



Nintendo

7+8/99

Ausgabe
Nr. 45

Juli/August

5,90 DM

45,- öS/5,90 sfr

D 30739

**20 SEITEN
MESSE
INSIDE**

Alle Spiele,
alle News!

**JETZT IM
INTERNET!**

www.funvision.com

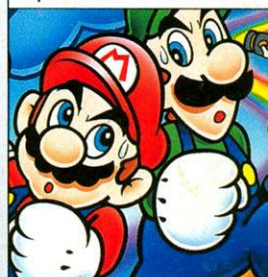
Surft hin!

Nintendos GEHEIM- WAFFE

Die neue Dolphin-Konsole
entsteht mit Hilfe von IBM
und Matsushita



Star Wars:
Episode 1 Racer



Super Mario Bros.
Deluxe



Shadowgate 64



Die Biene Maja
und ihre Freunde



Command &
Conquer



E3!

- Donkey Kong 64 – Besser als Zelda?
- Die Pokémon-Invasion kommt!

- Über 60 neue Game Boy- und über 100 neue N64-Spiele!
- Super: Perfect Dark, Winback & Turok 3





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.





Juli/August

EDITORIAL

Unternehmen Pika!

Infiziert

vom allgegenwärtigen Pikachu-Fieber ist Pablo, unser „Dr. Pika“. Seit Wochen zockt er unsere Vorab-Version des GB-Spiels und gibt keine Ruhe, bis er alle 150 Monster gefangen hat. Nur seine Ausdrucksweise leidet, pika pika!

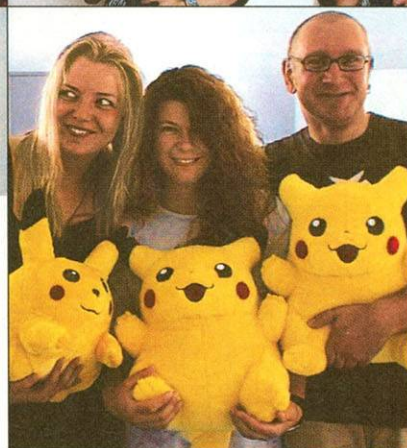


Die letzten Monate waren ganz schön stressig: Neben dieser NFV-Ausgabe und dem Turok 2-Spieleberater (siehe S. 55) sind jetzt auch unsere Internet-Seiten fertig. Seit dem 1.7. stehen sie im Netz und sollen wöchentlich aktualisiert werden. Damit das auch klappt, solltet ihr mal unsere Stellenanzeige lesen. Wer weiß, vielleicht seid ihr genau der Mensch, der uns noch gefehlt hat!



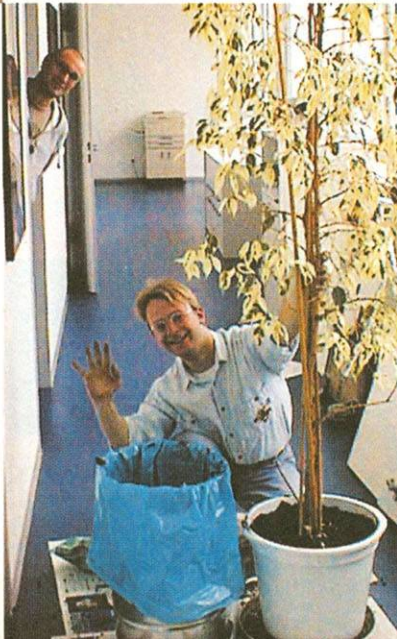
Mauerfall, die 2.

Was den Berlinern recht ist, ist den NFV-Redakteuren billig. Die Wand zwischen zwei Büros wurde eingerissen. Aber zuvor gab's ein kollektives Graffiti-Happening, bei dem auch Jessica und KHB zum Stift griffen ...



Unser Oli

hat nicht nur wunde Daumen vom Daddeln, nein, er hat auch einen grünen Daumen! Wenn er nicht gerade die von uns Ahnungslosen völlig über-gossene Topfpflanze pflegt, topft er schon mal höchstselbst einen Benjamini um. Natürlich nur unter fachkundiger Aufsicht von Karl-Heinz!



Vom Pikachu-Fieber

ist aber nicht nur Pablo befallen: Bei einigen ist das gelbe Kuschelmonster ständiger Beifahrer und sogar geschmuggelt haben wir schon um unser Layout mit Pikachu zu versorgen. Aber für die leuchtenden Augen von Heike, Silja und Karl-Heinz hat sich das doch gelohnt, oder?





INHALT

Juli / August

nintendo 64

GAME GUIDE

Beetle Adventure Racing	14
Command and Conquer	24
F-1 World Grand Prix 2	60
Shadowgate 64	18
Star Wars: Episode 1 Racer	08

GAMES

All-Star Baseball	78
F-1 World Grand Prix 2	78
Lode Runner 3-D	79
New Tetris	78
Rampage 2: Universal Tour	78

game boy color

GAME GUIDE

Biene Maja und ihre Freunde	70
Super Mario Bros. DX	74

GAMES

720°	80
All-Star Baseball 2000	81
Asterix und Obelix	79
Centipede	79
Dropzone	81
Frogger	80
Joust/Defender	79
Logical	80
Lucky Luke	80
Prince of Persia	81
R-Type DX	79
Rugrats - Der Film	81
Spy vs. Spy	81
WWF Attitude	80

TIPPTIME

Montezumas Return, Smash Brothers, Star Wars: Episode 1 Racer, WipEout 64 u.v.m.	53
--	----

MESSE INSIDE

Der 20 Seiten starke Messebericht u.v.m.	31
Alles über Perfect Dark	42
Project: Dolphin	34
Sportliche Messe-News	43
Donkey Kong 64	40
Game Boy Color News	47

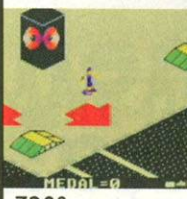
INSIDE

Ruff & Tumble	06
F-1 World Grand Prix 2	60
Pikachu Hintergrundbericht	65

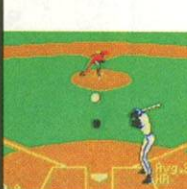
& MORE

Abo-Seite	30, 64
Funny-Shop/Nachbestellung	52
Impressum	82
Fun Wissen	82
Kleinanzeigen	62
Leserbriefe	28
Top 5	16

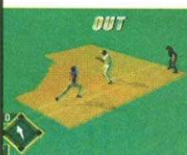
games A-Z



720° Seite 80



All-Star Baseball 2000 (GBC) Seite 81



All-Star Baseball 2000 (N64) Seite 78



Asterix und Obelix Seite 79



Beetle Adventure Racing Seite 14



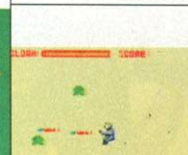
Biene Maja und ihre Freunde Seite 70



Centipede Seite 79



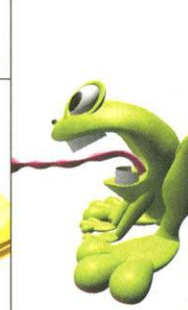
Command & Conquer 64 Seite 24



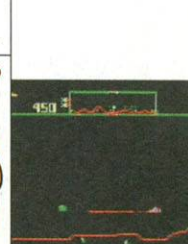
Dropzone Seite 81



F-1 World Grand Prix 2 Seite 60



Frogger Seite 80



Joust/Defender Seite 79



Logical Seite 80



Lucky Luke Seite 80



Super Mario Bros. DX Seite 74



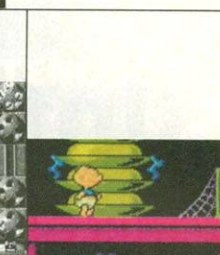
New Tetris Seite 78



Rampage 2: Universal Tour Seite 78



R-Type DX Seite 79



Rugrats Seite 81



Shadowgate 64 Seite 18



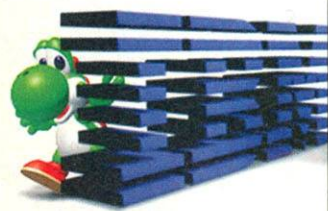
Star Wars: Episode 1 Racer Seite 08



Spy vs. Spy Seite 81



WWF Attitude Seite 80



Was bedeuten die drei großen Buchstaben für Yoshi? Nichts anderes, als dass die besten Firmen der Welt an der besten Konsole der Welt arbeiten: Projekt Dolphin!



Er ist der Held einer neuen TV-Serie. Aber Pikachu hat noch mehr große Pläne für Deutschland!



Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de



Bestell

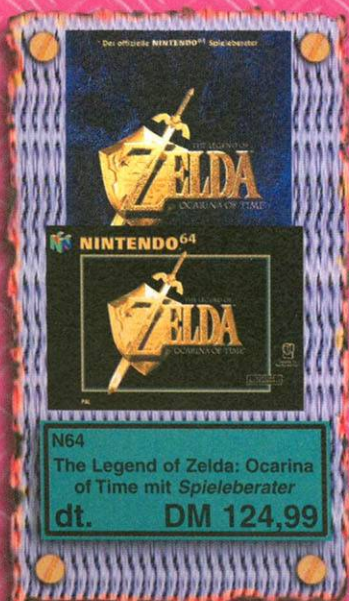
0361 - 49 29 300

Fax 0361 - 49 29 292

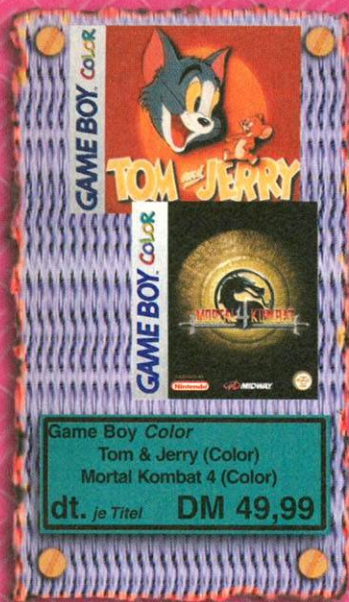
Kostenlos!



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
The Legend of Zelda: Ocarina of Time mit Spieleberater
dt. DM 124,99



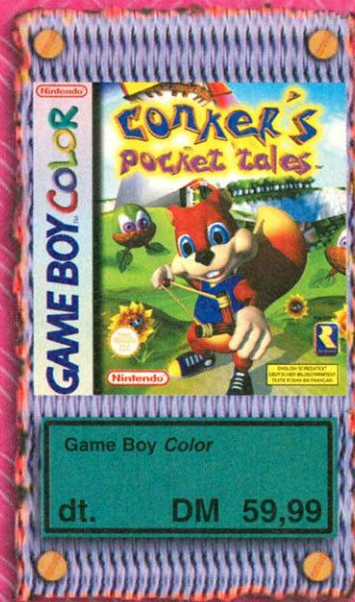
Game Boy Color
Tom & Jerry (Color)
Mortal Kombat 4 (Color)
dt. je Titel DM 49,99



N64
Shadowgate 64
dt. DM 109,99



N64
Command & Conquer
dt. DM 109,99



Game Boy Color
Conker's Pocket Tales
dt. DM 59,99

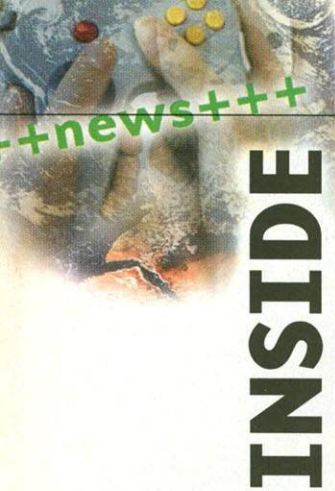
Weitere Artikel auf Anfrage, oder fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an.

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 DM 7,- zzgl. Nachnahme,
ab DM 250,- versandkostenfrei.
-Versandkosten per UPS DM 9,- zzgl. Nachnahme,
ab DM 350,- versandkostenfrei.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



INSIDE

Kaufwut

Infogrames hat wieder eingekauft. Neu im Verbund sind:

- Das französische Psygnosis-Entwickler-Team, das *O.D.T.* (N64) programmiert.
- Gremlin Interactive aus England. Ob der Kauf auch Gremlins Spitzen-Team DMA (*Spacestation Silicon Valley* N64) beinhaltet, ist noch nicht bekannt.

- Beam Software (*Shadowrun* SNES) und Melbourne House aus Australien.

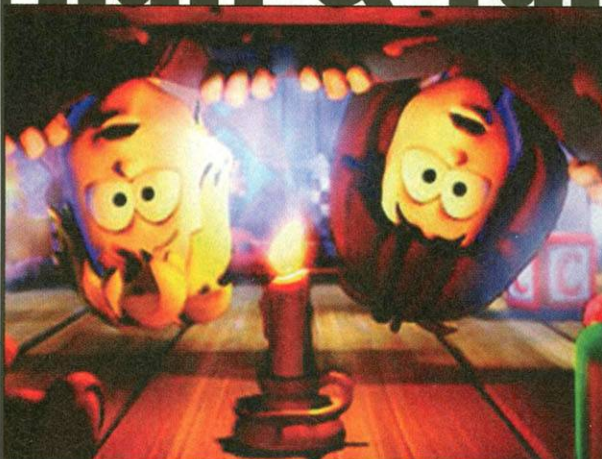
N64-Nirvana

Titus stoppte die Entwicklung von *Quest for Camelot* und *Jungle Bots*. Auch *Jest* von Infogrames und *Brøderbounds/Mindscapes Prince of Persia* sind gestorben. Konami arbeitet an keiner Umsetzung von *Metal Gear Solid* (Playstation). *Airport Inc.* (Telstar/Krisalis) und *War: Final Assault* (Atari Games) sind ebenfalls leblos (alle N64).

Brüderlich

Bitmap Brothers (*The Chaos Engine* SNES) arbeitet am GBC-Titel *Speedball 2100*. Crawfish Studios entwickelt GBC-Versionen von *Rainbow Six*, *Bust-A-Move 4*, *WWF Attitude* und *Street Fighter Alpha*.

Ruff & Tumble



Im Oktober kommt Ruff & Tumble (N64). Chris Johnson hat uns einiges dazu erzählt ...

Ein geniales Spiel sei *Ruff & Tumble* geworden, davon ist Chris Johnson überzeugt. Und so ganz anders als die herkömmlichen Jump'n'Runs ...

Gewagte Aussage, aber Chris Johnson kann sie begründen: „Hier sind alle Hauptcharaktere menschlich, ihr steuert also keine Tiere oder Aliens, wie in so vielen anderen Jump'n'Runs.“ Auch die Story ist ungewöhnlich: Die Geschwister Ruff und Tumble können seit einiger Zeit nicht mehr so richtig gut schlafen, weil NiteKap (auf gut hessisch: Nachtkapp – Schlafmütze!) alle kleinen Winks entführt hat. Diese putzigen Gestalten sorgen eigentlich für schöne Träume – es sei denn, man verwandelt sie in Hood-Winks. Dann sind sie fiese Boten gemeiner Alpträume. *Ruff & Tumble* spielt also in einer Alptraumwelt, in der die beiden Geschwister versuchen dem Bösewicht das Handwerk zu legen. Aber so düster, wie es klingt, ist das Spiel gar nicht: „Es gibt viele humorvolle Elemente, die sich vor allem in der Zusammenarbeit von NiteKap und Threadbear, aber auch in den Zwischensequenzen zeigen“, verrät uns Chris Johnson. Die Story entfaltet sich erst während des Spiels langsam und vor allem nicht linear (in vorgegebener Reihenfolge) – Spannung ist garantiert!

Seit fast zwei Jahren arbeitet das Entwickler-Team nun schon an *Ruff & Tumble*. Zuerst waren da nur ein paar ungeordnete Ideen, aus denen ein Spielkonzept gebastelt

Schlecht geträumt? Vielleicht hat sich ja wieder so ein böser Alptraum unter dem Bett versteckt ... Ruff und seine Schwester Tumble wollen endlich wieder (alp-)traumlos schlafen.



werden musste. Chris Johnson erinnert sich: „Wir verbrachten viel Zeit mit der Entwicklung der Hauptcharaktere um sie möglichst realistisch aussehen zu lassen.“ Danach war das Level-Design an der Reihe, inzwischen testet das Team jeden Teil des Spiels noch einmal „um sicherzustellen, dass es auch wirklich Spaß macht!“

Chris Johnson war während der Entwicklung von *Ruff & Tumble* für die Koordination verantwortlich. Das gesamte Team, sagte Johnson, sei von Anfang an darauf fixiert gewesen ein großartiges Spiel zu programmieren. Da darf natürlich gerade bei der Planung nichts schiefgehen, schon gar nicht am Ende. Keine einfache Aufgabe bei einem Team von über 30 Leuten ... Deshalb achtet der Brite in der Endphase darauf, dass *Ruff & Tumble* auch tatsächlich bis zum vorgesehenen Termin fertig ist und erscheinen kann. Echte Probleme gab es während der Arbeit an *Ruff & Tumble* nicht: „Jeder von uns im Team hat schon ziemlich viel Erfahrung mit Videospielen. Der härteste Teil war das Spiel so aussehen zu lassen, wie es sich ein jeder von uns vorgestellt hat. Auch Chris Johnson zählt zu den Veteranen in der Branche, er hat bereits an Projekten wie *Populous*, *Space Hulk*, einigen Formel 1-Spielen, *Addiction Pinball* und sogar einer Version von *Prince of Persia* mitgearbeitet. Seit fast 15 Jahren ist er in der Spielebranche tätig, dort will er auch noch eine Weile bleiben: „Es hat mir wirklich Spaß gemacht mit dem Team an *Ruff & Tumble* zu arbeiten. In nächster Zeit werden wir an ähnlichen Projekten tüfteln.

Schließlich gibt es eine Unmenge an Welten und Ideen, die nur darauf warten entdeckt zu werden.“

Und selbst zu Hause kann Chris nicht genug von Spielen bekommen: „Natürlich verbringe ich eine Menge Zeit mit Videospielen und gehe auch oft in die Spielhalle!“ Na dann viel Spaß ...

Jetzt wird's brenzlig: Ob Tumble mit diesen netten Typen wohl ein Problem bekommt?



So testet Fun Vision

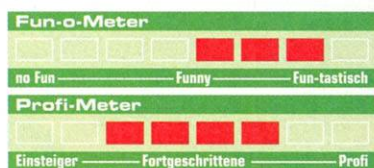
**Wie gut ist das Spiel, das ihr kaufen wollt?
Fun Visions neues Fazit zeigt euch, ob ihr
hier eine wahre Spielspaß-Perle erseht.**

„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.



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

deutscher Text

englischer Text

Passwörter

funtastisch

Und das ist der neue „Gold-Funny“.

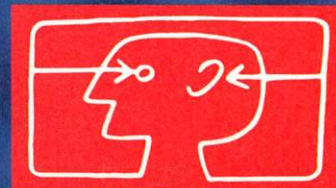
Den „fun-tastisch“-Stern bekommen nur die besten Spiele auf dem Markt!

IFA sagt:
„Hier spielt
sich was @b!“

28. August bis 5. September 1999 in Berlin

**TV/PC
Multimedia
Internet
Edutainment
Games**

Internationale
Funkausstellung 1999



Your world of
consumer electronics



Die IFA auf dem
Messegelände Berlin –
täglich von 10.00 bis 18.00 Uhr.

Der schnellste Weg zur IFA mit **S5** und
S75 zum **S-Bahnhof Eichkamp/Messe**

Infos zur IFA '99: www.ifa-berlin.de.

Messe Berlin GmbH · Messedamm 22 · 14055 Berlin
Tel.: 0 30/30 38-20 87 · Fax: 0 30/30 38-20 59 · E-Mail: ifa@messe-berlin.de

Veranstalter:

Organisation:

gfu

Messe Berlin

Star Wars: Episode 1 Racer

Star Wars: Episode 1 Racer



Tage vor dem Filmstart kampionierten Star Wars-Fans vor den US-Kinos. So etwas konnte man bislang nur aus Tokios Videospieleviertel Akihabara ... Tolle Tricks, wenig Story – darüber sind die Kritiker sich einig. Ganz egal, sagen wir: Die spannendste Szene aus dem Film könnt ihr jetzt in Star Wars: Episode 1 Racer nachspielen.

Anfang Die Wahl des Fahrers

Anders als im Kinofilm, wo 18 Fahrer um den Sieg kämpfen, gibt es im Spiel 21 Charaktere. Die übrigen drei stammen aus der Konzeptphase des Spielfilms, haben es aber nur ins Spiel geschafft. Zu Beginn habt ihr Zugriff auf sechs Helden mit ihren Podracern. Die Maschinen unterscheiden sich in sieben Punkten (Haftung, Wendigkeit, Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Bremsfähigkeit, Kühlung und Selbstreparatur).

Anakin Skywalker

Der einzige Mensch, der je eine Chance in diesem Rennen hatte. Anakin fliegt in einem kleinen Podracer, der sich rentiert, wenn es auf der Strecke eng wird. Leider geht er aus Zweikämpfen schnell als Verlierer hervor.





Jake Lloyd

In „Versprochen ist versprochen“ (Foto) spielte der achtjährige Jake Lloyd den Sohn von Arnold Schwarzenegger. Ihr kennt ihn vielleicht auch aus regelmäßigen Gastrollen in „Pretender“ und „Emergency Room“. In „Die dunkle Bedrohung“ ist er der junge Anakin Skywalker, der später zum Dunklen Lord Darth Vader wird!



Dud Bolt

„Dud“ (engl.) bedeutet Blindgänger, Versager ... Bis auf die Haftung ist auch sein Podracer nicht besser. Finger weg!

Ody Mandrell

Gute Beschleunigung, Bodenhaftung, Bremse und Reparatur – eine gute Wahl für den Anfang.

Gasgano

Gute Haftung, hohe Geschwindigkeit, schnelle Selbstreparatur – schade, dass der Rest seiner Fähigkeiten so gering ist.

Ebe Endocott

Mittlere Rennmaschine mit guter Haftung, Kühlung und Selbstreparatur, dafür ist die restliche Leistung nicht besonders gut.

Flan Mak

Schwaches Fahrzeug, Finger weg!

GAME GUIDE - Star Wars: Episode 1 Racer

Secret Tipps für flotte Fahrer

- Wenn eine Strecke zu schwierig ist, solltet ihr einfach mal eine Testfahrt machen. Probiert gemütlich alles aus, vielleicht finden sich clevere Abkürzungen.
- Erspielt so schnell wie möglich neue Podracer, denn sie geben euch bessere Chancen für spätere Rennen. Im Multi-Player-Modus ist die größere Auswahl dann auch angenehm.
- Mit einem großen Podracer solltet ihr Nettigkeiten über Bord werfen: Rammt, bedrängt und schaltet die Gegner aus! Das verlangsamt euch kaum, beseitigt aber die Computer-Gegner.
- Bei Sprüngen solltet ihr den Analog-Stick möglichst lange nach hinten drücken. So könnt ihr manchmal über andere Gegner springen.
- Wenn ihr Sebulba freischaltet, solltet ihr euch nicht auf seine Spezialwaffe (R-Taste) allein verlassen. So wirkungsvoll ist die nun auch wieder nicht.

Das fliegende „Kamel“ Sebulba erweist sich als gefährlicher Gegner – er ist auf den meisten Strecken die beste Wahl, wenn ihr ihn freigespielt habt.



Top Secret So tunt man seinen Podracer richtig

Auf dem Schrottplatz kann man je sechs Ersatzteile in den sieben Ersatzteil-Kategorien erwerben. Vorausgesetzt natürlich, man hat das Moos dafür und das Teil ist vorrätig. Nach jedem Rennen wird der Lagerbestand per Zufallsgenerator neu bestimmt. Teile, die es in Watto's Shop gibt, sind immer erhältlich, bestimmte Gegenstände sind aber erst nach und nach verfügbar.

Der Vorteil an den Waren aus Watto's Shop ist, dass sie immer in erstklassigem Zustand sind, während die Teile vom Schrottplatz in der Regel nur halb so gut erhalten sind. Daraus folgt, dass ihr mindestens ein Rennen warten müsst, ehe das reparierte Teil voll einsatzfähig ist. Deswegen solltet

ihr so schnell wie möglich die 3 Pit Droiden erwerben. Diese Droiden brauchen für die Reparatur eines Teiles je ein Rennen. Jeweils die sechsten Teile einer Kategorie könnt ihr nur auf dem Schrottplatz erwerben. Die einzelnen Preise entsprechen neuen Ersatzteilen. Unbenutzt lassen sie sich zum selben Preis verkaufen, mit jeder Benutzung sinkt ihr Wert entsprechend.

(Anmerkung: Die Preise für die „sechsten“ Gegenstände in jeder Kategorie sind nicht aufgeführt, da sie variieren, je nachdem in welchem Zustand ihr sie auf dem Schrottplatz findet.)



Für Ersatzteile ist der Händler Watto die teuerste Wahl. Auf dem Schrottplatz kann man mit Glück billigere Dinge abstauben.

Wendigkeit	
Control Linkage	200
Control Shift Plate	400
Control Vectro Jet	700
Control Coupling	1.600
Control Nozzle	3.800
Control Stabilizer	

Bremse	
Mark II Air Brake	700
Mark III Air Brake	1.400
Mark IV Air Brake	3.600
Mark V Air Brake	7.000
Tri-jet Air Brake	10.400
Quadrijet Air Brake	

Beschleunigung	
Dual 20PCX Injector	800
44 PCX Injector	2.200
Dual 32PCX Injector	5.600
Quad 32PCX Injector	7.000
Quad 44PCX Inj.	10.400
Mag-6 Injector	

Kühlung	
Coolant Radiator	50
Stack-3 Radiator	100
Stack-6 Radiator	300
Rod Coolant Pump	900
Dual Coolant Pump	2.700
Turbo Coolant Pump	

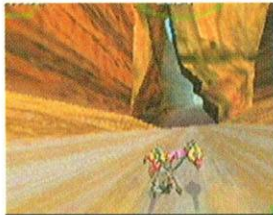
Traction	
R-20 Repulsorgrip	250
R-60 Repulsorgrip	400
R-80 Repulsorgrip	600
R-100 Repulsorgrip	1.200
R-300 Repulsorgrip	2.600
R-600 Repulsorgrip	

Top Speed	
Plug2 Thrust Coil	1.000
Plug3 Thrust Coil	2.400
Plug5 Thrust Coil	6.000
Plug8 Thrust Coil	14.000
Block5 Thrust Coil	17.500
Block6 Thrust Coil	

Repair	
Single Power Cell	150
Dual Power Cell	300
Quad Power Cell	800
Cluster Power Plug	1.400
Rotary Power Plug	4.000
Cluster2 Power Plug	

Amateur 1 Boonta-Trainingskurs

Der Trainingskurs führt durch die Schluchten und über die Wüstenplateaus von Tatooine. Benutzt die Thruster für Extra-Geschwindigkeit, aber achtet auf die eng geschlungenen Gänge. Fahrt am Ende nicht zu schnell, sonst schafft ihr das Nadelöhr nicht.



Jetzt wird's eng ... Rast nicht kopflos an die gefährlichen Kanten der Bergspalten.



Steine sind kein Hindernis: Auf diesem Kurs rennt ihr einfach hindurch!



Zieleinfahrt und Start: Im Stadion beginnt und endet die wilde Jagd.

Amateur 2 Mon Gazza Speedway



Das Streckenlayout ist ein heimlicher Verbündeter, denn es gibt kaum Überraschungen.

Ein schneller, ausgesprochen kurzer Kurs, in dem es immer darum geht nur im Kreis zu fahren. Doch das bedeutet nicht, dass dieses Rennen leicht zu gewinnen ist: Das einfache Layout macht es auch den anderen Fahrern leicht gute Zeiten zu erreichen. Bleibt im Innenbereich der Kurven um Zeit zu gewinnen.

Ein Hochgeschwindigkeitskurs, bei dem ihr so richtig loslegen könnt. Fahrt ohne Rücksicht auf Verluste, drängt die Gegner ab und holt euch den Sieg!



Amateur 3 Beedos Schreckenspfad



Kurz nach dem Start bricht das große Chaos aus – alle Fahrer müssen sich an der Statue vorbeischieben.

Der Schreckenspfad ist eine Schneestrecke mit verschiedenen Routen-Varianten. Drei verschiedene Wege sind keine Seltenheit, außerdem gibt es einen gefährlichen Abschnitt über einer Hängebrücke. Wer hier zu schnell ist, fällt ins Leere. Auf der großen Eisfläche gestaltet sich das Steuern unglaublich schwierig: Übersteuert nicht und brems!t!



Sucht Abkürzungen rechts und links über der Schlucht.



In den Eishöhlen sind Stalagmiten und Stalagtiten aus Eis. Ein Zusammenstoß kostet nur Zeit.



Gefährliche Stelle: Man springt leicht über die Ränder der Hängebrücke.



Unsteuerbar wird der Podracer auf den großen Eisseen und Flüssen.

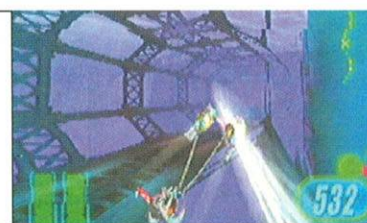
Amateur 4 Aquilaris Classic

Ein schwieriger Kurs mit vielen Sprüngen, die ihr für etwas Extra-Schub benutzen könnt. Ihr müsst durch zahlreiche Höhlen, deren Gänge teilweise versperrt sind – dementsprechend hoch ist die Kollisionsgefahr. Werdet nicht zu schnell!



Die rote Wand ist eine echte Todesfalle. Wenn ihr jetzt nicht gleich langsamer werdet, könnt ihr nicht rechts oder links an ihr vorbei und vergeht in einer Explosion.

Wer zu lange an der Wand entlang-schrubbert, riskiert bei vielen Podracern eine Explosion und Zeitverlust.



Augen auf, sonst rast ihr erbarmungslos gegen die geschlossenen Flutore und zerschellt.



Mr. X

Wer ist dieser gefährliche Rennfahrer? Uns ist er noch nicht begegnet, wisst ihr, wie er heißt?



Amateur 5 Malastare 100



Gefährliche Sprungszene: Wenn ihr jetzt nicht genau abspringt und aufkommt, nimmt der Racer ein Bad.



Aktion Blindes Huhn. Die grünen Elmsfeuer am Boden versperren oft die Sicht.



Funkelnde Edelsteine? Nein, blendende Lampen, welche die Sicht erschweren.

Grüne „Elmsfeuer“ über Seen und grelle Lampen erschweren hier die Fahrt. Außerdem ist dies die erste Strecke, bei der ein Sprung zentimetergenau und möglichst mit einem Turbo-Boost ausgeführt werden muss: Die Landestelle ist genauso breit wie die Straße, von der man abgesprungen ist! Gewürzt wird die Strecke mit U-Kurven und vielen engen Biegungen.

Amateur 6 Vergeltung

Ein sehr schwieriges Rennen, das erstmals danach verlangt, dass der Podracer richtiggehend fliegt! Die Antigrav-Röhren, in denen das der Fall ist, werden zusätzlich von gefährlichen

Felsbrocken versperrt. Wenn ihr den Energiestrahl in der gravitationslosen Höhle erreicht, müsst ihr drumherumfliegen, sonst ist eine neuerliche Explosion vorprogrammiert.

Amateur 7 Spice Minen-Rennen

Ein weiteres Höhlenrennen mit vielen Abzweigungen und einigen Sprüngen. Die vielen Kurven machen die Aktion schwierig, auch erfahrene Spieler verlieren leicht den Überblick in dem Labyrinth aus Gängen und Ecken.

Erneut blenden die Lampen: Rast nicht aus Versehen gegen die großen Tagebau-Maschinen.



Beim besten Willen: Zu diesem Bild fällt mir wirklich kein Tipp ein.



Semi-Pro 1 Versunkene Stadt

Die versunkene Stadt entspricht dem Aquilarius-Kurs, bis man an die gelben Türen kommt. Doch die höhere Geschwindigkeit des Rennflitzers, mit dem ihr jetzt hantiert,

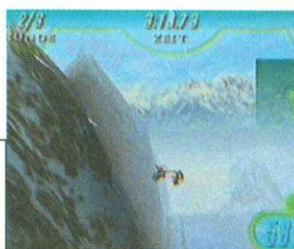
macht die Sache viel schwieriger. Diesmal geht es an der Tür links entlang, zu einer Stelle mit gefährlichen Links-Rechts-Kombinationen.

Semi-Pro 2 Howler-Schlucht

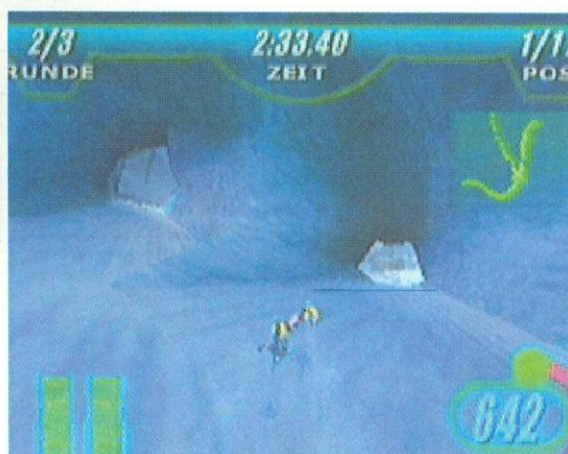
Der kurvenreiche Teil des Schreckenspfades wird wieder besucht. Neu ist der gefährliche Riesensprung, den kluge Fahrer auch wieder auf der Straße beenden. Achtet in den Höhlen auf die gefährlichen Stalagmiten, die den Podracer in der Mitte durchschneiden können. Es werden nicht alle Streckenalternativen auf der Karte angezeigt.



An dieser Stelle gibt es zwei Streckenvarianten.



Der Sprung sollte mit zurückgezogenem Analog-Stick absolviert werden. So könnt ihr oft über Gegner springen.



Die Qual der Wahl: In den Eishöhlen gibt es verschiedene Abzweigungen. Wer richtig schnell lenkt, wählt in der Regel nur den, an dem man nicht zerschellt ...



Mars Guo

Auch einer der Charaktere, die ihr freischalten müsst. Ist die Macht mit euch?

Semi-Pro 3 Dug Derby

Jetzt wird es richtig schwer: Malastare 100 ist ein Kinderspiel im Vergleich zu diesen engen, zahllosen Kurven. Lasst euch in den Tunneln nicht abdrängen und fahrt lieber etwas langsamer: Schnell fahren könnt ihr auf den Geraden immer noch.



Denkt daran: Lasst den Podracer nicht an den Seiten entlangschrubbern!



Wer mit der Z-Taste umgehen kann, sollte sie in die Kurven einsetzen.

Semi-Pro 4 Scrapper-Rennen



Gemütlich geht es bergab, aber gleich darauf folgt eine Kurvenstrecke.



Unter den Verladekränen geht das Rennen in seine entscheidende Phase.

Eine Runde mit engen, kurvenreichen Wegen in einer Stadt über den Wolken. Die langen Geraden sind erstklassig dazu geeignet den Turbo einzusetzen und sich an den anderen vorbeizudrängeln. Vorsicht vor dem gefährlichen Sprung: Zielt genau, wohin ihr springt.



Freier Fall ist garantiert, wenn ihr nicht auf der Straße landet. Das ist die Gefahr, wenn ein Rennen in einer Wolkenstadt ausgetragen wird ...

Semi-Pro 5 Zugga-Pokal



Die Konstruktionen, in denen die Rennen spielen, werden immer abgefahrener.



Gleich geht es wieder in eine Höhle, dort wird es erneut eng!

Wieder ein Minenrennen, nur noch schwieriger! Die Strecke teilt sich oft und ihr müsst die beste Variante herausuchen. Stoßt nicht gegen die riesigen Tagebau-Maschinen. Wenn ihr sie zu weit umfährt, kann es sein, dass ihr von der Strecke abkommt.

