



5+6/99 Ausgabe Nr. 44
 Mai/Juni
 5,90 DM
 48,- öS/5,90 sfr D 30739

nur
5,90 DM

fun vision



Gex Deep Cover Gecko

Die Agenten-Echse schlägt wieder zu!

NEWS

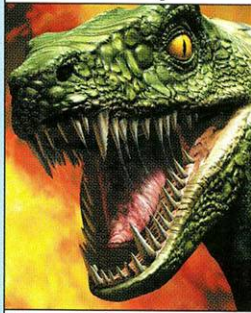
- Die Gerüchteküche kocht, die Fans sind gespannt: Arbeitet Nintendo an einer 128 bit-Konsole?
- Es wird kommen und wir zeigen es euch: Bilder von *Resident Evil 64* im Heft.
- Es gibt sie: Infos zum neuen *Star Wars – Episode 1 Racer*.



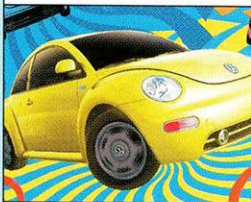
Castlevania



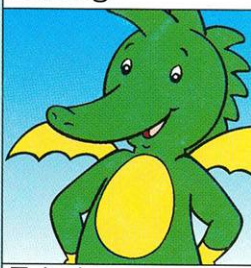
Mario Party



Turok 2:
 Seeds of Evil



Beetle Adventure
 Racing



Tabaluga





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.





Mai/Juni

EDITORIAL

Neulich in aller Welt

Erneutes Chaos in Makuhari:

Die Tokyo Game Show (Frühjahr) lockte mit 83 Ausstellern Ende März weit über 150.000 Besucher in ihre Hallen. Eigentlich gab es nur zwei richtig gute Nintendo-Spiele zu sehen (die Nintendo-Welt erwartet ihre Sensationen auf der Space World im August oder auf der E3 im Mai). Eines davon war Konamis ISS '99.

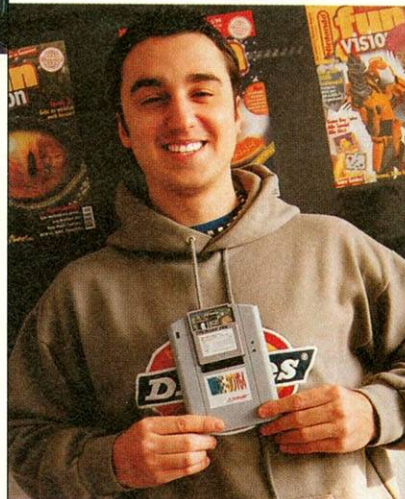


Die zweite neue Fun Vision und noch kein neues Redaktionsfoto in der Spalte oben? Tja, wir kriegen die Leute einfach nicht zusammen ... Rudi und Paul haben zwar schon ihre Feldbetten hier aufgeschlagen, aber Nicole und Oliver haben in der Urlaubs-Tombola gewonnen. Doch im nächsten Heft wird alles besser! Falls das noch geht ... Bis dahin: Viel Spaß!



Ätsch!

Wenn der Chefredakteur in Urlaub ist, drehen die Kollegen durch: Dieses Foto wollten wir unsern Lesern schon lange einmal zeigen. Und Oliver versteht den kleinen Spaß doch sicherlich auch, oder? P.S.: Der Cocktail war antialkoholisch!



silja
fand's gemein, dass sie nicht ins Editorial durfte. Aber wir sind ja nicht so ...



Fun in the sun!

Die „Springbreak“ (Frühjahrsferien) sind für amerikanische High School-Absolventen die wichtigsten des Jahres. Da fallen sie scharenweise in Florida ein um sich die Sonne auf den Pelz brennen zu lassen. Und Nintendo of America nutzte die Zeit für eine Game Boy Color-Bodypainting-Aktion!

Unbezahlbar sind diese beiden „Boys“: Der neue Wideboy, mit dem man GBC-Spiele in Farbe auf dem N64 spielen kann und unser Paul, der in dieser Fun Vision so richtig zugreift. Aber ehe ihr in den Laden rennt: Wideboys sind noch nicht serienreif. Die Geräte werden derzeit noch einzeln mit der Hand gelötet ... Habt noch etwas Geduld: Wir sind uns sicher, spätestens im nächsten Jahrtausend gibt es sie im Laden ...



Gesundheit

steht bei unseren Layoutern in Sachen Mittagessen ganz oben. Na dann, guten Appetit!



INHALT

Gex – Deep Cover
Gecko: Der Agenten-Gecko ist auf dem Weg in sein zweites N64-Abenteuer. Was ihn und euch erwartet, lest ihr auf...
Seite 36



Star Wars Episode I – Racer: Wie sich der junge Skywalker in einem Rennspiel macht und um was es überhaupt geht, erfahrt ihr auf...
Seite 6



Resident Evil 64
Erfahrt erste News über den Gruselschocker!
Seite 6

Mai / Juni

nintendo 64

GAME GUIDE

Beetle Adventure Racing	28
Castlevania	14
Mario Party	38
Rush 2: Extreme Racing USA	62
Star Wars: Rogue Squadron	26
Turok 2: Seeds of Evil	50

GAMES

Chameleon Twist 2	78
FIFA '99	77
Micro Machines 64 Turbo	77
South Park	77
Super Smash Brothers	78
Virtual Pool 64	78

game boy color

GAME GUIDE

Shadowgate	74
Tabaluga	70

GAMES

Bugs Bunny – Crazy Castle 3	81
Duke Nukem	81
Gex – Enter the Gecko	81
ISS '99	80
Klax	81
Legend of the River King	80
Logical	81
MiB	78
Montezuma's Return	80
Pitfall	80
Reservoir Rat	80
Super Breakout	81

TIPPTIME

Mario Party, XG 2, Gex (GBC), Spacestation Silicon Valley, NBA Jam '99, NBA Live '99, Mortal Kombat 4 (GBC)...
ab 43

INSIDE

Star Wars Episode I – Racer	6
Resident Evil 2	6
Rainbow Six (Operation Rainbow)	8
Acclaim-News	10
Tokyo Game Show	12
Gex – Deep Cover Gecko	36
Conker's Pocket Tales	68

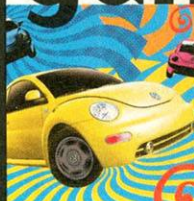
NEWS

News über WWF Attitude, viele interessante Midway-News, Vigilante 8, Schach mit Kasparov, Duke 2000, Tarzan, Spy vs. Spy, Army Men u.v.m.
in Heftmitte

& MORE

Abo-Seite	32, 64
Editorial	3
Funny-Shop/Nachbestellung	76
Impressum, Fun Wissen	82
Kleinanzeigen	35
Leserbriefe	33
So testen wir	12
Top 5	42

games A-Z



Beetle Adventure Racing

Seite 28



Bugs Bunny – Crazy Castle 3

Seite 81



Castlevania

Seite 14



Chameleon Twist 2

Seite 78



Conker's Pocket Tales

Seite 68



Duke Nukem

Seite 81



FIFA '99

Seite 77



Gex – Enter the Gecko

Seite 81



ISS '99

Seite 80



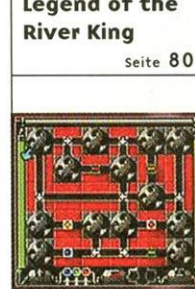
Klax

Seite 81



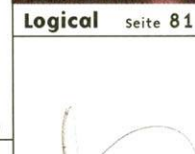
Legend of the River King

Seite 80



Logical

Seite 81



Mario Party

Seite 38



MiB

Seite 78



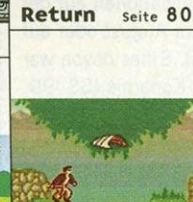
Micro Machines 64 Turbo

Seite 77



Montezuma's Return

Seite 80



Pitfall

Seite 80



Reservoir Rat

Seite 80



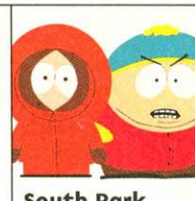
Rush 2: Extreme Racing USA

Seite 62



Shadowgate

Seite 74



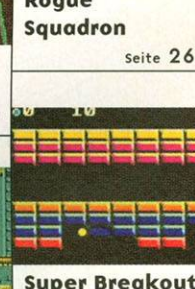
South Park

Seite 77



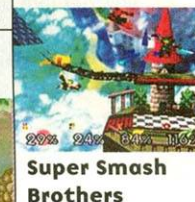
Star Wars: Rogue Squadron

Seite 26



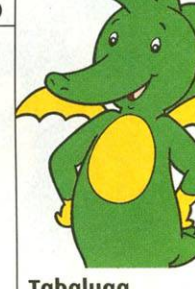
Super Breakout

Seite 81



Super Smash Brothers

Seite 78



Tabaluga

Seite 70



Turok 2: Seeds of Evil

Seite 50



Virtual Pool 64

Seite 78

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de



Bestell



0361 - 49 29 300

Fax 0361 - 49 29 292



Info



0662 - 44 01 44

Fax 0662 - 44 01 44 14

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

Kostenlos!



Zu jeder Bestellung erhalten Sie kostenlos die jeweils nächsten drei Ausgaben des Playcom Magazins frei Haus geliefert. Das Playcom Magazin ist vollgepackt mit brandheißen Infos, den aktuellsten News und Previews zu Spielen und Zubehör aller Systeme, sowie die neuesten DVD-Filme. Dieses Angebot sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen.



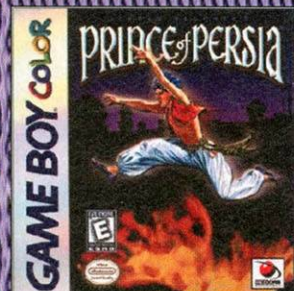
N64 Multi Racing Championship
Forsaken
Hexen
dt. je Titel DM 44,44



N64
Racing Simulation 2
dt. DM *109,99



N64
Castlevania 3D
dt. DM *109,99



GAME BOY
Color
Prince of Persia (Color)
dt. DM 39,99



GAME BOY
Mortal Kombat 4 (Color)
dt. DM 54,99

Weitere Artikel auf Anfrage, oder
fordern Sie unseren kostenlosen
Gesamtkatalog an.

Händleranfragen erwünscht.
Schriftlicher Gewerbenachweis
erforderlich.

Versand: Fa. PLAYCOM,
An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Tel. 0361 / 49 29 300

- Bestellannahme: Mo- Fr. 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr.
- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.

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

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

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

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

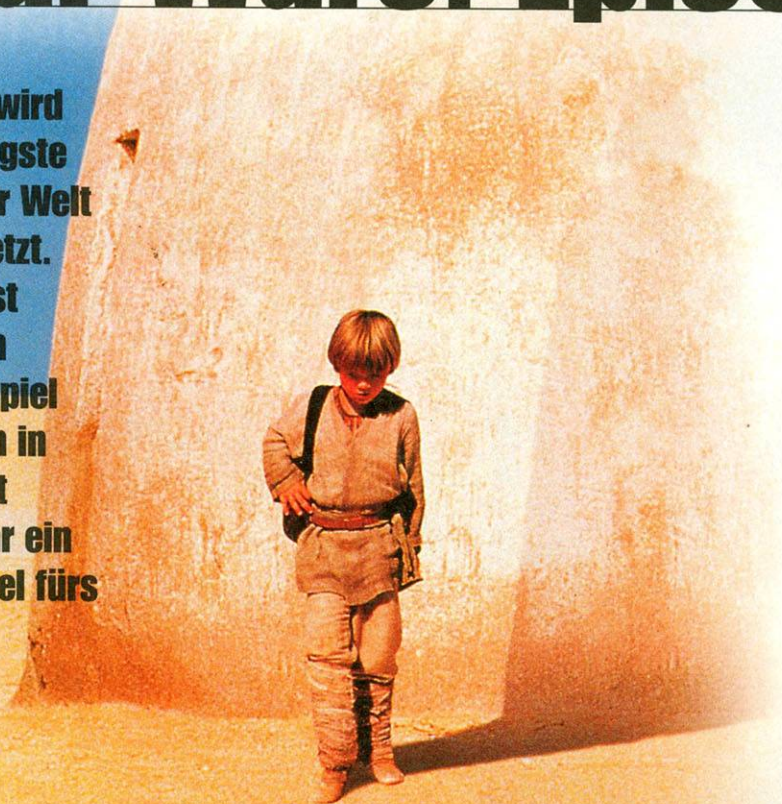
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



INSIDE

Star Wars: Episode I

Endlich wird die kultigste Saga der Welt fortgesetzt. Schon ist auch ein erstes Spiel zum Film in Aussicht und zwar ein Rennspiel fürs N64.



Am 02. September geht's auch bei uns los. Die erste Episode der Star Wars-Saga spielt einige Jahre vor der bekannten Trilogie. Sie erzählt vom jungen Anakin Skywalker, der später zu Darth Vader wird.

Held der Nacht

Ubi Soft plant Spiele zur Trick-Serie „Adventures of Batman and Robin“. Mit „Open Space“-Technik sollt ihr Gotham City Ende 1999 auf dem N64 erkunden können.

Hau drauf!

Midway plant zum Jahresende *Ready 2 Rumble Boxing*, ein Box-Modul à la *Punch Out!!* (SNES). 20 Charaktere schlagen sich bei Meisterschaften und „Freundschaftskämpfen“ die Köpfe ein. Außerdem wird es eine Management-Funktion geben.

Nicht gerade ein einfallsreicher Titel, aber so heißt das Spiel wirklich. Die Handlung des Spiels hat mit einer Szene im Film zu tun, in der Anakin Skywalker am „Boonta Eve Classic Rennen“ teilnimmt. Ihr habt die Auswahl aus 21 verschiedenen Charakteren (nicht alle sind von Anfang an anwählbar), von denen 18 auch wirklich im Film vorkommen. Natürlich gehört auch Anakin dazu. Auf acht unterschiedlichen Welten, darunter Tatoonie und Bospin, die schon aus den alten Filmen bekannt sind, rast ihr mit euren Kontrahenten um die Wette. Eure Fahrzeuge lassen sich zwischen den einzelnen Rennen „auf-tunen“ und auf eure Bedürfnisse abstimmen. Unter anderem könnt ihr Beschleunigung, Handling, Endgeschwindigkeit und Kurvenlage verändern. Ein besonders wichtiges Upgrade ist die Selbstreparaturfunktion, die während der Fahrt kleinere Macken automatisch wieder behebt. Sollte das alles nicht die gewünschte Leistungssteigerung mit sich bringen, könnt ihr natürlich auch ein neues Gefährt erwerben. In der unteren linken Ecke des Bildschirms ist eine Art Display zu sehen, auf dem ihr einen guten Überblick über euren Antrieb habt, der bei Überhitzung große Probleme bereiten kann. Wenn man bei knapp 1000 km/h ins Schleudern kommt, kann das fatale Folgen haben. Eine Besonderheit bietet *Star Wars Episode I - Racer* bei den Strecken. Diese sind nicht nur besonders lang, sondern verändern sich auch während der Fahrt. Eine Passage der Strecke, die vorher noch blockiert war, kann z.B. in der nächsten Runde wieder frei sein. Unter Umständen werdet ihr mit unterirdischen Beben konfrontiert, die die Strecke verändern. Wie die meisten anderen Speed Racer bietet auch dieses Spiel einen „Speed Booster“. Allerdings könnt ihr diesen nicht wie gewöhnlich einsammeln, sondern müsst ihn mit dem Analog-Stick aufladen und dann mit der



Heiße Gefechte liefert ihr euch bei *Star Wars - Episode I Racer*. Hier seht ihr eine Szene auf dem Wüstenplaneten Tatoonie, Anakins Heimatplaneten.

Booster-Taste aktivieren. Grafisch ist das Spiel dank der Unterstützung des Expansion Paks wirklich beeindruckend in Szene gesetzt. Wunderschöne Welten und tolle Effekte erfreuen das Auge: Eisseen, die die gesamte Landschaft spiegeln, die verregnete Atmosphäre auf Baroonda und nicht zuletzt die



Ab geht's: Noch ist unser Racer auf dem zwölften Platz, aber nicht mehr lange.



Aufmotzen: Hier seht ihr ein Menü, in dem ihr eure Geschosse aufrüsten könnt.



Außerirdisch: Bis auf Anakin Skywalker nehmen nur Aliens an dem Rennen teil.

Racer



Superspeed: Oben seht ihr eine Szene aus dem Film. Links ist die entsprechende Szene im Spiel zu sehen. Mit 418 Meilen pro Stunde kann jede Kurve tödlich sein, aber einen wahren Rennfahrer kann das natürlich nicht beeindrucken.



Die Macht der Jedi: „Die Macht ist stark bei diesem da!“, wird Darth Vader einmal über seinen Sohn Luke Skywalker sagen. Im ersten Teil ist Darth Vader selbst noch ein Kind und nicht böse. Außerdem ist er wohl der beste Pilot seiner Zeit in der gesamten Galaxie.

Staubwolken, die die Raser auf Tatoonie aufwirbeln. Leider konnten die Programmierer aufgrund der aufwendigen Grafik nur einen Zwei-Spieler-Modus auf das 256 Megabit-Modul pressen, was sich aber verschmerzen lässt. Die musikalische Begleitung zwischen den Rennen und zu Beginn des Spiels beinhaltet natürlich wieder Original-Stücke von John Williams, die auch im Film vorkommen. Die Charaktere erfreuen den Spieler mit digitalisierter Sprachausgabe. Für einige von ihnen wurden sogar neue Aufnahmen im Studio gemacht, da sie im Film selbst gar nicht oder nur wenig reden. Alles in allem scheint der erste Titel zum neuen „Star Wars“-Film ein wirklich gelungenes Rennspiel mit starkem Simulationsteil zu werden, worauf wir uns jetzt schon freuen. Leider wird das Modul noch ein wenig auf sich warten lassen. Aber das Warten lohnt sich in diesem Fall - versprochen!. Und bis dahin: Möge die Macht mit euch sein!



Klaustrophobisch: Enge Tunnel gehören zu jedem guten Speed Racer.



Konkurrenzkampf: Natürlich will jeder andere Teilnehmer das Rennen auch gewinnen. Dabei geht es nicht immer mit fairen Mitteln zu. Schubsen erlaubt!

Resident Evil 2



Gruselig: Von Zombies umringt! So beginnt der Schocker Resident Evil 2.

Was lange währt, wird endlich gut! Eine ganze Weile mussten N64-Jünger auf dieses Spiel warten. Dafür kriegen sie aber auch mehr geboten. Für alle, die noch nicht wissen, worum es geht, hier erst einmal ein kurzer Überblick über die Geschichte: In Raccoon City geht die Angst um. Ein mysteriöser Virus breitet sich in der ganzen Stadt aus und verwandelt Mensch und Tier in monströse Kreaturen. Leon Kennedy und Claire Redfield sind die Einzigen, die dem Bösen rechtzeitig auf die Schliche kommen und versuchen das Grauen in Raccoon zu beenden. Ihr steuert einen der beiden Charaktere und erforscht ein riesiges 3D-Areal, auf dem sich Zombies und andere gefährliche Kreaturen herumtreiben. Allerdings ist Resident Evil 2 kein reines



Haut ab! Der Ladenbesitzer versucht sich die Zombies mit überzeugender Waffengewalt vom Leibe zu halten.

Action-Spiel. Ihr müsst sparsam mit eurer Munition umgehen und verschiedene Rätsel lösen. Das Wichtigste ist aber die gruselige Atmosphäre, die euch wirklich nach Raccoon versetzt. Resident Evil 2 für das N64 ist wird mit 512 Megabit das bisher größte Modul. Zum Vergleich: Zelda hatte 256 Megabit. Diese enorme Speicherkapazität ist auch von Nöten, da ihr in den Geschmack von voll gerenderten Videosequenzen kommt, die mit aufwendigem Motion-Capturing-Verfahren erstellt wurden. Im Herbst ist es in Amerika soweit. Bleibt nur abzuwarten, ob das Spiel bei uns überhaupt erscheint. Wir halten euch auf jeden Fall auf dem Laufenden.

Neue Chance für die Force

Crave Entertainment bringt das von Eidos fertiggestellte Fighting Force (N64) doch in Amerika heraus. Aus Qualitätsgründen wollte Eidos das nicht selbst tun. Da Crave derzeit den Sprung nach Europa plant, ist eine deutsche Version wieder im Bereich des Möglichen.

Samus Aran

Shigeru Miyamoto kündigte endlich an, dass man bei Nintendo Japan an einem neuen Metroid-Spiel arbeitet! Der Erscheinungstermin ist noch nicht bekannt.



Voll kindisch

THQ hat sich die Rechte beim US-TV-Sender Nickelodeon gesichert, bis zum Jahr 2002 Spiele mit den Rugrats herausbringen zu dürfen. Derzeit ist die Serie die erfolgreichste im US-Kinderfernsehen. Das erste der Module ist eine Art Brettspiel.

Ausgestrahlt

In Europa ist ein australischer Spielehersteller wirklich bekannt: Beam Software (*Shadowrun* und *Radical Rex* SNES). Eben diese Firma steht derzeit zum Verkauf, angeblich weil das Geld ausgegangen ist.

Kreisrund

Das englische Software-Team Smart Dog entwickelt ein „futuristisches Rennspiel“ mit Kampfeinlagen unter dem Code-Namen 360 (N64).

Rennzirkus

Electronic Arts hat eine Lizenz für die Entwicklung von F1-Rennspielen bei der Rennvereinigung FIA unterzeichnet. Der Vertrag läuft über mehrere Jahre und gilt für alle Systeme.

Als ginge es um Millionen

Der US-Bestseller-Autor Tom Clancy weiß, dass seine Bücher mehr als ein Spiel wert sind. Darum hat er eine eigene Spielefirma – Red Storm.

Red Storm Entertainment hat sich auf Action-Umsetzungen der Romane von Tom Clancy („Jagd auf Roter Oktober“) spezialisiert. Einer der erfolgreichsten Titel ist das PC-Spiel zum Roman „Rainbow Six“ (Operation Rainbow). Eben dieses erscheint im Herbst für das N64. Wir sprachen mit Mike Lomas, dem Vizepräsidenten der Spieleentwicklung bei Red Storm.

Mike Lomas leitet die Programmierung von *Rainbow Six* für das N64.



NFV: Was bedeutet der Firmenname Red Storm?

Lomas: Der Name kommt von Tom Clancy's ersten Roman, „Red Storm Rising“ („Roter Sturm“). Unsere Firma wurde von Clancy gegründet.

Warum haben Sie sich zu einer N64-Umsetzung des Spiels entschlossen?

Das N64 bietet die Möglichkeit, den Stil von *R6* in einem völlig anderen Marktsegment darzustellen. N64-Fans sind auf die Mixtur aus Action und Strategie heiß, die *R6* enthält.

Wird die Programmierung von Ihnen selbst vorgenommen?

Die Programmierung wird von einem Team außerhalb unserer Firma vorgenommen, aber die Entwickler der PC-Version tragen viel zu dem Projekt bei. Außerdem haben wir uns entschieden keine 1-zu-1-Umsetzung zu machen.

Wie viele Leute arbeiten denn an dem Projekt?

Das Kernteam besteht aus zehn Leuten (derzeit drei Programmierer, drei Grafiker, drei „Daten-dompteure“, die die Levels programmieren, und ein Musiker). Dazu kommt die Unterstützung zahlreicher anderer Leute, wie unserem Art Director (verantwortlich für die optische Erscheinung) und dem Direktor für N64-Technik.

Haben die Leute denn viel N64-Erfahrung?

Saffire (das Team, das wir ausgewählt haben) ist eines



Bei Dämmerung solltet ihr ein Nachtsichtgerät benutzen um Feinde frühzeitig erkennen zu können.

mit der größten Erfahrung in ganz Amerika und dazu ein sehr empfehlenswertes N64-Team. Nintendo (of America) hat einige ihrer Titel bestmöglich eingeschätzt. Der Hauptprogrammierer von *Rainbow Six* war schon für zahlreiche andere Projekte verantwortlich: Er sammelte seine Erfahrung mit Acclaims *NHL Breakaway Hockey*, BioF.R.E.A.K.S. von Midway und einem Titel von Electronic Arts, der noch nicht erschienen ist. Die anderen Teammitglieder haben Erfahrung mit *Rampage* und ebenfalls mit BioF.R.E.A.K.S. von Midway. Andere haben die Programmierung, das Design und die Musik für *StarCraft: BroodWars* gemacht. Es ist ein großes Team, dessen Erfahrung mit dem N64 und dem PC für die Umsetzung eines PC-Spiels auf das N64 gebraucht wird.

Welche Besonderheiten wird das Spiel bieten?

Die wichtigste Sache an der N64-Version werden die Multiplayer-Kooperationsaufgaben sein. In der PC-Version kann man einzelne kooperative Missionen ausführen, aber die Daten der Mission werden nicht abgespeichert. Sie haben keine Konsequenzen für zukünftige Taktiken und Wünsche des Spielers. Doch da eine Multi-

player-Funktion so wichtig für diese

Konsole ist, war sie für uns eine logische Erweiterung des Spielstils von *R6*. Das Spiel wird mindestens für zwei Spieler gleichzeitig sein.

Welche Veränderungen im

Vergleich zur PC-Version wird es geben?

Wir versuchen alles zu behalten, was auf der PC-Version schon richtig läuft, und doch das N64 auszunutzen. Wir werden einige Schmankerl in der Umgebung programmieren, die die Realitätsnähe vergrößern – wie die wirklichkeitsgetreue Beleuchtung der Charaktere und der Umgebung, wie das Flackern von Feuer oder defekten Glühbirnen und Effekte wie Regen. Geplante Änderungen im Spielverlauf



Die richtige Ausrüstung ist sehr wichtig: Wählt die passende Tarnfarbe.

nen Menschenleben



Auch bei Missionen, bei denen es auf Zeit ankommt, solltet ihr vorsichtig sein. Findet die richtige Mischung aus Geschwindigkeit und Sicherheit.

beinhalten verbesserte Intelligenz von Teammitgliedern und Gegnern, genaueres Werfen von Granaten (z. B.

durch Fenster oder über Zäune) und vielleicht neue Waffen.

Welche Unterschiede gibt es zwischen dem Roman und dem Spiel?

Die Story von Spiel und Buch laufen ziemlich parallel zueinander. Der Unterschied liegt darin, dass das Buch geradlinige Unterhaltung bietet, deren Ausgang vom Autor vorbestimmt ist. Im Spiel entscheidet der Spieler selbst über sein Schicksal. Tom Clancy spricht gerne von einer „neuen Form des Erzählens“.

Welchen Einfluss hat Tom Clancy und worauf?

Tom hilft bei dem kreativen Aspekt der Dinge – er ist der Schlüssel in der Konzeptfindung der Spiele, gerade bei *Rainbow Six*. Außerdem hat er bestimmte Verbindungen zu Gruppen, die wir konsultierten um den Realismus im Spiel zu erhalten. Wir sprachen mit Tom sehr oft während der Plot-Entwicklung des Buches, denn er wollte diese im Spiel auch einbinden. Er hilft uns auch mit Details über militärische Operationen und Ausrüstung, und das macht das Spiel so realitätsnah wie nur irgend möglich.

In Deutschland sind Filme mit dem Charakter des „Jack Ryan“ bekannt, der von Harrison Ford (Indiana Jones, Han Solo aus „Krieg der Sterne“) dargestellt wird. Taucht Ryan im Spiel auf, und sieht er aus wie Harrison?

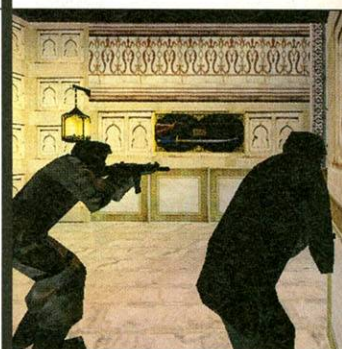
Jack Ryan taucht nicht im Spiel auf. Der Hauptcharakter des Buches ist John Clark. Obwohl man ihn im Spiel nicht steuert, erscheint er und gibt euch informelle Briefings. Ding Chavez, ein anderer Clancy-Charakter, taucht auch im Spiel auf.



Vor der Mission könnt ihr eure Soldaten mit verschiedenen Anzügen, Waffen und Schutzwesten ausrüsten.

Welche Unterschiede wird es zwischen der Game Boy Color- und der N64-Version geben?

Während wir beim N64 so nahe wie möglich am PC-Original bleiben, gehen wir das Game Boy Color-Spiel von einer ganz anderen Seite an. Wir versuchen die Technik des GBC voll auszunutzen, aber offensichtlich ist das Strategie-Element schwer umzusetzen. Darum werden die Action-Elemente wichtiger sein. Das N64-Spiel ist KEIN Klon vom PC. Das N64 wird mehr wie Rares Bond-Spiel aussehen, wird aber die guten Planungs- und Strategie-Elemente des PCs beinhalten. Es ist notwendig, die Vorteile der eingebauten N64-Möglichkeiten voll auszunutzen, wie Alpha Blending, Bi-linear Interpolation und Vertex Lightning. Außerdem ist die



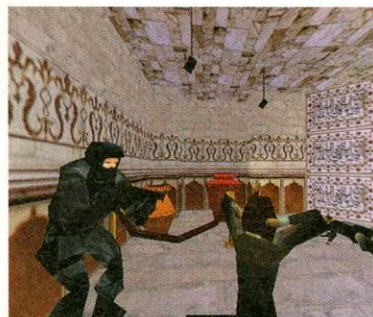
Die Schauplätze in Rainbow Six sind sehr wirkkeitsnah und detailreich gestaltet.



Bei Aufträgen in unübersichtlichen Gebäuden solltet ihr vorsichtig sein. Hier lauern oft Gegner in dunklen Ecken.

N64-Variante Modul-gebunden – man wird nicht warten müssen, bis sich die Level aufladen.

Vielen Dank für dieses Gespräch. Wir sind auf die ersten Screenshots – und noch mehr auf das fertige Spiel – gespannt. Erste Bilder wird es hoffentlich schon im Mai auf der Electronic Entertainment Expo geben.



Bei Geiselnahmen ist es sehr wichtig sich leise und unbemerkt anzuschleichen. Sonst bringt ihr die Geiseln in Gefahr.



Foto: Heyne Verlag

Tom Clancy ist einer der bekanntesten amerikanischen Action-Autoren. Seine Bücher sind mehrfach verfilmt und führen auch in Deutschland die Bestseller-Listen an.



Die Bilder zeigen die PC-Version von *Rainbow Six*.



INSIDE

Pokemon:

Im Juni wird in den USA endlich ein Spiel zur Pokemon-Serie auf dem N64 erscheinen. Pokemon ist die Kurzform von Pocket Monster und war ursprünglich für das DD-Drive geplant. Wir freuen uns schon auf monströses Allerlei in deutschen Landen.

Bauernhof:

Nach einer Super NES- und einer Game Boy Color-Version von Harvest Moon erscheint der zweite Teil nun für das N64. Als Bauer ist es eure Aufgabe Tiere zu züchten, die Felder zu bestellen und euch mit anderen Personen zu verständigen. Ob das Modul auch in Europa erscheint, ist bisher noch nicht geklärt.

Der Tag der Spieler

Acclaim lud die Spielepresse ein – wer lässt sich das schon entgehen? Was euch in diesem Jahr alles erwartet, könnt ihr hier schon mal bestaunen.

Armorines

Acclaims Studio Probe Entertainment (England) hat sich auf der technischen Seite bei Turok und Forsaken bedient um Armorines zu schaffen. Die sind eine Elite-Einheit der Marines und haben die Aufgabe die Erde vor der außerirdischen Invasion zu retten. Mit einer neuen Kampfrüstung

Die Monster scheinen dem Kinofilm „Starship Troopers“ entsprungen zu sein.



ausgestattet müssen die Armorines den Insektoiden die Stirn bieten. Neben schöner Grafik soll das fertige Spiel auch mit anspruchsvoller KI (künstlicher Intelligenz) aufwarten.

Armorines soll Ende 1999 erscheinen und das Expansion Pak unterstützen. Gesteuert wird entweder aus der Ego- oder aus der 3rd-Person-Perspektive. Auch ein 4-Spieler-Modus ist integriert.



Weg hier: Die Aliens sind gerissen. Angriff ist nicht immer die beste Verteidigung.



Insektenspray hilft hier nicht. Die Biester sind recht gerissen und blutrünstig.



Vom Comic zum Videospiel: Der Hintergrund zu Armorines ist dem gleichnamigen amerikanischen Comic entnommen, der in den USA bei Valiant erschienen ist. Mittlerweile wurde die Serie leider komplett eingestellt.

Shadowman



Voll im Trend: Mit Glatze und dunkler Sonnenbrille ist Shadowman nicht nur ziemlich cool sondern auch gefährlich.

Einem Comic entspringt auch die Hauptfigur des zweiten Action-Spiels von Acclaim. Mike Le Roi, der Held des Spiels, ist ein außergewöhnlicher Typ, da er tagsüber ein ganz normaler Mensch ist und sich erst nachts in den Shadowman verwandelt. 5 große Areale gilt es zu durchlaufen um dem finsternen Legion das Handwerk zu legen. Dieser will, wie die meisten Bösewichte, die Herrschaft über die Erde an sich reißen. Mit Hilfe von magischen Behältern, die dunkle Seelen enthalten, will er die Welt zur Hölle machen. Eure Aufgabe ist es ihm diese Behälter vor der Nase wegzuschnappen. Tut ihr das, nehmen eure Schattenkräfte stetig zu. Aber vorsicht, solltet ihr zu viel dunkle Seelen einsammeln, verliert ihr die Kontrolle über euch. Ab Juli könnt ihr es selbst probieren.



Schickt Legions Schergen zurück in die finsternen Welten, aus denen sie kamen.



Düster sind die Welten, in denen sich unser Hauptcharakter bewegt.

ASB 2000

Die Fülle an Optionen, die All Star Baseball 2000 bietet sucht ihresgleichen. Es wird auf jeden Fall besser, komplexer und vor allem schöner als der Vorgänger. Dafür sorgt die hohe Auflösung von 640x480 Bildpunkten, die mit Unterstützung der Speichererweiterung möglich wird. Im Manager-Bereich könnt ihr Spieler kaufen, verkaufen und selbst erstellen. Im Statistikbereich werden über 300 verschiedene Kategorien geboten und natürlich wird auch das Rumble Pak voll unterstützt.



Homerun: 400 neue Spieler-Animationen bietet All Star Baseball 2000, z. B. über 100 individuelle Schlaganimationen.

Supercross 2000

Jeremy McGrath, der achtfache Motocross Champion aus den USA, hat die Strecken und Motorräder in *Supercross 2000* designed. Ihr steuert Motorräder mit 125 oder 250 ccm durch Wüsten, Wälder und andere fordernde Gegenden. Motzt die Bikes auf und stellt eigene Meisterschaften zusammen. Die Fahrer wurden per Motion-Capture-Verfahren erstellt, die Witterungsverhältnisse sorgen für den nötigen Realismus.



Links das gerenderte Bild, rechts der original Jeremy McGrath.



Selbstgestrickt: Neben 8 Innen- und 8 Außenstrecken bietet „Supercross 2000“ auch einen Streckeneditor.

Re-Volt 64

Toy-Volt ist die führende Spielzeugfirma auf dem Markt. Keiner scheint in der Lage ähnlich gutes Spielzeug herzustellen, denn die Produkte von Toy-Volt haben irgendwas Magisches. Doch die neuen Spielzeugautos von Toy-Volt entwickeln ein eigenes Bewusstsein und machen sich selbständig. Auf insgesamt 28 verschiedene Rennwagen könnt ihr zurückgreifen, dabei Extras und Waffen einsammeln und euch sogar mit einem Streckeneditor eigene Strecken zusammenbasteln. Der 4-Spieler-Modus beschert euch 4 verschiedene Arenen.

Aufgepasst: In den Kurven sollte man vom Gas gehen.



Supersprünge: Die Buggys halten so hohe Sprünge problemlos aus.

Der Einzspieler-Modus bietet immerhin 14 verschiedene Strecken und fünf unterschiedliche Spielmodi. Ersatz für eure Mitspieler sollen die intelligent fahrenden Computergegner sein. In die „Magic Cars“ einsteigen und losfahren könnt ihr voraussichtlich ab Ende Herbst 1999.



Sie leben: Die Spielzeugautos der Firma Toy-Volt haben sich selbstständig gemacht und beschern euch nun pures Rennvergnügen.

MINI-CLASSICS IM ANGEBOT!

Nur solange der Vorrat reicht! Nur gegen Vorkasse!

DONKEY KONG JUNIOR



Holt euch euren Mini-Classic im Game Boy-Look. Praktisch als Schlüsselanhänger! Immer dabei – spielen wo ihr wollt!

1 Stück 19,- DM
ab 2 Stück je 17,- DM
(inkl. Versand)

Maximal 4 Mini-Classics können bestellt werden!

Einfach Betrag als Verrechnungsscheck oder in Briefmarken beilegen und nach wenigen Tagen liegt euer Mini-Classic im Briefkasten!

Hiermit bestelle ich gegen Vorkasse (1 Stück 19,- DM, ab 2 Stück jeweils 17,- DM, inkl. Versand):

- Stück PARACHUTE
- Stück DONKEY KONG JUNIOR
- Stück SUPER MARIO BROS.
- Stück FIRE!

Lieferung nur solange Vorrat reicht.
Maximal 4 Mini-Classics können bestellt werden.

Name, Vorname
Straße
PLZ, Ort

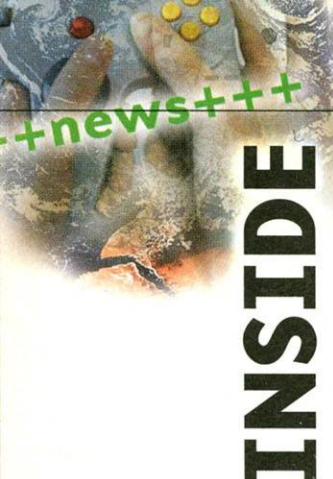
Datum, Unterschrift

☐ Der Betrag liegt als Verrechnungsscheck bei.

☐ Der Betrag liegt in Briefmarken bei.

Alles ausgefüllt? Dann zusammen mit Scheck oder Briefmarken in einen Umschlag stecken und abschicken an:

Pro Verlag GmbH
Kennwort „Funny Shop/Mini-Classic“
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt



INSIDE

Relic Hunter

Die Darstellerin der „Lara Croft“ für den *Tomb Raider*-Film ist immer noch nicht bekannt, aber eine TV-Serie mit den gleichen Ideen wird es geben: Tia Carrere („Waynes World“) ist der „Relic Hunter“. In 22 Episoden geht es auf die Suche nach geheimnisvollen Gegenständen.

Videospielfilm

Der *Final Fantasy*-Spielfilm ist in der Produktion (kommt 2000). Jetzt wurde auch die Entwicklung des \$ 28 Millionen-Spielfilms „Dungeons & Dragons: The Movie“ bestätigt. 75 Drachen sollen gleichzeitig in der Schlüsselszene kämpfen. Ab 2000 im Kino ...

Frankreich/USA

Titus (*Superman* N64) übernahm 2,5 Millionen Interplay-Aktien (*Clay-Fighter* 63 1/3 N64) übernommen. Die Firmen planen, sich gegenseitig in ihren Heimatländern zu unterstützen.

Tokyo Game Show Spring

Von den über 450 Spielen der 83 Aussteller waren nur rund 50 für Nintendo-Systeme, die meisten davon wiederum nur für den japanischen Game Boy-Markt gemacht. Viele der N64-Entwickler konzentrieren sich auf die beiden wichtigen Nintendo-Messen, die Space World im August und vor allem die Electronic Entertainment Expo (E³) im Mai. So war der Nintendo-Höhepunkt dieser Messe das Konami-Fußballspiel *Jikkyou J-League Perfect Striker 2*, das Europäer als neuen Teil der *International Superstar Soccer*-Serie kennenlernen werden. Die Grafik ließ Konami ziemlich unverändert (wieso etwas ändern, das schon gut ist?), spendierte dem Modul aber einen neuen Modus, den „Success Mode“ (Erfolgsmodus). Hier sucht ihr euren Lieblingskicker aus und begleitet ihn durch seine ganze Karriere.

Das Makuhari-Messezentrum kochte: 150.000 Besucher waren zur Tokyo Game Show (TGS) vom 19. bis 21. März gekommen! Die meisten N64-Entwickler blieben der Messe aber fern – sie warten auf die E³ (L. A.) im Mai.

Auch neue Moves sind einprogrammiert: Mit der Z-Taste könnt ihr jetzt gemeinen Grätschen der Gegner ausweichen und trotzdem in Ballbesitz bleiben. Konami zeigte weiterhin *Hybrid Heaven* (das mit Expansion Pak funktioniert!) und das Baseball-Spiel *Jikkyou Powerful Pro Baseball 6*. Taito zeigte neue Szenen aus *Superman 64* und *Puzzle Bobble 64* (*Bust-A-Move* '99).



Dichtes Gedränge gehört unweigerlich zu jeder großen Messe, also auch zur TGS.



Eine ziemlich Show machen die Aussteller vor allem um ihre Top-Produkte.

So testet Fun Vision

Wie gut ist das Spiel, das ihr kaufen wollt? Fun Visions neues Fazit zeigt euch, ob ihr hier eine wahre Spielspaß-Perle erseht.

„Auf einen Blick“ gibt Basis-Informationen über das Spiel (wie den Namen des Herstellers und Vertriebs, den Preis des Moduls und das Spiel-Genre).

Fun-o-Meter & Profi-Meter

Damit man auf einen Blick sieht, wie und für wen das Spiel ist, gibt es jetzt das **Fun-o-Meter** und das **Profi-Meter**.

Fun-o-Meter teilt die Spiele nach „no Fun“ (langweilig), „Funny“ (voll okay) und „Fun-tastisch“ (unschlagbar!) ein. Wenn das Profi-Meter erst ab „Fortgeschrittene“ gefüllt ist, sollten Anfänger besser die Finger von dem Spiel lassen.



fun-tastisch

Und das ist der neue „Gold-Funny“. Den „fun-tastisch“-Stern bekommen nur die besten Spiele auf dem Markt!

Die Symbole in der Leiste bedeuten folgendes:



- Nintendo 64
- Game Boy Color-kompatibel
- Game Boy-kompatibel

Die Zahlen auf den System-Symbolen zeigen an, wieviele Leute gleichzeitig an dem Produkt Spaß haben können.

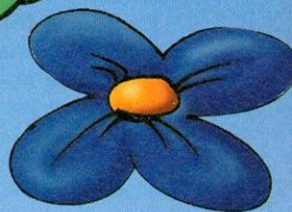


- Modul-interner Speicher
- Rumble Pak-kompatibel
- Expansion Pak-kompatibel
- Controller Pak-kompatibel
- 64GB Pak-kompatibel (ab Herbst)
- Super Game Boy-kompatibel
- Multiplayer bei Game Boys
- nutzt GBC-Infrarotsender
- Printer-kompatibel
- GB Camera-kompatibel
- D deutscher Text
- E englischer Text
- P Passwörter



Die Biene Maja™

Klein! aber oho!

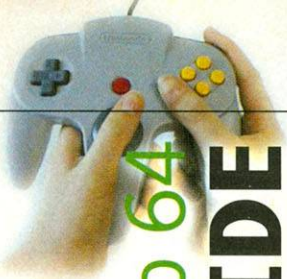


Die witzigen Charaktere und die unvergeßliche Titelmelodie von Karel Gott machen Biene Maja zu dem Game Boy Color Highlight.

Ein Haufen gemeiner Termiten will die Klatschmohnwiese erobern und nur die Biene Maja und ihre Freunde können diesen Plan vereiteln. Eine Reise voller Gefahren und Hindernisse liegt vor Dir. Nur wenn es Dir gelingt, die jeweiligen Fähigkeiten unserer kleinen Freunde geschickt einzusetzen, wird die Rettungsaktion gelingen.

GAME BOY COLOR

Akklaim



nintendo 64 GAME GUIDE

Hintergrund

Auf fast allen Systemen ist Castlevania inzwischen erschienen.

Die Charaktere sind dabei nicht immer dieselben. In der N64-Version steuert ihr zum ersten Mal keinen Belmont. Allerdings ist Reinhardt ein direkter Nachfahre der Belmonts. Seine berühmtesten Ahnen sind Simon, Richter und Trevor Belmont.



Castlevania



Castlevania

Im mittlerweile 14. *Castlevania*-Abenteuer steuert ihr eure Helden zum ersten Mal durch die 3. Dimension: Das N64 macht's möglich! Der Weg zu Dracula ist lang und beschwerlich, aber mit unserer Komplettlösung sollte auch der hartnäckigste Vampir kein Problem mehr sein.



Level 1 Schweigsamer Wald

- Trefft das große Tor dreimal um es zu öffnen.
- Der erste Endgegner: Konzentriert euch auf das Riesenskelett, das automatisch von der Primärwaffe ins Visier genommen wird, wenn ihr nahe genug dran steht.
- Die kleinen Skelette fallen entweder eurer Zielerfassung oder dem Endgegner selbst zum Opfer. Springt über die Plattformen, wo ihr direkt vor dem Gitter speichern könnt.
- Lauft nach rechts und holt eine Mond- und eine Sonnenkarte aus den Pavillons. Auf einem Dach liegt eine Ration, die euch Energie spendet.
- Sobald ihr den Schalter umlegt, erscheint ein Zwischengegner. Lauft im Kreis um den Schalter herum. Nach wenigen Treffern löst sich auch dieses Monster in Staub auf.
- Zurück durch das Gitter, das jetzt offen steht, und weiter zum nächsten Schalter. Das Tor ist jetzt auf.
- Die Gebäude sind uninteressant, geht gleich nach links zum Spezialposten. Von da aus nach links, wo euch Fledermäuse auflauern. In einem Sarg in dem Gebäude ist eine zweite Sonnenkarte und ganz in der Nähe auch ein Speicherkristall.
- Um den nächsten Schalter umzulegen muss eine kleine Kletterpartie bewältigt werden. Dieser Schalter öffnet das Gitter bei den drei Gebäuden, hinter dem sich ein weiterer Schalter verbirgt. Nachdem



Nach drei Treffern sucht sich das Riesenskelett eine neue Position.

ihr diesen betätigt habt geht es wieder zurück und durch das Gitter, wo euch dann das Riesenskelett zum zweiten Mal erwartet. Die Taktik für das Monstrum bleibt wie gehabt.

Level 2 Schlossmauer

- Geht zuerst durch die rechte Tür und lauft dann die Treppen hoch bis zu der ersten beweglichen Plattform. Lasst euch dort nach unten fallen um eine Sonnenkarte zu ergattern.
- Unterwegs nach oben solltet ihr auf die herabschnellenden Klingen



Klingen und Spieße erwarten euch im zweiten Level. Vorsicht ist hier eure beste Verteidigung.

achten. Die Feuerspucker kann man aus einer bestimmten Entfernung treffen, ohne von ihnen beschossen zu werden.

- Oben angekommen geht ihr durch die Tür, wo der Endgegner dieses Levels wartet. Stellt euch auf die Plattform und schnappt euch das Brathuhn. Von hier aus solltet ihr die beiden Köpfe beschießen. Nach 10-15 Treffern geht die doppelköpfige Schlange in Flammen auf und wird etwas dunkler.
- Stellt euch nun direkt seitlich neben einen der Köpfe und bearbeitet ihn so lange, bis er zerstört ist. Mit dem anderen Kopf geht ihr genauso vor. Ist die Schlange besiegt, betätigt den Hebel um das Tor zu öffnen.
- Durch das Tor durch und so weit nach unten fallen lassen, bis ihr durch ein kleines Loch im Boden

wieder an den Levelanfang gelangt. Das Gitter steht jetzt offen und so könnt ihr den Schlüssel holen, mit dem man die linke Tür öffnen kann.

- Um hier eine Mondkarte zu finden, muss man sich an der ersten beweglichen Plattform mit den Spitzen nach unten fallen lassen. Lasst euch bei den sich drehenden Plattformen Zeit und seid bei der grünen Treppe vorsichtig.
- In der Turmspitze wird nach einer Zwischensequenz gespeichert und der Raum durch die Öffnung in der Wand verlassen. Jetzt wieder ganz nach unten, bis ihr euch durch ein kleines Loch im Boden wieder an den Levelanfang begeben. Vergesst unterwegs nicht die Extras einzusammeln. Das Tor nach draußen steht nun offen und ihr könnt das dritte Level betreten.

Level 3a Villa

- Zu Beginn des Levels erwarten euch gleich drei Höllenhunde. Haltet sie aus der Distanz in Schach und lauft auf keinen Fall vor ihnen weg, da sie euch sonst mit Feuerbällen eindecken.
- Sobald sie erledigt sind, öffnet sich das blaue Tor und es erscheinen drei weitere Höllenhunde. Geht bei diesen genauso vor und kümmert euch dann um den großen roten Zerberus, der gleich mit Feuerbällen angreift. Weicht ihnen aus und geht ansonsten genau wie bei den kleinen vor. (Achtung, er kann sich unsichtbar machen.)
- Begeben euch wieder zum Levelanfang. Links und rechts an der Mauer stehen zwei Fackeln. Schaut jetzt nach oben, wo ihr eine weitere findet, die außer Reichweite zu sein scheint. In der Nähe des Levelingangs ist eine unsichtbare Plattform, von der man auf die Plattform mit der Fackel gelangt.



Extraregen: Der extragroße Leuchter an der Decke des Foyers beschert euch gleich eine ganze Menge an Extras.

- Passiert danach die beiden offenen Tore und geht zu dem Brunnen. Darin ist eine hellgraue Plattform, die genau um 24.00 Uhr nach oben fährt. So könnt ihr die Extras auf den oberen Ebenen erreichen.
- Links vom Brunnen ist ein Speicherkristall. Vor dem Eingang zum Haus findet ihr rechts, versteckt an einem Grabstein eine Mondkarte. Auch die

beiden Holzkreuze, die ihr auf dem Gelände findet enthalten Extras.

- Im Foyer zerschlagt ihr alle Kerzenständer und trefft auf einen Vampir. Haltet ihn auf Distanz und setzt ihm mit eurer Primärwaffe zu. Sollte er sich an euch festbeißen, rüttelt den Analog-Stick hin und her um ihn wieder abzuschütteln. Wenn das nicht schnell genug gelingt, verwandelt ihr euch in einen Vampir und könnt eure Primärwaffe nicht mehr benutzen. Da hilft dann nur noch ein Heiltrank oder ein „Reinigender Kristall“. Sobald der Blutsauger oft genug getroffen wurde, verwandelt er sich in eine Fledermaus und fliegt davon. Versucht ihn währenddessen so oft wie möglich zu treffen, denn er lässt für jeden Treffer ein Extra fallen.
- Jetzt geht es weiter die Treppen rauf (den großen Kronleuchter zerstören) und dann durch die Tür. Im Rosengarten angekommen wartet ihr, bis es 3.00 Uhr ist um auf Rosa zu

Der Händler Renon

Renon der Dämon verkauft Abenteurern nützliche Extras. Ihr ruft ihn mit Hilfe eines Vertrages, den ihr ab dem dritten Level in regelmäßigen Abständen findet.



Zerberus

Nur im dritten Level trefft ihr auf den Zerberus. So lange ihr nicht vor ihm weglauft, scheint er recht einfach zu besiegen. Doch solltet ihr ihm den Rücken zukehren, beschießt er euch mit Feuerbällen.





GAME GUIDE • Castlevania

treffen. Geht nach der Unterhaltung durch die Tür und dann die Treppen hinauf.

- Nehmt die erste Tür links und geht gleich durch die nächste Tür. Nach der ersten Begegnung mit Vincent sprecht ihr ihn noch einmal an um den Archivs Schlüssel zu erhalten. Wieder auf dem Gang nehmt die zweite Tür links zum Ballraum. In einer der blauen Vasen ist der Schlüssel für den Lagerraum und in einem der Gemälde ein heilender Kristall versteckt.
- Verlasst den Ballraum wieder durch die Tür, durch die ihr gekommen seid, und lauft zurück zur ersten Tür auf der

rechten Seite. Den Lagerraum könnt ihr nur mit dem entsprechenden Schlüssel öffnen.

- Zurück im Gang folgt ihr ihm bis zum Ende. Nach einer kurzen Sequenz greift euch erneut ein Vampir an. Die Taktik bleibt dieselbe.
- Verlasst den Raum durch die andere Tür und betretet das Archivzimmer, wo ihr den Schlüssel für den Garten findet. Wieder zurück auf dem Gang begeben sich euch in den Ballsaal und verlasst diesen durch die Doppeltür. Unten trifft ihr zum ersten Mal auf den Händler Renon. Speichert ab, bevor es in den Garten geht.

Level 3b Garten

- Betretet den Garten und haltet euch an der ersten Abzweigung links. Nach einer kurzen Sequenz solltet ihr so schnell wie möglich dem auf der Karte markierten Weg folgen. Hängt dabei Frankensteins Monster und die zwei Höllenhunde ab. Weihwasser ist hier sehr nützlich, wenn ihr es in regelmäßigen Abständen aus dem Sprung auf den Boden werft um die Hunde zu verlangsamen. Carrie kann natürlich auch ihren aufgeladenen Schuss in regelmäßigen Abständen abfeuern. Versucht nicht gegen diese drei Gegner zu kämpfen. Sie sind unbesiegbar!
- Folgt Malus durch die Tür, an der er auf euch wartet, und verhilft ihm zur Flucht. Lauft jetzt den langen Gang

hinunter, schnappt euch den Kupferschlüssel und benutzt die linke Tür, die in die Villa führt. Lauft nun erneut zum Eingang des Gartens und benutzt den Kupferschlüssel.

- Für den Endgegner (schon wieder der Vampir aus dem Foyer!) gelten die bekannten Vampirregeln, außer dass er sich hin und wieder in die Lüfte begibt um dann auf euch herabzustürzen. Besiegt und kämpft danach gegen die Frau, die sich in einen Vampir verwandelt hat. Nehmt euch vor allem in Acht, wenn sie anfängt auf dem Boden herumzukrabbeln, da sie euch ziemlich schnell an der Kehle hängen kann.

Rosa

Rosa gießt die Blumen im Rosengarten. Sie spielt in Reinhardts Storyverlauf eine wichtige Rolle und scheint etwas für ihn übrig zu haben, obwohl auch sie ein Vampir ist.



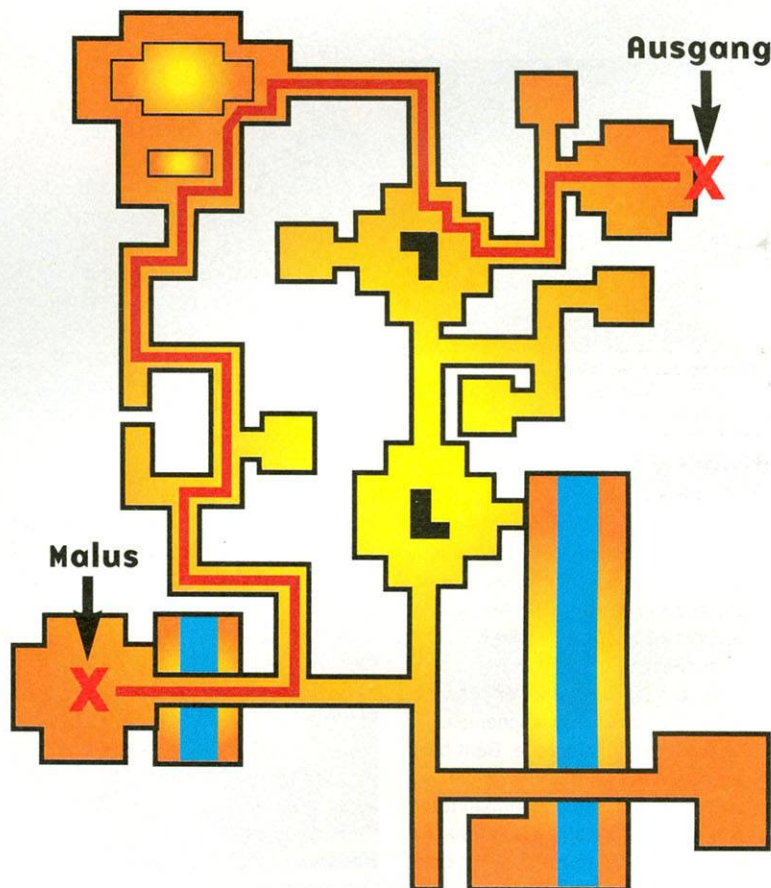
Reine Nervensache ist der Spurt durch das Gartenlabyrinth. Seid ihr zu langsam, erwischt euch Frankensteins Monster.



Carrie hat es leichter im Garten, da ihr Projektilschuss zielsuchend ist. So fällt einem das Ausweichen nicht so schwer.

Vincent

Vincent ist ein alter Vampirjäger, den ihr in der Villa trifft. Er gibt euch den Archivs Schlüssel und hilft euch am Ende gegen den wahren Dracula.



Level 4 Unterirdischer Tunnel (nur Reinhardt)

- Für die Spinnenfrauen gilt: auf Distanz halten!
- Vermeidet die Klingen, indem ihr über sie springt. Nehmt den Aufzug nach oben. Folgt dem Weg und nehmt die rechte Abzweigung. Springt über die Steine und holt euch die Extras. Lauft auf der anderen Seite geradeaus und nehmt die linke Abzweigung.
- Benutzt den Aufzug und haltet euch links um zu einem Mondtor zu gelangen (öffnet sich nur zwischen 18.00 und 6.00 Uhr). In dem Raum dahinter könnt ihr bei

Fledermäuse:

Diese kleinen Blutsauger gehören zu den kleinsten Gegnern in Castlevania. Gerade im 4. Level tauchen sie meist in Rudeln auf und können ganz schön nervig werden.



Renon einkaufen. Wenn ihr die andere Abzweigung nehmt und euch dann wieder rechts haltet, kommt ihr erneut zu vergiftetem Wasser.

- Passiert die Brücke und lauft weiter geradeaus bis zu einer Sonnentür (öffnet sich nur zwischen 6.00 und 18.00 Uhr). Im Raum dahinter sind zwei Roast-beefs und eine Sekundärwaffe zu holen.



Umsteigen bitte! Bis die blaue Gondel auftaucht, müsst ihr ein paar Geister erledigen.

- Macht kehrt und wendet euch dann nach rechts um zur ersten Gondel zu gelangen. Benutzt sie bis zur ersten Station. Die Knochenhaufen, die euch von der Decke beschießen, könnt ihr mit dem Kreuz gut außer Gefecht setzen.
- Wartet an der Station, bis die blaue Gondel auftaucht und steigt ein. Nehmt den Aufzug nach oben und mit einigen geschickten Sprüngen gelangt ihr in den nächsten Raum. Lauft die nächste Abzweigung rechts und dann wieder links um zur Sonnentür zu gelangen, durch die ihr das Level verlasst.



Arachnophobia: Wer sich vor Spinnen ekelt, hat ganz schön zu beißen. Hier wimmelt es nur so vor Spinnenfrauen.

Level 4 Unterirdischer Kanal (nur Carrie)

- Überspringt die einstürzenden Böden und haltet euch an der gegenüberliegenden Wand fest. Hängt jetzt nach rechts weiter, lauft zum Wasser und danach links. (Solltet ihr hineinfallen, ist ein Leben futsch.) Wendet euch jetzt nach rechts und besiegt die Echsenmänner.
- Aktiviert den Schalter im Boden, der den Wasserfall „abschaltet“. Durchquert nun den Durchgang im Wasserfall und lauft durch einen weiteren Durchgang.
- Haltet euch rechts und lauft weiter geradeaus bis zum Speicherkristall. Kehrt wieder zur Kreuzung zurück und besiegt die vier Echsen, die euch den Weg versperren.
- Lauft nach links (Backsteinboden) und achtet auf den Boden, der auch hier stellenweise nachgibt. Lasst ab jetzt die Echsenmänner so oft es geht einfach in Ruhe und konzentriert euch darauf nicht ins Wasser zu fallen.
- Ein Stück weiter ist eine Öffnung zu eurer Linken. Wenn ihr wollt, könnt ihr darunter durchkriechen um etwas Essbares und eine Mondkarte zu holen. Sonst lauft ihr weiter, die Treppen hinauf, speichert ab und biegt an der nächsten Kreuzung wieder links ab.



Kommt Zeit, kommt Rat. Nachts lassen sich diese Türen nicht öffnen. Warten oder Sonnenkarte benutzen!

- Folgt dem schmalen Steg, bis hin zu den Säulen im Wasser. Hier empfiehlt es sich, die Echsenmänner mit aufgeladenen Projektilschüssen schnell loszuwerden, da sie sonst ziemlich viel Nerven kosten können. Springt über die Säulen bis auf die andere Seite. Weiter über den Abgrund und aktiviert den Schalter.
- Jetzt geht es wieder zurück über die Säulen im Wasser, auf den schmalen Stegen zweimal links und geradeaus bis zu einem Durchgang. Geht die Treppen hinauf, überspringt die Abgründe bis ihr zu zwei Speerfallen kommt. Überspringt diese am besten, wenn sie an ihrem tiefsten Punkt angelangt sind.
- Aktiviert den Schalter und lauft zurück bis zu den Säulen im Wasser. Wenn ihr euch nun links haltet und dann sofort wieder rechts, kommt ihr zu einer Tür mit einem Sonnensymbol, die vorher nicht zu erreichen war. Das Level ist auch geschafft.



Echsenmänner gibt es in verschiedenen Ausführungen. Hier die feuerspuckende Art!

Level 5 Schlossmitte (Reinhardt)

- Auch hier gilt wieder: Alle Objekte untersuchen, da sich in vielen Extras verbergen. Geht erst geradeaus und dann die erste rechts. Benutzt die Tür auf der rechten Seite und bekämpft die Vampire.
- Verlasst den Raum durch das Gitter am linken oberen Ende des Raumes. Schaut euch die Venusstatue an und bekämpft die beiden Blutmonster. Steigt die Treppen nach oben und ihr gelangt in einen Raum mit rotem Teppich.
- Die Tür direkt vor euch führt zu einem recht großen Raum. Sobald alle Echsenmänner, die aus den mechanischen Behältern kommen, besiegt sind könnt ihr ihn wieder verlassen. Lauft im nächsten Raum die Treppe hinauf und geht durch die Tür.
- Macht die beiden durchsichtigen Geistersoldaten nieder und nehmt die Tür an der rechten Wand. Die beiden Butler-Vampire solltet ihr in Bewegung halten und aus der Distanz vermöbeln.
- Verlässt man den Raum durch die andere Tür, kommt man in einen Gang mit feuerspuckenden Steinköpfen. Sie spucken 4- bis 5-mal Feuer und machen dann eine kurze Pause. Die genügt um vorbeizulaufen. Bevor ihr den Gang durch die Tür verlasst, werft noch mal einen Blick auf die beschädigte Wand.
- Im nächsten Raum unterhaltet ihr euch mit dem Echsenmann, der euch den Schlüssel für die Folterkammer gibt.

In der angrenzenden Kammer schnappt man sich nach der Sequenz eine Nitro-Flasche.

- Wenn ihr das Nitro in der Hand habt, gilt folgendes: Nicht springen, nicht fallen und nicht getroffen werden. Platziert das Nitro an der beschädigten Wand und lauft dann zurück zum Levelanfang. Betretet die Folterkammer am anderen Ende des Ganges.
- Besiegt die Vampire in der Folterkammer und holt euch das Mandragora aus dem Regal. Von der Folterkammer aus lauft ihr geradeaus und geht die erste links. Lauft den Gang bis zum Ende durch und benutzt die große Tür auf der linken Seite.



Mission Impossible: Mit einer Flasche Nitro in der Tasche ist das Leben nicht mehr lustig. Nicht springen, nicht fallen und auch nicht getroffen werden. Sonst bleibt nicht viel von euch übrig.

Die Echsenmänner

Taktik für Echsenmänner: viel bewegen und die Monster mit voll aufgeladenen Projektilen beschießen.



Malus

Dem kleinen Jungen Malus begegnet ihr immer wieder während des Spiels. Erst gegen Ende stellt sich heraus, dass er gar nicht so hilflos ist, wie er die ganze Zeit vorgibt.



Malus: Ist Dracula tot?





Reinhardt Schneider

Als Nachfahre des berühmten Belmont - Clans ist er dazu verdammt mit der heiligen Peitsche seiner Ahnen gegen Dracula anzutreten. Primärwaffe: Peitsche Sekundärwaffe: Dolch



Vampire

gehören mit Abstand zu den unangenehmsten Gegnern. Lasst ihr sie zu nahe an euch rankommen, fangen sie an euch auszusaugen. Nach kurzer Zeit werdet ihr auch zum Vampir und könnt eure Primärwaffe nicht mehr benutzen. Die effektivste Waffe gegen Vampire ist ohne Zweifel Weihwasser.



GAME GUIDE • Castlevania



Mandragora und Nitro: An zwei Stellen im 5. Level müsst ihr diese beiden Substanzen zusammenbringen – dann knallt's.

- Ihr seid jetzt in der Arena, in deren Mitte ein riesiger toter Behemoth liegt. Platziert das Mandragora an der gegenüberliegenden Wand und geht zurück zur Folterkammer um euch ein weiteres Mandragorafläschen zu besorgen. Mit dem Mandragora geht es zurück zur beschädigten Wand im oberen Teil des Schlosses.
- Nitro und Mandragora reagieren miteinander: Nach einer Explosion ist ein großes Loch in der Wand und man hat die Wahl zwischen zwei Türen. Geht durch die rechte Tür und stockt eure Vorräte bei Renon auf, bevor ihr den dunklen Durchgang benutzt.
- In der Bücherei solltet ihr auf eines der Regale steigen um zur nächsten Ebene zu gelangen. Dort angekommen stellt ihr euch auf den Schalter und eine Luke in der Decke tut sich auf. Steigt hindurch und wiederholt das im darüber liegenden Raum. Nun befindet ihr euch in einer riesigen Halle.
- Am Schalterpult ist folgende Kombination richtig: Gold = Venus (2), Rot = Mars (4), Blau = Neptun (8). Diese Kombination löst das Siegel in der Arena.

- Geht zurück zu dem Raum mit dem roten Teppich und benutzt nun die linke Tür. Lauft schnell durch den Raum mit den schmalen Stegen. Steigt die Treppe hinauf, lasst den goldenen Krieger in Ruhe und betretet das Labor. Verlasst es durch die Tür auf der anderen Seite. Weicht dabei den herabfallenden Stahlklingen aus.
- Zwei Türen weiter befindet ihr euch wieder im „Nitro-Raum“. Nehmt das Nitro und macht euch auf einen nervenaufreibenden Marsch zur Arena gefasst. (Zu dieser Passage ist nur zu sagen: Ruhe bewahren und Zeit lassen!)
- In der Arena angekommen platziert ihr das Nitro an der Wand, wo auch schon das Mandragora steht. Die Wand wird weggesprengt und gibt einen kleinen Raum frei, in dem ein riesiger Kristall steht.
- Aktiviert den Kristall: Wie zu erwarten erwacht der Behemoth zum Leben und will euch töten. Seinem gelben Energiestrahle weicht ihr aus, indem ihr mehrere schnelle Sprünge in die gleiche Richtung macht. Der blaue Energiestrahle ist am besten zu umgehen, indem man möglichst nahe an das Monster herantritt. Wenn der Behemoth auf euch zustürmt um euch zu rammen, wartet, bis er kurz vor euch steht, und macht dann einen Sprung zur Seite. Deckt ihn jetzt mit Schlägen ein.
- Wenn der Behemoth besiegt ist, lauft zurück in Richtung „Nitro-Raum“. Im ersten Raum, den ihr auf dem Weg dorthin betretet, wartet Rosa, die ihr jetzt bekämpfen müsst. Weicht ihren Geschossen aus (springen) und deckt sie konstant mit eigenen Geschossen und eurer Hauptwaffe ein.
- Ist Rosa besiegt, verlasst ihr den Raum wieder durch das Gitter und beendet das Level, indem ihr im darauffolgenden Raum den Fahrstuhl benutzt (Hebel umlegen).

Level 5 Schlossmitte (Carrie)

Bis zum Endgegner Behemoth ist der Levelverlauf mit Carrie identisch. Der einzige Unterschied zu Reinhardt ist, dass Carrie am Ende nicht gegen Rosa kämpft, sondern auf Actrise trifft, die euch gegen ein Mitglied aus Carries Familie antreten lässt. Ihr Kampfstil ist dem von Carrie recht ähnlich. Lauft ständig herum und beschießt den Gegner mit aufgeladenen Projektilen.



Superschuss: Die Waffen der beiden Helden können in 2 Stufen aufgewertet werden.



Urgroßmutter? In der Tat könnte die hübsche Dame Carries Uroma sein. Oma oder nicht, Vampire werden kaltgemacht.

Level 6 Duellierturm (nur Reinhardt)

In diesem Level gibt es zwar keinen richtigen Endgegner, dafür aber vier Kampfarenen mit vier verschiedenen Kreaturen, die nur auf euch warten.

Zu beachten ist auch, dass ihr pro Gegner nur begrenzte Zeit zur Verfügung habt, da die Decke der einzelnen Arenen sich nach und nach senkt und irgendwann herunterfällt. Zwischen den einzelnen Kampfarenen habt ihr schwierige Plattformsprünge zu bewältigen und müsst bis zu vier rotierenden Klingen gleichzeitig ausweichen. Lasst euch lieber etwas mehr Zeit für einen gezielten Sprung, als hektisch von Plattform zu Plattform zu springen ...



Minotaur: Ein besonders großer und auch besonders Dummer Duellist. Vorsicht ist nur vor seiner Rammattacke geboten.

- Für die ersten beiden Gegner genügt ein einfaches „Schlagen und wegspringen“-Prinzip. Falls sie doch mal näher rankommen sollten, als euch lieb ist, benutzt das Schwert.
- Der vorletzte Gegner ist ziemlich einfach auszutricksen, indem ihr ständig im Kreis vor ihm herlauft und regelmäßig zum Schlagen stehenbleibt. Sollte er stehenbleiben um gleich darauf auf euch loszustürmen, springt ihr kurz vorher zur Seite.
- Den letzten erledigt ihr am besten, indem ihr ihn auf Distanz haltet und ihn aus der Ferne mit eurer Peitsche und dem Kreuz bearbeitet. Sollte er in Schlagweite kommen, versucht wegzuspringen und ihn dabei mit eurem Schwert zu treffen.

Level 6 Wissenschaftsturm (nur Carrie)

- Bewegt euch vorsichtig um den ersten zentralen Turm herum. Weicht dabei den Müllbällen aus und springt über die Elektroschocker, wenn sie nicht schießen. Nach drei Ebenen stoßt ihr auf mit Spitzen versehene Kisten, die euch auf Laufbändern entgegenkommen. Die Kisten können zerschlagen werden.
- Nach einigen Ebenen kommt eine Plattform, mit der ihr nach oben gelangt. Im Wissenschaftslabor sind die Maschinengewehre mit zwei aufgeladenen Projektilschüssen auszuschalten. Geht durch alle Türen und holt



Geheimwege: Das hier ist kein Grafikfehler, sondern eine unsichtbare Brücke.

euch jeweils die Extras. In einem Raum findet ihr den Schlüssel 1.

- Laft jetzt die Treppen hinauf und schaltet mit einem voll aufgeladenen Schuss die vier

großen Maschinengewehre aus. Um über die frei stehenden Säulen zu kommen sollte man „kleine“ Sprünge machen, da man sonst zu weit springt. Lasst euch von dort links runterfallen.

- Laft geradeaus durch die Tür und zerstört das Maschinengewehr. Jetzt gelangt ihr zu einem Gang mit drei Türen. Hinter der mittleren ist Schlüssel 2, in den anderen Räumen wartet lediglich ein Maschinengewehr.
- Laft zurück und springt über die anderen freistehenden Säulen zum Eingang des Wissenschaftslabors. Jetzt die Treppe hinauf, wieder die Säulen bewältigen und diesmal rechts durch die Doppeltür.
- Wieder draußen springt ihr auf den unsichtbaren Steg und laft zu der Fackel um euch die Extras zu holen. Wieder zurück und die Plattformen hochgesprungen, kommt man auf der oberen Ebene dieses Levels an. Für die Tür auf der rechten Seite ist Schlüssel 3 nötig, den ihr aber erst am Ende des Levels findet. Folgt hier dem vorgegebenen Weg und schaltet die Maschinengewehre aus der Ferne aus.

Level 7 Vollstreckungsturm (nur Reinhardt)

- Speichert direkt am Eingang. Laft an den schwingenden Klingen vorbei und haltet euch rechts. Erledigt die Fledermäuse und springt während ihr rennt von Plattform zu Plattform. Schaltet den Knochenhaufen aus und hüpf über den Abgrund.
- Laft auf die gegenüberliegende Seite, bis ihr zu beweglichen Plattformen gelangt. Schwingt euch an der Metallplattform nach oben und setzt euren Weg fort. Die Guillotinen fahren immer ganz nach oben und fallen dann bis zum untersten Level.
- Jetzt kommt ihr zu zwei Pendelklingen, hinter denen ein Knochenhaufen auf euch wartet. Weicht den Schüssen durch Springen aus und benutzt eure Sekundärwaffe aus der Ferne. Weiter geht es nach links über die drei Plattformen zum Speicherkristall. Die Stahlspitzen kommen gleichmäßig nacheinander aus dem Boden geschossen.



Auweichen und zuschlagen ist hier die Devise. Der Knochenhaufen ist futsch.

- Überquert sie und zerschlägt den Sarkophag.
- Laft zurück zum Speicherkristall und benutzt die Plattform um nach oben zu gelangen. Etwas weiter vorne kommt ihr an einem verschlossenen Gitter vorbei. Um das dahinter liegende Areal zu betreten braucht man einen Schlüssel, den man erst kurz vor Levelende findet.
- Setzt euren Weg rechts fort und laft weiter, bis ihr zu einem roten Skelett kommt, das mit Knochen wirft. Schlagt es nieder und laft

rechts weiter. Achtet beim Überqueren der Plattformen auf die Medusaköpfe und erledigt die Knochenhaufen von Weitem. Der letzte Sprung ist nicht einfach, da man sich den Kopf stoßen kann und dann zu Tode stürzt. Springt also möglichst weit rechts.

- Klettert nun nach oben und passiert das rote Skelett. Dem Tor direkt gegenüber findet ihr einen Sarkophag, in dem sich Schlüssel für das verschlossene Gitter befinden. Ihr könnt jetzt dorthin zurücklaufen und ein paar Extras und den Spezialkristall 2 holen. Damit ist nach einmaligem Durchspielen Reinhardts zweites Kostüm anwählbar. Sonst laft ihr zurück zum roten Skelett, schlägt es nieder und geht rechts weiter.
- Nach einem weiteren Sarkophag und einem Knochenhaufen habt ihr das Level geschafft.

Level 7 Turm der Magie (nur Carrie)

- Laft vorsichtig über die schmalen Kristallstege und kümmert euch um die Kristallmonster (am besten aus nächster Nähe mit euren Klingen). Springt nun von Kristall zu Kristall, bis ihr an einen Turm gelangt.
- Hüpf den Turm hinauf (nicht ganz einfach, da ihr um die Kurve springen müsst) und haltet euch dann links. Springt über die lilafarbenen Warp-Kristalle zum ersten Speicherpunkt. Von da aus geht es weiter über vier Warp-Kristalle zu der Plattform mit der gelben Blase.
- Springt weiter auf die gelben Schollen und vernichtet die grünen Kristallmonster. Wieder zurück die gelbe Blase zerschlagen und von der mittleren gelben Scholle nach links über die beiden Warp-Kristalle auf die Plattform mit der blauen Blase. Zerschlägt auch diese und springt schnell wieder auf die gelben Schollen zurück. Die linke bewegt sich nach oben und so kommt ihr auf die vorher unerreichbare blaue Plattform.



Neues Outfit: Kurz vor dem Levelende ist es versteckt.

- Von hier aus springt ihr weiter nach oben, schaltet unterwegs ein weiteres Kristallmonster aus und gelangt schließlich auf eine Plattform, von der eine Brücke zum Ausgang abgeht. Wenn ihr euch umschauf, sollte auf der rechten Seite eine einsame Plattform zu sehen sein, die für einen Sprung zu weit ist. Habt ihr Weihwasser dabei, werft es in die Richtung dieser Plattform und eine unsichtbare Brücke wird sichtbar. Aber auch ohne Weihwasser kann man die Brücke überqueren, indem man sich einfach von der Mitte der eigenen Plattform aus auf die Mitte der anderen Plattform zu bewegt.
- Seid ihr drüben angelangt, findet ihr in der Fackel den Spezialkristall 3, mit dem Carrie ihr zweites Kostüm bekommt. Laft über die unsichtbare Brücke zurück und verlasst das Level.



Eismonster erledigt man am besten aus nächster Nähe. Mehr Schwierigkeiten bereiten euch die roten Warp-Kristalle.

Skelett-krieger

Diese roten Skelettkrieger werfen euch mit Knochen. Ihr könnt sie zwar K.O. schlagen, aber nicht töten, da sie sich immer wieder aufrappeln.



Carrie Fernandez

Durch ihre große magische Begabung fühlt sie die Rückkehr Draculas und macht sich alleine auf den Weg zum Schloss um das Böse aus dem Land zu vertreiben. Primärwaffe: ziel-suchendes Energieprojektile
Sekundärwaffe: Ringklingen



Level 8 Uhrenzimmer (Reinhardt)

Dieses Level besteht nur aus einem Raum und einem Fahrstuhl, der aufs Dach führt. Unten könnt ihr abspeichern, bei Renon eure Vorräte aufstocken und die Extras einsammeln.

- Lauft den schmalen Gang entlang, dann kommt ihr zum Fahrstuhl, der euch aufs Dach führt, wo ihr gegen den Tod antretet. Springen und Schlagen ist hier eine gute Taktik. Die Sicheln, mit denen er euch bewirft, scheinen nicht sehr treffsicher zu sein, trotzdem sollte man sich davor in Acht nehmen und sie notfalls zerschlagen. Ab und zu fliegt er davon und stürmt dann wieder ziemlich nahe an euch ran: der perfekte Moment um ihn mit Hieben einzudecken. Wenn er ein Pentagramm in die Luft oder auf den Boden zeichnet, solltet ihr euch schleunigst davon machen: Dem Pentagramm entsteigt ein riesiger, untoter Fisch und haut euch um.
- Bleibt am Ball und gebt nicht auf! Verlasst das Dach wieder mit dem Fahrstuhl, speichert ab und betretet den Glockenturm.



Mächtig böse: Unfairerweise bedient sich der Tod gewaltiger Zaubersprüche. Zum Glück haben Spiele noch keinen Riechfunktion, sonst müsste man sich hier ganz schön die Nase zuhalten.



Tod: Als unerfahrener Vampir ertrug sie es nicht, dich zu töten.

Rosa habt ihr es zu verdanken, dass ihr noch am Leben seid. Sie stirbt an eurer Stelle, doch Rache ist bekanntlich süß.

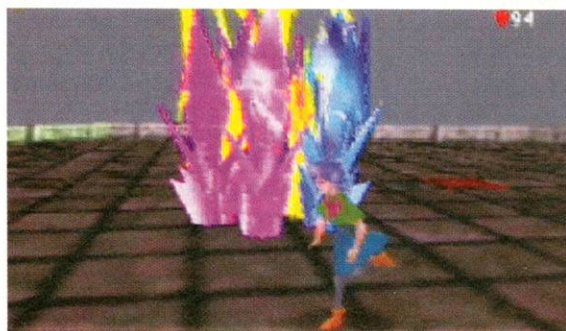


Getroffen! Gegen Reinhardts Superpeitsche ist selbst der Tod machtlos. Bei einem Treffer leuchtet er weiß auf.



Das war's: Auch Gvatter Tod stirbt. Natürlich nicht so richtig. Wenigstens scheint es ihm Schmerzen zu bereiten.

Level 8 Uhrenzimmer (Carrie)



Das Level an sich ist identisch mit Reinhardts, jedoch kämpft ihr auf dem Dach nicht gegen den Tod, sondern gegen die üble Actrise.

- Lauft immer im Kreis um sie herum und weicht dabei den Kristallen aus, die aus dem Boden schießen. Kommt auch dem Kristallkäfig nicht zu nahe. Zerstört einen oder mehrere der Kristalle, die Actrise umgeben, und schießt dann auf die Dame selbst.

Eiskalt: In den prächtigsten Farben schimmern die Kristalle, hinter denen sich die üble Actrise eingemauert hat. Mit ein paar gezielten Schüssen eurer Projektilwaffe zerspringen sie in tausend Teile.

Level 9 Glockenturm

- Arbeitet euch auf der rechten Seite nach oben und überquert einen Balken zwischen zwei Zahnrädern um auf die linke Seite zu gelangen. Wieder weiter nach oben bewegen und den Schlüssel aus einer der Fackeln mitnehmen. Jetzt erneut auf die rechte Seite wechseln, ein wenig nach oben klettern und durch die Tür den nächsten Raum betreten.
- Speichert ab und begeben euch in den nächsten Abschnitt, in dem ihr auf sechs Knochenhaufen trifft: Die ersten beiden befinden sich links und rechts in zwei Vertiefungen in der Wand. Erledigt die Knochenhaufen und schnappt den Schlüssel, der sich auf der rechten Seite in einer Vertiefung befindet. Mit dem Schlüssel könnt ihr die Tür öffnen um diesen Raum zu verlassen.
- Klettert über die ersten Zahnräder und lasst euch auf den Boden fallen. Zerstört die Knochenhaufen, die auf dem Boden rumlungern, und sammelt die Extras ein. Klettert nun auf die hintere der rotierenden Plattformen und springt von dort auf den sich drehenden Balken mit den Stacheln.

- Wartet, bis das Zahnrad von der anderen Seite nahe genug herangekommen ist und springt drauf. Springt nun über die nächsten Zahnräder und holt den Schlüssel.
- Laft wieder zurück zu den rotierenden Plattformen und klettert bis nach oben. Auf der einen Seite könnt ihr jetzt einen Speicherkristall und den Ausgang sehen. Auf der anderen Seite findet ihr einen Vertrag, der die letzte Möglichkeit darstellt etwas bei Renon zu kaufen. Betretet nun das letzte Level!



Uhrwerk: Zahnräder und Plattformen gilt es im Glockenturm zu bewältigen.



Knochenhaufen und ein paar Medusa-Köpfe sind die einzigen Gegner in Level 9.

Level 10 Schlossbereich

■ Lauft die Treppen hinauf. Im ersten Raum trefft ihr auf Renon, der sich von euch verabschiedet. Der nächste Raum ist entweder leer oder Vincent der Vampirjäger aus der Villa erwartet euch hier. Sollte der Raum leer stehen, könnt ihr euch nach dem Kampf mit Dracula auf das gute Ende freuen. Wenn ihr gegen Vincent antreten müsst, habt ihr euch auf dem Weg zu viel Zeit gelassen und müsst mit dem schlechteren Ende Vorlieb nehmen. (Gilt für beide Charaktere).

■ Haltet Vincent auf Distanz und verwendet möglichst keine Wurfaffen oder Weihwasser. Er sollte sowohl mit Carrie als auch mit Reinhardt kein allzu großes Problem darstellen.



Autsch! Der vermeintliche Dracula ist keineswegs ein einfacher Gegner. Hier wird Reinhardt gerade von einem der Energieringe erwischt. Drei weitere Attacken hat der Obermottz auf Lager.

■ Wenn ihr noch ein Stück weiter nach oben lauft, kommt ihr zur Turmspitze. Tretet nicht gleich ein, sondern springt um den Turm herum um noch ein paar Extras zu ergattern. Hier kann auch über eine unsichtbare Brücke noch ein Heilungspaket gefunden werden.

■ Betretet den Raum und lauft zum Sarg. Nach einer Sequenz steht euch Dracula gegenüber, der sich in Nebel verwandelt und sich im Raum hin und her „beamt“.

■ Der Fürst der Finsternis hat vier verschiedene Angriffe, die wir hier einzeln erklären.
– Er zieht seinen Umhang hoch, aus dem euch dann mehrere Feuerbälle entgegenfliegen. Diesen könnt ihr



Weihwasser her! Auch gegen ehemalige Vampirjäger ist das die beste Waffe.



Malus entpuppt sich gegen Ende als der echte Bösewicht.

durch Springen ausweichen oder sie zerschlagen, worauf sie gelegentlich auch nützliche Energiespender hinterlassen.

– Er hebt seine Hand und ein riesiger Feuerschweif kommt euch entgegen. Hier hilft nur seitlich wegzuspringen.

– Wenn er seine Arme verschränkt, feuert er zwei Energieringe ab. Beim ersten müsst ihr springen und euch beim zweiten ducken.

– Bei seiner vierten Attacke öffnet er wieder seinen Umhang und versucht euch mit einem magischen Sog zu sich zu ziehen um euch auszusaugen. Springt hier wiederholt von ihm weg, um dem Sog zu entgehen.

■ All diese Angriffe lassen sich allerdings vermeiden, wenn man schnell genug ist. Versucht ihn im Auge zu behalten und trefft ihn am Kopf, sobald er sich manifestiert. Sollte zuvor ein Kampf gegen Vincent stattgefunden haben, so kriegt man anschließend die „schlechte“ Endsequenz zu sehen.

■ Seid ihr aber zeitig angekommen, geht es jetzt weiter: Der Raum beginnt zusammen zu fallen. Lauft jetzt schleunigst die Treppen wieder runter, bis links an der Außenwand eines Gebäudes ein Fahrstuhl zu erkennen ist. Kurz bevor ihr auf den Fahrstuhl aufspringt, fliegt Malus auf einem geflügelten Dämonenpferd an euch vorbei. Und, wen wundert's, er erwartet euch auch auf dem Dach des Gebäudes. Nach einer Transformation kämpft ihr jetzt gegen den wahren Dracula.



Ich bin der Beste! Eingebildet sind sie alle ein wenig. Dracula gehört allerdings wirklich zu den schöneren Endgegnern.

– Lasst ihn auf keinen Fall zu nahe an euch ran kommen, da er euch sonst entweder in einen Feuerkegel oder in eine Eiswand einhüllt, die beide sehr viel Energie abziehen. Hier hilft dann auch kein Ausweichen mehr.

– Genau wie der Gegner zuvor feuert auch der echte Dracula zwei Energieringe ab. Beim ersten drüber springen und beim zweiten (etwas verzögert) ducken.

– Seine häufigste Attacke besteht darin zu „verschwinden“ und an einer anderen Stelle wieder aufzutauchen. Sobald er dann wieder auftaucht, schießt er eine Energiekugel ab, die sich während des Fluges in drei Kugeln aufteilt. Diesen weicht ihr am besten aus, indem ihr darunter durchrutscht. Auch diesen Dracula muss man am Kopf treffen um ihn zu vernichten.

■ Ein wenig Beharrlichkeit ist hier schon nötig, da sich dieser Kampf durchaus etwas in die Länge ziehen könnte. Wer jetzt denkt, dass die Sache damit vorüber ist, der hat sich gewaltig getäuscht. Nach einer weiteren Filmsequenz verwandelt sich Dracula in ein furchterregendes und mächtig großes Monster.

■ Behaltet immer eure Energieleiste im Auge (sehr wichtig, da ein einzelner Angriff euch schon töten kann, wenn eure Leiste nicht mindestens zu drei Vierteln gefüllt ist). Die beste Methode, gegen dieses Ungetüm vorzugehen, ist sich direkt hinter ihm an seinem Schwanz zu postieren. Hier kann man fast ungestört einige Schläge plazieren. Bleibt aber nicht zu lange, da ihr sonst von einer riesigen Schockwelle überrollt werdet. Sobald dies wieder verschwunden ist, das Ganze wiederholen, bis auch diese Inkarnation des dunklen Fürsten das Zeitliche segnet.



Groß, größer, Dracula: Auch dieses Riesenungetüm mit seinen unzähligen Angriffen hat eine Schwachstelle. An seiner Hinterseite seid ihr in regelmäßigen Abständen für kurze Zeit sicher.

■ Jetzt habt ihr es aber endlich geschafft und könnt den Abspann genießen. Wenn ihr auch brav alle Spezialkristalle eingesammelt habt, könnt ihr nun die schwierige Spielstufe anwählen und die beiden Charaktere mit einem neuen Outfit ausstatten.



Auf einen Blick

	Nintendo 64
	Preis: ca. 140,-
	Termin: April
	Hersteller: Konami
	Vertrieb: Konami
	Genre: Action

Fazit

Castlevania ist der Sprung in die dritte Dimension geglückt. Obwohl die Level anfangs etwas eintönig beginnen, mausert sich das Spiel nach und nach vor allem in Sachen Grafik und Motivation zu einem Topitel. Die stimmungsvolle Musik vermittelt echtes Vampir-Feeling.

D

Fun-o-Meter



Profi-Meter



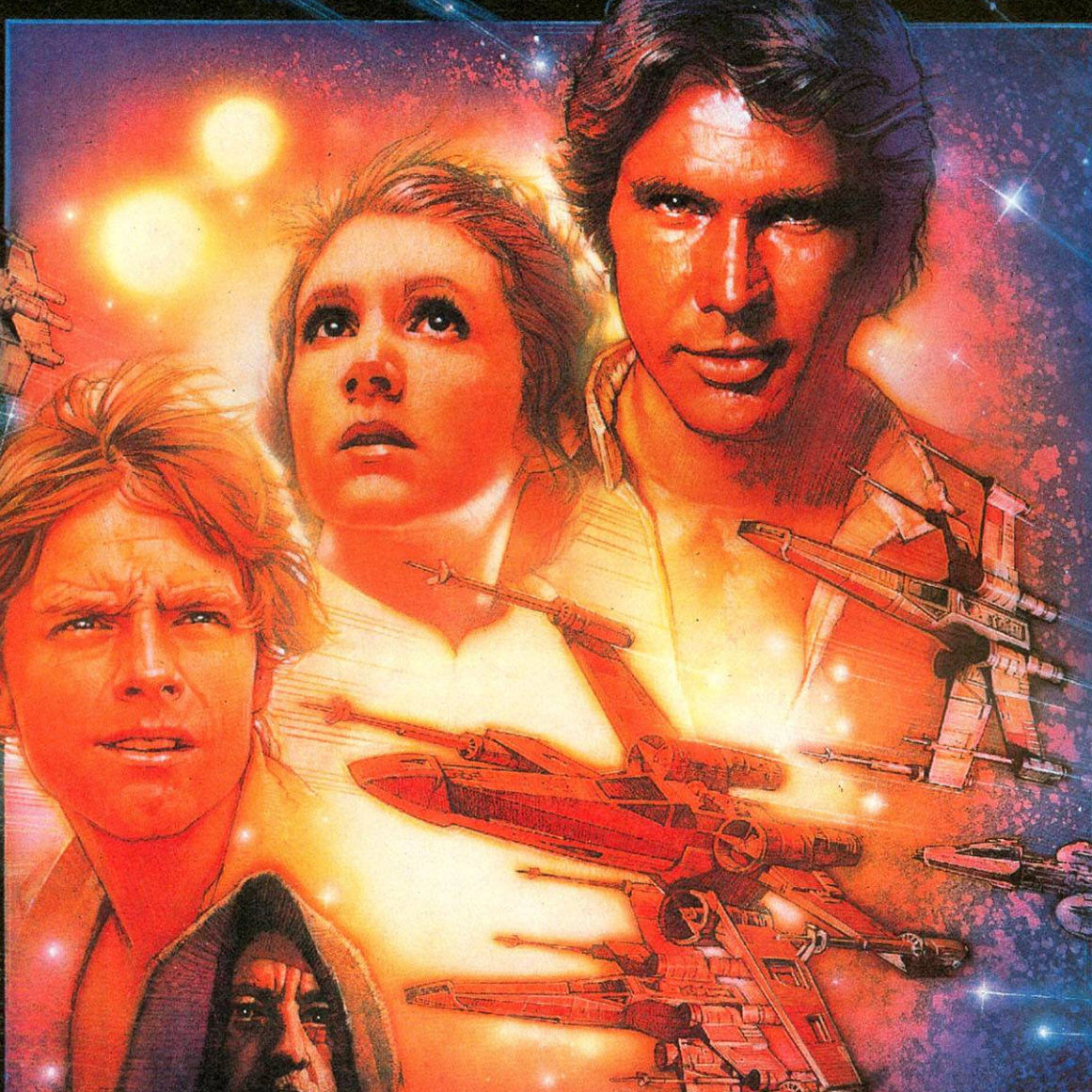
PREQUEL UPDATES • POSTER • STAR PORTRÄTS

DAS OFFIZIELLE

STAR WARS

M A G A Z I N

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

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
Bomberman 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 Recking 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

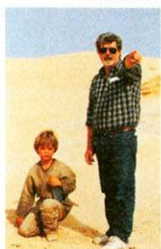
Nintendo 64	DV 244,90
Pad org.	DV 54,90
Pad color	DV 44,90
4MB Speichererweiterung	DV 69,90
Memory Card 1MB	DV 34,90
Memory Card 5MB	DV 64,90
Rumble Pack incl. Memory Card	DV 49,90
Game Buster	DV 109,90
Multinorm Adapter	DV 39,90
Multinorm Adapter Passport	DV 89,90
RGB Kabel	DV 19,90
S-VHS Kabel	DV 19,90
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
Irtümer vorbehalten
Ladenpreise können abweichen
Händleranfragen erwünscht

Episode 1

Der Krieg der Sterne geht weiter, oder besser: er beginnt! Am 02.09. kommt „Episode 1: Die dunkle Bedrohung“ („The Phantom Menace“) in die Kinos. Regisseur George Lucas erzählt darin die Geschichte des jungen Anakin Skywalker, bevor er zum Dunklen Lord der Sith wurde – zu Darth Vader. Schon heute kann man sicher sein: Dieser Film wird der erfolgreichste in der Geschichte des Kinos!

Im Palast von Theed auf dem Planeten Naboo.



Regisseur George Lucas und sein neuer Held, der junge Anakin Skywalker (Jake Lloyd).

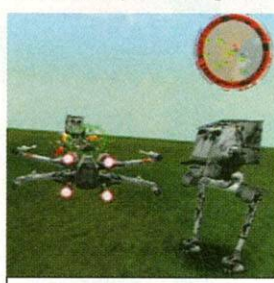
Star Wars: Rogue Squadron

Star Wars: Rogue Squadron

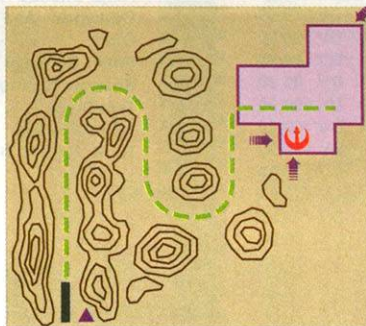
Der Kampf der Rebellen-Elitetruppe *Rogue Squadron* (etwa: Schurken-Staffel) geht in die letzte Runde. Die Missionen 13 bis 16 und die drei Bonus-Level erwarten noch einmal Höchstleistungen von euch. Möge die Macht mit euch sein!

Level 13 Blockade auf Chandrila (X-Wing)

Ihr müsst den Zug beschützen. Drosselt gleich am Anfang das Tempo und holt die TIE's vom Himmel, die von hinten angreifen (keine Protonen-Torpedos benutzen!). Fliegt nach der Zwischensequenz mit geschlossenen Flügeln zur Stadt. Im rechten Teil steht ein einsamer AT-ST, der ein Upgrade hinterlässt. Beseitigt nun die Bomber und helft nach der Zwischensequenz euren Kollegen (der Karte folgen). Schaltet die AT-ST's mit den Protonen-Torpedos (es sind sechs Stück) aus. Beseitigt nach der Zwischensequenz die neun TIE's (Interceptors und Bomber).



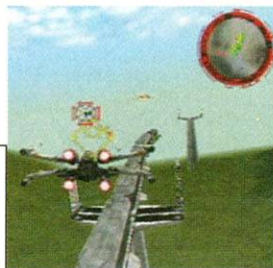
AT-STs greifen die Stadt an. Fliegt schnell hin!



Dem Zug darf auf seiner langen Reise nichts passieren. Beschützt ihn!

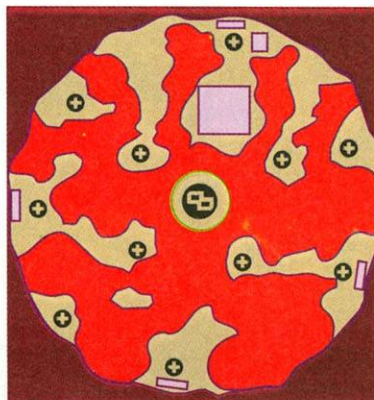
Go for Gold! (L13)

Komplett in:	5:45 Min.
Abschüsse:	35
Genauigkeit:	20%
Gerettet:	4
Boni:	1



Level 14 Überfall auf Sullust (Y-Wing)

Dies ist eine Mission, in der jeder Pilot für sich alleine kämpft. Beseitigt zuerst alle Missile-Stationen im Level, dann die (ca. 20) Boden-Luft-Laser. Sucht nach dem AT-ST, der einen Bonus hinterlässt. Kümmert euch nun um die Sender: Fliegt in die Luft und „fällt“ dann von oben über die Sender und die Laser-Anlagen her. Nach der Nachricht von Kasan fliegt ihr in den Innenbereich. Berührt die Zylinder dort nicht, aber beseitigt sie gewissenhaft.



Die Schutzschild-Generatoren müssen zerbombt werden.

Go for Gold! (L14)

Komplett in:	4:00 Min.
Abschüsse:	40
Genauigkeit:	75%
Gerettet:	0
Boni:	1



Sucht die weißen Dinge und jagt sie in die Luft.

Level 15 Moff Seerdon's Rache (X-Wing)

Go for Gold! (L15)

Komplett in:	6:00 Min.
Abschüsse:	45
Genauigkeit:	30%
Gerettet:	55
Boni:	1

Fliegt alle Stellen an, zu denen euch der Radar führt. Wenn ihr zu langsam seid, zerstören die imperialen Truppen die ganzen Bacta-Vorräte und töten die Menschen. Schießt alle TIEs

ab und kümmert euch um die Bodentruppen (z. B. AT-STs). Wenn ihr Moff Seerdon entgegentretet, greift ihr aus der Ferne mit Missiles und dem Laser an, bis ihr an ihm vorbeigeflogen seid. Dreht um und wiederholt die Aktion. Er wird versuchen euch zu rammen: Weicht rechtzeitig aus!



Nicht das Bacta sprengen – die Vorräte sind für die Rebellion unersetzbar!

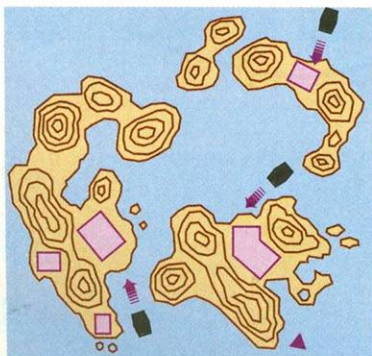


Erneut kommt es zum erbitterten Zweikampf mit den TIE-Jägern.

Level 16 Die Schlacht um Calamari (V-Wing)

Erstmals übernehmt ihr jetzt die Rolle von Wedge, dem neuen Commander der *Rogue Squadron*. Auch trifft ihr jetzt von Robotern gesteuerte TIE-Jäger, die TIE/Ds. Nach ein paar Sekunden fliegt ihr schnell zum Sammelpunkt, wo ein riesiges Kampffahrzeug („Devastor“) wartet. Wer allein hinfliegt ist so gut wie tot! Beseitigt zuerst die Waffen. Die Devastors scheinen unbesiegbar, doch nach der Funkmeldung könnt ihr den Schutzschildgenerator

(oben) abstellen und die Beine einknicken lassen (Missiles sollten nur aus der Nähe abgefeuert werden!). Passt auf, dass ihr nicht unter den Monstern zerquetscht werdet. Rettet die Leute vor den TIE/Ds – sie sind kaum mit Lasern zu zerstören, nehmt also Missiles. Nach einem weiteren Devastor bekämpft ihr wieder die TIE/Ds und seid der Sieger!



Zerstört den Schutzschild-Generator des Devastors.



Solange die Beine intakt sind, droht der Stadt Gefahr: Schießt sie gehunfähig.

Go for Gold! (L16)

Komplett in:	7:00 Min.
Abschüsse:	24
Genauigkeit:	25%
Gerettet:	87
Boni:	0

Bonus 1 Beggars Schlucht (T-16 Skyhopper)

Go for Gold! (B1)

Besiegt Wedge beim Rennen.

Bleibt im Graben: Wer zu hoch fliegt gilt als Mogler und scheidet aus.



Gewinnt das Wettrennen gegen drei Freunde! Für Zev gibt es Bronze, für Dack Silber und für Wedge Gold. Bleibt auf niedriger Flughöhe, sonst denken eure Freunde, dass ihr mogelt und die Mission ist beendet. Versucht nicht gegen die Wand zu stoßen, denn der Skyhopper hat keine guten Schutzschilde.

Für den Sieg über Wedge nehmt ihr den rechten Weg, bleibt niedrig und schießt nicht. Nach ein paar Kurven dürft ihr Wedge nicht berühren, sonst explodiert euer Skyhopper.

Bonus 2 Der Todesstern-Graben (X-Wing)

Fliegt mit hoher Geschwindigkeit durch den Graben und feuert auf die Laser und TIEs. Bleibt in Bewegung oder ihr seid tot. Immer wenn kein Ziel am Boden erkennbar ist, klappt ihr die Flügel ein. Benutzt nach der Kurve die Bodenunebenheiten zur Deckung. Am Ende des Grabens ist der Zielbereich von Lasern und Waffentürmen geschützt. Schaltet möglichst viele aus, dreht um und macht einen neuen Anflug. (Für die Goldmedaille müsst ihr schnell fliegen und nur dann schießen, wenn ihr euch des Treffers sicher seid.)

Go for Gold! (B2)

Komplett in:	2:45 Min.
Abschüsse:	30
Genauigkeit:	70%
Gerettet:	0
Boni:	0

In den Canyons gibt es viele Hindernisse.



Bonus 3 Kampf um Hoth (Airspeeder)

Go for Gold! (L16)

Komplett in:	3:45 Min.
Abschüsse:	29
Genauigkeit:	60%
Gerettet:	0
Boni:	0

Beschützt den Schildgenerator und die Transporter, während ihr die AT-ATs, AT-STs und Droids ausschaltet. Beseitigt die drei Droids schnell und rettet nach der Zwischenszene Rogue 10, indem ihr die drei AT-STs sprengt. Nun schnell zum Generator: Beseitigt die zwei AT-STs und wendet euch den beiden AT-ATs zu eurer linken zu. Den rechten im Canyon könnt

ihr danach ausschalten, aber erst müssen diese zwei eingewickelt werden. Ignoriert die AT-STs, verpackt die großen Läufer in „Wollknäuel“ und macht euch dann über die AT-STs her. Jetzt zum AT-AT im Canyon: Einwickeln und nach dem AT-ST schauen.



Die berühmte Schneeschlacht: Wickelt die AT-ATs wie Rollbraten ein.



Auf einen Blick

Nintendo 64
Preis: ca. 100,- DM
Termin: bereits erschienen
Hersteller: LucasArts/Factor 5
Vertrieb: Nintendo of Europe
Genre: Action

Fazit

Klar, *Star Wars* zieht! Das riesige 128 Mega-bit-Modul ist voll mit allem, was wir lieben: • dem genialen Soundtrack von John Williams, • den berühmten Gegnern und Fahrzeugen aus den ersten drei Spielfilmen, • 16 (+) nervenaufreibenden, ständig schwieriger werdenden Levels.

Um die Sprachausgabe zu verstehen muss man gut Englisch können, jedoch sind alle Menüs in Deutsch und für wichtige Dialoge gibt es deutsche Untertitel. Das Expansion Pak ist für dieses Spiel eine lohnenswerte Investition. Spielerisch ist solide Action geboten und es gibt (auch in den Zwischensequenzen) viel fürs Auge.

Fun-o-Meter

no Fun — Funny — Fun-tastisch

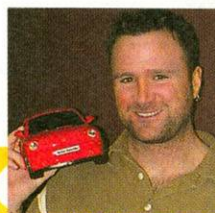
Profi-Meter

Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi



Käfer-Dompteure

Scott Blackwood von Electronic Arts (Kanada) koordinierte die Zusammenarbeit mit Paradigm, die in Texas *Beetle Adventure Racing* (BAR) programmierten. Hier gibt euch Scott einige Infos und Tipps zu BAR:

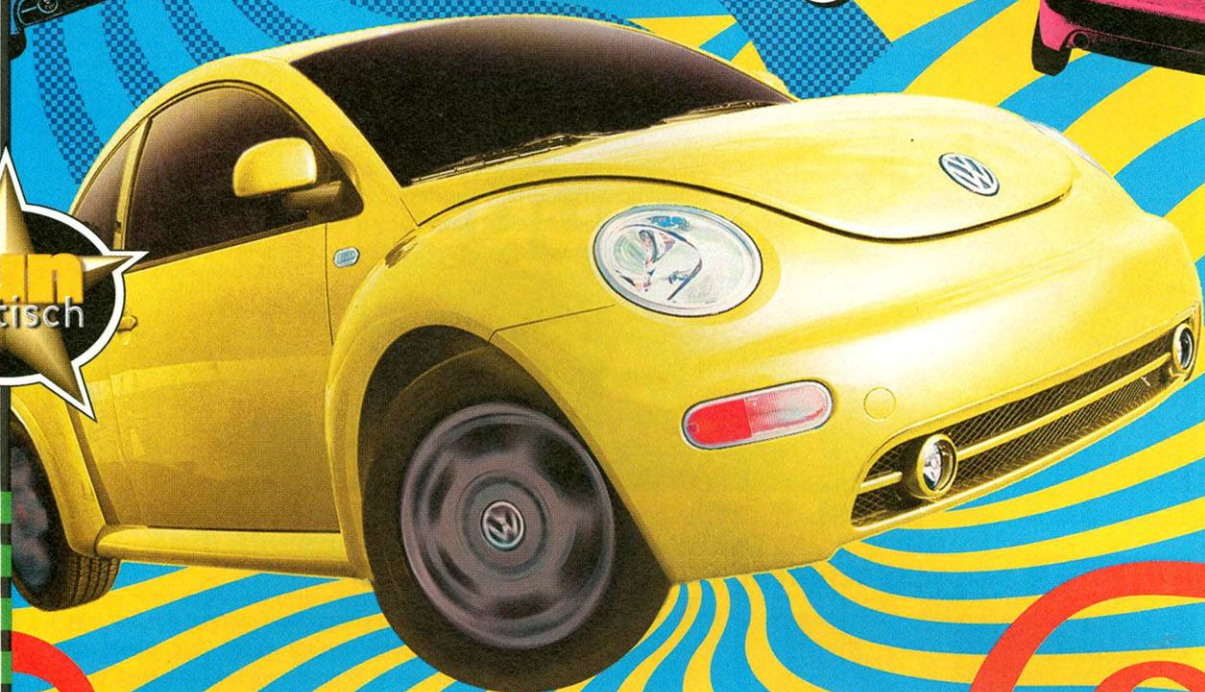


Scott Blackwood

„Der New Beetle schien die natürliche Wahl für dieses Spiel. Er ist populär und einzigartig, hat eine peppige Persönlichkeit. Bei welchem anderen echten Auto könnte man sich dank der Filme (Herbie!) und außergewöhnlichen Werbekampagnen vorstellen, dass es in einem Rennspiel-Vergnügungspark die irrtümlichen Dinge macht?“

Beetle Adventure Racing

Beetle Adventure Racing



Need for Speed sollte dieses Rennspiel ursprünglich heißen. Doch dann kam die Lizenz von Volkswagen ins Spiel, und nun freuen wir uns über das unglaubliche *Beetle Adventure Racing* (N64).