Semi-Pro 6 Baroo-Küste

Gelangt auf keinen Fall aufs Wasser, sonst sinkt die Geschwindigkeit auf Schnecken-Niveau. Es gibt Strände, Stadtstraßen und den Dschungel, wo ihr spätestens vom Gas runter müsst. Doch am Meer ist die Zeit für Turbos gekommen: Wer aber mit defektem Antrieb in den Dschungel rast, hängt mit Sicherheit gleich am Baum.



Eine Abkürzung! Fahrt einfach durch die mit Farn verdeckte Höhle!



Wieder ein Todessprung, bei dem ihr nur auf der Straße landen dürft.

Semi-Pro 7 Bumpys Todesritt

Die miese Verbindung des kurvenreichen Aquilaris-Kurses mit gefährlichen Sprungsequenzen: Das ist Bumpys Todesritt. Drückt den Analog-Stick nach hinten, dann müsstet ihr genug Höhe gewinnen. Wer ins Wasser fällt, explodiert.



Ein seltsamer Streckenaufbau ist die Spezialität von Bumpys Todesritt.



Die löchrige Brücke führt zu einem kurzen Sprung, der ins Wasser gehen kann.

Galactic: Und so geht es weiter

- **Henker:** Wieder eine Strecke mit Antigrav-Röhren, in denen ihr die Steine nicht zu großzügig umfliegen solltet. Beim Eingang der Höhlen werdet ihr automatisch eingesogen: Fahrt mit Höchstgeschwindigkeit, bis die Steine auftauchen.
- **Sebulbas Erbe:** Ähnlich wie Dug Derby, nur mit noch gefährlicheren Kurven und einem riesigen Loch im späteren Teil. Der obere Pfad ist einfacher zu fliegen, aber länger.
- **Rankentor:** Sucht euch die Abkürzungen im hölzernen Labyrinth. Achtet auf das Radar, damit ihr nicht vom Weg abkommt.
- **Andobi Mountain:** Bis zum Riesensprung ist diese Strecke wie die Howler-Schlucht. Dann geht es in ein Eislabirynth voller enger Gänge. An manchen Streckenabzweigungen herrscht Explosionsgefahr: Benutzt hier keine Turbos!
- **Dethros Revenge:** Auf den Geraden solltet ihr den Turbo benutzen, doch stoßt dann mit keinem Gegner zusammen! Die Strecken verlaufen oft auf zwei Ebenen.
- **The Gauntlet:** Entspricht dem Henker-Kurs, ist aber länger. Nutzt die langen Geraden, aber behaltet dabei immer das Radar im Auge, sonst stoßt ihr gegen Felsen.
- **Fire Mountain:** Im Inneren des Vulkans gibt es wenige, aber gefährliche Kurven. Bleibt auf der Mitte der Strecke und vermeidet die Lava, denn sie überhitzt die Motoren.



Auf einen Blick

Nintendo 64
Preis: ca. 100,- DM
Termin: bereits erschienen
Hersteller: LucasArts
Vertrieb: Nintendo of Europe
Genre: Rennspiel

Fazit

Grafisch ist *Episode 1* *Racer* das beste Rennspiel das man bisher gesehen hat. Keine Simulation, sondern reiner Spaß und nervenaufreibende Spannung auf den Rennstrecken sorgen für den absoluten Drang hier losrasen zu wollen. Die Musik gibt einen Vorgeschmack auf das, was euch im Kino erwartet; während des Rennens ist aber hauptsächlich Funkverkehr angesagt.

Fun-o-Meter
 no Fun — Funny — Fun-tastisch

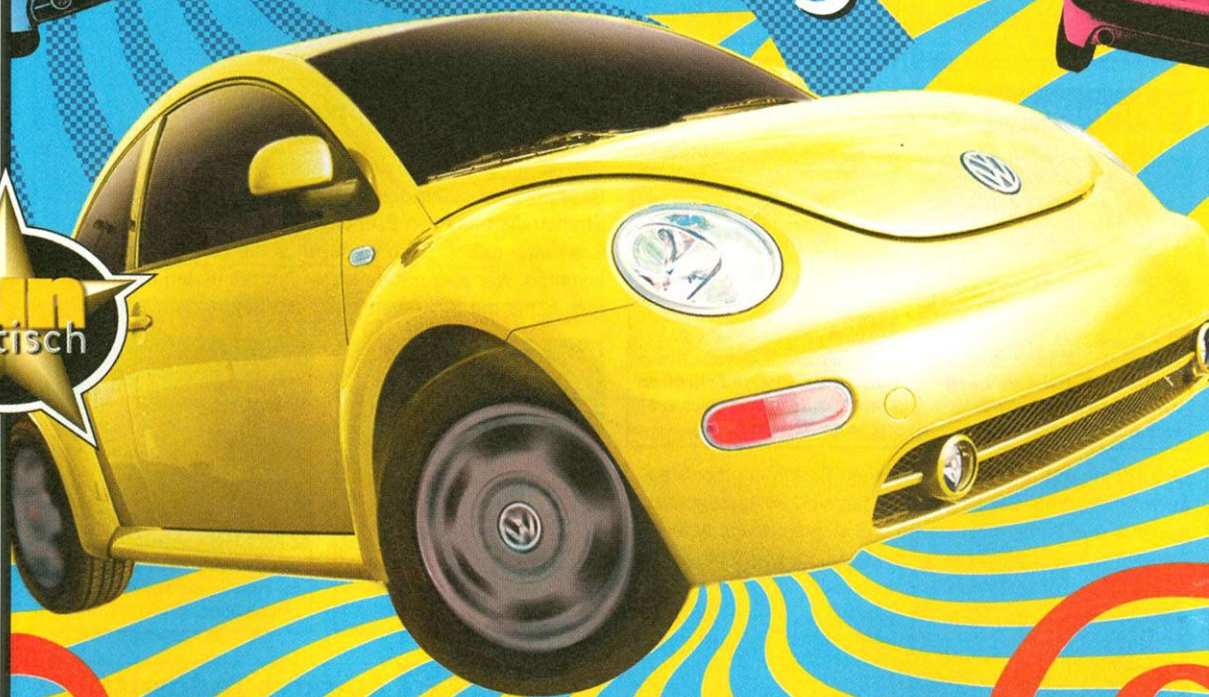
Profi-Meter
 Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi





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)**.

Tipps Lasst Blumen sprechen!

Die Cheat-Codes in *Beetle Adventure Racing* müssen im Championship-Modus freigeschaltet werden. Sammelt dazu die versteckten Blumen-Kisten ein!

Coventry Cove

- Im linken Heuhaufen vor dem Stall.
- Stonehenge-Insel, hinter den Steinen links.
- Gleich nach der Dorf-Brücke links auf das eingemauerte Grundstück fahren (kein Sprung nötig!).

Mount Mayhem

- Folgt in der Stadt dem rechten Weg, springt dann aber leicht links über die Hauptstrecke zur Kiste, die unter der Seilbahn-Strecke hinter euch liegt.
- Nach dem langen Sprung über die Brücke und nach der Höhle zeigen Pfeile nach links. Sucht hinter der Tanne!
- Nehmt den großen Sprung in der Eishöhle, fährt dann den rechten Weg und seht hinter der Brücke links nach.

Inferno Isle

- Rechts auf der Plattform vom Haus im Sumpf.
- In der Stadt: Springt von der Rampe zum Dach eines Hauses.
- Auf der Zielgeraden brennt am Schluss links ein Haus.

Sunset Sands

- Nach dem ersten Stein rechts auf eine Sandrampe. An deren Ende nachsehen.
- Im Dorf die 1. Straße rechts, dann geradeaus und hinter den überdachten Kisten im Zentrum nachsehen.

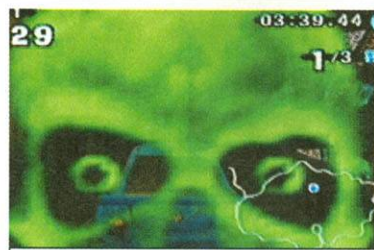
- Nehmt die versteckte Sandabkürzung mit den Sprüngen, aber springt nicht zum Holztor. Rechts am Ende nachsehen.

Metro Madness

- Nehmt nicht die „Zug“-Abkürzung, sondern den rechten Weg. Fahrt nicht zu schnell, sonst rast ihr gegen die Mauer.
- Springt über die Treppe auf den Roman Palace und springt nach rechts auf das nächste Gebäude. Folgt dem Dach nach rechts, links und wieder links.
- Nach der langen Kurve wird die Straße von einer „Brücke“ überspannt – drinnen nachsehen!

Wicked Woods

- Fahrt im Geisterhaus die rechte Brücke hoch und wendet euch nach links.
- Nehmt nach der Stadt den linken Weg, aber sammelt die Nitro-Box nicht ein. Springt nach rechts.
- Hinter der Kathedrale nach links und dem Zaun folgen („falscher Weg“).



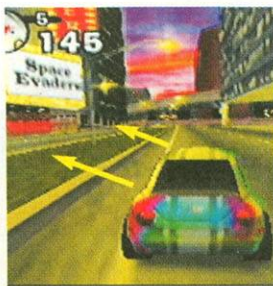
Bei den Geistern in den Wicked Woods müsst ihr auf der Balustrade nachsehen.

Schwer Metro Madness

Der Kurvenreichtum dieser Strecke treibt Hochgeschwindigkeits-Raser zum Wahnsinn. Aber dafür gibt es zum Ausgleich ein paar geniale Abkürzungen durch diese Las Vegas/New York-Mixtur.



1: Langsam, sonst schafft ihr die schmale Einfahrt zur Abkürzung nicht. Nach dem Sprung folgt ein U-Turn!



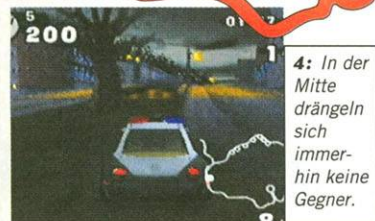
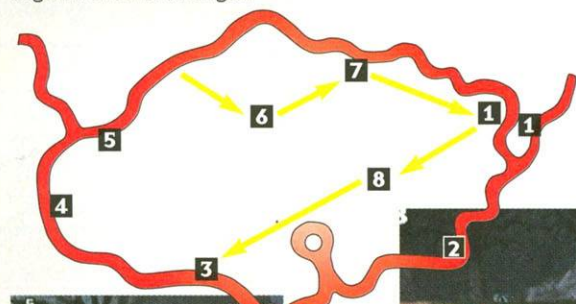
5+6: Wer bei (5) geradeaus fährt, kann entweder ins Kino links (6) oder durch die kalte Küche rasen.



10: Über die Rampe durch das Häuschen in die Gasse!

Schwer Wicked Woods

Das Schwierigste an den Wicked Woods ist die Farbgebung. Stellt den Bildschirm heller ein, sonst tappt ihr im Dunkeln. Der Lohn dafür sind die extracoolen Geisterbahn und einige abgefahrene Abkürzungen.



4: In der Mitte drängeln sich immerhin keine Gegner.



6: Oben entlang durchs Geisterhaus (zur Blumenkiste) oder unten rechts durch die Kerkeranlage?



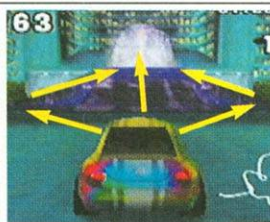
5: Hier sind 3 Möglichkeiten: Auf der Straße links lang, mitendurch oder rechts zum Turbo.



7: Rechts geht es durch die Büsche (besonders gut von (6) zu erreichen). Danach rechts halten und den Sprung zur eigentlichen Abkürzung (1) hinbekommen.



3: Statt der Straße nach rechts zu folgen, könnt ihr geradeaus weiter! Gleich links durch das Glas auf den Bahnhof!



... mit wenig Anlauf gesprungen oder um den Brunnen herumgekurvt. Beide Wege führen zu schicken Abkürzungen.

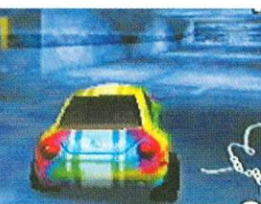


11: Gleich nach (10) durchs Glasfenster, ins Parkhaus und durch die Lagerhalle!

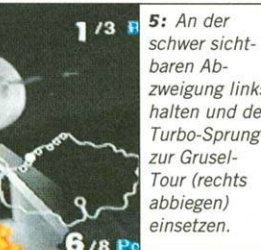
4: Wer möchte, kann an der Kreuzung links abbiegen. Ihr erreicht die Alternativ-Strecke von (3).



... erreicht ihr mit Speed zwei weitere Geheimgänge.



3: Links über die Turbo-Rampe erreicht ihr den oberen Weg im Schloss.



5: An der schwer sichtbaren Abzweigung links halten und den Turbo-Sprung zur Grusel-Tour (rechts abbiegen) einsetzen.



8: Statt durch die dunkle Spalte zu brettern, springt ihr lieber nach der Windmühle nach rechts zu den Kisten.



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 Mega-bit-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.

Fun-o-Meter
no Fun — Funny — Fun-tastisch
Profi-Meter
Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi



TOP 5

LESERCHARTS

Nintendo 64



The Legend of Zelda – Ocarina of Time

Banjo-Kazooie

Castlevania

Beetle Adventure Racing

Turok 2 – Seeds of Evil

Game Boy Color
Game Boy



The Legend of Zelda – Link's Awakening

Rugrats – Der Film

Harvest Moon

Quest for Camelot

Wario Land 2

1

2

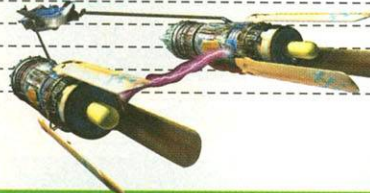
3

4

5

VERKAUFSCARTS

Nintendo 64



Star Wars: Episode 1 Racer

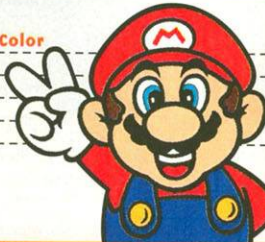
Zelda – Ocarina of Time

Turok 2 – Seeds of Evil

F-1 World Grand Prix*

Lylat Wars*

Game Boy Color
Game Boy



Super Mario Bros. Deluxe

Conker's Pocket Tales

Zelda – Link's Awakening

Wario Land 2

Tetris DX

1

2

3

4

5

REDAKTIONSCHARTS

Nintendo 64
Game Boy
Game Boy Color



Beetle Adventure Racing

Pokémon

Mario Party

Rugrats – Der Film

SW: Episode 1 Racer

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.



Die Biene Maja

Klein! aber oho!



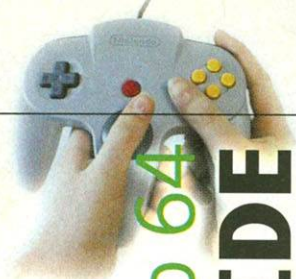
Die witzigen Charaktere und die unvergessliche Titelmelodie von Karel Gott machen Biene Maja zu dem Game Boy Color Highlight.

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

Acclaim

©1999 JUNIOR, TV GmbH & Co.KG. Licensed through EM, TV & Merchandising AG, Unterführung Düsseldorf. All other trademarks are trademarks of Acclaim Entertainment. TM, ® & © 1999 Acclaim Entertainment. All rights reserved. Marketed by Acclaim, Vertrieb durch Acclaim Entertainment GmbH, Leuchtenbergstr. 20,



nintendo 64

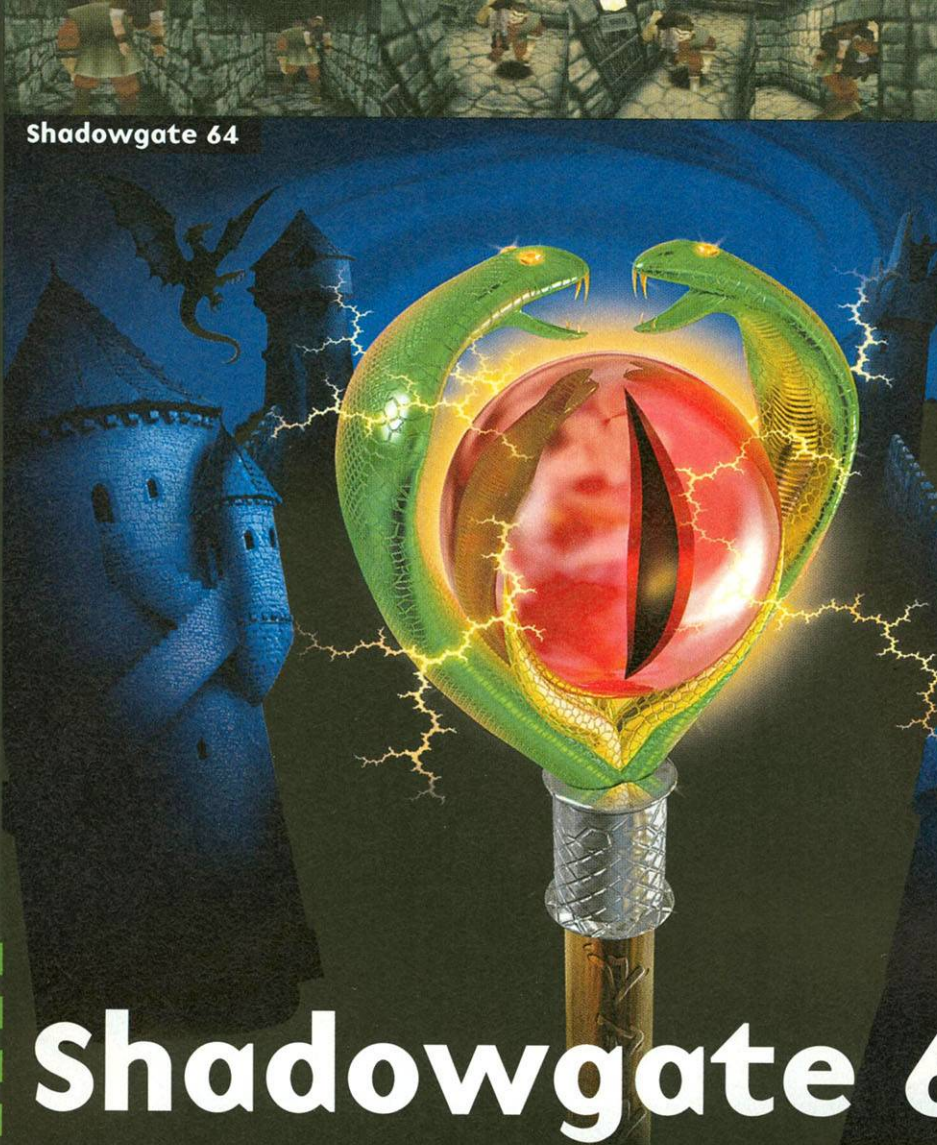
GAME GUIDE



Del

ist der Hauptcharakter.
Er ist ein Halbling,
zur Hälfte Mensch und
zur Hälfte Elf.

Shadowgate 64



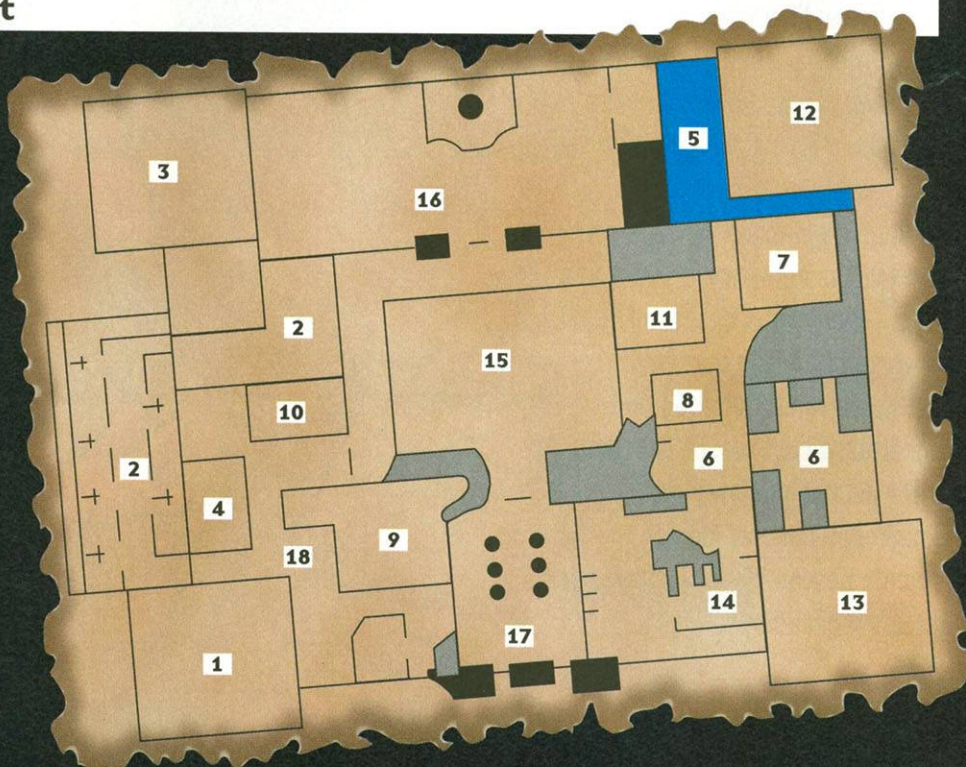
Shadowgate 64

Um in den Kellern von *Shadowgate* nicht verloren zu gehen solltet ihr diesen Game Guide benutzen. Wir zeigen euch den kürzesten und direktesten Weg zum Ziel. Wenn ihr der Beschreibung folgt, steht der Rettung von *Shadowgate* eigentlich nichts mehr im Weg.

In der Stadt

Legende

- 1** Schülerturm
- 2** Friedhof/
Kirche
- 3** Lakmirs Turm
- 4** Zum Rostigen
Schwert
- 5** Wasserweg
- 6** Ausgrabungs-
stätte
- 7** Kontrollraum
- 8** Rastolins Haus
- 9** Diebesraum
- 10** Festus Laden
- 11** Agaars Haus
- 12** Turm der
Prüfungen
- 13** Drachenturm
- 14** Stall
- 15** Altar
- 16** Park
- 17** Durchgang
- 18** Straße

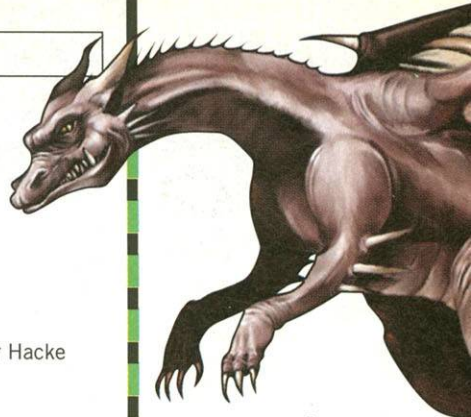


Abschnitt 1 Im Verlies



Wenn ihr das Stroh zur Seite geschoben habt, entdeckt ihr eine Luke. Hier führt ein Weg in die Freiheit!

- Sprecht mit Agaar in der Nachbarzelle.
- Esst das Fleisch und nehmt euch den Knochen.
- Schiebt das Stroh zur Seite und benutzt den Knochen mit der Luke.
- Springt in das Loch.
- Nehmt euch das lose Gitter im Abfluss.
- Betretet die Höhle und nehmt euch die Karte.
- Geht in die nächste Höhle und schlägt mit dem Gitterstab gegen die Steinsäule.
- Lauft über die Säule und nehmt euch die Hacke im nächsten Raum.
- Verlasst diese Höhle und betretet die nächste. Dort müsst ihr mit der Hacke über die grüne Wand klettern.
- Seht nach oben und schlägt mit der Hacke die Decke ein.



Der Drache

schläft. Wenn ihr ihn erst mal geweckt habt, hilft er Del die brennende Stadt zu verlassen.

Abschnitt 2 Der Schülerturm

- Sucht in B1 die Feenfigur und die Rolle mit dem Seil.
- Geht nach 1F und nehmt euch die Elfen-Statue.
- Lauft hoch in den 3. Stock und sucht dort die kleine Münze und das Fläschchen mit dem flüssigen Sonnenuntergang.
- Trinkt davon und stellt dann die zwei Statuen in den Schrank neben die andere. Zuerst die Feenfigur und dann die Elfen-Statue.
- Lauft in den 4. Stock und sucht die Koboldflöte.
- Geht nun zurück in die Bibliothek im 2. Stock.
- Steigt auf die Leiter am Fenster und bindet dort das Seil fest.
- Benutzt die Flöte und klettert am Seil herunter.



Wenn ihr klein seid, könnt ihr problemlos durch das Gitter klettern.

Abschnitt 3 In der Kathedrale



Der goldene Schlüssel hängt an einem Brett im Keller.



Mit der Brechstange könnt ihr später die Holzlatten entfernen.

- Unten müsst ihr erneut die Flöte spielen um wieder zu wachsen.
- Geht jetzt in die Kathedrale und nehmt den goldenen Schlüssel und das Brecheisen mit.
- Schnappt euch die Drachentränen.
- Steigt die Holztreppe hoch und löst mit dem Brecheisen den Nagel.

Die Hellscherin

ist die Schwester von Agaar, der in Dels Nachbarzelle sitzt.



Abschnitt 4 Lakmirs Turm

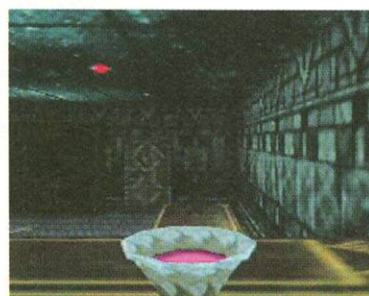
- Findet die Öl-Flasche im 2. Stock.
- Lauft in den 1. Stock und sucht den rostigen Schlüssel, den Krug und das Riesen-Haar.
- Geht nun noch weiter nach unten (B1) und öffnet die rostige Eisentür mit Hilfe der Öl-Flasche.
- Nehmt auch den Stern von der Fahrstuhlür mit und lauft wieder in den 2. Stock.
- Schiebt den Deckel von dem Fass, schüttet die Drachentränen hinein und füllt dann den Krug damit.
- Lauft in das Zimmer mit dem Kamin und löscht das Feuer mit dem Gemisch aus dem Krug.



Nur wenn ihr die Rüstungen in der richtigen Reihenfolge berührt, kommt ihr ans Ziel.

- Setzt den Stern in die dafür vorgesehene Stelle im Kamin.
- Jetzt könnt ihr den Fahrstuhl in B1 benutzen.
- Danach befindet ihr euch in einem Raum mit Rüstungen im 3. Stock.
- Berührt zuerst die Rüstung auf der linken Seite und danach die auf der rechten Seite.
- Dreht euch dann nach rechts und berührt die linke Statue.
- Wenn ihr jetzt die rechte Statue berührt, befindet ihr euch in B1, wo ihr die linke Statue anfassen müsst.
- Dadurch befindet ihr euch wieder im 3. Stock.
- Steigt nun die Treppe hinauf in die 4. Etage.

- Werft den Gitterstab aus der Kanalisation in die Maschine. Dafür erhaltet ihr einen Wappen-Schlüssel.
- Trinkt jetzt einen Schluck aus der Flasche mit dem Nacht-Elixier.
- Schüttet ein wenig flüssigen Sonnenuntergang und danach etwas Nacht-Elixier in die Schale neben dem Bett.



Erst der richtige Elixier-Cocktail lässt den roten Stern erscheinen.

- Steigt auf den Stuhl und benutzt den Wappen-Schlüssel mit dem roten Stern an der Decke.
- Nehmt euch nun den roten Ring im nächsten Raum. Es ist der Ring der Toten. Mit ihm könnt ihr mit Geistern sprechen.
- Geht jetzt zur Kirche.



An dieser Stelle im Kamin müsst ihr den Stern einsetzen.



Abschnitt 5 Der Weg zum Prüfungsturm

- Benutzt den goldenen Schlüssel um den roten Sarg zu öffnen.
- Zieht euch den Ring der Toten an und redet mit dem Geist von Jezibelle. Sie gibt euch einen Anhänger.
- Verlasst den Raum und öffnet die verschlossene Tür mit dem rostigen Schlüssel.
- In der Höhle ist noch eine verschlossene Tür, die ihr auch mit dem rostigen Schlüssel öffnen könnt.
- Jetzt befindet ihr euch im Schülerturm.
- Benutzt den Ring der Toten und redet mit Dorn. Dafür müsst ihr euch neben das Bett in der Kammer stellen. Dorn gibt euch dann den Schlüssel für den Friedhof.
- Nehmt auch den Schuh mit, der auf dem Tisch liegt.
- Geht jetzt in das Diebes-Zimmer und hört euch alle Lieder des Barden Wil an. Achtung: Wenn ihr den Ring der Toten tragt, versteht er euch nicht. Von Wil erhaltet ihr dann eine Blume.
- Lauft jetzt zu der Ausgrabungsstätte 1 und gebt dem Schatzsucher die Münze.
- Wenn er dann verschwindet, könnt ihr euch den dreckigen Schuh von dem Haufen nehmen.
- Geht jetzt zum Wasserlauf und zieht den Ring der Toten wieder an.
- Redet mit dem Geist von Kait.
- Lauft zur Straße, zieht Jezibelles Anhänger an und betretet das Rostige Schwert.



Durch die Drachentränen wird der Geist erst sichtbar.

- Modor stellt euch nun einige Fragen, die ihr wie folgt beantworten müsst: Die erste mit „nein“, die nächsten zwei mit der unteren und die letzte mit der oberen Antwort.
- Sprecht danach mit der Hellseherin und beantwortet ihre Frage mit „ja“. Daraufhin gibt sie euch einen Orb.
- Lauft dann wieder zurück auf die Straße und öffnet die verschlossene Tür mit dem Friedhofs-Schlüssel.
- Geht hindurch und ihr seid im Hinterhof der Kathedrale.
- Entfernt die losen Bretter von der Wand und tropft einige Drachentränen auf den Grabstein.

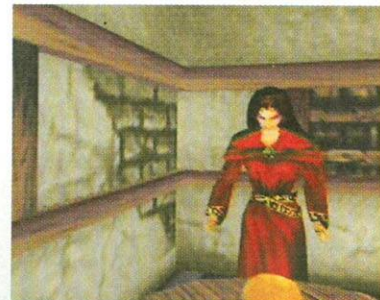
- Zieht den Ring der Toten an und redet mit dem Geist von Wizard. Er verrät euch ein geheimes Wort.
- Begeht euch nun zum Friedhof, benutzt den Ring der Toten und redet mit den Geistern in den Gräbern.
- Legt die Blume des Barden auf das Grab von Aristolyn. Er verrät euch dafür, wo sein Schatz liegt.
- Geht nun wieder zurück in den Abwasserkanal und zieht den Ring der Toten an. Geht zu dem Ende, wo das Skelett liegt.
- Redet mit dem Geist, der euch dann den Schatz gibt.
- Betretet jetzt wieder den Schülerturm und redet in B1 mit den Geistern von Dorn und Kait.
- Begeht euch jetzt in Festus Laden. Tauscht dort den Schatz von Aristolyn gegen die verkratzte Violine.
- Lauft in den Wächterraum und legt die Violine auf den Tisch neben die Noten. Versteckt euch in dem Raum und holt euch dann den Zellen-Schlüssel.
- Geht in den Kerker, öffnet Agaars Zelle und redet mit ihm.
- Reicht ihm die Kugel, beeilt euch und verschließt die Tür von außen.
- Trefft euch danach mit Agaar und der Seherin im Rostigen Schwert.
- Lauft nun zu Agaars Zimmer und holt euch den Drachenzahn, den Feuerstein und den Hebel neben dem Bett.
- Geht jetzt über die Ausgrabungsstätte in das Reservoir.
- Benutzt dort den Durststein und das Wasser fließt ab.
- Geht danach in den Kontrollraum und steckt den Hebel an die rechte Seite der Maschine.
- Dreht jetzt die Räder in folgender Reihenfolge: das Linke nach links, dann das Mittlere nach rechts und das Rechte nach rechts. Betätigt danach den Hebel.
- Jetzt könnt ihr den Prüfungsturm betreten.



Der Bettpfosten passt einfach nicht zum Bett.



Leider müsst ihr euch alle Lieder des Barden anhören um das Rätsel zu lösen.



Die Hellseherin ist die Gefährtin von Agaar dem Zauberer.



Erst wenn ihr die Blume auf das Grab gelegt habt, erhaltet ihr den Schatz.



The ghost relinquishes the treasure.

Mit dem richtigen Text ist es eine Kleinigkeit an den Schatz zu kommen.



Der Drachenzahn liegt gut versteckt hinter Büchern im Regal.



Der Zauberer

Lakmir besitzt einen eigenen Turm, den ihr auch erkunden müsst.

Abschnitt 6 Prüfungsturm

- Betretet den Turm.
- Drückt den Knopf unter Dreslins Portrait (letztes Bild auf der linken Seite).
- Nehmt euch in dem nächsten Raum die Puzzle-Teile und setzt sie wie folgt in dem Wappen auf der Tür ein: Zuerst das linke Teil, dann das ganz rechte, danach zweimal das linke Teil. Dadurch öffnet sich die Tür.
- Im nächsten Raum müsst ihr fünf Fragen beantworten, ohne eine falsche Antwort zu geben. Schafft ihr es nicht, müsst ihr zum Eingang zurück und könnt es noch einmal versuchen. (Da die Fragen im Zufallsprinzip gestellt werden, können wir euch hier nicht weiterhelfen. Nach zwei bis drei Versuchen habt ihr es aber bestimmt geschafft.)
- Jetzt befindet ihr euch im 2. Stock des Turmes.
- Entzündet die Kerze mit dem Feuerstein und nehmt sie mit.
- Betretet den Flur der Dunkelheit.
- Hier gilt es sechs Schalter zu finden und zu drücken, bevor die Kerze nieder-gebrannt ist.



Wenn ihr fünf Fragen richtig beantwortet, verschwinden die Gesichter.

- Habt ihr es geschafft, befindet ihr euch vor einem Kerzenständer im 4. Stock, in den ihr die Kerze wieder stecken müsst.
- Lauft dann rückwärts durch einen der Spiegel. Auch hier müsst ihr probieren. Ihr gelangt dann in einen Raum, in dem ein Ring auf einem Tisch liegen sollte.
- Nehmt euch den Ring des Königreichs, zieht ihn an und stellt euch auf das Teleporter-Feld.



You notice something under the lip of the frame... A switch!

Unter dem Bild befindet sich der versteckte Schalter.



Erst wenn ihr das Wappen richtig zusammensetzt, öffnet sich die Tür.

Abschnitt 7 Der Rest

- Jetzt befindet ihr euch wieder im Schülerturm.
- Benutzt den Ring des Königreichs um die Tür mit dem Drachenzeichen zu öffnen.
- Holt euch die Drachenflöte und geht dann zur zweiten Ausgrabungsstätte zurück.
- Spielt dort vor der großen Tür des Turmes des fliegenden Drachen die Drachenflöte.
- Geht durch die Tür und ihr befindet euch im Untergeschoss des Drachenturms.
- Holt euch das Drachenaugen und geht in den 1. Stock.
- Stellt euch vor das goldene Drachen-Relief und benutzt den Zahn, den ihr bei Aga gefunden habt.
- Jetzt befindet ihr euch im 4. Stock des Turms, wo ihr die Flügel der vier Drachen bewegen müsst.
- Seht nach links und dreht den rechten Flügel des rechten Drachen. Wendet euch nach rechts und dreht den linken Flügel des linken Drachen. Danach müsst ihr euch wieder in die andere Richtung drehen und den linken Flügel des linken Drachen bewegen. Jetzt ist nur noch der rechte Flügel des letzten Drachen fällig – fertig!



Ist der Drache geweckt, hilft er Del.