Start! Und darum geht es!

Für *Beetle Adventure Racing* konnte Electronic Arts ein sehr bekanntes Entwickler-Team gewinnen: Paradigm Entertainment (*Pilotwings 64*, *F-1 World Grand Prix*). Die Ideen in diesem Spiel sind zahlreich. Neben den versteckten Abkürzungen gibt es überall verteilt Bonus-Boxen. Diese Kästen enthalten entweder Turbos, mit denen euer Beetle die Schallmauer durchbricht, oder sie haben eine aufgedruckte Zahl. Dann sammelt ihr Bonus-Punkte: Für 50 Punkte gibt es ein Extra-Continue im Circuit-Modus. Auf jeder Strecke könnt ihr 100 Punkte holen – wer sie alle sammelt, öffnet die versteckten Multi-Player-Arenen. Dazu müsst ihr allerdings die drei Streckenvarianten fahren und das Zeitpensum einhalten. Viel Erfolg!



Zwei bis vier Spieler treten am geteilten Bildschirm gegeneinander an.



Die Bonus-Kisten sind numeriert – bringt euren Zähler auf 100!

Extra Multi-Player-Modus

Der Multi-Player-Modus verspricht Spielspaß mit einem Beetle-Kampf: 4 Spieler gehen gleichzeitig auf die Jagd nach den sechs farbigen Mai-käfer-Symbolen. Dank ausgefallenen Extra-Waffen ist dieser Kampf eine Freude für das Auge: Ob umgedrehte Bilder (und damit auch Steuerung), Nebelwände, Missiles oder „Fischaugen“-Effekt – deckt die Gegner mit allem ein, was sie am Spielen hindert!



Zielscheibe: Mit der Missile greift der gelbe Beetle den blauen an.



Die Welt steht Kopf, wenn ihr die richtige Waffe findet und sie einsetzt.



Durch das Fischauge ist die Welt verschwommen und alles wirkt kleiner.

Leicht Coventry Cove

Coventry Cove führt in eine englische Landschaft, mit typischen Städten samt Telefonzellen, Stonehenge-Ersatz und leichten Hügeln. Dieser Anfänger-Kurs bietet zahlreiche Abkürzungen, die mit den Standard-Wägelchen erreichbar sind.

1: Gleich nach der Einmündung auf die Hauptstrecke rechts halten (sackt die Nummernbox ein).



2: Im Dorf gleich links halten! Nach einem Sprung über den Fluss folgt manchmal ein ...



... Hindernis auf der Mitte der Strecke. Aufgepasst! Versucht jetzt Abkürzung 3 zu kriegen.



6: Erlebt Stonehenge! Bleibt aber links, sonst landet ihr im Wasser oder an den Säulen.



8: Der Sprung durch die Burg ist mit Nitros gewürzt – aber im Rennen nicht empfehlenswert.



9: Ein schwer erreichbarer Weg, der wirklich Zeit spart. Denkt jedoch an ...



... den Riesensprung, den ihr wahrscheinlich erst mit schnelleren Autos schafft.



3: Die Telefonzelle weist den Weg: Biegt hier rechts ab um ein paar Kisten zu kriegen.

4: Statt der Straße zu folgen biegt ihr rechts in den Tunnel ein. Am Ende links halten!



5: Hier sind 3 Möglichkeiten: Auf der Straße links lang, mittendurch oder rechts zum Turbo.

7: Die Fahrt durch die Höhle ist hilfreich (weil am Ende ein Turbo wartet) aber schwer.

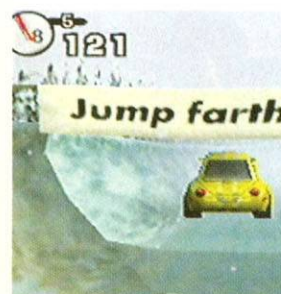
Leicht Mount Mayhem



1: Zwei Wege führen nach Rom: Entweder fahrt ihr auf der kleinen Straße nach ...

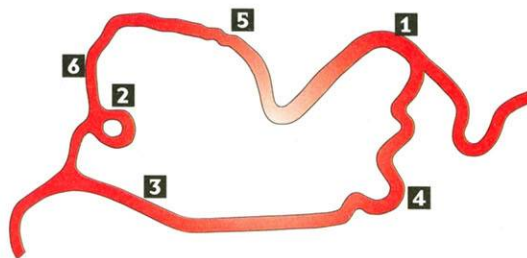


... rechts, oder ihr nehmt vorher die Sprungschanze durchs Haus. In der Sackgasse ...



... müsst ihr nach rechts lenken. Den Sprung über die Schanze schafft kein langsames Auto. (EA sagt deshalb schadenfroh: „Jump farther“, „Springt weiter“!)

Die Entscheidung fällt bei diesem Level nicht leicht: Ist das jetzt ein Autorennen oder etwa doch eine Art 1080°? Schnee und Sprungschancen sind jedenfalls vertreten. Für einige der Abkürzungen braucht ihr mindestens Wagen der zweiten Geschwindigkeitsklasse.



2: Funktioniert nur bei langsamen Rennen: Hier könnt ihr links über den Schnee abkürzen. Wenn es aber um richtige Sekunden geht, solltet ihr auf der Straße bleiben.

Einfach anders

„BAR ist weit mehr als ein durchschnittliches Rennspiel. Darum brauchten wir ein »echtes« Auto, das die Leute für »lustig« erachten.“



Lavasprung

„... nicht jede Autofirma würde dich mit ihrem Flaggschiff über Flüsse mit glühender Lava fahren lassen oder Missiles auf diesen Wagen abfeuern lassen.“

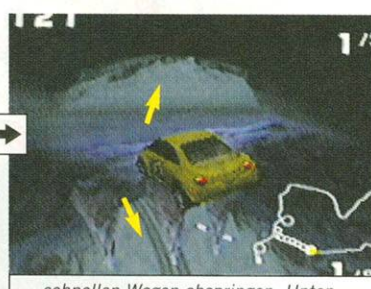


GAME GUIDE • Beetle Adventure Racing

Leicht Mount Mayhem Fortsetzung



3: Wer die obere Abkürzung nehmen möchte, muß zwischen den Tannen mit ...



... schnellen Wagen abspringen. Unten entlang könnt ihr zwischen dem normalen Weg und der ...



... Abkürzung nach rechts wählen. Der obere Weg spaltet sich übrigens ebenfalls: Haltet euch dort auch rechts!



4: Durch die Botanik (Tannen) geht eine Abkürzung mit anschließendem Supersprung.

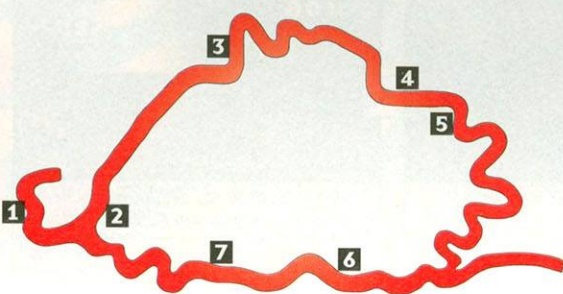


5: Springt in Richtung des Hubschraubers über die Schanze auf der Brücke zur Ufo-Abkürzung. Prallt aber nicht gegen den Helikopter!



6: Die Kiste zeigt den Weg zur versteckten Eishöhle nach dem See.

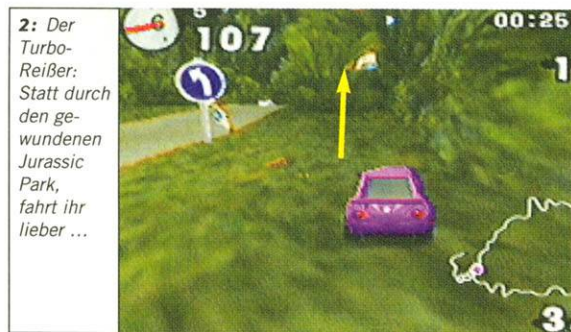
Mittel Inferno Isle



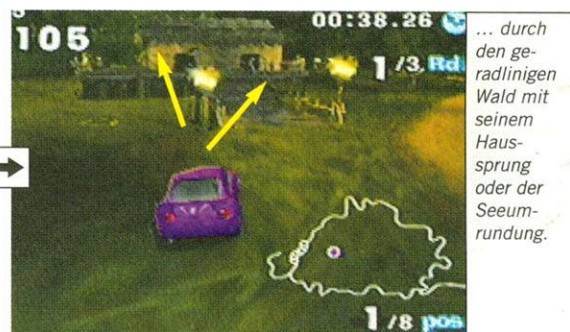
Die Inferno-Insel ist unserer Meinung nach die schwerste Strecke des Rennens. In der Mitte wartet die gemeingefährliche Lava-Höhle, am Ende das brennende Dorf. Geht lieber auf Nummer sicher und nehmt nur Abkürzung 2.



1: Auf der Startstrecke solltet ihr durch das Wasser abkürzen (den Kisten nach).



2: Der Turbo-Reißer: Statt durch den gewundenen Jurassic Park, fährt ihr lieber ...



... durch den geradlinigen Wald mit seinem Hausprung oder der Seemrundung.



3: Im Dorf gibt es eine Gasse. Fahrt hinein und achtet auf die scharfe Linkskurve am Schluß.



4: Fahrt auf den Steg und haltet euch links, sonst landet ihr entweder am Stahlträger oder am Felsen am ...



... Schluß. Ein schwerer Sprung, aber die Strecke ist wenigstens kurvenlos.

Die Extras

„Von supercoolen Bonusstrecken und Beetle Battle-Arenen über verrückte Bonus-Autos gibt es unheimlich viel in der umfangreichen »Belohnungsmischung« des Spiels. Und in Bezug auf das WIRKLICH versteckte Zeug kann ich nur sagen, dass ihr die Rückspiegel-Ansicht sehr oft im Spiel benutzen solltet ...“

Cheats

„Was die Cheats genau bewirken, soll eine Überraschung sein. Aber sie haben ihre Effekte im Solo-Modus UND in der Beetle Battle. Spielt: Es ist die ganze Zeit wert, die man damit verbringt!“



6: Wer langsam über die Hängebrücke fährt, erreicht den Geheimgang und darf ...



... die Kanonenkugeln bewundern. Haltet euch links, sonst geht es ins Wasser.

5: Die „Mutter aller Abkürzungen“: Haltet euch links, gebt Gas und schafft die beiden Supersprünge. So spart ihr euch das Gerangel vor der Lava-Höhle.

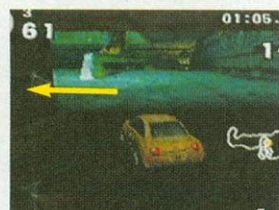
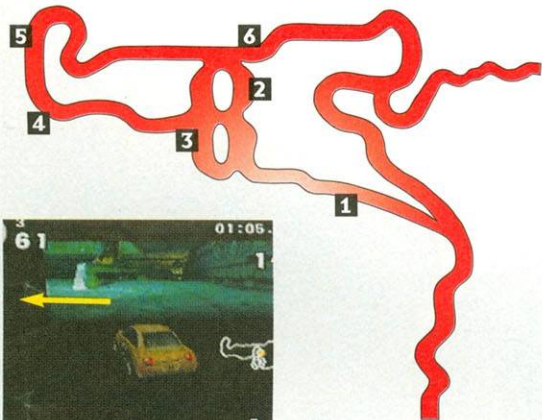


7: Linker Hand geht es in die Burg und zu einigen Kisten.

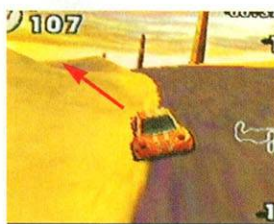


Mittel Sunset Sands

Sunset Sands ist ein genialer Wüstenparcours mit unglaublichen Abkürzungen. Seht euch vor, wenn ihr in die Halle mit den Spiegelplatten kommt – Lava brodelnd geduldig vor sich hin.



2: Kurzes Bremsen spart die langgezogene Kurve – aber nicht bei schnellen Rennen.



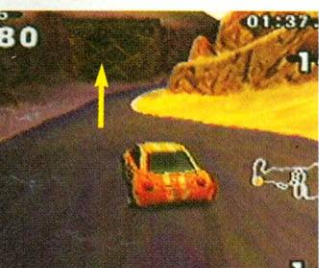
1: Haltet euch hier links und fahrt durch den Canyon. Vor der Sprungschanze nicht ...



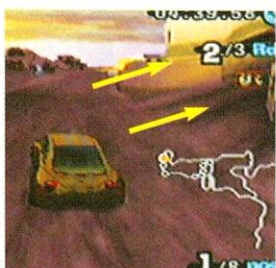
... abbremsen, denn es folgt gleich eine zweite. Nehmt innen die scharfe Rechtskurve.



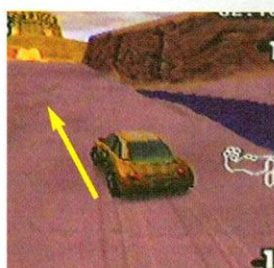
3: Rechts, links (normal) oder geradeaus (wenn die Schanze da ist) – entscheidet euch. Aber Vorsicht vor den Säulen und der Lavagrube.



4: Der Geheimweg ist zugenagelt, spart aber den kurvigen Weg durch die Stadt.



5: Die beiden Seitenstraßen auf der rechten Seite kürzen wenig ab, aber ihr seid allein.



6: Über die Rampe rechts geht es zum Tempel. Wer den Weg verpasst, versucht es ...



... 50 Meter weiter auf der rechten Rampe. Beide Wege bringen Zeitersparnis.

Schwer Metro Madness & Wicked Woods

Zwei Strecken stehen euch noch bevor, wenn ihr Käfermeister werden wollt. Metro Madness ist ein abgefahrenes Rennen quer durch eine amerikanische Großstadt. So stellen wir uns *San Francisco Rush* N64-nah programmiert vor. Auch hier sind irre Abkürzungen an der Tagesordnung, die wir euch im nächsten Heft vorstellen. Außerdem gibt es noch die Wicked Woods, einen Wald voller Geheimnisse.



Neben diesen früh angekündigten Kurven gibt es auf dem Freeway besonders enge Exemplare.



Wilde Sprünge sind auch hier wieder modern: Die Straßenzüge haben etwas von San Francisco.



Auf einen Blick

Nintendo 64
Preis: ca. 130,- DM
Termin: bereits erschienen
Hersteller: EA Sports/Paradigm
Vertrieb: Electronic Arts
Genre: Racing

Fazit

Genial: Dieses Rennspiel verbindet die besten Ideen miteinander: Saubere Grafik wie bei *Top Gear Overdrive*, bei der sogar noch mehr los ist, und dazu die irren Abkürzungen von *Rush 2: Extreme Racing USA*. Paradigm hat sich genau umgesehen, was die Konkurrenz so treibt und das Beste aus dem Spiel rausgeholt. Nebel zeigt dieses 128 Megabit-Modul selbst im 4-Spieler-Modus nur dann, wenn es zum Spielablauf gehört (Nebelbänke in den Bergen etc.)! *Beetle Adventure Racing* ist definitiv der derzeitige König der Fun-Rennspiele auf dem N64.



NINTENDO FUN VISION BRINGT'S IM ABO:

Günstiger geht's nicht!

3 Hefte für 15,- DM!

Nur 5 Mark fürs Heft!

- bei den ersten drei Heften -

Mit Überraschungsprämie!

- bei automatischer Verlängerung -



JA! Ich abonniere 3 Ausgaben der Nintendo Fun Vision zum Super-Inlandspreis von 15,- DM bzw. Auslandspreis von 19,50 DM. (Jeweils nur gegen Vorkasse per Verrechnungsscheck!) Kündige ich nicht mindestens 6 Wochen vor Ablauf, verlängert sich das Abo automatisch um 6 Ausgaben zum Inlandspreis von 30,- DM bzw. Auslandspreis von 40,- DM. Als Dank für das Interesse erhalte ich noch eine Überraschungsprämie.



NINTENDO FUN VISION-SPEZIAL-ABO

NFV 44

JA! Ich abonniere 3 Ausgaben der Nintendo Fun Vision zum Super-Inlandspreis von 15,- DM bzw. Auslandspreis von 19,50 DM. (Jeweils nur gegen Vorkasse per Verrechnungsscheck!) Kündige ich nicht mindestens 6 Wochen vor Ablauf, verlängert sich das Abo automatisch um 6 Ausgaben zu Inlandspreis von 30,- DM bzw. Auslandspreis von 40,- DM. Als Dank für das Interesse erhalte ich dann noch eine Überraschungsprämie.

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben) Geburtsdatum

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

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

Zahlung für die ersten 3 Ausgaben nur gegen **Vorkasse** per Verrechnungsscheck 15,- DM (Inland) bzw. 19,50 DM (Ausland).

Das Abonnement gilt für mindestens 3 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 6 Ausgaben zum Inlandspreis von 30,- DM bzw. Auslandspreis von 40,- DM, wenn es nicht mindestens sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Danach zahle ich:

☐ Per Überweisung (bitte zuerst Rechnung abwarten)

☐ Bequem und bargeldlos per Bankeinzug (nur Inland)

Name des Kontoinhabers

Kontonummer

BLZ

Geldinstitut

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

Schickt den ausgefüllten und unterschriebenen Coupon zusammen mit dem Verrechnungsscheck für die ersten drei Ausgaben einfach an:

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

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



Halo Fun Vision!

Nintendo Fun Vision
Postfach 56 0440
60406 Frankfurt am Main

Locker, flockig ...

Die ersten Ausgaben der NFV, die ich mir gekauft habe, hatten eine ordentliche Ladung Infos und einen Comic am Ende. Heute gibt es die kompakten Infos immer noch, aber nicht mehr den Comic. Mein Vorschlag: Bringt entweder den Comic wieder oder lockert die Masse der Infos auf, dann sieht es ein bisschen witziger aus, und baut mehr Gags ein. Philipp Kolb, per Internet

■ Na gut, wir wollen ja niemanden mit knochen-trockenen Infos erschlagen! Deshalb gibt es die Seite 82 (NFV's zehn Dinge und Japanisch für Anfänger). Und über unser brandneues Editorial hast du doch sicher auch schon gelacht Philipp, oder? Wer noch mehr Witz will, der schreibt uns bitte, wo und wie!

Sauberkeit

Wie findet ihr die Idee ab und zu in eurem Magazin Berichte zu Hardware-Pflege oder Wartung abzudrucken? Z. B. wie säubere und schmiere ich den Analog-Stick, der bekanntlich bei häufigem Gebrauch verschmutzt usw. Carlo Laven, per Internet

■ Ach ja, das ist bekannt? Uns nicht! Das Innere von Joypads & Co. muss in der Regel nicht gesäubert und geschmiert werden (wo und wie spielst du denn so?). Für die Hülle genügt ein feuchter Lappen.

Echt gut!

Kümmert euch mal um eure Internetseiten, ein Update wäre nicht schlecht. Habe heute das neue Heft gekauft. Nachdem ich meinem Tankwart Prügel angedroht habe - kleiner Scherz - habe ich es endlich gefunden. Das wirklich NEUE Heft ist echt gut gemacht und der Preis ist noch besser. Macht weiter so. Andreas D, per Internet

■ Ja, äh, also - na gut, zugegeben: Unsere Internetseiten kommen seit einiger Zeit zu kurz. Aber das wird

besser, denn seit kurzem ist einer unserer Kollegen (hallo Jochen!) nur noch dafür zuständig. In diesem Sinne: Alles wird gut! Über das Lob, das übrigens auch von sehr vielen anderen unserer Leser kam, freuen wir uns rauf und runter. Die Mühe hat sich gelohnt - super!

Schieß-wütig

Ich bin ein großer Fan von First/Third Person Shootern und würde gerne wissen, ob ihr Spiele wie Duke Nukem: Zero Hour, Daikatana, Perfect Dark, indiziert, usw. überhaupt berücksichtigt? Meiner Meinung nach kommt dieses Genre bei euch viel zu kurz. Dafür sind die Game Guides zu den verschiedenen Spielen erste Klasse! Den Inside-Seiten sollte man mehr Platz einräumen. Nachdem nun erfolgreiche Serien wie Men in Black auch in Deutschland ihre Fans gefunden haben und selbst Rugrats ein eigenes N64-Spiel bekommt, liegt es doch nahe, dass auch diese Serien ihr eigenes Spiel bekommen, oder?

Jens Jordan, Duisburg
■ Oha, bitte nicht schießen! Natürlich berücksichtigen wir auch Shooter - jedenfalls sobald sie in Deutschland erhältlich und, ganz wichtig, nicht indiziert sind. Shadowman (N64) und Duke Nukem (GBC) sind übrigens in dieser Ausgabe vertreten. Ob die von dir angesprochenen Serien auch ein Spiel bekommen werden, steht noch nicht fest. Aber nach der nächsten Messe wissen wir da auch wieder mehr. Und die Inside-Seiten haben seit zwei Heften wieder mehr Platz. Zufrieden?

Schwere Sprache ...

Ich will in diesem Brief einmal ohne sprachverhunzende amerikanische oder englische Wörter auskommen. Wäre nicht schlecht, wenn ihr mit gutem Beispiel vorangehen würdet und endlich DEUTSCH schreibt. Wie wäre es mit „Vorschau“ statt „Preview“ und „Rückblick“ statt „Review“? Mich stört auch „Newsletter“. Ihr solltet euch mal überlegen, wie ihr

nun schreibt. „Abschluß“ wird genauso wie „laßt“ mit „ß“ geschrieben. „Heißer Reifen“ schreibt ihr ja auch mit „ß“. Ihr könnt auch den Duden und Wörterbücher zu Rate ziehen.

Andreas Lindig, Bad Homburg

■ Starker Tobak, den uns Andreas da um die Ohren haut. Allerdings nicht ganz zeitgemäß, denn Sprache lebt (außer vielleicht Latein, das ist mausetot). Da sind die Dinge plötzlich cool, geil oder sogar „ultrakorräkt“. Und jede Gruppe hat ihre Fachausrücke. Da wird die NFV nicht zum Sprachhüter der Nation - deshalb auch in Zukunft Review, Preview, Newsletter und alle anderen Ausdrücke. Zum Thema „ß“ empfehlen wir Andreas doch selbst einmal in den Duden zu schauen. Nach neuer deutscher Rechtschreibung folgt nämlich auf einen kurzen Vokal immer „ss“, nie „ß“ und auf lange, bzw. Doppelvokale immer ein „ß“. Alles klar?

Durchgeknallt?

Liebes NFV-Team! Diesmal fällt mir wirklich nicht ein, was ich an dieser saugeilen perfekten Ausgabe 43 schlecht finden kann. Ich öffnete die Super-NFV mit dem wunderschönen Cover und landete prompt auf Seite 3, wo ich die durchgeknallteste Redaktion sah, die ich jemals gesehen habe. In der Mitte entdeckte ich wieder einmal ein schönes NFV-News-Blättchen, das ich sehr informationsreich fand. Sven Rechenmacher, Bautzen

■ Psst, nicht stören! Die Redaktion badet in dieser Lobeshymne. Der Brief von Sven war noch viel länger - von solchen Briefen werden wir noch unseren Enkeln erzählen ... Aber eins gibt uns zu denken: Wieso sind wir durchgeknallt? Das Editorial dieser Ausgabe beweist ja wohl, dass wir alle sehr ernste Menschen sind, oder etwa nicht?

Preissenkung

Moin liebe Leute! Ich schau grade in meinen Briefkasten und was seh

ich? Fun Vision kostet nur noch 4,90 DM. Was zahl ich im Abo? Über 5,80 DM! Also entweder, ihr macht euer Abo günstiger, euer Magazin wieder teurer (wofür ich und all die Anderen nicht wären!) oder ich kauf sie mir wieder am Kiosk, da kostet sie ja dann weniger! Thorsten, per Internet

■ Tach auch! Die 4,90 DM sind ein Bonus für euch, weil Fun Vision im neuen Outfit daherkommt. Auf sechs Hefte hochgerechnet bist du mit dem Abo immer noch günstiger dran als am Kiosk. Da wird die NFV nämlich bald wieder ihren „normalen“ Preis kosten.

Extra super!

Das NFV-Extra ist eine starke Ergänzung und es ist schade, dass es für 97/98 kein solches Heft gab. Eine Frage zum Expansion Pak: Gibt es bereits Ergebnisse über die Qualitätsverbesserungen? Wird man in Zukunft ohne erweiterten Speicher nicht mehr auskommen? Eine Frage meiner Kinder: Gibt es schon ein Erscheinungsdatum für Lego Racer?

Mario Neukamp, Bludenz (A)

■ Dummerweise kamen wir ein Jahr zu spät auf die „Extra“-Idee - eigentlich wirklich schade! Wissenschaftliche Untersuchungen zum Expansion Pak gibt es nicht, aber die Qualitätssteigerung kann jeder mit eigenen Augen sehen, z. B. bei Star Wars: Rogue Squadron. Und die Zukunft gehört unserer Meinung nach tatsächlich dem erweiterten Speicher! Ein genaues Datum für Lego Racers (N64) steht noch nicht fest - wir bleiben dran! Eine ausführliche Release-Liste steht übrigens in der Seitenspalte der GAMES-Seiten.

Neuauflage?

Ich habe alle Hefte ab 12/95. Allerdings fehlen mir die davor, einige davon sind leider nicht mehr zu haben. Könntet ihr die Hefte nicht nochmal in die Geschäfte bringen, damit alle die Hefte

LESERBRIEFE

NFV fragt:

● Welches N64-Spiel könnt ihr gar nicht erwarten zu spielen?

● Was wolltet ihr den Spieleentwicklern schon immer einmal sagen?

● Wie stellt ihr euch das Super-Spiel vor?

Schreibt der Redaktion!

LESERBRIEFE

Aufruf

Na, gibt es Themen, zu denen ihr etwas zu sagen habt? Dann schreibt uns doch einen Brief! Wie, euch fällt nichts ein? Die Ausrede zieht nicht mehr: Beantwortet doch einfach eine der drei Fragen, die auf Seite 33 rechts am Seitenrand stehen: „NFV fragt“ – Leser antworten.

Schickt eure Post an
Nintendo Fun Vision
„Leserbriefe“
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt.

Wir freuen uns auf
eure Briefe!
Bis dann!

der NFV vollständig haben könnten?

Andre Gomez Schmatzl, Moers

■ In die Zeitschriftengeschäfte können wir die alten Ausgaben leider nicht mehr bringen. Aber dafür kannst du die fehlenden Hefte bei uns im Funny Shop (S. 76) nachbestellen. Das ist doch was, oder?!

Index, was ist das?

Die NFV ist die einzige Zeitschrift, die so viele Hilfestellungen gibt. Mit eurem Heft ist ein Videospieler am besten beraten. Aber zu meiner Frage: Was versteht man unter dem Wort „indiziert“?

Carlo Laven, per Internet

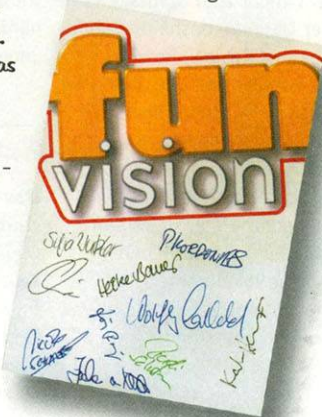
■ Für Videospieler sicherlich Frust ... Nein, ernsthaft, eigentlich bedeutet „indiziert“, dass auf etwas hingewiesen wird. Wenn wir aber von „indizierten“ Spielen sprechen, meinen wir solche Titel, die wegen ihres (jugendgefährdenden) Inhalts in Deutschland verboten sind. Für diese Spiele darf keine Werbung gemacht werden, teilweise dürfen sie nicht einmal an Erwachsene verkauft werden und wir dürfen keine Auskünfte darüber erteilen.

so viele Fragen ...

Ich habe ein paar Fragen: Könnt ihr nicht ein Extra-Heft machen, in dem nur Tipps und Tricks stehen? Beantwortet ihr jetzt auch Spielefragen? Würde es euch etwas ausmachen mir eure Autogramme zu schicken?

Alexander Welke, Rheda

■ Huuuuh, bis jetzt haben wir noch keine Autogrammkarten drucken lassen, aber unsere Layouter haben schnell eine gemacht. Ist die nicht toll? Zu deinen Fragen: Ein



Heft nur mit Tipps und Tricks ist kaum machbar, dafür fehlt uns einfach die Zeit. Und Fragen zu Spielen beantworten wir jeden Donnerstag von 15 bis 18 Uhr an unserer Hotline.

Kommt Duke?

Was ist aus Duke Nukem geworden und wie stehen

die Chancen für eine PAL-Übersetzung?

Aiko Greco, Plochingen

■ Unser Freund Duke hat sich zwar schon länger nicht mehr gemeldet, aber er wird kommen: Auf jeden Fall für den Game Boy Color (mehr darüber kannst du im Games-Teil lesen) und auch für das N64. Mitsui wird den Titel *Duke Nukem: Zero Hour* vertreiben.

Brieffreundschaften

■ Suche Brieffreunde, mit denen ich Cheats zu N64-Spielen austauschen kann. Meldet euch bei Niko Kern, Frankfurter Straße 54, 61197 Florstadt, Fax 0 60 41 / 82 72 50.

■ Suchen Mitglieder für den Club 64. Bei Interesse: Mare Hesselmanns, Amandusweg 1a, 47638 Straelen oder Tim Puscheck, Beekerstr. 40, 47638 Straelen, Tel. 0 28 39 / 6 42. Es erscheint auch eine Clubzeitschrift und es gibt Treffs!

■ Ich würde gerne alle Duisburger (oder nähere Umgebung) N64-Spieler von 15 bis was-weiß-ich-nicht-was auffordern mir zu schreiben. Ich kann ja schlecht der einzige Videospiele-Freak hier sein. Martin Messing, Kaiser-Wilhelm-Str. 282, 47169 Duisburg.

Nintendo 64

Verkaufe

■ Nintendo 64 mit grauem Controller, Anleitung, Netzstecker, Scart-Stecker, Euro AV-Kabel und Verpackung. *Mario 64* (50,-), *Top Gear Rally* (ca. 80,-), Memory Card 1MB/Controller Pak 256 KB (ca. 30,-). Alles sehr gut erhalten, mit Packung und Anleitung. Bernhard Biggel, Postgasse 5, 88239 Wangen, Telefon 0 75 22 / 42 16.

■ Verkäufe für N64: *Diddy Kong Racing* (80,-), *Wetrix* (neu, 100,-). Handeln ist möglich! Schreibt an: Boris Mikic, Luisenstraße 2, 63067 Offenbach. Telefon 0 69 / 88 38 77 (18.30 - 20 Uhr). Beim Kauf von mehreren Spielen gibt es Rabatt!

■ Verkäufe Lenkrod LX4 Rumble (110,-), *F-1 World Grand Prix* (70,-). Alles gut erhalten! Tausche auch! Mathias Bollinger, Telefon 0 68 69 / 12 59.

■ Verk. Rumble Pak, WCW vs. NWO World Tour, WWF Warzone. Preise nach VB. Andreas Gretler, Telefon 07 31 / 48 10 68.

■ Verkäufe *San Francisco Rush* (49,95 inkl. Versand). Michael Wissel, Telefon 0 60 29 / 99 69 10.

■ Verkäufe N64 + 1 MB Memory Card und Rumble Pak mit Spielen: *Mario 64*, *Wave Race*, *Top Gear Rally*, *Zelda - Ocarina of Time* und RF-Adapter für nur 400,-. Der erste, der sich meldet, bekommt dazu noch 2 N64-Videos + Gimmick. Scall-Nr. 0 16 81 / 9 32 29 05. Oder schreibt: Manuel Feige, Hansastraße 90, 13088 Berlin.

■ Verkäufe für N64: *Banjo-Kazooie*, *Wave Race 64* und *NHL Breakaway '98*. Alle Spiele neuwertig, mit Verpackung und Anleitung. Je ca. 45,- bis 60,-. Nils Hornickel, Telefon 02 71 / 3 77 36.

■ Verkäufe 1080° *Snowboarding* (70,-, kpl.). Gegen V.-Scheck oder bei eingegangener Überweisung. Infos: René Zemke, Templiner Straße 65, 16278 Angermünde, Telefon 0 33 31 / 2 48 55, Funk: 01 77 / 4 93 10 54.

■ Verkäufe für N64: *Bomberman 64* + *Glover* für je 70,-. Zusammen nur 120,-! Wer beide kauft, bekommt auch Berichte, Cheats + Lösungen dazu. Telefon 0 92 21 / 90 83 85 oder 0 92 21 / 70 13 50 (je ab 14.30 Uhr). Daniel

Gewinner!

Herzlichen Glückwunsch allen Gewinnern aus unserem großen Geburtstags-Gewinnspiel aus dem NFV Extra. Die schönsten und witzigsten aus den vielen hundert Gedichten, Bildern und Mobiles auszuwählen ist uns nicht leicht gefallen! Natürlich bedanken wir uns bei allen Teilnehmern, aber gewinnen können immer nur ein paar. Und die stehen jetzt hier:

Je 1 Game Boy Color von Nintendo: Tobias Fricke, Wilhelmshaven; Florian Nussbaumer, Winterthur (CH); Andreas Hoffmann, Berlin; Nora Zaborenz, Essen; Sascha Brückner, Schimrod; Constanze Wilkes, Lautertal; René Riewer, Prüm; Sebastian Graf, Meinerzhagen; Jörg Reuß, Riedstadt und Michael Wallner, Peine. Je 1 Snowboard-Outfit von Backhill by BURTON Snowboards ging an Anthony Haevermaet, Bredene (B) und Sebastian Paul, Bad Soden. Je 1 Soundtrack von Nintendo besitzen nun Ramona Wranke, Kutenholz; Danilo Sansone, Giengen; Alexander Pferler, Deggendorf; David Ben Moussa, Gernersheim; Christian Ritter, Kleinsteinfeld; Stevie Frei, Riehen (CH); Danny Draeger, Neubrandenburg; Pia Faßhauer, Lützelbach; Petra Thalmann, Kamen; Dominik Wilske, Berlin; Daniel Skomski, Berlin und Claudio Bomio, Reussbühl (CH). Je 1 *Frankreich 98 - Die Fußball-WM* (N64) von Electronic Arts zocken nun Benjamin Schiel, Bobingen; Mike Matysiak, Voerde; Thomas Rauch, Stadthallendorf; Dennis Aksu, Lorsch; Andreas Piendl, Ranggen (A) und Anton Hümpfler, Berlin. Je 1 *Mission: Impossible*-Fanpaket mit Modul von Infogrames ging an Stefanie Jakubat, Bochum; Matthias Nordhoff, Hunteburg. Alle Preise wurden bereits verschickt. Ebenso alle anderen Preise, die hier mit ihren Gewinnern aus Platzgründen nicht aufgelistet werden können. Wir wünschen allen Gewinnern viel Spaß mit ihren Preisen!



KLEINANZEIGEN

Mösch, Burghaiger Weg 21, 95326 Kulmbach.

■ Verkäufe für N64 WCW vs. NWO World Tour + Mission: Impossible (je 105,-), NBA Pro '98 (90,-), Blast Corps (55,-) und Super Mario 64 (40,-). Tausche auch gegen GT 64! Sebastian Stenger, Telefon 0 89 / 60 19 02 25.

Tausche

■ Tausche Bomberman 64 + Glover gegen Zelda 64! DRINGEND! Telefon 0 92 21 / 90 83 85 oder 0 92 21 / 70 13 50 (beide ab 14.30 Uhr). Oder schreibt an Daniel Mösch, Burghaiger Weg 21, 95326 Kulmbach.

■ Tausche Multi Racing Championship (N64) gegen Yoshi's Story oder Banjo-Kazooie. Anfragen an Benjamin Gasser, Telefon 0 73 08 / 92 10 40, e-mail ben.gasser@gmx.de oder Quix 0 16 56 / 2 96 40 75.

■ Tausche Diddy Kong Racing oder Wetrax gegen Banjo-Kazooie (N64) oder sogar 2 SNES- bzw. 3 GB-Module gegen Banjo-Kazooie. Handeln ist möglich! Schreibt an: Boris Mikic, Luisenstraße 2, 63067 Offenbach. Telefon 0 69 / 88 38 77 (18.30 -20 Uhr).

Suche

■ Suche N64-Spiele! Spacestation Silicon Valley, Mission: Impossible, NFL Quarterback Club '99, Star Wars - Rogue Squadron, Mario Party, F-Zero X, South Park, WCW vs. NWO Revenge, Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 (Alle nur mit Anleitung und gut erhalten!). Suche auch ein Expansion Pak. Tausche auch! Meldet euch bei Mathias Bollinger, Telefon 0 68 69 / 12 59.

Super Nintendo

Verkäufe

■ Verkäufe Beavis & Butt-Head und Tiny Toons für je 20,-. Marvin Wieckhorst, Graf-Rantzau-Straße 34, 25524 Breitenburg-Nordsee, Telefon 0 48 21 / 8 49 62.

■ Verkäufe Mario's Time Machine, Mario Paint, Donkey Kong Country 3. Alles vollständig und gut erhalten! Mathias Bollinger, 0 68 69 / 12 59.

■ Verk. SNES (150,-) und Spiele: Tetris & Dr. Mario, Mario Kart (m. orig. Packung + Anleitung), Street Fighter (m. Anleitung), Operation Starfish und Asterix. Jenny & Arthur B. Rauser, 0 71 32 / 4 23 96.

■ Verkäufe Lufia mit Spieleberater (dt., 49,95 inkl. Versand). Michael Wissel, Telefon 0 60 29 / 99 69 10.

■ Verkäufe SNES mit 2 Controllern und 10 Spiele, z. B. Harvest Moon, Tetris & Dr. Mario, Terranigma, Yoshi's Island, Primal Rage ... Für 200,- und noch Soundtracks von Spielen. Meldet euch unter der Scall-Nr. 0 16 81 / 9 32 29 05. Oder schreibt: Manuel Feige, Hansastraße 90, 13088 Berlin.

■ Verkäufe SNES-Spiele: Sim City 2000 (50,-), Street Fighter II Turbo, Heberekes Poopoon, Congos Capers, Mr. Dol, Pop'n Twinbee R. Adv (je 35,-, alles kpl.) und Top Secret-Spieleberater (15,-). Infos: René Zemke Templiner Str. 65, 16278 Angermünde, Tel. 0 33 31 / 2 48 55, Funk 01 77 / 4 93 10 54.

■ Verkäufe SNES mit 1 Pad (140,-), SN-Propad (leichte Macke, 10,-), Super GB mit Spieleberater (30,-) sowie Mario World (45,-), Secret of Mana m. Spieleber. (60,-), Zelda III m. Spieleber. (50,-), Player Manager (30,-). Alles kpl. für 350,-. Infos: Christian Fleck, 0 84 34 / 6 51.

■ Verkäufe für SNES: Fatal Fury, NFL Football, Star Wing, Earthworm Jim 2 (m. Verp.). Ulrich Roiser, Kohlstattweg 2, 86825 Bad Wörishofen.

■ Verkäufe 11 SNES-Spiele: Terranigma, Lucky Luke, Die Schlümpfe reisen um die Welt, Lufia, Harvest Moon (je 70,-), Asterix + Obelix (55,-), Zelda 3, Asterix, Street Fighter Alpha 2 (je 30,-), Int. Superstar Soccer Deluxe (60,-), Yoshi's Island (40,-). Alle zusammen für 500,-! Verk. SNES mit 2 Joypads + Super Game Boy (120,-). Fragt nach Chris, Telefon 0 91 22 / 22 91.

■ Verkäufe und tausche Spiele für SNES: Super Mario World 1 (30,-), Tiny Toons (mit Geheimpasswort, 40,-), Legend of Zelda III + Sim City (je 50,-). Handeln ist möglich! Schreibt an: Boris Mikic, Luisenstraße 2, 63067 Offenbach. Telefon 0 69 / 88 38 77 (18.30 -20 Uhr).

■ Tausche Zelda III und Player Manager (SNES) gegen 1080° Snowboarding (N64). Christian Fleck, 0 84 34 / 651.

Suche

■ Suche drei bestimmte SNES-Rollenspiele! Habe Blast Corps (N64), NBA '96, Earthworm Jim, Super Mario

World 2, König der Löwen, Theme Park, Pocky & Rocky 2 (SNES) sowie NBA Jam, F-1 Race, Duck Tales, Mega Man, WWF Superstars und Bart Simpson (GB). Meldet euch bei Martin, Telefon 02 03 / 40 87 87 oder e-mail mmessing82@aol.com.

■ Suche für SNES Super Mario Kart und Sim City (je max. 25,-). Interesse? Dann meldet euch bei Andre Starke, Telefon 03 88 47 / 5 64 31.

Game Boy

Verkäufe

■ Verkäufe für den Game Boy: Hugo 1, Mole Mania, Looney Tunes, Tiny Toon Adventures, M. M. Madness, Asterix (je 35,-, alles kpl.). Infos: René Zemke Templiner Straße 65, 16278 Angermünde, Telefon 0 33 31 / 2 48 55, Funk: 01 77 / 4 93 10 54.

■ Verkäufe GB-Spiele: Tetris (10,-), Othello, Ferrari, Donkey Kong Classic!, Zool (je 20,-). Alle Spiele gut erhalten. Infos bei Christian Fleck, Telefon 0 84 34 / 6 51.

■ Verkäufe GB-Spiele: FIFA '97 + Terminator 2. Ulrich Roiser, Kohlstattweg 2, 86825 Bad Wörishofen/Stockheim.

■ Verkäufe GB-Spiele: Super Mario Land 1 (30,-), Kirby's Dream Land 2 (40,-), Drop Zone (20,-). Handeln ist möglich! Schreibt an: Boris Mikic, Luisenstraße 2, 63067 Offenbach. Telefon 0 69 / 88 38 77 (18.30 -20 Uhr). Bei Kauf von mehreren Spielen gibt es Rabatt!

■ Verkäufe für GB: Asterix, Asterix und Obelix, Super Mario Land 1, Speedy Gonzales (je ca. 25,-). Alle Spiele mit Anleitung und Verpackung. Thomas Klein, Pommernweg 5, 27299 Daverden, Telefon 0 42 32 / 17 01.

Tausche

■ Tausche Game Boy mit Tasche (gut erhalten) gegen gut erhaltenen Game Boy Color oder Game Boy Pocket. Meldet euch bei Manuel Klotz, Tel. 05 31 / 30 37 21. Dringend!

Suche

■ Suche dringend für Game Boy Mario & Yoshi. Angebote bitte an Kerstin Nickel, Telefon 01 71 / 7 91 57 95.

Game Boy Color

Suche

■ Suche Game Boy Color und Spiele: Zelda DX und Quest for Camelot. Jörn Fehmer, Herrenstraße 39, 48308 Senden, Telefon 0 25 97 / 60 08.

NES

Suche

■ Suche für NES Zelda 1. Angebote an Kerstin Nickel, Tel. 01 71 / 7 91 57 95.

■ Suche Komplettlösungen für Zelda 1 und 2. Biete bis 20,- je Lösung! Thomas Rath, Telefon 0 96 21 / 8 19 74.

■ Suche Kickle Cubicle (NES), zahle bis zu 70,-! Marina Götz, 0 36 81 / 30 54 05.

■ Suche für NES: Zelda 1 + 2 mit Spieleberater. Ulrich Roiser, Kohlstattweg 2, 86825 Bad Wörishofen/Stockheim.

Sonstiges

Suche

■ Soundtrack-CDs zu Donkey Kong Country 1-3 (SNES) und Diddy Kong Racing, Yoshi's Story & Super Mario 64 (N64). Suche den Spieleberater zu Donkey Kong Country (SNES). Bitte melden bei Melanie Hardt, Kattenberg 17A, 26127 Oldenburg.

■ Verkäufe Fun Vision Ausgabe Nov./Dez. '93 bis Nov./Dez. '98 + Street Fighter-Sonderheft! Alle wie neu! Nur komplett! 60,-! Marko Hoschek, 01 73 / 2 03 98 00 (Berlin).

■ Suche dringend Soundtrack-CDs: Lylat Wars - Sound of Lylat, Zelda und Extreme G! Meldet euch bei Manuel Klotz, Telefon 05 31 / 30 37 21.

Macht mit!

Ihr wollt Spiele verkaufen oder tauschen? Es gibt da ein Spiel, das ihr verzweifelt sucht? Dann schickt uns eure private Kleinanzeige und wir veröffentlichen sie kostenlos. Sortiert sie bitte nach System sowie nach den Rubriken Verkaufen, Tauschen, Suchen - damit erleichtert ihr uns die Arbeit ungemein.

Schickt eure Anzeige an: Nintendo Fun Vision Stichwort: Kleinanzeigen Postfach 56 01 40 60406 Frankfurt

Kleingedrucktes

Alle privaten Kleinanzeigen in Fun Vision sind kostenlos. Die

Redaktion streicht indizierte, ausländische und Nintendo-inkompatible Produkte kommentarlos. NFV vermittelt lediglich die Kontakte und ist nicht für daraus folgende Vertragsverhältnisse verantwortlich. Eine Seriösitäts-Prüfung der Anzeigen ist uns unmöglich.



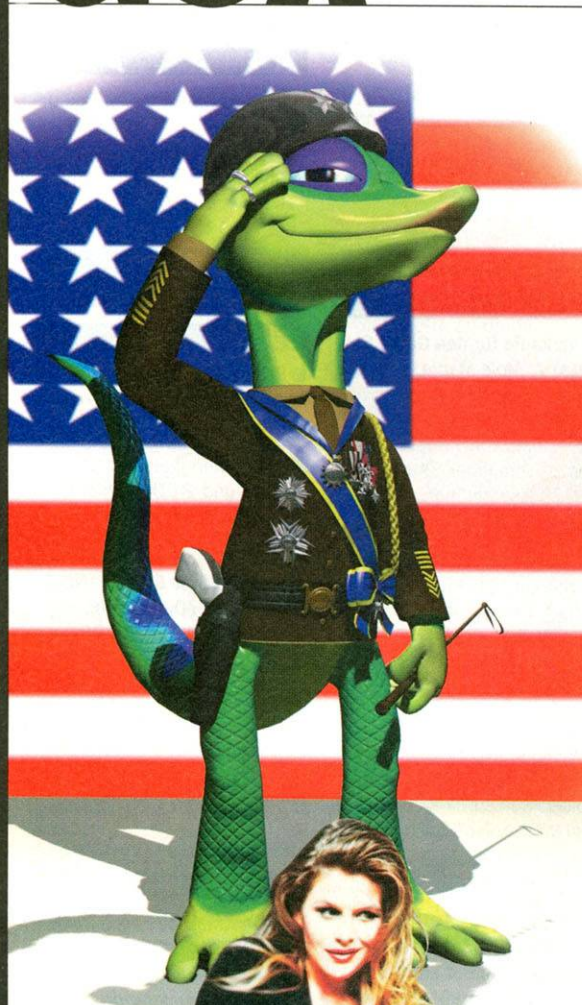
+news+++

INSIDE

Gex – Deep Cover

Stets zu Diensten!
So ist er eben, der grüne Geheimagent. Immer bereit das Böse (auch Rez genannt) zu bekämpfen.

Helden-Belohnung:
Wenn Gex die schöne Agentin Extra aus Rez' Klauen gerettet hat, darf er sie zu einer kleinen Spritztour einladen ...



Seinen ersten Auftritt auf dem N64 hat Gex mit Enter the Gecko gerade hinter sich, da wird auch schon der zweite Teil angekündigt.

Na endlich! Gex, der grüne Geheimagenten-Gecko, meldet sich mit *Deep Cover Gecko* bärenstark auf dem Nintendo 64 zurück.

Zurück – ja war Gex denn überhaupt schon einmal auf der Nintendo-Konsole? In der Tat hat sich der erste Teil *Gex – Enter the Gecko* für das N64 immer wieder verschoben, bereits im letzten Herbst sollte er eigentlich auf den deutschen Markt kommen. Daraus wurde aber bis Ostern '99 nichts, die Nintendo-Zocker mussten neidvoll auf Playstation- und PC-Besitzer schielen. Die konnten das erste Abenteuer mit Gex schon deutlich früher bestehen. Der Trost: Exklusiv für das N64 hatten die Programmierer ein Titanic-Level designt. Ätsch!

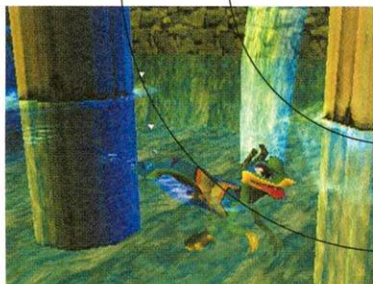
Auch diesmal gibt es zuerst eine Playstation-Variante – aber etwa ein Drittel der Level soll für das N64 neu programmiert werden. Crystal Dynamics, verantwortlich für die Spiele mit dem grünen Gecko, hat das Entwickler-Team „Gratuitous Games“ mit der Programmierung beauftragt und die Jungs haben sogar einige von Gex' Fähigkeiten verbessert. So kann der Gecko seine Zunge jetzt aktiv kontrollieren. Kam sie im ersten Teil automatisch vorgeschellt, wenn Gex sich irgendwo hochziehen wollte, kann der Spieler diesmal darauf Einfluss nehmen. Eine Fähigkeit, die Gex' Playstation-Zwillingsbruder nicht hat. Die aktiv steuerbare Zunge bringt eine Menge neuer Möglichkeiten – das wird garantiert spannend!

Ein Verkleidungskünstler bleibt Gex natürlich auch in *Deep Cover Gecko*. Und er betreibt diese Kostümierung noch exzessiver ... So erscheint der Geheimagent jetzt in (fast) jedem Level mit einem neuen Outfit, das sich auch auf seine Fähigkeiten auswirkt. Die Vorbilder kommen wieder aus Film und Fernsehen – die Gex-Spiele sind und bleiben eben witzige Parodien. Seid gespannt auf Gex im Hulk-Kostüm, als Herkules mit irrsinnigen Kräften, als James Bond im Panzer und und und ...

Der Panzer ist nicht der einzige fahrbare Untersatz, mit dem Gex durch die Level heizt. Er probiert sich zudem als Snowboarder, reitet auf Kamelen (ohne seekrank zu werden!) und traut sich sogar auf Krokodilrücken. Und weil ihm das Titanic-Level riesigen Spaß gemacht hat, gibt der Gecko auch noch eine Kostprobe



over Gecko



Wasserratte: Auch im zweiten Teil darf Gex einige Runden schwimmen gehen.



Angriff! Natürlich beherrscht der Gecko den Karatesprung immer noch meisterlich.



00Gex: Wenn James Bond Panzer fahren darf, will Gex das auch ...

seiner Fähigkeiten im Tiefseetauchen. Bleibt noch die Frage zu klären, warum Gex das alles tut ... Insider ahnen es schon, es kann nur einen geben, der Gex aus seinem bequemen Sessel holt: Rez! Allerdings, äh ja, also um ehrlich zu sein, es gibt noch einen Grund für Gex' mutige Taten. Der Grund ist blond, ungemein attraktiv und heißt Agentin Extra. Sie beepet Gex mit ihrer Uhr an, weil Rez sie entführt hat – und der grüne Kerl fängt an zu flirten. Agentin Extra will aber lieber gerettet als verführt werden, also macht sich Gex eben auf den Weg ...

Agentin Extra wird in der (wieder einmal superwitzigen) Anfangssequenz von Baywatch-Darstellerin Marlice Andrada gespielt. Die Blondine war auch auf der Plakatwerbung für die Playstation-Variante zu sehen – und auf unserem Cover. Schön, was? Wir sind gespannt, ob die N64-Version von *Deep Cover Gecko* auch so wahnsinnig attraktiv beworben wird ... Wann das Spiel kommt und über welchen Vertrieb, steht noch nicht fest.



Schaut her, ich bin der Champ: Gex lässt gar keine Zweifel daran aufkommen, dass er Rez in echter Gecko-Manier zur Strecke bringen wird.

Die Screenshots stammen teilweise von der Playstation-Version und dienen nur der Illustration.



Jetzt aber schnell: Die schwere Ritterrüstung hindert Gex zum Glück nicht daran den Gegnern blitzschnell zu entkommen.



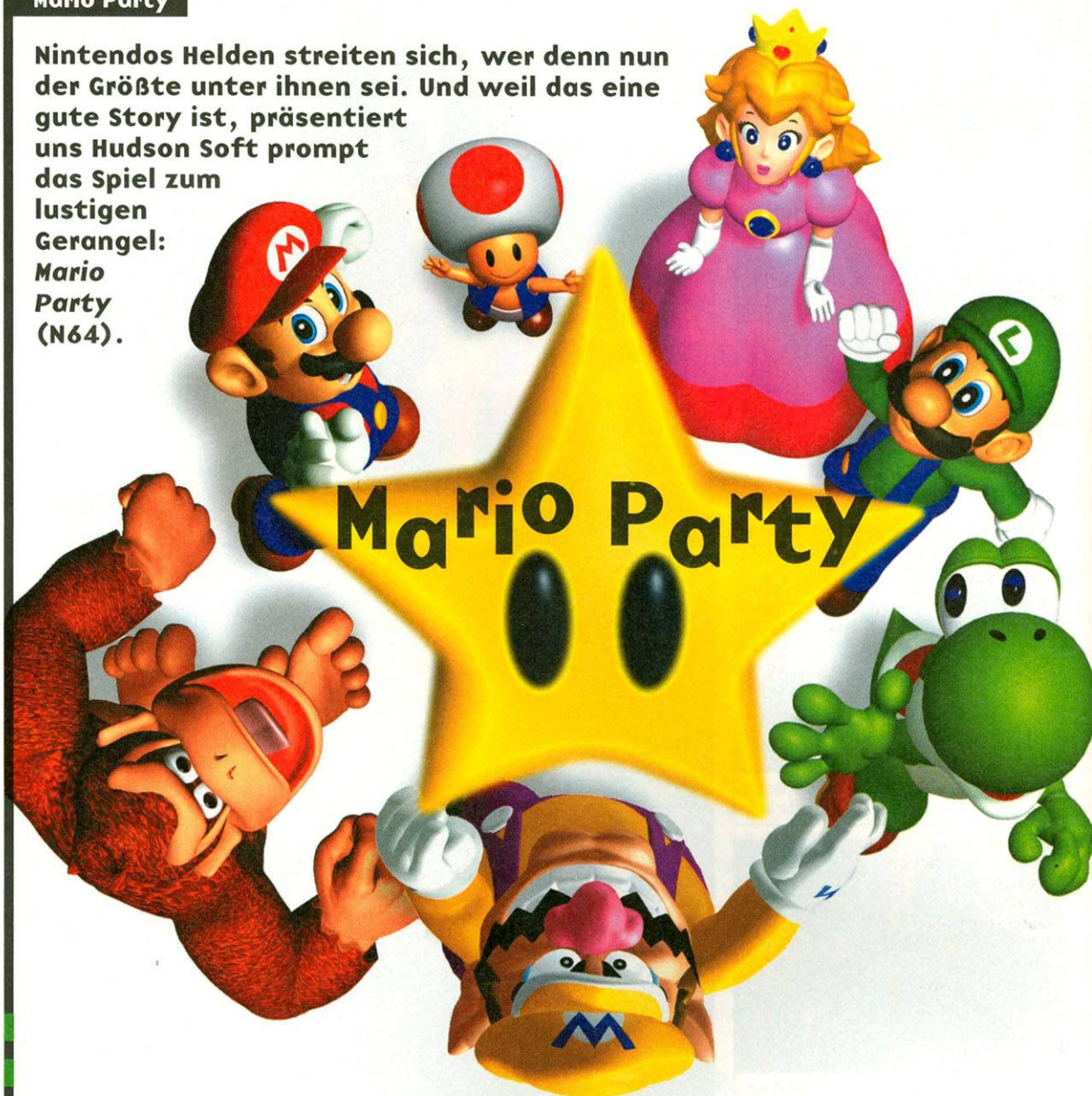
Die Nase sieht noch aus wie immer. Ansonsten könnte Gex in diesem Kostüm jedoch locker der Sphinx Konkurrenz machen.





Mario Party

Nintendos Helden streiten sich, wer denn nun der Größte unter ihnen sei. Und weil das eine gute Story ist, präsentiert uns Hudson Soft prompt das Spiel zum lustigen Gerangel: **Mario Party (N64).**



Die schwersten Spiele

Hier gilt es besonders viel zu üben um seine Mitstreiter zu besiegen.

Feuerspringen
Rennbahn 2
Ballon Burst
Mario's Bigband
Gestrandet

Versucht euch die Spiele zu kaufen und übt sie ohne Konkurrenz. So werdet ihr besser – und eure Freunde werden Augen machen.

Darum geht's und überhaupt ist das wichtig!

Spielen könnt ihr allein, zu zweit, zu dritt oder zu viert. Entweder ihr entscheidet euch für ein Einzelspieler-Match, versucht alle Mini-Spiele zu meistern und erhaltet dafür drei weitere Spiele oder ihr sucht euch mit mehreren Spielern ein Spielfeld aus, auf dem ihr dann einige Runden spielt....

Welt 1

Gruppe Münzblock-Blitz

Springt mit **A** und leert so viele schwebende Blöcke wie möglich. In den Blöcken sind unterschiedlich viele Münzen, also wechselt die Blöcke. Macht eine Stampfattacke bei zu großem Gerangel. Springt auch auf die Köpfe der Gegner.

1 vs. 3 Hau den Münzblock

Leert die neun schwebenden Blöcke so schnell ihr könnt. Mit dem Hammer werden die Gegner geplättet. Jagt als normaler Spieler nicht hinter dem Hammerträger her. Lasst selbst Blöcke zerplatzen. Schnappt einen Sack in der Nähe.

1 vs. 3 Blumige Münzdusche

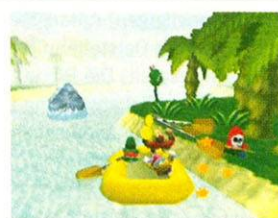


Wenn Yoshi von der Blume fällt, ist das Spiel für ihn vorbei.

Ein Held steht auf einer Blume und versucht Münzen zu fangen, die herabregnen. Die anderen drei steuern Blattboote. Sie bekommen nur das, was von der Blume runterfällt. Kümmert euch nicht um die Schiffer und versucht nicht abzustürzen. Die Leute im Boot müssen alles einsammeln.

1 vs. 3 Paddel-Gedaddel

Ein Spieler sitzt auf der linken, die drei anderen auf der rechten Seite des Bootes. Drängt die anderen ans Ufer. Die drei rechts müssen ihre Steuerung synchronisieren, während der einzelne Paddler den Analog-Stick ruhig im Kreis bewegt.



Der böse Shy Guy pickst euch, wenn ihr zu nah am Rand seid.

Welt 2

Solo Gedächtnis-Training

Memory mit dem „Hip Drop“ (Z): Wer Bowser freilegt, ist kurzzeitig gelähmt. Bringt alle Figuren-Paare zusammen.

Gruppe Reise nach Toad-City

In einer „Reise nach Jerusalem“ lauft ihr um eine Reihe von Pilzen. Erreicht die Schatztruhe als erster, wenn die Musik aufhört. Haltet während der „Pilzumrundung“ den Analog-Stick so, dass er auf den Pilz in der Mitte zeigt. Springt genau ab, damit ihr nicht zu weit hüpfet.

1 vs. 3 Piranha-Verfolgung



Drei Spieler sitzen auf einer Wolke und wässern eine Piranha-Blume, die einen Skateboarder jagt. Benutzt

Vorsicht: Springt ihr zu früh ab, stolpert ihr und verliert Zeit.

als „Gärtner“ den „Hip Drop“ nur, wenn ihr über der Pflanze seid. Drückt als Skater so schnell es geht B und springt mit A über Hindernisse.

Solo Boden-Rammen

Springt mit dem „Hip Drop“ auf die Pfosten, auf denen Schmetterlinge warten. Es ist eine der leichtesten Runden, ihr seht sogar die Spikes unter den Schmetterlingen.

Solo Tanz den Limbo

Drückt A um einen Schritt weit zu hüpfen und euch gleichzeitig zurückzulehnen. Wer keine Taste drückt, richtet sich wieder auf. Wenn ihr zu wanken beginnt, dürft ihr einige Zeit keine weitere Taste drücken, sonst fällt die Figur um.

Das Limbotanzen gehört zu den einfachsten Aufgaben.



Welt 3

2 vs. 2 Wüstensprint

Zwei Leute auf einem paar Skier gegen die Zeit: Drückt den Analog-Stick synchron in die richtige Richtung. Wer aus dem Takt kommt, stolpert. Habt vor der Steinfaller keine Angst – geht auf volles Risiko!

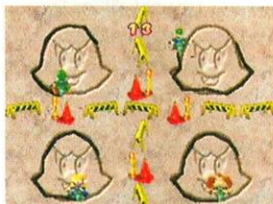
Gruppe Vergrabener Schatz

Je schneller ihr A drückt, desto schneller wird gegraben. Achtet auf Schilder, die den Weg zur Kiste weisen. Grabt nicht durch Gestein, wenn die Schilder es nicht fordern.

Beim Graben kommt es fast nur auf schnelle Finger an. Drückt die Graben-Taste so schnell es geht, um einen großen Bereich absuchen zu können.



Gruppe Wildes Ausschneiden



Lasst euch Zeit, die Umrundung schafft ihr locker in der vorgegebenen Zeit.

Schneidet die Umrisse eines Bob-Omb, Goomba (schwierig) oder Boo aus und erreicht mind. 80 Punkte. Versucht auf der Linie zu bleiben, das gibt die meisten Punkte.

1 vs. 3 Großes Tauziehen

Tauziehen gegen Bowser; wer ins Maul der Piranha-Pflanze fällt, verliert. Dreht den Analog-Stick um das zu verhindern.

Solo Schiefe Türme

Springt von Turm zu Turm ohne zu fallen. Die Türme bewegen sich kurz und kippen dann um. Lauft ein Stück mit und springt dann mit aller Kraft. Wer das Spiel beherrscht, sollte versuchen die Münzen einzusammeln.

Welt 4

Gruppe Skateboard-Fieber

Erhöht die Geschwindigkeit mit B und springt mit A. Wer zu langsam wird, fällt von der Strecke. Beginnt langsam um nicht zu ermüden und vermeidet den Kontakt mit den Hindernissen. Verpasst den Geldsack auf halber Strecke nicht (A). Haut gegen Ende der Wettfahrt richtig in die Tasten.

Solo Geister-Raten

Eine Gruppe Geister umringt euch. Einer davon bewegt sich als erster, die anderen kopieren seine Bewegungen. Berührt „Nummer 1“: Wer sich zuviel Zeit lässt, verliert. Wenn die



Geister springen, solltet ihr leicht den richtigen finden.

Auch hier könnt ihr euch Zeit lassen. Springt erst auf den Geist, wenn ihr euch sicher seid, dass er der richtige ist.

2 vs. 2 Bob-Abfahrt

Lernt die Kurven auswendig und schabt nicht an der Wand lang. Denkt daran, dass nur EIN TEAM gewinnen kann und versucht die Gegner auszubremsen. Mit A verliert ihr kaum an Geschwindigkeit, mit Q und L nehmt ihr jede Kurve.



Keine Angst vor dem Abgrund. Ihr fallt schon nicht.

2 vs. 2 Draisinen-Wahnsinn

Die Draisine wird mit A in Schwung gebracht. Kommt eine Kurve, müsst ihr euch in die entgegengesetzte Richtung lehnen (Analog-Stick), da ihr sonst herunterfällt. Lasst euch nach unten rollen und probiert es mit „Anlauf“ noch einmal, wenn euch am Hügel die Luft ausgeht.

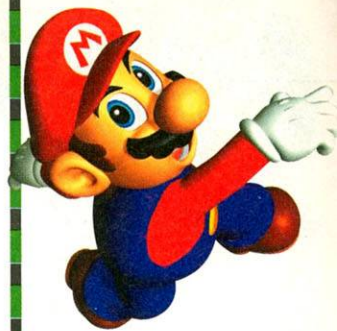
Welt 5

Gruppe Gestrandet!

Sammelt Treibgut im Wasser. Es gibt drei „Auswurf-Weiten“ für die Angel. Haltet sie in einer Warteposition auf einer dieser „Auswurf-Weiten“. Greift zu, wenn eine Truhe vorbeischwimmt. Truhen enthalten zehn Münzen, Säcke nur fünf!

Gruppe Fahnen-Wirrwarr

Ein Shy Guy hält zwei Flaggen in der Hand und hebt eine davon. Ihr müsst die gleiche Fahne zeigen. Bei einem Fehler scheidet man aus. Hebt er zwei Fahnen gleichzeitig, macht ihr nichts – ein Arm geht gleich wieder runter. Hetzt nicht!



Ob Mario

der absolute Superheld wird, liegt an euch.

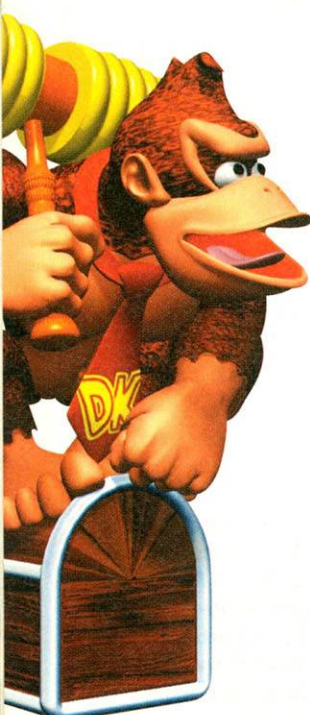
Wie erreiche ich die versteckten Spiele?

Das erste Spiel erhaltet ihr, wenn ihr alle Spiele im Ein-Spieler-Modus geschafft habt. Ein anderes wird spielbar, wenn ihr auf der zweiten Rennbahn Toad besiegt habt. Das letzte wird erst anwählbar, wenn ihr alle Gegenstände aus dem Pilzladen gekauft und alle Spielbretter durchgespielt habt. Diese Aktion wird euch zwar einiges an Zeit kosten, aber es lohnt sich. Was ihr dann noch für Spiele erhaltet, verraten wir nicht ...



Toad

verkauft die wichtigen Sterne im Multiplayer-Spiel. Außerdem müsst ihr das letzte Rennen gegen ihn gewinnen.



Donkey Kong
kann seine Kraft zum Glück nicht ausspielen: Alle Spieler haben die gleichen Fähigkeiten.

Yoshi,
der beliebte Knuddel-Dino, ist ganz wild darauf der Superheld zu werden.



GAME GUIDE • Mario Party

Gruppe Kugelchaos

Sorgt dafür, dass eure Gegner von der Insel fallen. Wartet in der Ecke, bis jemand angreift und weicht ihm im letzten Moment aus. So fällt er selbst von der Insel.

Gruppe Schatztaucher

Bringt Schatztruhen (mit **A** und Analog-Stick) an die Oberfläche und weicht den Fischen und Quallen aus: Langsam schwimmen ist oft besser. Fangt fremde Kisten ab, indem ihr euch anderen aufsteigenden Tauchern in den Weg stellt. Greift nach der Kiste, wenn die Gegner sie verlieren.

Gruppe Pilz-Durcheinander

Toad hält eine Fahne in die Luft und ihr müsst auf den entsprechenden Pilz springen, sonst fällt ihr ins Wasser. Ihr könnt mit der Stampfattacke Gegner lähmen: So fallen sie runter und ihr gewinnt.

2 vs. 2 Tiefseetaucher



Schnappt euch gleich die größte Kiste um zu gewinnen.

Bei diesem Tauchspiel geht es weit nach unten – euer Partner braucht Hilfe. Die „Bootsmänner“ müssen ihr Schiff so steuern, dass der Taucher schnell die Schätze abliefern kann. Zieht ihn mit rhythmischem Analog-Stick-

Drehen nach oben. Der Taucher haut dabei auf **A**. Kümmert euch zuerst um die Truhe am Boden. Schwimmt schnell, sonst verliert ihr den Atem. Schubst auch mal das Boot der Gegner weg.

Gruppe Kanonen-Insel

Die Piraten ballern mit der Kanone auf eure Insel. Entgeht den Kugeln mit **A** und dem Analog-Stick. Flieht vor den Schatten und schubst andere nicht weg. Der letzte siegt – macht euch nur Gedanken über das eigene Überleben.

1 vs. 3 Gefährlicher Seiltanz

Es wird versucht, einen Seiltänzer abzuschießen. Bleibt als Tänzer in der Mitte des Seils – dann ist es schwerer euch zu treffen. Achtet auch auf den Wind. Greift als Kanonier nicht alleine, sondern im Verbund an. Verteilt euch und schießt synchron. Wenn zwei Kugeln den Seiltänzer gleichzeitig treffen, ist er schneller besiegt.



Wenn die drei Spieler unten gut zusammenarbeiten hat der andere keine Chance.

Welt 6

Gruppe Boxenhaufen-Wahnsinn

Macht Kleinholz: Mit **A** springt ihr, mit **B** wird angegriffen. Wer wenig Arbeit möchte, wartet am Rand darauf, dass Münzen in seine Richtung fliegen und rennt dann los. „Du musst ein Schwein sein auf dieser Welt ...“

Gruppe Kippelige Rahmen

Ihr steht auf einem beweglichen Bilderrahmen und bringt eine Muschel dazu jeden Flecken der Plattform zu berühren. Wenn die Muschel zwei Bereiche gleichzeitig berührt, werden beide freigeschaltet. Kümmert euch zuerst um den äußeren, dann um den inneren Bereich. Springt, wenn ihr schnell von einem Teil der Plattform zum anderen müsst.

2 vs. 2 Bombsketball

Basketball mit einer Bombe! Ein Spieler hat sie, sein Partner beschützt ihn vor den beiden Gegnern, die den Knallkörper wollen. Mit **B** werft oder stehlt ihr die Bombe. Werft keine langen Pässe. Umrundet die Gegner, Würfe aus dem Sprung steigern die Trefferquote.

Solo Pedalen-Power

Ihr betreibt eine Dynamo-Glühbirne, während ein Geist langsam näher kommt. Dreht den Analog-Stick so schnell ihr könnt um zu überleben.

Der böse Geist kommt immer näher. Jetzt aber schnell, sonst hat er dich und du verlierst Münzen.



Gruppe Explosiver Bob-Omb



Bombenstimmung herrscht beim explosivem Bob-Omb.

Werdet die Bombe so schnell wie möglich los, damit sie in der Hand des Gegners explodiert. Mutige können auch warten, bis die Bombe rot wird, und sie im letzten Moment abgeben – dann kommt sie nicht wieder!

Gruppe Feuerspringen

Vier Leute springen gleichzeitig über ein brennendes Seil, wer es berührt, zahlt 15 Münzen. Springt einfach in dem Moment los, in dem das Seil euch zu berühren droht.

Welt 7

Solo Einarmiger Bandit

Ein Spieler wirft eine Schatzkiste in die Röhren und hofft, dass sie durch das Labyrinth zu ihm gelangt: Schätzt gut und beobachtet die Kamerafahrt zu Beginn des Levels.

1 vs. 3 Kirmeskan

Als Kran-Steuermann muss ein Spieler die anderen angeln. Die „Preise“ können mit **A** versuchen zu entkommen: Wer gegriffen wird, kann durch schnelles Drücken wieder herunterfallen. Der Steuermann muss mit **A** das Losreißen der Beute verhindern. Fischt den reichsten „Preis“ heraus.

In Mario Party gibt es wohl den einzigen Kirmeskan der Welt, bei dem man wirklich mal was rausholen kann.



1 vs. 3 Chaos-Bowling

Beim Bowling kontrolliert ein Spieler die „Kugel“ mit dem Analog-Stick, während die Kegel mit **A** herumphüpfen. Überreibt es als Bowler nicht mit dem Steuern, sondern haltet

die Kugel in der Mitte und zielt auf die dichteste Kegelansammlung. Hüpf als Kegel möglichst weit von den anderen weg, das verringert die Trefferchancen.

Gruppe Marios Bigband

Ein Musikensemble: Als Dirigent müsst ihr mit dem Analog-Stick die Bewegungen der Box nachahmen. Die anderen Spieler drücken **A**, wenn ihr Symbol auf dem Bildschirm erscheint. Kümmert euch nicht um die anderen „Musiker“!

Solo Pflanzenhüpfen

Neun Röhren enthalten Piranha-Blumen, die immer wieder mal auftauchen. Hüpfst ihnen auf den Kopf. Springt von Blume zu Blume, weite Sprünge gelingen mit **A**.



Mit etwas Geschick braucht ihr nur einmal zu springen und könnt in einem Anlauf alle Pflanzen erledigen.

1 vs. 3 Röhren-Labyrinth

Stoppt den „Einarmigen Banditen mit einem Sprung (**A**) auf den Stoppschalter. Beobachtet die Bilder und versucht drei gleiche zu bekommen. Für das Hut- und das Schatztruhen-Zeichen erhaltet ihr besonders viele Münzen.

Welt 8

Gruppe Glühbirnen-Tanz

Ein Spieler besitzt eine Glühbirne, die anderen schützen ihn (**B**). Wer einen Geist berührt, ist besessen und muss sich befreien lassen: Lasst euch sofort schlagen und prügelt ständig auf die Spukgestalten ein! Bleibt als Birnenträger möglichst weit von den Geistern weg. Lauft bis zum Ziel.

Gruppe Draußen bleiben!

Vier Leute müssen einen Schlüssel vor Bowser Truppen schützen, bis das Schlüsselloch erreicht ist. Springt (**A**) über die Gegner und gebt den Schlüssel ab (**B**), wenn es einmal wirklich eng wird.



Hier ist Teamwork gefragt. Gemeinsam seid ihr stark!

Gruppe Bowser's Grimassen



Ihr müsst hier ein Bowser-Gesicht verzerren (Grimasse schneiden). Greift mit **A** nach einem Teil des

Liebe zum Detail – sogar die Hände der Spieler sind unterschiedlich.

Gruppe Grabbelbeutel

Die Runde für Diebe. Nähert euch einer anderen Figur und drückt **B**. Jetzt zum Dauerdrücken übergehen und alle Münzen stehlen! Sucht immer den schwächsten Gegner (langsame **B**-Drücker) und jagt ihn über den Parcours. Wenn jemand anderes diese Methode an euch ausprobiert, drückt wie verrückt **B**, damit er keine Chance hat. Seid ihr keine leichte Beute, sucht er sich jemand anderen aus.

Gruppe Ballon Burst

Pumpt einen Ballon mit **A** und **Z** (oder **B**) auf, bis er platzt. Entwickelt einen langsamen, effektiven Rythmus. Wer beide Tasten gleichzeitig drückt, kommt nicht weit. Achtet darauf, dass die Luft durch den Schlauch wandert. Wenn die Pumpe selbst „blinkt“, ist sie mit Luft gefüllt.

1 Vs. 3 Großes Münzprügeln

Einer spielt den Bowser und alle prügeln drauf! Mit jedem Treffer verliert dieser Spieler fünf Münzen! Als Bowser könnt ihr springen (**A**) und versuchen die Münzbeutel zu schnappen. Die Jäger schlagen zu, wenn ihr Opfer gerade nach einem Sprung landet. Er kann nämlich nicht sofort wieder los hüpfen. Versucht als Bowser die Gegner zusammenzutreiben und mit einem Sprung auf den Kopf zu plätten.

Welt 9

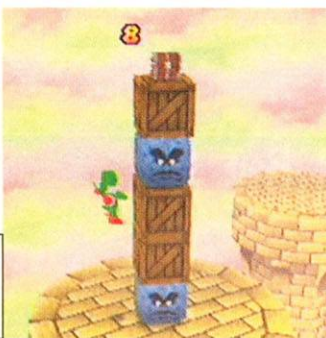
Gruppe Rennbahn 1

Ihr steuert ein kleines Kart durch einen Rundkurs. Wenn eure Reifen qualmen, müsst ihr Gas wegnehmen, sonst dreht ihr euch und verliert kostbare Zeit.

Solo Turm-Schläger

Zertrümmert alle Holzkisten mit **B** um an die Schatztruhe mit den Münzen zu kommen. Zerstört aber nicht die blauen Wumms. Sie werfen euch von der Plattform.

Für diese Aufgabe braucht ihr einen tierischen Dick-Kopf!



Gruppe Plattform-Chaos

Springt über Plattformen zum Ziel. Wer zuerst da ist, gewinnt 10 Münzen. Setzt euch sofort vor eure Gegner und „erschreckt“ sie dadurch, dann fallen sie oft von selbst runter. Sammelt auf jeden Fall die Beute. Sie enthalten jeweils fünf Münzen, die ihr auf jeden Fall behalten dürft.

Gruppe Hammerwerfen



Behämmert! Wie kann man nur so gierig sein.

Der Hammerbruder wirft euch Münzen und den ein oder anderen Hammer zu. Fangt die Münzen und weicht den Hämmern aus. Haltet euch nicht zu nah am Rand auf: Wer dort von einem Hammer getroffen wird, fällt runter.

Solo Hütchenspiel

Der Klassiker der Straße: Folgt der Muschel mit der Truhe über den Bildschirm (Auge benutzen und nicht blinzeln!).

Finale

Gruppe Rennbahn 2



Funktioniert wie die erste Rennbahn: Achtet hier besonders auf die mittlere Kurve.

Der miese Pilz ist schwer zu schlagen. Hier braucht ihr Übung.

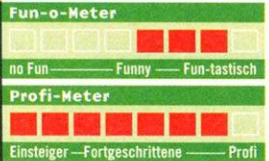


Auf einen Blick

Nintendo 64
Preis: ca. 130,-
Termin: bereits erschienen
Hersteller: Hudson
Vertrieb: Nintendo
Genre: Party-Game

Fazit

Mario Party fesselt mit Sicherheit für viele Stunden, vor allem wegen der vielen verschiedenen Spielchen. Die über 50 Mini-Games garantieren Spaß für bis zu vier Spieler. Jetzt sind die Brettspiel-Zeiten wohl endgültig vorbei!



Readers Message Hafid

Die Mini-Spiele finde ich absolut klasse. Die Grafik ist ganz gut und der Sound ist witzig. Besonders gut geeignet ist das Spiel für jüngere Spieler, trotzdem kann es auch älteren Spielern Spaß machen. Vor allem ist das Spiel gewaltfrei und abwechslungsreich.

TOP 5

LESERCHARTS

Nintendo 64



The Legend of Zelda - Ocarina of Time



Turok 2 - Seeds of Evil



Banjo-Kazooie



Star Wars: Rogue Squadron



1080° Snowboarding

Game Boy Color
Game Boy



The Legend of Zelda - Links Awakening



Pocket Bomberman



Turok 2



Harvest Moon

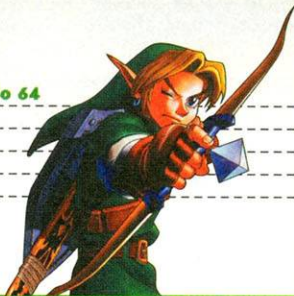


Quest for Camelot

Mitmachen ist kinderleicht! Schreibt euer jeweiliges Lieblingsspiel für die einzelnen Konsolentypen auf eine Postkarte und schickt diese an:
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.

VERKAUFSCARTS

Nintendo 64



The Legend of Zelda - Ocarina of Time



Turok 2 - Seeds of Evil



Banjo-Kazooie



F1 World Grand Prix



Mario Kart 64

Game Boy Color
Game Boy



The Legend of Zelda - Link's Awakening



Game and Watch Gallery 2



Wario Land 2



Tetris DX



Harvest Moon

REDAKTIONSCARTS

Nintendo 64

Game Boy

Game Boy Color



FIFA '99



Beetle Adventure Racing



Zelda - Ocarina of Time



Mario Party



Castlevania

Nintendo

fun
VISION

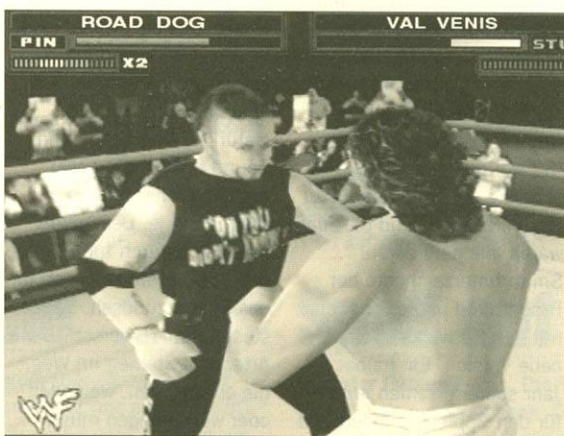
5/99

news

get ready to Rumble!

■ Acclaims Wrestling-Gerangel geht in die nächste Runde

Iguana/Acclaim. Der Nachfolger von *WWF Warzone* ist in Arbeit: *WWF Attitude* wird er heißen und soll alles bisher Dagewesene locker in den Schatten stellen. Das 256 Megabit-Modul wird die Fans mit über 40 Wrestlern und jeder Menge Optionen überraschen. Aber natürlich können auch eigene Wrestler erschaffen werden. Dafür stehen mehr Möglichkeiten zur Verfügung als in jedem anderem Spiel: Die Gesichtszüge, die Kleidung, die Moves und die Fähigkeiten des Wrestlers können festgelegt werden. Zudem stehen sogar passende Videos zur Auswahl. Die



Nahaufnahme: Die Grafik soll so gut sein, dass die Kämpfer selbst bei näherer Betrachtung noch gut aussehen ...

Special-Moves der Wrestler wirken durch den Einsatz von Motion Capturing sehr

realistisch. Zur Verfügung stehen euch über 150 verschiedene Aktionen!

Um das Ganze noch etwas aufzulockern gibt es jede Menge neue Waffen, die man sich außerhalb des Rings holen kann. Sogar Kämpfe auf dem Weg von der Kabine zum Ring werden möglich sein ... Die Sahnehaube sind jedoch die Modi: Es stehen euch 15 Einzelspieler- und sogar 21 Mehrspieler-Modi zur Verfügung. Besonders witzig: Der Ringrichter nennt während des Kampfes jetzt sogar den Namen eures gebastelten Kämpfers. Außerdem könnt ihr bei *WWF Attitude* die Länge der Kleidung festlegen und diese auch noch beschriften.

Nintendo 2000?

■ Gerüchte über neue Hardware

NoA/Left Field. Zwei Entwickler-Teams, darunter auch Left Field, arbeiten bereits an Spielen für die nächste Nintendo-Konsole – eine 128bit-Maschine! Das sagen jedenfalls hartnäckige Gerüchte ... Woran jedoch gearbeitet wird und wer das zweite Team ist, war nicht zu erfahren. Die Chancen für einen Sporttitel stehen allerdings sehr gut! Shigeru Miyamoto selbst soll derzeit an einem Controller für das neue System tüfteln. Die Frage ist, was er dabei im Kopf hat – beim N64-Controller dachte er an Mario 64 und schuf einen genialen Controller. Hoffen wir, dass er ein ähnlich gutes oder noch besseres Spiel im Kopf hat und sich das auf den

Controller und die Konsole positiv auswirkt. Außerdem sagte er auf einer Pressekonferenz, dass er über eine DVD-betriebene Hardware nachdenkt. Obwohl er dann Ladezeiten in Kauf nehmen müsste, was ihm eigentlich nicht liegt. Für ihn zerstören Ladezeiten die Atmosphäre eines Spiels! Von NoA wurde zwar nichts bestätigt, dementiert wurde allerdings auch nicht ... Die einzige Aussage über die neue Konsole, die zu entlocken war, betraf den Erscheinungstermin. Mit der neuen Konsole ist laut NoA nicht vor 2001 zu rechnen. Bleibt also abzuwarten, wie sich die alles entwickelt. Wir halten euch auf jeden Fall auf dem neusten Stand.

Auf ein Neues

■ Und noch ein Midway-Rennspiel

Boss Studios/Midway. Die Entwickler von *Top Gear Rally* haben ein neues Spiel am Start: In *World Driver Championship* geht es darum Rennen zu gewinnen und den Gewinn dann in sein eigenes Auto zu investieren. Die über 30 Wagen können auf 10 Strecken so richtig ausgefahren werden. Aber natürlich müssen Wagen und Strecken erstmal „erfahren“ werden. Dann ist es sogar möglich die Kurse spiegelverkehrt zu bewältigen. Viel Wert wurde auf Kleinigkeiten gelegt: Die Wagen haben verschiedene Motorengeräusche in der Innen- und Außenansicht, Nebel zeigt sich nur, wenn er wetterbedingt ist, nicht um Grafikschwächen zu vertuschen.



Und solche Nettigkeiten wie Real Time Lighting sind auch dabei. Der krönende Abschluß ist das Replay nach jedem Rennen. In bester Qualität ist das Rennen aus Zuschauer-Sicht zu bewundern. Die Replays können auf dem Controller Pak verwirrt werden. Das Expansion Pak wird bei WDC nicht unterstützt, trotzdem ist die Grafik sehr sauber und detailliert. Man kann in Mid-Res auf dem ganzen Bildschirm, oder in Hi-Res mit Kinostreifen spielen.

Spionage

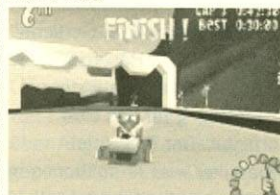
Kemco/Mitsui. Mitsui hat den deutschen Vertrieb des GBC-Spiels *Spy Vs. Spy* vom japanischen Hersteller Kemco übernommen. Das Modul basiert auf der kultigen Comic-Serie aus dem MAD-Magazin. 32 Level lang kämpfen der schwarze und der weiße Spion gegeneinander – und das soll auch den Spielern möglich sein: Ein 2-Spieler-Modus ist eingebaut. *Spy vs. Spy* erscheint im Mai.



Klassiker: Die beiden Spione kennt wohl jeder, oder?

LEG(i)Onäre

LEGO Media. Für die dänischen Spielzeug-Fabrikanten von LEGO werden Computer immer interessanter. Nach erfolgreichen PC-Produkten ist das erste N64-Spiel nun in greifbarer Nähe. *LEGO Racers* erscheint im Juli in den USA und bietet Multi-Player-Rennspaß à la Mario Kart in den Spielwelten „Burg“, „Stadt“, „Space“ und „Abenteuer“. Natürlich werden im Modul auch ein Extra-Waffen-System und Abkürzungen geboten. Der deutsche Vertrieb steht noch nicht fest.



Mini-stark wird das Rennspiel aus dem Hause Lego.

Roboter-Krieg

Hudson Soft. Der verloren geglaubte „Mech“-Titel *Last Legion UX* (N64) ist wieder da. Ihr steuert einen der Kampfroboter durch Labyrinth voller Tunnel und Türme. Die Schlachtfelder stehen für die vier Elemente (Feuer, Erde, Wasser, Luft), gekämpft wird um „Power Stones“. Mit ihnen können Waffen hergestellt und mit Energie versorgt werden. Natürlich steht ein großes Arsenal an Waffen und verschiedenen Roboter-Typen für eure Kämpfe bereit. In Japan soll *Last Legion* im Mai auf den Markt kommen, ein Vertrieb für Deutschland Vertrieb steht noch nicht fest.

Monsterkampf

NCL. Nintendo Japan (NCL) plant für den Herbst eine N64-Fortsetzung des Monster-Wettkampfs *Pokemon Stadium*. Eine deutsche Version ist allerdings nicht angekündigt.

Wasserwerk

Optimus. Gerüchten zufolge arbeitet ein englischer Entwickler namens Optimus an einem Puzzlespiel mit Wasser: *Waterworks*. Eine N64-Version soll zum Jahreswechsel erscheinen, ein Vertrieb wird noch gesucht.

Knoblauch

Konami Osaka. Eine Fortsetzung von *Castlevania* (N64) wird wahrscheinlicher. Das Programmierer-Team spricht von „sehr vielen Ideen“, die ihnen durch den Kopf gehen. Eine davon ist es die bewährte Software des ersten Teils auch für die Fortsetzung zu nutzen. Mit dem zweiten Teil ist für das Jahr 2000 zu rechnen – wenn sich Teil 1 weltweit gut verkauft.

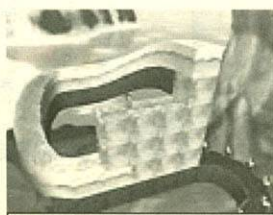
Schlossallee

Hasbro/Mind's Eye. Gerüchte besagen, dass Hasbro (*Glover* N64) an einer *Monopoly*-Umsetzung für das N64 arbeitet. Der Brettspiel-Klassiker wird Animationen in Echtzeit enthalten und soll zumindest in Amerika bis Weihnachten erhältlich sein.

Der Kult kommt

■ Die Anfänge und die Zukunft von Lode Runner

Douglas E. Smith ist der geniale Entwickler von *Lode Runners* – inzwischen legendär. Seine ersten Versuche machte er 1982 auf einem VAX 11780-Computer. Zu dieser Zeit war er Student in Washington und arbeitete nebenbei auf dem Campus. Er half anderen Studenten mit den Computern. In den Semesterferien gab es nichts zu tun und so überlegte er sich eben ein Spiel zu schreiben ... Zwei Wochen später war das Spiel fertig. Es war für jeden Student zugänglich und wurde Kult: Da jeder Zugriff auf das Spiel hatte, konnten andere Leute auch Veränderungen einbauen. Es wurden neue Levels kreiert und neue Optionen hinzugefügt. Innerhalb von nur drei Tagen programmierte Smith das Spiel dann für den Apple 2-Computer um. Zu diesem Zeitpunkt schickte er den Titel auch zu Broderbund,



Knifflig wird sicherlich auch *Lode Runner* fürs N64.

einem Software-Vertrieb. Das Spiel hieß *Miner* – heute bekannt als *Lode Runner*! Bei Broderbund fand das Spiel keinen Anklang – noch nicht. Ermutigt durch seine Freunde und mit geliehenen 1000\$ verbesserte Smith seine Hardware und das Spiel selbst. Weihnachten '82 war es dann so weit, er schickte das Spiel erneut zu vier Vertrieben. Und diesmal waren alle heiß darauf ... Smith unterzeichnete bei Broderbund und erarbeitete mit den Entwicklern eine neue Version. Ein halbes Jahr später erschien *Miner* für den Apple 2. Broderbund

ging von 10.000 Kopien aus, es wurden letztlich mehrere 100.000! Nach diesem Erfolg wurde *Miner* für den Commodore 64, den IBM und den Atari 800 umgesetzt. Verkaufte Exemplare auf allen Systemen: über 3 Millionen.

Und jetzt kommt der Kult auch auf das N64. Den Vertrieb von *Lode Runner 64* wird Infogrames übernehmen. Smith erwartet für die N64-Version ebensoviel Erfolg. Das liegt daran, dass in dieser Version die Rätselemente überwiegen. Also eine „neue Ur-Version“. Natürlich sind Grafik und Sound besser, die Level umfangreicher und auch mehr denn je. Der Spieler muss sich durch fünf Welten mit 136 Levels schlagen um das Puzzle zu lösen. Dabei stehen ihm 18 verschiedene Arten von Steinen im Weg, die er umgehen, weggrollen oder wegsprengen muss.

Skate or Die

Midway. Endlich gibt es ein GBC-Spiel für die Skateboard-Freaks! In 720° fahrt ihr durch die Stadt Skate City und versucht möglichst viele Punkte zu verdienen. Habt ihr eine gewisse Anzahl erreicht, erhaltet ihr ein Ticket für einen der vier Skate Parks. Dabei stehen euch ein Slalom-, ein Downhill-, ein Jump-Kurs und natürlich die Half Pipe zur Auswahl. Dort müssen dann ordentlich Punkte gesammelt werden. Für die Punkte bekommt ihr Geld und könnt in einem der vier Skate-Shops einkaufen. Hier gibt es alles, was ein Skater braucht: Knieschützer, die ein schnelleres Aufstehen nach einem Sturz ermöglichen, Schuhe um höher zu springen und neue, schnellere Boards. Zeit ist ein entscheidender Faktor: In der Stadt müsst ihr das Ticket innerhalb einer bestimmten Zeit bekommen, sonst werdet ihr von einer Horde Killer-Bienen verfolgt. Aber selbst wenn ihr in der Zeit bleibt, habt ihr mit vielen Problemen zu kämpfen: Motorrad-Rocker, Autos, Radfahrer, Gullydeckel und Pfützen behindern euren Weg und kosten euch bei Stürzen Zeit.

Fahrende Monster



Angriff! Liefert euch mit den Monstertrucks Duell.

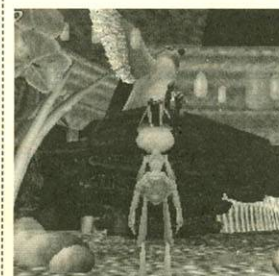
Edge of Reality. *Monster Truck Madness 64* steht kurz vor der Fertigstellung. Außer einem Einspieler-Rennmodus bietet das Spiel jede Menge Multiplayer-Spaß. Neben dem normalen Mehrspieler-Rennen gibt es Verfolgungsjagden mit der Polizei und einen Fußball-Modus. Bei den Verfolgungsjagden übernimmt man entweder die Rolle der Polizei oder die des Rasers; beim Fußball schiebt man einen übergroßen Ball durch ein Stadion und versucht das Tor zu treffen. Was mit den Trucks natürlich in Chaos ausartet ... Auch für das Auge wird bei *Monster Truck Madness* einiges geboten: Das Licht ist echtzeit berechnet und taucht z. B. bei einer Verfolgungsjagd das ganze Bild in rot/blau. Bleibt abzuwarten, wann und ob der Titel nach Deutschland kommt.

Von Zombies umzingelt

Capcom/Factor 5. *Resident Evil 2* kommt für das N64. Das ist beschlossene Sache und für NFV-Leser keine Neuigkeit. Jetzt hat sich Capcom Unterstützung von Factor 5 geholt. So kommt es, dass ihr das Sound-Erlebnis von *Rogue Squadron* in *Resident Evil 2* neu erleben werdet. Vorausgesetzt ihr besitzt einen Dolby-Surround Decoder.

Ameisen-Alarm

Disney/Activision. *A Bugs Life* erscheint auch für das N64! Nach dem Erfolg im Kino und auf anderen



Endlich darf Flik auf dem N64 große Vögel besiegen.

Systemen wird das große Krabbeln nun auch Nintendo 64-Besitzer befallen. Das *Jump'n'Run* wird sich an die Filmvorlage halten und sogar original Sprachsequenzen aus dem Film enthalten.

Erscheinungsdaten

NOA. Nintendo of America (NOA) plant für Anfang '99 folgende Produkte:

Nintendo 64

<i>Super Smash Bros.</i>	26.04.
<i>Tetris 64</i>	26.04.
<i>Ken Griffey 2</i>	10.05.
<i>Star Wars: Episode 1</i>	24.05.
<i>Jet Force Gemini</i>	14.06.
<i>Pokemon Snap</i>	28.06.
<i>Command & Conquer</i>	28.06.

Game Boy Color

<i>Conker's Pocket Tales</i>	22.03.
<i>Griffey Baseball 2</i>	10.05.
<i>Pokemon Pinball</i>	10.05.
<i>Super Mario Bros.</i>	10.05.
<i>Bass Fishing</i>	28.06.
<i>R-Type DX</i>	28.06.

Die deutschen Erscheinungsdaten für diese Titel findet ihr (soweit schon bekannt) in der Seitenspalte bei den Reviews.

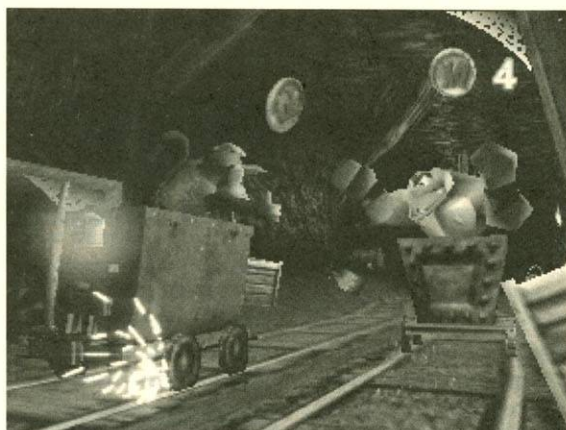
Erfolg für die Zukunft

■ Peter Main fasst Nintendos Erfolge 1998 zusammen

NOA. Auf der Spielwarenmesse in New York sprach Nintendos Marketing- und Verkaufs-Vizepräsident Peter Main über die Erfolge des letzten Jahres. In Amerika wurden bislang ca. 1,5 Millionen Game Boy Colors verkauft, weltweit werden bis zum 1. April über 8 Mio. erwartet. Dazu kommen bis zum Jahresende rund 100 Farbspiele.

„Und wenn sie bis heute noch nicht von den *Pocket Monstern* gehört haben, so kann ich Ihnen versichern, dass sie jeder Neunjährige (Amerikaner) in ihrer Nachbarschaft kennt.“ Die beiden erschienenen Versionen verkauften sich zu Weihnachten 1,3 Millionen Mal in

Amerika – zusammen ein besseres Ergebnis als jedes Playstation-Spiel. Auch Nintendo of Europe zählt übrigens auf die Monster und wird sie im Sommer ihren ersten großen Auftritt geben lassen. Der Renner auf dem N64 war *Legend of Zelda*: Mehr als „jeder vierte Besitzer eines Nintendo 64-Gerätes (in Amerika) hat dieses Spiel gekauft. Das ist einzigartig. Weltweit erwarten wir bis Ende März über 6 Millionen Module verkauft zu haben.“ Das entspricht einem Verkaufserfolg von ca. 600 Millionen DM in gerade einmal vier Monaten. Und dann wartet noch „ein 800 Pfund-Gorilla, der wirklich



Ungeduldig warten wir alle auf dieses heiße Spiel. Wenn Donkey Kong 64 endlich erscheint, werden die N64-Freaks jubeln.

aussieht wie ein 800 Pfund-Gorilla. Die 64 Bit-Version (von *Donkey Kong Country*) wird jetzt schon als Muss-Titel gehandelt und fordert

die Hardware zu wahren Höhenflügen, die mit dieser Generation von Spielmaschine für nicht möglich gehalten wird.“

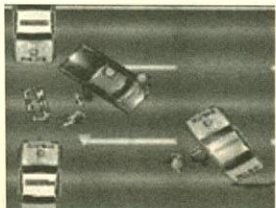
Kriegsspiele

3DO. Mit *Army Men: Sarge's Heroes* (der „Sarge“ ist ein Ausbilder bei der US-Armee) können wir uns auf einen 3D-Shooter freuen, der sicher nicht indiziert wird. Es geht um die kleinen Plastik-Soldaten, mit denen jeder schon mal gespielt hat – oder immer noch spielt. Neun Plastik-Charaktere stehen bereit, mit ihnen spielt man 14 Missionen mit je ca. fünf Aufgaben. Außer Pistolen und Maschinengewehren gibt es weitere zehn Waffen, darunter auch eine Sniper Rifle, die stark an *James Bond* erinnert. Sogar Plastik-Panzer und -Hubschrauber kommen zum Einsatz. Die Missionen führen den Spieler durch riesige Vorgärten, Küchen, Bäder, ... Besonders spannend scheint der 4-Spieler-Modus zu werden, der mit mehreren Spielvarianten begeistern soll.



Geld oder Leben!

DMA/Rockstar. *GTA* kommt auf dem N64! Der Playstation-Hit *Grand Theft Auto* von DMA ist schon in Arbeit. Ihr seid ein kleiner Krimineller, der für seinen Boss die schmutzige Wäsche wäscht: Autos klauen, Schutzgelder eintreiben, Zeugen verprügeln und die Konkurrenz ausschalten. Wie so oft in DMA-Titeln ist es möglich jedes Fahrzeug im Spiel zu benutzen (wie auch in *Body Harvest*). Leider muss man Gewalt anwenden um in den Besitz eines anderen Fahrzeugs zu gelangen. Dabei bleiben Verfolgungsjagden mit der Polizei nicht aus. Gespielt wird das ganze in der Vogelperspektive um eine gute Übersicht zu haben. Die N64-Version wird mehr Level und Aufgaben enthalten als die CD-Version. Außerdem soll die Grafik verbessert werden.



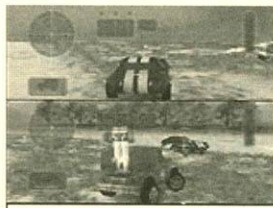
Spaß auf 4 Rollen

Rockstar Games/Z-Axis. Die Take 2-Tochter Rockstar Games lässt Z-Axis ein Skateboard-Spiel für das nächste Jahrtausend programmieren. *Trasher: Skate and Destroy* (N64) soll realistische Physik und massenhaft Tricks bieten, die ihr auch selbst erfinden könnt.

Es riecht nach Gummi

Activision. Die N64-Version des Actionracer *Vigilante 8* ist auf dem Markt! Auf einmal ging alles ganz schnell: Ende März erreichte uns eine Pressemitteilung von Activision, die das Spiel für Anfang April ankündigte. Der knallharte Kampf um Öl tobt im Westen und im Südwesten der USA, beteiligt sind vor allem zwölf V8-Wagen, ausgestattet mit allen Schikanen. Einen davon sucht sich der Fahrer aus, dann geht es ab in die elf Arenen. Alles, was die Playstation-Version konnte, gibt's auch auf dem N64 – und noch mehr: 4-Spieler-Modus, Alien-Einsatz, neue Arenen, „Einzelkämpfer“- und „Survival“-Modus. In den Arenen kann der Spieler sogar die Umgebung einbeziehen und etwa in einem Skigebiet die Gegner mit Lawinen ausschalten.

Was in der N64-exklusiven Arena „*Super Dreamland 64*“ mit den durchgeknallten Rittern, Hühnern und Pilzen alles möglich ist, solltet ihr selbst ausprobieren ... In jeder Arena findet ihr Waffen und Power-Ups, die ihr zusätzlich zur Spezialwaffe eures V8 nutzen könnt. Jedes Auto hat nämlich eine besondere Waffe, z. B. fiese Killerbienen, die den Gegnern Energie entziehen. Lens Flares, Spiegeleffekte in Echtzeit, 3D-Engine, Expansion Pak – das macht doch wirklich neugierig auf *Vigilante 8* ...



Ölrausch: Zu zweit wird's noch viel actionreicher.

„Hallo, N64!“

Marigul. Der bislang in Europa nur mit seinen großen Plänen bekannte Spielentwickler Marigul plant nach *Pikachu Genki Dechu* weitere N64-Titel, die auf Spracheingabe mit einem Kopfhörer reagieren. Neben einem Spiel über einen sprechenden Delphin (*Teo* von Fujitsu) erscheint *VRS Racer* (Arbeitstitel). Darin soll der Spieler das Geschehen auf dem Bildschirm verbal steuern. Desweiteren ist *Echo Delta* geplant, ein Tauchspiel, in dem verschiedene U-Boote gesteuert werden. Beide Titel sind in Japan für Ende 1999 geplant.

Eismann

Konami. Eine N64-Version des Knallers *Blades of Steel* vom NES ist in Arbeit. Bei dem Spiel handelt es sich um ein Arcade-Eishockeyspiel vom Feinsten. Natürlich sollen alle gängigen Modi und Optionen enthalten sein. So wird es möglich sein eine Saison zu spielen, die Regeln festzusetzen und die Kamera einzustellen. Ob der Titel an die Erfolge des Vorgängers anknüpfen kann, bleibt abzuwarten.



Heiß-kalt geht es auf dem Eis zu, wenn Konami die Teams rausschickt.

Von Liane zu Liane

Activision/Disney Interactive. Ich Tarzan, du Game Boy Color! Activision entwickelt ein *Tarzan-Jump'n'Run* zu Disneys gleichnamigem Weihnachtsfilm. In den 15 Levels schwingt man sich von Liane zu Liane, springt über Abgründe und kämpft gegen wilde Tiere. Die Hauptaufgabe besteht darin eine Affenfamilie vor bösen Wildjägern zu schützen.

Pferde-RPG?

Chun Soft. Der japanische Hersteller Chun Soft hat sein N64-Projekt *Derby Day* bestätigt. Es soll Rollenspiel-Elemente enthalten – mehr ist über das Spiel bisher nicht bekannt. Das Wort „Derby“ lässt allerdings auf einen Pferde-Bezug schließen (Hudsons *Derby Day* für das SNES ist in Japan ein erfolgreiches Pferderennspiel). Bereits bekannt ist, dass Chun Soft an einem N64-RPG der *Mysterious Dungeon*-Serie arbeitet.

Wasserspiele

Midway. In Amerika wird fieberhaft an einem High-Speed Rennboot-Spiel gearbeitet. *Hydro Thunder Racing Association* wird jede Menge verschiedene Boote und Strecken enthalten. Die Fahrphysik soll sehr nah an der Realität sein und riesig Spaß machen. Trotzdem soll der Titel nicht sonderlich schwer und damit auch für Anfänger geeignet sein. Sogar das Wasser soll mit Wellen und Strudeln sehr real sein.