- Die Treppe fährt herunter und ihr könnt auf das Dach des Turmes. Benutzt dort den Ring des Königreichs und holt euch den Stab der Zeit.
- Begeht euch in den Stall und legt Feuer im Futtertrog.
- Geht zum Schlosstor und gebt Saul den Anhänger von Jezibelle.
- Betretet die Vorkammer und benutzt das Drachenaugen mit dem Stab des Donners, der auf einem Altar liegt.
- Lauft nun in den Park und benutzt den Ring des Königreichs.
- Gebt der Statue von Lord Jair den Stab der Zeit und den Ring des Königreichs.
- Als letztes könnt ihr euch die Schlusssequenz ansehen.



This precious gem looks like the eye from some predator.

Das Drachenaugen müsst ihr am Altar benutzen.



The flames soon spread, devouring everything in its path.

Das brennende Futter lockt die Wachen vom Eingang weg.



Wenn ihr das Rätsel mit den Drachen gelöst habt, fährt die Treppe herunter.



Auf einen Blick

	Nintendo 64
	Preis: ca. 130,-
	Termin: bereits erschienen
	Hersteller: Kemco
	Vertrieb: Mitsui
	Genre: Adventure

Fazit

Shadowgate weiß durch seine düstere Stimmung zu begeistern. Die Rätsel reichen von leicht bis anspruchsvoll. Etwas gewöhnungsbedürftig ist es fast nur mit Geistern zu reden – es gibt nur sehr wenig „lebendige“ Charaktere im Spiel.

Fun-o-Meter



Profi-Meter



Der Hexenmeister

Ist die gefährlichste Figur auf Schloss Shadowgate. Ist er besiegt, habt ihr es geschafft.





Das neue Legend of Zelda - Ocarina of Time von Nintendo.
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.





Bruderschaft von NOD!

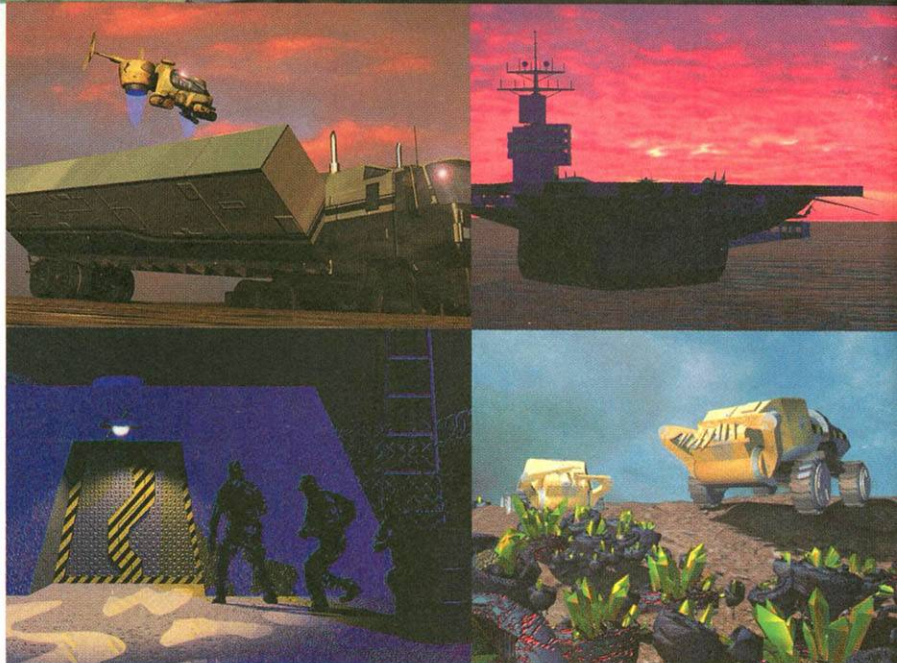
Angeblich schon um 1800 vor Christus gegründet, wurde die Bruderschaft anfangs lediglich für eine kleine terroristische Vereinigung gehalten. Doch wie sich herausstellte, steckt hinter der „kleinen“ Gruppe ein gigantisches Imperium. NOD verfügt nicht nur über ausreichend finanzielle und politische Mittel, sondern auch über gewaltige militärische Macht und vermag es mit der GDI durchaus aufzunehmen.

Command & Conquer

Command & Conquer



Dune (PC) hieß das erste Spiel dieser Art. Doch erst Westwoods **Command & Conquer (PC)** brachte die Echtzeit-Strategiewelle so richtig ins Rollen. Endlich könnt ihr auch auf dem N64 der GDI-Allianz oder der finsternen Bruderschaft NOD als strategischer Berater zur Seite stehen.



Level 1 Lybien

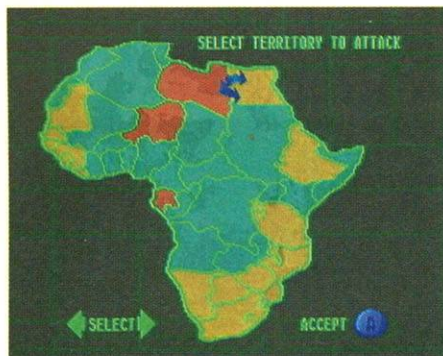


Nikoomba:

Der feige Häuptling hat sich auf einem Hügel am Dorfrand verschanzt. Sobald ihr die richtige Figur anvisiert habt, erscheint ihr Name in der linken Bildschirmecke.

Um der Bruderschaft ein festes Standbein im afrikanischen Raum zu verschaffen müssen zuerst einige „Subjekte beseitigt“ werden. In einer nahegelegenen Ortschaft befindet sich ein solches Individuum: Es ist der Häuptling des Dorfes und sein Name ist Nikoomba. Da seine Weltanschauung nicht mit den Ansichten der Bruderschaft übereinstimmt, müsst ihr Nikoomba ausschalten. Er hält sich auf einem Hügel oberhalb der Ortschaft versteckt. Bewegt einfach eure Truppen zu dieser Stelle und vergewissert euch, dass ihr das Feuer nur auf den Häuptling eröffnet. Schließlich wollt ihr doch keine unschuldigen Dorfbewohner treffen. Viel mehr ist zu dieser Mission nicht zu sagen, da ihr nicht auf nennenswerten Widerstand stoßt.

Level 2a Ägypten



Norden oder Süden:
Meist könnt ihr zwischen zwei oder sogar drei Missionszielen wählen.

Seit einigen Jahren unterhält GDI eine Basis in Ägypten. Verständlicherweise ist das dem Oberhaupt der Bruderschaft schon lange ein Dorn im Auge. Eure Aufgabe ist es eine kleine (aber feine) Angriffsbasis zu errichten und von dort aus das gegnerische Lager einzunehmen. Ein Knopfdruck auf eure mobile Konstruktionseinheit genügt und ihr könnt mit dem Bauen beginnen. In diesem Level findet ihr reichlich Tiberium und solltet somit keine finanziellen Probleme haben. Vorgehensweise: Rekrutiert vor allem Mini-Gunner und fasst sie in kleinen Fünfergruppen zusammen. Greift die Basis von Norden aus an und vergesst nicht Ingenieure mitzunehmen. Diese sollten vor allem die Konstruktionseinheit und die Tiberium-Raffinerie einnehmen.



Los geht's: Jeder fängt mal klein an.



Ausbildung: Die Mini-Gunner sind günstig und effektiv.



Infiltriert:
Schickt ihr Ingenieure zur anderen Basis, so könnt ihr die Gebäude eures Gegners einnehmen.

Level 2b Ägypten

Angiff:
Achtet darauf, die Gebäude, in denen Soldaten ausgebildet werden, möglichst zuerst unbrauchbar zu machen oder einzunehmen.



Der einzige Unterschied zu Mission 2a ist die Lage der gegnerischen Basis und der Levelaufbau. Die Taktik bleibt trotzdem die gleiche: Viele, viele Mini-Gunner um sich scharen und den Gegner von Norden aus überrennen.

Level 3a Sudan

GDI hält in einem Lager im Sudan politische Führer des Landes gefangen. NOD will den Opfern zu Hilfe kommen und sie befreien. Taktik 1: Baut so schnell es geht eure Basis maximal aus. Danach solltet ihr beginnen Soldaten zu rekrutieren und Fahrzeuge zu bauen. Ein Drittel eurer Truppen sollte immer aus Mini-Gunnern bestehen. Schickt jetzt nach und nach kleinere Truppenverbände zur feindlichen Basis um den Gegner so weit zu schwächen, dass ihr ihn mit einer großen Streitmacht (25 Einheiten und mehr) überrennen könnt.

Das Gefangenenerlager befindet sich ganz im Westen der Basis. Ihr dürft es auf keinen Fall sprengen, da die Mission sonst ein Fehlschlag wäre. Stattdessen infiltriert ihr es mit einem Ingenieur. Die zweite Taktik geht zwar schneller, ist aber auch riskanter als die erste. Sobald ihr die feindliche Basis ausgemacht habt, bildet ihr eine Einheit aus mehreren Buggys und drei bis vier Ingenieuren, die direkt hinter den Fahrzeugen laufen. Fahrt jetzt direkt zum Gefängnis. Mindestens einer eurer Ingenieure sollte es bis dorthin schaffen und somit die Mission erfolgreich beenden.



Eure Basis ist schon nach wenigen Minuten ausgebaut.



Bazooka-schützen sind zwar dreimal so teuer wie Mini-Gunner aber, auch weit effektiver, wenn es darum geht, Gebäude oder Fahrzeuge zu zerstören.



Das Gefängnis könnt ihr links oben in der Ecke sehen.

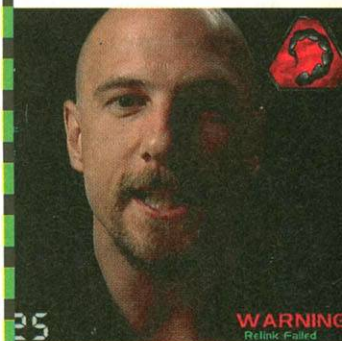


Die Masse macht's: Mit über 25 Soldaten hat es der Gegner schon ziemlich schwer.



Global Defense Initiative (GDI)

Der Gegenpol zu NOD ist eine Vereinigung, die von den Vereinten Nationen geführt wird und gewisse Ähnlichkeiten mit der NATO hat. Gegründet wurde sie im Oktober 1995 und hat sich vor allem friedensschaffende und friedensichernde Maßnahmen zur Aufgabe gemacht.



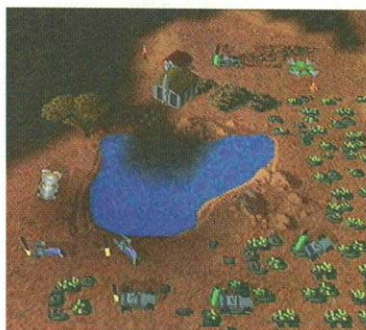
Kain!

Der glatzköpfige Bartträger ist das uneingeschränkte Oberhaupt der Bruderschaft von NOD und hat die totale Befehlsgewalt inne.



Level 3a Sudan

Auch hier sind sich die beiden Missionen wieder ziemlich ähnlich. Die Vorgehensweise bleibt die gleiche. Allerdings ist die zweite Variante in diesem Level einfacher, da ihr nicht durch das gesamte Lager eures Gegners hindurch marschieren müsst um das Gefängnis zu erreichen. Achtet auch auf eure Basis, die gelegentlich über das Tiberiumfeld im Norden von kleinen NOD-Verbänden angegriffen wird.



Der Schein trügt: Um den ruhigen See herum tobt die Schlacht.



Fast geschafft: Jetzt müsst ihr nur noch das Gefängnis einnehmen.



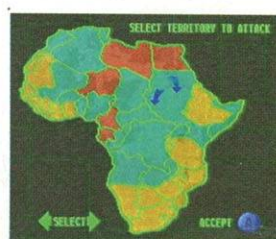
Zerstört ihr das Gefängnis, ist die Mission verloren.



Die Ingenieure warten geduldig auf ihren Einsatz.



Der Geschützturm kann eure Truppen dezimieren.



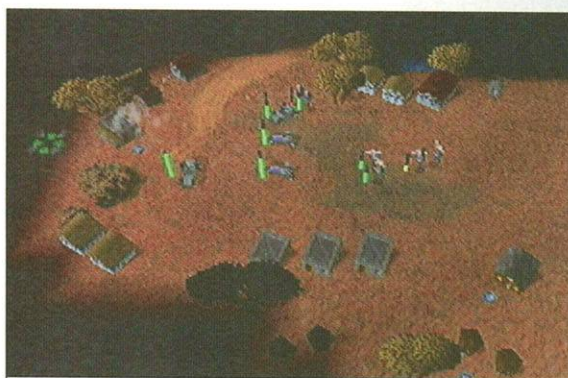
Noch überwiegen die gelben Regionen auf der Karte.



Bewertung:

Nach erfolgreichem Abschluss einer Mission werden eure Leistungen bewertet. Dabei spielen vor allem eure Führungsqualitäten und eure Effektivität eine Rolle.

Level 4a Tschad

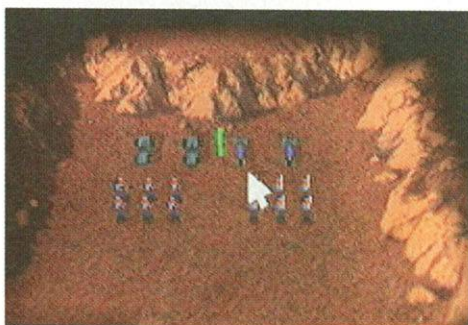
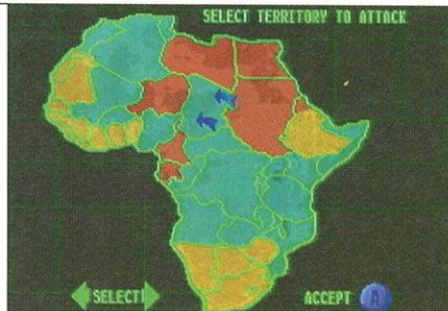


An's Werk: Eure Truppen beginnen mit ihrer Aufgabe.

Feindliches Lager: Dieses Lager könnte euch vor einige Probleme stellen. Das Gute daran ist, dass ihr euch gar nicht um diese Basis zu kümmern braucht. Auch wenn ihr sie nicht zerstört, könnt ihr die Mission schaffen.



Globale Schlacht: Der Konflikt breitet sich nach und nach über ganz Afrika aus.



Kleine Basis: Mit diesen Einheiten müsst ihr auskommen.



Hinterher: Lasst das Transportfahrzeug nicht entkommen.

Level 4b Tschad



Eine Siedlung, die der Bruderschaft freundlich gesinnt ist, wird immer massiver von den GDI-Streitkräften attackiert. Um dem ganzen ein Ende zu bereiten beschließt Kain die Siedlung dem Erdboden gleich zu machen und GDI die Schuld in die Schuhe zu schieben. Auch hier könnt ihr keine Basis errichten. Unterwegs zur Siedlung schaltet ihr alle Gegner aus und grast danach die kleine Gemeinde so

lange ab, bis keiner mehr übrig ist. Falls euch in einem der beiden Level die Grenadiere zu schaffen machen sollten, dann fahrt mit jeweils einem Buggy zur nächsten gegnerischen Einheit. Wartet, bis die Gegner euch verfolgen, und lockt sie zu euren Truppen zurück. So könnt ihr den Gegner langsam aber sicher dezimieren.



Geschafft: Das Dorf ist fest in eurer Hand.



Die Einheimischen verstecken sich vor euch.



Hinterhalt! Doch der Masse an Truppen ist der Gegner nicht gewachsen.

Level 5 Mauretanien



Einmarsch: Die Zerstörung der Gebäude ist der Anfang vom Ende.

In der näheren Umgebung muss sich ein GDI-Lager befinden. Von dort aus fliegt die Allianz A-10-Luftangriffe. NOD-Zulieferer haben euch mit Luftbodenraketen ausgestattet. Verteidigt also eure Basis gegen die Luftangriffe und zerstört die feindliche Basis samt Flugfeld.

Taktik: Euer Lager solltet ihr südöstlich auf der Karte errichten. Baut nicht gleich von Anfang an Raketenabschussrampen. Erforscht den Westen der Karte mit einem Buggy. Folgt der Straße nach Westen und passiert danach die Brücke im Norden am Kartenrand entlang. Ganz im Norden fahrt ihr ein kleines Stück nach Osten. Jetzt solltet ihr euch an der feindlichen Konstruktionsanlage befinden. Schnappt euch vier Bikes (baut gleich neue nach), nehmt noch ein bis zwei leichte Panzer zum Schutz mit und stampft die Anlage in Grund und Boden. Da der Gegner jetzt nichts mehr bauen kann, habt ihr Zeit eure Basis weiter auszuweiten (vergesst die Luftabwehr nicht) und das Gegnerlager nach und nach zu vernichten.

Eine weitere Möglichkeit ist die feindlichen Gebäude nach und nach mit Ingenieuren einzunehmen (natürlich angefangen bei der Konstruktionsanlage) und zu verkaufen, damit ihr mehr Geld für eigene Einheiten habt. Eines der wichtigsten Dinge in Mauretanien: Verteilt eure Truppen weiträumig in Dreiergruppen auf dem Gelände, da ihr sonst eure ganze Armee auf einen Schlag verlieren könnt.



So nah sollten eure Truppen nicht beisammen stehen.



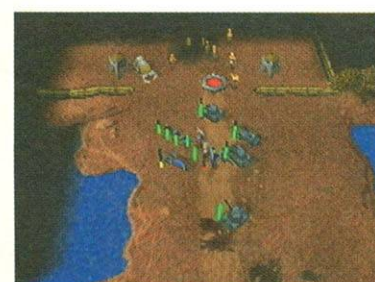
Brachland: Vom Lager des Gegners bleibt nicht viel übrig.



Die andere Basis: Ruhig, aber umso gefährlicher.



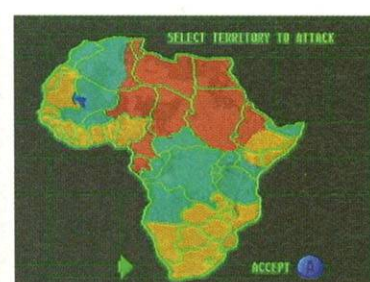
Klein, aber oho: Leichte Panzer von Anfang an.



Autsch: Ein Angriff mit allen Einheiten kann auch mal voll in die Hose gehen.



ohne Luftabwehr seid ihr hier total aufgeschmissen.



NOD an die Macht: Der Kontinent färbt sich rot.



Auf einen Blick

Nintendo 64
Preis: ca. 100,-
Termin: August
Hersteller: Looking Glass
Vertrieb: Nintendo of Europe
Genre: Echtzeit-Strategie

Fazit

Command & Conquer ist der Vorreiter der Strategiewelt. Jeder kennt es, jeder hat es schon einmal gespielt – und vor allem, weil dieses Spiel genauso aussieht wie die Ur-Version, kommt kein N64-Strategie an diesem Meilenstein vorbei. Eine Maus wäre zwar hilfreich, der Analogstick tut's aber auch.

Fun-o-Meter

no Fun — Funny — Fun-tastisch

Profi-Meter

Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi

LESERBRIEFE

NFV fragt:

- Hättet ihr gerne eine Messe wie die E3 in Deutschland?
 - Wenn ihr auf eine Fachmesse dürftet, was wäre euer Lieblingsziel - Tokio (TGS oder Shoshinkai), L.A. (E3) oder London (ECTS)?
 - Ihr würdet bestimmt auch mal gerne so eine Messe besuchen! Wer bietet uns den besten Grund!
- Schreibt der Redaktion!

Aufruf

Ihr wollt eure Meinung zur NFV loswerden? Kein Problem! Ein Leserbrief ist der einfachste und direkteste Weg. Und wir wissen dann, welche Probleme und Fragen ihr habt. Ausreden uns nicht zu schreiben gibt es keine: Ihr könnt nämlich auch einfach eine der oben stehenden Fragen beantworten.

Also, zückt den Füller, wetzt den Bleistift und schickt Eure Post an: Nintendo Fun Vision „Leserbriefe“ Postfach 56 01 40 60406 Frankfurt

Größer als Zelda?

Halo Fun Vision!

Ich habe eigentlich nur eine Frage: Wird es in nächster Zeit tatsächlich ein Spiel geben, das größer wird als *Legend of Zelda - The Ocarina of Time*?

Jens Knorka, Magdeburg

■ Gute Frage! Darüber diskutieren wir hier nämlich auch immer wieder ... Die Meinungen gehen auseinander, aber eins steht fest: Es wird schwierig den Rummel um *Zelda* noch zu toppen! Wenn es in naher Zukunft Spiele gibt, die das vielleicht schaffen könnten, dann nur *Donkey Kong 64* oder *Perfect Dark*. Wir sind mindestens genauso gespannt wie du, Jens! Die Modul-Größe sprengen demnächst jedoch ein paar Spiele. Während *Zelda* noch 256 Megabit hatte, ist das erste Capcom-Modul bereits auf 512 Megabit zu haben - inklusive toller Render-Szenen wie auf der Playstation.

Hohe Telefonrechnung

Halo Fun Vision-Team! Ich schreibe diesen Brief an euch aus zwei Gründen: Erstens glaube ich, dass ihr die einzigen seid, die die Leserbriefe richtig lesen und nicht nur so überfliegen. Und zweitens habt ihr die meisten Tipps & Tricks im Heft. Aber noch was: Hinten auf der *Micro Machines 64* Turbo-Spielanleitung ist eine

Hotline angegeben, bei der man Cheats bekommt. Da aber die Hotline 2,40 DM pro Minute kostet, wäre es klüger, wenn ein Verlag anrufen würde und die Cheats den Lesern mitteilen würde.

Marco Aumüller, Weil

■ Hey, na klar lesen wir eure Briefe immer sehr aufmerksam - wir wollen doch wissen, was ihr so denkt. Und außerdem sind wir ganz scharf darauf gelobt zu werden ... Also schreibt, was Papier und Tinte hergeben! Mit der 0190er-Hotline können wir dir allerdings nicht weiterhelfen. Wäre wohl auch nicht ganz fair dem Hersteller gegenüber, denn der nimmt für diese Nummer nicht nur Geld um die Anrufer zu ärgern. Schließlich muss er auch die Leute bezahlen, die da sitzen und Cheats verraten. Aber hast du es schon bei unserer Hotline versucht (Do., 15-18 Uhr)? Vielleicht können wir dir - ganz kostenlos, versteht sich - weiterhelfen.

RPG-Liebhaber

Ich habe ein paar Fragen zu RPGs an euch. Warum gibt es für das N64 nur ein RPG? Warum gibt es keine Spiele wie *Lufia* oder *Breath of Fire 2* für diese Konsole? Gibt es Pläne für ein *Lufia 2* (3) fürs N64? Wie stehen die Chancen für eine N64-Umsetzung von *Breath of Fire 3*?

Marco Singer, Lehre

■ Oh je, sag mal Marco, kann es sein, dass du ziemlich gefrustet bist? Du hast ja recht, die RPG-Situation auf dem N64 sieht nicht gerade rosig aus, aber so schlimm ist es nun auch nicht. *Holy Magic Century* war doch ein Anfang und der *Zelda*-Knaller *Ocarina of Time* fällt auch in die Kategorie RPG. Leider gehören *Lufia* und *Breath of Fire* nicht zu den Titeln, die umgesetzt werden. Aber im Messebericht findest du garantiert etwas, was dir gefallen wird.

Hier kommt der Nachwuchs!

Mein Kumpel Viktor Merkel und ich basteln gerade an einem Action-Adventure. Die Story zum Spiel habe ich euch beigelegt. Nun habe ich noch ein paar brennende Fragen an euch:

1. Mit welchem Programm lässt es sich am einfachsten machen (z. B. Click and Play)?
2. Bitte sagt mir, wie euch unsere Geschichte gefallen hat!
3. Könntet ihr vielleicht mal irgendwann *Zelda*-Aufkleber beileihen?

Macht weiter so!

Johann Kunz, Rottenburg

■ Wow, haben wir es hier etwa mit den kommenden Stars am Programmierhimmel zu tun? Finden wir klasse, wenn ihr auch selbst programmieren wollt. Allerdings sind wir nur arme kleine Redakteure, die von

Spielerprogrammierung (fast) keine Ahnung haben. Deshalb können wir euch bei der Wahl der geeigneten Tools nicht weiterhelfen. Euer Manuskript haben wir aufmerksam gelesen und finden die Story sehr interessant - allerdings sind 1 1/2 Seiten viel zu wenig für eine echte Bewertung. Aufkleber wird es in nächster Zeit wohl nicht geben, jedenfalls nicht auf dem Heft. Aber wir machen euch ein Angebot: Schickt einen mit 1,10 DM frankierten und an euch selbst adressierten Rückumschlag an uns und ihr bekommt drei Fun Vision-Aufkleber. Die Adresse ist: Nintendo Fun Vision, Kennwort „Sticker“, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt.

In der Kürze ...

Halo Fun Vision!

Hier meine Antworten zu „NFV fragt“ aus dem letzten Heft:

- *Rainbow Six* für den GBC (ein Spiel, das nicht erwartet werden kann).
- Dass sie den besten Job, den ich mir denken kann, haben (Was ihr Spieleentwickler schon immer sagen wolltet!).
- Ein GBC-Spiel in 3-D (Das Traum-Superspiel).

Christian Lembke, Frankfurt

■ Knapp, aber ehrlich! Auch dir, Christian, vielen Dank für deinen Leserbrief. Ganz ähnliche Antworten haben wir von vielen anderen Lesern bekommen. Aber eins gibt uns zu denken: Wir wollten euch mit unseren Fragen nicht die Schreiblust verderben - im Gegenteil. Ihr dürft die „NFV fragt“-Fragen gerne ausführlicher und mit Kommentaren beantworten - also bis zur nächsten Ausgabe, wir freuen uns drauf!

Fragen-Flut

Ich halte keine langen Vorträge, sondern komme gleich auf den Punkt: Ich bin sehr dafür, dass ihr wieder einen Comic einführt. Ich hätte da noch einen Anreiz für euch: Viele schreiben Leserbriefe übers Internet. Wie wäre es mit einem Newsletter via E-Mail?

Gewinner!

Herzlichen Glückwunsch allen Gewinnern, die bei unserem großen Gewinnspiel zu „The Legend of Zelda - Ocarina of Time“ präsentiert von Cyber Games + Fun Vision einen der tollen Preise abgesahnt haben.

Je 1 *Zelda*-Limited Edition Box besitzen nun Robert Schreiben, Berlin; André Lott, Herzebrock; Arcoria Maurizio, Calw; Thomas Schmidtko, Birkenau und Stefan Schneider, Rödermark. Eine *Zelda*-Uhr mit Klettarmband tragen jetzt Tobias Richter, Warmbad; Marcel Brocht, Wuppertal und Denis Schneider, Rödermark. Einen *Zelda*-Rucksack erhielten Patrick Schell, Darmstadt; Michael Illic, Schellenberg (FL) und Stefanie Scheid, Taunusstein. Eine *Zelda*-Armbanduhr zeigt die Zeit für Birgit Schäfer, Schwalmthal; Martin Hellige, Güsten; Sascha Heß, Hähnlein; Sebastian Worm, Much; Jens Knorpp, Westhofen; Mark Heywinkel, Bielefeld; Christof Mroz, Düren; Adrian Blankenstein, Berlin; Antje Schneemann, Berlin und Roger Schären, Glattbrugg (CH). Aus einem *Zelda*-Becher trinken u. a. André Holz, Stuttgart; Gabi Haertel, Bad Liebenzell und Andreas Berger, Chemnitz. Von einem *Zelda*-Cap werden jetzt u. a. Karin Wiecezorek, Hilchenbach; Pascal Reinling, Schladen und Martin Gäbler, Lahr „behütet“. Je ein *Zelda*-T-Shirt ging u. a. an Josef Meier, Ruhstorf Rott; Sandra Kaufmann, Zufikon (CH); Roman Zwahlen, Schwarzenberg (CH); Michael Bartolf-Kopp, Heidelberg und Ian Sipos, Reinach (CH). Die Gewinne wurden bereits verschickt! (Aus Platzgründen konnten wir leider nicht alle Gewinner auflisten.)

Die Leserumfrage ...

... aus dem letzten Heft hat mächtig in den Redaktionsalltag eingeschlagen! Hier stehen massenweise Kisten mit ausgefüllten Fragebögen herum, die wir in den kommenden Wochen auswerten müssen. Das wird ein hartes Stück Arbeit ...

Aber ihr macht es uns einfach mit euren tollen Bewertungen. Hey, danke Leute – ihr zeigt uns, dass wir auf dem richtigen Weg sind! (Nun gönnt uns doch die kleine Selbstbeweihräucherung.) Hier ein paar Zitate zur Bewertung des Fachwissens der Redakteure: „**Note 1, sehr gute Komplettlösungen ...**“ Anthony Haevermaet, Bredene (B); „**Note 1, weil sie gute Berichte schreiben.**“ Hermann Heiler, Türkheim; „**Note 1, die Game Guides sind einfach genial.**“ Jürgen Gössnitzer, Innsbruck (A). Einen witzigen Kommentar dazu wollen wir euch nicht vorenthalten: „**Ich habe keinen NfV-Redakteur aufreiben können um ihn zu testen!**“ Manfred Kosselbau, Weil am Rhein.

Wer den Fragebogen noch unausgefüllt zu Hause hat, kann immer noch mitmachen. Wir haben die Teilnahmefrist bis zum 20.7.1999 verlängert. Schließlich gibt es ja auch was zu gewinnen! Vielen Dank bei allen, die schon mitgemacht haben – und auch bei denen, die noch einen schicken.

Obwohl ich Abonnent bin und alle Hefte habe, frage ich euch: Habt ihr noch weitere Tipps und Tricks zu Mario Kart 64?

Thorsten aus dem Wilden Süden

■ Ja ja, der Comic. Der verfolgt uns immer wieder. Mal abwarten, was draus wird. Aber in nächster Zeit wohl erst einmal nichts, denn fremde Comics wollen wir nicht drucken und für eigene fehlt uns schlicht die Zeit.

Du hast recht: Viele unserer Leser schicken ihre Briefe per E-Mail. Und das mit dem Newsletter per Internet ist gar nicht schlecht. Wir brüten gerade über ähnlichen Ideen – mehr wird noch nicht verraten! Aber schau' doch ab 1.7.1999 mal auf unsere Website: Unter www.funvision.com werden dann wöchentlich (!) die neuesten Infos rund um Nintendo gebracht. Das ist so gut wie ein Letter! Zu **Mario Kart 64** gibt's unseren Game Guide mit den Abkürzungen und Tipps zum Fahren. Aber wenn du Tipps zu anderen Spielen suchst, dann fordere doch unseren Tipptime-Index an. Der kostet nur DM 3,- in Briefmarken. Wie das genau geht, steht auf der Funny Shop-Seite, auf der du auch Hefte nachbestellen kannst.

Sommer-Pause

Liebe Fun Vision-Redaktion!
Es dauert zwar noch ein bisschen (leider) bis zu den Sommerferien, aber ich habe trotzdem schon nach Spielen geschaut. Dummerweise verschieben sich viele angekündigte Titel schon wieder. Und das auch noch bis in den Herbst hinein. Warum eigentlich?

Anna Leder, Kiel

■ Ach ja, immer diese lästigen Spiele-Verspätungen! Es ist schon blöd, da freut man sich auf tolle Sommerferien voller Zockerei und

dann? Nichts war's! Spiele verschieden sich aus unterschiedlichen Gründen. Entweder werden die Programmierer nicht fertig oder das fast schon fertige Spiel ist so schlecht, dass es nochmal überarbeitet werden muss oder, oder ... Und wenn sich so ein Spiel kurz vor dem Sommer verschiebt, dann warten die Vertriebe tatsächlich bis zum Herbst, das ist gut beobachtet! Warum ist ja klar: Im Sommer sind alle Leute im Urlaub, da geht kaum jemand in den Laden um ein Spiel zu kaufen. Und nach dem Sommer wäre der Titel dann schon wieder alt ... Also bleibt nur eins: Hoffen auf den Herbst!

Kontaktbörse

■ Welches Mädel aus dem Raum Kro-nach und Umgebung spielt auch sooo gerne N64 wie ich? Bin 27 Jahre alt und suche nach einem N64-süchtigen Mädel zum gemeinsamen abzocken! Melde Dich bei: Timo Beez, Windberg 4, 96358 Teuschnitz, Telefon 0 92 68 / 64 65.

■ Cheater Club sucht Mitglieder (für nur 1,66 DM/Monat)! Kostenlose Infos beim Cheater Club, H.-Allmers-Straße 22, 26721 Emden.

■ 64 Ultra Club sucht Mitglieder! Für nur 1,50 DM pro Monat bekommt Ihr ein Club-Heft mit jeder Menge Tests, Cheats und Codes. Schickt einen Brief mit 1,50 DM + Rückporto + Eurer Adresse an Philipp Bohl, Am Hof 6, 56858 Sosberg.

■ Suche weitere Mitglieder für den Club 64! Bei Interesse melden bei: Marc Hesselmanns, Amandusweg 1a, 47638 Straelen, Tel. 0 28 39 / 6 93.

■ An alle Nintendo-Fans! Der CFD-Nintendo-Club sucht Mitglieder! Mit Spieleberatung, Clubheft und vielem mehr gratis! Mitmachen kann jeder, auch ohne Gerät! Infos: Tel. 0 27 77 / 3 69, Christopher.

START



fun vision

WWW.FUNVISION.COM

ab 1. Juli 1999 neu im Internet!

FUNNY NEWS

FUNNY CHEATS

FUNNY SHOP

FUNNY CHATS

UND NOCH MEHR



Das ultimative Bookmark für alle Nintendo-Fans:

WWW.FUNVISION.COM

NINTENDO FUN VISION BRINGT'S IM ABO:

**3 Hefte für
13,- DM!**

- Inlandspreis -

**Jederzeit
kündbar!**

- nach den ersten drei Heften -

**Supergünstig!
Ohne Risiko!**

**Mit
Überraschungs-
prämie!**

- bei automatischer Verlängerung -

GUIDES • TIPPS • CHEATS



20 SEITEN
MESSE
INSIDE
Alle Spiele,
alle News!

JETZT IM
INTERNET!
www.funvision.com
Surft hin!

**Nintendos
GEHEIM-
WAFFE**

Die neue Dolphin-Konsole
entsteht mit Hilfe von IBM
und Matsushita

E3!

• Disney King G4 - besser als Zelda?
• Die Pokémon-Invasion kommt!
• Über 60 neue Game Boy- und über 100
neue N64-Spiele!
• Super: Perfect Dark, Warcraft 3, Total 3



JA! Ich abonniere 3 Ausgaben der
Nintendo Fun Vision zum Super-Preis
von 13,- DM (Inland) bzw. 18,50 DM
(Ausland). Jeweils nur gegen Voraus-
kasse per Verrechnungsscheck!
Kündige ich nicht vor Ablauf, verlän-
gert sich das Abo automatisch um
6 Ausgaben zum Preis von 30,- DM
(Inland) bzw. 40,- DM (Ausland).
Das Abo ist nach den ersten 3 Ausgaben
jederzeit kündbar! Geld für bereits
bezahlte, aber noch nicht erschienene
Ausgaben erhalte ich zurück.
Als Dank für das Interesse erhalte ich
noch eine Überraschungsprämie.

NINTENDO FUN VISION-SPEZIAL-ABO

NFV 45

JA! Ich abonniere 3 Ausgaben der
Nintendo Fun Vision zum Super-Preis
von 13,- DM (Inland) bzw. 18,50 DM
(Ausland). Jeweils nur gegen Voraus-
kasse per Verrechnungsscheck! Kündige ich nicht vor
Ablauf, verlängert sich das Abo automatisch um
6 Ausgaben zum Preis von 30,- DM (Inland) bzw.
40,- DM (Ausland). Als Dank für das Interesse
erhalte ich dann noch eine Überraschungs-
prämie. Das Abo ist nach den ersten 3 Heften
jederzeit kündbar. Geld für bezahlte, aber noch
nicht erschienene Ausgaben erhalte ich zurück!