Toter Löwe?

NOA. Das endgültige Aus für den weißen Löwen Kimba? Nach der Ankündigung auf der Shoshinkai 1996 in Tokio durch Miyamoto wurde das Projekt auf Eis gelegt. Gerüchte im Internet besagen, dass Kimba wahrscheinlich nicht erscheinen wird. Gestoppt wurde das Projekt wegen Zeitmangels der Programmierer ...

Groß-Meister

Titus. Der französische Software-Hersteller Titus hat mit Schach-Meister Gary Kasparov einen 4-Jahres-Vertrag abgeschlossen. Das bedeutet: Schachfreunde können sich auf eine wahre Herausforderung freuen. Kasparov wird nämlich maßgeblich an der Entwicklung eines Schachspiels beteiligt sein. Erscheinungstermin und Titel stehen noch nicht fest, Titus versprach aber, bis zur E3 (im Mai in Los Angeles) neue Informationen zu präsentieren.

Die Nummer 1

■ Midway stürmt den Game Boy Color

Midway. Midway bringt demnächst eine Arcade-Kollektion mit dem Namen *Classic Arcade Hits 1*. Enthalten sind *Moon Patrol* und *Spy Hunter*. Bei *Moon Patrol* geht es darum, mit einem Buggy in möglichst kurzer Zeit über den Mond zu fahren. Dies wird durch tiefe Krater, Minen und ständig schießende Gegner erschwert. Die Raketen reißen noch tiefere Löcher, die man dann überspringen muss. Das Spiel ist in 26 Sektionen auf fünf Ebenen aufgeteilt. Sind die glücklich gemeistert, geht es mit einem noch höheren Schwierigkeitsgrad wieder von vorne los ... Bei *Spy Hunter* fährt ihr einen *James Bond*-ähnlichen Wagen und versucht dabei feindliche Agenten auszuschalten. Euer Wagen ist mit einem Maschinengewehr ausgerüstet und kann von Versorgungslastern mit weiteren Waffen wie etwa

Raketen, Minen und Öl ausgerüstet werden. Vorsicht: Die Gegner schießen auf euch und drängen euch ab. Einige Level spielen sogar im

Wasser, wo mit Booten gekämpft wird. In den ersten 90 Sekunden eines Levels verliert man keine Leben, aber dann geht's richtig los!

Die Nummer 2

Midway. Es gibt jede Menge guter alter Spiele. Deshalb arbeiten die Leute von Midway schon an ihrem zweiten *Classic*-Titel: *Classic Arcade Hits 2*. Der zweite Teil der Serie bringt die Hits *Joust* und *Defender*. Bei *Defender* sollt ihr euren Planeten und dessen Bewohner vor bösen Aliens beschützen. Die greifen natürlich auch euer Schiff an und verfolgen euch. Außer Lasern stehen euch in geringer Anzahl Smart Bombs und Hyperspeed-Sprünge zur Verfügung. Die Smart Bombs erledigen alle Aliens im Bild, die Hyperspeed-Sprünge retten euch aus Gefahrensituationen.

Bei *Joust* geht es um Ritter-Kämpfe: Schwingt euch auf den Rücken eures Flugtiers und versucht alle anderen Ritter zu besiegen. Am Ende wartet ein fieses Monster auf euch, das ihr nur mit Schwertschlägen in sein Maul besiegen könnt. Erst dann könnt ihr aufatmen und euch den besten Ritter des Universums nennen.



Joust: Altes Spiel, neuer Look, immer noch Spaß!

Schwing dich aufs Motorrad

Kemco/Snowblind. Die Macher der *Top Gear*-Serie arbeiten an einem Motorrad-Titel! *Top Gear Hyper-Bike* soll nicht nur Motorrad-Fans begeistern. Grafisch scheint es sich um ein Meisterwerk zu handeln. Wahrscheinlich wird das *4MB Expansion Pak* unterstützt. Damit soll das ganze Spektakel in Hi-Res laufen. Zur Auswahl stehen Rennmaschinen und Cross-Bikes. Die 12 Maschinen bestehen grafisch aus sechs vollbeweglichen Teilen und vermitteln so ein sehr reales Fahrgefühl auf den sieben Kursen. Unter anderem soll auch ein Stunt-Kurs und ein 4-Spieler-Modus enthalten sein.

Fließband-Bauklötzchen

■ Klax lässt auch auf dem GBC die Klötze fallen

Midway. *Klax* ist ein Spiel, bei dem ihr in *Tetris*-Manier Steine aufeinander stapeln müsst, die von einem Fließband fallen. Demnächst machen die Klötzchen auch euren Game Boy unsicher. Ihr müsst die Steine auf einem beweglichen Brett „fangen“ um sie dann an einem separaten Ort zu stapeln. Beim Stapeln solltet ihr darauf achten, dass ihr möglichst viele Steine derselben Farbe nebeneinander platziert. Sobald sich 3 oder mehr Steine derselben Farbe direkt beieinander befinden, lösen

sie sich auf und ihr bekommt Punkte gutgeschrieben. Dabei spielt es keine Rolle, ob sie sich vertikal, diagonal oder horizontal berühren. Wichtiger ist es, wieviele

Steine dabei aneinander liegen. Passt aber auf, dass möglichst keinen Stein vom Fließband fällt. Je nach Schwierigkeitsstufe ist das Spiel nach 3, 4 oder 5 verpassten Steinen vorbei. Insgesamt könnt ihr dabei 100 Level durchspielen, wobei ihr in jedem verschiedene Aufgaben erfüllen müsst. Genau wie in der Spielhallenfassung gibt es die bunten Klötzchen in 10 bunten Farben – und leider ist das Spiel nach wie vor nur für einen Spieler konzipiert.



Fließbandarbeit ist hier echt gefragt.

Ich bin der Farmer

Natsume/NOE. Der Super Nintendo Hit *Harvest Moon* wird jetzt in Deutschland für das N64 erscheinen. Den Vertrieb in Deutschland wird Nintendo übernehmen. Im Herbst dieses Jahres wird das Modul fast gleichzeitig in den USA und Deutschland erhältlich sein.



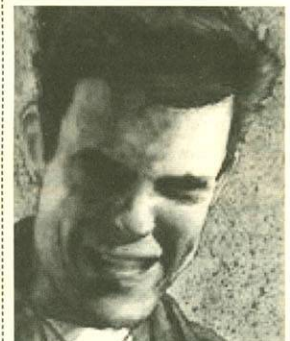
Du Bauer! Die Landwirte erobern jetzt auch das N64.

Duke 2000

Rockstar Games/Take 2. Im nächsten Jahr wird ein weiteres Spiel mit *Duke Nukem* erscheinen. Das jedenfalls sind die Pläne von Rockstar Games, dem Videospiele-Ableger von Take 2. Zusammen mit 3D Realms und Gathering of Developers (G.O.D.) soll ein Spiel entstehen, durch das sich *Duke Nukem* in Third-Person-Perspektive kämpfen wird. Der Titel steht jedoch noch nicht fest – ebenso wenig wie die Konsole. Aber eine der Next Generation soll es schon sein ...

Max Payne

G.O.D. Noch in diesem Jahr wollen 3D Realms, Remy Entertainment und Gathering of Developers (G.O.D.) das Ergebnis ihrer Zusammenarbeit präsentieren: ein Spiel mit dem bekannten Max Payne.



Lach mal: So sieht Strahlmann Payne „in echt“ aus.

Mortal Kombat 4

Game Boy Color

Codes

Gebt diese Codes kurz vor dem Match ein:

460460	Swicharoo
987666	1. Meldung
123926	2. Meldung
033000	Spieler 1: halbe Energie
000033	Computer: halbe Energie
70700	Spieler 1: viertel Energie
000707	Computer: viertel Energie

Special-Moves

Fujin

Rising Knee **□, □, Kick** Air Dive Kick **□, □, Kick**

Liu Kang

Fireball **□, □, Punch** Bicycle Kick **□, □, Kick**

Quan Chi

Slide Kick **□, □, Kick** Tele-Stomp **□, □, Kick**

Raiden

Torpedo **□, □, Kick** Lightning Bolt **□, □, Punch**

Reiko

Shurikens **□, □, Punch** Flip Kick **□, □, Kick**

Reptile

Acid Spit **□, □, B** Running Charge **□, □, B**

Scorpio

Spear **□, □, Punch** Teleport Punch **□, □, Punch**

Sub-Zero

Ice Blast **□, □, Punch** Slide Back **□ + Punch + Kick**

Tanya

Fireball **□, □, Punch** Corkscrew Kick **□, □, Kick**

□ = Vor, □ = Zurück

Fatalities

Fujin	□, □, □
Liu Kang	□, □, □, □
Quan Chi	□, □, □
Raiden	□, □, □, □
Reiko	□, □, □
Reptile	A + B + A
Scorpion	□, □, □, □
Sub-Zero	□, □, □, □
Tanya	□, □, □, □

□ = vor, □ = zurück

Fetzig: Nicht nur mit Johnny Cage könnt ihr jetzt auf dem Game Boy Color die Fatalities ausführen.



aber in den Sound-Test, nachdem ihr das „Eternal Star“-Brett durchgespielt habt, findet ihr im Sound-Test 20 neue Tracks zum Anhören.

BACCR Baccara
REDOG Red Dog

Verbandskasten-Trick

Genügend Verbandsmaterial bekommt ihr so: Startet das Spiel und geht in das Haus. Auf dem Bett liegt ein Verbandskasten. Holt ihn euch, speichert das Spiel und beendet es. Startet es wieder, holt euch den Verbandskasten auf dem Bett, speichert das Spiel und beendet es. Das Ganze könnt ihr so lange wiederholen, wie ihr wollt.

James Bond 007

Game Boy

Bonus-Spielchen

Um eines der Bonus-Spielchen zocken zu können müsst ihr nur den richtigen Namen eingeben:

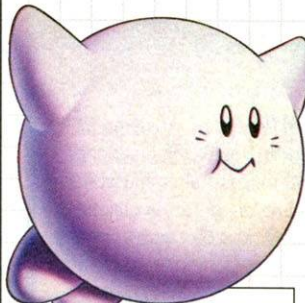
Name: Spielchen:
BJACK Black Jack

Kirby's Pinball Land

Game Boy

Bonus-Spiele

Drückt im Titelbild **□, B** und Select gleichzeitig. Im High-Score-Bildschirm läuft dann eine weiße Katze am unteren Bildschirmrand herum. Kehrt zum Titelbild zurück und wählt ein Spiel aus. Dann kommt ihr sofort in die Bonus-Runde.



Kirby freut sich schon auf die Bonus-Runde.

Boss-Anwahl

Haltet im Titelbild **□** und drückt **A, B** und Select gleichzeitig. Jetzt läuft im High-Score-Bildschirm eine schwarze Katze herum und ihr könnt sofort gegen jeden Boss antreten.

Madden '99

Nintendo 64

Turbo-Runningbacks

Mit dem Cheat-Code

„TURBOTIME“ bekommt ihr schnellere Runningbacks.

Tomato Quarterbacks

Gebt den Cheat-Code

„SPLAT“ ein und lasst euch überraschen.

Tanzende Referees

Drückt beim Münzwurf

B, B, A, A und der Schiedsrichter fängt an zu tanzen.

Der Münzwurf

Um den Münzwurf zu

gewinnen müsst ihr beim Wurf der Münze ganz schnell immer wieder „Start“ drücken.

Montezuma's Return

Game Boy Color

Passwörter

Das letzte Passwort vor dem Boss lautet: 6JYBSPPJ.

Spezial-Passwörter

Mit dem Passwort

ELEPHANT verfügt ihr über unendlich viele Leben. Und das Passwort SUNSHINE lässt euch durch geschlossene Türen gehen.

Tabaluga

Game Boy Color

Passwörter

- Level: Z8GCCX364C
- Level: DFMN79QSLN
- Level: OZ3LMX4VWL
- Level: OZ3LOX4VWL
- Level: Z8GCBCN64C
- Level: K9H8RQJR98
- Level: VZ6FWNDTZF
- Level: HXNPZTS3XP
- Level: O3ZMWNWP3M
- Level: NKRJYBIGKJ

NFL Blitz

Game Boy Color

Cheats

Gebt diese tollen

Tastenkombinationen im Matchup-Bildschirm des Exhibition-Modus ein:
Start, Start, **A, A, □**

der Weltraum

Start, Start, Start, **B, B, A,**

A, A, V der Parkplatz

Start, Start, Start, Start, Start,

B, B, B, B, B, A, A,

Predator-Modus

A, A, A, A, A, A, A, A

Overtime

NBA Jam'99

Nintendo 64

Cheats

Startet ein Spiel und geht in die Pause. Jetzt könnt ihr mit diesen Tastenkombinationen Cheats aktivieren:

□, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □ riesige Spieler

□, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □ kleine Spieler

□, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □

der angewählte Spieler dunkt aus jeder Position heraus

□, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □

der angewählte Spieler hat einen Super-Schuss frei

□, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □

der angewählte Spieler drängelt stärker

□, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □

Gleichstand

□, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □

alle Spieler sind „On Fire“

□, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □ alle Cheats aus

Auch in der Halfpipe und beim Air Make

hat sich Sebastian durchgesetzt. Nur beim Wettbewerb wurde er überboten.

Halfpipe 54936 Punkte

Air Make 21450 Punkte

Wettbewerb 134531 Punkte (Alexander Heinrichs aus Düsseldorf)

Hier noch ein paar Redaktions-Rekorde, auf die ihr euch stürzen könnt:

Mario Kart 64

Hier unsere Rekorde:

Oli
Yoshi Valley
2.17,22

Rudi
Frappe Snowland
2.01,86

Oli
DKs Jungle Parkway
2.30,46

Paul
Royal Raceway
2.49,05

Jörg
Rainbow Road
5.42,70

Jörg
Koopa Troopa Beach
1.38,40

Hotlines

Wenn ihr doch mal Fragen zu einem Spiel habt, könnt ihr euch an die Hersteller-Hotlines wenden. Donnerstags von 15 bis 18 Uhr könnt ihr sogar bei der Fun Vision anrufen und euch Tipps und Tricks von den Zocker-Königen geben lassen!

Acclaim

☎ 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

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

Hasbro Interactiv

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

Tiptime der Nintendo Fun Vision 44: Mai/Juni '99

Men in Black

Game Boy Color

Fliegen

Gebt das Passwort 0601 ein. Nun erscheint eine Fehlermeldung. Drückt einfach

„Start“ um zurück zur Kommando-Zentrale zu gelangen. Jetzt startet ihr ein Spiel. Wenn ihr steht, könnt ihr mit „Select“ und **A** fliegen. Seid ihr in der Luft,

könnt ihr mit **A** und **X** die Flugrichtung bestimmen und mit **X** oder „Select“ könnt ihr wieder landen.

Super-Waffe

Gebt zuerst den Fliegen-Code ein. Haltet dann Select und **A**. Jetzt erscheint ein Blitz-Symbol vor der Lebensanzeige. Wenn ihr zurücktretet und schießt, feuert ihr einen Super-Strahl ab.

Stage-Skip

Gebt zuerst das Passwort 2409 ein. Nachdem eine Fehlermeldung erscheint, drückt ihr Start und startet ein neues Spiel. Um in die nächste Stage zu kommen braucht ihr nur noch in die Pause gehen und Select drücken.

NBA Live'99

Nintendo 64

Entwickler-Teams

Geht in das „Rosters“-Menü und wählt dort die Option „Create Custom Team“ aus. Dort könnt ihr dann mit den untenstehenden Locations und Team-Namen ein paar Entwickler-Teams freischalten:

Location	Team-Name
EA	Europals
Hitmen	Coders
Hitmen	Earplugs
Hitmen	Idlers
Hitmen	Pixels
Hitmen	Rebounds

Angedrehter Freiwurf

Um den Ball bei einem Freiwurf anzudrehen müsst ihr die **R**-Taste während des Wurfes gedrückt halten.

Granny-Shot

Haltet **X** bei einem Freiwurf, so legt ihr einen Granny-Shot hin. Wenn ihr jetzt noch die **R**-Taste vom „Angedrehten Ball“-Trick haltet, könnt ihr beide Moves kombinieren.

Nightmare Creat. (US)

Nintendo 64

Passwörter

2. Level:
A, X, A, V, A, X, X, X
4. Level:
A, X, A, V, A, X, A, X
5. Level:
A, V, A, X, A, X, V, X
9. Level:
A, X, A, V, A, A, X, X
11. Level:

A, X, A, V, A, X, X, X
13. Level:
A, X, A, V, A, X, A, X
14. Level:
A, V, A, X, A, A, X, A
16. Level:
A, X, A, X, A, X, X, X

Cheat-Menü

Mit diesem Passwort kommt ihr ins Cheat-Menü:
A, X, A, V, A, X, A, X

Kobe Bryant in NBA Courtside

Nintendo 64

Kleine Spieler

Geht in das Hauptmenü und drückt **X, X, B, R, R, V, A, X, X, A** und **Z**. Schon laufen kleine Basketballer über den Court.

NHL'99

Nintendo 64

Neue Cheats

Gebt diese Codes als Passwörter ein:

CHECK	härtere Checks
FREEEA	EA Blades- & EA Storm-Team

Power Quest

Game Boy Color

Passwörter

Mit diesem Passwort kommt ihr zum „National Tournament“ und verfügt über eine 2. Level-Ausrüstung und ein Power Pack:

1, S, Z, K
D, R, T, 2
Q, R, Y, 5
Das nächste Passwort gibt euch eine Level 2-Ausrüstung, ein Heil-Pack, ein Power Pack und bringt euch zum Endkampf des „National Tournaments“:

3, 2, R, Y
D, V, N, S
D, 2, S, P
Alle Ausrüstungsgegenstände (Level 3-Ausrüstung, Super-Part, Power Pack, Heil-Pack und 21890 Credits) bekommt ihr mit:

P, V, 9, S
0, 4, 0, G
0, 1, 4, 9

Preisgelder

Je nachdem, wo ihr einen Kampf gewinnt, bekommt ihr Geld. Wir haben hier eine Liste der Preisgelder für euch zusammengestellt:

der Park: \$ 20

Rush 2: Extreme Racing USA

Nintendo 64

Das Cheat-Menü

Alles, was ihr braucht, um Cheats zu aktivieren ist das Cheat-Menü und die passenden Tastenkombinationen der Cheats. Um das Cheat-Menü freizuschalten müsst ihr in den „Setup“-Bildschirm gehen und diese Tasten gleichzeitig halten: **L, R, Z, V, A, X** und **X**. Jetzt erscheint eine neue Option in der ihr die unten stehenden Cheats freischalten könnt.



Das Cheat-Menü: Jetzt könnt ihr gegen die gelben New Yorker Taxis um die Wette fahren.

Die passenden Cheats

Geht in das Cheat-Menü und markiert den Cheat, den ihr freischalten wollt. Gebt dann die passende Tastenkombination ein:

Z (h), A, V, A, V, A, V	Schwerkraft
L, R (h), X, X, X, V, Z	Kollisionen
L, R, L, R, L, R	Pylonen-Minen
X, X, Z, V, A, Z, X, X	Autominen
A (h), Z, Z, Z, Z	brennender Schrott
A, X, V, X, V, X, A, X	Streckenorientierung
A, A, A, A	Autoabbruch
L + R (h), A, V, X, X	Super-Speed
X + X (h), R, L, Z	Verrückte Autos
R, V, L, R, V, L	Schadensbegrenzung
L, A, R, L, A, R	unsterblich
A, V, A, A, V, A, V, V	unsichtbare Fahrzeuge
V, A, V, V, A, V, A, A	unsichtbare Strecken
A + X, Z, Z, Z	Bremsen
L (h), A, X, V, X; R (h), A, X, V, X	Super
L + R (h), A, V, X, X	Masse
Z (h), A, V, X, X	Selbstmord-Modus
V, A, X, X, L, R, Z	Moutain Dew
L + R (h), Z, Z, Z, Z	Killer-Ratten
A (h), V, X, X, K: R, A, Z, L	Stunts
Z (h), A + X, X, X + X	RESURRECT IN PLACE
Z (h), V + X, A, A + V	Game Timer
R, L, Z, A, V, A	New York Taxis
V (h), A; A (h), V	Frauenquote
A (h), X; X (h), X	Reifenspiele
Z (h), V, V, V	Nebel des Grauens

(h) = Tasten halten bis zum nächsten Semikolon (;),
+ Tasten gleichzeitig drücken, K = die nächsten Tasten (bis ;) kurz drücken

Vigilante 8 (US)

Nintendo 64

Bonus-Level

Erledigt alle Missionen von „Y“ dem Alien im Quest-Modus und ein speziell für das Nintendo 64 entworfenes Bonus-Level ist anwählbar: „Super Dreamland 64“.

Spezial-Passwörter

Gibt die folgenden Codes als Passwörter ein um ein paar Cheats zu aktivieren:

GANGS_UNLOCKED	alle Wagen
GIMME_DA_ALIEN	„Y“ der Alien
JTBT7CFD1LRMGW	alle Charakter & Level
LEVEL_SHORTCUT	Level-Anwahl
LIVING_FOREVER	unsterblich
MISSILE_ATTACK	Missile-Power-Up
FIRE_NO_LIMITS	Schnellfeuer-Waffen
MAX-RESOLUTION	ultrahohe Auflösung
MIX_MATCH_CARS	gleiche Wagen im Mehrspieler-Modus
A_MOON_GETAWAY	kaum Gravitation
POPULATION_OUT	keine Gegner
GO_REALLY-SLOW	Zeitlupen-Modus
I_AM_TOUGH_GUY	Experten-Modus
LONG_SLIDESHOW	Absparrn

Die Schule:	\$ 50	6 Türen	SBBCS
Kung-Fu-Tower:	\$ 100	große Tür A	SBCCT
Fabrik:	\$ 200	große Tür B	TBCCS

Reservoir Rat

Game Boy Color
Passwörter

Die ersten 15 Passwörter gab es bereits in der letzten NFV. Jetzt haben wir die restlichen parat:

16. Level	W7F7HF8K-2
17. Level	VT55CB1CDN
18. Level	W-T6RF1QC2
19. Level	C3KF4FCMW8
20. Level	M6PKNY71-1
21. Level	525M7YKNF7
22. Level	B-63SCWT4V
23. Level	BDZ16BMM2G
24. Level	51T1FYKK5?
25. Level	C?H6JIWF14
26. Level	CPJ71D5K7B
27. Level	VN-1PB9QQS
28. Level	WD71TDRKRN
29. Level	V6J3RC92N?
30. Level	VJCM1B?C?S
31. Level	5?TSTYQSTY
32. Level	161K4WBGXW
33. Level	1P4B8VBCVC
34. Level	5YWNWY21C3
35. Level	B1G3BC6FV8
36. Level	5MGGHXGR58
37. Level	BTY5NBNP8G
38. Level	W1GX9DJFTD
39. Level	C?4P8FNH7Z
40. Level	5T1B7XQKKP

Oddworld Adventures

Game Boy
Passwörter

1 Tür	JCBCM
2 Türen	SCBCC
3 Türen	SDBC B
4 Türen	SGBCD
5 Türen	SLBCJ



Riesensprünge legt Abe mit dem Super-Sprung-Trick hin.

Super-Sprung

Wenn ihr mitten im Sprung (ob nach rechts, links oder nach oben) in die Pause geht und dann wieder ins Spiel, springt Abe mitten in der Luft noch einmal. Wiederholt dieses und ihr könnt so hoch springen wie ihr wollt.

V-Rally Edition '99

Nintendo 64

Cheat-Modus

Drückt im Titelbild, sobald „Press Start“ erscheint, **L** und **R**, **○**, **○**, **L** und **R**. Drückt jetzt Start. In der Modus-Auswahl haltet ihr **Z** und drückt so lange **L** bis „Cheat Mode“ am unteren Ende des Bildschirms erscheint. Der Cheat Modus beinhaltet spezielle Modi und die Option Bonusfahrzeuge einzuschalten.

Rugrats

Game Boy Color
Passwörter

Train Crash	BVBYFJND
Hospital	TQMMYQK
Light Woods	RJDBCVR
Dark Woods	VNGBLJC
Ancient Ruin	LJTBWQQD
Reptar	BJGSMVSH

Pittfall:

Beyond the Jungle

Game Boy Color
Passwörter

Caverns	FLTYWTRS
Volcano	GNGDWN
Prison	SLTHHRNG
Scourge	SWPNGBLW

Small Soldiers

Game Boy
Passwörter

4. Level:	Archer, Brick, Kip, Chip
5. Level:	Kip, Chip, Archer, Brick

Spacestation: Silicon Valley

Nintendo 64

Level-Cheats

Diese Tastenkombinationen müsst ihr ziemlich schnell im Spiel-Auswahl-Menü eingegeben werden:

Europa
Ice



Lustige Sache: Mit einem Funny-Trick steht alles Kopf!

Jungle	▲, ▼, L, Z, ▼, ○, Z, ▼
Desert	▲, ▼, L, Z, ▼, ▲, Z, ▼
Final	▲, ▼, L, Z, ▼, ▲, Z, ▼
Asteroids	▼, ▲, Z, L, ▼, ▲, Z, ▼

Cheats für Spassvögel

Gibt diese Tasten

kombinationen schnell mitten im Spiel ein:

Funny 1	▲, ▼, Z, L, ▼, ▲, L, ▼
Funny 2	Z, ▼, ▲, L, ▼, L, ▼, ▼
Funny 3	▲, ▼, Z, L, ▼, ▲, Z, ▼
Funny 4	▲, ▼, Z, L, ▼, L, ▼, ▼

Energie

Ihr wollt eure Energie auffüllen? Dann pausiert ein laufendes Spiel und drückt diese Tastenkombination:

○, L, Z, ▼, L, Z, ○, ○.

Snowboard Kids 2 (US)

Nintendo 64

Versteckte Boarder

Um die versteckten Charaktere anwählen zu können müsst ihr folgendes erreichen:

Mr. Penguin	schlägt ihn in der Trainings-Saison
Damien	zockt den kompletten Story-Modus durch
Mr. Dog	vollendet den Shoot Cross-Fähigkeits-Test

Experten Modus

Um den Experten-Modus freizuschalten müsst ihr den Story-Modus durchspielen. Im Experten-Modus könnt ihr euch dann Boards mit speziellen Eigenschaften verdienen.

Spezial Boards

Um ein paar neue Boards zu bekommen müsst ihr diese Strecken im Expert-Modus erfolgreich hinunterspielen:

Strecke	Board	Eigenschaft
Sunny	Poverty	zieht Geld ab
Turtle Island	Feather	mehr Luft
Snowman Boss	Ice	rutschig
Wendy's House	Star	—
Linda's Castle	Rich	bringt Geld
Dinosaur Boss	Dragon	Raketen & Flügel
Starlight Highway	Ninja	unsichtbar
Haunted House	Charm	Geisterschutz
Mecha-Damien	High-Tech	turbo-schnell

Noch mehr Hotlines

Infogrames

☎ 01 90 / 51 05 50
werktags von 11-19 Uhr

Konami

☎ 069 / 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 Funny-Hotline

ist, wie schon erwähnt, donnerstags von 15 bis 18 Uhr besetzt. Auf jede Frage zu von Nintendo of Europe lizenzierten Produkten versuchen wir eine Antwort zu finden. Die Nummer gegen Kummer:

☎ 0 69 / 500 80 70

Versteht bitte, dass wir keine Infos zu indizierten Titeln geben können, da wir uns strafbar machen. Es macht auch keinen Unterschied, ob ihr schon über 18 Jahre alt seid oder eure Eltern es euch erlauben – wir dürfen es nicht!

Star Wars: Rogue Squadron

Nintendo 64

Das Entwickler-Team

Mit dem Passwort
„BLAMEUS“, könnt ihr euch ein paar Bilder vom Entwickler-Team anschauen.

Mulan

Game Boy Color

Passwörter

Erste Codes sind für das neueste Disney-Spiel eingetroffen:

2. Level: JSFPW
3. Level: QGHXB

Tetris DX

Game Boy Color

Die Screen-Saver

Schaltet euren Game Boy Color ein und wartet, bis das erste Demo läuft. Drückt jetzt Select: Ein Fisch-Bildschirmschoner erscheint. Drückt **A** um zur Demo zurückzukehren. Wenn die nächste Demo erscheint, drückt ihr **A** und ein Konfetti-Bildschirmschoner erscheint. Diesen schaltet ihr mit **B** aus. Beim nächsten Demo drückt ihr jetzt **B** und der letzte Bildschirmschoner erscheint.

Virtual Chess 64

Nintendo 64

Brett-Wechsel

Ihr wollt euer Brett wechseln? Wenn ihr auf einem 2D-Brett spielt oder euch im Tutorial befindet, könnt ihr jederzeit mit **○** oder **●** das Spielbrett wechseln.

Offenes Geheimnis

Drückt mitten im Spiel **△**, **▽**, **□**, **◇** und **■**. Wenn euer Gegner jetzt einen Zug macht, erscheinen Zahlen am unteren Bildschirmrand. Diese zeigen euch die

nächsten Züge des Gegners an. Der Trick funktioniert natürlich nur, wenn ihr gegen den Computer spielt.

Toy Story

Game Boy

Stage-Anwahl

Geht in die Optionen und stellt dort die „Story“ aus. Sammelt jetzt 9 Hüte und drückt „Start“. Nun könnt ihr eure Stage auswählen.

Zelda IV: Links Awakening DX

Game Boy

Color-Dungeon auf dem normalen Game Boy!

Es heißt zwar, dass ihr den Extra-Dungeon nicht auf dem normalen Game Boy spielen könnt, wir können aber helfen. Natürlich brauchst du für diesen Trick einen Game Boy Color, danach kannst du den Dungeon aber auch mit dem normalen Game Boy erreichen.



Jetzt kann Link auch auf dem Game Boy in den Spezial-Dungeon.

Legt also das Modul in den Game Boy Color ein und geht in den Extra-Dungeon. Geht dort zur Fee und speichert das Spiel ab. Wenn ihr das Modul jetzt in den normalen Game Boy einlegt, könnt ihr den Extra-Dungeon betreten.

Bugs Bunny – Crazy Castle 3

Game Boy Color

Passwörter

1. Level: BYBX4R
2. Level: PSBX4R
3. Level: FXBX4R
4. Level: YCBX4R
5. Level: STBX4R
6. Level: X1B84N
7. Level: CLB8G3
8. Level: T5B24M
9. Level: 1*BVGG

Fortsetzung folgt in NFV 45

Legend of the River King

Game Boy Color

Der richtige Köder

Eine der schwersten Sachen bei *LoTRK* ist die Wahl des richtigen Hakens und des Köders. Schaut in unsere Liste, dann habt ihr Glück beim Fang!
(* Der „Yamanakami“ ist in der deutschen Version nicht enthalten, scheinbar aber in der japanischen.)

	Haken	Wurm	Made	Insekt	r. Larve	Larve	Teig	Fischli	Frosch
Blaubandbärbling	klein	x	x	x					
Yamanakami*	klein						x		x
Forelle	kl/mi	x		x		x		x	x
Schlangenkopf	groß	x						x	x
Stint	klein			x		x			
Barsch	alle	x		x	x			x	x
Sonnenfisch	kl/mi	x		x		x		x	x
Karpfen	kl/mi	x			x		x		
Biwasee-Gründling	klein	x			x		x		
Giebel	klein	x			x		x		
Japan-Kärpferling	klein					x			
Wels	mi/gr	x						x	x
Rotfeder	kl/mi	x		x	x	x		x	x
Regenbogenforelle	mi/gr	x	x			x		x	x
3-Stichling	klein						x		
Blaurückenlachs	mittel	x	x					x	x
Bachsaibling	mi/gr					x	x	x	x
Lachs	kl/mi	x		x		x		x	
Bitterling	klein	x	x		x		x		
Flusskrebs	klein	x							
Schmerle	klein	x			x				
9-Stichling	klein			x		x			
Darter	klein	x						x	
Japangroppe	klein	x	x			x		x	
Bachforelle	mi/gr	x	x	x		x		x	x
Hasel	klein						x		
Goldkarpfen	klein	x			x				
Karause (Koi)	mi/gr	x			x		x		
Seeforelle	mi/gr	x		x	x	x		x	x
Grundel	klein	x			x	x	x		
Saibling	kl/mi	x		x		x		x	x
Weißfisch	kl/mi	x	x	x	x	x	x	x	x
Aal	groß	x						x	
Döbel	klein			x	x	x	x	x	
Flussbarsch	klein			x			x		x
Groppe	klein					x			
Elritze	kl/mi	x	x	x	x	x			
Masu-Lachs	kl/mi	x		x		x		x	
Ayu	kl/mi			x		x			

Jetzt liegt es an euch!

Schickt uns kräftig Tipps und Tricks, dass unsere Tipptime immer gut gefüllt ist. Außerdem freuen wir uns natürlich auch über eure Scores und Leserbriefe. Schickt eure Briefe an:

Nintendo Fun Vision
Redaktion Tipptime
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt/Main

Die Spielregeln: Wir brauchen nur geprüfte Tipps, auf die man sich verlassen kann. Falsch abgeschrieben nützen sie nichts. Und natürlich muss es sich um PAL-Versionen von SNES- & N64-Spielen handeln.

Wer mitmacht, kann auch gewinnen: Jeder Tipp, der in Fun Vision veröffentlicht wird, wird mit einer Kleinigkeit belohnt. Das kann ein Spiel, eine Soundtrack-CD oder etwas ähnlich Tolles sein. Also ran an die Konsole – macht mit!

Total Mausklick!

Aktuelle Topspiele



Nur die coolsten
Spiele aller Systeme:



Dein neues
Video-Game-Magazin
ab 20.04.99 im Handel!

Cool

Jetzt mit Lara Croft-Stickern
für deine Playstation



Turok 2: Seeds of Evil

Im zweiten Teil der NFV-Komplettlösung sehen wir uns die beiden letzten Level an. Als Dino-Jäger habt ihr jetzt die nötige Erfahrung um euch dem Primagen entgegenzustellen. Wir halten euch die Daumen!



Turok 2: Seeds of Evil

Turok 3

Im Internet tummeln sich Gerüchte, dass Acclaim zu Weihnachten den dritten Teil der Dino-Saga herausbringen will.

Acclaim soll demnach nicht nur ein N64-Modul planen, sondern gleich zwei: einen direkten Nachfolger von *Turok 2: Seeds of Evil* und ein Mehrspieler-Mega-Modul. Angekündigt wird, dass auf der E3 (im Mai in L.A.) das Geheimnis gelüftet werden soll.

Die Blind Ones sind besiegt. Doch die größte Gefahr steht euch noch bevor: der Primagen. Unzählige Aliens stehen ihm zur Seite. Sie sind bis zu den Zähnen bewaffnet und willig sich für ihren Anführer zu opfern. Zuerst müsst ihr einen Weg durch die Kolonie der Mantis finden. Hier wimmelt es nur so von Aliens, Mites und Arbeitern. Dann steht ihr einem großen Problem gegenüber, nämlich der Queen – einer riesigen Gottesanbeterin. Habt ihr sie besiegt, ist der Weg ins Raumschiff des Primagen frei. Kämpft euch einen Weg durch das metallene Labyrinth aus Monstern, Fallen und vielen kniffligen Aufgaben. Sammelt alle Waffen und Munitionsboxen ein um für das letzte Gefecht gegen den Primagen optimal gerüstet zu sein.



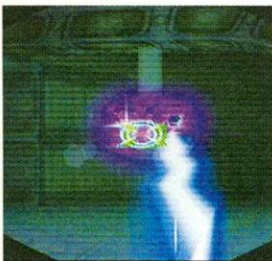
Feurig: Der Flammenwerfer ist in der Kolonie der Mantis die meistgebrauchte Waffe.



Das Ende naht: Zu guter Letzt steht ihr dem flatterhaften Primagen gegenüber.

5. Level Kolonie der Mantis

Karte 5a

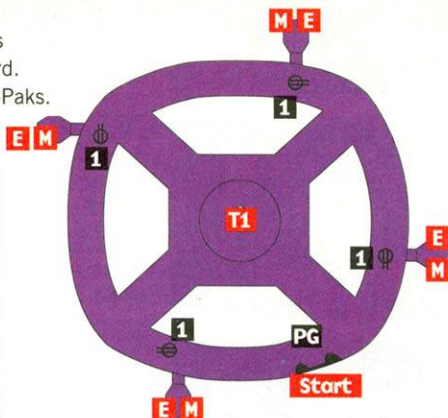


Der Sniper-Modus: Schießt auf die Geschütze, bevor die Kanoniere euch entdecken.

- Beseitigt die vier Geschütze **1**, damit das Kraftfeld um den Teleporter deaktiviert wird. Achtet dabei besonders auf Aliens mit Jet-Paks.



Hinterhalt: Aliens mit Jet-paks lauern in der Tiefe um euch anzugreifen. Im Sniper-Modus kommt ihr ihnen zuvor.



Karte 5b

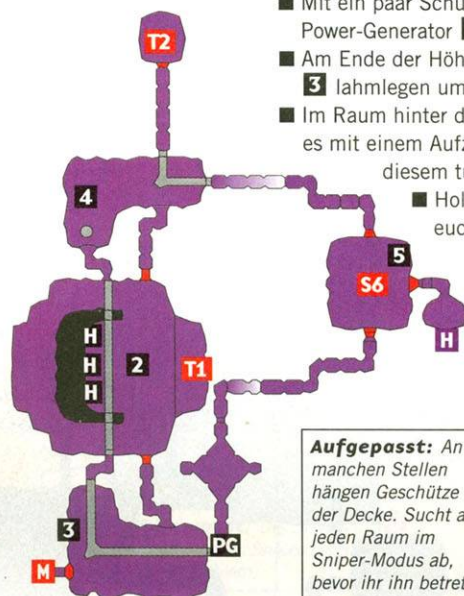


Flammenwerfer: So erledigt ihr die Eier der Mites.



Versteckt: Hinter einigen Wänden gibt es Geheimräume.

- Mit ein paar Schuss aus dem Schredder-Gewehr legt ihr den Power-Generator **2** lahm und öffnet so ein Kraftfeld.
- Am Ende der Höhle müsst ihr wieder einen Power-Generator **3** lahmlegen um ein Kraftfeld zu deaktivieren.
- Im Raum hinter dem jetzt ausgeschalteten Kraftfeld **4** geht es mit einem Aufzug nach oben zu einem Röhrengang. In diesem tummeln sich einige Aliens.
- Holt den Schlüssel zum 6. Level und schießt euch den Weg zum Schalter **5** frei.



Aufgepasst: An manchen Stellen hängen Geschütze an der Decke. Sucht also jeden Raum im Sniper-Modus ab, bevor ihr ihn betretet.

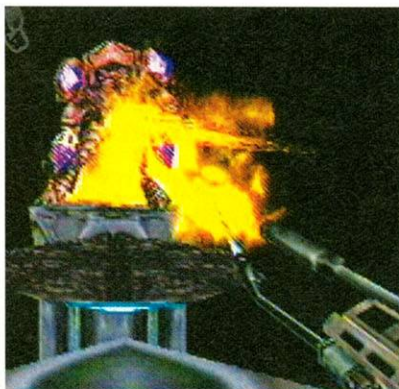
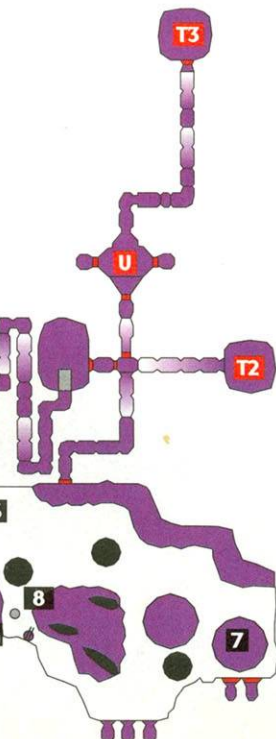


Karte 5c



Fliegende Aliens bezwingt ihr am besten aus der Ferne.

- Sobald die Tür durchschritten ist, solltet ihr in den Sniper-Modus wechseln und die Aliens auf der linken Seite **6** aufs Korn nehmen.
- Springt dann vom Ende der Klippe aus auf die weiter unten liegende Plattform **7**. Über eine weitere Plattform geht es zum nächsten Punkt.
- Beseitigt das Geschütz und setzt den Weg über eine schwebende Plattform **8** fort.
- Wieder müsst ihr ein Kraftfeld ausschalten, indem ihr einen Power-Generator **9** in die Luft sprengt.
- Nachdem ihr mit dem Lift nach oben gefahren seid, müsst ihr vier Geschütze **10** abschießen. Dann öffnet sich die Tür auf der anderen Seite des Raumes.
- Legt den Schalter **11** um: Jetzt bringen euch ein paar schwebende Plattformen zu einem weiteren Schalter **12**. Dann geht es über drei Plattformen zu einem Röhrengang und der Weg zum nächsten Teleporter ist frei.



Feuerbereit: Auch die schwer bewaffneten Alien-Soldiers sind trotz ihrer guten Rüstung gegen Feuer allergisch. Legt also den Flammenwerfer nicht mehr aus der Hand.

Legende

- H** Hebel
- K** Embryos der Königin
- D** Dynamit
- S6** Level 6-Schlüssel
- U** Ultra-Energie
- V** volle Energie
- M** Munitions-Lager
- E** Energie-Lager
- T1** Teleporter 1
- SP** Speicher-Pyramide
- F** Flesh-Portal
- T** Talisman-Tempel
- P** Portal-Schalter
- H** heilige Feder
- PS** Primagen-Schlüssel
- M** 60er Magnum
- S** Schredder
- PG** Plasma-Gewehr
- E** Elektro-Schocker
- W** Granatenwerfer
- FW** Flammenwerfer
- FS** Feuersturm-Kanone
- U** UFM-Minenwerfer
- SR** Skorpion-Raketenwerfer
- Z** Zielsuch-Kanone

- Leiter**
- Geheimgang oder geschlossene Tür**
- Sprungplattform**
- Geschütz**

Eure Missionen:

1. Beseitigt die drei Embryos der Königin
2. Sprengt den Haupt-computer
3. Findet und verteidigt das Energie-Totem.



GAME GUIDE • Turok 2: Seeds of Evil

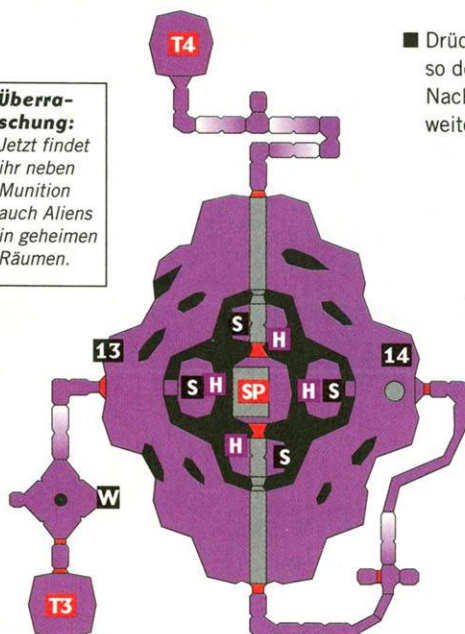
Karte 5d



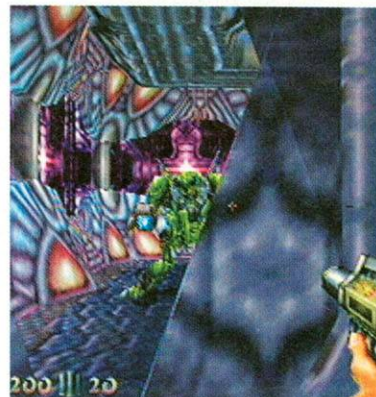
**Überra-
schung:**
Jetzt findet
ihr neben
Munition
auch Aliens
in geheimen
Räumen.



Vorsorge: Greift zum
Flammenwerfer, bevor ihr
einen Schalter umlegt.



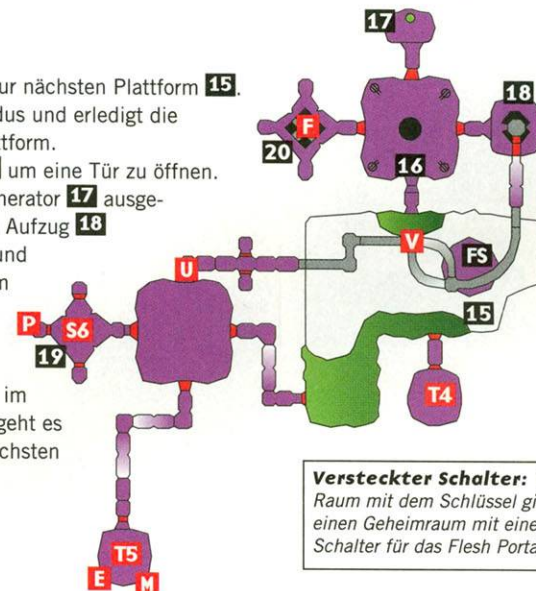
■ Drückt auf alle vier Schalter **13** und schaltet so den Lift zur nächsten Ebene **14** ein. Nachdem ihr abgespeichert habt, geht es weiter mit der nächsten Karte.



Hinter jeder Ecke können Dronen auf euch warten. Seid also immer schussbereit, wenn ihr durch die Gänge schleicht.

Karte 5e

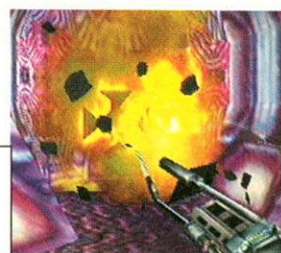
- Springt über den Abgrund zur nächsten Plattform **15**. Wechselt in den Sniper-Modus und erledigt die Drone auf der nächsten Plattform.
- Beseitigt vier Geschütze **16** um eine Tür zu öffnen.
- Nachdem ihr den Power-Generator **17** ausgeschaltet habt, könnt ihr den Aufzug **18** benutzen. Folgt dem Gang und holt euch den Schlüssel zum 6. Level **19**.
- Findet den Schalter für das Flesh Portal **20**. Und nachdem ihr das Waffenteil im Flesh Portal erbeutet habt, geht es durch den Teleporter zur nächsten Karte.



Versteckter Schalter: Im Raum mit dem Schlüssel gibt es einen Geheimraum mit einem Schalter für das Flesh Portal.



Streunende Mites erledigt ihr am sichersten mit dem Minen-Werfer.



Drei Waffen helfen gegen **versteckte Aliens**: die Schredder, der Granatenwerfer oder (wie hier) der Minenwerfer.

Karte 5f

- Nehmt vor dem Abgrund Anlauf und springt zur anderen Seite **21**.
- Legt einen Schalter **22** um und fährt dann mit der schwebenden Plattform zur Mitte des Raumes **23**.
- Nehmt wieder Anlauf und springt auf die nächste Plattform **24**. Betätigt dort den Hebel um eine schwebende Plattform **25** zu aktivieren.
- Betätigt den Schalter **26** und kämpft euch euren Weg durch die Mites in den vorherigen Raum frei.
- Sprengt die Tür **27** und beseitigt den Power-Generator.
- Die dritte schwebende Plattform bringt euch sicher zur anderen Seite **28**.
- Führt mit einem Aufzug **29** nach oben.
- Springt über zwei Plattformen in einen Raum **30**. Öffnet das Portal zum Tempel und springt über die zwei schwebenden Plattformen zurück zur Ebene.
- Springt jetzt von einer Ebene zur nächsten in Richtung Süden. Auf der letzten **31** findet ihr dann die heilige Feder, die ihr im Tempel opfert um den Flüster-Talisman zu bekommen. Danach verlasst ihr die Karte durch den Teleporter.



Die Feuersturm-Kanone kann innerhalb weniger Sekunden unzählige Schüsse abgeben. So bezwingt ihr eine große Gruppe Gegner mit einem Schlag.



Karte 5g

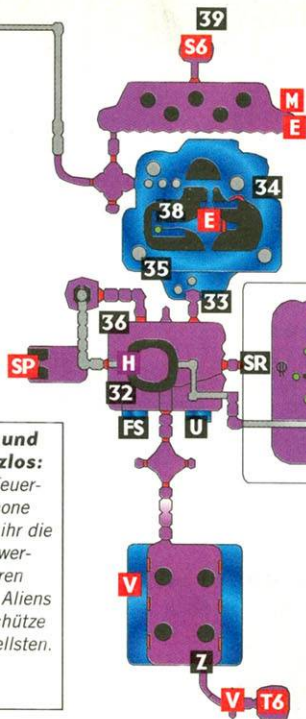
T7



Zwei Räume werden aufgesprengt, sobald ihr in deren Nähe kommt.



Schnell und schmerzlos: Mit der Feuersturmkanone beseitigt ihr die sechs Power-Generatoren samt der Aliens und Geschütze am schnellsten.



- Räumt erst einmal richtig auf und betätigt dann in aller Ruhe den Schalter **32**.
- Springt von der Plattform **33** ins Wasser und beseitigt die vier Alien-Soldiers.
- Taucht und findet den geheimen Gang **34**. Folgt ihm und beseitigt den Power Generator.
- Kehrt zur Ausgangsplattform **35** zurück und fährt mit der schwebenden Plattform nach oben.
- Jetzt könnt ihr durch das Kraftfeld **36** zum Aufzug gehen und nach oben fahren. Folgt dem Gang zu einer Ebene **37** mit einigen Power-Generatoren, zwei Geschützen und einigen Gegnern. Schaltet die Power-Generatoren aus und verlässt die Ebene wieder.
- Kehrt zu Punkt **33** zurück und fährt mit der schwebenden Plattform zur anderen Seite **38**.
- Holt euch den Schlüssel für das 6. Level **39** und geht zum Teleporter.



Mit dem Skorpion-Raketenwerfer

schießt ihr jeweils vier wärmesuchende Raketen los. Habt ihr einmal euer Ziel erfasst, trifft jede Rakete garantiert.

Karte 5h

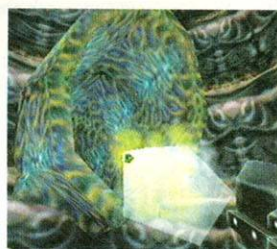
- Nehmt den Granatenwerfer zur Hand und schießt eine Granate in die Mites-Nester **40**.
- Geht hier **41** im Sniper-Modus langsam um die Ecke und beseitigt die Alien-Wache.



Mit dem Flammenwerfer reinigt ihr den Gang von Mites-Eiern. So beseitigt ihr auch die herauspringenden Larven.



Gut bewacht: Die Dronen-Wachen sind im Sniper-Modus gar kein Problem.

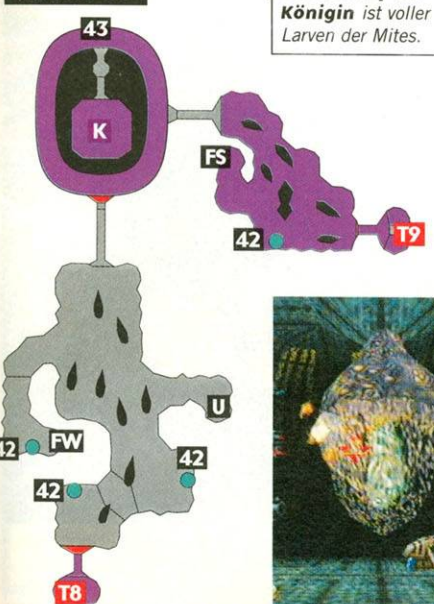


Schließt den Mitesbau mit einer gut gezielten Granate aus dem Granatenwerfer. Wenn der Bau geschlossen ist, gibt es als Zeichen ein blaues Energiepaket.



Karte 5i

Der Vorhof zur Königin ist voller Larven der Mites.



- Wieder müsst ihr mit dem Granatenwerfer einige Mites-Nester ausräuchern **42**.
- Nehmt vor dem Raum der Königin **43** euer schwerstes Geschütz und schießt, was das Zeug hält. Denn immer wieder tauchen Aliens aus dem Nichts auf und wollen ihre Königin beschützen.



Der Skorpion-Raketenwerfer ist eine sehr gute Wahl gegen die Königin und ihr Aufgebot an Wachen. Stellt euch einfach vor den Kokon und schießt, was das Zeug hält.



Gut bewacht: In einer verwinkelten Ecke beschützt ein bewaffneter Soldier einen Minenwerfer.



Die Worker sind etwas größer als die Mites und genauso aufdringlich. Sie sorgen dafür, dass im Raumschiff und in der Kolonie alle Maschinen funktionieren.



Die Donen sind gewöhnlich mit einem Plasma-Gewehr bewaffnet. Manche haben zusätzlich ein Jet-Pak mit dem sie fliegen können. Auf sie trefft ihr in der Kolonie am häufigsten.



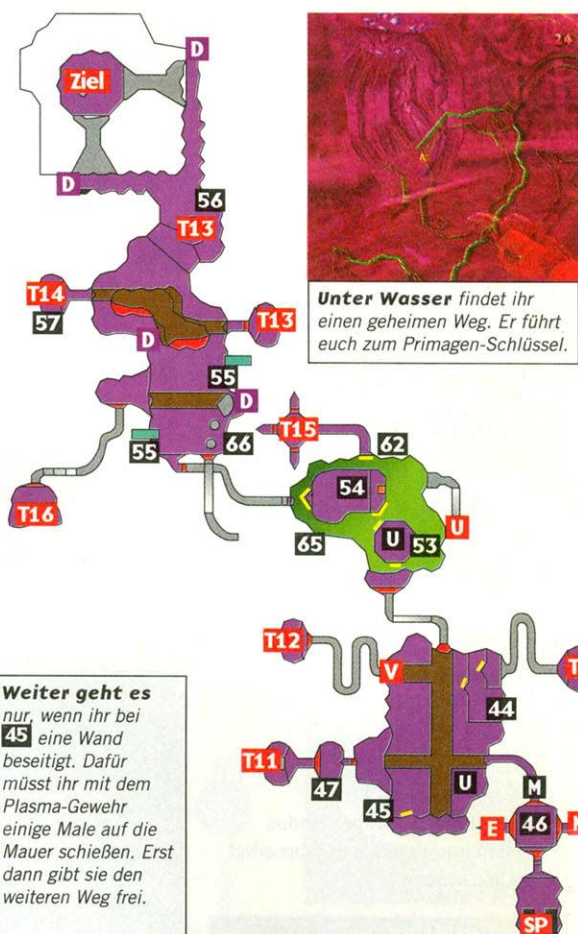
GAME GUIDE • Turok 2: Seeds of Evil

Karte 5j

- Wechselt in den Sniper-Modus und sichert die Gegend, bevor ihr nach unten springt **44**.
- Die Treppe **45** wird von einem Alien-Soldier bewacht. Erledigt ihn im Sniper-Modus.
- Oben angekommen heißt es abspeichern und auftanken **46**. Dann sprengt ihr eine Wand weg **47** und nehmt den nächsten Teleporter. Weiter geht es dann bei Karte 5k.
- Wieder zurück könnt ihr die Tür im Süden nehmen und auf eine Plattform **53** springen. Auf der nächsten Plattform **54** macht ihr dann einen riesigen Sprung zur Ultra-Energie.
- Nehmt hier den Granatenwerfer zur Hand und beseitigt zwei Mites-Nester **55**.
- Unten im Brunnen befindet sich ein Teleporter **56**. Er bringt euch auf den Weg zum nächsten Teleporter **57**.
- Ein drittes Mal kehrt ihr auf die Karte zurück. Sammelt alle Dynamitstangen ein und springt zur Leiter **62**. Nehmt den Teleporter zum Master-Computer.
- Taucht in der Giftbrühe nach einem Geheimgang **65**. Springt anschließend über ein paar Plattformen **66** und betretet den Teleporter zum Primagen-Schlüssel.

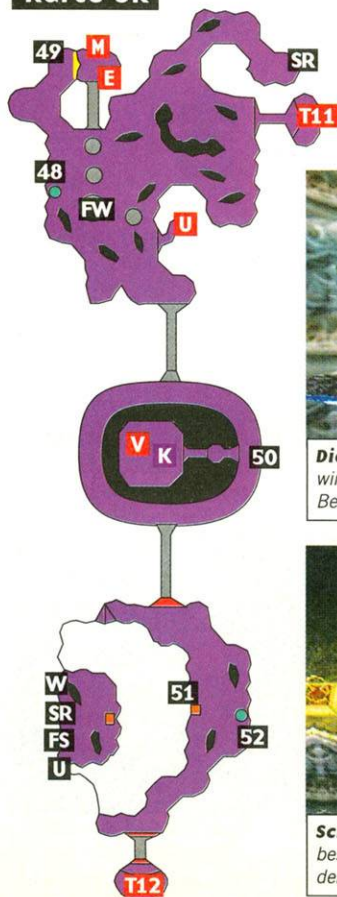


Weiter geht es nur, wenn ihr bei **45** eine Wand beseitigt. Dafür müsst ihr mit dem Plasma-Gewehr einige Male auf die Mauer schießen. Erst dann gibt sie den weiteren Weg frei.

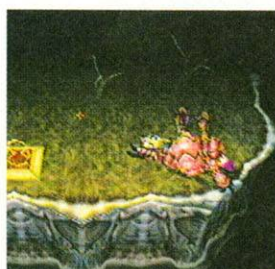


Unter Wasser findet ihr einen geheimen Weg. Er führt euch zum Primagen-Schlüssel.

Karte 5k



Die ultimative Energie wird von einer Drone bewacht. Beseitigt sie!



Schießt im Sprung und beseitigt die beiden Wächter der schweren Geschütze.

- Wieder müsst ihr ein Nest **48** sprengen.
- Hier **49** könnt ihr nach oben klettern. Kämpft euch durch eine Höhle und springt über die schwebenden Plattformen zur Ultra-Energie.
- Nehmt vor dem Raum der Königin **50** euer schwerstes Geschütz zur Hand und bekämpft sie und ihren Hofstaat.
- Wenn ihr den Sprung des Glaubens-Talisman aus dem zweiten Level habt, könnt ihr hier **51** zur anderen Seite hinüberspringen und schweres Geschütz einsammeln.
- Und noch ein Nest **52** müsst ihr sprengen, bevor es zurück zur Karte 5j geht.

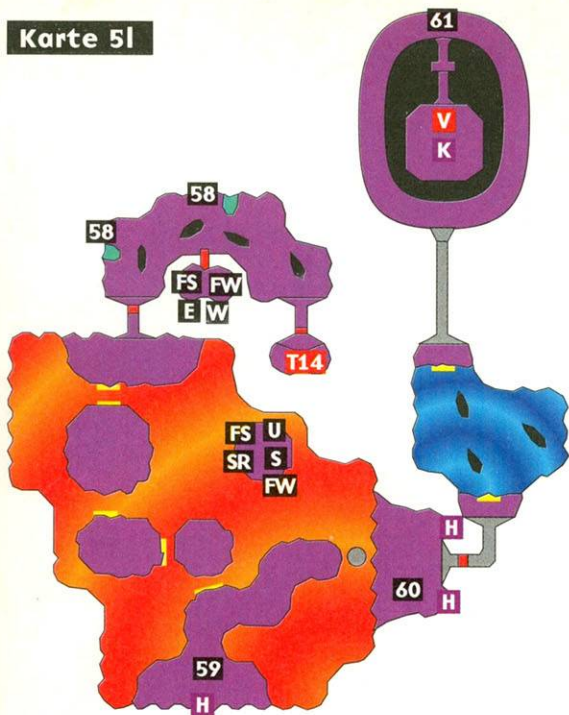


Auch der Flammenwerfer ist eine effektive Waffe gegen die Larve der Königin. Denkt aber immer daran auch die Leibwache der Königin nicht aus den Augen zu lassen.

Mit dem UFM-Minenwerfer könnt ihr hochempfindliche Minen legen. Sind sie einmal scharf, registrieren sie jede Bewegung in ihrer Nähe. Die Minen explodieren, sobald sich jemand nähert.



Karte 5l



- Greift wieder zum Granatenwerfer und sprengt zwei Mites-Nester **58** in die Luft.
- Springt von einer Ebene zur nächsten und aktiviert mit dem Hebel **59** eine schwebende Plattform.
- Legt hier **60** beide Schalter um, dann lässt sich die Tür öffnen.
- Wieder müsst ihr zur stärksten Waffe greifen und die letzte Königin **61** und ihr Geschwader beseitigen.



Sprengt diese Wand weg. Zur Belohnung gibt es einige schwere Waffen.



Mit dem Minenwerfer sind die Mites auf der unteren Plattform kein Problem mehr.



Guter überblick: Bleibt auf der höheren Plattform stehen und schießt auf die drei Soldiers. Diese laufen dann in ihrer Panik durch den Raum und vergessen dabei fast auf euch zu schießen.



Soldiers sind schwerbewaffnet und zudem sehr intelligent. Ihr solltet sie also lieber aus einem Hinterhalt oder aus großer Entfernung aufs Korn nehmen.

Karte 5m

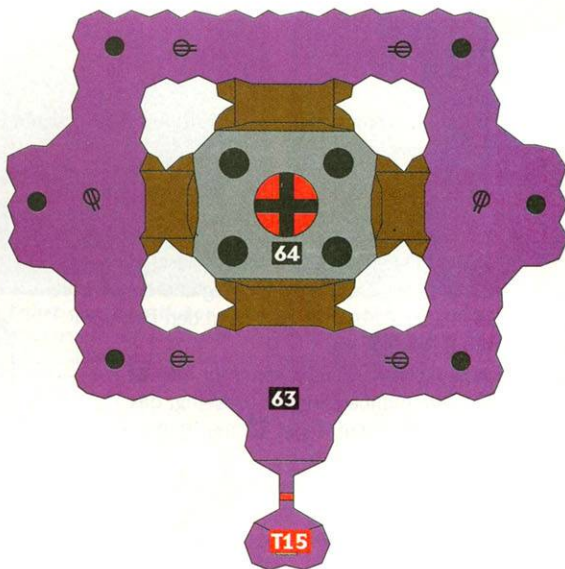
- Im Raum des Super-Computers müsst ihr erst einmal alle Geschütze **63** lahm legen. Dann platziert ihr an jeder Säule **64** vor dem Computer eine Dynamitstange und verschwindet durch den Teleporter, bevor der ganze Raum explodiert.



„Snipert“ und beseitigt so die sechs Geschütze, die den Super-Computer bewachen.



Taktik: Bringt die letzte Kapsel an der Säule an, die nah am Teleporter steht.



Level 5-Boss: Queen

Sobald ihr die Arena betreten habt, werdet ihr von Mites angegriffen. Am besten grillt ihr die kleinen Biester mit dem Flammenwerfer. Dann erscheint die Königin-Mutter selbst. Zielt in der ersten Runde auf ihren Bauch. Nehmt dazu die Schrotflinte. Wenn sie genug hat, flüchtet sie und überlässt euch ihren kleinen Mites. In der zweiten Runde müsst ihr euch auf den Schwanz der Königin konzentrieren. Hat sie genug, flüchtet sie erneut und noch mehr Mites und Worker als zuvor greifen euch an. Für die letzte Runde hat sich die Queen etwas besonderes ausgedacht: Sie schießt mit Laser-Armen auf euch. Zielt diesmal auf die Arme. Sind diese beseitigt, geht es automatisch mit dem Energie-Totem weiter, das ihr verteidigen müsst.

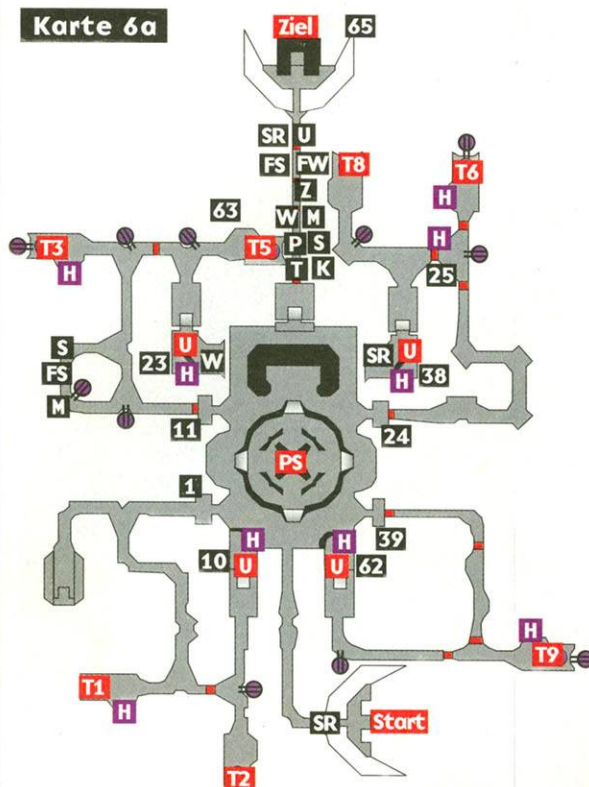


Taktik: Die Queen bleibt nie stehen. Folgt ihren Bewegungen und umkreist sie dabei. Nur so könnt ihr die einzelnen Körperteile der Alien-Königin treffen.



6. Level Raumschiff des Primagen

Karte 6a



Legende

- H** Hebel
- I** Ionen-Capacitor

- S6** Level 6-Schlüssel
- U** Ultra-Energie
- V** volle Energie
- M** Munitions-Lager
- E** Energie-Lager
- T1** Teleporter 1
- SP** Speicher-Pyramide
- F** Flesh Portal
- T** Talisman-Tempel
- P** Portal-Schalter
- H** heilige Feder
- PS** Primagen-Schlüssel

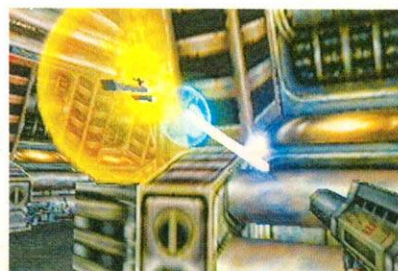
- K** Kampfklinge
- T** Tech-Bogen
- P** Pistole
- M** 60er Magnum
- S** Schredder
- PG** Plasma-Gewehr
- W** Granatenwerfer
- FW** Flammenwerfer
- FS** Feuersturm-Kanone
- U** UFM-Minenwerfer
- SR** Skorpion-Raketenwerfer
- Z** Zielsuch-Kanone

- Leiter
- Geheimgang oder geschlossene Tür
- Sprungplattform
- Geschütz

Eure Missionen:

1. Beseitigt drei automatisierte Montagewerke.
2. Reinigt den Fluss der Seelen.

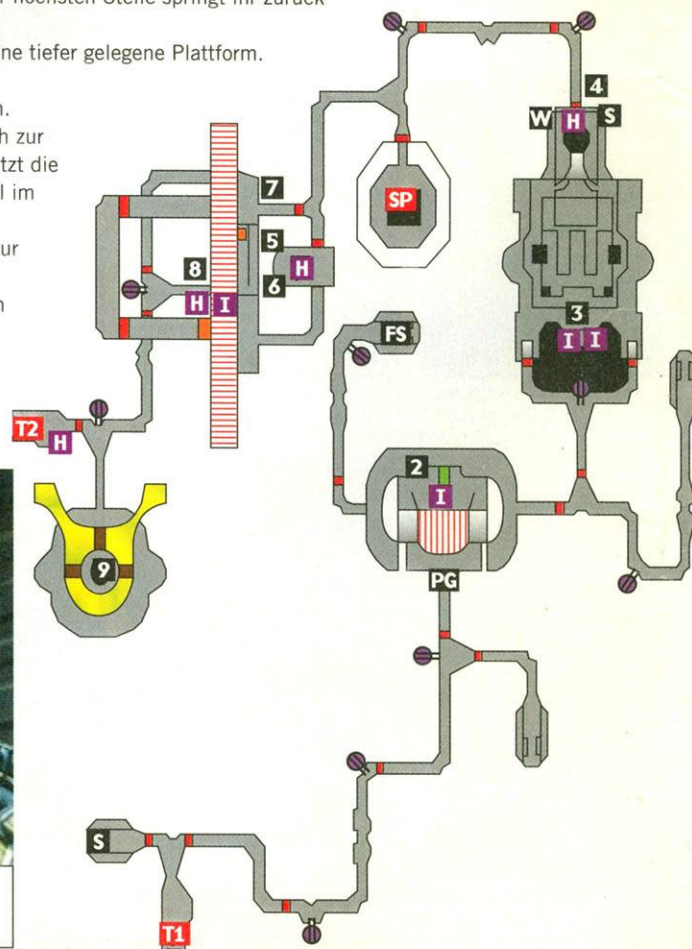
- Das erste Tor ist offen **1**. Geht zum Teleporter (weiter bei Karte 6b).
- Zurück auf dieser Karte holt ihr euch **10** die Ultra-Energie, legt den Schalter um und geht zur offenen Tür **11**. Benutzt den Teleporter (weiter bei Karte 6c).
- Zum zweiten Mal kehrt ihr auf diese Karte zurück. Holt euch die Ultra-Energie **23**, legt den Schalter um und geht zur nächsten offenen Tür **24**. Beseitigt die Geschütze dahinter, legt den Schalter um **25** und benutzt den Teleporter (weiter bei Karte 6e).
- Wieder holt ihr euch eine Ultra-Energie **38** und legt einen Schalter um. Hinter der nächsten offenen Tür **39** geht es mit dem Teleporter zur Karte 6g.
- Das vierte Mal kehrt ihr auf diese Karte zurück, sammelt wieder eine Ultra-Energie **62** auf und legt erneut einen Hebel um. Dadurch öffnet sich die Tür zum Ziel **65**. Doch zuvor müsst ihr zur Karte 6c **63** zurückkehren um den letzten Kraftfeld-Generator abzuschalten.



Versteckt: In vielen Ecken sind Geschütze in das Raumschiff eingebaut. Sie werden erst aktiv, wenn ihr euch ihnen nähert.

Karte 6b

- Fahrt auf dem Ventilator **2** nach oben. Auf der höchsten Stelle springt ihr zurück zum Ionen-Capacitor.
- Klettert die Leiter nach oben und springt auf eine tiefer gelegene Plattform. Dort findet ihr zwei Ionen-Capacitoren **3**.
- Legt den Hebel **4** um und eine Tür öffnet sich.
- Benutzt die Flüster-Plattform **5** und lasst euch zur anderen Seite tragen. Folgt dem Weg und benutzt die nächste Flüster-Plattform. Legt dann den Hebel im nächsten Raum **6** um.
- Mit einem gezielten Sprung könnt ihr hier **7** zur anderen Seite hinüberspringen. Beseitigt das Geschütz und legt den Hebel **8** um. Holt euch den Ionen-Capacitor.
- Tauscht die vier grünen Kristalle gegen die Ionen-Capacitoren aus **9**. Dann könnt ihr den nächsten Teleporter nehmen.



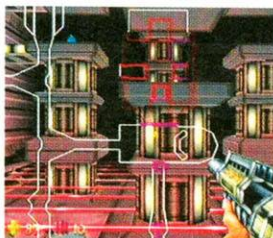
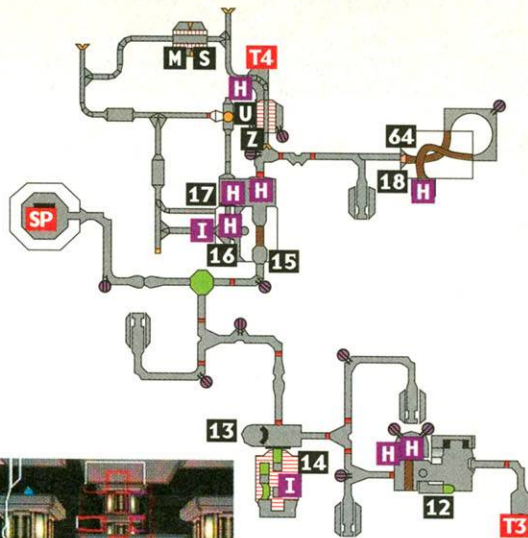
Der erste Kraftfeld-Generator ist einfach umzustellen: Geht über eine Plattform zum Turm und tauscht die leuchtenden Steine aus.

Karte 6c

- Lasst euch vom Ventilator **12** nach oben tragen und hüpfet auf den Steg. Legt dort den Schalter um und rennt schnell zum Ventilator. Lasst euch nach oben tragen. Springt jetzt auf die schwebende Plattform und fährt zur anderen Seite. Dort legt ihr den zweiten Hebel um.
- Betätigt einen Hebel **13**.
- Springt von einem Ventilator **14** zum nächsten. Holt euch den Ionen-Capacitor und legt den Türschalter um.
- Ihr müsst von der höheren Plattform **15** nach links zu einer tieferen Plattform **16** springen. Legt den Hebel um und fährt mit dem Lift nach oben. Legt dort einen weiteren Hebel um und betretet das Ventilations-System **17**. Vermeidet dabei den Kontakt mit den Ventilatoren.
- Mit dem Teleporter geht es auf der nächsten Karte weiter.
- Mit dem Auge der Wahrheit könnt ihr später hierher **64** zurückkehren. Folgt dem dann sichtbaren Weg und schaltet den letzten Kraftfeld-Generator aus.



Timing ist alles: Mit einem gut abgepassten Sprung landet ihr auf diesem Steg.

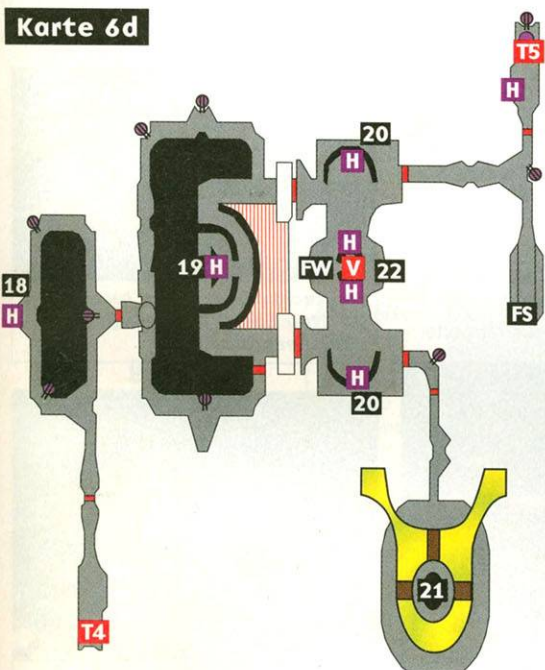


Der richtige Weg: Nehmt zuerst den Ventilator in der Mitte und haltet euch dann rechts.

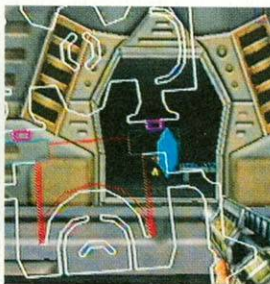


Der Bio-Bot ist halb organisch und halb mechanisch. Ein Arm besteht aus einem schweren Geschütz, während der andere Arm einer Rasierklinge gleicht. Zu allem Überfluss kann er den Rassierklingenarm auch noch ausfahren.

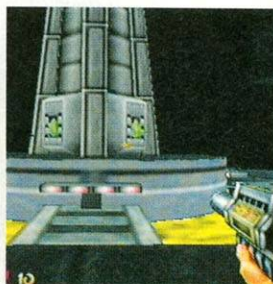
Karte 6d



- Drückt den Hebel **18** und lauft schnell zur nächsten Tür, bevor sie sich wieder schließt.
- Auch hier müsst ihr den Hebel umlegen **19** und schnell durch eine Tür laufen.
- Mit den zwei Hebeln **20** am Rand des Raumes öffnet ihr die linke Tür. Auch hier ist Tempo angesagt!
- Ersetzt im Power-Generator **21** die grünen Kristalle durch die Ionen-Capacitoren.
- Die beiden Hebel **22** in der Mitte des Raumes öffnen die Tür zum Teleporter.



Fahrt den Ventilator nach oben und springt dann zum Ionen-Capacitor.



Vorsicht: Diesmal bewegen sich die Stege zum Kraftfeld-Generator.



Der Trooper ist eine Mischung aus Fleisch und Metall. Mit seinen beiden Laserpistolen macht er Turok ziemlich Ärger.

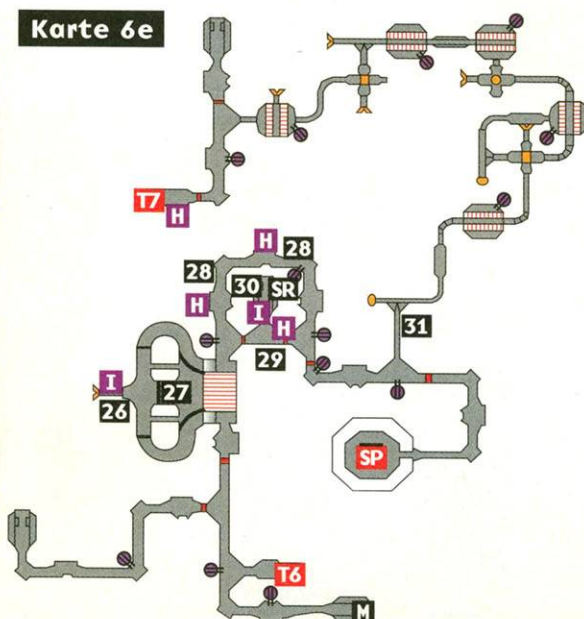
Karte 6e



Versteckt: Springt von der schwebenden Plattform zum Ionen-Capacitor im Schacht.



Der Ionen-Capacitor bei Punkt 33 wird von einem Trooper bewacht.

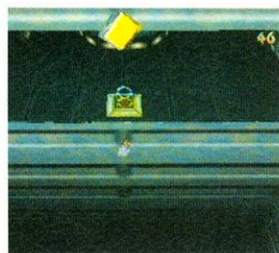


- Kurz vor dem Ventilator befindet sich ein Ionen-Capacitor **26**. Sammelt ihn ein ohne dabei den Ventilator zu berühren.
- Springt **27** auf die schwebende Plattform und fährt nach rechts.
- Zwei Hebel **28** müsst ihr umlegen und einige Geschütze beseitigen.
- Legt den Hebel um **29** und betretet den Raum in der Mitte **30**. Dort findet ihr einen weiteren Ionen-Capacitor.
- Jetzt geht es durch das Ventilations-System **31**. Schießt alle Geschütze ab und meidet die Ventilatoren. Benutzt dann den Teleporter.



GAME GUIDE • Turok 2: Seeds of Evil

- Benutzt die Sprung-des-Glaubens-Plattform **32**.
- Legt den Hebel **33** um und geht schnell durch die geöffnete Tür **34**.
- Sammelt einen Ionen-Capacitor ein und legt dann einen zweiten Hebel **35** um.
- Geht schnell durch die nächste geöffnete Tür **36**.
- Ein zweiter Ionen-Capacitor liegt mitten im Raum. Drückt den nahe gelegenen Hebel, geht einen Raum zurück und betretet die nun geöffnete Tür **37**.
- Ein Gang führt euch zum Power-Generator. Dort tauscht ihr die grünen Kristalle gegen die Ionen-Capacitoren und verlässt die Karte mittels Teleporter.

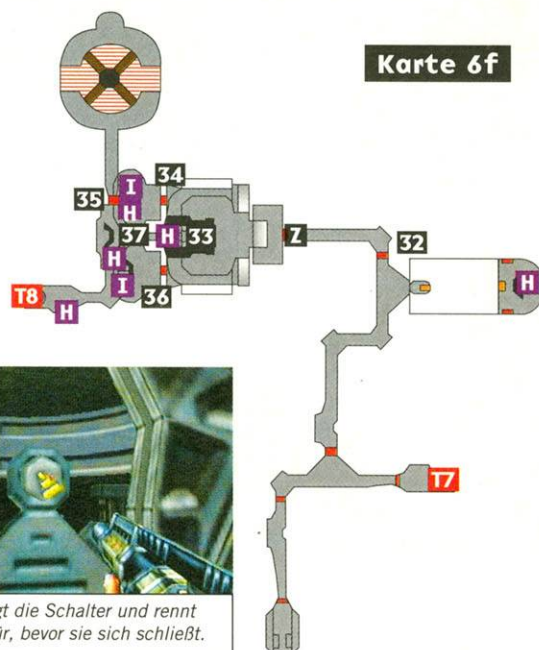


Riesen-Sprung:

Die Sprung-des-Glaubens-Plattform schleudert euch zur anderen Seite. Legt dort erst einen Trooper und dann den Schalter um.



Schnell: Betätigt die Schalter und rennt zur geöffneten Tür, bevor sie sich schließt.

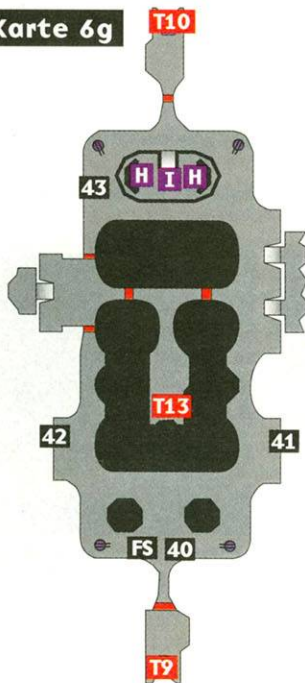


Karte 6f



Der Elite ist die Weiterentwicklung des Troopers. Er hat stärkere Geschütze und ist super gepanzert. Ihn erledigt ihr am besten aus großer Entfernung.

Karte 6g



- Erledigt die beiden Geschütze im vorderen Teil **40**. Dann holt ihr die beiden Aliens **41** und **42** vom Sockel.
- Im hinteren Raum **43** gibt es noch ein paar Aliens und zwei Geschütze, die ihr im Sniper-Modus wegpustet. Holt euch den Ionen-Capacitor und drückt die beiden Hebel. Danach geht es durch den Teleporter weiter.



Auftanken: Steigt die Treppe nach oben und erfrischt euch an den blauen Energiepaketen.

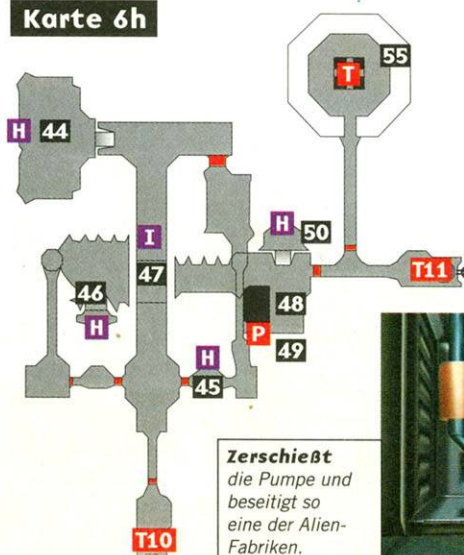


Versteckt: Einige Trooper haben sich auf höhere Ebenen zurückgezogen. Holt sie aus ihren Öffnungen.

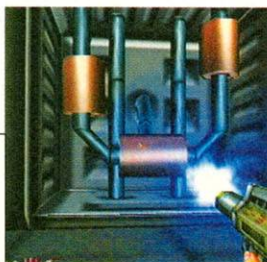


Zwei Trooper bewachen den Schalter und den Ionen-Capacitor. Legt sie um und betätigt dann den Schalter.

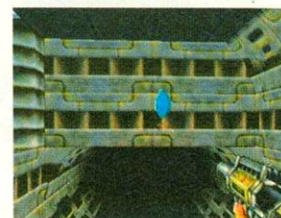
Karte 6h



- Legt den Hebel **44** um. Im Süden öffnet sich dadurch eine Tür.
- Betätigt den zweiten Hebel **45**. Rennt jetzt schnell durch den Gang und betretet die Tür auf der anderen Seite.
- Hier müsst ihr wieder einen Schalter umlegen **46**. Stellt euch auf die bewegliche Plattform **47** und wartet, bis sie nach oben gefahren ist. Springt dann zum Ionen-Capacitor auf der rechten Seite.

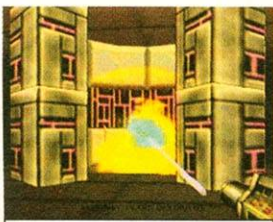


Zerschießt die Pumpe und beseitigt so eine der Alien-Fabriken.



Gut koordiniert: Wartet den höchsten Punkt des Aufzugs ab und springt dann.

- Beseitigt die Schlösser der Tür **48** und schießt auf den Zylinder in der Mitte des Raumes.
- Öffnet den Talisman-Tempel mittels Schalter **49**.
- Drückt den Schalter **50** um zum Teleporter zu gelangen.
- Wenn ihr später die heilige Feder habt, bekommt ihr im Tempel **55** den Auge-der-Wahrheit-Talisman und könnt damit geheime Wege sehen.



Sesam öffne dich: Schießt auf die Konsole und öffnet den Gang zur Alien-Fabrik.



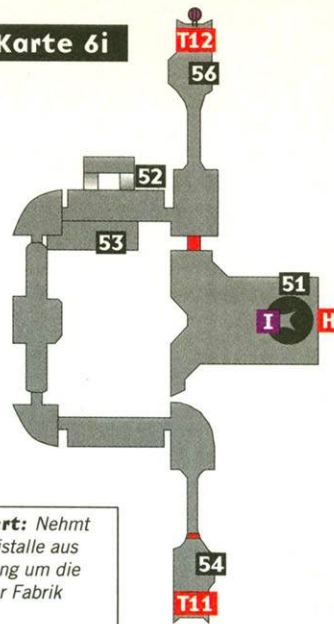
Wache: Ein kleiner Bio-Bot bewacht den Eingang zur Alien-Fabrik.

- Hinter der Konsole **51** befindet sich die heilige Feder und vor der Konsole könnt ihr einen Ionen Capacitoren einsammeln. Schießt dann auf den Computer um eure Mission zu erfüllen.
- Geht durch den geheimen Gang **52** nach unten und nehmt die beiden blauen Batterien **53** aus ihrer Verankerung.
- Jetzt **54** geht es nochmal zurück um die heilige Feder im Tempel zu opfern.
- Wieder auf der Karte zurück, geht es zum nächsten Teleporter **56**.



Ausgepowert: Nehmt die blauen Kristalle aus der Verankerung um die Produktion der Fabrik lahmzulegen.

Karte 6i



Auf einen Blick

Nintendo 64
Preis: ca. 100,- DM
Termin: bereits erschienen
Hersteller: Acclaim Studios
Vertrieb: Acclaim
Genre: Action

Fazit

Mit *Turok 2: Seeds of Evil* beweist Acclaim wieder einmal, dass sie unumstritten die Besten auf dem Gebiet der Ego-Shooter sind. Die Grafik ist gigantisch (vor allem mit dem Expansion Pak). Die Musik gleicht einem *Star Wars*-Soundtrack.

Fazit 2

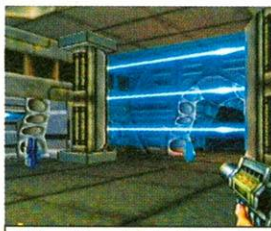
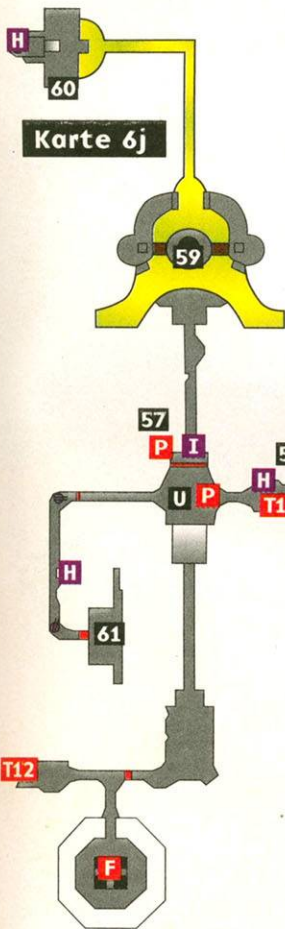
Turok 2 ist eine gut gelungene Fortsetzung des 1. Teils. Viele Schwachstellen wurden erkannt und verbessert. Die Levels sind recht groß und laden zum Erkunden ein. Die Grafik ist dank des Expansions Paks recht gut. Wirklich gelungen ist der tolle Soundtrack.

Fun-o-Meter

no Fun — Funny — Fun-tastisch

Profi-Meter

Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi



Alles klar: Ist der Laser der Pforte blau, droht euch keine Gefahr mehr.

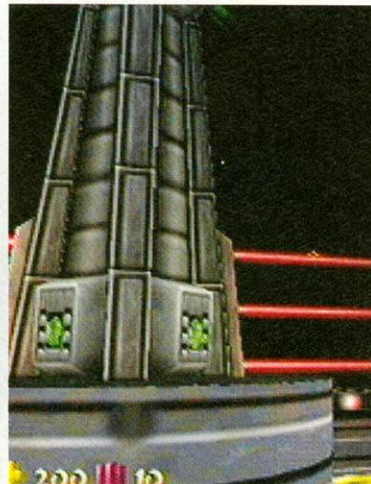
- Tauscht am Lasergitter **57** die roten Kristalle gegen eure blauen aus und legt einen Raum weiter links den Hebel **58** um.
- Geht durch das Lasergitter und tauscht die grünen Kristalle am Power Generator **59** aus.
- Taucht in der Giftbrühe Richtung Süden.
- Legt einen weiteren Schalter **60** um.
- Öffnet mit einem Schalter den Raum **61**.
- Vertauscht die blauen durch die roten Kristalle.
- Danach geht es durch den Teleporter zurück zur Karte 6g und von dort aus weiter zur Karte 6a.

Abschalten:

Tauscht die Kristalle aus und stoppt so die letzte Produktionsstätte der Aliens.



Unsichtbar: Nach dem Tauchgang durch die Giftbrühe findet ihr einen Schalter. Dieser wird von einem unsichtbaren Trooper bewacht.



Jetzt wird's knifflig: Lauft über die Planke zum Turm und tauscht die Kristalle aus. Nehmt dann den kleinen Weg zu den Kristallen auf der anderen Seite.

Level 6-Boss: Primagen

Der Primagen kommt aus dem Kontrollraum angefliegen. Erst fliegt er ein bisschen herum – wenn er dann landet, müsst ihr sofort auf ihn schießen. In der ersten Runde ist sein ganzer Körper eure Zielscheibe. Wenn er genug hat, flüchtet er und hetzt seine bissigen Robot-Fledermäuse auf euch. Habt ihr diese erledigt, wirft der Primagen mit Bomben und Energie um sich und hetzt dann eine weitere Fledermausmeute auf euch. Dann wirft er noch ein paar Bomben und kehrt auf den Boden der Arena zurück. Schießt auf seinen rotglühenden linken Arm. Danach sind andere rotglühende Körperteile an der Reihe. Wenn der Primagen nach seiner nächsten Flucht wieder den Kontrollraum verlässt, besitzt er volle Energie. Nehmt eure stärkste Waffe zur Hand und trefft ihn. Holt ihn vom Himmel und behaltet ihn am Boden. Nur so könnt ihr ihn besiegen.



Die fliegenden Gehilfen des Primagen sind ziemlich schwer zu treffen.



Schießt auf den Primagen sobald dieser die Füße auf den Boden gesetzt hat.



Das neue Legend of Zelda - Ocarina of Time von Nintendo. Das Masterschwert bis auf ein paar Schritte, und Sie werden sich um das Phantom Ganon zu erlegen, was Sie in eine Depression



EUPHORIE.

NIEDERGESCHLAGENHEIT.

FURCHTLOSIGKEIT. Nur eines der Gefühle, die Sie beim Spielen mit Zelda 64 erleben.

FREUDE.

FRUST.

ÜBERMUT.

ANGST.

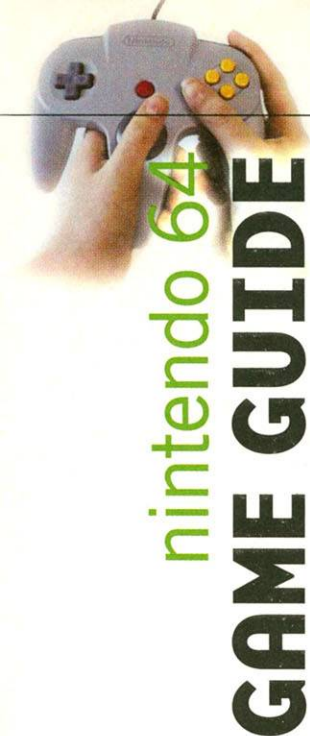
ERNIEDRIGUNG.

AUSGELASSENHEIT.

ZORN.

stimuliert ganz bestimmte Gefühle, jedes Mal, wenn Sie es spielen. Nähern Sie sich dem heldenhaft fühlen wie noch nie. Doch schon beim nächsten Mal kann es eine Ewigkeit dauern, stürzen lässt, aus der Sie sich erst dann wieder befreien, wenn Sie erneut anfangen zu spielen.





Rush 2: Extreme Racing USA



Rush 2: Extreme Racing USA

Super-Cheats

Aktiviert das Cheat-Menü:
Im Setup-Menü haltet ihr die Tasten **L**, **R**, **Z**, **Y**, **A**, **B** und **X** gleichzeitig. Dann geht ihr auf die Cheat-Option. Hier könnt ihr die entsprechenden Cheats durch Markieren und Eingabe der Tastenkombinationen aktivieren.

Super-Cheats

Ressurect in Place:
haltet **Z** + **L**, drückt **B**
haltet **Z**, drückt **B**
haltet **Z** und **B**,
drückt **X**
Wenn jetzt das Auto explodiert, wird es an die Stelle der Explosion zurückgesetzt.

San Francisco gilt als eine der schönsten Städte der Welt. Doch es war den Programmierern von Midway nicht genug durch diese Stadt zu rasen. Rush 2: Extreme Racing USA zeigt euch jetzt die anderen schönsten Städte der ganzen Vereinigten Staaten von Amerika!

Start So funktioniert dieser Guide

Herzlich Willkommen zur Komplettlösung von *Rush 2: Extreme Racing USA* (N64). Wir zeigen euch neben Karten auch, wo ihr die versteckten Schlüssel und die Getränkedosen findet. Die Cheat-Codes in den schwarzen Kästen könnt ihr einsetzen, wenn es zu schwierig ist diese Extras allein zu erreichen. Wer 3 Schlüssel auf einer Strecke

findet, schaltet ein New Yorker Taxi frei. 6 Schlüssel geben euch die Hot Rod, 9 ein Formel 1-Fahrzeug. Für 12 gibt es einen Prototypen. Die Strecken enthalten jeweils 12 Schlüssel und 4 Dosen. Je vier „Mountain Dew“-Dosen bringen euch das entsprechende Getränke-Rennauto.

normal Alcatraz (Gefängnisinsel bei San Francisco)

K1: Dreht euch am Start um, folgt dem Weg und biegt an der Hauptstraße nach rechts ab. Fahrt mit 40 Meilen den Hang hinauf und springt über den Drahtzaun.

K2: Dreht euch am Start um und fahrt nach rechts hinter das Haus.

K3 + **K4**: Zwischen **K1** und **K2** am Drahtzaun hochfahren. Den einen Schlüssel bekommt ihr, wenn ihr euch im Übungs-Modus auf das Dach setzen lasst.

K5: In den Büschen links (Foto rechts).

K6: Im Loch nach dem CP2 linker Hand.

K7: Zum Looping fahren, umdrehen und mit 120 Meilen hinter den Zellenblock fahren, wo ihr in die Luft springt.

K8: Fahrt mit ca. 125 Meilen auf den 1. Looping zu und drückt **X**. Springt und landet auf dem Dach, wo der Schlüssel ist.

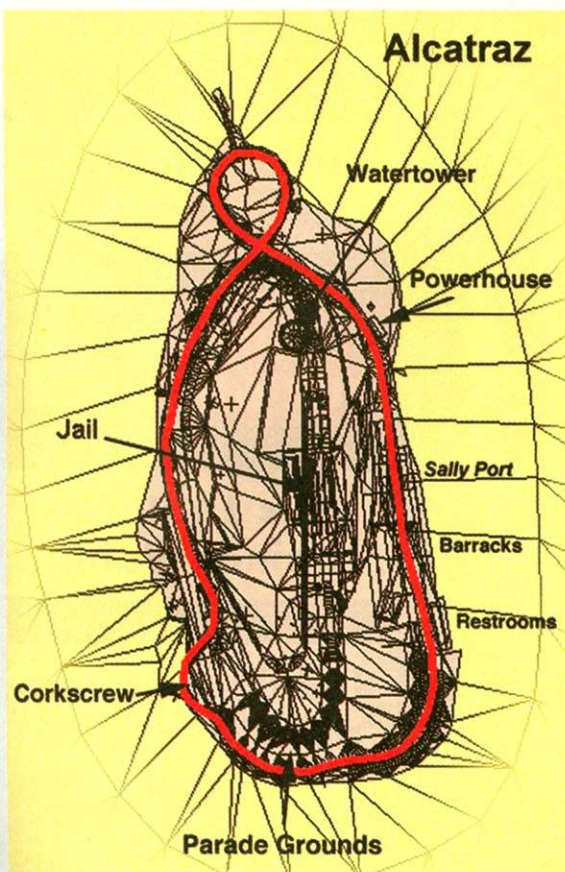
K9: Im Zellenblock am hintersten rechten Pfeiler.

K10: Springt auf den Zellenblock, haltet euch rechts und sucht am hinteren Ende.

K11: Dreht euch jetzt um und fahrt zurück. Der Schlüssel liegt rechts.



Aufgepasst: Die erste sinnvolle Abkürzung liegt gleich hinter den beiden Büschen.



K12: Am zweiten Looping aufs Gras fallen lassen (Resurrect in Place).

M1: Hinter CP2 macht ihr kehrt, beschleunigt und macht genau unter der Dose eine scharfe Rechtskurve. Der Überschlag sollte euch hinbringen.

M2: Benutzt den Geheimgang, haltet euch auf der linken Seite und springt nach dem Ausgang nach rechts zur Dose.

M3: Im zweiten Looping auf der Hälfte anhalten und auf die Dose stürzen.

M4: Nehmt beim zweiten Looping viel Anlauf und springt beim zweiten roten Pfeil aufs Wasser.



Auf dem Dach des Zellenblocks sind zwei Schlüssel versteckt. Ein weiterer wird durch einen gewagten Sprung von dort oben erreicht. Springt mit Anlauf!

normal Hawaii

K1: Am ersten grauen Pier (rechts) mit 20 Meilen ins Wasser springen.

K2: Mit ca. 70 in die Lava-Höhle und über den Rand springen.

K3: Am CP2 links auf die graue Mauer und bis zum Schluss fahren.

K4: Vor CP2 statt links rechts lang fahren. Aufs Dach springen und in die dritte Lücke.

K5: Auf dem eingezäunten Stück auf dem Denkmal nach der Ausweich-Strecke.

K6: Nach dem CP3 in die Mitte des Kornfeldes. Dreht um und springt mit 120 auf die Autobahnbrücke.

K7: Am Ende des Kornfeldes (kurz vor dem Aloha-Stadion) links im Feld.

K8: Vom Parkplatz des Stadions über die Schanze mit ca. 100 Meilen fahren. Fahrt in Richtung des grünen „Honolulu“-Schildes; der Schlüssel ist genau darüber.

K9: Stellt euch genau vor die versperrte Auffahrt der Autobahnüberführung und lasst euch weitersetzen (▲). Ihr solltet jetzt hinter dem Mauerstück sein und den Schlüssel am Ende des Weges erreichen. Wenn das nicht klappt, springt ihr über die Schanze im langgezogenen Gebäude.

K10: Biegt am „Sand Island“-Schild auf die Brücke ab und schaut am anderen Ende darunter nach.

K11: Auf dem zweiten Kriegsschiff am Ende im Obergeschoss.

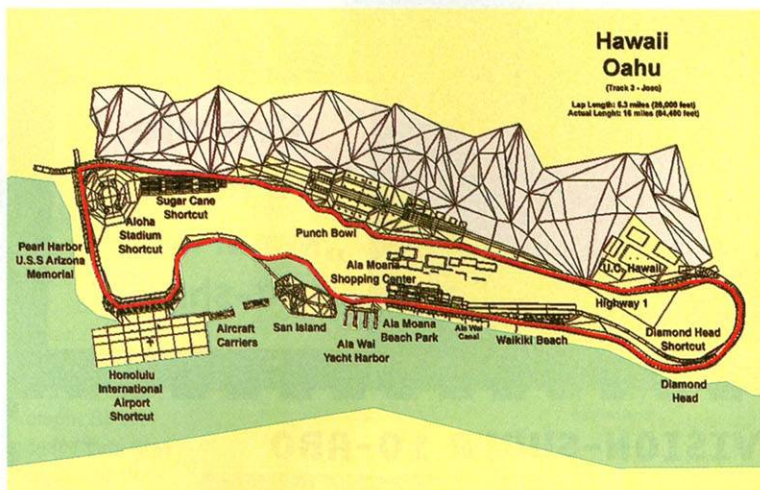
K12: Im Yacht-Hafen müsst ihr auf das Kreuzfahrtschiff gelangen (über den Pier).

M1: Nehmt nach CP1 die Abkürzung nach rechts und springt über die Häuser. Haltet euch links und benutzt den Grashügel um die Dose im Baum zu erreichen.

M1: In der Mitte des Kornfeldes, links.

M3: Nehmt im Kornfeld den mittleren Weg, beschleunigt und springt ins Stadion, wo eine Dose wartet.

M4: Fahrt mit Höchstgeschwindigkeit gegen die Fahrt-



richtung über den Steg des Yachthafens und springt über die Rampe (etwas nach rechts). Ihr kommt auf einem Hügel auf, der euch zur Dose katapultiert.



Nach der rasanten Fahrt durch den Holzzaun erreicht ihr das große Feld. Zwischen den Pflanzen liegen ein Schlüssel und eine Dose. Nehmt die mittlere Spur zu einem weiteren Schlüssel.

Super-Cheats

Gravity:

haltet **Z**, drückt **▲**, **▼**, **▲**, **▼**, **▲**, **▼**

Ihr könnt die Schwerkraft verstellen und so die fehlenden Schlüssel erreichen.



Manchmal lässt sich eine Vollbremsung nicht vermeiden, wenn man die Abkürzung bekommen will ...

Super-Cheats

Game Timer:

haltet **Z** + **▼**, drückt **▲**

haltet **Z**, drückt **▲**

haltet **Z** und **▲**,

drückt **▼**

Schaltet die Uhr ab, damit ihr keine Probleme mehr bekommt und die Schlüssel holen könnt.

DAS EINZIGE **KULT-ABO!** DIE FUN VISION!



**Fast 1 Mark pro
Heft gespart!**

**12 Hefte für
nur 60,- DM!**

**Plus 10 Hefte
Deiner Wahl!**

**Und dem „Nimm
mich“-T-Shirt!**

JA! Ich abonniere 12 Ausgaben der Nintendo Fun Vision zum Inlandspreis von 60,- DM bzw. Auslandspreis von 80,- DM.

Dafür erhalte ich 10 Hefte meiner Wahl aus dem Funny Shop (ausgefüllten Bestellzettel mitschicken, Seite 76!) und das kultige „Nimm mich“-T-Shirt ohne Zuzahlung.

Kündige ich nicht mindestens 6 Wochen vor Ablauf, verlängert sich das Abo automatisch um 6 Ausgaben zum Inlandspreis von 30,- DM bzw. Auslandspreis von 40,- DM.

Schickt den ausgefüllten und unterschriebenen Coupon einfach an:

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

ABO-FAX-HOTLINE

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

**(0 69)
500 80 11**

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

NINTENDO FUN VISION-SUPER 10-ABO

NFV 44

JA! Ich abonniere 12 Ausgaben der Nintendo Fun Vision zum Inlandspreis von 60,- DM bzw. Auslandspreis von 80,- DM. Dafür erhalte ich 10 Hefte meiner Wahl aus dem Funny Shop (ausgefüllten Bestellzettel mitschicken, Seite 76!) und das kultige „Nimm mich“-T-Shirt ohne Zuzahlung.

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben) Geburtsdatum

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

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

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

Datum/2. Unterschrift

Das Abonnement gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 6 Ausgaben zum Inlandspreis von 30,- DM bzw. Auslandspreis von 40,- DM, wenn es nicht mindestens 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Ich zahle die ersten 12 Ausgaben (Inland 70,- DM/Ausland 90,- DM):

- ☐ 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

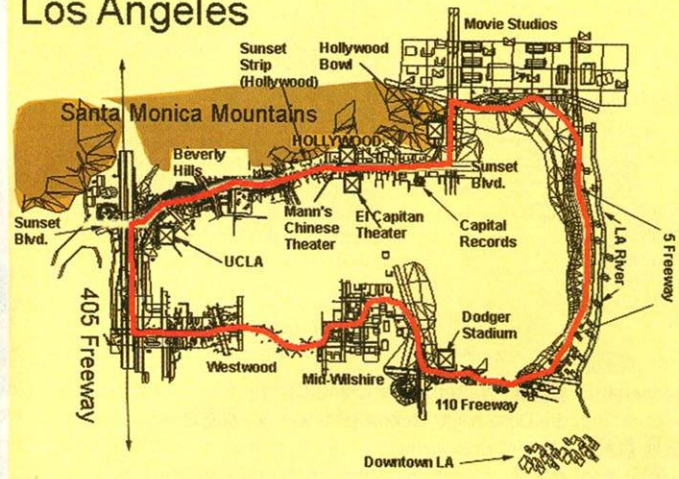
Geldinstitut

Wichtiger Hinweis:

Ich erhalte die 10 Hefte sowie das T-Shirt, nachdem die Zahlung beim Verlag eingegangen ist.

normal Los Angeles

Los Angeles



dort aus nach rechts oder nach links (mit voller Geschwindigkeit) zur ersten Dose. Die zweite ist auf dem Dach mit dem „Gauntlet Legends“-Zeichen.

K9: Im Verkaufsraum des Autohändlers.

K10: Vor dem CP5 ist rechts der Holzzaun. Durchbrecht ihn, fährt auf den Fluß und dreht um. Beim Gatter liegt der Schlüssel.

K11: Durchbrecht den Zaun, haltet euch links oben und ab in

den Tunnel zur Schlammfläche!

K12: Schaut in Mann's Chinese Theater nach.

M3: Nach dem 5. CP der Strecke folgen. Wenn ihr rechts die Dose auf dem Gras seht, fährt ihr noch ein Stück weiter, dreht um und beschleunigt. Haltet euch links und springt nach dem Hubbel aufs Gras. Bremsen!

M4: Im Kassenhäuschen des Kinos gleich vor der Start-Ziel-Linie.