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 Voraus-
kasse per Verrechnungsscheck 13,- DM (Inland) bzw. 18,50 DM (Ausland).

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 die-
ser 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.

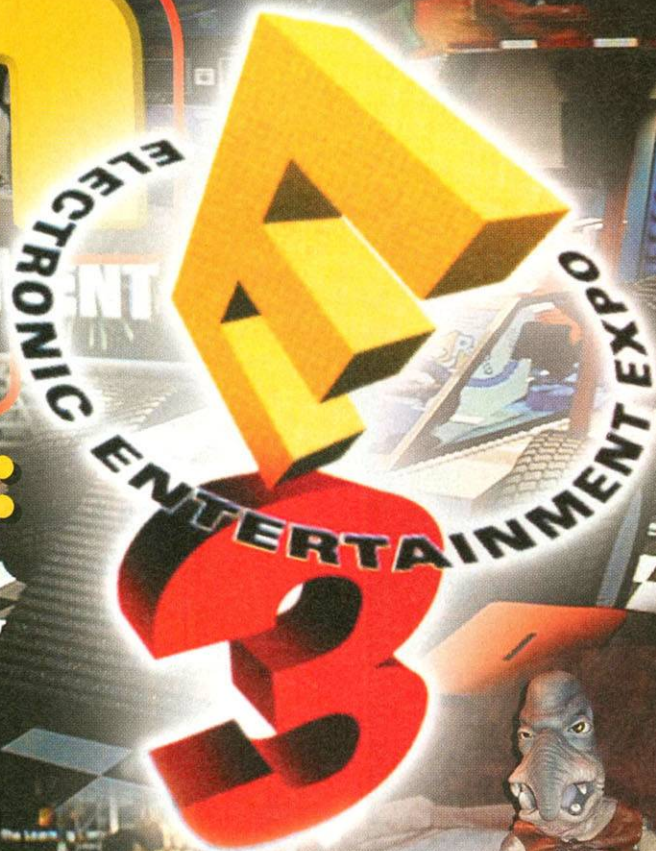
Nintendo

7+8/99
Juli/August
Ausgabe Nr.45

fun vision

L.A. RUSH HOUR:

- alle Spiele für den Game Boy Color und das N64
- alles über Dolphin, die neue Konsole

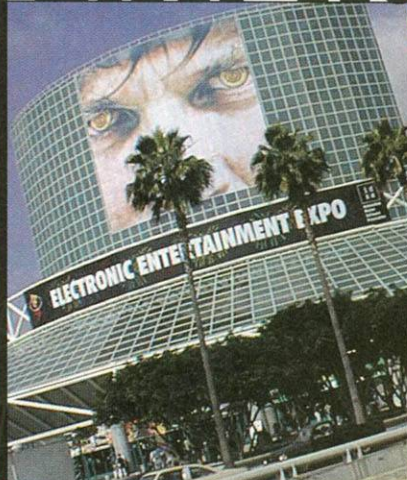


ENTSTANDEN





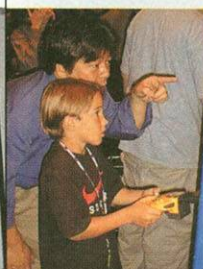
L.A. Rush Hour



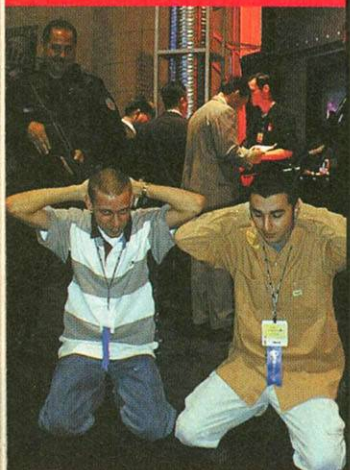
Das Chaos tobte – nach zweijährigem Exil in Atlanta, Georgia – endlich wieder in Los Angeles. Größer, besser, voller (33 % mehr Besucher), aber nicht so laut wie im Vorjahr (was den Ohren gut tat). Ca. 1.900 Spiele für alle Systeme wurden von rund 440 Ausstellern vorgestellt. Kurz gesagt, es war die beste Electronic Entertainment Expo (E³) überhaupt. Vor allen Dingen die kleinen Sensationen am Rande machten diese Messe zum Ereignis. Wer hätte gedacht, dass Nintendo of America jetzt schon die Katze, bzw. den Dolphin, aus dem Sack lässt? Eine Kooperation mit zwei der wichtigsten und größten Firmen der Welt – IBM und Matsushita – ist doch geradezu ein Erfolgsversprechen für die neue Konsole. Auf Seite 34 erfahrt ihr alles, was bereits bekannt ist. Doch bei aller Euphorie über eine neue Konsole dürfen wir die beiden technischen Wunderwerke nicht vergessen, die ihr daheim habt und mit denen es sich auch in den kommenden Jahren noch vorzüglich daddeln lässt. Die Flut an Game Boy-Spielen (weit über 60 neue, meist komplett neu entwickelte Titel) ist gigantisch. Nintendo hat die Latte an möglichen Farben auf über 100 hochgesetzt und lässt im Winter die Pokémon auf Deutschland los (ab Seite 65)! Außerdem sind endlich Namco und Capcom wieder mit im Boot und entwickeln zahlreiche Titel – auch für das Nintendo 64. Unter den neuen Spieleentwicklern sind Red Storm (Firma des Roman-Autors Tom Clancy), ESI und die fleißigen Jungs von Vatical Entertainment. Von all diesen Firmen stehen uns große Dinge ins Haus. Auf der Nintendo 64-Seite gibt es ebenfalls viel zu sehen. *Donkey Kong 64* war spielbar und *Perfect Dark* zog jeden Hobby-Geheimagenten mit und ohne Doppelnulld auf seine Seite. Und das waren nur zwei Highlights von Nintendo selbst: Freut euch auf weit über 100 N64-Entwicklungen von Star-Teams wie Acclaim, Take Two, Konami, Ubi Soft, Crave, Titus, Kemco und natürlich Infogrames. Genug geschwelgt, denn ihr wollt ja wirklich sehen, was denn genau los war. Auf der nächsten Seite geht es los – 19 weitere Seiten voller Messe-Infos, so viele wie noch nie bei Fun Vision. Viel Spaß dabei wünschen eure Funnies!

Los Angeles, Stadt der Engel, Stadt der Videospiele. Über 55.000 Besucher aus 70 Ländern pilgerten zur größten Video- und Computerspiele-Messe, der E³.

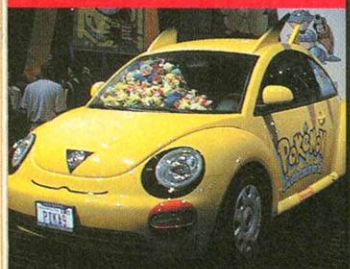
Eine Handelsmesse ...
„Absolut niemand unter 18 hat Zutritt“ – wie die Jungs das machen, ist uns ein Rätsel. Aber sie schaffen es immer!



Schwerverbrecher:
So sehen junge Redakteure aus, die sich am Stand von Red Storm daneben benehmen und dann in Sicherheitsverwahrung kommen ...



Beetle-Wahnsinn:
Auf amerikanischen Straßen sind die New Beetles nichts besonderes mehr. Wohl aber diese Pikachu-Variante; einen VW hatte Nintendo mit Stoffpuppen gefüllt.



In der Zange.

US-Korrespondent Peer (li.) und Oliver (re.) interviewen Gary Bandy von Paradigm.



Einladung:

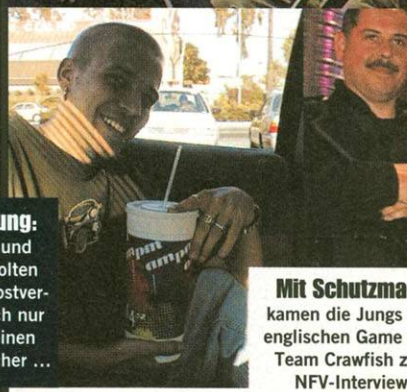
Markus Menold vom Club Nintendo (rechts) erwies sich als freundlicher Gastgeber.



Stärkung:
Pablo und Rudi holten sich selbstverständlich nur die kleinen Trinkbecher ...

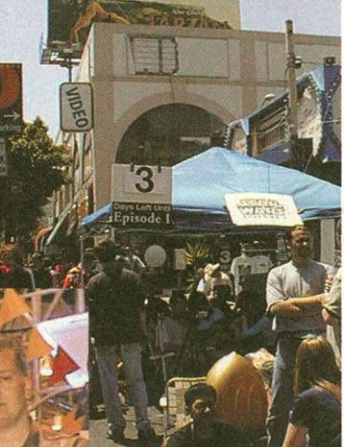


Mit Schutzmann
kamen die Jungs vom englischen Game Boy-Team Crawfish zum NFV-Interview.



Star Wars-Fieber:

Die Schlange am Manns Chinese Theatre war lang, alle wollten Eintrittskarten für Star Wars: Episode 1. Und wir mussten drei Tage vor dem Kinostart wieder nach Deutschland zurück – heul!



Xena und Hercules

Titus will dieses Jahr noch zwei Helden-Titel in Deutschland veröffentlichen. *Xena, Warrior Princess* und *Hercules – The Legendary Journeys* werden für den GBC und das N64 erscheinen. Die dazugehörigen TV-Serien sind auch hier in Deutschland Quoten-Hits.

Xena – The Talisman of Faith ist ein Prüfgelenspiel, in dem euch neben der Hauptdarstellerin zehn weitere Kämpfer mit ihren Waffen, Attacken und (aus dem TV bekannten) Sprüchen zur Wahl stehen. Auf dem N64 kann man mit bis zu vier Spielern in vier Modi losprügeln, auf dem GBC wird es eine Link-Option geben. Bei der N64-Version von *Hercules* zieht ihr im Rollenspiel-Stil mit vier Leuten durch das Land und hindert den Kriegsgott Ares daran das Königreich zu übernehmen. Alle Charaktere sind mit verschiedenen Waffen und Fähigkeiten ausgestattet. Auf dem GBC sieht *Hercules* ganz



Kampf dem Minotaurus!
Hercules ist ein Sagenheld.

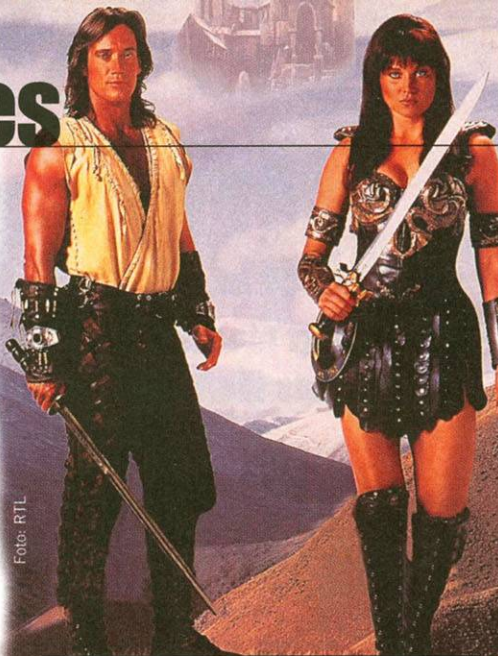


Foto: RTL

Hercules (Kevin Sorbo) und Xena (Lucy Lawless), der Göttersohn und die Kriegerin.

anders aus. Hier spielt ihr entweder Hercules oder Xena. Ihr müsst euch gegen böse Kreaturen durchsetzen, Schätze finden und natürlich den Schwachen helfen. Mit einem Link-Kabel könnt ihr sogar zu zweit spielen und euch gegenseitig helfen.

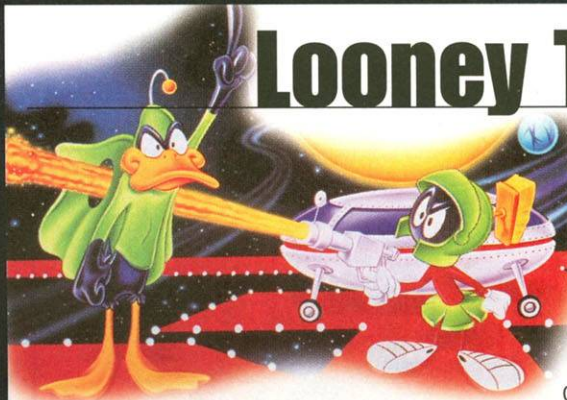
Daikatana

Das Action-Adventure *Daikatana* von Kemco ist zu Weihnachten mit Sicherheit eines der Highlights! In *Daikatana 64* geht es darum sich durch vier große 3D-Welten zu schlagen. Ein futuristisches Japan, das San Francisco von heute, das antike Griechenland und die dunklen Seiten von Norwegen wollen erobert werden. Unterwegs begegnen euch über 60 verschiedene Arten von Gegnern. Es handelt sich aber nicht um ein hirnloses Ballerspiel, selbst die 25 verschiedenen Waffen müssen vor jeder Mission sorgfältig ausgewählt werden. Auf dem N64 bestreitet ihr dieses Abenteuer in der Ego-Shooter-Sicht, auf dem Game Boy Color in 2-D von oben. Natürlich werden das Controller-, Rumble- und Expansion Pak unterstützt.

Ein **Dai-katana** ist ein „großes Samurai-Schwert“.



Looney Tunes



Bei Infogrames dreht sich alles um die Looney Tunes! Neben Game Boy Color-Spielen von Sunsoft wird es dort auch N64-Titel mit den Comic-Figuren geben.

Taz Express ist eines davon: Seine Freundin She-Devil droht Taz ihn aus dem Haus zu werfen, wenn er sich keinen Job sucht. Also fängt der kleine Teufel bei einem Paketdienst an und liefert Kisten aus. Das erweist sich aber schwieriger als erwartet: Neben natürlichen Hindernissen muss sich Taz auch mit anderen Looney Tunes-Figuren rumschlagen. Spielt die sechs Level (mit Unter- und Bonusleveln) viermal durch, damit ihr alle Geheimnisse entdeckt.

In *Duck Dodgers in the 23 1/2 Century* übernehmt ihr die Rolle des Weltraum-Helden Duck Dodgers (alias Daffy Duck). Der böse Marsianer Marvin will mit seiner Lieblingswaffe „PU-36“ das Universum vernichten – verhindert das in über 40 Levels! Die Programmierung übernimmt hier übrigens Paradigm (*Beetle Adventure Racing*). Zum Schluss eine traurige Nachricht: Gestrichen ist leider das dritte Abenteuer der Looney Tunes – *Space Race*.

Winback



Koei hat sich Hilfe bei Nintendo geholt, damit dieses Spiel ein echter Knüller wird.

Ein *Perfect Dark*-ähnliches Spiel kommt auch von Koei. *Winback – Covert Operations* ist ebenfalls ein 3-D-Action-Shooter. Hier gilt es mit einer Spezialeinheit einigen Terroristen Feuer unter ihrem Hintern zu machen. Die gut ausgerüsteten Soldaten finden unterwegs noch bessere Waffen. Die Standardwaffe ist eine Pistole mit Infrarotsucher. Auch dieses Spiel ist natürlich mit einem Mehrspieler-Modus ausgerüstet, in dem man sich zu viert aller-

Natürlich gehört ein 4-Spieler-Modus zur Action dazu.



Die Terroristen wollen eine Satellitenwaffe einsetzen.

hand Blei um die Ohren schießt. Besonderen Wert haben die Entwickler auf ein realistisches Erscheinungsbild des Haupt-Charakters gelegt. Mit mehr als 350 Bewegungen nur für den Helden soll *Winback* die sauberste und realistischste Bewegung darstellen, die je auf einem N64 zu sehen war. Unser erster Eindruck war sehr gut und wir sind gespannt, wie sich das Ganze entwickeln wird.

Managt euren Verein!

Gremlin hat ein Einsehen und programmiert das erste Fußball-Management-Modul für das N64! *Premier Manager* gibt euch die Macht über einen Verein der englischen Liga, jedoch kommt ihr nicht selbst zum Kicken. Bestimmt Taktiken, Aufstellung, bestimmt Trainingsinhalte. Da Infogrames jetzt bei Gremlin das Sagen hat, ist im Herbst/Winter mit einer deutschen Version zu rechnen.

Edel, edel!

Nintendo überrascht seit Juni mit einem edlen Einsteiger-Paket. *Star Wars: Episode 1 Racer Limited Edition Set* heißt die Packung, in der neben dem SciFi-Renner auch eine N64-Konsole enthalten ist. Das Paket kostet 299,- DM.

Tonic Trouble

Der kleine Ed hat ein Elixier in seinem Raumschiff verschüttet, das auf die Erde gelangt – Chaos vorprogrammiert! Jetzt muss er die Sache wieder gerade biegen; so ein *Tonic Trouble*! Dummerweise ist da unten alles und jeder am Durchdrehen: So wird Ed zum Beispiel von Killer-Gemüse angegriffen. Die 12 durchgeknallten Level des Ubi-Spiels fordern euch mit Jump'n'Run-Sequenzen, kniffligen Rätseln und jeder Menge Gemüse. Aber zum Glück kann Ed sogar fliegen! Um sich gegen die über 40 verschiedenen Gegner durchzusetzen hat Ed unter anderem ein Blasrohr. Erwartet wird der Titel im nächsten Jahr.



Schwimm' mit d

Unterschätzt nie die Power von Nintendo ... Die Konsole des nächsten Jahrtausends läuft unter dem Code-Namen Dolphin und ist revolutionär!

Es ist Tradition auf der E³, dass Nintendo of America am Tag vor der Messe eine große Pressekonferenz abhält. Hier werden die eigentlichen Sensationen vorgestellt, die Pläne für die Zukunft enthüllt. In diesem Jahr beginnt es harmlos: Pokémon und Game Boy Color sind die Stars, Rare kündigt neue N64-Supertitel an – doch dann sind der Gekko und der Delfin los ... Was ist passiert? Howard Lincoln lüftet den Vorhang über Nintendos nächstem Videospielgerät ein wenig. Der Code-Namen für dieses Projekt ist Dolphin (Delfin). Wie das Gerät im Handel heißen wird, ist noch nicht bekannt; der Code-Name des Nintendo 64 war erst Project Reality und dann Ultra 64. Sicher ist jedoch, dass **Dolphin zu Weihnachten 2000 weltweit gleichzeitig zu einem günstigen Preis auf den Markt kommen soll**. „Und, wie Sie feststellen werden, wird auch die Software günstig sein,“ verspricht Howard Lincoln.

Nintendo brütet seit geraumer Zeit über dem Projekt Dolphin. Der Grafik-Chip wird von ArtX in Palo Alto (Kalifornien) entwickelt. Hier arbeiten viele ehemalige Mitarbeiter von Silicon Graphics. ArtX wird von Dr. Wei Yen geführt – er war für den N64-Grafikchip verantwortlich. „Dr. Yen hat bei ArtX eines der besten Teams an 3-D-Grafik-Ingenieuren auf der Welt geschaffen. **Wir sind absolut davon überzeugt, dass Dolphins Grafik mindestens genauso gut ist – oder besser – als alles, was unsere Freunde bei Sony für die Playstation 2 entwickeln können**“, so Lincoln.

Die Gekko-Chips
werden unter großen
Sicherheits-
maßnahmen
in Amerika
gefertigt.

Warum Kupfer?

Kupfer hat geringeren elektrischen Widerstand als das bisher übliche Aluminium. Dadurch fließt der Strom schneller durch die Mini-Schaltkreise. Außerdem wird damit eine weitere Verkleinerung ermöglicht.

Ein Kupferchip hat eine Kapazität von ca. 150 bis 200 Millionen Transistoren. Ein Pentium II-Chip besteht aus ca. 7,5 Millionen Transistoren.

Das Schwierige ist, dass sich Kupfer mit dem zweiten Chip-Baustein Silizium verbindet. Dadurch ist es besonders aufwendig die entsprechenden Chips herzustellen. Außerdem muss der Chip luftdicht abgeschlossen sein, damit das Kupfer nicht rostet.

Mikrometer?

Ein Mikrometer ist ein Millionstel Millimeter; ein Draht mit 0,25 Mikrometer Durchmesser ist 100 x dünner als ein menschliches Haar.



Die Dolphin-Könige: John Kelly (IBM Microelectronics), Howard Lincoln (Präsident NOA) und Peter Main (Marketing, NOA).

Und dann geht's ans Eingemachte: „Natürlich müssen wir Dolphin mit einer CPU (Zentralen Rechneinheit) betreiben, die es kein zweites Mal gibt.“ **Eine 400 MHz-CPU soll Dolphin bekommen – das ist besser als der Prozessor jedes verfügbaren (Dreamcast) oder geplanten (Playstation 2) Heimvideospiel-Systems.** „Wir nennen diesen Chip den Gekko-Prozessor.“

Der Partner bei der Entwicklung des Gekko-Prozessors ist IBM. „Gekko ist eine Erweiterung der Power PC-Serie von IBM. Er wird IBMs wegweisende Kupfer-Technik nutzen. Und ehrlich gesagt, ist nichts anderes die beste Technik.“ Auch anderswo wird Kupfer-Technik eingesetzt, wie die New York Times berichtet: „Sony und Toshiba planen den Bau einer brandneuen

Fabrik mit »modernster 0,18 Mikrometer-Technologie«. Das heißt, die Leiterbahnen in diesem Chip haben einen Durchmesser von nur 0,18 Mikrometer.

Howard Lincoln stellt fest: „In diesem Artikel wird weiterhin gesagt, dass Toshiba bislang nie einen Chip produziert hat, der diese 0,18 Mikrometer-Technologie benutzt.“ Und dann trumpft er auf: „Nun raten Sie mal: IBM stellt solche Chips bereits in Burlington (Vermont, USA) her! Und dort wird auch der Gekko-Prozessor hergestellt! **Es wird die schnellste und mächtigste CPU in jedem Videospiel-System für daheim sein – Punkt!**“ Mit tosendem Applaus honorieren die Anwesenden Lincolns Ankündigung, dass Nintendo nicht mehr auf Module

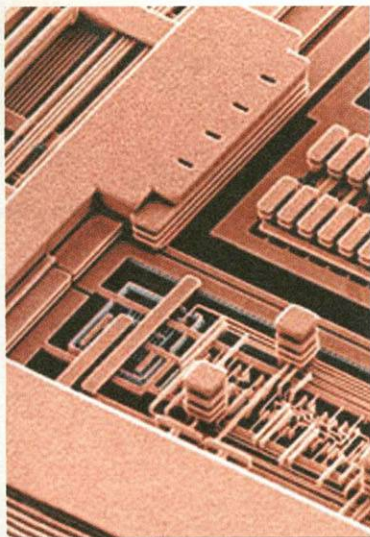


em Delfin

setzt: „In Tokio haben Nintendos Präsident, Herr Yamauchi, und der Präsident von Matsushita, Herr Morishita, heute morgen eine weitere Zusammenarbeit angekündigt.“ Matsushita ist der weltgrößte Hersteller von Unterhaltungselektronik und außerhalb Japans unter dem Markennamen „Panasonic“ am bekanntesten. **Matsushita wird ein**

So wenig chip, so viel Power: IBMs Kupferchips haben auf einem Daumennagel Platz.

DVD-Laufwerk für Nintendo entwickeln, das in die Dolphin-Hardware eingebaut wird. Dolphins Technik wird gleichzeitig in andere Matsushita- und Panasonic-Produkte mit DVD-Technik eingebaut, wie Fernseher oder Videorekorder. So können Filme und Musik genauso wie Dolphin-Spiele abgespielt werden. Und damit nicht genug: Die beiden japanischen Unternehmen forschen weiter, was man mit der Technik noch so alles anstellen kann.



Ein IBM-Kupferchip sieht unter dem Mikroskop faszinierend aus.

Aber was ist mit den Spielen? Seid beruhigt, denn Lincoln weiß auch darauf die Antwort: „Und muss ich wirklich sagen, dass Dolphin erstklassige Videospiele von Leuten wie Herrn Miyamoto (*Super Mario*) und den Stamper-Brüdern (*Rare*, *Perfect*

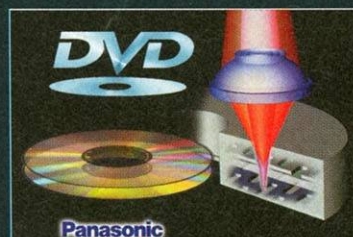


Partnerschaft mit großen Erfolgsaussichten: Nintendos neue Super-Konsole wird mit IBM entwickelt, dem bekanntesten Computer-Hersteller der Welt.

Dark) bieten wird? Gibt es irgendwelche Zweifel daran, dass Nintendo seit 15 Jahren Hitspiele produziert? Nun, da haben Sie es.“ Geheimniskrämerei gibt es aber weiterhin bei Nintendo, ehe die Superkonsole wohl im Mai 2000 auf der E3 enthüllt wird. „Wir haben den Vorhang vor Dolphin etwas gelüftet. Aber wir werden ihn nicht ganz lüften. Das hat einen einfachen Grund: Es wird weitere technische Überraschungen geben, und wir möchten sie geheim halten – besonders für Sie und unsere Mitbewerber.“ Lincoln und Nintendo sind sich sicher, dass sie es mit Sony und Sega locker aufnehmen können. „**Wir können es jedenfalls kaum erwarten!**“ Und ihr sicher auch nicht!

Zauber der DVD

Die DVD (Digital Video Disc) unterscheidet sich äußerlich nicht von einer Musik-CD (Compact Disc). Beide bestehen aus dem Kunststoff Polycarbonat, in das kleine Löcher („Pits“) eingeprägt werden. Jedoch ist der Abstand zwischen den Pits bei der DVD geringer. Sie enthält außerdem zwei Ebenen zum Speichern der Information, die von einem halbtransparenten Film getrennt werden: Der Unterschied zwischen diesen beiden Ebenen beträgt 50 Mikrometer. Die Ebenen stören den Laser nicht – er tastet nur die ab, die gerade gebraucht wird. Da die DVD beidseitig bespielt werden kann, passt noch mehr auf die einzelne Scheibe.



Speicherriese. Auf eine DVD passen viel mehr Informationen als auf eine CD.

Das ist Dolphin

CPU (Hauptprozessor): IBM-Prozessor mit dem Namen Gekko, 400 MHz bei 0,18 Mikrometer-Kupfertechnik

Grafik: Einzigartiger Chip von ArtX mit 200 MHz und der 0,18 Mikrometer-Kupfertechnik

Speicher: High Speed DRAM-Technik, Memory Bandwidth 3,2 Giga-byte/Sekunde

Software-Medium: Matsushita DVDs



Das ist PS2:

Die Entwickler-Daten der Playstation 2 entsprechen derzeit einem Gerät mit 300 MHz (CPU), 150 MHz (Grafik) und einer Übertragungsrate von 3,2 GB/Sekunde.

Entenhausen

Ubi Soft wird für Disney Donald Duck-Spiele für den Game Boy Color und das N64 programmieren. Die ersten Titel sollen im Jahr 2000 erscheinen.

Mit Speck ...

Rare entwickelt die erste dreidimensionale Micky Maus der Welt! Micky ist dann der Star von zwei N64-Titeln (ein Rennen und ein Abenteuer), die beide auch für den Game Boy erscheinen. Disney selbst programmiert *Alice in Wonderland* und *Beauty and the Best* („Die Schöne und das Biest“), die ebenfalls von Nintendo vertrieben werden.

N64 auf PC?

Konami und Microsoft (MS), der weltgrößte Hersteller von Anwendungssoftware, haben einen Vertrag geschlossen. Konami wird wichtige MS-Spiele auf dem N64 umsetzen. Und Microsoft vertreibt PC-Versionen von Konami-Spielen. Erste Titel werden vor Jahresende angekündigt.



Turok 3

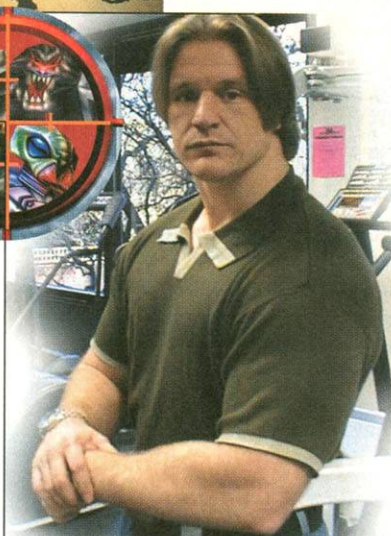
Der Mann hinter Turok gönnt sich einfach keine Ruhe. David Dienstbier arbeitet schon an seinem nächsten Action-Hit: *Legenden des Verlorenen Landes*.



Gelegenheiten wie diese bieten sich selten. David Dienstbier höchstpersönlich fand Zeit mit uns über *Turok 3* zu sprechen. Er hätte eigentlich viel mehr zu erzählen gewusst, wäre da nicht ein böses Wort, das den Redefluss hemmt: Geheimhaltungspflicht! Aber ein bisschen plaudern ist erlaubt, also erzählte er von seinem neuen Projekt, an dem er seit der Fertigstellung von *Turok 2* arbeitet: *Legenden des Verlorenen Landes*! Es ist ein reines Multiplayer-Spiel, das auf der *Turok 2*-Engine basiert. Die hochgelobte Engine wurde dafür weiter verbessert – das Spiel ist noch schneller als *Turok 2*!

Zur Freude aller *Turok*-Fans wurde die beliebte Mini Gun wieder mit aufgenommen. Außerdem sind jetzt alle Waffen – alte wie neue – mit zwei Feueroptionen ausgerüstet. Darüber wollte uns David dann aber doch nicht so detailliert berichten. Einen kleinen Vorgeschmack gab er trotzdem: Es wird Raketen geben, die mit Magneten gelenkt werden. Ihr platziert einen Magneten an einer Wand und schießt die Rakete dann von einem anderen Gang aus ab. Das Projektil fliegt dann eine Kurve und explodiert beim Magneten. Sogar an seine Gegner kann man die Magneten heften: So kann man seine Gegner durch die Arena jagen ohne sich die Finger schmutzig zu machen.

Die Arenen selbst werden natürlich nicht so groß sein, wie ein Level aus *Turok 2*, dafür sind aber 30 bis 40 davon anwählbar. Man kann sie in verschiedenen Modi erkunden. Es wird u. a. einen Zweikampf, einen „Capture the Flag“ (erobert die Fahne des Gegners und bringt sie zum eigenen Stützpunkt) und einen „You only live once“-Modus geben. In letzterem geht es darum den Gegner einmal auszuschalten um zu gewinnen. 18 verschiedene Charaktere, mit denen man in den



David Dienstbier – irgendwie sieht er seinem muskulösen Lieblingshelden ähnlich ...

Kampf ziehen kann, machen die Sache dann noch interessanter. Diese Gestalten unterscheiden sich nicht nur äußerlich, sie haben auch verschiedene Fähigkeiten. Große, dicke Charaktere sind eher langsam und träge – und damit leicht zu verfolgen. Dafür sind sie stärker und haben eine höhere Lebensenergie. Sogar die Kampfstrategie und das Arsenal könnt ihr festlegen.

Um den Reiz zu erhalten müssen viele Kämpfer erst freigeschaltet werden. Außerdem wird es möglich sein die Daten der eigenen Figur zu speichern. Ihr habt so einen Überblick darüber, wie oft der Charakter gewonnen und wie viele Treffer er gelandet hat. Gespielt wird mit ein bis drei Freunden oder Computer-Gegnern, mit denen man sich auch in Zweier-Teams zusammenschließen kann. David verspricht eine noch höhere Intelligenz als bei *Turok 2*. Außerdem kann man den Story-Modus zu zweit spielen, was Mega-Spaß bringen soll. Die *Legenden* sollen im November in Amerika erhältlich sein, wir rechnen für Anfang 2000 mit der deutschen Version.

Star War

Nintendo und Blizzard arbeiten gemeinsam an *Starcraft 64*. Die Geschichte: Die drei größten Mächte des Universums treffen aufeinander um sich gegenseitig auszuschalten. Entscheidet euch also für eine Seite und nehmt das Schicksal eures Volkes in die Hand. Ihr müsst Basen bauen und Truppen befehlen. Insgesamt beschäftigt euch das Modul mit über 50 Missionen. Wie bei dem PC-Vorbild ist es möglich mit einer fertigen Rasse anzufangen oder man beginnt ganz von vorne und „bastelt“ sich sein Volk. Erstmals enthält das Spiel einen 2-Spieler-Modus mit geteiltem Bildschirm, bei dem man gegen oder mit einem Freund kämpfen kann.



Starcraft ist die Umsetzung eines erfolgreichen PC-Strategie-Titels.

Die Rache der Hexen

Endlich wird an einer Umsetzung des Automaten-Klassikers *Gauntlet Legends* gearbeitet! Ein ganzes Königreich wurde von Dämonen überrannt. Jetzt sucht ihr euch einen der vier Helden aus und stellt die Ordnung mit Waffengewalt und Zauberei wieder her. Die Helden (Amazone, Krieger, Zauberer, Paladin) haben verschiedene Waffen und Fähigkeiten, die sich im Laufe des Spiels erweitern: Die Charaktere werden schneller, stärker und erhalten mehr Zaubersprüche. Die Entwicklung des Charakters kann man auf dem Controller Pak speichern. So ist es möglich, dass man seinen eigenen Helden zu einem Freund mitnimmt und dort zusammen gegen die bösen Dämonen kämpft. In Amerika wird das Modul im Herbst erscheinen, der Termin für Deutschland steht noch nicht fest.



Monster-Gemetzel: Ganze Heerscharen werfen sich euch entgegen!



Das britische Kampfflugzeug
Harrier AV8-B ist eines der weltbesten!

Luftkampf

Der erste richtige Kampf-Flugsimulator für das N64 hat mit Verspätungen zu kämpfen: Er hieß auf der letzten Messe noch *Harrier 2000*. Doch da das Release-Datum auf Winter '99 gerutscht ist, wurde das Spiel kurzerhand in *Harrier 2001* umgetauft. Das Spiel bietet 50 Missionen, in denen ihr die Welt vor der bösen Bruderschaft retten müsst. Dazu stehen euch über 50 Waffen zur Verfügung, die ihr vor eurem Flug auswählt und damit dann euren Jet bestückt.

Hubi-Mission



Der 3. Weltkrieg steht bevor – THQ jedenfalls sieht so schwarz. Denn bei *Nuclear Strike* steuert ihr hauptsächlich einen Kampfhubschrauber im Einsatz gegen Terroristen. Wenn die ihr Ziel erreichen, ist es zappenduster für die Welt. Einige Missionen erfordern es, dass ihr den Heli verlasst und z. B. in ein Luftkissenboot umsteigt. Der Titel ist der Playstation-Version ähnlich, auch grafisch sieht man kaum Unterschiede. Nur die Explosionen sind spektakulärer und realistischer.



Der Kampf-Hubschrauber ist euer Standard-Gefährt.

Rayman 2



Ubi Soft strickt noch immer an *Raymans* erstem N64-Auftritt. Das 3-D-Action-Adventure spielt sich in 45 Leveln in 14 verschiedenen Welten ab. *Rayman* muss sein Königreich vor bösen Piraten beschützen. Dafür wurde er mit jeder Menge nützlicher Fähigkeiten ausgestattet. Er kann springen, schwimmen, sein Haar als Helikopter benutzen, klettern und natürlich noch viel mehr. Das Spiel soll im Oktober kommen.

Plastik-Helden

Von 3DO erwarten wir gespannt *Army Men: Sarge's Heroes*. Hier kommandiert ihr Plastik-Soldaten in 14 Missionen, die in der realen und einer Plastikspielzeug-Welt spielen. Natürlich wird es auch einen Multiplayer-Modus geben, in dem man wie in *Perfect Dark* oder *Winback* mit Snipern und ähnlichem den Gegnern auf den Pelz rückt. Um die Grafik kümmert sich das Expansion Pak.