K1: Am „TXR“-Schild links auf dem Parkplatz.

K2: Nach dem „TXR“-Schild links im kurzen Gang.

K3: Linker Hand vor CP1 steht ein Schild mit der Aufschrift „Famous“ – schaut dort nach.

K4: Folgt nach dem CP1 dem Geheimweg nach links. Unter der Überführung rechts nachsehen.

K5: Am CP2 über die Rampe rechts (mit 50 Meilen).

K6: Hinter den beiden grünen Pfeilern nach dem CP2.

K7: Hinter CP3 ist ein „Danger“-Schild. Fahrt die Rampe hoch und springt auf den kleinen Platz.

K8 / M1 / M2: Mit ca. 100 Meilen über die gleiche Rampe aufs nächste Dach und von

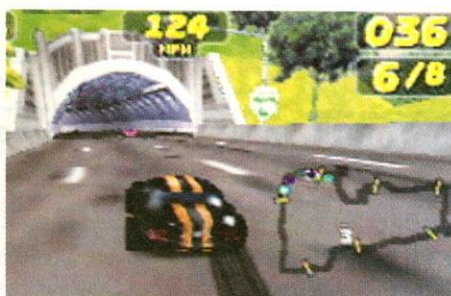


Das Radar links zeigt euch wie nah die Verfolger sind.

Die Boni

Sammelt Schlüssel ein, dann bekommt ihr besondere Autos:

3 Schlüssel	Taxi
6 Schlüssel	Hot Rod
9 Schlüssel	Rennwagen
12 Schlüssel	Prototyp



Der Los Angeles-Kurs führt durch gewundene Tunnel und an den Sehenswürdigkeiten vorbei, wie dem Mann's Chinese Theater und Capital Records.

normal Las Vegas

K1: Haltet euch am Start rechts und fährt in den Tunnel hinter den beiden Bäumen.

K2: Hinter dem SF Rush-Zeichen gleich rechts hinter dem Stratosphere-Turm.

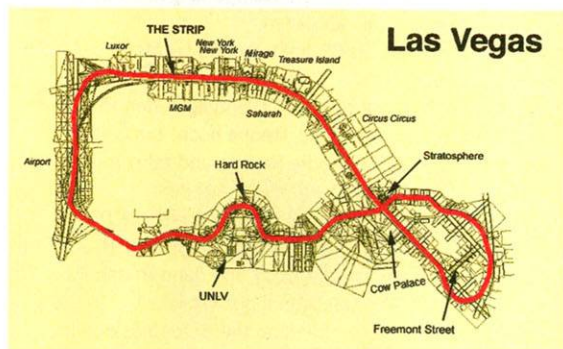
K3 / M1 - M3: Am Stratosphere-Turm rechts und bis zum braunen Zaun. Die erste links und mit über 160 Meilen über die Rampe springen. Ihr landet bei der Dose oder auf dem Dach. Die zweite ist am Rand des Teiches, über den ihr springt. Der Schlüssel liegt am Grund. Fahrt auch über das Dach und lasst euch zum SF Rush-Schild fallen.

K4: Auf dem Parkplatz links hinter dem Stratosphere.

K5: Im Glasbereich links am Ende der Fremont Street.

K6 - K11 / M4: Fahrt bei Punkt A geradeaus aufs Gras. Hinter den Häusern ist eine Rampe. Fahrt langsam hoch. Rechts hinter euch ist die Dose. Wenn ihr mit ca. 140 Meilen geradeaus über die Rampe fährt, erreicht ihr einen weiteren Schlüssel. Macht das noch einmal mit 110 Meilen und brems, wenn ihr auf dem Dach seid. Springt von hier aus zum Schlüssel auf dem Dach links. Versucht auch von der Rampe nach links zu springen.

K12: Dreht am Start um und fährt die linke Rampe hoch.



Gleich rechts vom Start ist ein Geheimgang versteckt.



Der Strip ist wie in Wirklichkeit voller Verkehr!



Auch in Rush 2 gibt es den Mustang-Verschnitt mit zwei weißen Streifen über den ganzen Wagen.

Spezialwagen

Wer sämtliche Schlüssel in allen Rennen einsammelt, erhält den Mountain Dew-Dragster.

normal New York (Uptown)

K1: Gleich links in den Park und am rechten Ende nachsehen.

K2: Wenn sich der Weg nach CP2 teilt, links halten. U-Turn nach links und unter dem Gebäude nachsehen.

K3: Nach **K2** rechts halten und die Rampe hoch.

K4: Von **K3** aus umdrehen und mit hoher Geschwindigkeit nach rechts halten. Springt auf den rechten Zug.

K5: Vor dem U-Turn bei **K2** rechts hinter dem Grand Central Terminal nachsehen.

K6: Seht unter der Steinbrücke im Central Park nach.

K7: Nehmt die Steintreppe hinter dem Park (vor CP2) als Sprungbrett.

K8: Gleich hinter CP2 auf der rechten Seite.

K9: Wenn die Straße im Park nach

rechts führt, fährt ihr nach links zwischen den Bäumen hindurch.

Folgt der Mauer rechts zum Schlüssel.

K10: Nach dem 5. CP rechts in die U-Bahn. Folgt der Strecke und fährt im nächsten Bahnhof rechts in den kleinen Seitenweg.

K11: Fahrt in diesem Bahnhof mit über 130 Meilen die Treppe hoch und springt zum Schlüssel.



GAME GUIDE • Rush 2: Extreme Racing USA

Besucht das Midway-Büro

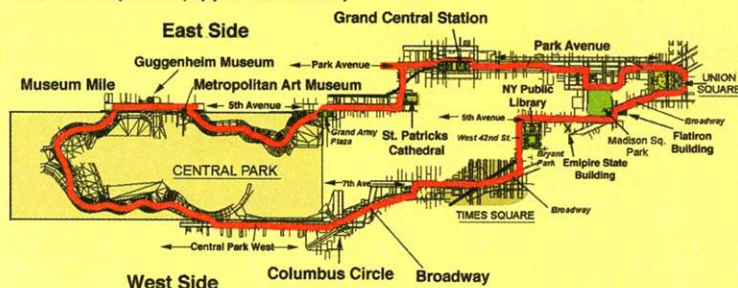
Ihr wollt wissen, wie es im Entwickler-Zentrum in San Diego aussieht? Dann gewinnt den kompletten Wettbewerb (Circuit Mode). Oder gebt dieses Passwort ein und lasst dann die Zeit verstreichen:

QKKX62B5DP?
G18LKG@XWWL



Auch in der Innenstadt solltet ihr keine Rücksicht auf Geschwindigkeitsbegrenzungen nehmen.

New Your Uptown (Upper Manhattan)



K12: Fahrt in den Bryant Park und erkundet die Bücherei (rechts davon).

M1: Sucht die kleine Straße zwischen zwei großen Gebäuden auf der rechten Seite. Fahrt über die Rampe und springt langsam davon herunter.

M2: Gleiche Rampe, 200 Meilen: Springt über das Dach immer weiter geradeaus.

M3: Wartet in der Grand Central Station auf den Zug, der die Dose trägt. Nehmt jetzt wie bei **K4** Anlauf (ca. 80 Meilen) und springt.

M4: Wir bitten freundlich darum, dass sich die glücklichen Finder dieser Dose bei der Tipptime melden ...



Schreckt die Ratten im U-Bahn-Tunnel auf und passt auf, dass ihr nicht an den Wagen zerschellt. Wenn einer kommt, fahrt ihr an der Decke weiter.

normal New York (Downtown)

K1: Wenn sich die Strecke teilt, fahrt ihr den mittleren „Weg“. Hinter dem zweiten Sockel nachsehen.

K2: Wenn ihr von der Brücke kommt, rechts halten. Nach der Biegung rechts hinter den Säulen nachsehen.

K3: Links kommt eine Reihe roter Pylonen. Fahrt ins Parkdeck, folgt der Straße und springt langsam von der Rampe in eine kleine Seitenstraße. Der Schlüssel ist rechts.

K4: Gleicher Weg, doch vor der Rampe abbremsen und nach rechts.

K5: Gleicher Weg, doch die Rampe langsam hoch und nicht abspringen. Links abbiegen.

K6: Kurz vor dem 3. CP links ab und rechts in der Gasse nachsehen.

K7 / **M2**: Kurz vor dem 4. CP entgegen den Pfeilen links abbiegen und die kleine Treppe hoch. Links in das World Trade Center. Sucht die Rampe und fahrt mit 30 Meilen dem Schlüssel entgegen, der auf dem Springbrunnen liegt. In einem Seitengang ist die Dose.

K8 / **M3**: Fahrt nach CP4 nicht in den Tunnel, sondern mit 110 über die Rampe zur Dose und dann in den Park. Seht in dem „runden“ Backsteinhaus nach.

K9: Ein paar Meter weiter sind die Betonblöcke mit Inschrift.

K10: Nach der Tunnelausfahrt einen U-Turn machen und am Fluß links. Fahrt dann über die Brücke aufs Dach.

K11: Nach der Ziellinie in die U-Bahn und im Verbindungstunnel (rechtes Ende des Hauptplatzes) nachsehen.

K12 Am rechten U-Bahn-Eingang vorbei und rechts die

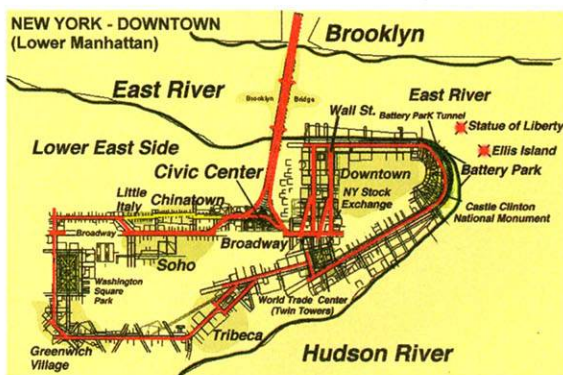
kleine Treppe hoch zum Backstein-Vorhof.

M1: Die Rampe hinter den Pylonen (**K4** etc.) hoch und auf dem ersten Dach anhalten. Linker Hand liegt die Dose auf dem Dach; erreicht sie mit ca. 70 Meilen.

M4: Kurz vor CP4 geradeaus durch das kleine Tor im World Trade Center und dann mit 100 Sachen leicht rechts aufs Dach.



Auf der Mitte der Brooklyn Bridge wartet am 2. Beton-Träger ein Schlüssel auf euch. Als Abkürzung ist die Strecke aber nicht empfehlenswert.



normal Seattle

K1: Fahrt an der blauen Fahne rechts weiter und springt über die Mauer zum Schlüssel, der in den Bäumen hängt.

K2: Fahrt an der blauen Fahne rechts weiter, folgt der Straße zum zweiten Hubbel & springt ins Wasser.

K3: Fahrt an der blauen Fahne rechts und folgt der Küstenstraße bis zur Einmündung. Biegt hier links ab, beschleunigt und springt oben zum Schlüssel.

K4: Folgt der Autobahn bis zum Area 51-Schild. Fahrt daran vorbei und sucht hinter dem roten Schild.

K5: Kurz hinter dem 2. CP ist links ein Schlüssel. Fahrt daran vorbei, dreht um und springt von oben ab.

K6: Nach CP2 hinter der rot-weißen Wand.

K7: Nach der roten Wand mit 115 Meilen über die Rampe und auf das nächste Dach. Sucht hier.

K8: Fahrt an der rot-weißen Wand rechts weiter. Haltet euch rechts, beschleunigt und springt mit 140 Meilen zum Schlüssel.

K9: Nach CP3 fahrt ihr links durch die Lücke und gleich ganz nach links.

K10 / **M3**: Fahrt weiter zur Rampe

und nehmt sie mit 110. Bremst, denn der Schlüssel ist gleich links. Wer nicht bremst, holt die Dose.

K11: Springt aufs zweite Dach, der Schlüssel ist an der rechten Mauer.

K12: Folgt der Straße nach dem CP3 und achtet auf die linke Seite, wo ihr bald einen Schlüssel entdeckt.

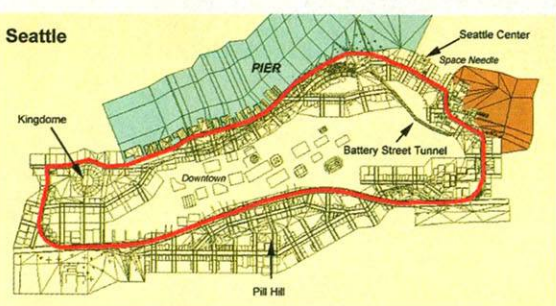
M1: Ihr seht ihn sofort, also fahrt daran vorbei, macht einen U-Turn und springt mit 145 Meilen im richtigen Winkel ab. Diese Aktion ist eine der schwersten überhaupt.

M2: Am CP2 links an dem roten Schild vorbei zur Rampe und die mit

110 Meilen nehmen.
(**K7**). Springt jetzt links zur Dose.
M4: Mit 110 über die Rampe bei **M3** und von dort aus in die Luft zwischen den beiden Gebäuden. Viel Glück.



Über das Grasstück gelangt ihr zu einem ein-drucksvollen Sprung.



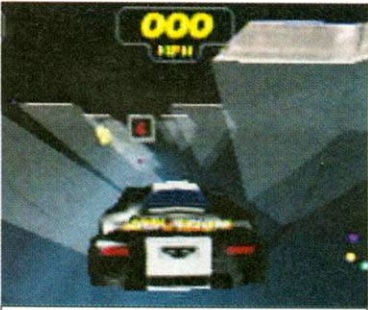
Bonus Stunt Track

- K1**: Auf dem blauen Hügel.
- K2**: Über den zwei blauen Hügeln: Fahrt mit ca. 120 auf den größeren zu (der kleinere muss hinter dem größeren Hügel liegen) und springt.
- K3**: Fahrt die linke der beiden Rampen zur höheren Plattform und springt mit vollem Speed zum Schlüssel.
- K4**: Fahrt am Start links zur Wand, biegt links ab und sucht den Schlüssel zwischen Wand und Steilwand.
- K5**: Am oberen Level sind nebeneinander drei Rampen (rot, grün, blau): Fahrt auf die grüne und lasst euch ganz langsam zu Boden fallen.
- K6**: Springt über eine der Rampen zum Schlüssel in der Mitte der roten Spike-Kiste (2. Level, Mitte).
- K7**: Fahrt die rechte Rampe hoch und ihr seht links blaue Flaggen. Links davon schwebt ein Schlüssel in der Luft: Nehmt die kleine blaue Rampe als Sprungbrett.
- K8**: Fahrt die linke Rampe zum zweiten Level und nehmt die grüne Schanze in der Mitte mit ca. 140 Meilen.
- K9**: Seht unter dem 2. Level auf der linken Seite in einem Krater nach.
- K10**: Fahrt vom Start aus nach links zur gelben Rampe und springt leicht links zum Schlüssel.
- K11**: Über der Erhebung in der Mitte des 1. Levels; springt über die Mauern, die die Plattform einrahmen.
- K12**: Fahrt die Rampe nach oben zum hinteren Teil der Plattform. Zwischen Wand und Plattform schwebt ein Schlüssel, den ihr mit einem geraden Sprung bei 50 Meilen erreicht.
- M1**: Nehmt die gelbe Schanze an den zwei roten Flaggen.
- M2**: Auf der grünen Halfpipe (1. Level).
- M3**: Auf dem roten „Topf“ rechts vom Start.
- M4**: Nehmt die Rampe bei den blauen Flaggen und springt nach links.



Im Nagelkasten ist ein Schlüssel versteckt.

Bonus Half-Pipe



Der Zeitdruck in diesem Rennen ist unglaublich. Wenn ihr einen Check-point nur gerade so erreicht, ist der nächste schon so gut wie unerreichbar.

- K1**: Gleich nach der Startlinie. Fahrt daran vorbei bis zum schattigen Bereich, dreht um und fahrt an der linken Mauer bis zum Schlüssel. Lasst euch dann darauffallen. Diese Prozedur wird bei allen schwebenden Schlüsseln wiederholt.
- K2**: Kurz vor dem Schild mit der 1 links oben an der Wand.
- K3**: Gleich bei der ersten Dose links die Wand hoch.
- K4**: Kurz vor dem DIP-Schild links.
- K5**: Rechts über der Straße vor CP1.
- K6**: Gleich hinter CP1 rechts oben.
- K7**: Links oben gleich im Tunnel mit den Lichtlöchern.

Bonus Crash

- K1**: Ihr seht den ersten Schlüssel in der Luft schweben. Biegt rechts ab und folgt der Halfpipe bis zum Ende. Dreht um und springt über die Halfpipe zum Schlüssel.
- K2 / K3**: Folgt der Strecke. Bevor ihr den „Kreis“ mit dem CP1 erreicht, ist links und rechts je ein Schlüssel an der Halfpipe versteckt. Fahrt die Wände hoch.
- K4**: Hinter CP2 ist eine Höhle. Am Ende links schauen.
- K5 / M1 / K6**: Gleich hinter CP3 ist rechts ein Schlüssel hinter dem Baum. Fahrt am Rand weiter zur ersten Dose und zu einem weiteren Schlüssel.
- K7**: Gleich hinter CP3 schwebt rechts ein Schlüssel. Springt über die Grasnarbe.
- K8**: Kurz vor CP4 schwebt rechts ein Schlüssel. Fahrt an dem CP vorbei, dreht um und springt nach links.
- K9**: Im Tunnel vor CP3 in die Luft!
- K10 / M2**: Kurz vor CP5 ist links ein Schlüssel hinter dem Baum. Fahrt daran vorbei, dreht um und springt über den Hubbel kurz vor dem Schlüssel. Vorsicht, das Auto überschlägt sich sehr leicht. Außerdem gibt es eine unsichtbare Wand! Fahrt weiter zur Dose, die Richtung CP4 liegt.
- K11**: Kurz nach CP4 schwebt rechts ein Schlüssel in einem Hubbel. Fahrt daran vorbei, dreht um und springt.
- K12**: Springt mit Höchstgeschwindigkeit über den Hubbel, der kurz vor der Unterführung vor der Start-/Ziellinie beginnt, nach links.
- M3 / M4**: Im Tunnel vor CP3 und kurz hinter CP3: Fahrt die Mauer hoch.

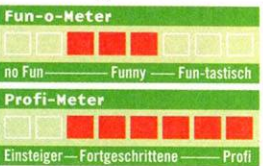


Scheinbar unerreichbare Schlüssel brauchen jeweils eine besondere Strategie. In diesem Fall müsst ihr an dem guten Stück vorbei und von der Seite springen.



Auf einen Blick

- 1-2** **Nintendo 64**
- Preis**: ca. 130,-
- Termin**: bereits erschienen
- Hersteller**: Midway
- Vertrieb**: GT Interactive
- Genre**: Rennspiel
- Fazit**
- Midway hat seit *San Francisco Rush* dazu gelernt: Der Nebel hat sich ein wenig gelichtet und die Steuerung ist besser geworden. Außerdem wurde die Streckenanzahl erhöht. Sonst hat sich nichts geändert: Die Abkürzungen sind zahlreich und die Schlüssel teilweise nervenaufreibend schwer zu erreichen. Jedoch stört uns, dass dieses Spiel aus der 1:1-Umsetzungsserie von Midway stammt: Wie schön N64-Grafik aussehen kann, zeigen EA mit *Beetle Adventure Racing* und Midway/Boss mit dem neuen *World Championship Extreme Racing USA* leider ein fader Nachgeschmack.



Readers Message Hafid

Rush 2: Extreme Racing USA ist ein sehr aufregendes Spiel, das aber nicht sehr realitätsnah ist. Die Grafik dieses Spieles ist auch recht okay. Ein Grund, warum ich das Spiel auch gut finde ist, dass es nicht zu leicht ist, denn das wäre auf Dauer sehr langweilig. Dieses Modul bietet 7 Strecken, die alle sehr aufregend, actionreich und schön gestaltet sind.



INSIDE

Taschengeschi

**Zelda bekommt Konkurrenz auf dem GBC:
In Conker's Pocket Tales muss das Eichhörnchen
Conker gegen den bösen Acornius antreten.**

Puzzle-Aufgaben
sind im Tempel der
Azteken zu lösen.



Conker kann's nicht fassen: Ein Berg an Geschenken hat sich über Nacht im Haus seiner besten Freundin Berri angesammelt. Und gerade als er sich ans Auspacken machen will, wird auch noch eine Torte in den Raum gekarrt. Geburtstag zu haben ist schon was Tolles, doch die Freude ist nicht von Dauer. Als Berri bemerkt, dass das nicht die Torte ist, die sie für Conker gemacht hat, ist es schon zu spät. Die Torte platzt auf und heraus kommt die böse Eichel Acornius. Dreist wie ein Bösewicht nun mal so ist, schnappt er sich ein paar Geschenke, kidnappt Berri und macht sich aus dem Staub. Das lässt Conker natürlich nicht auf sich sitzen: Nur mit einer Steinschleuder bewaffnet macht er sich auf den Weg dem bösen Acornius das Handwerk zu legen.

Erster Eindruck

Die Jungs von Rare Soft wollen mit *Conker's Pocket Tales* den Game Boy Color im Sturm erobern. Die Erwartungen sind vor allem in den Bereichen Grafik und Spielbarkeit recht hoch. Der erste Eindruck ist schon vielversprechend. Die Grafik ist bunt, aber nicht poppig und außerdem abwechslungsreich – eben mit diesem „Abenteuer-Charme“, der auch *Zelda* auszeichnet. Riesige Level müssen erforscht werden, diverse knackige Rätsel gelöst und fiese Obergegner besiegt. Dabei wandert ihr in *Zelda*-Manier durch die verschiedenen Landschaften. Mit einer geschätzten Spieldauer von 20 Stunden gehört *Conker's Pocket Tales* ohne Zweifel zu den längeren Game Boy Color Abenteuern.

3 interne Speicherplätze und volle Kompatibilität zum normalen Game Boy und Super Game Boy bestätigen den guten Eindruck.

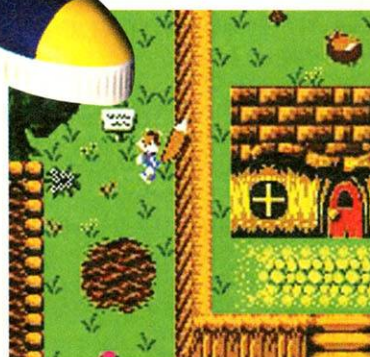
Auf ins Abenteuer

Sechs große Level müsst ihr in *Conker's Pocket Tales* erkunden, darunter die Geisterwelt, die Krähenfestung und die Mako-Inseln. Pflanzen, kleine Schlangen und Ähnliches stellen sich euch dabei in den Weg. Mit einer Steinschleuder, für die ihr Kastanien als Munition benutzt,

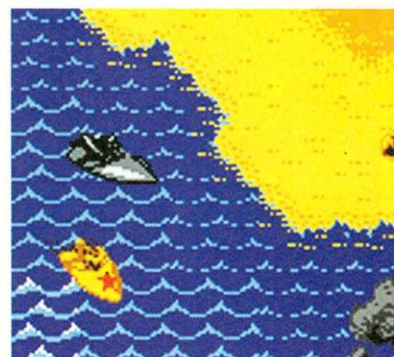
Conker ist bereit
dem finsternen Acornius
das Handwerk zu legen.
Mit eurer Hilfe wird er
seine Freunde befreien
und die gestohlenen
Geschenke
zurückholen.



In dunklen Höhlen lauert allerlei
Getier – z. B. Fledermäuse.



Grabt euch durch das Erdreich,
dann erreicht ihr unzugängliche Orte.



Die Wettfahrt auf den Mako-Inseln muss
Conker gewinnen um den Schlüssel zu kriegen.

chten



In der Wüstenwelt Geierstadt greifen euch unter anderem kleine, laufende Kakteen an.



Die richtige Lösung der Verschieberätsel öffnet Türen.



Manche der Nagelfelder im Tempel tauchen ohne Warnung auf.

schießt ihr euch den Weg frei. Am Endes eines Levels erwarten euch dann besonders fiese Endgegner wie z. B. Honker das Stinktier oder Luxo und Soll, die beiden Geier aus Geierstadt (dem zweiten Level). Eure Aufgabe ist es die Geschenke wiederzufinden, die Acornius gestohlen hat. Acht davon findet ihr in jeder Welt und eines ist dabei besonders gut versteckt. Außerdem müsst ihr auch noch vier geheime Briefe pro Welt finden. Wenn ihr alle Briefe aus allen Welten gefunden habt, erscheint im Geisterwald ein vorher unsichtbares Plateau. Von dort aus gelangt ihr zu den Katakomben, die sich unter Conkers Haus befinden. Acornius hält hier die meisten eurer Freunde gefangen. Wie in vielen Spielen dieser Art gibt es auch in *Conker's Pocket Tales* Nebenaufgaben und kleine Bonusspielchen, die ihr erledigen könnt – oder auch müsst. So sind zwei Schlüssel zu finden um in den Aztekentempel zu gelangen. Für einen dieser Schlüssel müsst ihr auf den Mako-Inseln ein Bootsrennen und ein Wettschwimmen gewinnen. Natürlich gibt es auch massenhaft Geheimgänge und versteckte Höhlen. Der Endgegner in der Krähenfestung ist ein besonders hartnäckiger Bursche: Er taucht während eurer Erkundungen insgesamt viermal auf und wird bei

jedem Mal noch ein bisschen stärker. Aber zum Glück hat Conker einige Hilfsmittel, die ihm seine Aufgabe erleichtern: Eicheln, die ihr entweder an versteckten Orten findet oder von besiegt Gegnern bekommt, erhöhen eure Energieanzeige. Mit einer Säge könnt ihr Bäume fällen und mit einer Spitzhacke über Felsen klettern. Diese Extras wollen von euch jedoch erstmal gefunden werden, bevor ihr sie einsetzen könnt.



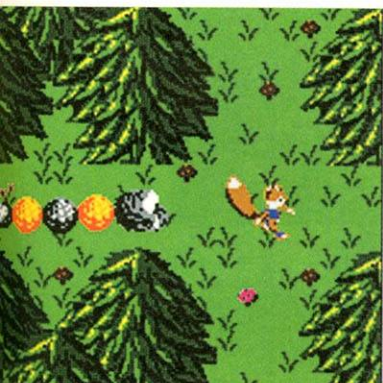
Die Krähenfestung ist ein Ort dunkler Geheimnisse.

Conker fürs N64

Twelve Tales: Conker 64 heißt das Abenteuer von Conker für das Nintendo 64. Auch hier geht es darum gestohlene Beute und gekidnappte Freunde wiederzufinden. Das Besondere an *Conker* für das N64 ist, dass ihr praktisch zwei Spiele zum Preis von einem bekommt: Ihr könnt entweder mit Conker oder mit Berri spielen. Conker garantiert Action pur, seine Freundin Berri gibt dem Ganzen eher eine strategische Note, da sie sich nicht selbst die Hände schmutzig macht, sondern ein Monster für sich kämpfen lässt. Absolute Bewegungsfreiheit in einem 3D-Areal gehört ebenso dazu wie die über 50 verschiedenen Gegner (darunter ein Tyrannosaurus Rex). Rare verspricht außerdem einen 4-Spieler-Modus mit einer enormen Fülle von Optionen in das Spiel zu integrieren. *Twelve Tales: Conker 64* wird voraussichtlich noch im Herbst 1999 erscheinen.



Die ersten Bilder von Conker für das N64 sehen fantastisch aus. Wir sind schon auf das fertige Spiel gespannt.



Conker, lauf, die Schlange greift dich an!



Genau wie Gex kann auch Conker sich verkleiden.

Tabaluga

Grünland ist in Gefahr. Der böse Schneemann Arktos hat zwei Schneemaschinen gebaut und will damit Grünland in eine Schneelandschaft verwandeln. Nur ihr, in der Rolle von Tabaluga, könnt Happy und den anderen Bewohner helfen. Wir zeigen euch die sieben wichtigen Aufgaben, die ihr lösen müsst, um Grünland vor dem ewigen Eis zu retten.

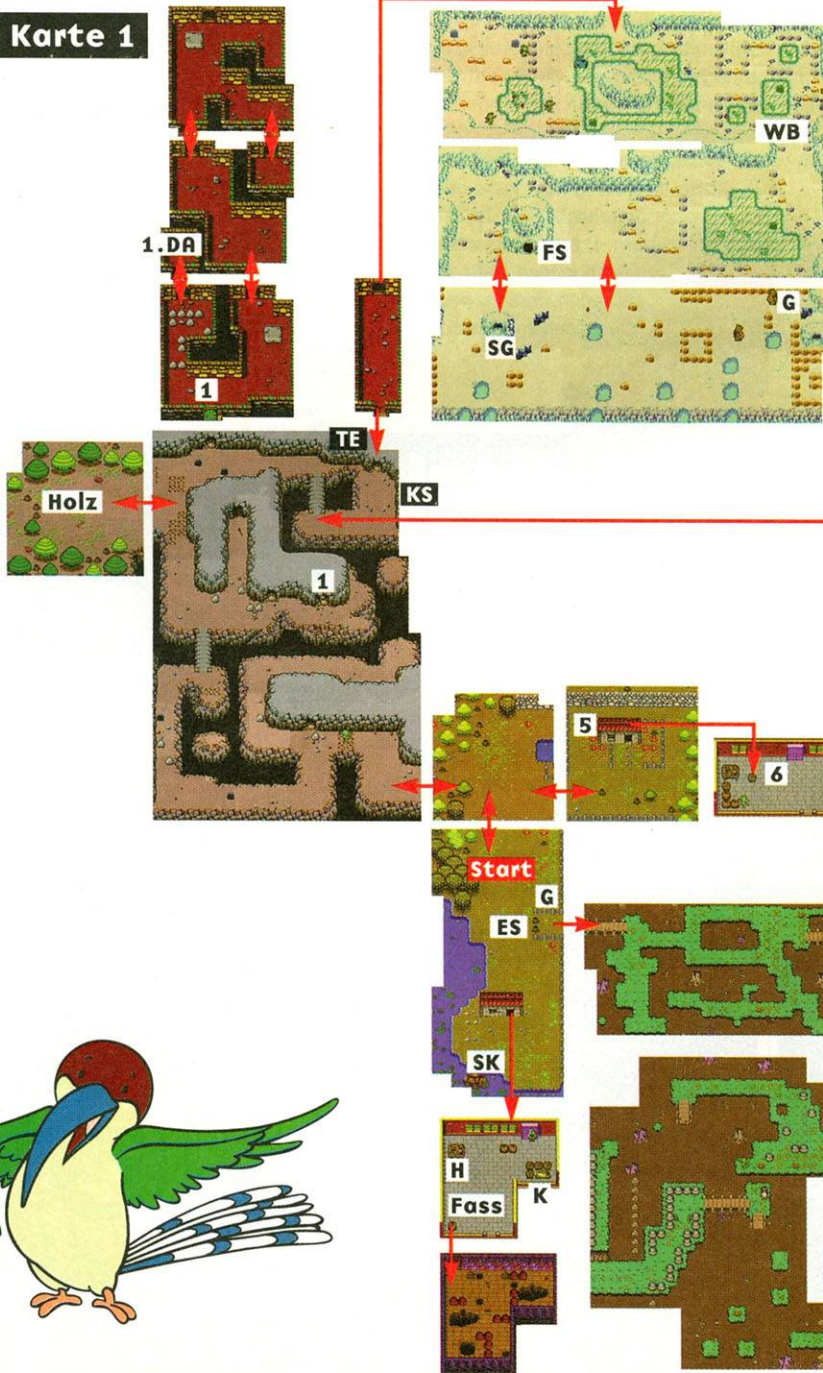


**Digby,
der kluge
Maulwurf,**
gräbt für euch
verschüttete Höhlen
und Tunnel frei.
Außerdem weiß er viele
wichtige Dinge, die
euch bei der Lösung
des Rätsels helfen.

Legende

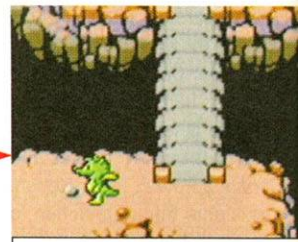
KS	Kreis aus Steinen
DA	Drachenaugen
TE	Tür zur Eiswelt
G	Geier
K	Kessel
SK	Schildkröte
FS	hier lernt ihr Feuerspucken
1	Eingang zur Höhle

Karte 1

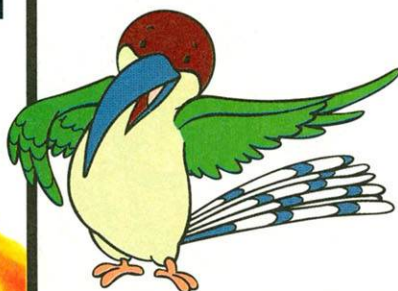


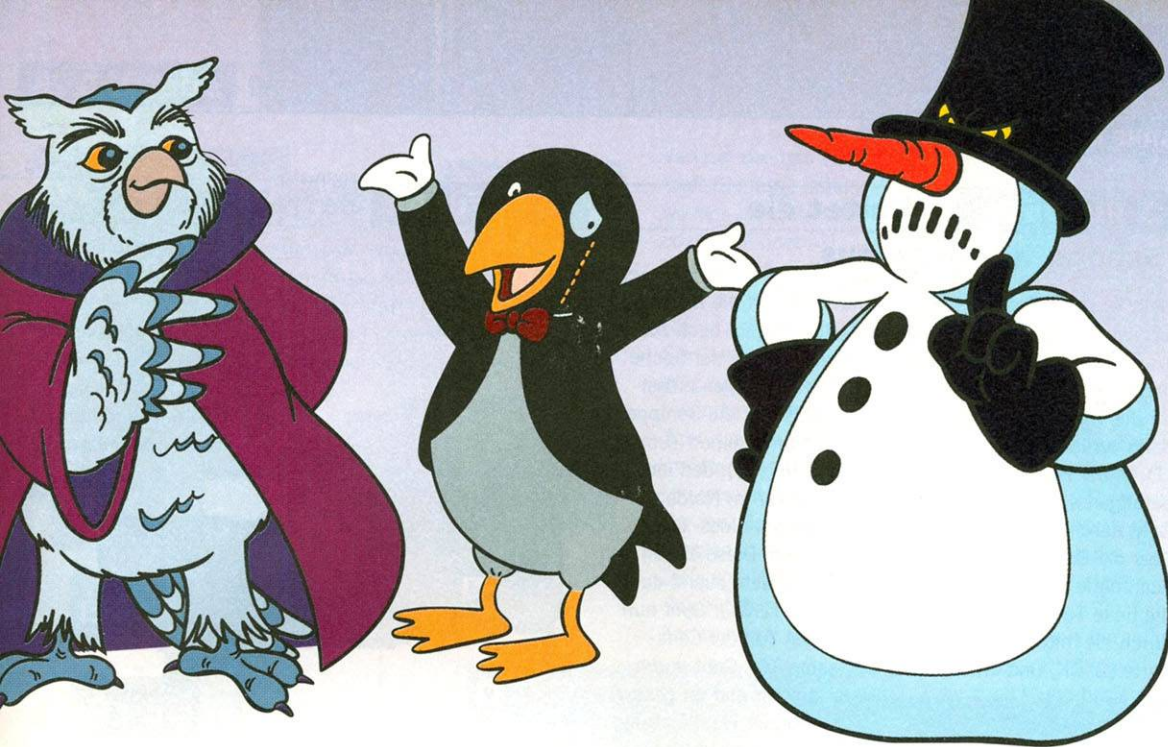
1. Aufgabe Lernen

Geht zum Gemeinschaftshaus
im Süden und besucht dort die
Schildkröte (SK) Nessaja.
Befolgt genau ihre Anweisun-
gen und geht in die Berge. Fin-
det dort das 1. Drachenaugen
(1.DA). Vorsicht, einige Stellen
am Boden brechen einfach
unter euch zusammen. Um in



**Wenn ihr das Holzstück
gefunden habt, könnt ihr die
Brücke reparieren und gefahrlos
überqueren.**

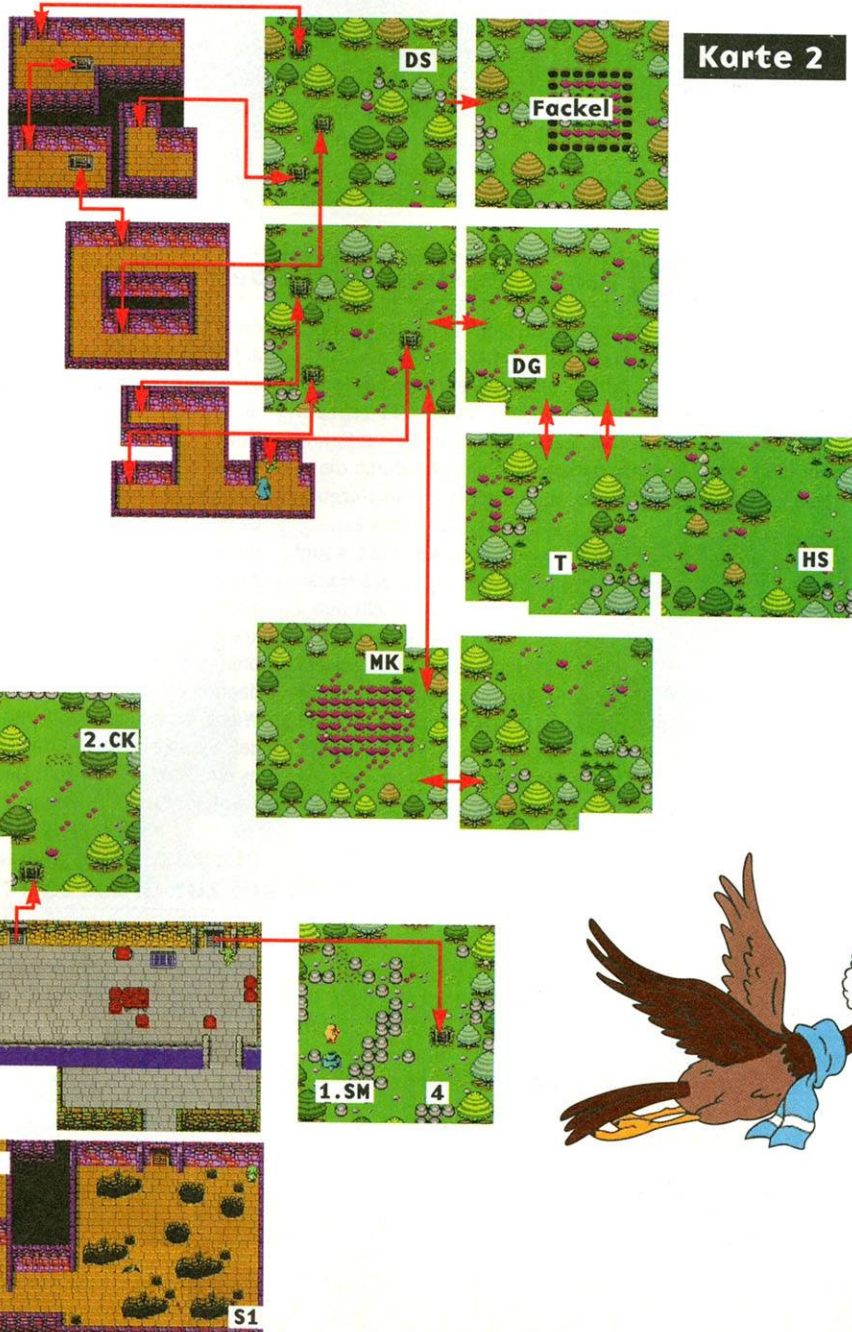




as Feuerspucken

die Höhle zu gelangen müsst ihr einige Steine verschieben. Durchsucht die Höhle und weicht den Fledermäusen aus. Sucht nach den Streichhölzern um die dunklen Höhlen zu erleuchten. Holt euch das Drachenaugen, verlasst die Höhle und geht zurück zum Hasen. Holt euch nun das Holz, das ihr für die Brücke benötigt. Es befindet sich auf der Waldlichtung. Bringt das Holz zur eingestürzten Brücke, dann könnt ihr sie passieren. Stellt euch nun in den Kreis aus Steinen (KS) und benutzt das Drachenaugen. Dadurch erscheint Talon, der euch das Feuerspucken beibringt.

weiter geht's auf Seite 72



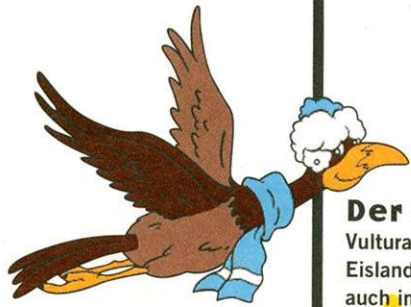
Karte 2

Happy

müsst ihr retten. Der böse Arktos hält sie gefangen.

Legende

BP	Bergpilz
MK	Mondkraut
DS	Digbys Schaufel
DG	Digby
DL	Digbys Loch



Der Geier

Vultura ist ein Bewohner Eislands. Ihn trifft ihr auch im Spiel.

2. Aufgabe Schaltet die Schneemaschine aus

Geht jetzt zum Wald im Westen und verbrennt die Baumstämme, die euren Weg versperren (HS). Begeht euch zur Waldlichtung und helft Digby dem Maulwurf bei der Suche nach seiner Schippe (DS). Um dorthin zu gelangen müsst ihr die Tunnel des Maulwurfs benutzen. Bringt die Schippe dann zurück zu Digby. Folgt ihm und benutzt seinen Tunnel (T). In der Höhle befindet sich ein Schalter (S1), den ihr betätigen müsst. Dadurch öffnet sich die Tür im Norden. Geht durch die Tür und ihr befindet euch am Fluss. Lauft über die Brücke und erledigt die drei Bären. Diese öffnen euch dann die zwei verschlossenen Türen. Geht zuerst durch die linke Tür und sucht die 1. Code-Karte (1.CK). Geht nun durch die mittlere Tür, findet den zweiten Teil der Code-Karte (2. CK) und öffnet damit die rechte Tür. Geht durch



Die Baumstümpfe könnt ihr mit eurem Feuer leicht beseitigen. Einige Bereiche könnt ihr nur so erreichen.

die Tür und ihr gelangt zu einer Waldlichtung, wo sich die Kältemaschine (1. SM) befindet. Besiegt den Maulwurf, der mit Schneebällen nach euch wirft. Ist er besiegt, müsst ihr Feuer auf die Kältemaschine spucken. Das zerstört die Maschine.

3. Aufgabe Befreit das Dorf

Durch das Zerstören der Maschine ist eine neue Höhle erschienen (4), die ihr betreten müsst. Findet den Maulwurf und redet mit ihm. Tretet hier aber nicht auf die Tabaluga-Symbole, sie aktivieren Fallen. Beeilt euch und verlasst die Höhle durch den Ausgang (6). Jetzt befindet ihr euch wieder in einem Haus im Dorf. Redet mit dem Maulwurf und befreit das Dorf von Arktos Helfern mit eurem Feuer.



Die Brücke erscheint erst, wenn ihr die Aufgaben erfüllt habt.



Mit den zwei Code-Karten könnt ihr diese Tür öffnen.

Legende

SM	Schneemaschine
CK	1. und 2. Code-karte
12	Schalter
US	Universal-schlüssel
EP	Eisplatte
S2	Schalter für Nägel
GS	Weg nach Glasstadt
K	Karotte
CW	Codewort vom Geier
ES	Eulenschlüssel
FG	Fernglas
AR	Arktos
M	Treppe

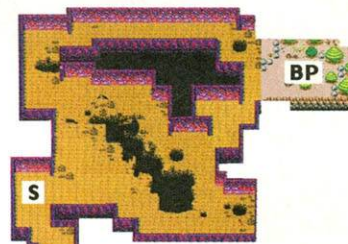
4. Aufgabe Braut die Medizin für den Geier

Geht danach ins Gemeinschaftshaus im Süden des Dorfes. Im Haus befindet sich ein Schalter unter einem Fass, den ihr betätigen müsst. Er öffnet euch eine geheime Höhle im Haus. Besucht anschließend den Geier im Dorf. Er befindet sich in der Mitte des Dorfes. Geht danach wieder zur Schildkröte (SK) vorm Gemeinschaftshaus. Geht jetzt durch die Höhle im Gemeinschaftshaus. In der Höhle ist das Rezept versteckt. Wenn ihr das Rezept gefunden habt, könnt ihr die Höhle und das Haus wieder verlassen. Geht nun zurück zu dem anderen Haus im Norden. Daneben wartet Digby der Maulwurf auf euch. Er gräbt euch einen Tunnel (5) bei der Waldlichtung frei. Betretet den Tunnel. Im Osten der Höhle befindet sich



Die Schildkröte Nessaja steht euch mit Rat und Tat zur Seite.

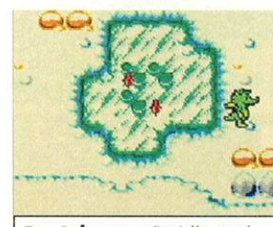
der Bergpilz (BP) auf einer Waldlichtung. Holt ihn euch und geht zurück zu Ruby. Er erklärt euch, wo ihr das Mondkraut findet. Geht also den Weg durch die Höhle zurück und begeht euch in den Wald. Von dort aus ist es einfach das Mondkraut (MK) zu finden. Lauft also weiter nach Süden und verbrennt die Baumstümpfe, die euren Weg versperren. Laft dann nach Westen und ihr befindet euch auf der geheimen Wiese, wo das Kraut wächst. Nach kurzer Zeit wird es dunkel. Spuckt Feuer um das Mondkraut zu sehen und sammelt es ein. Geht zurück zum Gemeinschaftshaus und stellt den Trank im Kessel (K) fertig.



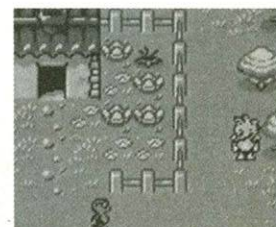
5. Aufgabe Holt euch den Schlüssel zur Glasstadt

Bringt die Medizin dann zum Geier (G). Dafür erhaltet ihr ein Codewort, das Happys Zelle öffnet. Geht danach zur Schildkröte vor dem Gemeinschaftshaus, die euch dann in den Sumpf schickt. Der Eingang zum Sumpf (ES) ist neben der Stelle, an der der Geier sitzt. Betätigt den Schalter hinter der Brücke, er öffnet einen neuen Weg. Dieser führt euch zum 2. Drachenaugen (2.DA). Laft nun wieder zurück zu den Steinen (KS), wo ihr das letzte Drachenaugen hingebraht habt. Dadurch verbessert sich euer Feuer. Tiron, Tabalugas Vater öffnet für euch eine Tür, die zur Eiswelt führt (TE). Von dort aus müsst ihr zum großen Iglu. Geht also nach Osten und redet mit dem Bär. Er öffnet euch dann einen Weg (WB), von dort aus geht ihr nach Westen. Geht in das Iglu, beseitigt den Bär und verbessert damit erneut euer

Feuer. Laft dann nach Süden zum nächsten Iglu, speit auf den verschütteten Eingang und befreit den Eiswolf. Er gibt euch den Schlüssel für die Glasstadt (SG).



Im Schnee müsst ihr euch vor den Bären in Acht nehmen.

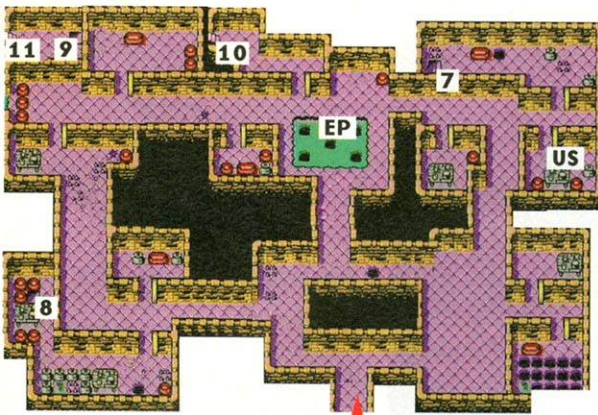


Digby der Maulwurf gräbt wichtige Tunnel für euch.

Nessaja

die Schildkröte findet ihr in der Nähe von Gewässern. Auch sie hilft euch bei schwierigen Fragen weiter.

6. Aufgabe Befreit Happy aus den Fängen von Arktos

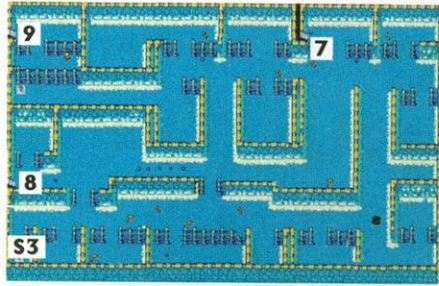
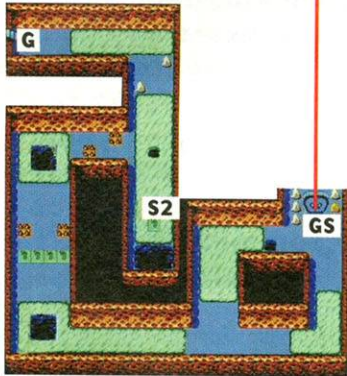


Verlässt das Iglu und läuft Richtung Osten, wo sich eine Gletscherspalte befindet (G). Lauft hinein und betätigt den Schalter (S2). Er deaktiviert die Stacheln, die euren Weg zur Glasstadt behindern. Benutzt den Schlüssel vom Eiswolf

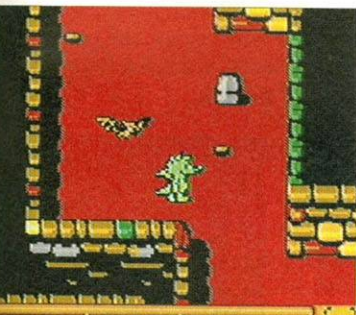


Noch sitzt Happy in ihrer Zelle. Findet den richtigen Schalter und sie ist frei.

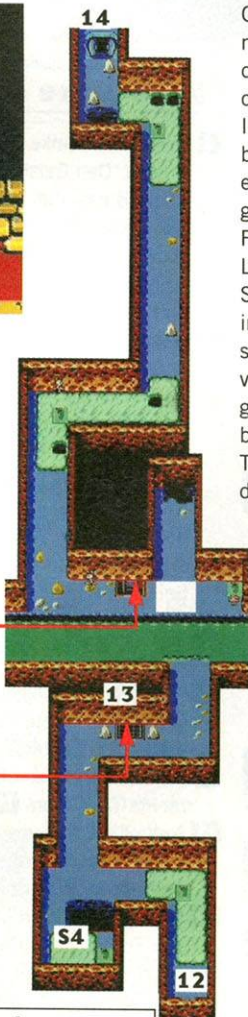
um die Tür zur Stadt zu öffnen (GS). Holt euch den Universalschlüssel (US) und öffnet damit die Tür im Norden. Benutzt die Treppe (7). Sobald ihr innen angekommen seid, geht ihr nach Westen, wo sich die Zelle von Happy befindet. Der Wächter aktiviert den Stachelboden, so dass ihr erst den Schalter (S3) finden müsst um Happy zu befreien. Aktiviert ihn, begeht euch zu Happy's Zelle zurück und besiegt den Wächter. Nun könnt ihr mit dem Zentralschlüssel eure gefangenen Freunde befreien.



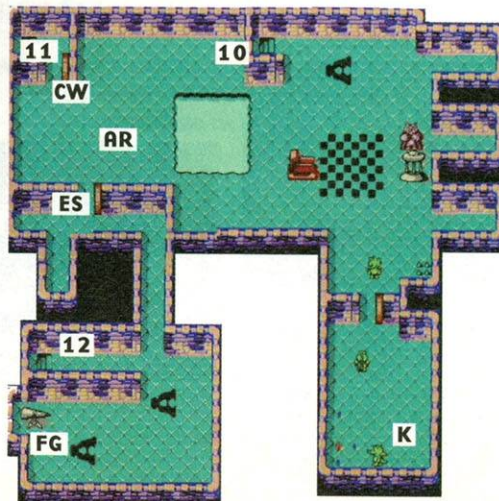
7. Aufgabe Bekämpft die zweite Schneemaschine



Weicht den Fledermäusen aus um keine Energie zu verlieren.



Geht danach zur Eisplatte (EP) und von da aus in den Raum mit der Treppe (10). Redet im nächsten Raum mit der Eule, die euch sagt, wo ihr den Code eingeben müsst. Betretet den jetzt geöffneten Raum und steigt die Treppe (11) hinab. Im nächsten Raum benutzt ihr die Treppe (9) und ihr befindet euch vor Happy's Zelle. Happy möchte von euch eine Karotte. Lauft den Weg wieder zurück und kämpft gegen Arktos (AR). Laft danach dem Pinguin hinterher. Findet dann die Karotte (K) und bringt diese zu Happy. Laft nun gemeinsam zur Eule. Diese gibt euch einen Schlüssel (ES), der den Fluchtweg öffnet. Seht als nächstes in das Fernglas (FG). Geht danach in den Gang (12), in dem sich die Treppe befindet. Steigt die Treppe hinunter und versucht so schnell wie möglich den Schalter (S4) umzulegen. Laft dann zum Flussanfang und redet mit Happy. Sie betätigt den Schalter, der den Fluchtweg öffnet. Geht die Treppe (13) herunter und begeht euch auf die andere Seite des Raumes. Verlässt den Raum durch den Ausgang (14) im Norden. Besucht dann wieder die Schildkröte (SK) und begeht euch anschließend in den Sumpf zur zweiten Schneemaschine (2. SM).



Die Eule ist euer Freund und hilft euch bei schwierigen Fragen.



Auf einen Blick

Game Boy Color
Preis: ca. 70,-
Termin: bereits erschienen
Hersteller: Neon
Vertrieb: Infogrames
Genre: Abenteuer

Fazit

Tabaluga kann für viele Stunden fesseln und begeistern. Die Aktionswelt ist recht groß und kann mit vielen verschiedenen Themen beeindrucken. Die im Spiel aufrufbare Karte erleichtert die Orientierung ungemein. Leider hat Tabaluga nur sehr wenige Fähigkeiten.

D
P

Fun-o-Meter

no Fun — Funny — Fun-tastisch

Profi-Meter

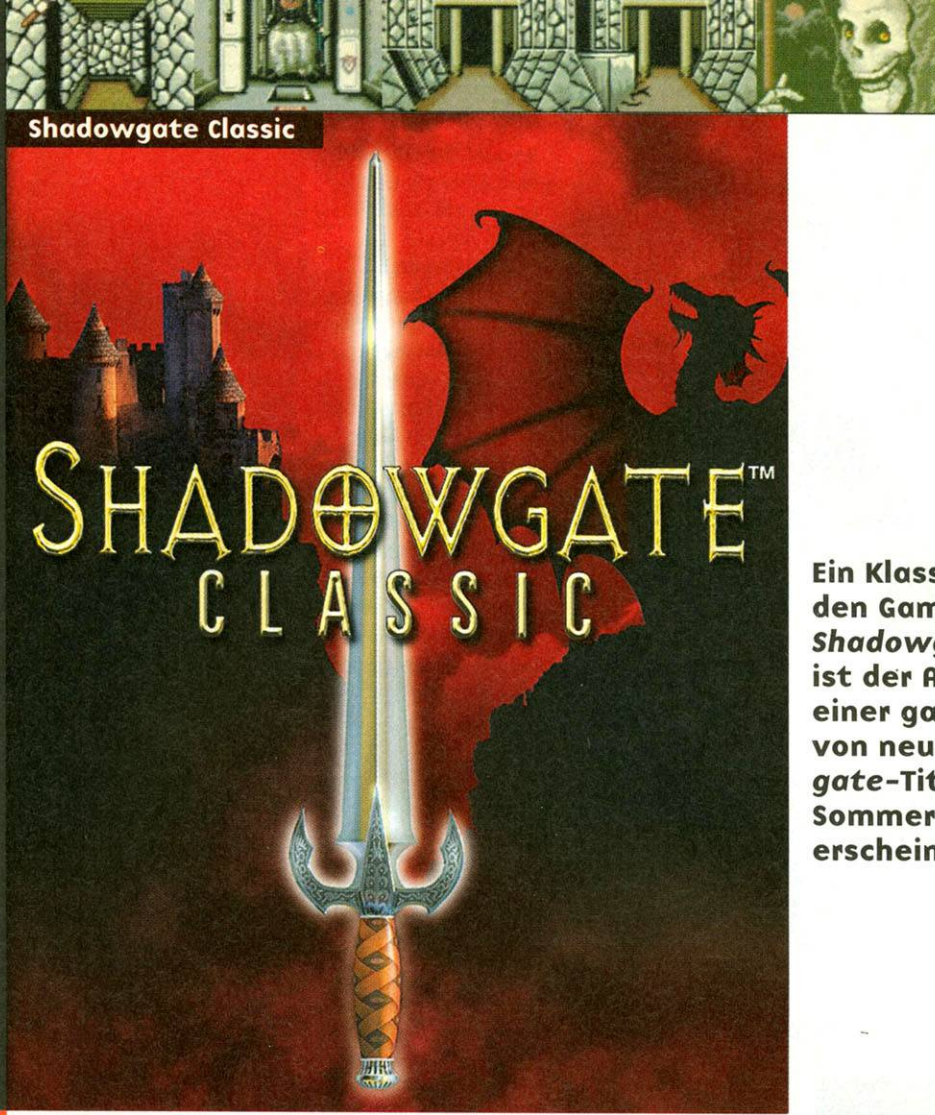
Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi



Readers Message

Kris

Besonders gut hat mir die Kartenfunktion gefallen. Die vielen Charaktere waren auch toll, trotzdem könnte Tabaluga etwas spannender und abwechslungsreicher sein.



Shadowgate Classic

Ein Klassiker erobert den Game Boy Color. *Shadowgate Classic* ist der Auftakt zu einer ganzen Reihe von neuen *Shadowgate*-Titeln, die ab Sommer für das N64 erscheinen ...

Neue Abenteuer

Shadowgate (NES) wurde von der US-Firma Infinite Ventures entwickelt. Die arbeitet derzeit an zwei N64-Fortsetzungen: *Shadowgate: Trials of the Four Towers* ist derzeit in der Endphase und wird ins Deutsche übersetzt. Das Spiel soll im Sommer in Deutschland erscheinen. *Shadowgate Rising* ist für Ende 1999 geplant.

Wichtig Fackelt nicht lange!

Fackeln erhellen die dunklen Räume und böse Dinge passieren, wenn ihr ohne dasteht. Nehmt alle Fackeln mit, die ihr am Wegesrand findet. Wenn die Musik ankündigt, dass eure Fackel bald erlischt, solltet ihr sofort eine neue anzünden.

Eintritt verschaffen

- Ihr beginnt vor dem Tor des Schlosses. Öffnet den Schädel darüber und entnehmt den Schlüssel (Key 1). Öffnet das Tor und tretet ein.
- Im Saal dahinter **1** sackt ihr die Fackeln ein und schließt die Tür in der Mitte auf.
- 2** Nehmt die Fackeln (Eine erscheint als Extrapunkt auf dem Inventar.) und öffnet das Buch (Nicht mitnehmen!). Packt den Schlüssel (Key 2) ein.
- 1** Öffnet mit dem Key 2 die kleine Tür. Tretet ein und holt Schwert und Schleuder.
- 2** „Öffnet“ den hellen Stein in der Mauer und betretet die Geheimpassage.
- 3** Ignoriert den Ausgang über euch. Benutzt die Fackel auf der linken Seite und macht so den Geheimgang sichtbar. Nehmt den Pfeil an der Wand mit.



Der Weg ins Schattenschloss führt durch diese Tür. Sucht den Schlüssel im Totenkopf über der Pforte.



Der unfreundliche Geist im Zwischenraum will mit einer Zauberfackel erledigt werden. Sucht sie.

Die Brücke des Todes

- 4** Betretet die linke Brücke. Den Geist im Raum 5 beseitigt ihr mit der brennenden „Spezial-Fackel“. Nehmt den Mantel vom Haken mit und geht durch die Tür.
- 6** Nehmt die Schriftrolle und lest sie (öffnen). Das Gedicht erklärt die Aufgabe: Findet die Sonne, den Silberball, den Stab der Zeiten, die Goldene Klinge und das Platinhorn. Lest das Schild erneut, dann lernt ihr den EPOR-Zauber. Singt ihn: Das Seil wird lebendig und ihr könnt daran hochklettern.



Zu Beginn des Spiels führt eine Kletterpartie auf der rechten Treppe in den Tod. Etwas fehlt, das euch leichter macht.

Der weiße Hai

- 7** Verlasst den Spiegelraum nach Süden.
- 8** Öffnet den rechten Sarkophag, verbrennt die Mumie und nehmt das Zepter.
- 9** Im Raum mit den „Dwarfen“-Steinen geht ihr durch die rechte Tür (Raum **10**) und weiter zum Wasserfall **11**.
- 11** Nehmt die Steine vom Boden auf und geht durch den Geheimgang im Wasserfall (klickt auf den schwarzen Teil des Bildschirms).
- 12** Schlägt den Stein kaputt, nehmt die Tasche und öffnet sie. Zurück nach Raum **9**, wo ihr die linke Tür nehmt.
- 13** Setzt den Diamant in die Öffnung und nehmt den Kristall an euch. Werft diesen in den See **10**, wo ihr den Schlüssel (Key 3) vom Skelett stehlt. Benutzt die Fackel dann am Eis und nehmt den Kristall wieder mit. Zurück nach Raum **13** und dort die Tür.

Feueratem & Lavasee

- 14** Nehmt sofort den Schild und vermeidet verbrannt zu werden. Jetzt Helm, Axt und Speer schnappen. (Wer die Fackel möchte, sollte später wiederkommen, denn der Schild hält das Feuer nicht lange ab.)
- 7** Schlagt mit der Axt nach dem mittleren Spiegel und öffnet die Tür mit Key 3. (Zerbrecht die anderen Spiegel nicht!) Zieht den Umhang an und tretet durch die Tür.
- 15** Löscht die Flammen mit dem Kristall. Durch die Tür und raus!.

Der Weg zum Wissen

- 16** Schleudert den Speer nach dem Geist.
- 17** Schleudert einen Stein nach dem Monster. Kurbelt den Eimer aus dem Brunnen hoch und nimmt den Handschuh heraus (öffnen). Jetzt raus durch die Tür.
- 18** Ab durch die Tür vorne links.
- 19** Öffnet den Sekretär und leert ihn. Lest alle Schriftrollen und die Bücher im Schrank. Nehmt das Buch und lest es mit der Brille. Steckt den Rubin in die Öffnung und betretet die geheime Passage. Darin benutzt ihr den Terakk-Spruch. Öffnet den Globus und entnehmt die Flasche und den Schlüssel (Key 6).

Labor und Säure

- 18** Durch die Tür links oben gehen.
- 20** Nehmt die Flasche Nr. 2. Benutzt den Stein mit dem Henkel und nehmt das Wasser. Jetzt die Treppe runter.
- 21** Zieht den Handschuh an und greift die Flöte. Spielt eine Melodie und nehmt den Ring.
- 18** Ab durch die Tür nach Norden. Hier **22** verbrennt ihr den Teppich, schnappt euch den Schlüssel (Key 4) und benutzt ihn an der unteren Tür. Key 5 öffnet die Tür rechts, Key 6 die auf der linken Seite. Weiter durch die rechte Tür.



Die Sphinx stellt euch Rätselaufgaben. Bringt ihr die entsprechenden Gegenstände.

Die Rätsel der Sphinx

Raum **23**: Die Sphinx stellt euch dieser sechs Fragen:

- „Stadt ohne Häuser“ (Karte aus der Bücherei)
- „Augenlos“ (Schädel aus der Bücherei)
- „War gebrannt“ (Hufeisen aus dem Labor)
- „Langer Hals“ (Besen aus dem Spiegelraum)
- „Ansehen“ (Spiegel aus Raum **22**)
- „Feuer“ (Blasebalg aus dem Globusraum)

Gebt der Sphinx den entsprechenden Gegenstand.

Erneute Handgemenge

- 24** Nehmt den Stern (Meteorit) und öffnet die Karte um die „Stange“ zu erhalten. Klettert die Leiter hoch.
- 25** Erlöst die „Dame“ mit dem Pfeil und nehmt die „Spitze“.
- 22** Ab durch die linke Tür **26**. Greift nach dem Horn, tötet den Höllenhund mit Weihwasser und nehmt das Horn mit. Klettert die Leiter hoch.
- 27** Tötet den Drachen mit dem Meteor und schnappt euch den Talisman.
- 22** Weiter durch die letzte Tür (nach **28**) und dort in den linken Gang. (Denkt an die Fackeln: Einsacken!)
- 29** Steckt die „Stange“ in das Loch und ihr bekommt die

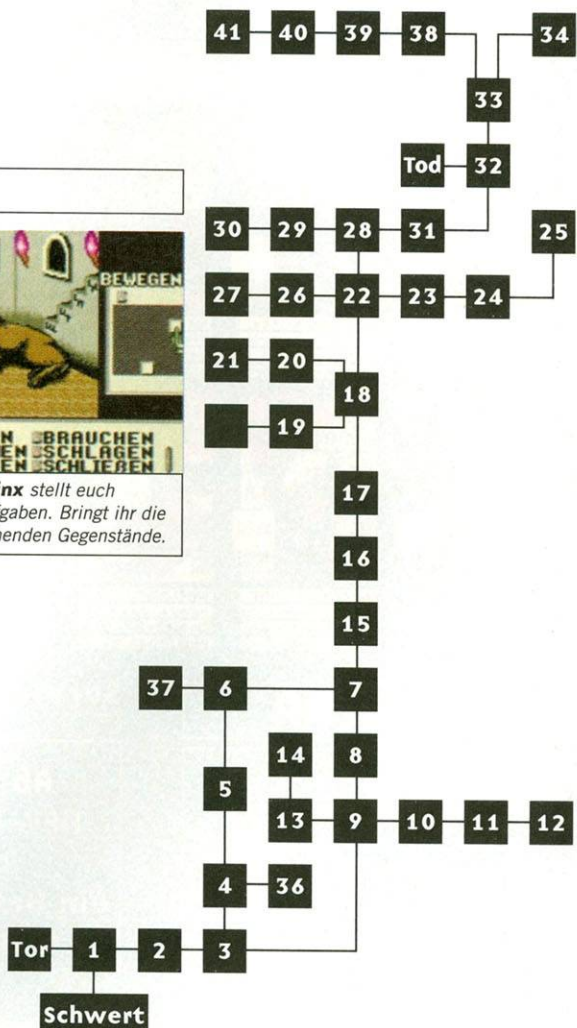
Querflöte. Jetzt die Treppe runter. **30** Nehmt die Tasche mit.

Rechts lauert der Tod: Nehmt die Tasche auf der linken Seite mit und verlasst den Balkon.

Die letzten Elemente

- 28** Auf nach rechts: Legt dem Skelett das Zepter in die Hand und werft den Ring in das Loch. Runter und dann geradeaus.
- 33** Schiebt euch rechts an den Gargoyles vorbei.
- 34** Mit dem Motari-Zauber überquert ihr die Brücke.
- 35** Drückt die Hebel (3, 2, 3) und entnehmt die Silberkugel.
- 4** Trinkt „Schwebesaft“ und überquert die defekte Brücke.
- 36** Spielt auf der Querflöte und nehmt den Stab.
- 6** Drückt die sichtbare Geheimtür auf.
- 37** Setzt den Lapis ins Loch und lest die Schrift.
- 6** Weiter nach 16, wo ihr den Humana-Spruch einsetzt und über die Brücke lauft.

Die Skelett-Königin hat schon bessere Tage gesehen.



Kampf dem Warlock!

- 33** Betäubt die Gargoyles mit dem Illumina-Zauber. Jetzt schnell durch die mittlere Tür.
- 38** Öffnet den Brunnen und Tasche 3 und nehmt den „Fünfer“. Werft die Münze in den Brunnen und springt selbst hinein. (Die Tür ist verschlossen.)
- 39** Schlagt den Gong (Der Klöppel hängt daneben.). Gebt dem Fährmann Gold und steigt auf das Floß.
- 40** Packt den Talisman ins linke Loch und „tutet“ ins Horn.
- 41** Bastelt die Waffe: Die Spitze auf den Stab, die Kugel drauf, und jetzt in das Herz des Drachen damit.
- 42** Gibt es nicht mehr: Ihr habt das Spiel gewonnen!



Die Gargoyles reißen unbekannte Wanderer in den Tod.

Auf einen Blick

Game Boy Color
Preis: ca. 60,- DM
Termin: bereits erschienen
Hersteller: Kemco
Vertrieb: Nintendo of Europe
Genre: Abenteuer

Fazit

Mit *Shadowgate Classic* erscheint erstmals ein Vertreter des Adventure-Genres für den GBC.

Ähnlich wie in der ursprünglichen NES-Version, bietet das Modul einiges zum Knobeln (insbesondere, wenn man ohne Lösungshilfe spielt). Gut, dass es einen batteriegestützten Speicher gibt.

Fun-o-Meter

no Fun — Funny — Fun-lastisch

Profi-Meter

Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi

EINFACH NACHBESTELLEN! IM FUNNY SHOP!



Heft 1 Goo! Troop • Super Mario All Stars • Cartoon Workshop • Zelda IV (GB) • Street Fighter II Turbo



Heft 2 Bubsy • Jurassic Park • Lost Vikings • Mystic Quest • Star Trek • Street Fighter II Turbo



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



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



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



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



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



Heft 11 Return of the Jedi • Pitfall • Indy Jones • Mickey Mania • König der Löwen • Wario Blast (GB)



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



Heft 13 Pitfall • Super Adventure Island 2 • Mega Man 3 • Illusion of Time



Heft 14 Pac in Time • Pocky & Rocky 2 • Spider-Man • S. Punch Out • Mega Man 5 (NES)



Heft 15 Warlock • Illusion of Time • Addams Family Values • Demon's Crest • Milon's Secret Castle (GB)



Heft 16 Hagane • True Lies • X-Men: Mut. Apo. • Ill. of Time • Milon's Secret Castle (GB)



Heft 17 Bubsy 2 • Speedy Gonzales • True Lies • Kirby's Dream Land 2 (GB) • Stargate (Review)



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



Heft 23 Diddy's Kong Quest • Secret of Evermore • TNG • Mask • Tim in Tibet • Mega M. 7



Heft 25 Breath of Fire 2 • Donald Duck • EWJ 2 • Pinocchio • Diddy's Kong Quest • Kirby's Dream C.



Heft 28 Mario 64 • Pilotwings 64 • Schlümpfe 2 • Terranigma • Spirou • Dragon Heart (GB)



Heft 29 Lufia 2 • Power Piggies • Terranigma • Prince of Persia 2 • Donkey Kong Land 2 (GB)



Heft 30 Wave Race 64 • DKC 3 • Realm • Lufia 2 • Terranigma • Donkey Kong Land 2 (GB)



Heft 32 Mario Kart 64 • SM 64 • Bomberman 64 • Turok • Mario Kart 64 • Wave Race 64 • SOTE



Heft 33 Mario Kart 64 • Lylat Wars • Blast Corps • SM 64 • Turok • ISS 64 • Holy Magic (Report)



Heft 34 Lylat Wars • Turok • Hexen 64 • Blast Corps • MRC • Bomberman 64 • Lost Vikings 2 (SNES)



Heft 35 Bomberman 64 • Diddy Kong Race • Lylat Wars • Extreme G • Top Gear Rally • Cham. Kid



Heft 36 DKR • Mischief Makers • Extreme G • ClayFighter 63 1/3 • Super Bomberman 64



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



Heft 38 Gex • Knife Edge • Yoshi's Story • DKR • Mission Impossible • Wario Land 2 (GB)



Heft 39 Banjo-Kazooie • Goemon • Yoshi's Story • Forsaken • Otto! • DKR • AeroFighters • T. Gear R.



Heft 40 Forsaken • Gex • Mission Impossible • Banjo-Kazooie • 1080° • Zeldia • Turok 2 • WWF



Heft 41 Gex 64 • Missions Impossible • Forsaken • Banjo-Kazooie • Glover • Zeldia • Turok 2 • WWF



Heft 42 Legend of Zelda 64 • Body Harvest • Turok 2 • Sili-con Valley • Glover • GB Color • Holy Magic Cent.



Heft 43 Zelda 64 • Body Harvest • Turok 2 • Sili-con Valley • Zeldia (GB) • Rogue Squadron



Heft 44 Rogue Squadron • Mario Party • Rush 2 • Beetle Adv. Racing • Tabula • Castlevania



NFV-EXTRA

Das große Fun Vision-Sonderheft.

Mit allen Top-Titeln 1998/99. Dazu noch das ultimative Videospiele-Lexikon von A-Z.

9,80 DM (Bei Einzelbestellung zzgl. 6,50 DM Versandkosten!)

Survival-Paket für Nintendo-Forscher:

ab zehn NFV-Ausgaben kostet ein Heft nur noch traumhafte

5 DM!

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

Index-Listen:

Der Tipptime-Index
Für welchen Titel gibt es wo einen Tipp?

Der Spiele-Index
Welches Spiel ist wie in welchem Heft zu finden?

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

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. 6,50 DM 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 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.

South Park

Nintendo 64
Preis: ca. 110,-
Hersteller: Acclaim Studios (Iguana)
Vertrieb: Acclaim
Termin: Juni
Genre: Action

In **South Park** ist die Hölle los! Die vier Comic-Chaoten sollen ihre Stadt retten, die völlig durchdreht, weil ein Meteorit auf die Erde zu stürzen droht. Verteidigt euch gegen verrückte Kühe



Cartman sieht mit Klo-stopfern im Gesicht einfach besser aus!

Von oben: **Cartman, Stan, Kenny und Kyle.**

und Truthähne oder böse Aliens. Dazu stehen euch jede Menge Haushalts-waffen zur Verfügung. Wehrt euch mit Klo-stopfern und Kühen oder werft Schnee- und Gummibälle um euch zu verteidigen. Die fünf Level sind eher karg gehalten, erfüllen aber ihren Zweck. Leider sind in dem Spiel keine Rätsel enthalten, die das ganze etwas aufpeppen würden. Der richtige Weg wird sogar durch Schilder und Pfeile angezeigt. Lustig ist, dass das Spektakel von ständigen Schimpf-Attacken der vier Jungs untermalt wird. Die sind echt witzig!



Fazit: Obwohl für **South Park** die **Turok 2**-Engine benutzt wurde, ist es nicht annähernd so gut wie **Turok 2**. Der Nebel ist unglaublich nervig und die immer gleichen Gegner nerven auch. Richtigen Spaß macht dieses Spiel nur echten **South Park**-Fans.

FIFA '99

Nintendo 64
Preis: ca. 120,-
Vertrieb: EA
Termin: bereits erschienen
Genre: Sport
Hersteller: EA Sports



Bei **FIFA '99** macht das Tore schießen noch mehr Spaß.

Mit **Elan** ins nächste Jahr-tausend – das ist **FIFA '99**!



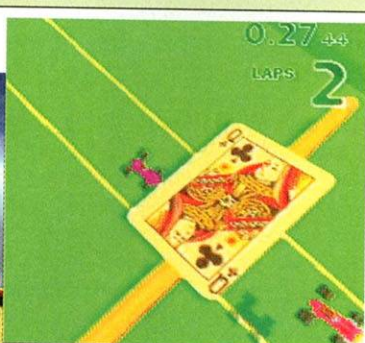
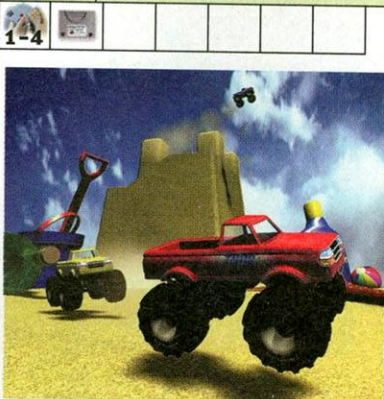
Endlich können sich auch Nintendo-Besitzer an **FIFA '99** erfreuen. Das Spiel ist, wie von EA gewohnt, erstklassig und garantiert Dauerspaß. Außer unglaublichen 220 Vereinen aus 12 europäischen Ligen bietet das Modul noch die europäische Dream-Liga mit 20 europäischen Vereinen und ihren original Stadien. Außerdem wurden weitere Verbesserungen vorgenommen. Die Spieler reagieren jetzt direkter und auch die Grafik ist noch einen Tick besser. Die etwas schwerfälligen Torhüter aus **Frankreich '98** wurden ebenfalls verbessert und reagieren jetzt halbautomatisch.



Fazit: Die absolute Referenz in Sachen Fußball! Hier kann man bedenkenlos kaufen. Das Spiel ist für das nächste Millenium gerüstet und sucht seinesgleichen vergeblich. Ein absolutes Muss für jeden Sportfan.

Micro Machines 64

Nintendo 64
Preis: ca. 120,-
Termin: bereits erschienen
Genre: Rennspiel/Action
Hersteller: Codemasters
Vertrieb: Konami



Ein waghalsiger Sprung über die Spielkarte ist nichts für schwache Nerven.

Auf die Plätze, fertig, los! Endlich wurde der Kult-Klassiker für das N64 umgesetzt. Die Levels sind zahlreich und wie gewohnt lustig. Gefahren wird mit allerlei netten Spielsachen wie Panzern, Rennbooten und Buggys. Die Strecken führen euch unter anderem über Billardtische, den Gartenteich und sogar durch ein Chemielabor. Als neues Feature gibt es einen 8-Spieler-Modus. Dies wird durch Joypad-Sharing (zwei Spieler teilen sich ein Pad) möglich.



Fazit: Hier ist Spaß garantiert. Wer auf Multi-Player-Racer steht, kommt nicht an **Micro Machines** vorbei. Die Streckenvielfalt und das geniale Design machen das Spiel zum absoluten Hit. Vor allem die Idee des Joypad-Sharings ist unschlagbar.

Releases Nintendo 64

April

- All Star Baseball (Acclaim)
- Beetle Adventure Racing (EA)
- Carmageddon (Acclaim)
- Vigilante 8 (Activision)
- WWF Attitude (Acclaim)

Mai

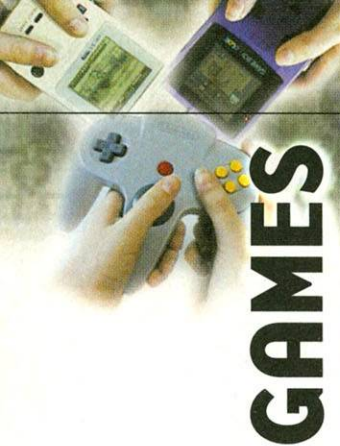
- Airport Inc. (Konami)
- Charlie Blast's Territory (Mitsui)
- Lode Runner (Infogrames)
- Shadowgate: Trials of the 4 Towers (Mitsui)
- Wild Metal Country (Acclaim)

Juni

- California Speed (GTI)
- NFL Blitz (GTI)
- Rampage Universal Tour (Mitsui)
- Superman (Titus)
- Tonic Trouble (Ubi Soft)

August

- Rat Attack (Mindscape)
- Shadow Man (Acclaim)
- ReVolt (Acclaim)



GAMES

Nintendo 64

Preview

Super Smash Brothers

Nintendo 64

Preis: – **Termin:** bereits erschienen

Hersteller: Nintendo (Japan)

Vertrieb: Nintendo of Europe

Genre: Beat 'em Up

1-4					
-----	--	--	--	--	--

S *Smash Brothers* ist eigentlich ein Treffen der bekanntesten Nintendo-Figuren. Hier wird in bester *Street Fighter*-Manier geprügelt. Die Schauplätze und die Waffen stammen alle aus bekannten Nintendo-Spielen. Besonders Spaß ist natürlich der Multiplayer-Modus, in dem man zu viert gleichzeitig kämpft. Entscheidend ist hier nicht die Energieleiste, sondern wie oft man den Gegner von der Plattform werfen konnte. Erst wenn der Gegenspieler sich nicht mehr am Rand hochziehen kann und endgültig ins Leere stürzt, ist der Kampf gewonnen.



Mit vier Spielern ist das Chaos bei *Smash Brothers* perfekt.

Die Extra-Waffen bieten zusätzlichen Spaß. Natürlich ist auch wieder ein Anreiz gegeben das Teil durchzuzocken, da man dadurch versteckte Charaktere freischaltet.

Erster Eindruck: *Super Smash Brothers* bietet durch die vielen Moves, Charaktere und Waffen jede Menge Abwechslung. Die Kampf-Arenen begeistern durch die lustigen Orte aus früheren Nintendo-Titeln.

Virtual Pool 64

Nintendo 64

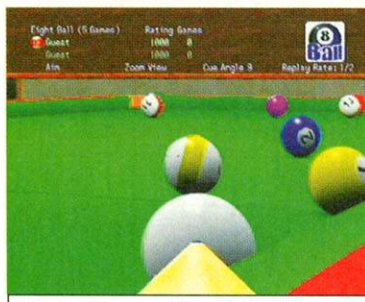
Preis: ca. 100,- **Termin:** bereits erschienen

Hersteller: Celeris/Crave **Vertrieb:** Acclaim

Genre: Sport

1-4					E
-----	--	--	--	--	---

V *irtual Pool* bietet alles, was sich ein Billard-Fan wünschen kann. Man spielt in gemütlicher Umgebung, kann aus neun Spielvarianten wählen und sich einen Gegner in der geeigneten Stärke aussuchen. Überhaupt wurde auf Realismus Wert gelegt: Es gibt eigentlich keinen Stoß, der nicht ausführbar ist. Vom Stopp



Mit der Nase auf dem Tisch zielt es sich am Besten.

über den Lupfer bis zum Rückläufer alles ist möglich. Natürlich gibt es auch eine Trick-Sektion, in der dann „gezaubert“ werden kann.

Fun-o-Meter

no Fun — Funny — Fun-tastisch

Profi-Meter

Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi

Fazit: Für Billard-Fans bietet *Virtual Pool 64* echten Spaß. Das Spiel wurde klasse umgesetzt und weiß zu gefallen. Einziger Minuspunkt ist die Steuerung. Man braucht das ein oder andere Spiel um damit klar zu kommen.

Chameleon Twist 2

Nintendo 64

Preis: ca. 110,- **Termin:** bereits erschienen

Hersteller: NSS/Sunsoft **Vertrieb:** Infogrames

Genre: Jump'n'Run

1-4					
-----	--	--	--	--	--



Das kleine Chamäleon reist durch Mario 64-ähnliche Welten.

D as weiße Kaninchen lädt das Chamäleon Davy wieder zu einem lustigen Abenteuer ein. Davy benutzt seine lange Zunge als Waffe, Sprungbrett und Entershaken. Neu ist bei diesem Spiel der Sonnenschirm, den Davy als Fallschirm benutzen kann. Unterwegs gilt es zahlreiche schwierige Jump'n'Run-Stellen zu meistern. Sucht euch zu Beginn des Spiels einen von vier Charakteren aus, die spielerisch allerdings keine Unterschiede haben. Das weiße Kaninchen gibt euch Tipps zum Spielverlauf.

Fazit: *Chameleon Twist 2* bietet heute noch die Grafik, die *Super Mario 64* vor vier Jahren hatte. Spielerisch sind ein paar schöne Ideen dabei, doch

Fun-o-Meter

no Fun — Funny — Fun-tastisch

Profi-Meter

Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi

die überarbeitungswürdige Steuerung (vor allem die Zunge) nervt. Ein Spiel für Sammler, die alles haben wollen.

Game Boy Color

MiB

Game Boy Color

Preis: ca. 60,- **Termin:** bereits erschienen

Hersteller: Interplay **Vertrieb:** Interplay

Genre: Jump'n'Run

					E
--	--	--	--	--	---

E ure Aufgabe in *MiB – The Series* ist es als Agent Jay dafür zu sorgen, dass sich die Außerirdischen an die Gesetze auf der Erde halten. Streift mit eurem Blaster durch sechs große Level und bekämpft die bösen Aliens. Es werden über zwölf verschiedene Rassen von Aliens über euren Weg laufen, die nur darauf warten neutralisiert zu werden. Einige Aliens haben sich sogar in Menschen oder Gegenstände wie Fahrräder oder Hydranten verwandelt. Ihre wahre Gestalt zeigen sie erst, wenn man kurz vor ihnen steht.



Die schleimigen Monster springen völlig unerwartet aus ihren Verstecken.

Fun-o-Meter

no Fun — Funny — Fun-tastisch

Profi-Meter

Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi

Fazit: Leider hat *MiB – The Series* in puncto Qualität nicht die geringste Ähnlichkeit mit dem Film. Das Spiel sieht öde aus und spielt sich auch so. Der einzige Höhepunkt sind die Filmsequenzen zwischendrin.

Releases Nintendo 64

September

- Duke Nukem: Zero Hour (Mitsui)
- Roadsters '99 (Titus)
- Rugrats (THQ)

Oktober

- Mud Monsters (Take 2)
- Tazmanian Express (Infogrames)

November

- Nuclear Strike (THQ)
- Rainbow Six (Take 2)

Dezember

- Daikatana (Mitsui)
- Road Rash (THQ)

bis 6/99

- O.D.T. (Psygnosis)

6-12/99

- Hype – The Time Quest (Ubi)
- Monster Truck Madness (Take 2)
- Perfect Dark (Nintendo)
- Top Gear Hyperbike (Mitsui)
- Shadowgate Rising (Mitsui)

**JETZT
JEDEN MONAT
NEU!**

STAR WARS

DIE COMIC-SERIE!

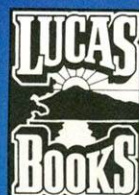
**60 SEITEN!
GROSSER
MAGAZINTEIL!
NUR DM 5,90!**

**Deutsche
Erstveröffent-
lichungen!**

**Darko Macan
Jan Strnad**
Autoren

**Dave Gibbons
Anthony Winn
Robert Jones**
Zeichnungen

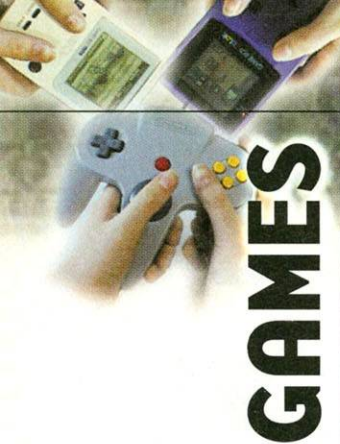
**Dave Gibbons
Angus McKie**
Cover-Art



HEFT 1 • AB 19. MAI ÜBERALL IM HANDEL!

Dino
COMICS
www.DinoVerlag.de

© 1999 Lucasfilm Ltd. & ™. All Rights Reserved. Used under Authorization.



Game Boy Color

Release Game Boy Color

April

All Star Baseball
(Acclaim)

Drop Zone
(Acclaim)

Tabaluga
(Infogrames)

WWF Attitude
(Acclaim)

Mai

Asterix und Obelix
(Infogrames)

Biene Maja
(Acclaim)

Bust a Move 4
(Acclaim)

Carmageddon
(Acclaim)

Daffy Duck
(Infogrames)

Legend of the Riverking
(Mitsui)

Live Wire
(Acclaim)

Lucky Luke
(Infogrames)

Spy vs Spy
(Mitsui)

Tazmania
(Infogrames)

Juni

Hugo 2 1/2
(Infogrames)

Looney Tunes
(Infogrames)

ISS '99

Game Boy Color

Preis: ca. 60,- Termin: bereits erschienen

Hersteller: Konami Vertrieb: Konami

Genre: Sport



D

Der International Superstar Soccer dürfte wohl jedem Nintendo-Fan ein Begriff sein. Der Konami Sport-Klassiker geht jetzt mit der '99er Version in die Verlängerung. Wie gewohnt stimmt hier alles: Es gibt reichlich Optionen für jeden Geschmack. Kleine Videosequenzen peppen das ganze noch auf. Auch an Kleinigkeiten, wie Elfmeterschießen und den traditionellen Münzwurf vor Spielbeginn, wurde gedacht.



Jetzt hilft nur noch eins: ein strammer Schuss auf das Tor!

Fun-o-Meter

no Fun — Funny — Fun-tastisch

Profi-Meter

Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi

Fazit: Mit viel Liebe zum Detail ist International Superstar Soccer '99 eines der besten Fußball-Spiele für den Game Boy Color.

Pitfall

Game Boy Color

Preis: ca. 60,- Termin: bereits erschienen

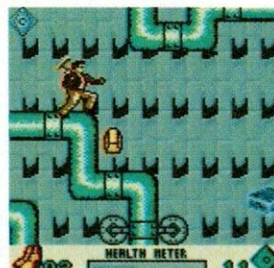
Hersteller: Interplay Vertrieb: Virgin

Genre: Jump'n'Run



E

Stellt euch der Gefahr des Dschungels! Begleitet Pitfall Harry Jr. auf seinem ersten Game Boy Color-Abenteuer. Begebt euch in die



Harry schwingt sich wie in alten Zeiten auf dem Atari 2600 von Liane zu Liane.

15 actiongeladenen Level, in denen es darum geht zu überleben und einige Schätze zu finden. Schwingt euch wie Tarzan von Liane zu Liane über Abgründe oder schlagt euch mit wilden Eingeborenen herum. Euer Hauptziel

ist es den Moku-Stamm von dem bösen Scourge zu befreien.

Fun-o-Meter

no Fun — Funny — Fun-tastisch

Profi-Meter

Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi

Fazit: Pitfall – Beyond the Jungle ist ein mittelmäßiges Jump'n'Run mit erfreulichen Momenten. Kein Muss für die Spielesammlung, aber ganz nett für Jump'n'Run-Fanatiker.

Montezuma's Return

Game Boy Color

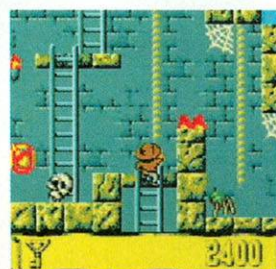
Preis: ca. 60,- Termin: bereits erschienen

Hersteller: Take 2 Interactive Vertrieb: Take 2

Genre: Jump'n'Run



E



Der arme Held begegnet auf seiner Reise vielen gefährlichen Tieren.

Montezuma's Return ist ein Jump'n'Run mit Puzzle-Elementen, das von seinem Szenario sehr an Indiana Jones-Filme erinnert. Hier gilt es sich durch 150 Räume und Gewölbe zu schlagen um einen Schatz zu finden. Die Räume sind mit kleinen und großen Schwierigkeiten für den Spieler ausgestattet. So müsst ihr z. B. über Abhänge springen, wilden Kreaturen trotzen und brennende Abgründe umgehen.

Fun-o-Meter

no Fun — Funny — Fun-tastisch

Profi-Meter

Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi

Fazit: Montezuma's Return ist ganz lustig. Die Level sind abwechslungsreich und bieten einige Herausforderungen. Leider ist die Steuerung etwas ungenau, was den Spielspaß leicht trübt.

Reservoir Rat

Game Boy Color

Preis: ca. 60,- Termin: bereits erschienen

Hersteller: Take 2 Vertrieb: Take 2

Genre: Jump'n'Run



D P

Bei Reservoir Rat sitzt ihr tief in der Tinte. Eure Verlobte ist zufällig die Tochter eines Mafiabosses.



Rettet eure Verlobte und nehmt auf niemanden Rücksicht.

Dessen Hanger sind unterwegs zu euch um die schöne Tochter heim zu bringen. Also schnappt ihr euch ein Gewehr und zieht los. In den fünf Welten mit jeweils siebzehn Ebenen gilt es die Frau eurer Träume zu retten. Reservoir Rat ist eine Mischung aus Puzzle- und Schießspiel.

Fun-o-Meter

no Fun — Funny — Fun-tastisch

Profi-Meter

Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi

Fazit: Das Spiel ist durchaus witzig und gut gemacht. Die einzelnen Szenen werden durch kleine Rätsel aufgepeppt.

Legend of the River King

Game Boy Color

Preis: ca. 70,- DM Termin: Mai

Hersteller: Victor Entertainment Vertrieb: Mitsui

Genre: Abenteuer



D

Eure kleine Schwester ist schwer erkrankt und benötigt schnell einen Heiltrank. Dazu braucht ihr den berühmten Guardian-Fisch. Legend of the River King, das ist Angeln mit Abenteuer-Elementen. Auf der Suche nach den richtigen Ködern und Haken spricht ihr mit den Leuten und erfüllt ihnen RPG-typische Wünsche. Das Wichtigste ist aber die Geduld beim Angeln.



Beim Fluss-könig zappelt der Fisch schon am Haken.

Fun-o-Meter

no Fun — Funny — Fun-tastisch

Profi-Meter

Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi

Fazit: Die Rätselaufgaben sind einfach und ihr verbringt bei diesem Spiel die meiste Zeit damit Würmer und andere Köder zu baden. LotRK ist wirklich nur für absolute Fisch-Freaks gemacht.

Gex - Enter the Gecko

Game Boy Color

Preis: ca. 60,- Termin: bereits erschienen
Vertrieb: Virgin Hersteller: Interplay
Genre: Jump'n'Run



Auch auf dem GBC beherrscht Gex den Doppelsprung auf seinem Schwanz.



Helft Gex auch auf dem Game Boy Color gegen den bösen Rez zu siegen. In den über 26 bunten Levels wird in bester Gex-Manier alles rund um Kino und Fernsehen auf den Arm genommen. Dabei gilt es mit über 20 verschiedenen Gegnern fertig zu werden. Dazu stehen euch mehrere Attacken zur Verfügung, die euch teilweise schon vom N64 bekannt sind. So müsst ihr weder auf die gefährliche Zunge noch auf den gefürchteten Schwanz-Rundumschlag verzichten.



Fazit: Gex ist ganz klar eines der besten Jump'n'Runs für den Game Boy Color. Die Levels sind zahlreich und groß, die Aktionsvielfalt des Helden erstaunlich.

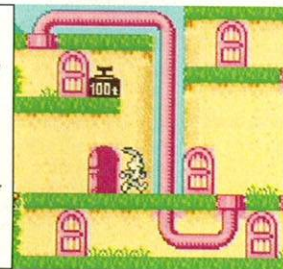
Bugs Bunny - Crazy Castle 3

Game Boy Color

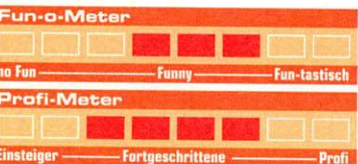
Preis: ca. 60,- Termin: bereits erschienen
Hersteller: Nintendo Vertrieb: Nintendo
Genre: Jump'n'Run



Kenner haben natürlich gleich das 100 Tonnen-Gewicht entdeckt.



Bugs Bunny hat in einem Antiquitätenladen ein altes Buch entdeckt. Es erzählt von einem Schatz, der dem Finder unendliches Glück beschert. Macht euch mit Bugs auf den Weg ins Alte Schloss und findet den Schatz. In jedem Level findet ihr mehrere Schlüssel, die ihr benötigt um die Ausgangstür zu öffnen. Dabei machen euch u.a. Daffy die Ente und Tweetie das Leben schwer. Mit einer Bombe oder der Korkenpistole schaltet ihr diese Gegner aus.



Fazit: Ein gutes Geschicklichkeitsspiel, in dem vor allem Köpfchen gefragt ist.

Super Breakout

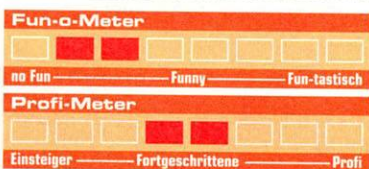
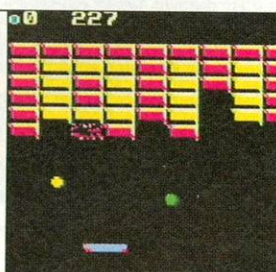
Game Boy Color

Preis: ca. 60,- Termin: bereits erschienen
Hersteller: Take 2 Vertrieb: Take 2
Genre: Strategie



Wer kennt es nicht, das simple aber geniale Breakout (Arkanoid). Mit dem kleinen Balken am unteren Spielfeldrand muss der Ball im Spiel gehalten werden, bis alle Steine abgebaut sind. In der Ur-Version gab es zur Erleichterung noch einige Extras, wie z. B. Laser oder Kleber. Leider fehlen diese Extras in der GBC-Version. Das ist mehr als schade!

Mit zwei Bällen macht das ganze gleich viel mehr Spaß.



Fazit: Leider eine schlechte Umsetzung des Klassikers. Die Steuerung macht es fast unmöglich in diesem Spiel weit zu kommen.

Preview

Klax

Game Boy Color

Preis: - Termin: bereits erschienen
Hersteller: THQ Vertrieb: THQ
Genre: Strategie



Klax ist ein Puzzle-Spiel der Extraklasse. Das Spiel wird nach den frühen Erfolgen auf dem Commodore Amiga, Sega Mega Drive und in Spielhallen endlich konvertiert. Es geht darum fünf Steine mit der gleichen Farbe in eine horizontale oder diagonale Reihe zu bekommen, so dass sich die Reihe auflöst. Vom Fließband fallen ständig bunte Steine herunter, die strategisch postiert werden sollten. Also ähnlich wie Tetris - nur ganz anders.



Preview

Duke Nukem

Game Boy Color

Preis: - Termin: Juni
Hersteller: GTI Vertrieb: Mitsui
Genre: Jump'n'Run



Duke Nukem hat es wirklich geschafft. Er feiert schon bald sein Debüt auf dem Game Boy Color. GT Interactive und Mitsui versprechen uns sechzehn Level mit komplett unterschiedlichem Aussehen. Außerdem soll es nicht nur eine Plattform-Hüpferei werden, sondern eine Art Adventure mit



Jump'n'Run-Elementen. Näheres lest ihr in der nächsten Ausgabe.

Preview

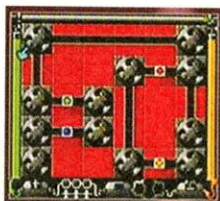
Logical

Game Boy Color

Preis: ca. 70,- Termin: bereits erschienen
Hersteller: THQ Vertrieb: THQ
Genre: Strategie



Bei Logical geht es darum gleichfarbige Murmeln in einem Kugellager unterzubringen. Die 99 Level werden logischerweise immer schwerer und arden fast schon in Arbeit aus. Die Kugeln werden immer bunter, die Kugellager immer komplexer und die Zeit immer kürzer. Glücklicherweise wird es nach jedem Level ein Passwort geben, so dass man gespielte Levels nie mehr zocken muss.



August

ReVolt (Acclaim)
Road Runner (Sunsoft)

September

Mission Impossible (Infogrames)
Speedy Gonzales (Sunsoft)

Oktober

Brazil Soccer (Infogrames)
Janosch (Infogrames)
Looney Tunes Collector Games (Infogrames)
Moomins (infogrames)

bis 6/99

Duke Nukem: Zero Hour (Mitsui)
Men in Black (Interplay)

6-12/99

Daikatana (Mitsui)
Deja Vu (Mitsui)
Pocket Monsters (Nintendo)
Shadowgate Return (Mitsui)
Top Gear Overdrive (Mitsui)

Die nächste
Nintendo
Fun Vision
mit den
informativen
Game Guides
und den
neuesten
Nachrichten
erscheint am
30. Juni 1999.

NFVs zehn Dinge ...

... die ihr unbedingt über
Nintendo wissen solltet:

So ging's los

1889 wurde Nintendo von Fusajiro Yamauchi in Kyoto (Japan) gegründet. Die Firma stellte Spielkarten her.

Machtübernahme

Seit 1949 ist Fusajiro Yamauchi (sprich: Yama-utshi) an der Macht. Er übernahm die Firma von seinem Großvater. Seit 1974 werden in Kyoto Videospiele produziert.

Auswandern!

1982 zog es Minoro Arakawa, den Schwiegersohn von Yamauchi, nach Amerika. Dort gründete er Nintendo of America. Seit 1990 gibt es auch in Deutschland eine Außenstelle: Nintendo of Europe im bayrischen Großostheim.



Kräftige Helfer beim Einräumen der neuen Filiale.



Shigeru Miyamoto, der Erfinder von Mario und Zelda entwickelt immer noch Spiele für Nintendo.

Die Stars

Kaum eine Firma hat so viele Spieleentwickler, die weitgehend sind. Die bekanntesten sind Shigeru Miyamoto (Erfinder von Mario und Zelda), Genyo Takeda (†, der Vater des Game Boys und von Metroid).

Eindrucksvoll

ist der Name Nintendo selbst. Er bedeutet wörtlich: *Tu was du kannst, aber es liegt alles in der Macht des Himmels.*

Sehr beliebt

Die weltweiten Kassenrenner auf allen Systemen: N64: *Super Mario 64* SNES: *Super Mario Kart* Game Boy: *Pokemon*



Das Team

Ca. 280 Mitarbeiter hat Nintendo of Europe im Sommer. Im Winter explodiert die Zahl auf 400 – fürs Weihnachtsgeschäft will man in Großostheim gerüstet sein.

Viel Platz

brauchen die Spiele, die in Großostheim auf 14400 m² lagern. Das entspricht etwa 1,4 Fußballfeldern!

Die Welt spielt Nintendo

62 NES-, 48 SNES- und ca. 20 Millionen N64-Konsolen hat Nintendo weltweit bis heute verkauft. Dazu kommen 70 Millionen Game Boys und Game Boy Colors!

Weltweit

sind 3500 Mitarbeiter für Nintendo tätig – im Verkauf, als Spieleentwickler und in vielen, vielen Berufen mehr.

Nintendo Fun Vision IMPRESSUM

Herausgeber:

Wolfgang Lutterbach (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Chefredaktion:

Oliver Gubba (og)

Redaktion:

Nicole Schaub (nis), Jochen von Nida (jvn), Jörg Reisinger (jr), Paul Kordonias (pk), Rudi Schnitzer (rs)/ Art + Work GmbH, Frankfurt

Freie Mitarbeiter:

Oliver Schumann, Kris Rudolf, Hafid El Jazouli

USA-Korrespondenz:

Peer Schneider

Redaktionsadresse:

Nintendo Fun Vision, Berner Straße 38, 60 437 Frankfurt, Telefon: (0 69) 500 80-0, Telefax: (0 69) 500 80-11 e-Mail: tiptime@funvision.com und leserbriefe@funvision.com

Grafik:

Karl-Heinz Best (Lt.), Silja Wutzler, Heike Bauer/ Art + Work GmbH, Frankfurt

Satz:

Art + Work GmbH, Frankfurt

Anzeigenverwaltung:

Pro Verlag GmbH, Berner Straße 38, 60 437 Frankfurt, Telefon: (0 69) 5 00 80-50, Telefax: (0 69) 5 00 80-51

Lithografie:

MType, Saarbrücken

Druck:

GD Gotha Druck, Wechmar

Vertrieb:

VPM Verlagsunion

Pavel-Möwig AG, Wiesbaden

Erscheinungsweise:

zweimonatlich (zzgl. Sonderhefte)

Abonnement:

6 Ausgaben: Inland DM 35,-;

Ausland DM 45,-

Abonnementverwaltung:

Pro Verlag GmbH, Berner Straße 38, 60 437 Frankfurt, Telefon: (069) 500 80-50, Telefax: (069) 500 80-51.

Urheberrecht:

© 1999 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:

© 1999 Eidoss

Interactive/Crystal Dynamics.

Verlag:

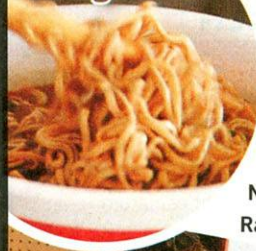
Pro Verlag Gesellschaft für Publikationen mbH, Berner Straße 38, 60 437 Frankfurt; Geschäftsführer: Wolfgang Lutterbach.

Für unverlangt eingesandtes Bild- und Textmaterial wird keine Haftung 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.

für Anfänger

Folge 40



Chemische Bausätze wie diesen mit gefriergetrocknetem Ei und Algenpulver gibt es in Deutschland nur in Spezialläden.

chemische Selbstversuche

Mit Fertiggerichten ist man in Japan weiter als hierzulande. So ziemlich alles gibt es als „Heiß Wasser drauf, umrühren, sattessen“-Variante. Am beliebtesten sind Nudelsuppen, die „Instant Ramen“. 1993 wurden in Japan allein 5 Milliarden Packungen Nudelsuppe verkauft – das sind 40 pro japanischer Nase in einem Jahr!

Ramen sind keine japanische Erfindung, sondern stammen aus

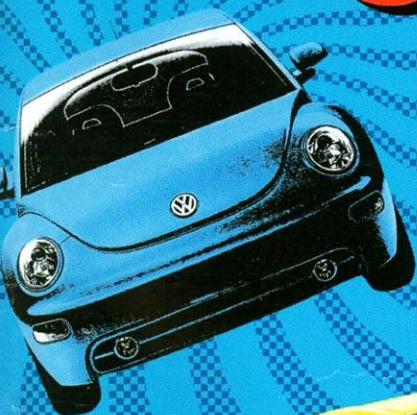
China. Erst 1910 öffnete der erste Ramen-

Stehimbiss in Tokio, seit 1958 gibt es Fertigsuppen.

Nissins „Cup Noodles“ (seit 1971) sind auch in deutschen Supermärkten zu haben. Heute ist die Ramen-Industrie in 80 Ländern der Welt vertreten und verkauft weltweit über 17 Milliarden Packungen.



THE BEETLES ON TOUR



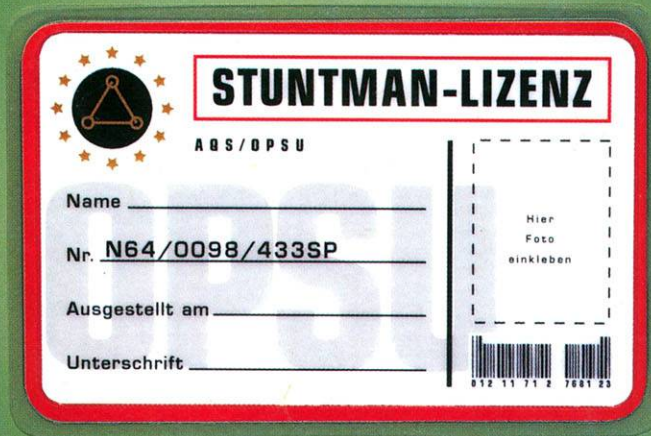
Rasante Käfer-action
FÜR DAS NINTENDO 64®



ELECTRONIC ARTS™



Beetle®
Adventure
Racing!



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.