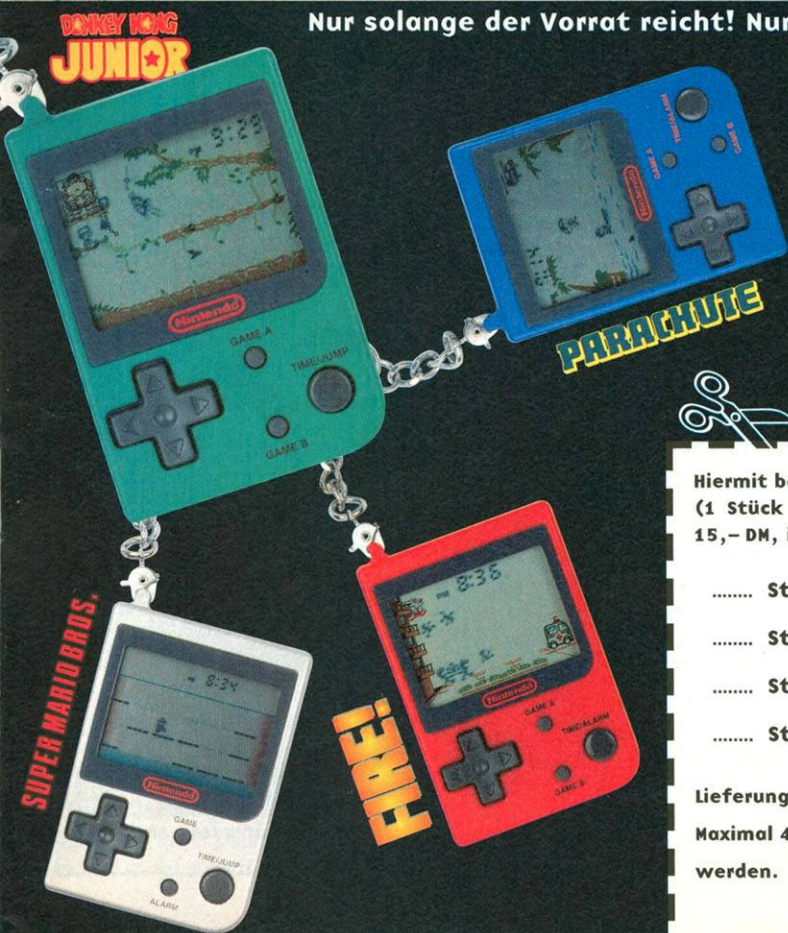


Sarge's Heroes sind die Elite im Spielzeugreich, doch sie müssen einiges aushalten.



MINI-CLASSICS IM ANGEBOT!

Nur solange der Vorrat reicht! Nur gegen Vorkasse!



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

1 Stück 17,- DM
ab 2 Stück je 15,- 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 17,- DM, ab 2 Stück jeweils
15,- 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

Testfahrt

Eines der bekanntesten PC-Autorennen kommt auf das N64: *Test Drive*. Ihr fahrt jeweils gegen einen von 16 Gegnern. Da die Fahrzeug-Leistung gleich ist, kommt es nur auf eure Fahrkünste an. Und wer sein Auto (22 mögliche Fabrikate) auf den über 50 Strecken anrennelt, wird Lenkprobleme bekommen.

Licht & Schatten

THQ hat Pacific Coast Power & Light (*Road Rash 64*, *Nuclear Strike 64*) gekauft, die Firma von Videospiel-Veteran Don Traeger. Traeger war einer der Gründer von EA Sports und arbeitete bei Electronic Arts und BMG.

Hände hoch!

Titus plant eine N64-Umsetzung von *Robocop*. Darin steuert ihr den Robot-Polizisten aus Detroit, der Star der gleichnamigen Kino- und Zeichentrick-Serie ist.

Take 2 Telstars

Take 2 Interactive hat die Telstar Studios in England übernommen.

Kurz und gut!

Titus

Titus hat nicht nur Anteile an Interplay erworben, sondern ist auch alleine sehr fleißig. Neben *Xena* und *Hercules* ist auch die Kino-Umsetzung *Top Gun* (Flugkampfsimulation) geplant. Gary Kasparov *Virtual Chess* ist die Fortsetzung des bislang einzigen N64-Schachtitels. Die Testversion von *Superman* ist für die nächste Ausgabe zu erwarten, jedoch wurde das Spiel von US-Spielmagazinen sehr schlecht bewertet. Ob Titus einmal mehr daran schraubt – wir werden es sehen.

Natsume

Harvest Moon 64 wird der GBC-Version sehr ähnlich sein. Das Spiel ist das gleiche und auch die Aufgaben sind genau gleich: Hegt und pflegt euren Bauernhof um irgendwann dicke Kartoffeln zu ernten. Da Natsume in den Staaten eng mit Crave zusammenarbeitet, kann es sein, dass auch das GBC-Modul *Lufia: Ruins Chaser* in Deutschland über Crave erscheint.

3DO

Stark sind die Panzer im „Walz alles platt“-Modul *BattleTanx 2*. Dank rigoroser Überarbeitung sieht das Spiel jetzt besser aus als der Vorgänger, der nicht in Deutschland erschienen ist.

Nintendo

1999 scheint das Jahr der Klassiker zu werden! Nintendo zeigte neue Bilder vom *Super Mario Adventure* (alias *Super Mario RPG 2*). Das Spiel ist grafisch wie *Yoshis Story*, nur umgekehrt (oder so): Hier hat man eine zweidimensionale Ansicht in einer 3-D-Welt. Gekämpft wird über Menüs, in denen man sich Angriffe und Verteidigungen aussuchen kann.



Super Smash Bros., Nintendo (Team: Hal Laboratorys, Kirbys Dreamland).

Ganz ungewohnte Dinge hat aber auch Nintendo im Sinn. Da spielen die Charaktere nicht mehr nur gegeneinander, nein, sie schlagen sich sogar! *Super Smash Brothers* wird das Helden-Prügelspiel heißen. Vertreten sind alle wichtigen Charaktere, die sich in spieltypischen Szenarien prügeln.

Wenn auf einer Messe so viele neue Titel vorgestellt werden, ist es nicht leicht den Überblick zu behalten. Wir helfen euch dabei!

Rockstar Games/ Take 2

Das Label US-Rockstar Games, das in Deutschland von Take 2 vertreten wird, präsentiert *GTA 2 (Grand Theft Auto 2)*. Sechs Straßengangs kontrollieren die Stadt, aber ihr möchtet auch ein Stück vom Kuchen. Holt es euch, ohne dass Mörder, Polizei und Armee etwas dagegen tun können. Weiterhin arbeitet das schottische Team VIS Interactive fleißig an *Earthworm Jim 3 – The Worm*

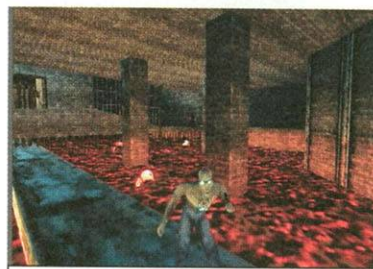


Earthworm Jim 3 – The Worm has Re-Turned von Crave/VIS Interactive.

has *Re-Turned*. Jim ist nach einem Unfall in seinem Gehirn gefangen und sucht einen Weg zurück. Auch das Angel-Modul *In-Fisherman Bass Hunter 64* schwimmt nach Europa, genau wie *Red Storms Rainbow Six*. In der Rolle einer Spezialeinheit befreit ihr Geiseln auf dem Game Boy Color und dem N64.

Activision

Bei Activision steht der zweite Teil von *Nightmare Creatures* in den Startlöchern. Es darf also wieder kräftig geschlöttert werden, während man seine Lanze durch einen verfluchten Zombie bohrt. Der erste Teil schaffte es bis jetzt leider immer noch nicht nach Deutschland ... Teil 2 spielt in London, kurz nach dem großen Feuer. Jedenfalls ist die ganze Stadt voll mit Monstern und muss gesäubert werden. *A Bug's Life* steht auf Activisions amerikanischer Liste, jedoch nicht auf der deutschen ... Das Spiel ist eine Umsetzung des Disney-Kinofilms: Ihr steuert die Ameise Flik durch 15 Level und besiegt den bösen Hopper und seine Grashüpfer. *Toy Story II* ist die grandiose Fortsetzung des SNES-Spiels und die Umsetzung des neuen Videofilms rund um die lebendigen Spielzeuge. Ihr verlasst im *Super Mario*-Stil das Haus und geht auf die Suche nach verlore-



Shadowman von Acclaim.

nen Spielsachen. Der Automaten-Klassiker *Space Invaders* wird neu aufgelegt. Als Verteidiger der Erde schwebt ihr in einem Raumschiff über dem Boden und schießt auf über 20 Alienarten, die sich erbarmungslos in Angriffswellen von oben nähern. Bei den *X-Men* geht es in den klassischen 3-D-Prügelstil, diesmal aber mit Superkräften. *Vigilante 8: Second Offense* ist die Fortsetzung des Auto-Ausscheidungskampfes, diesmal mit Strecken quer durch die USA.

Acclaim

Shadowman sieht super gruselig aus, das zeigt sich schon im blutrünstigen Vorspann. Schließlich geht es hier um Voodoo-Opfer und um die Rache aus dem Reich der Toten. Acclaim arbeitet aber auch noch an einem Fußball- und zwei weiteren *South Park*-Titeln. Das Fußballspiel hat noch keinen offiziellen Namen (Arbeitstitel: *Acclaim Soccer*), sieht aber schon recht gut aus. Das ist



South Park Rally von Acclaim.



South Park: Chef's Love Shag von Acclaim.



Re-Volt von dem englischen Acclaim Studio Probe.

auch kein Wunder, denn hier wird die Engine von *All Star Baseball '00* verwendet. Bei den *South Park*-Titeln handelt es sich um ein Rennspiel (*SP Rally*) mit allen Charakteren, das ähnlich aussieht wie *Mario Kart*, und um ein Party-Spiel (*Chef's Love Shag*), das sehr an *Mario Party* erinnert. Bei *Re-Volt* wird mit ferngesteuerten Autos durch die Stadt oder den Vorgarten gefahren und die Weltraum-Eliteinheit *Armorines* geht außerirdischen Killer-Insekten an den Chitin-Panzer.

Konami

Konami holt Leichen aus dem Keller – in Form von *Castlevania 2*. Die Vampir-Jäger Familie Belmont besucht euch also demnächst wieder auf eurem N64. Ob in Deutschland auch die „Special Edition“ von *Castlevania 1* mit dem Werwolf Kohnel erscheint, wissen wir noch nicht. Derweil freuen wir uns aber auf das Agenten-Sci-Fi-Rollenspiel *Hybrid Heaven*.

Rare (Nintendo)

Am Rare-Bezirk des Nintendo-Standes gab es wieder funkelnähe Augen. Es wurde nämlich die neueste Version von *Jet Force Gemini* gezeigt. Das Comic-Trio (Zwillinge + Hund) setzt sich mit allerlei Waffengewalt gegen jede Menge ekliger Käfer zur Wehr.



Lego Racer im Vertrieb von Infogrames/Lego Media.

Midway

Nicht ganz so tierisch lustig geht es bei Midway zu. Dort prügeln sich nämlich schon wieder die Leute aus *Mortal Kombat 4* (GBC) – diesmal als Mitglieder der *Special Forces*. Zu dem Spiel braucht man ja mittlerweile nicht viel zu sagen – es gibt neue Kämpfer und Arenen sowie eine Story.

Lego Media

Richtig Spaß bringt Lego Media ins Haus. *Lego Racer* sieht schon sehr gut aus und glänzt auch mit vielen guten

Features. Das Schönste an dem Spiel dürfte aber die „Bau deinen Wagen“-Option sein. Hier könnt ihr wie mit euren Steinen zu Hause die wildesten Gefährte bauen und dann über die zwölf Lego System-Kurse rasen.

Imagineer

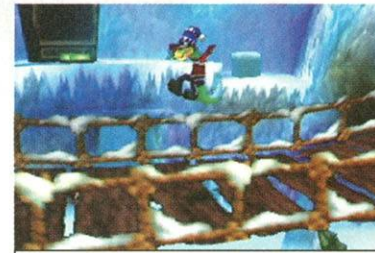
Bislang hat Imagineer noch keinen Vertrieb für *Fighters Destiny 2*. Neben neuen Charakteren soll es hier noch mehr Spielspaß geben, während kultiges wie die Kuh und gutes wie die einfache Benutzung bleiben. Wir sind gespannt.



Fighting Force von Crave (Team: Core Design/Eidos).

Crave

Über *Fighting Force 64* schwebte das Wort „gestrichen“, bis es bei Crave landete. Nach dem ständigen Hin und Her, ob die Playstation-Umsetzung von Eidos nun erscheint oder nicht, hat das Gute gesiegt – das Spiel erscheint im Juli. Dafür gibt es mehr Level und Charaktere als in der Playstation-Version. *Asteroids Hyper* ist eine grafisch verbesserte Version des Spielhallen-Klassikers mit 15 Asteroiden-Sorten und 50 Leveln in fünf Zonen. *Battlezone 64* bringt den Kalten Krieg auf den Mond,



Gex 3: Deep Cover Gecko im Vertrieb von Crave.

wo eine untergegangene Zivilisation „Bio-Metal“ hinterlassen hat. Mit 32 verschiedenen Kampfeinheiten kämpft ihr – bis zu 30 davon stehen gleichzeitig unter eurem Kommando. Auch die Eidechse Gex hat einen neuen N64-Auftritt, diesmal in *Deep Cover Gecko*.



Rugrats: Scavenger Hunt von THQ/Imagineer (alias Kiratto Keiketsu).

THQ

Auch die Teppichratten (*Rugrats*) haben sich zu einem N64-Besuch angemeldet. *Rugrats: Scavenger Hunt* wird von THQ veröffentlicht und im Frühjahr fertig. In Japan heißt das Spiel mit anderen Charakteren *Kiratto Keiketsu* (Imagineer). In dem Brettspiel gibt es verschiedene Ereignisfelder, die jeweils zu einem Minispiel führen. Ganz anders ist es bei *Nuclear Strike*: Hier sitzt ihr in einem von 15 Flug- oder Fahrzeugen (Apache Hubschrauber, Harrier Jet, Panzer ...) und rettet tropische Inseln, auf denen Terroristen den dritten Weltkrieg anzetteln wollen.

Gremlin

Derzeit arbeitet die schwedische Firma Digital Illusions an dem Rennspiel *Rally Masters* – ursprünglich in Gremlins Auftrag. Wahrscheinlich wurde das Spiel zusammen mit Gremlin an Infogrames verkauft.

Capcom

Was der Welt gefehlt hat, kommt nun von Capcom. Eine absolut neue Tetris-Umsetzung: *Magical Tetris Challenge starring Mickey Mouse*. Was neu ist, sind die Hintergründe, einige Modi und natürlich die Formen für die Steine.

Sing me the Blues ...

Die Musikerbrüder Elwood und Jack finden auch auf dem N64 keine Ruhe: In *Blues Brothers 2000* spielt ihr Elwood, der nach sechs Jahren gerade aus dem Knast gekommen ist. Eure Aufgabe ist es, euren Bruder Jake und die Mitglieder der Band wiederzufinden. Dafür reist ihr durch fünf riesige Level mit jeweils fünf Stages. Auf dem Weg durch die 3-D-Welten sind Gegner zu beseitigen und jede Menge Rätsel zu lösen. Als kleines Bonbon gibt es sogar einen Multiplayer-Modus, der als „Adventure Battle“ bezeichnet wird. *Blues Brothers 2000* erscheint auch für den Game Boy Color.



Blues Brothers 2000: Das N64-Spiel setzt die Ideen des SNES-Jump'n'Runs in die dritte Dimension um.

Neuer Game Boy Color?

Laut der englischen Zeitschrift *Edge* soll Nintendo an einem Nachfolger des Game Boy Color arbeiten. Dem ist bestimmt so, da sind wir uns auch sicher. Aber offiziell ist noch nichts bestätigt. Und da der GBC im Moment auch mehr als „nur“ erfolgreich ist, rechnet ihr am besten nicht vor 2002 damit!

Kähm-e-lott?

Das Team Camelot (*Mario Golf N64*) soll an einem Rollenspiel für das N64 arbeiten.

Hype

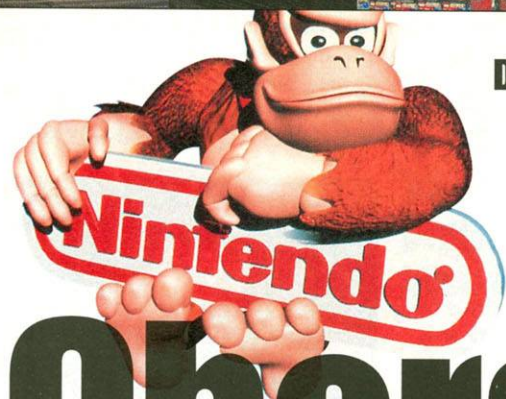
Ein absolut heißes Actionspiel verspricht Ubi Soft mit *Hype – The Time Quest*. Ihr spielt einen Playmobil-Ritter, der in der Zeit zurückgesetzt wurde. Ihr müsst euch durch die Zeit nach vorne kämpfen um den bösen, schwarzen Ritter zu besiegen. Die 14 Level, die zu bezwingen sind, reichen von Wäldern über dunkle Verließe. Auf der Reise begegnen euch über 80 Charaktere aus dem Playmobil-Universum. Die Personen, die man im Laufe des Spiels trifft, wirken sich auch auf das Spiel aus. Der Schuster z. B. macht euch ein paar magische Schuhe, mit denen ihr schneller laufen und mehr Sachen tragen könnt.

MetroMadness

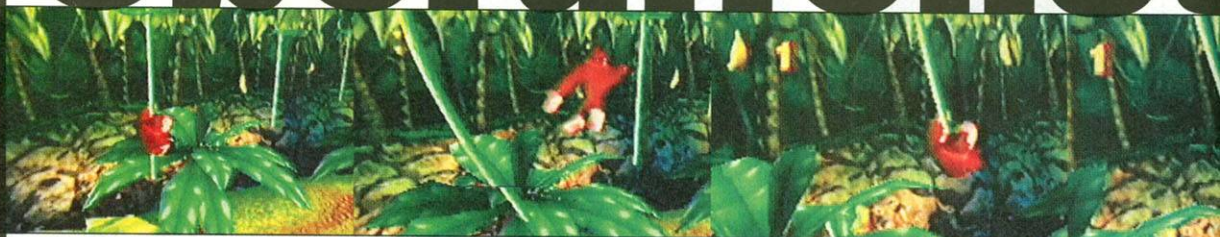
Der neue Spieleentwickler metro3D stellt GBC- und N64-Titel für Nintendo her. Das Team wurde von Ex-Capcom-Mitarbeitern gegründet. Erste GBC-Entwicklungen sind *Chase HQ: The Secret Police*, *Puzzle Master*, *Ninja*, *Armada* und *The Cage*.



Die Gorillabande ist mit riesigem Potential zurück. Donkey Kong 64 ist für Nintendo das heißeste Spiel aller Zeiten!



Operaffenst



Dabeisein ist alles ...

Saffire programmiert *Young Olympians* (N64), ein Sport-Actionspiel mit zahlreichen Einzelmis-sionen. Archäologen öffnen das Tor zur Unterwelt und setzen böse Götter frei. Nur fünf junge Griechen können sie wieder verbannen, denn sie sind die Erben von Bacchus & Athena, Zeus & Iris, sowie anderen Göttern.

Super-Debut?

Sucker Punch Prod., die Firma mit dem seltsamen Namen, entwickelt *Sprocket* (N64). Im Super-Vergnügungspark Whoopie World rebelliert das Maskottchen Jo Jo. Der Mini-Roboter *Sprocket* soll ihm das Handwerk legen: In 7 Levels hat Jo Jo Hindernisse ausgelegt. In einem Jump'n'Run mit unmöglichen Gegenständen, Umgebungen und Fahrzeugen seid ihr nun an der Reihe. SPP sucht derzeit einen Vertrieb.

Kirby lebt!

Auf einem Video zeigte Nintendo rund 5 Sekunden Filmmaterial von einem Kirby-Spiel – ein traditionelles Jump'n' Run. Der Erscheinungstermin ist unbekannt.



Große Gegner und neue Helden sind das Erfolgsrezept der Donkey Kong-Serie.



Tontaubenschießen: Mit der Tonnenkanone feuert ihr mit Melonen nach den Kremllings.



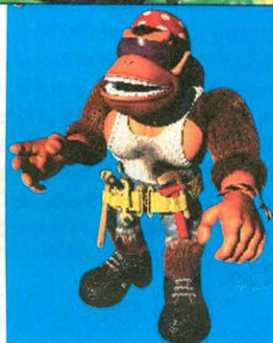
Natürlich gibt es kein DKC ohne Wasser. Schließlich wurde an alles gedacht, was auf dem SNES schon Spaß gemacht hat.

Dementsprechend ist *Donkey Kong 64* – mit Sicherheit verdient – überall im Gespräch. Auf den ersten Blick scheint man in *Banjo-Kazooie* reinzustolpern, doch schon nach wenigen Minuten ist klar: Hier ist etwas viel Größeres in Vorbereitung.

Seit Monaten verbringt man bei Rare offensichtlich die Zeit damit, hier in jeden Aspekt zum hundertsten Mal reinzuspielen und an der Feinabstimmung zu schrauben. Klar, wir haben hier ein Jump'n' Run, das seine Ähnlichkeit mit *Banjo-Kazooie* nicht abstreiten möchte. Aber es geht weiter, denn auch *Perfect Dark*, *Jet Force Gemini* und *Diddy Kong Racing* schimmern hervor. *DK64* ist die Essenz aller Kenntnisse, die Rare gesammelt hat, ein Gemisch aus zahllosen Ideen und Spielprinzipien: Fahrt auf der Lore durch dunkle Höhlen à la Indiana Jones. Übersteht ein Bootsrennen, lasst euch im 1st-Person-Modus aus Fässern schießen und geht im gleichen Modus auf die Jagd nach den Kremllings. Und wenn Freunde da sind, geht es im 4-Spieler-Modus gemeinsam los!

Fünf Helden mit unterschiedlichen Fähigkeiten gibt es in diesem Spiel: Donkey (stark), Diddy, Lanky, Tiny (klein, Helikopter-Pferdeschwänzchen) und Chunky. Ihr müsst mit allen Helden klarkommen, denn einzelne Aufgaben lassen sich nur von bestimmten Affen lösen. Wenn es ganz hart auf hart geht, öffnet sich die Leveltür einfach nicht, wenn der falsche Gorilla anklopfen will. Oft ist es aber auch so, dass ihr einfach mit einer anderen Figur noch einmal wiederkommen müsst.

Als erstes Spiel kommt *DK64* nicht ohne Expansion Pak aus (siehe Kasten). Darum wird es ein Paket geben, jedoch können Pak-Besitzer das Spiel auch ohne Zusatzteil kaufen. Zu Weihnachten ist es soweit: Freut euch drauf!



Chunky ist der MacGyver der Affenbande – keine Reparatur ist ihm zu groß.



Lanky Kong ist einer der drei neuen Helden im Spiel.



Die Minenfahrt ist die erstklassige Umsetzung des bekannten Spielprinzips in die Verfolger-Perspektive. Und seid euch sicher: Die Herausforderung ist auch hier wieder riesig!

ark!



Rätsel öffnen Türen: Pumpt einen großen Charakter auf der rechten Seite auf, dann erreicht dieser kleine hier das Schlüssellock und öffnet die Tür!

Endbosse

Die Endbosse sind riesig. Ein Gürteltier mit Kanonenbewaffnung greift DK mit Feuerbällen, Elektroschocks und Erdbebenwellen an. Sprengt die Nase, dann explodiert der Endgegner. Wenn es sich einrollt, ist das Gürteltier praktisch unverwundbar. Und wenn es dann auch noch seinen Raketenantrieb einsetzt, steht Donkey auf der Liste der gefährdeten Tierarten – die Angriffe aus der Luft und das folgende Erdbeben mit seiner Schockwelle sind gemein!



Wenn der große Kremling mit der Faust zuschlägt, bleibt Tiny nur die Flucht. Doch sie benötigt nur ein paar explosive Fässer um ihm zu zeigen, wer der Beste ist.

Wie immer geht es den bösen Kremplings scharenweise an den Kragen. Benutzt das Melonengewehr und den Raketenantrieb!

In Sachen Lichteffekte zieht Rare mal wieder alle Register: Feuer, Blitze, in Echtzeit berechnete Schatten, die wirklich auf die Umgebungslichtverhältnisse reagieren.



Auch ein Wettrennen auf der Affen-Rennbahn ist vertreten: Seid ihr schnell genug?



Expansion Pak – aber sicher!



Der wichtigste Hardware-Zusatz, den heutzutage ein N64-Spiel unterstützen kann, ist das Expansion Pak. Die Speichererweiterung verdoppelt den Speicherplatz in der 64 Bit-Konsole. Diese Chance kann genutzt werden um die Grafik zu verbessern und einen hochauflösenden Modus (Hi-Res-Grafik) zu programmieren. Dazu kommt, dass das neue *Donkey Kong 64* das erste Spiel sein wird, das ohne Expansion Pak gar nicht läuft!

Rare geht einen anderen Weg mit den Spielen *Donkey Kong 64* und *Perfect Dark* (siehe S. 42). Statt des hochauflösenden Modus wird mehr Weitsicht und eine höhere Frame-Rate (mehr Bilder pro Sekunde, damit das Spiel flüssiger läuft) geboten. Statt wie bei *Banjo-Kazooie* langsamer zu werden, wenn die Helden auf eine große Fläche kommen, merkt man hier jetzt nichts mehr davon. Dazu kommen jede Menge Lichteffekte und „dynamische Schatten“, die in Echtzeit berechnet werden und auf die verschiedenen Lichtverhältnisse optimal Rücksicht nehmen.

Verschrottet

Pseudo Interactive entwickelt für Microsoft das Karambolagen-Rennen *Full Auto*. Jetzt hat Microsoft jedoch den Auftrag zurückgezogen, was N64-Besitzer freuen könnte: Pseudo versucht nämlich das Spiel an N64-Vertriebe zu verkaufen.

Perfect Facts

Geplant für:

Dezember (USA/Europa)

Spieler:

1 bis 4

Story:

Im Jahr 2023 ...

Ihr schlüpft in die Rolle der Agentin Joanna Dark, die entführte Wissenschaftler aus den Klauen der dataDyne Corporation retten muss.

Künstliche Intelligenz:

Die Spielfiguren erkennen, wer Freund und wer Feind ist. Sie verfolgen Joanna, tauchen aber nicht zu Hunderten auf.

Spezialeffekte:

Verbesserte Lichteffekte (Staub, Dampf und blendende Sonnenstrahlen) sorgen für noch mehr Realismus. Das neue Acoustic Shadowing System (in Verbindung mit Dolby Surround-Sound) sorgt dafür, dass man auch das Ohr glaubt, alles sei real!

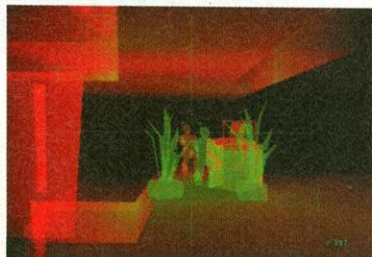
Das sagt

Peter Main:

„Rare hat den absoluten Action-Titel geschrieben, auf den die Welt gewartet hat. Die Mischung von Spionage und spannender Story machen *Perfect Dark* zu einem wirklich fesselnden Erlebnis.“

Joanna Dark – sie ist perfect!

Nintendo bemüht sich mit *Perfect Dark* verstärkt um „erwachsene“ Videospiele. Auf der E3 sprachen wir mit Duncan Botwood von Rare über sein Action-Projekt. Schon vor Ende der Arbeit am indizierten Bond-Ego-Shooter war Rare klar, dass es irgendeine Fortsetzung geben musste ... So fiel der Urlaub zwischen den Projekten aus. „Wir haben Ideen gewälzt und darüber nachgedacht, wie wir das Spiel verbessern konnten.“ Es sollte aber kein weiteres 007-Spiel werden. „Lizenzspiele sind immer etwas sehr eingeschränktes. Obwohl es viel Spaß gemacht hat, an James Bond zu arbeiten, wollten wir andere (neue) Dinge tun. Und wir wollten nicht immer an Lizenzumsetzungen arbeiten.“



Computer-Display: Gegner entgehen Joanna nicht einmal in der Dunkelheit.

Die Inspiration zu *Perfect Dark* kommt aus dem Kino und vom Fernsehen. „*Blade Runner*“ war ein Klassiker, an dem wir uns orientierten – und wir haben einige Stellen als Homage daran gedacht. Dann haben wir uns einfach eine eigene futuristische Alien-Story ausgedacht. Das funktioniert sehr gut.“ *Perfect Dark* benutzt in Grundzügen die Programm-Routine von James Bond, aber das Bewegungssystem wurde fast komplett neu geschrieben. „Bislang konnte man nicht von Klippen stürzen – das geht jetzt. Für die Leute, die die »doppelten Böden« bei <indiziert> mochten, ist das wohl gewöhnungsbedürftig. Die Sicherheit an den Ecken ist nicht mehr gegeben.“ Das wirkt sich auch auf die Multiplayer-Level aus.

007 und Turok bekommen Konkurrenz mit Charme und Kanone: Joanna Dark ist die Heldin von Rares Ufo-Ego-Shooter Perfect Dark (N64)!



Joanna Dark ist neben Donkey Kong und seinen Affenkollegen Nintendos Haupt-Umsatzgarant für das Weihnachtsgeschäft 2000. Und die Dame hat mehr als nur Charme!

Auch bei *PD* gibt es keinen Sprungknopf. Aber: „Spiele wie *Zelda 64* kommen wunderbar ohne Sprungtaste aus. Man hat auch ohne soetwas genug Spaß.“ Dafür gibt es 22 in Level unterteilte Missionen. „Die erste Mission z. B. hat drei Level: einen Wolkenkratzer, der Keller darunter (mit Laborkomplex) und ein drittes, in dem man flieht.“ Natürlich kommt die Agenten-Heldin Joanna Dark nicht ohne gut gepflegtes Arsenal aus. Auch „die Schergen von dataDyne haben große, militärmäßige Waffen, denn es geht um eine gefährliche Firma. Eine andere Fraktion arbeitet verdeckt, sie haben kleinere, schwächere Waffen, mit denen man aber leichter umgehen kann.“

Über das Expansion Pak ist man sich beim Rare-Team noch nicht sicher. „Wir haben uns noch nicht darüber Gedanken gemacht, damit die Auflösung hochzuschrauben oder ähnliche Dinge zu tun. Wir werden wahrscheinlich eine generelle Verbesserung der Grafikleistung programmieren.“ Duncan würde die Erweiterung gerne „für mehr bewegliche Objekte im Hintergrund“ einsetzen. Also nicht für höhere Auflösung? „Ich bin sicher, dass es andere Dinge gibt, die man damit machen kann. Wir werden also einfach etwas rumspielen und sehen, was passiert.“



Agenten-Action im SciFi-Flair: Unheimliche Elemente à la „*Blade Runner*“.

Zur weiteren Verbesserung des Spielespaßes wird Dolby Surround-Sound auf dem 32 Megabyte-Modul eingesetzt.

Eine Speicheroption ist geplant,

genau wie umfangreiche Spachausgabe in den Leveln und Zwischensequenzen. „Zwischensequenzen kommen immer wieder zur Storyentwicklung vor, „nicht nur am Anfang und“ Ende. Wenn es eine Sache gibt, die schwer zu erklären ist, machen wir einen kurzen Film.“

Wieder ist ein Mehrspieler-Modus geplant, in dem auch vom N64 gesteuerte „Roboter“ eingesetzt werden sollen. Die kann man im eigenen Team einsetzen, oder zu viert gegen ein Roboter-Team ziehen. „Es kommt nur darauf an, wieviele es werden – wir hätten gerne mehr als acht, aber acht scheint eine gute Zahl zu sein.“ Die Multiplayer-Spiele werden aber auch für Einzelkämpfer anwählbar sein, „wenn man absolut keine Freunde hat ...“ Und endlich ist es auch möglich, die Game Boy Camera mit dem N64 zu verbinden: „Man kann sich einen Körper und ein Gesicht aussuchen, aber man kann auch sein eigenes mit der GB Camera ins Spiel einbinden!“



Spitzengrafik ohne Expansion Pak: Wozu Rare die Speichererweiterung einsetzt, ist noch ein Geheimnis.



Das Sport nicht unbedingt Mord sein muss, bewiesen die Hersteller auf der Messe. Trotzdem haben wir jede Menge Mords-Sportspiele gesehen!

Es wird sich einiges tun in Sachen Sport! Die großen Hersteller wie EA, Midway und Acclaim präsentierten ihre Stamm-Titel in den 2000er Versionen. Daneben wurden noch einige Titel von Herstellern gezeigt, die im Sportsegment ihre ersten Schritte machen oder nur am Rand mitmischen. So z. B. die Firma American Softworks, die ihren Titel *Jeff Gordons XS Racing* zeigte. Dabei handelt es sich um einen Rallye-Racer. Fox Interactive präsentierte stolz die neue Fassung von *Fox Sports College Hoops*. Der 1. Teil der Basketball-Simulation ist in Deutschland nicht erschienen, was aber eher am hieszulande nicht so populären College-Basketball liegt als am Spiel selbst.

THQ überraschte uns mit zwei untypischen Titeln: *Brunswick Circuit Bowling*, einer Bowling-Simulation, und dem Angelspiel *Bassmaster 2000*. Auch für diese Titel ist der Markt in Deutschland nicht riesig, obwohl es sich um gute Spiele handelt. Angel-Simulationen sind in Amerika im Moment sowieso der große Renner. Da wollte Take 2 natürlich nicht hinten anstehen und entwickelte auch ein Spiel dieser Gattung: *In Fisherman Bass Hunter 64*.

Bei Acclaim lief alles in gewohnten Bahnen: Die Liste an Sport-Titeln wird immer länger und auch die Spiele werden jedes Jahr ausgefeilter. So konnten wir über *All Star Baseball '00*, *NFL Blitz '00* und *Jeremy Grath's Supercross '00* staunen. Natürlich war auch eine weiterentwickelte Version von *WWF Attitude* zu sehen.

Das Spiel wird mit jedem Entwicklungsschritt besser und konnte bereits überzeugen. Besonders gut sah der Create-a-Wrestler-Modus aus, der eine wahre Flut von Möglichkeiten bietet. Electronic Arts und EA Sports sind auch mit zahlreichen Neuigkeiten angereicht. *Madden NFL '00*, *NBA Live '00*, *NASCAR '00* und *NHL '00* waren zu bestaunen und konnten wie immer mit einigen Verbesserungen glänzen. Jedoch gibt es bislang keine Pläne für *FIFA Soccer 2000*! Außerdem waren noch das Baseballspiel *Triple Play 2000* und die Rennsimulation *F-1 Championship* zu sehen. Im großen und ganzen sind die Spiele schneller geworden, haben verbesserte Grafik und noch mehr Optionen bekommen. Auch in Sachen Funsport hat sich etwas getan. Natürlich ist hier die Rede von Midway, die wohl die unrealistischsten Spiele machen. Was nichts schlechtes zu heißen hat – Funsport



In Fisherman Bass Hunter, Take 2.



Ken Griffey Jr. von Nintendo.



Major League Soccer von Konami.

eben. Jedenfalls konnten wir uns das neue *NBA Showtime* ansehen, das mit seinen spektakulären Dunks begeistern konnte. *California Speed*, ein Ableger der *Rush*-Serie, gab uns gleich ein heimisches Gefühl. Wer *Rush* mochte,



NHL Blades of Steel 2000, Konami.



Quarterback Club 2000 von Acclaim.

Spielzeug

EA Sports programmiert ein Rennen mit *Hot Wheels*-Spielzeugautos. Ihr habt die Wahl unter 40+ dieser Sammelobjekte um so richtig die Sau rauszulassen. In vier futuristischen Welten finden sich viele Möglichkeiten für Stunts, Abkürzungen und sogar versteckte Wagen und Power-Ups. Beim Fahren hört ihr Musik von Metallica, Mix Master Mike und anderen Stars.

WCW-Chaos

EA Sports *WCW Mayhem* bietet über 60 WCW-Wrestler und einfache Steuerung. Mit über 600 Motion-Capture-Animationen soll das Ring-Geschehen echt wirken, selbst in den Umkleideräumen kann man sich weiterprügeln. Dazu kommen ein Party-Modus mit 16 Kämpfern und Waffen.

Karambolagen

SCIs *Carmageddon* (dt. Ausgabe) ist ein Rennspiel der besonderen Art: Verlasst die 35 Strecken als Sieger und Überlebender! Hier wird gerammt, geschoben und geschossen, was das Zeug hält. Unterwegs überfährt ihr Zombies – das klingt makaber, ist aber schon die entschärfte Version für Deutschland ... Zerlegt im Rennen gegnerische Fahrzeuge, die könnt ihr im nächsten Rennen dann selbst fahren – wenn ihr das Geld für die Reparatur habt.

Action-Mat(s)ch

EA bringt endlich ein gescheites Motocross-Spiel heraus: Bei *Supercross 2000* stammen die Maschinen von Yamaha, Suzuki oder Kawasaki und bieten realistische Fahrphysik. Wählt einen von 25 original Spitzenfahrern und bestreitet Einzelrennen oder eine komplette Saison. Dazu gibt es ein Trick und Freestyle-Kurse.

Blaues Auge

Knockout Kings 2000 ist ein Leckerbissen für Boxfans. Findet unter 25 Weltstars euren Liebling, mit dem ihr die anderen (mit und ohne Regeln) kräftig vermöbelt. Durch die schnelle Tastenumsetzung erhält der Spieler das Gefühl den Kämpfer wirklich zu steuern. Eine umfangreiche Create-a-Boxer-Option eröffnet unzählige Möglichkeiten. Auch die Reaktionen der Figuren sollen wesentlich besser werden: Sie verzerren das Gesicht und krümmen sich nach Treffern.

Fortsetzung von Seite 43

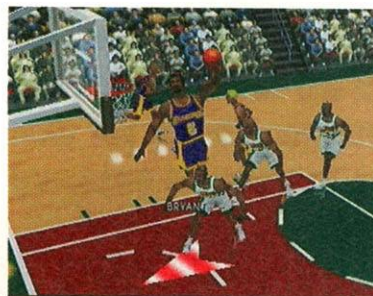
wird auch mit *California Speed* vollkommen richtig liegen. Der eigentliche Knüller war aber das superlustige *Ready 2 Rumble*. Dabei handelt es sich um ein Box-Spiel, das sehr Arcade-orientiert ist.

Bei Konami sah es ähnlich aus, wie bei den anderen. *NHL Blades of Steel '00* und *In the Zone '00* wurden gezeigt. Dazu kam noch die Fußball-Simulation *Major League Soccer*. Wirklich neu war für uns der Titel *Konami Rally*. Der Dirt-Racer erinnerte etwas an *Super Offroad*, wirkte aber deutlich besser und spielbarer. Zu guter Letzt in dieser langen Liste steht Ubi Soft, die neben *All Star Tennis '99* auch *Ultimate Golf* vorstellten. Dabei handelte es sich um eine Golf-Simulation, bei der der Spaß vor der Realitätsnähe steht.



NBA In the Zone 2000 von Konami.

Kobe Bryant in NBA Courtside 2



Natürlich ist es wieder möglich jede Menge spektakuläre Dunks zu machen.

Bei *NBA Courtside 2* haben sich Left Field Productions und Nintendo viel einfallen lassen. In Hi-Res präsentiert sich der 2. Teil der Sport-Serie und ist trotzdem deutlich schneller als der erste. Auch die Intelligenz der Gegenspieler wurde erhöht. Die etwas dürrtige Option zum Erstellen eigener Spieler wurde ebenfalls verbessert und erweitert. Kobe Bryant selbst hat alle Moves für das Motion Capture-Verfahren „vorgespield“. Natürlich hat sich Nintendo wieder die komplette NBA-Lizenz mit allen Teams und Stars organisiert. Neben den normalen Spiel-Modi wie Saison und Freundschaftsspiel gibt es auch einen Arcade- und einen Drei-Punkt-Kontest-Modus. Hier misst man sich mit den besten Drei-Punkt-Schützen der Liga.

Hydro Thunder

Eine Art *San Francisco Rush* im Wasser erscheint im Herbst (USA) von Midway: Bei *Hydro Thunder* glänzt man mit 13 Speed-Booten, real künftigen Modellen und unbezahlbaren Prototypen. Elf Strecken fordern mit allem, was das nasse Element zu bieten hat: Es gilt Wasserfälle, riesige Wellen und Strudel zu überwinden. Dabei wird wie bei *Wave Race* von Nintendo besonders darauf geachtet, dass dieselben physikalischen Kräfte wie in der Realität eingesetzt werden. Da es sich aber um ein Midway-Modul handelt, sind natürlich Sprünge und jede Menge seltsame Abkürzungen enthalten.



Was kann es
Schöneres geben als
mit einem Rennboot
durch tiefe Schluchten
zu sausen?

Monaco Grand Prix

Bis *Monaco Grand Prix* ist kein Fun Racer – es geht um harte Renn-Action! Es wird versucht das Renngeschehen auf 16 F-1-Strecken sowie die wechselnden Wetterbedingungen möglichst real festzuhalten. Man fährt mit 21 Gegnern über die Rundkurse und sollte Fehler vermeiden – sonst kann man zusehen, wie sich der Wagen langsam auflöst. Die Straßeneigenschaften ändern sich ständig: Es gibt Regenpfützen und Trümmer von Karambolagen liegen herum. Dazu stehen acht Ansichten zur Verfügung. Boxenstopps werden selbst erledigt: Plant eure Strategie anhand der Strecke und des Wetters. Der Deutschland-Start des Moduls ist für Herbst geplant.

Ken Griffey, Jr.'s Slugfest

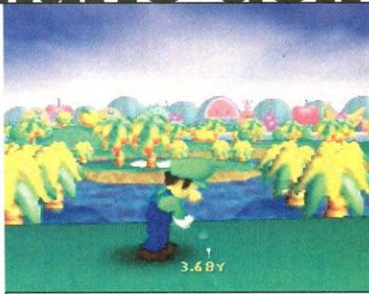


K. Griffey, Jr.'s Slugfest, Nintendo.

Baseball wird jetzt auch in Deutschland immer beliebter. Zwar ist der Spitzensportler Ken Griffey hierzulande nicht annähernd so bekannt wie z. B. Mario Basler, aber einige von euch dürften schon mal etwas von ihm gehört haben. Jedenfalls war er Nintendo of America berühmt genug um ein Spiel mit seinem Namen zu schmücken. *Ken Griffey, Jr.'s Slugfest* soll sehr leicht zu lernen sein und gerade deshalb besonders viel Spaß machen. Natürlich wurde auch viel Wert auf den Realitätsgehalt gelegt. Sogar die 30 amerikanischen MLB-Stadien sind nachgebaut worden. Um den Dauerspaß zu garantieren gibt es einen Create-a-Player-Modus mit vielen Möglichkeiten um sich einen Spieler zu basteln.

Mario Golf

Mario hat den immer beliebter werdenden „Volkssport“ Golf wiederentdeckt. Mit einer ganzen Latte bekannter Nintendo-Gesichter ist er in *Mario Golf* auf dem Grün zu finden. Das Spiel geht in Richtung Spaß und ist daher für jeden erlern- und spielbar. Trotzdem wurde auf Realismus nicht verzichtet: Jeder Spieler hat seine guten und schlechten Attribute, die sich bemerkbar machen. Außerdem wird jeder Schlag berechnet und setzt sich aus dem Drall, der Schlagkraft, dem Wind und dem Fähigkeitsgrad des Spielers zusammen. Insgesamt stehen sechs 18-Loch-Plätze zur Verfügung. Um in den doch eher ruhigen Sport etwas mehr Action zu bringen gibt es einen Time-Attack-Modus. Dabei geht es darum möglichst schnell mit der Runde fertig zu sein. In Amerika wird *Mario Golf* Mitte Juli in den Regalen stehen.



Nichts ist unmöglich! Schlagt gekonnt übers Wasser.

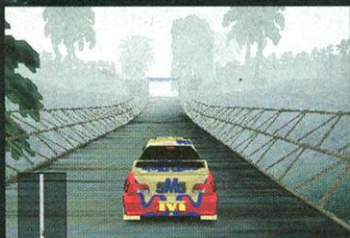
Ridge Racer 64

Das erste Spiel von Nintendos neuem US-Programmierer-Team Nintendo Software Technologies (NSTC) könnte eine Sensation werden: Der Playstation-Vorzeigetitel *Ridge Racer* wird für das N64 umgesetzt! Selbstverständlich sind jede Menge Autos und Strecken eingeplant. Außer den Playstation-Tracks wird es einige neue Strecken exklusiv für das N64 geben. Eine kleine Sensation ist auf jeden Fall der 4-Spieler-Modus, der absolut neu ist.

Top Gear Serie



Rennfreunde aufgepasst! Kemcos neuer Rallye-Titel *Top Gear Rally 2* ist in der Schmiede. Nach dem Erfolg von *Top Gear Rally* (TGR) und *TG Overdrive* wird jetzt fieberhaft an dem Nachfolger gearbeitet. Im Grunde ist *TGR 2* seinem Vorgänger sehr ähnlich. Natürlich wurde vieles verbessert. Es gibt 15 Fahrzeuge, die ihr im Moment auch auf der Straße finden könnt. Darunter befinden sich zum Beispiel der Lancia Delta, der Ford Focus und der Renault Alpine. Um mit diesen Rennwagen fahren zu können lohnt sich ein Besuch in der neu enthaltenen Fahrschule. Dort werden auch die Qualifikationen für die Rallye-Klasse „erfahren“. Um etwas mehr Farbe ins Spiel zu bringen kann man seinen Wagen nach Herzenslust lackieren. Mit dem Streckeneditor könnt ihr euch in dem 96 Megabit-Modul eigene Rennstrecken basteln. Außer *TGR 2* wird bei Kemco noch an einem Motorradspiel gearbeitet. Bei *Top Gear Hyper-Bike* wird sowohl auf der Straße als auch im Dreck gefahren. Dafür gibt es verschiedene Bikes, die entweder auf Cross und Tricks oder auf Straßenrennen ausgelegt sind. Die voll animierten Fahrer machen auf den Böcken eine gute Figur und wirken sogar bei brutalen Stunts noch realistisch. Hat man alle Strecken auf den drei Schwierigkeitsstufen durchgefahren, besitzt man die volle Palette an Motorrädern.



Keine Angst: In dieser Situation ist der Nebel gewollt!



Die sehr frühe Version von *Hyper Bike* sah schon recht gut aus.

PRO VERLAG

Jetzt wird dein Hobby zum Beruf!

Wir geben Nintendo Fun Vision heraus und haben große Pläne für die Zukunft. Zur Verstärkung unseres jungen Teams suchen wir spiel- und nervenstarke Einsteiger als

Spieler/Tester/in

Spaß am Zocken, flotte Schreibe und Lust auf „Zeitung machen“. Das ganze kombiniert mit Kenntnissen in Englisch, Textverarbeitung und Stressbewältigung. Das sind die besten Voraussetzungen für den Job als Spieler/Tester.



Redakteur/in Spieleberater

Hier gibst du erst Ruhe, wenn das Spiel komplett gelöst ist. Die Suche nach dem letzten Cheat ist für dich das Größte. Als Spezialist für Tipps und Tricks ist Englisch Pflicht.

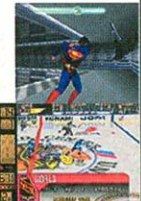
Online-Redakteur/in

Als Redakteur bringst du unser Online-Angebot immer auf den neusten Stand. Du bist im Internet zu Hause und bringst Englischkenntnisse und eigene Ideen mit.

Alles klar?

Dann ganz schnell bewerben bei:

Pro Verlag
Oliver Gubba
Berner Straße 38
60437 Frankfurt/Main
gubba@funvision.com





World Driver Championship



Viel sportlicher als Top Gear Rally, aber trotzdem schön: World Driver Championship.

Boss, das Entwicklerteam von *Top Gear Rally*, arbeitet schon wieder an einem Renntitel. Diesmal geht es um *Midways World Driver Championship*. Es handelt sich dabei um einen realistischen High-Speed-Racer, der sowohl Einsteiger als auch Fortgeschrittene begeistern soll. Besonders gut wird laut Midway die Grafik ausfallen. Sogar Echtzeit-Lichtberechnung soll uns im Spiel begeistern. Die über 30 exotischen Flitzer rasen über 10 Strecken, die auf der ganzen Welt verteilt sind. Den Hauptteil des Spiel wird der Karriere-Modus ausmachen: Hier fängt man als Nobody an und muss sich bis zum Profi hocharbeiten. Dabei kümmert man sich um den richtigen Rennstall und gewinnt natürlich Rennen. Bevor man einen Vertrag mit einem Team unterschreibt, kann man erstmal testen, ob man mit deren Fahrzeugen usw. zurecht kommt. Teamwechsel

sollen auch kein Problem sein. Natürlich kann man auch hier alle Strecken spiegelverkehrt und rückwärts fahren.

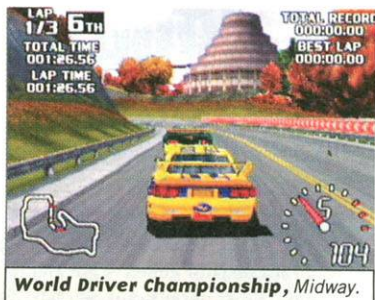
Roadsters Trophy



Das schon seit langem von Titus angekündigte *Roadsters* ist dem Verkaufstart wieder einige Schritte näher gekommen. Mittlerweile gibt es in der fertigen Version über 30 Traumwagen. Diese können, soweit finanzielle Mittel vorhanden, noch getunt werden um das Letzte herauszuholen. Die 10 Strecken befinden sich an verschiedenen Orten auf der ganzen Welt. So fährt man einmal am sonnigen Strand entlang und auf dem nächsten Kurs kämpft man mit Schnee und Eis. Das Wichtigste im Spiel ist nicht unbedingt das Gewinnen eines Rennens, sondern vielmehr geschickte Wetten. Auch der Autotausch mit besieigten Gegnern erweist sich oft als sinnvoll. In der fertigen Version soll es neben dem normalen Rennen auch einen Time Trial-Modus geben. *Roadsters Trophy* soll im September erscheinen.



Roadsters Trophy von Titus.



World Driver Championship, Midway.

Wildes Wasser

Ubi Soft erobert mit einer Kajak-Simulation ungezähmte Ströme: *Wild Water* bietet sechs realistische Flüsse, die mit einem von sechs Fahrern überwunden werden müssen. Die Paddler unterscheiden sich in ihren Fähigkeiten, so sollte für jeden ein Spieler dabei sein. Gespielt wird mit bis zu zwei Leuten.

Auf 2 Rädern

Von Nintendo erwartet uns der Klassiker *Excite Bike* – dieses Spiel hatte uns auf dem NES schon tierisch viel Spaß bereitet! Die N64-Umsetzung wird sogar mit einem Streckeneditor ausgestattet. Ansonsten gibt es jede Menge Bikes, Modi, Fahrer, Kamera-Einstellungen und natürlich einen Multiplayer-Modus.

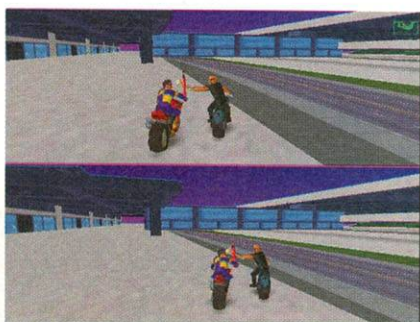
Ein Birdie!

Tiger Woods PGA Tour 2000 von EA Sports ist ein Action- und Spaßorientiertes Golf-Modul mit einem 1-Knopf-Modus für Anfänger. Neben den Golfern der PGA-Serie sind fünf PGA-Golfplätze bespielbar. Dank schnellem Gameplay spielt man eine 18 Loch-Golfrunde in unter 30 Minuten. Es gibt versteckte Charaktere und Schläger sowie einen Spieler-Editor.

Road Rash 64



THQ hat sich ein Herz gefasst und bestätigt endlich die Umsetzung des Motorrad-Spektakels *Road Rash*. Hier fährt ihr illegale Rennen mit Waffen! Ist es nicht möglich den Vordermann zu überholen, müsst ihr ihn eben von seinem Motorrad befördern, bevor er selbst zuschlägt. Die N64-Version beinhaltet mehr Fahrer, Waffen und Strecken als bei anderen Systemen. Neu ist außerdem der Verfolgungsmodus, bei dem man vor den Gesetzeshütern flüchtet. Sogar an eine Multiplayer-Arena wurde gedacht: Hier kann man sich dann nach Belieben mit seinen Freunden prügeln.



Dieses Bild stammt aus einer sehr frühen Version. Es fehlt noch die komplette Umgebung.

Monster Truck Madness



Fußball mit Trucks könnte der neue Kultsport werden.

Take 2 beglückt uns im Frühjahr mit *Monster Truck Madness 64*. Zur Wahl stehen ca. 20 original Monster Trucks, darunter unter anderem der legendäre Big Foot, der Grave Digger und der nWo Hollywood Hogan. Die fünf verschiedenen Modi

decken alles rund um die PS-Monster ab: Neben dem berühmten „King of the Hill“-Turnier kann man Rennen fahren und sogar Fußball mit den Trucks spielen. Die Kommentare im Spiel kommen von den Sprechern der original-Veranstaltung, Army Armstrong. Um ein realistisches Gefühl zu schaffen sind die Wetterbedingungen wählbar – dann rutschen die Fahrzeuge z. B. durch den Matsch! Um das Ganze noch interessanter zu gestalten hat sich Take 2 erlaubt Waffen und Extras hinzuzufügen.



Verfolgungsjagd im Matsch: Monster Trucks schaffen jedes Gelände.

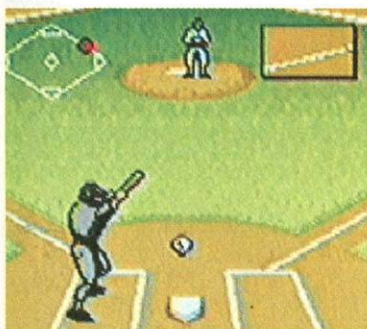


Color-Chamäleon

Sein „Vater“ ist die erfolgreichste Spielkonsole der Welt. Mit dem „Sohn“ erwirtschaftete Nintendo of America im letzten Jahr 250 % mehr Umsatz als je zuvor: Der Game Boy Color ist der Umsatzschlager überhaupt!

Und weil das auch die Spielehersteller wissen, gab es auf dieser E³ endlich wieder eine riesige Schwemme an Spielen für Unterwegs. Es war nicht nur alles dabei, was Rang und Namen hat – selbst Capcom und Namco haben sich endlich zu neuen Spielen überreden lassen! Aber lest selbst!

Nintendo zeigt seine sportliche Seite! *NBA 3 on 3 Challenge featuring Kobe Bryant* ist ein Basketballspiel, in dem ihr sogar eigene Spieler basteln könnt. Dazu gibt es animierte Korbszenen. *F-1 World Grand Prix* ist der kleine Bruder des N64-Rennspiels und *Mario Golf* spricht für sich – ein Klempner auf völlig neuem Terrain! Den Ab-



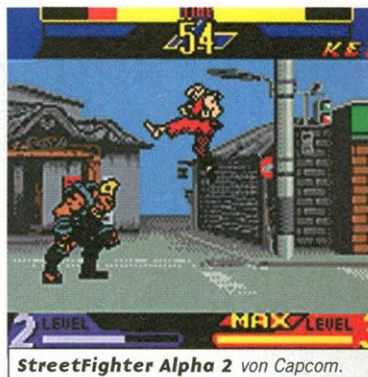
Ken Griffey Jr.'s Slugfest, Nintendo.

schluss macht *Ken Griffey Jr.'s Slugfest*, das mit einer Darstellung von über 100 Farben gleichzeitig auf dem Bildschirm einen GBC-Rekord aufstellt! Im Action-Segment sind *Bionic Commando* (eine Art *Turrican*, sogar mit Greifarm!) und die Klassiker-Umsetzung *Crystalis* in Vorbereitung. Und in Sachen „Niedlich“ treten *Alice in Wonderland*, *Beauty and the Beast* und *Mickey Racing* an.

Die Überraschung der Messe ist Capcom. Die Japaner stellen nicht nur ihr erstes N64-Spiel vor, sondern beliefern auch den Game Boy Color fleißig. Der größte Knüller davon ist mit Sicherheit *Resident Evil*. Es sieht unheimlich gut aus! Bei *Street Fighter Alpha 2* mit seinen 13 Charakteren wurde vor allem



Resident Evil von Capcom.



Street Fighter Alpha 2 von Capcom.

auf hohe Detailtreue Wert gelegt und die beiden „prähistorischen“ Automaten-Hits *1942* und *Ghosts'n' Goblins* sind nicht nur Action-Fans zu empfehlen.

Auch Activision kommt mit einem Spielhallen-Klassiker: *Asteroids* gehört zu den Urgesteinen der Ballerspiele und wurde für den Game Boy Color sogar mit vorgerenderten 3-D-Grafiken aufgemotzt. Das *Jump'n'Run Tarzan* entstand in Zusammenarbeit mit Dis-



1942 von Capcom.



Ghosts'n' Goblins von Capcom.

ney Interactive und basiert auf dem gleichnamigen Weihnachtsfilm, der bald auch bei uns in die Kinos kommt. Mit Lizenz-Spielen beglücken uns die Jungs von Crave Entertainment: Das Filmschwein *Babe* ist in *Babe & seine Freunde* der Haupt-



Babe & seine Freunde von Crave.



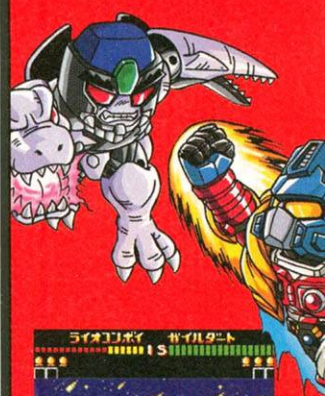
Earthworm Jim von Crave.



Earthworm Jim von Crave.

Wilde Tiere

Takara plant den Verkauf von *Beastwars*-Videospielen, sobald Deutschland richtig vom Virus der computeranimierten Trick-Serie erfasst ist. Den Anfang wird dann wahrscheinlich dieses Prügelspiel mit den Tier-„Transformern“ machen.



Beastwars von Takara.

3 INSIDE

Pizza-Panik!

Pac-Man kehrt zurück! Namco plant *Pac-Man* und *Ms. Pac-Man* nach der s/w-Ausgabe jetzt als „Color Exclusive“!

Nuke 'em

GTIs erster GBC-Titel hat es in sich! *Duke Nukem* heißt der Held und der freut sich darauf endlich wieder den Aliens in den Hintern treten zu können. Den Vertrieb übernimmt hierzulande Mitsui. Außerdem warten wir auf *Oddworld Adventures 2*.

Godzilla!

Der Held der gleichnamigen US-Trickserie (nach dem US-Spielfilm, der auf japanischen Spielfilmen basierte ...) wurde am Crave-Stand gesichtet. Zwar lief nur eine kurze Animationssequenz, jedoch nähert sich das Riesenmonster im Dezember der Stadt! Ab in die Schutz-Keller!



Jump'n'Run-Auftritt. Die Franzosen von Infogrames bescheren euch *Antz* nach dem gleichnamigen Computer-Trickfilm! Desweiteren kommen *Supreme Snowboarding*, das Fußball-Modul *Ronaldo* und die lange erwartete Umsetzung von *Mission: Impossible*. Der Preis für das außergewöhnlichste GBC-Spiel geht dieses Jahr an Konami: *Survival Kids* ist eine Art Rollenspiel, in dem ihr auf einer einsamen Insel strandet und „einfach“ nur überleben müsst. Aber das Traditionshaus hat noch andere Eisen im Feuer: *Metal Gear Solid*, der Action-Spionage-Hit von der Playstation, kommt auch für

Nintendos Kleinsten. Auf der RPG-Seite steht bald *Azure Dreams* bereit, eine Umsetzung des bekannten Playstation-Titels. Todd McFarlanes Comicfigur *Spawn* ist ein weiterer Hit-Kandidat im Action-Bereich und die NES-Adaption *Castlevania II* lässt Vampir-Freunde aufhorchen. Im Rennspielbereich wird mit *Motocross Maniacs* und *Rally Racing* für Nachschub gesorgt. Auch die anderen Sportspielreihen von Konami (*Int. Superstar Soccer*, *Int. Track'n'Field*) sollen für den GBC umgesetzt werden.

Midway hat von Mindscape die Rechte an *Paperboy* erworben und setzt dieses Abenteuer nun für den GBC um. Zwei-Spieler-Spaß und volle Abwärtskompatibilität sind natürlich garantiert. Freut euch auch auf *San Francisco Rush* (Color-exklusives 3-D-Polygon-Rennspiel), *Spy Hunter & Moon Patrol* und *Joust & Defender* (Klassiker-Umsetzungen).

Eine ganze Palette an lizenzierten Looney-Tunes Titeln, die alle im Jump'n'Run-Sektor angesiedelt sind, zeigte Sunsoft: In *Looney Tunes* kommen die meisten der uns bekannten Cartoon-Helden vor. *Daffy Duck*, *Speedy Gonzales*, *Road Runner* und *Taz-Mania* bekommen eigene Module. Im NES-Klassiker *Blaster Master* steuert ihr einen Panzer durch eine 3-D-Landschaft.

Das umfangreichste Handheldangebot bot ohne Zweifel THQ. Hinter dem Arbeitstitel *Micro Machines 1 & 2*:

Twin Turbo verbirgt sich ein klassischer Mini-Racer. Der Nachfolger *Micro Machines V3*, der schon vom N64 bekannt ist, soll auch noch dieses Jahr folgen. Das Jump'n'Run *Toy Story 2* erscheint in Kooperation mit Disney Interactive. Im Sportbereich könnt ihr euch auf die jährlichen Updates *NHL 2000*, *NBA Live 2000*, *Madden NFL 2000*, *Tiger Woods PGA Tour 2000* und *FIFA 2000* freuen. Der Erfolgs-



Survival Kids von Konami.



Rally Racing von Konami.



Spawn von Konami.



Croc von Fox Interactive.



Neue Firmen aus den USA

Die in Deutschland nicht tätige Firma Electro Source (ESI) vertreibt in Amerika die beiden Compilations *The Best of Entertainment Pack 1* und *Pack 2* von Microsoft. Auch von Microsoft ist die Geschicklichkeits-Spielsammlung *The Puzzle Collection*, der Flipper *Pinball Arcade* und das Fußballspiel *Microsoft Soccer*. Auch am ESI-Stand zu bewundern wären das Action-Jump'n'Run *The Mask of Zorro* (zum Kinofilm mit Anthony Hopkins), der *Tetris*-Klone *Magic Drop* und das Flintstone-Spiel *Burger Time Deluxe*. Bei *Viewpoint* wird geballert, während *Junk Bots 1 & 2* wieder Puzzlespaß auf einem Modul bietet. Feuchtfrohlich geht es bei vielen Herstellern zu. Hot-B will sich mit *Super Black Bass* und *Black Bass Lure Fishing* die Angler fangen, während American Softworks ins gleiche Horn tutet (*TNN Pro Champ Fishing*). Zusätzlich gibt es da noch das Rennspiel *TNN Motorsports Hardcore Racing* (TNN ist ein US-Sportsender) und *Jeff Gordon XS Racing*. Vatical Entertainment steigt groß in die Nintendo-Welt ein. *Polaris Snowcross* setzt euch auf einen Motorschlitten und *Carnivale* wird ein abgedrehtes Jump'n'Run (siehe N64-Version). Geangelt wird bei *Zebco Fishing*, während bei *Vigilante 8* (N64-Umsetzung) ein Schulbus die Stadt in Trümmer legt. Dann gibt es auch noch *Brunswick Pool* (Billard) und *AMF Bowling* sowie eine *Darts-Simulation* und für Jäger den *Deer Hunter* („Rehjäger“). Auch Majestic badet Würmer, diesmal mit *Black Bass*. Die Firma will sich ebenfalls ein Stück vom Bowling-Kuchen abschneiden (*Animaniacs Ten Pin Bowling*; das Thema zieht in den USA wirklich!). Weiterhin jagen sich auch *Tom und Jerry* durch ein GBC-Modul. Im Falle von Majesticos *Monopoly* greift Hasbro Deutschland zu, um Vatical wird sich wohl Kemco/Mitsui kümmern, aber für die anderen Spiele ist noch kein deutscher Vertrieb bekannt.



Vigilante 8 von Vatical Entertainment.



Top Gear Rally 2 von Kemco.

garant *Rugrats: Time Machine* wird übrigens kein Jump'n'Run (wie der Vorgänger), sondern ein Adventure. Und unter dem vorläufigen Titel *WWF* entsteht eine Wrestling-Simulation! Die Titus-Programmierer zeigten auf der Messe neben dem Rennspiel *Roadsters* drei Lizenztitel: In *Hercules – The Legendary Journeys* steuert ihr den griechischen Sagen- (und US-TV-) Helden durch ein actionlastiges Abenteuer. *Xena – Warrior Princess* ist ähnlich aufgebaut; der Clou an diesen Spielen ist, dass man per Link-Kabel seinem Freund auf einem anderen GBC helfen kann. *Blues Brothers 2000* dagegen ist ein Jump'n'Run mit musikalischen Puzzles. Atlus präsentierte *Revelations – The Demon Slayer*, ein Rollenspiel mit *Pokémon-Touch*. Über 100 verschiedene Dämonen müsst ihr rekrutieren, aufziehen und besiegen. Am Stand von Take 2 wurde das Action-Spiel *Spacestation Silicon Valley* und die Fußballsimulation *Three Lions* angekündigt. Außerdem erscheinen dieses Jahr noch die Gangster-Auto-Hetzjagd *Grand Theft Auto*, ein Spiel zur Rock-Gruppe Kiss (*Kiss Psycho Circus*) und das Stuntman-Modul *Evel Knievel*. Der 3-D-Shooter *Daikatana* wird von Kemco auch für den GBC umgesetzt,



Azure Dreams von Konami.



Looney Tunes-Spiele von Sunsoft.

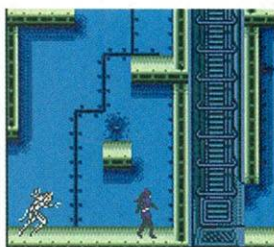
Und was gab's sonst noch?

<i>Star Wars: Episode 1 Racer</i>	LucasArts/NOA	N64-Umsetzung
<i>Game & Watch Gallery 2 + 3</i>	Nintendo	Klassiker-Umsetzung
<i>Magical Tetris Challenge</i>	Capcom	<i>Tetris</i> mit Micky Maus
<i>Marble Madness</i>	Midway	klassische Murrel-Geschicklichkeit
<i>Rampage 2</i>	Midway	das 2. Dino-Abriss-Kommando
<i>Rainbow Six</i>	Red Storm	Ihr seid Mitglied eines Anti-Terror-Kommandos und rettet Entführungsoffer!
<i>Moomins</i>	Sunsoft	die Mummies in neuen Comic-Abenteuern
<i>Yoda Stories</i>	THQ	RPG, macht die Lehre zum Jedi-Ritter
<i>Bass Masters Classic</i>	THQ	Angelspiel
<i>Matchbox Caterpillar</i>	Mattel	erfüllt Aufgaben von Bauarbeitern
<i>Hot Wheels Stunt Track Driver</i>	Mattel	Stunt-Rennen mit Mini-Autos
<i>Titus Junior</i>	Titus	Jump'n'Run mit Fuchs-Kind
<i>Top Gear Rally 2</i>	Kemco	Fortsetzung von <i>TGR</i> , mit Rumble Pak
<i>Alexi Lalas International Soccer</i>	Take 2	Fußball-Modul
<i>Croc</i>	Fox Interactive	Krokodil-Jump'n'Run (PSX-Umsetzung)
<i>Gex 3 – Deep Cover Gecko</i>	Crave	Agenten-Echsen-N64-Umsetzung (puh!)
<i>Legend of the Sea King</i>	Natsume	Angel-RPG mit Meeresfisch-Tamagotchi
<i>Street Soccer</i>	Sunsoft	Fußballspiel, wird in Italien programmiert
<i>Monster Race 2</i>	Koei	Tamagotchi mit Monster-Wettrennen
<i>Lufia – Ruins Chaser</i>	Natsume	RPG im klassischen <i>Zelda</i> -Stil

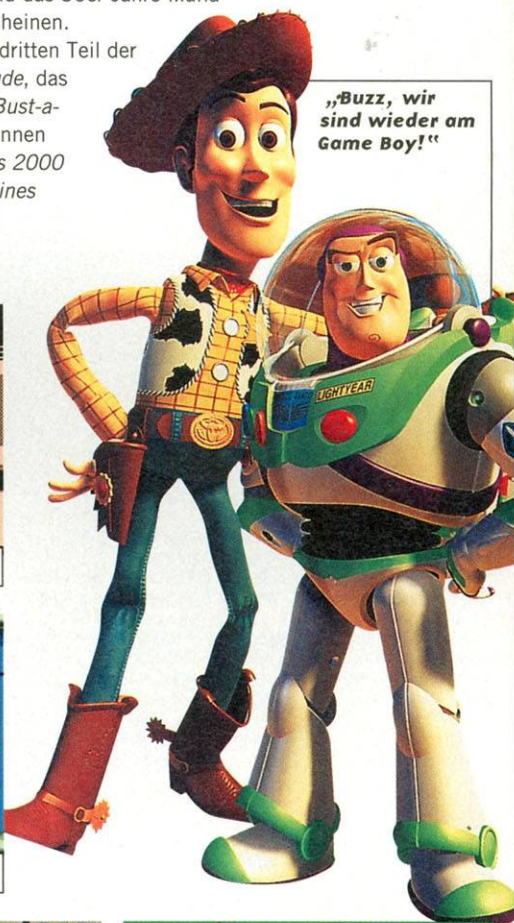
soll aber *Daikatana Adventure* heißen und auch ein solches sein. Desweiteren werden von den Japanern auch das Actionspiel *Catwoman* und das 30er-Jahre-Mafia-Abenteuer *Déjà Vu I + II* erscheinen. Acclaim bereitet neben dem dritten Teil der *Turok*-Serie noch *WWF Attitude*, das Fernlenk-Autspiel *Re-Volt*, *Bust-a-Move 4* und das Motorrad-Rennen *Jeremy McGrath's Supercross 2000* vor. Aliens werden bei *Armorines* geröstet.



Déjà Vu I+II, Kemco.



Catwoman von Kemco.



Daffy Duck von Sunsoft.



Track'n'Field von Konami.

Brians Quest

Imagineer bereitet zwei *Holy Magic Century*-Spiele vor. In den USA ist *Quest Fantasy Challenge* bereits erschienen. Es handelt sich dabei um eine Art *Digdug*. Außerdem gibt es die Vorgeschichte von *HMC* als Color-RPG.



Quest RPG von Imagineer (Team: Sunsoft).

Tierisch

Mindscape lässt die Tiere raus: *Catz* und *Dogz* sind Umsetzungen der gleichnamigen, äh, PC-Bildschirmschoner für den Game Boy Color. Ihr bringt halt euren Liebling groß raus. Dazu kommt auch noch der *Chess-master*, ein Schachspiel.

Alle Neune!

Ballerspiel-Experte Jaleco meldet sich nach langer Abwesenheit wieder in Sachen Nintendo zu Wort – mit Bowling! *Pocket Bowling* bietet verschiedene Kegel-Meister und eine Vielzahl an Optionen. Ein deutscher Vertrieb hat sich noch nicht gemeldet.



Alle Spiele auf einen Blick:

Ewig dunkel

Eternal Darkness ist ein Ritter-Abenteuer von Silicon Knights, das wohl erst 2000 erscheint. Ihr kämpft mit den Gestalten der Dunkelheit und befreit ein Schloss – ähnlich wie in *Castlevania*.

Blade Runner

Ein weiteres Sci-Fi-Ballerabenteuer à la *Perfect Dark* ist in Vorbereitung: *Riqā*. Die Bits Studios-Produktion erscheint im Herbst in Amerika.

Duke Nukem Zero Hour

Ein weiteres *Duke Nukem*-Spiel kommt für das N64. In *Zero Hour* wurde vieles verändert und verbessert. Die 1st Person-Perspektive z. B. taucht nur noch im Mehrspieler-Modus auf, wo man sich zu viert jagt. Im 1-Spieler-Modus findet im 3rd Person-Stil statt. Zur Story: Böse Aliens versuchen die Erde zu vernichten. Dazu benutzen sie eine Zeitmaschine, mit der sie wichtige Ereignisse der Menschheit beeinflussen. Das kann sich *Duke* natürlich nicht gefallen lassen und zieht gleich in den Kampf. Das Spiel bietet neben unzähligen Waffen und Extras noch jede Menge Gags im Spiel. Ob es *Duke* mit der BPJS aufnehmen kann ist noch fraglich.

Nintendo 64 Software

Titel	Hersteller
Juni	
Superman*	Titus
Juli	
Fighting Force 64	Core Design/Crave
August	
Jet Force Gemini	Nintendo
Legos Racers	Lego Media/Infogrames
Monster Truck Madness	Take Two

September	
Asteroids Hyper	Syrox/Crave
Duke Nukem Zero Hour	GTI
Earthworm Jim 3D*	Take Two
Gex 3: Deep Cover Gecko	Crystal Dynamics/Crave
Hybrid Heaven*	Konami
Mario Golf 64	Nintendo
Roadster Trophy	Titus
Oktober	
Blues Brothers 2000	Titus
Castlevania	
Special Edition*	Konami
GTA – Grand Theft Auto	Take Two
Harvest Moon 64*	Natsume
In-Fisherman Bass Hunter	Take Two
Star Craft 64	Nintendo

November	
Battlezone 64	Clymax/Crave
Donkey Kong 64	Nintendo
Major League Soccer*	Konami
NBA In The Zone 2000*	Konami
NHL Blades of Steel 2000*	Konami
Rainbow Six	Red Storm/Take Two
Top Gear Hyper-Bike	Kemco/Mitsui
Top Gear Rally 2	Kemco/Mitsui
Xena, Warrior Princess:	
Talisman of Faith	Titus
Dezember	
Perfect Dark	Nintendo
Super Smash Bros.	Nintendo

Sommer	
A Bug's Life*	Activision
Rugrats: Scavenger Hunt*	THQ
Quake 2	Activision
Herbst	
Castlevania 2	Konami
Gauntlet Legends	Midway
Harrier 2001	Video System
Hot Wheels	Electronic Arts
Hydro Thunder	Midway
LT: Duck Dodgers in the 23 1/2 Century	Infogrames
Madden NFL 2000	Electronic Arts
Micro Machines 64 Turbo	Midway
Monaco Grand Prix	Ubi Soft
NASCAR 2000	Electronic Arts
NFL Blitz 2000	Midway
NFL Quarterback Club 2000	Acclaim
Rat Attack	Mindscape
Rayman 2:	
The Great Escape	Ubi Soft
Ready 2 Rumble	Midway
Re-Volt	Acclaim
Riqā*	Bits Studios/Nintendo
Road Rash 64*	THQ
Ruff & Tumble	GT Interactive
Second Offense	Activision
Space Invaders*	Activision
Tiger Woods 2000	
PGA Tour Golf	EA Sports
Tonic Trouble	Ubi Soft
Vigilante 8:	
Toy Story 2	Activision
WCW Mayhem	Electronic Arts
Winback: Covert Operations	Koei

Winter	
Bassmasters 2000*	THQ
Box Champions 2000	EA Sports
Carmageddon 2:	
Apocalypse Now	Interplay
Fighter's Destiny 2	Imagineer

Game Boy Color Software

Titel	Hersteller
Juni	
Revelations: Demon Slayer*	Atlus
Juli	
Antz	Infogrames
Battleship	Take Two
Paperboy*	Midway (E)
Spacestation	
Silicon Valley	Take Two
Spawn*	Konami
Three Lions/Golden Goal	Take Two
August	
Chase H.Q. 2	Taito
International	
Track & Field*	Konami
Motocross Maniacs 2*	Konami
Pocket Bowling*	Jaleco
Survival Kids*	Konami
September	
Azure Dreams*	Konami
Black Bass	Take Two/Majesco
Catwoman	Kemco/Mitsui (E)
Looney Tunes	Infogrames
Mario Golf	Nintendo
Mission: Impossible	Infogrames
Roadsters Trophy	Titus
Tazmania – Devil Rush	Infogrames
10 Pin Bowling	Take Two/Majesco
Oktober	
Babe and Friends	IMS/Crave
Blues Brothers 2000	Titus
Deja Vu 1+2	Kemco/Mitsui
Evel Knievel	Take Two
Grand Theft Auto	Take Two
Hot Wheels Stunt	
Track Driver*	Mattel
Kiss Psycho Circus*	Take Two
Missile Command	Take Two
Pokémon Blau & Rot	Nintendo/Creatures
Tom & Jerry	Take Two
Tonka Raceway	Take Two
November	
Batman	Kemco/Mitsui
Big Bubba's Hunting & Fishing Expedition*	Midway
Bugs Bunny	
Crazy Castle 4	Kemco (E)
Marble Madness*	Midway
Rainbow Six*	Red Storm/Take Two
Rampage Universal Tour*	Midway
The Muppets	Take Two
Xena, Warrior Princess	Titus
Dezember	
Godzilla: The Series	Crawfish/Crave
Hercules –	
The Legendary Journeys	Titus
Sommer	
Asteroids	Activision
Chessmaster	Mindscape
Micro Machines 1 & 2*	THQ (E)
Herbst	
Alexi Lalas Int. Soccer	Take Two
Asterix and Obelix	Infogrames
Catz	Mindscape
Dogz	Mindscape
Duke Nukem GBC	GTI (E)
EWJ: Menace 2 the Galaxy	Crave
FIFA 2000*	THQ
Ghosts'n'Goblins*	Capcom
Madden NFL 2000*	THQ
Magical Tetris Challenge*	Capcom (E)
Matchbox Caterpillar	
Construction Zone*	Mattel
Mission Impossible*	Infogrames
NHL 2000*	THQ
Pokémon Pinball	Nintendo
Quest Fantasy Challenge	Sunsoft
Resident Evil*	Capcom (E)
Re-Volt	Acclaim (E)
StreetFighter Alpha*	Capcom (E)
Supreme Snowboarding*	Infogrames

1999	
Animaniacs	
Ten Pin Alley	ASC Games
Army Men: Sarge's Heroes	3DO
Bombberman 64 II	Nintendo/Hudson
California Speed	Midway
Flying Dragon	Natsume
Ken Griffey, Jr.'s Slugfest	Nintendo
Knockout	
Kings 2000	Electronic Arts
Looney Tunes:	
Taz Express	Infogrames
Magical Tetris Challenge	Capcom
O.D.T.	Infogrames/Psychosis
Sprocket Sucker Punch Productions	
2000	
Armorines	Acclaim
Batman –	
New Adventures of	Ubi Soft
Carnivale	Vatical Entertainment
Daikatana Adventure	Kemco/Mitsui
Deathkarr	GTI
Disney Racing	Rare
Dragonword	MGM
Earthbound II	Nintendo
Eternal Darkness	Silicon Knights/Nintendo
First Samurai 64	Vivid
Hercules –	
The Legendary Journeys	Titus
Mickey Adventure (AT)	Rare
Motocross 64 (AT)	Nintendo
Pitfall 64	Activision
Polaris Snowcross	Vatical
Ridge Racer 64	
(= Revolver)	Nintendo
Rollerball	MGM
Super Mario Adventure	Nintendo
Syndey Olympics 2000	Attention to Detail
Waterworks	Optimus
Wild Waters	Ubi
Wild Water World	
Championship	Interplay
Worms Armageddon	Infogrames
Young Olympians	Saffire/Nintendo

Nur in den USA	
Battle Tanx 2	3DO
Elmo's Letter Adventure	Newkidco
Elmo's Number Journey	Newkidco
Fox Sports College Hoops '99	Fox
Monopoly	Hasbro Interactive
MK Special Forces (AT)	Midway
Snowboard Kids 2	Atlus Software

Wir benutzen hier folgende Abkürzungen:	
AT = Arbeitstitel	
* = Erscheinungsdatum für die USA	
(E) = exklusiv für den Game Boy Color	

Titel	Hersteller
Tiger Woods PGA Tour 2000*	THQ
Yoda Stories*	THQ
1942*	Capcom

Winter	
Alice in Wonderland	Nintendo
Armorines	Acclaim (E)
Bass Masters Classic*	THQ
Beauty and the Beast	Nintendo
Bust-a-Move 4	Acclaim
Conker's Pocket Tales	Rare
Metal Gear Solid	Konami
Micro Machines V3*	THQ (E)
NBA Live 2000*	THQ (E)
Ronaldo	Infogrames
Rugrats: Time Machine*	THQ
Star Wars:	
Episode 1 Racer	Nintendo (E)
Turok: Legend	Acclaim (E)
WWF (AT)*	THQ

1999	
A Bug's Life	THQ
Battleship	Majesco
Blaster Master	Sunsoft
Chall.: Feat.	
Kobe Bryant	Nintendo (E)
Classic Bubble Bobble	Taito
Croc 2	Fox Interactive
Daffy Duck	Sunsoft
Disney's Tarzan	THQ (E)
Game & Watch	
Gallery 3	Nintendo (E)
Gex 3: Deep Cover Gecko	Crave (E)
Hugo 2 1/2	Infogrames
Jeff Gordon XS Racing	A. Softworks
Jeremy McGrath's	
Supercross 2000	Acclaim (E)
Looney Tunes	Sunsoft
Ken Griffey, Jr.'s Slugfest	Nintendo (E)
Mega Man 5	Majesco
Ms. Pac-Man CE	Namco (E)
NBA Courtside's 3 on 3	
NBA In The Zone	Konami
NFL Blitz	Midway
NHL Blades of Steel	Konami (E)
Pac-Man CE	Namco (E)
Paper Boy	Midway (E)
Road Runner	Sunsoft
Speedy Gonzales	Sunsoft
Test Drive Off-Road	Accolade
Test Drive 6	Accolade
Titus The Fox	Titus
Tom & Jerry	Majesco
Top Gear Pocket 2	Kemco/Mitsui (E)
Toy Story 2	THQ
Vigilante 8	Vatical (E)

2000	
Carnivale	Vatical (E)
Daikatana	Kemco/Mitsui (E)
Legend of the Sea King	Natsume
Mickey Racing	Nintendo (E)
Oddworld Adventures 2	GTI (E)
Pokémon Yellow Edition	Nintendo
Polaris Snowcross	Vatical (E)
San Francisco Rush*	Midway (E)
Shadowgate: Rising	Kemco/Mitsui
2000-1 Toons Odyssey	Infogrames

Nur in den USA	
AMF Bowling	Vatical (E)
Barbie Ocean Discovery	Mattel
Black Bass Lure Fishing	Hot-B
Brunswick Pool	Vatical (E)
Darts	Vatical (E)
Deer Hunter	Vatical (E)
Elmo's ABCs	Newkidco
Elmo's 123s	Newkidco
Junkbots – Sun & Star Electro Brain	
Monopoly	Majesco
Monster Racing 2	Koei
Super Black Bass	Hot-B
TNN Motorsports Hardcore	
Racing	American Softworks
TNN Pro Champ Fishing	American Softworks
Yar's Revenge	Telegames, Inc.
Zebco Fishing	Vatical (E)

Freestyle

Wildenbruchstraße 69 - 12045 Berlin
Tel.: 030 / 68237395 Fax.: 030 / 68237396

PlayStation

Nintendo 64

A Bugs Life	84,90
Actua Golf 3	84,90
Actua NHL Hockey 99	84,90
Actua Soccer 3	84,90
Akuj - The Heartless	84,90
All Star Tennis 99	84,90
Apocalypse	84,90
Asterix	89,90
Asteroids 3D	79,90
Atlantis	84,90
B-Movie	84,90
Big Air	84,90
Blasto	79,90
Blaze & Blade	89,90
Blood Lines Future	84,90
Box Champions	84,90
Breath of Fire 3	89,90
Breath of Fire 3 Special Edition	99,90
Brunswick Bowling	84,90
Bust a Groove Interakt.	84,90
Bust-A-Move 4	69,90
C3 Racing	84,90
Caesars Palace 2	84,90
Centipede	84,90
Cool Boarders 3	84,90
Crash Bandicoot 3	84,90
Das Grab des Pharo	84,90
Deer Stalker	84,90
Devil Dice	84,90
Dodgem Arena	84,90
Dreams	84,90
Eliminator	84,90
FIFA 99	84,90
G-Police 2 - Weapons of Justice	84,90
Global Domination	84,90
Haed Edge	89,90
Hugo 7	84,90
Invasion	49,90
Kingsley	84,90
KKND - Krissfire	89,90
Legacy of Kain - Soul Reaver	84,90
Legend	84,90

Mega Man X4	84,90
Metal Gear Solid	89,90
Monster Seed	84,90
Music Interakt.	84,90
NBA Live 99	84,90
Need for Speed 4	84,90
NFL Extreme	84,90
NHL 99	84,90
NHL Face Off 99	84,90
Pool Hustler	84,90
Populous - The Beginning	84,90
Premier Manager 99	84,90
Pro Golf	84,90
Racing Simulation 2	84,90
Rally Cross 2	84,90
Rayman 2	84,90
Rival Schools	84,90
Rogue Trip - Vacation 2012	84,90
Rolleage	84,90
Running Wild	84,90
San Francisco Rush 2	84,90
Shanghai - True Valour	84,90
Silent Hill	89,90
Small Soldiers	84,90
Soulblade - Platinum	44,90
Sports Car GT	84,90
Pocket Fighter	84,90
Tai Fu	84,90
Test Drive 4x4	84,90
The Granstream Saga	84,90
Tiger Woods 99	84,90
Toca Touring Car 2	84,90
Tomb Raider 3	89,90
Tunguska	84,90
Versailles	84,90
Virus	84,90
Warzone 2100	84,90
Wing Over 2	84,90
X Game Pro Boarders	84,90

1080 Snowboarding	89,90
All Star Tennis 99	109,90
Body Harvest	99,90
Beetle Adventure Racing	99,90
Buck Bumble	109,90
Bust-A-Move 3	99,90
Chameleon Twist	44,90
Crusin World	99,90
Castlevania 3D	99,90
Earthworm Jim 3D	109,90
Extreme G 2	109,90
F-Zero X	89,90
FIFA 99	109,90
Glover	89,90
Gex64 - Enter the Gecko	129,90
Goemon 2 - Mystical Ninja	109,90
Jet Force Gemini	109,90
Mario Party	89,90
NASCAR 99	99,90
NBA Jam 99	99,90
NBA Live 99	109,90
NFL Quarterback Club 99	99,90
NFL Blitz	99,90
NHL 99	109,90
NHL Breakaway 99	99,90
Rakugakids	109,90
Racing Simulation 2	109,90
SCARS	109,90
Shadowman	109,90
Snowboard Kids 2	89,90
South Park	99,90
Space Station Silicon Valley	99,90
Star Wars - Rogue Squadron	109,90
Starshot - Panik im Weltall	109,90
The Legend of Zelda	109,90
Tonic Trouble	109,90
Top Gear Overdrive	109,90
Turok 2 - Seeds of Evil	89,90
Turok 2 - Seeds of Evil uncut	99,90
Vigilante 8	109,90
Virtual Pool	109,90
WCW vsNWO	49,90
WCW NWO Revenge	129,90

Playstation Zubehör

Sony PlayStation	DV	244,90
Sony PlayStation Multinorm	DV	289,90
Boot Chip	DV	9,90
Memory Card 15 SlotDV	19,90	
Memory Card 120 SlotDV	39,90	
Memory Card 360 SlotDV	59,90	
Pad div. Farben	DV	19,90
Pad Twin Shock	DV	39,90

Playstation Zubehör

RGB Kabel	DV	14,90
RGB Kabel + Audio	DV	19,90
Link Kabel	DV	19,90
Padverlängerung	DV	19,90
Maus	DV	39,90
Multinorm Umbau	DV	49,90
X Ploder PRO	DV	139,90
X Ploder	DV	89,90

Nintendo 64 Zubehör

Nintendo 64	DV	249,--
4 MB Speichererweiterung	DV	69,90
Memory Card 1 MB	DV	29,90
Memory Card 5 MB	DV	59,90
Hyper Controller	DV	59,90
Multinorm Adapter	DV	39,90
Multinorm Adapter Passport	DV	89,90
Rumble Pack + 1MB Memory	DV	39,90

Händleranfragen erwünscht !

Versandkosten + Nachnahme (per UPS) 9,90 + 3,00 DM
Vorkasse (EC Scheck) 6,90 DM

Ab 250 DM Versandkostenfrei (ohne Grundgeräte)
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 20 DM
als Schadenersatz Unfrei Lieferungen werden nicht
Angenommen ! Irrtümer vorbehalten Ladenpreise
können abweichen

Freestyle im Internet
www.Freestyle-Versand.de
eMail : freestyle@t-online.de

EINFACH NACHBESTELLEN! IM FUNNY SHOP!

Reste  Heft 1 Goof Troop • Super Mario All Stars • Cartoon Workshop • Zelda IV (GB) • Street Fighter II Turbo	Reste  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) • Bugs Bunny	 Heft 5 Rainbow Bell • Adventures • Shadowrun • Super Metroid • Zool • Wario Land	Reste  Heft 6 Mega Man X • Chaos Engine • Super Metroid • Wario Land • Die Schlümpfe (GB) • EWJ	 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 • Milton's Secret Castle (GB)	 Heft 16 Hagane • True Lies • X-Men: Mut. Apo. • Ill. of Time • Milton'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 • Starzate • 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)
Reste  Heft 29 Lufia 2 • Power Pips • 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 • SOTF	 Heft 33 Mario Kart 64 • Lylat Wars • Blast Corps • SM 64 • Turok • ISS 64 • Holy Magic Cent.	 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 • Snow. 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° • Cruis'n World • DKR	 Heft 41 Gex 64 • Mission Impossible • Forsaken • Banjo-Kazooie • Glover • Zelda • Turok 2 • WWF	 Heft 42 Legend of Zelda 64 • Body Harvest • Silicon Valley • Glover • GB Color • Holy Magic Cent.	 Heft 43 Zelda 64 • Body Harvest • Turok 2 • Zelda (GB) • Rogue Squadron	 Heft 44 Rogue Squadron • Mario Party • Rush 2 • Beetle Adv. Racing • Tabaluga • Castlevania	 Heft 45 Episode 1 Racer • Shadowgate • C&C 64 • Super Mario Bros. DX • Superman • Dolphin		



EXTRA

Die Top-Spiele des Jahres 98/99!

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: Euroscheck!) 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.

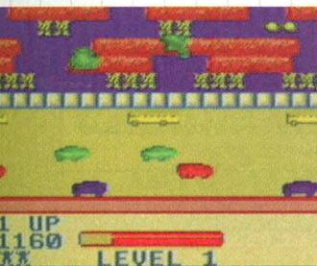


Frogger

Game Boy Color

Cheat-Menü

Um das Cheat-Menü zu aktivieren müsst ihr erst einmal ein Spiel starten und alle Leben verlieren. Danach kommt ihr in den „High Score“-Bildschirm. Dort drückt ihr **A**, **B**, **A**, **B**, Select und Start und geht in das Hauptmenü. Dort findet ihr jetzt eine neue Option.



Frosch mich! Mit unseren Cheats könnt ihr Frogger sicher durch die Level bringen.

Gex: Enter the Gecko

Game Boy Color

255 Leben

Spielt so lange, bis ihr nur noch ein Leben habt. Dann sucht ihr euch ein Level mit Löchern im Boden aus. Lasst euch durch ein Loch fallen. Kurz bevor Gex sein Leben verliert, verlasst ihr das Level (drückt dazu die „Start“-Taste). Jetzt seid ihr zwar lebendig, habt jedoch 0 Leben übrig. Trotzdem lasst ihr euch erneut durch ein Loch fallen und drückt wieder im richtigen Augenblick „Start“. Wiederholt das Ganze, bis ihr 255 Leben zur Verfügung habt.

Magical Tetris Challenge

Nintendo 64

Status-Übersicht

Ihr wollt Statistiken sehen? Dann startet den „Endless Tetris“-Modus und drückt die Tasten **A** und **B** gleichzeitig.

Smash Brothers

Nintendo 64

Klamottenwechsel

Mit den C-Tasten könnt ihr in der Charakter-Auswahl die Klamotten wechseln.

Geheime Spieler

Captain Falcon: Zockt das Spiel mit einer beliebigen Figur durch und besiegt zu guter Letzt Captain Falcon.

Dann könnt ihr ihn anwählen.

Purine: Schlüpft in die Rolle von Captain Falcon und zockt das Spiel ein zweites Mal durch. Diesmal werdet ihr zu guter Letzt von Purine herausgefordert. Schlägt sie und auch die Dame ist jetzt anwählbar.

Luigi: Spielt die Bonus Practice 1 mit acht Haupt-Charakteren durch. Dann fordert euch Luigi heraus. Besiegt ihn und ihr könnt ihn anwählen.

Ness: Stellt die Schwierigkeitsstufe auf „Normal“ und die Anzahl der Leben auf „3“ (Standard). Zockt jetzt das Spiel durch ohne ein Continue zu verbrauchen. Wartet bis zum Ende des Abspanns und Ness (aus dem japanischen/amerikanischen Spiel *Mother 2/Earthbound*) fordert euch heraus. Besiegt ihn und er ist das nächste Mal anwählbar.

Klassischer Bonus

Bringt jeden Charakter ans Ziel und eine Nachricht erscheint. Jetzt habt ihr im Versus-Modus Zugriff auf das Level „Classic Mushroom Kingdom“.

Das Sound-Menü

Zockt die Bonus Stage 1 mit allen 12 Charakteren durch. (Natürlich müsst ihr dazu erst einmal die geheimen Charaktere freispielen.) In der Data-Sektion erscheint dann das Sound-Menü.



Thunder shock: Pikachu lässt Mario die Haare zu Berge stehen. Doch der wehrt sich!

Lebensklau

Im Versus-Modus könnt ihr euch ganz einfach ein paar Leben klauen: Startet ein Team-Spiel im Versus-Modus. Drückt Start, sobald ihr ein Leben verliert und ihr zieht eurem Gegner ein Leben ab.

WCW Nitro

Nintendo 64

Unterstützung

Drückt mitten im Match die **Z**-Taste, dann ein Wrestler kommt in den Ring gestürzt.

F-Zero X

Nintendo 64

Rache ist süß!

Das Schlimme an Multiplayer-Spielen ist in der Regel, dass man nicht mehr in das Spielgeschehen eingreifen kann wenn man erst einmal verblichen ist. Das ändert sich jetzt zumindest bei *F-Zero X*. Haltet **A** oder **B** gedrückt, sobald ihr ein Leben verliert. Nach einiger Zeit erscheint eine Slot-Machine mit 6 verschiedenen Symbolen. Folgendes könnt ihr mit den jeweiligen Kombinationen bewirken:

X, X, X = ein beliebiger Spieler verliert ein Leben (Zufallsprinzip)

T, T, T = alle Spieler verlieren ein Leben

1, 1, 1 = Spieler 1 verliert ein Leben

2, 2, 2 = Spieler 2 verliert ein Leben

3, 3, 3 = Spieler 3 verliert ein Leben

4, 4, 4 = Spieler 4 verliert ein Leben

Legende:

X = X

T = Totenkopf

1 = Spieler 1

2 = Spieler 2

3 = Spieler 3

4 = Spieler 4

Rache ist süß:
Die Slot-Machine macht's möglich.



Versteckte Wrestler

Jeder Wrestler, mit dem ihr auf der Schwierigkeitsstufe „normal“ oder „hard“ den Tournament-Modus durchspielt, schaltet einen versteckten Kämpfer frei. Dabei schaltet natürlich jeder Wrestler einen anderen Charakter frei. Wenn das zu mühsam ist, kann diese Tastenkombination ausprobieren: Drückt im Titelbild **R**, **L**, **O**, **O**, **O**, **O**, **L**, **R** und **Z**. Dann hört ihr einen Sound. Jetzt geht ihr in die Charakterauswahl, wählt einen Kämpfer an und drückt **O**, **O**, **L**, **R**, **O**, **O**, **L**, **R** und **Z**. Dadurch habt ihr alle drei versteckten Wrestler, die mit dem ausgewählten Charakter zusammenhängen, freigeschaltet. Einfacher geht es mit der Tastenkombination **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, **R**, **R**, **R**, **L**, **L**, **L**, **L** und **Z**. So schaltet ihr gleich alle 48 versteckten Wrestler frei.

Alle Ringe

Drückt im Titelbild **O**, **L**, **O**, **R**, **O**, **L**, **O**, **R** und **Z**. Wenn ihr jetzt einen Sound hört, habt ihr die Tastenkombination richtig eingegeben. Dann könnt ihr folgende Zusatzringe auswählen: Graveyard, Spaceship, Circus, Hive, Turbo, Wunderland, Boudoir, Hall of Mirrors, Reck Room, Psychodelic, Disco, Jungle, 1984, Quark und Texas.

Ring-Auswahl

Geht in das Options-Menü und drückt dort **O**, **R**, **O**, **R** und **Z**. Jetzt hört ihr einen Sound und könnt jederzeit mit **R** zum nächsten Ring schalten.

Schwellköpfe

Drückt im Titelbild **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, **L**, **Z**. Zur Bestätigung hört ihr nun einen Ton und immer, wenn ein Wrestler geschlagen wird, schwillt sein Kopf an.

Große Köpfe

Drückt im Titelbild **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, **R**, **Z**. Jetzt hört ihr einen Ton und alle Wrestler laufen mit gigantischen Köpfen durch die Gegend.

Große Hände

Um gigantische Hände zu bekommen müsst ihr im Titelbild **L**, **L**, **L**, **L**, **L**, **L**, **O** und **Z** drücken.

Alles groß

Wenn ihr im Titelbild **R**, **R**, **R**, **R**, **R**, **R**, **R**, **O** und **Z** drückt, haben die Kämpfer riesige Köpfe, Füße und Hände.

Gigantische Köpfe

Drückt im Titelbild **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, **Z**. Nachdem ihr einen Ton hört, haben alle Wrestler noch größere Köpfe.

Beetle Adventure Racing

In einer „haste mal ‘n paar Bestzeiten“-Aktion entstanden folgende Rekorde:

Coventry Cove (Oliver)
5.03,43

Mount Mayhem (Oliver)
5.14,67

Inferno Isle (Oliver)
7.28,23

Sunset Sands (Tim)
7.10,67

Metro Madness (Oliver)
7.01,91

Wicked Woods (Oliver)
4.26,22

DER OFFIZIELLE SPIELEBERATER IST DA!

TUROK 2 – SEEDS OF EVIL

Die Komplettlösung
für alle Missionen
und Level.

180 Seiten

Rettet das
Universum!

Exklusive
Geheimnisse, Tipps
und Strategien
direkt von den
Entwicklern.



Insider-Informationen

Nur 19,95 DM
(nur gegen Vorkasse)

Coupon schon weg?
Dann Brief + Scheck an:

Pro Verlag GmbH
Kennwort:
»TUROK 2-Spieleberater«
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt

Hiermit bestelle ich gegen
Vorkasse per Verrechnungsscheck

..... Stück Spieleberater

TUROK 2 – SEEDS OF EVIL

zum Preis von 19,95 DM je
Exemplar.

Unser Tipp: Schecks am sichersten per
Einschreiben verschicken!

Die Lieferung erfolgt so schnell wie
möglich.

Name, Vorname Geb.-Datum

Straße

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

☐ Der Betrag liegt als Verrechnungsscheck bei.

Alles ausgefüllt? Dann Coupon zusammen mit
dem Scheck in einen Umschlag stecken und –
am sichersten per Einschreiben – abschicken an:

Pro Verlag GmbH
Kennwort „TUROK 2-Spieleberater“
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt

Klax

Game Boy Color
Bonusspiel

Um ein Minispiel in Klax zu aktivieren braucht ihr folgendes Passwort: Grüner Alien, grüner Alien, Kreis, Quadrat.

WipEout 64

Nintendo 64
Cheatcodes

unendlich Energie:

haltet im Spiel **Z + L + R** und drückt **▲, ▼, ◀, ▶, ▲, ▼, ◀, ▶**

unendlich Munition:

haltet im Spiel **Z + L + R** und drückt **▼, ▼, ◀, ◀, ▶, ▶, ▶, ▶**

unendlich Zeit:

haltet im Spiel **Z + L + R** und drückt: **▲, ◀, ◀, ▼, ▲, ▶, ▶, ▼**

Cyclone-Waffen-Powerup:

haltet im Hauptmenü **Z + L + R** und drückt **◀, ▶, ▼, ◀, ▶, ▼, ▲**

alle Fahrzeuge:

haltet im Hauptmenü **Z + L + R** und drückt **▼, ▼, ▼, ▼, ◀, ▶, ▲, ◀**

Piranha II-Fahrzeug:

Beendet den Zeitfahr-Modus mit Bronze oder besser

Rampage 2: Universal Tour

Nintendo 64
Cheat Codes

Um als George zu spielen gebt das Passwort „SM14N“ ein.

Um als Lizzie zu spielen gebt das Passwort „S4VRS“ ein.

Um als Ralph zu spielen gebt das Passwort „LVPVS“ ein.

Um als Mykus zu spielen gebt das Passwort „NOT3T“ ein.

Wenn ihr als alternativer Mykus spielen wollt, gebt das Passwort „B1G4L“ ein, dann spielt ihr mit einer lila Version von Mykus mit voller Energie.

Nagano Olympic Hockey '98

Nintendo 64
Cheatcodes

Dauerkämpfe: Unterlegt „Fighting“ auf der Optionsauswahl. Haltet dann **L** gedrückt und drückt **▶, ◀**,

◀, ▶, ▼, ▲, ▲, ▼, ◀, ▶, ▶, ▶, ▶, ▶. Wenn der Code richtig eingegeben wurde, erscheint eine Reihe Zahlen. Ab jetzt hagelt es ständig Kämpfe.

Multi-Player Übungsmodus: Geht zum Titelbildschirm und haltet **A** auf den Controllern zwei, drei und/oder vier gedrückt. Während ihr diese Tasten gedrückt haltet, benutzt ihr den Controller eins um „Practice“ zu unterlegen und **A** zu drücken.

Schnellstart: Geht zum Hauptmenü, haltet **B** und drückt Start. Jetzt beginnt das Spiel mit dem Bully-Bildschirm und Modano (Team USA) unter eurer Kontrolle.

Gegnerauswahl: Wenn ihr gegen den Computer spielt, unterlegt den gewünschten Gegner auf dem Teamauswahl-Bildschirm und drückt 3-mal **▶**. Wenn der Code richtig eingegeben wurde, hört ihr ein Klicken. Achtung: Dieser Code kann nicht im Olympic-Modus angewendet werden.

Unsichtbare Spieler: Pausiert das Spiel während des Eröffnungsbullys und wählt die Replay-Option aus. Drückt dann **L** oder **R** um einen Spieler zum Blinken zu bringen. Haltet solange der Spieler blinkt **Z** gedrückt um ihn unsichtbar zu machen. Ihr könnt so das komplette Team unsichtbar machen.

Brennendes Tor: Startet das Spiel im Arcade-Modus. Nähert euch dem gegnerischen Tor dann mit voller Turbo-Anzeige von der Seite. Drückt jetzt Schießen + Passen + Turbo. Es erscheint ein Feuerwehrauto und ihr kassiert einen Punkt.

Torwartschubsen: Startet das Spiel im Arcade-Modus. Nähert euch dann dem gegnerischen Tor mit voller Turbo-Anzeige direkt von vorne. Drückt jetzt Schießen + Passen + Turbo um den Torwart ins Netz zu schubsen und einen Punkt zu kassieren.

Aussehen der Spieler ändern:

Geht in den Options-Bildschirm und drückt **▼ + R, ◀ + R** oder **▲ + R**. Ihr könnt nun die ersten sechs Bits eines 16 Bit-

Registers modifizieren, indem ihr

- **▼ + R** (Kopfgröße, ändert die Bits 1 und 2) oder
- **◀ + R** (Körpergröße, ändert die Bits 3 und 4) oder
- **▲ + R** (Höhe, ändert die Bits 5 und 6) drückt.

Gauntlet Legends

Nintendo 64
Bonus-Charaktere

Bringt einen Charakter

auf Stufe 10. Haltet Turbo auf dem Auswahl-Bildschirm und wählt den selben Charakter. Der Zauberer wird dann zum Schakal, der Krieger zum Minotaurus, die Amazone zum Falken und der Bogenschütze wird zum Tiger.

Pojo das Huhn

Gebt „EGG“ und „911“ als Passwort ein.

Bomberman 64

Nintendo 64
Neue Cheats

Bonus Levels: Für jede Welt, die ihr im Adventure-Modus abschließt, erhaltet ihr Zugang zu einem neuen Kampfmodus-Level. Als Alternative unterlegt die „Battle“-Option im Hauptmenü und drückt dann mehrmals Start. Wenn der Code richtig eingegeben wurde, hört ihr ein Geräusch.

Regenbogen-Palast

Bonus Welt: Findet alle hundert goldenen Karten und besiegt Altair.

Volle Energie Option:

Sammelt alle 120 goldenen Karten (100 aus den norma-

len Welten, 20 aus dem Regenbogen-Palast). Dann erscheint eine „Full Power“-Auswahl auf dem Options-Bildschirm. Dank dieser Option könnt ihr jedes Level mit einem Maximum an roten Bomben und der Fernsteuerung beginnen.

V-Rally Color

Game Boy Color
Mehr Strecken

Wenn ihr als Passwort das Wort „FAST“ eingibt, könnt ihr im Arcade-Modus 3 Strecken mehr auswählen.

Spielstufe „Schwer“

Gebt ihr „FOOD“ als Passwort ein, spielt ihr auf der schwierigen Spielstufe.

Castlevania Legends

Game Boy
Passwörter

Light-Modus

Level 2: Axt, Axt, leer, Messer

Level 3: Axt, Kreuz, leer, Kerzen

Level 4: Uhr, leer, Messer, Fleisch

Level 5-1: Uhr, Weihwasser, Fleisch, Kerzen

Level 5-2: Messer, Kerzen, Kerzen, Kerzen

Bonus: Messer, leer, Kerzen, Fleisch

Standard-Modus

Level 2: Kreuz, Axt, Axt, Uhr

Level 3: Kreuz, Kreuz, leer, Fleisch

Level 4: Kerzen, Axt, Uhr, Kerzen

Level 5-1: Kerzen, Weihwasser, Fleisch, Fleisch

Level 5-2: Fleisch, Kerzen, Kerzen, Fleisch

Bonus: Fleisch, leer, Fleisch, Kerzen

Super-Passwort: Gebt auf dem Passwort-Bildschirm Fleisch, Kerzen, Kerzen, Fleisch ein. Das bringt euch zum letzten Level und gibt euch alle Gegenstände und Seelenwaffen der Schwierigkeitsstufe „Light“.

NBA Jam: Tournament Edition

Game Boy
Cheats

Immer den Jump-Ball kriegen: Drückt auf dem „Tonight's Matchup“-Bild-



Bomberman: Bombe eingepackt und auf in den Kampf!

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

Acclaim

☎ 0 18 05 / 33 55 55
Computer;
24 Stunden täglich

Electronic Arts (EA Sports)

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

☎ 040 / 27 85 53 06
Werktags von
15-18 Uhr

Hasbro Interactive

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

schirm schnell **B**. So bekommt ihr immer den Jump-Ball.

Goal Tending: Drückt **■**, **■**, **■**, **■**, **■** auf dem „Tonight's Matchup“-Bildschirm. Das Wort „Goalend“ wird auf dem Bildschirm erscheinen, bevor das Spiel losgeht. Mit diesem Code könnt ihr jeden Wurf abfangen, der in den Korb gehen könnte, ohne dass ihr euch dafür eine Strafe einhandelt.

Hohe Würfe: Drückt **■**, **■**, **■**, **■**, **■**, **■**, **A**, **A**, **A**, **■** auf dem „Tonight's Matchup“-Bildschirm. Dann fliegt euer Ball hoch durch die Luft, bevor er im Korb landet.

Turbo-Modus: Drückt **■**, **■**, **■**, **■**, **■**, **■**, **■**, **B**,

A auf dem „Tonight's Matchup“-Bildschirm, dann gibt es ein extra-schnelles Spiel.

Extra-Power: Drückt **■**, **■**, **■**, **■**, **B**, **B**, **■** auf dem „Tonight's Matchup“-Bildschirm um die Energie eurer Spieler zu erhöhen. Das Wort „MAX PLR“ erscheint auf dem Bildschirm, bevor das Spiel beginnt.

Spielt als Alien: Drückt **■**, **■**, **■**, **■**, **■** auf dem „Tonight's Matchup“-Bildschirm.

Power-Up Dunks: Drückt **■**, **■**, **A**, **B**, **B**, **A** auf dem „Tonight's Matchup“-Bildschirm und ihr könnt von überall auf dem Spielfeld dunken. Das Wort „ULTRA-JAM“ erscheint auf dem

Bildschirm, bevor das Spiel losgeht.

Power-Up Offensive: Drückt **A**, **B**, **■**, **A**, **B**, **■** auf dem „Tonight's Matchup“-Bildschirm um die Stärke eurer Offensive zu erhöhen. Das Wort „OFFENSE“ erscheint auf dem Bildschirm, bevor das Spiel losgeht.

Power-Up Turbo: Drückt **B**, **B**, **B**, **A**, **■**, **■**, **■**, **■** auf dem „Tonight's Matchup“-Bildschirm um unbegrenzte Turbo-Power zu erhalten. Das Wort „Turbo“ erscheint auf dem Bildschirm, bevor das Spiel losgeht.

Schnelle Hände: Drückt **■**, **■**, **■**, **■**, **A**, **■** auf dem „Tonight's Matchup“-

Bildschirm um eure Chancen zu verbessern den Ball zu mopsen. Das Wort „QUICK HND“ erscheint auf dem Bildschirm, bevor das Spiel beginnt.

Rutschiges Spielfeld: Drückt **A**, **A**, **A**, **A**, **A**, **■**, **■**, **■**, **■**, **■** auf dem „Tonight's Matchup“-Bildschirm und ihr kriegt das frischgebohrte Gefühl unter den Füßen, fast wie auf einer Bowling-Bahn.

Drei-Punkte Würfe: Drückt **■**, **■**, **■**, **■**, **■**, **■**, **■** auf dem „Tonight's Matchup“-Bildschirm, um eure Chancen auf drei-Punkte Würfe zu erhöhen. Auf dem Bildschirm erscheint „3PT“, bevor das Spiel beginnt.

Legend of the River King

Game Boy Color

Köder-Nachschub

Auch die Kunstköder müsst ihr einsetzen, wenn ihr bei *Legend of the River King* den Guardian fangen wollt. Kauft die entsprechende Angel und erobert die Seen. (* Der Yamanakami ist in der deutschen Version nicht enthalten.)

	1 Tog n	1 Tog t	Köcher n	Köcher t	Mücke n	Mücke t	Steinf n	Steinf t	Spinner A	Spinner B	Elritze	Wobbler A	Wobbler B	Löffel	Regenw.	Frosch
Blaubandbärbling			x	x			x		x						x	
Yamanakami*	x	x	x	x	x		x		x					x		
Forelle	x	x	x	x	x		x		x		x			x		x
Schlankenkopf	x		x		x		x		x	x	x	x	x	x	x	x
Stint	x	x			x		x		x			x		x		
Barsch	x		x	x	x		x		x	x	x	x	x	x	x	x
Sonnenfisch	x	x	x	x	x		x		x		x				x	x
Karpfen			x				x		x						x	
Biwasee-Gründling			x				x		x						x	
Giebel			x				x		x						x	
Japan-Kärpferling	x	x	x				x									
Wels	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Rotfeder	x		x		x		x		x		x					x
Regenbogenforelle			x	x			x		x	x	x		x	x	x	x
3-Stichling	x	x	x				x									
Blaurückenlachs			x	x			x		x	x	x		x	x	x	x
Bachsaibling			x	x					x	x	x			x		x
Lachs	x	x	x	x	x		x		x		x				x	
Bitterling			x	x			x		x						x	
Flusskrebs															x	
Schmerle	x		x		x		x		x						x	
9-Stichling			x	x			x									
Darter	x		x		x		x		x					x	x	
Japangröppe	x		x		x		x		x					x	x	
Bachforelle	x	x	x	x	x	x			x		x			x	x	x
Hasel			x	x			x		x					x	x	
Goldkarpfen			x				x		x						x	
Karausche (Koi)	x		x		x		x		x		x				x	
Seeforelle	x	x	x	x	x		x		x		x			x	x	x
Grundel	x		x		x		x		x						x	
Saibling	x	x	x	x	x		x		x		x			x	x	x
Weißfisch	x	x	x	x	x		x		x		x			x	x	x
Aal									x					x	x	
Döbel	x	x	x		x		x		x						x	
Flussbarsch	x	x	x	x			x	x	x		x				x	
Groppe	x	x	x				x		x							
Elritze	x	x	x	x			x		x	x	x				x	
Masu-Lachs	x	x	x	x	x		x		x		x			x	x	
Ayu	x	x	x	x	x	x	x	x						x		

Mehr Hotlines

Die wichtigsten deutschen Spiele-Hotlines:

Infogrames

☎ 01 90 / 51 05 50

Werktags von 11-19 Uhr

Konami

☎ 069 / 95 08 12 88

Werktags von 14-18 Uhr

Mindscape

☎ 0 89 / 61 30 92 35

Mo. bis Fr.,
von 14-19 Uhr

Nintendo of Europe

☎ 0 60 26 / 940 940

Werktags von 13-19 Uhr

Take 2 Interactive

☎ 0 18 05 / 30 45 25

Werktags von 10-17 Uhr

Ubi soft

☎ 02 11 / 3 38 00 30

Werktags von 9-17 Uhr

Die Fun Vision-Hotline

Donnerstags von 15 bis 18 Uhr sitzen wir für euch bereit. Auf jede Frage zu von Nintendo of Europe lizenzierten Produkten finden wir eine Antwort. Die Nummer:

☎ 0 69 / 500 80 70

Und jetzt ist es an euch!

Die nächste Tipptime kann nur entstehen, wenn ihr wieder fleißig daran mitarbeitet. Schickt euren Tipp 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!

Tipptime der Nintendo Fun Vision 45: Juli/August '99

All-Star Baseball 2000

Nintendo 64

Cheatcodes

Rückflug zur Spielerbank: Gebt „FLYAWAY“ als Code im „Enter Cheats“-Menü ein. Die Spieler fliegen nach einem Aus zur Spielerbank.

Großer Baseball: Gebt „BCHBLKPTY“ als Code im „Enter Cheats“-Menü ein.

Baseball mit Kometenschweif: Gebt „WLDWLD-WST“ als Code im „Enter Cheats“-Menü ein.

Blackout Modus: Gebt „WTOTL“ als Code im „Enter Cheats“-Menü ein.

Eidechsen-Team: Wählt im „Exhibition“-Modus das Kaufmann-Stadion. Trefft ein Plakat mit der Aufschrift „Win a Lizard“ um alle Spieler des Teams in Eidechsen zu verwandeln.

Unhaltbarer Fastball: Wählt den Arcade-Modus. Haltet während des Wurfes **▼** + **A**, bis der Ball die Base erreicht um einen unhaltbaren Fastball zu werfen.

Star Wars: Episode I Racer

Nintendo 64

Debug-Modus

Wählt im Tournament-Modus bei der Namens-eingabe ein leeres Namenfeld. Drückt **Z** und gebt „RRDE-BUG“ als Namen ein, während ihr **L** drückt um jeden Buchstaben einzuge-

ben. Achtung: Ignoriert, dass eigentlich nur drei Buchstaben für eure Initialen eingegeben werden können. Nachdem alle Buchstaben eingegeben wurden, sollten sie in der linken unteren Ecke des Bildschirms auftauchen. (Gilt für alle Cheats, die im Namenfeld eingegeben werden). Dann wählt „End“ und drückt **L**, gefolgt von **A**. Startet ein Rennen auf einer beliebigen Rennstrecke. Pausiert das Spiel und drückt **▲**, **□**, **▼**, **■** um in das Cheat-Menü zu gelangen. Die Debug-Option wird nun im Cheat-Menü aktiviert.

Unverwundbarkeit

Wählt im Tournament-Modus bei der Namens-eingabe ein leeres Namenfeld. Haltet **Z** und gebt „RRJAB-BA“ als Namen ein, während ihr **L** drückt um die Buchstaben einzugeben. Wählt dann „End“ und drückt **L**, gefolgt von **A**. Startet ein Rennen auf einer beliebigen Rennstrecke. Pausiert das Spiel und drückt **▲**, **□**, **▼**, **■** um in das Cheat-Menü zu gelangen. Die Unverwundbarkeitsoption wird jetzt im Cheat-Menü aktiviert. Achtung: Eure Maschine kann dennoch durch das Herabstürzen von Klippen zerstört werden.

Spiegel-Modus

Wählt im Tournament-Modus bei der Namens-eingabe ein leeres Namenfeld. Haltet **Z** und gebt „RRJINRE“ als Namen ein, wobei ihr nach jeder Buchstabeneingabe **L** drückt. Wählt dann „End“ und drückt **L** gefolgt von **A**.



Festhalten: Bei den unglaublichen Geschwindigkeiten, könnt ihr die Codes für den Episode 1 Racer sicherlich gebrauchen.

gabe ein leeres Namenfeld. Haltet **Z** und gebt „RRTHE-BEAST“ als Namen ein, während ihr **L** nach jeder Buchstabeneingabe drückt. Wählt dann „End“ und drückt **L**, gefolgt von **A**. Startet ein Rennen auf einer beliebigen Rennstrecke. Pausiert das Spiel und drückt **▲**, **□**, **▼**, **■** um in das Cheat-Menü zu gelangen. Die Spiegelbild-Rennstrecken Option wird nun im Cheat-Menü aktiviert.

Bonus-Charakter

Wählt im Tournament-Modus bei der Namens-eingabe ein leeres Namenfeld. Haltet **Z** und gebt „RRJINRE“ als Namen ein, wobei ihr nach jeder Buchstabeneingabe **L** drückt. Wählt dann „End“ und drückt **L** gefolgt von **A**.

Spiel mit 2 Joypads

Wählt im Tournament-Modus bei der Namens-eingabe ein leeres Namenfeld. Haltet **Z** und gebt „RRJINRE“ als Namen ein, wobei ihr nach jeder Buchstabeneingabe **L** drückt. Wählt dann „End“ und drückt **L** gefolgt von **A**.

und gebt „RRDUAL“ als Namen ein, während ihr nach jeder Buchstabeneingabe **L** drückt. Merke: Ignoriert, dass eigentlich nur drei Buchstaben für eure Initialen eingegeben werden können. Nachdem alle Buchstaben eingegeben wurden, sollten sie in der linken unteren Bildschirmecke erscheinen. Wählt dann „End“ und drückt **L**, gefolgt von **A**. Schließt dann, mit dieser Option, das Joypad eins in den Steckplatz eins und das Joypad zwei in Steckplatz drei um das Spiel mit zwei Joypads zu spielen.

Gegner verspotten

Wählt im Tournament-Modus auf dem Menü-Bildschirm „Start Race“. Haltet **Z** und drückt **A** um ein Rennen zu starten. Es erscheint eine Unterbrechung, die euren Charakter und dessen Gegner zeigt, die sich gegenseitig fertigmachen. Drückt **R**, **R** während des Rennens und ihr erhaltet weitere Verspottungen.

Montezuma's Return

Game Boy Color

Passwörter

Für unendlich viele Leben gebt ihr „ELEGHANT“ ein. Wollt ihr durch verschlossene Türen gehen, so ist „SUNSHINE“ das Passwort eurer Wahl.

Pitfall: Beyond the Jungle

Game Boy Color

Passwörter

Auch für unseren tapferen Dschungel-Helden Pitfall Harry haben wir ein paar Passwörter parat.

Caverns	FLTY WTRS
Volcano	GNG DWN
Prison	SLTH HRNG
Scourge	SWPN GLBW

Banjo-Kazooie

Nintendo 64

Geheime Cheatcodes

Begebt euch zur Sandburg im Treasure Trove Cove. Alle Codes fangen mit CHEAT an. Sobald ihr diesen Teil eingegeben habt, fängt der Büffel an zu brüllen. Wenn ihr euer N64 wieder ausschaltet, müsst ihr die Codes beim nächsten Mal erneut eingeben.

CHEATBANJOBEGSFORPLENTYOFEGGS:

unendlich viele Eier

CHEATLOTSOFGOESWITHMANYBANJOS:

unendlich viele Leben

CHEATDONTBEADUMBGOSEEMUMBO:

99 Mumbo-Schädel

CHEATNOWYOU CANFLYHIGHINTHESKY:

unendlich rote Federn

CHEATGIVETHEBEARLOTISOFAIR:

unendlich viel Luft unter Wasser

CHEATANENERGYBARTOGETYOUFAR:

acht Energiepunkte

CHEATAGOLDENGLOWTOPROTECTBANJO:

unendlich goldene Federn



Banjo freut sich genauso wie **Kazooie** über die tollen Cheats.

EY, MACHT
BLOSS **KEINE**
DICKEN
BACKEN!!!

OH GOTT,
OH GOTT!!



LUTSCH!
MAD AM SET
DER SIMPSONS!

LECHZ!
ARAGONES
AM HALS!

LATEX!
BATMAN
AM SPIESS!

MAD
Juli 1999

MAD

Nr. 010 Mann!

Zum geliebten
Preis von nur noch

DM 5,-

Das intelligenteste Magazin der Welt



MAD
ZEIGT
DIE
KEHRSEITE
DER
SIMPSONS

MAD #10 –
AB 30. JUNI IM
HANDEL!!

KRINKE

Dino
COMICS

Akutes Renn



Schumacher

Michael Schumacher ist der bekannteste deutsche Fahrer und einer der Stars aus F-1 World GP 2.

Die Teams:

McLAREN MERCEDES

David Coulthard,
Mika Häkkinen

JORDAN MUGEN

HONDA

Damon Hill,
Ralf Schumacher

PROST PEUGEOT

Olivier Panis,
Jarno Trulli

SAUBER PETRONAS

Jean Alesi,
Johnny Herbert

SILBERPFEILE

Pedro Diniz, Mika Salo

STEWART FORD

Rubens Barrichello,
Jos Verstappen

TYRRELL FORD

Ricardo Rosset,
Toranosuke Takagi

MINARDI FORD

Shinji Nakano,
Esterban Tuero

WILLIAMS

MECACHROME
Driver Williams,

Heinz-Harald Frentzen

FERRARI

Michael Schumacher,
Eddie Irvine

BENETTON PLAYLIFE

Giancarlo Fisichella,
Alexander Wurz

Der Formel 1-Zirkus ist in Europa sehr beliebt. Darum gibt es ein Spiel extra für Europäer: F-1 World Grand Prix 2. Aber es ist nicht einfach ein Spiel für Zwischendurch, sondern eine Simulation, die Übung und Geduld verlangt. Wir sagen euch, wie ihr gewinnt.

Zuallererst: Hier gibt es keine Bananenschalen und keine Schildkröten-Panzer, mit denen ihr den Sieg erschwindelt. Es geht im Meisterschafts-Modus nicht darum, jedes Rennen zu gewinnen – das schaffen Großmeister wie Michael Schumacher auch nicht. Die Gesamtpunktzahl zählt, dass man häufig gewinnt oder zumindest unter den ersten zehn Fahrern ankommt. Fahrt Proberunden auf den Strecken, sonst liegt ihr nach zwei Minuten an letzter Position: Lernt jede Kurve auswendig, probiert aus, wie stark gebremst oder wie schnell hier überhaupt gefahren werden darf.

Wer am Anfang gleich in der Pole Position ist, hat Vorteile. Doch wichtig ist es, dass ihr lernt in den späteren Runden auf- und Gegner zu über-

Schumacher gegen Häkkinen – ein regelmäßiger Zweikampf am Wochenende. Das ist euch zu selten? Dann spielt F-1 WGP 2!

holen! Es nützt nichts, wenn man schneller ist als die lahme Ente vor einem, aber nicht vorbeikommt. Denkt daran, dass auf dem Rasen gar nichts geht: Abkürzen ist nicht!

Das Rennen beginnt mit dem „Qualifying“ (Qualifikationsrunde), in dem ihr den Daumen nicht vom „Gaspedal“ nehmen solltet. Schaut euch in jedem Fall mindestens einmal die Proberunde an, in der euch das Spiel im Tutorial-Modus zeigt, wo auf dieser Strecke gebremst oder beschleunigt werden muss.

Im Grunde ist hier die Komplettlösung schon im Modul eingebaut. Überlegt, welche Reifen die richtigen sind: Die perfekte Wahl für kurvenreiche Strecken wie Suzuka (Japan) ist in Hockenheim mit Sicherheit falsch. Außerdem solltet ihr wissen, welche „Payload“ günstig ist – dieser Begriff bezieht sich auf die Spritmenge im Tank. Im „Qualifying“ reicht Benzin für die Zeit, die ihr wirklich auf der Strecke zubringen müsst, dann seid ihr nämlich schneller. (Kalkuliert aber auch etwas Reserve ein.) Es ist am besten, wenn man nach dem „Qualifying“ aus den ersten beiden Reihen startet. Wenn ihr das nicht schafft, ist die Reset-Taste die richtige Wahl.

Beim Start des Wettbewerbs ist es wichtig, dass ihr genau bei Grün losrast. Entwickelt



Alles im Blick: Achtet auf den Zustand des Fahrzeugs, während ihr die Straße natürlich nicht aus dem Auge lasst.



Der 2-Spieler-Modus bietet zwei Ansichtsvarianten: Widescreen oder ein gestauchtes, hohes Bild. Entscheidet euch.



eine Methode, wie ihr das Aufleuchten der Lampe genau berechnet. Dann müsst ihr nur noch zusehen, dass ihr ungebremst und unbeschädigt aus dem Pulk kommt. Wenn ihr wirklich in einer der ersten beiden Reihen steht, sollte es klappen, dass ihr als erster in die Kurve geht.

Wenn das eigentliche Rennen beginnt, müsst ihr die Nerven behalten. Es ist nicht schlimm, wenn ihr 20, 30 Sekunden hinter dem ersten Fahrer steckt – der hat seine eigenen Probleme. Vielleicht knallt er gleich gegen die Wand, gerät aufs Gras, oder, oder, oder. Geduld zahlt sich aus! Lernt auch, wie ihr ohne selbst an Geschwindigkeit zu verlieren ein möglichst gutes Hindernis seid ...

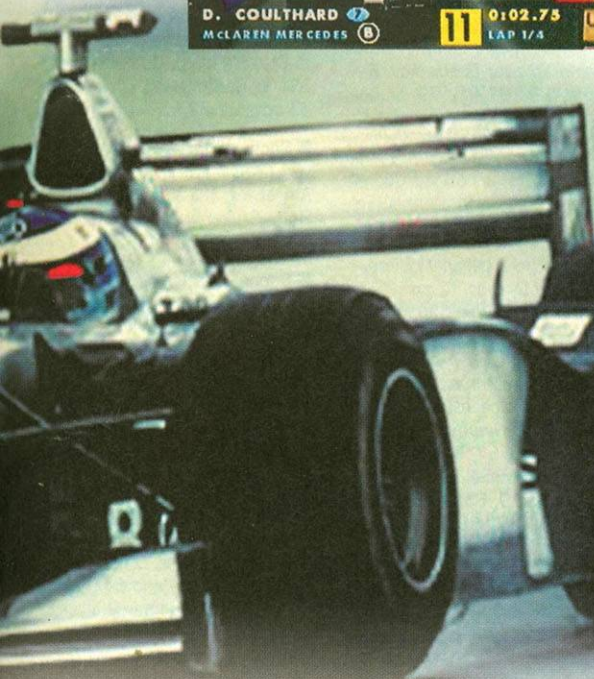
Alles dreht sich um eure Kurventechnik. In den Kurven wirken die erbarmungslosen Gesetze der Physik – Geschwindigkeit und Fliehkraft. Bei großen Winkeln kann es richtig sein, ungebremst und mit geringem Lenkaufwand durchzurasen.

fieber



Wechselnde Wetterbedingungen sprechen unter Umständen auch für einen Boxenstopp und den Wechsel der Reifen.

Je enger die Straße, desto wichtiger ist das Üben vor dem Rennen. Legt lieber noch eine Freirunde ein und lasst euch erzählen, wo gebremst wird.



Scharfe oder enge Kurven verlangen nach der Bremse (Bei Schaltgetriebe: Runter mit dem Gang!). Bei einer Rechtskurve z. B. zieht ihr den Wagen zum linken äußeren Rand der Strecke und richtet dann während der Beschleunigung den Wagen zur rechten Seite aus. Nur richtig mörderische Kurven verlangen danach, dass ihr den Wagen komplett abbremst. Stellt auch die Lenkung ein, denn nicht jeder Kurs verlangt nach derselben Wendigkeit. Bei *F-1 World Grand Prix 2* braucht ihr wie bei seinem Vorgänger vor allem Geduld und Übung. Wer die Zeit investiert, hat wirklich Spaß an dem Spiel. Wir wünschen viel Erfolg! Das Review zu diesem Spiel lest ihr im Test-Teil.

Audienz

Paradigm ist ein fleißiges Software-Team aus Texas. Hier entstanden *Pilotwings*, *Beetle Adventure Racing* und *AeroFighters Assault* (alle N64). Wir sprachen mit Marketing Manager Gary Bandy über *F-1*.

Gary Bandy war als Programmierer für *Pilotwings* und *F-1 World Grand Prix* tätig, bevor er ins Management wechselte.



NFV: Woran arbeitet Paradigm derzeit?

Gary Bandy: Wir sind gerade in der Endphase zu *World Grand Prix 2*. *Duck Dodgers* ist in der Entwicklung und wird, wenn alles klappt, Ende diesen Jahres fertig. Wir haben ein paar neue Spiele angemeldet, aber leider haben die Vertriebe sie noch nicht angekündigt.

Wie sehen die konkreten Verbesserungen in *World Grand Prix 2* (N64) aus? Was ist neu?

Wir sind auf die Probleme eingegangen, über die sich manche Leute beschwert hatten, wie z. B. die Frame-Rate (Anzahl der Bilder pro Sekunde). Das war wohl die Hauptsache. Und die Lenkung haben wir verbessert. Wir haben quasi alle Beschwerden, die die Leute bezüglich des Originals hatten, berücksichtigt.

Wie haben die Beschwerden Sie erreicht? Wurden Sie von den Fans angeschrieben?

Ja, außerdem haben wir Zeitschriften und Magazine gelesen und haben uns die Kommentare zu Herzen genommen. Die Dinge, die gut ankamen, wollten wir beibehalten und die Dinge, die die Spieler nicht mochten, versuchten wir zu verbessern.

Wieviel Zeit hat die Entwicklung für *World Grand Prix* in Anspruch genommen? Wie lange hat es gedauert den 1. Teil zu entwickeln und wie lange brauchte man für den 2.?

F-1 World Grand Prix dauerte ca. vierzehn Monate und der zweite Teil ungefähr fünf Monate. Wir haben alle Fahrerdaten aktualisiert.

Gibt es Cheats für die neue Version?

Natürlich wird es Cheats geben. Ob es die gleichen wie in der alten Version sein werden oder nicht, will ich nicht verraten.

Wohl kaum ... Was ist Ihr persönlicher Lieblingstitel von Paradigm?

Das ist interessant, denn ich mag eigentlich alle. *Pilotwings* hat natürlich einen besonderen Platz in meinem Herzen, weil ich daran selber gearbeitet habe. Ich erinnere mich an Blut, Schweiß und Tränen, die ich dafür vergossen habe. Mit *World Grand Prix* hatte ich eine Menge Spaß. Es machte Spaß mit den Medien darüber zu reden und das Spiel auf den Markt zu bringen. Und *Beetle Adventure Racing* ist wieder was ganz anderes. Es ist zwar ein Autorennen, aber es ist nicht wie eine Simulation. Man hat eine Menge Spaß beim Spielen. Es ist schwer mich zu entscheiden und zu sagen, ich mag das eine lieber als das andere. Sie sind für mich alle was Besonderes.

Was ist Ihr Tip für jemanden, der bei *F-1 World Grand Prix 2* ein guter Fahrer werden will?

Folge der Strecke, bremsen rechtzeitig, lenke locker durch die Kurven und fahre schnell! Und üben, üben, üben! Nur perfektes Üben macht auch perfekt. Wenn man schlampig übt, spielt man auch schlampig.

Surft los!

Das komplette Interview mit Paradigms Gary Bandy findet ihr ab dem 1. Juli 1999 auf unserer taurischen Internetseite: www.funvision.com!

Game Boy Color

Die Taschenvariante von *F-1 World Grand Prix* wird von Videosystem in Kyoto (Japan) programmiert. Auch hier sind die Original-Strecken und -Fahrer der Formel 1 mit dabei!



Alles im Blick auf der Game Boy Color-Anzeige.



Schumi, zeig es den McLarens!

Nintendo 64

Verkaufe

■ 1080° Snowboarding, F-1 World Grand Prix (je 65,-), Mario 64, Mario Kart 64, Top Gear Rally (je 40-60,-), Blast Corps und International Superstar Soccer 64 (je 35,-). Amin Al-Kutbi, 0 71 52 / 59 90 53.

■ Stop! Verkäufe: Top Gear Overdrive (60,-), ISS 64 (25,-), FIFA '98: Die WM-Qualifikation (45,-), Frankreich '98 (40,-), F-1 Pole Position (25,-), Nascar '99 (65,-). Niels Becker, 0 351 / 4 01 95 45.

■ Verkäufe Silicon Valley (50,-), Mission: Impossible, Extreme G (je 45,-), Mystical Ninja, ISS 64, Lylat Wars (30,-), Diddy Kong Racing (25,-). Peter Richter, Telefon 0 351 / 40 32 84 8.

■ Verkäufe Turok 2: Seeds of Evil (80,-) & Super Mario 64 (35,-). 0 34 361 / 53 434, Thomas.

■ Verkäufe Turok 2: Seeds of Evil in Top-Zustand für 90,-. Sebastian Riesterer, Breitmatte 42, 79244 Münstertal.

■ Verkäufe oder tausche für N64: Lylat Wars, Wave Race 64, Mario 64, Top Gear Rally, Diddy Kong Racing. Robert Zitzmann, Enkendorfstr. 57, 79664 Wehr, Tel. 0 77 62 / 79 95, Fax 74 31.

■ Achtung! Verkäufe Multi Racing Championship (N64) für 40-60,-, mit Goemon 2-Poster (gratis). Biete auch den original Komplettführer von Mission: Impossible für 20,- an. Außerdem habe ich Tipps und Tricks von A-Z. Jan-Martin Schwarz, Unter den Stockwiesen 11, 37247 Großalmerode, Tel./Fax 0 56 04 / 67 29.

■ Verkäufe Extreme G für 25,- und ISS 98, FIFA 98 für je 30,- (alle dt. Version u. gut erhalten). 0 89 / 7 23 72 80, Johannes Pflug.

■ Verkäufe für N64: Blast Corps, Pilotwings, Lylat Wars, Diddy Kong Racing, Wave Race (je 55,-). Automobili Lamborghini, Bomberman Hero, Nagan Winter Olympics '98, F-Zero X (je 65,-). Ohne Anleitung und Verpackung, aber guter Zustand! Meldet euch bei Oliver Nickerl, Beethovenstraße 13, 92237 Sulzbach-Rosenberg, Telefon 0 96 61 / 35 44.

■ Verkäufe Turok: Dinosaur Hunter (45,-), Turok 2: Seeds of Evil (65,-), u. a. Tausche auch! 0 22 74 / 50 10 (AB).

■ Verkäufe oder tausche: Mario 64, Lylat Wars, Cruis'n USA, Mission: Impossible, Banjo-Kazooie und ein Rumble Pak. Philipp Gudeli, Am Hungerberg 6, 72160 Horb, Telefon 0 74 51 / 62 00 41.

■ Achtung für „echte“ Freaks! Verkäufe N64 mit 6 Top-Spielen, 3 Controllern, 2 Memory Cards, Lenkrad + Pedale, Rumble Pak, Dolby Surround Pro Logic Receiver + 4 Boxen u. Subwoofer, Panasonic-Anlage mit 240W, CD-Player, Radio, Kassetten-Deck alles zusammen für nur 1.500,- (NP 3.200,-). Aber auch einzeln erhältlich. 0 73 21 / 95 12 09.

■ Verkäufe Star Wars: Rouge Squadron (70,-) und WWF Warzone (60,-). Beide inkl. Verp., Anleitungen und Codes. Oder tausche gegen Body Harvest usw. Versandkosten inbegriffen. Brigham Hedspeth, Sternegasse 139, 64347 Griesheim, Telefon 01 77 / 3 73 75 05.

■ Verkäufe Kobe Bryant in NBA Courtside, Wayne Gretzky's 3-D Hockey und San Francisco Rush (je ca. 40,-). Simon Korn, Telefon 0 75 65 / 57 63.

■ Verkäufe N64 mit: Hexen 64, Blast Dozer, Mystical Ninja starring Goemon, F-1 Pole Position, WWF Warzone, 1080° Snowboarding, Diddy Kong Racing, Extreme G, Holy Magic Century, Rampage World Tour, TetrisPhere und ca. 15 weitere Spiele + Memory Cards. Preise VB! Dennis Steinkamp, Telefon 01 77 / 4 30 44 78.

■ Verkäufe N64 Spiele für je 50,-: Automobili Lamborghini, Diddy Kong Racing, Mischief Makers, Mission: Impossible. Daniel Holtorf, Matthäusstraße 10, 50321 Brühl, Telefon 0 22 32 / 21 15 67.

■ Verkäufe oder tausche N64 Spiele original verpackt mit Anl.: Banjo-Kazooie, FIFA 64, F-Zero X, Tobias Bens, Amselweg 32, 33758 Schloß Holte-Stukenbrock, Telefon 0 52 07 / 23 09, Fax 922 046.

■ Verkäufe oder tausche Yoshi's Story (sehr gut erhalten, m. Verp. + Anl.). Tel. 0 27 77 / 3 69, Christopher.

■ Verkäufe Lylat Wars mit Rumble Pak für 80,-. Tausche auch gegen Mission Impossible mit Verp. + Anleitung! Tobias Richter, 03 73 69 / 91 55.

■ Verkäufe gut erhaltenes N64 mit 3 Spielen + 2 Fun Vision-Ausgaben (mit Verpackung) für 300,-. Spiele auch einzeln: Super Mario 64 (40,-), Fighters Destiny (50,-), Zelda - The Ocarina of Time (70,-). Roman Baumtrok, 0 93 41 / 6 23 33.

■ Verkäufe N64 Spiele Hexen, WWF, FIFA 64 und ClayFighter 63 1/3 für je 70,-. Suche Star Wars-Action-Figuren & Bücher. Michael Jahl, Gerengasse 9, A-3500 Krems

■ Achtung! Verkäufe fast neues und sehr gut gepflegtes N64 mit Turok 2: Seeds of Evil, Zelda, Banjo-Kazooie, Lylat Wars, Expansion Pak und Rumble Pak, Ersatz-Scart-Kabel

sowie weiteres Zubehör. Alles zusammen VB 500,-! Patrick Bettermann, Bockumer Weg 45, 59065 Hamm, Telefon 01 72 / 5 88 50 28.

■ Verkäufe N64 mit 3 Spielen und Memory Card (alles nagelneu!) für 350,- (Handeln erwünscht!). Tel. 08 21 / 2 62 05 38, fragt nach Hakan!

■ Verkäufe N64-Spiele: Airboarder 64 (89,-), Twisted Edge (105,-), Wave Race, Star Wars: S.O.T.E. (je 55,-). Thomas Stellwag, Tel. 01 71 / 4 28 08 53, Fax 0 89 / 31 77 05 85. E-Mail: 360Stellwag@csi.com.

■ Verkäufe N64 mit 3 Controllern, Rumble Pak, Controller Pak und 11 Spielen + Anleitung: Zelda 64, Turok 2: Seeds of Evil, Extreme G 2, Mission: Impossible, Forsaken usw. Alles gut erhalten, Preis VB 920,-! Markus Freudenberger, Tel. 0 70 51 / 4 08 83.

■ Löse meine komplette Sammlung auf! Unzählige Spiele und umfangreiches Zubehör! Tausche auch! Markus Speth, Riedstrasse 23, 88273 Fronhofen, E-Mail: hsimpson@webmaster.de.

Tausche

■ Tausche Mystical Ninja + Super Mario 64 gegen Wipeout 64, Holy Magic Century, Castlevania 3D oder Beetle Adv. Racing. 0 91 97 / 12 79, Manuel.

■ Suche: Turok 2: Seeds of Evil. Biete: Mission: Impossible oder Mario Kart 64 mit Codes. Übernehme Porto. Dennis, Tel. 0 52 72 / 96 87 (18-22 Uhr).

■ Tausche 2 gegen 1! Biete: Extreme G, Blast Corps, F-1 World Grand Prix, San Francisco Rush, Mischief Makers, Multi Racing Championship, Automobili Lamborghini, Bust-A-Move 2, Spacestation Silicon Valley, Top Gear Rally, Cruis'n USA (alle N64) & Lufia (SNES). Michael Wissel, Rauhewiesenweg 9, 63776 Mömbris, Tel. 0 60 29 / 99 69 10.

■ Suche Mission: Impossible und noch mehr! Wer tauscht dieses N64-Spiel u. a. gegen drei meiner Spiele. Habe Zelda - Ocarina of Time, Wave Race 64, Top Gear Rally und Super Mario 64. Oder tausche gegen ein SNES + 2 Controller und 10 Spiele (auf Anfrage). Meldet euch bei: Manuel Feige, Hansastr. 90, 13088 Berlin, 0 16 81 / 9 32 29 05.

■ Tausche N64 Spiel: F-1 World Grand Prix gegen F-Zero X, Extreme G 2, Wipeout, ISS '98, Fighters Destiny, V-Rally oder Nascar '99. Telefon 0 77 75 / 8 73, Marco.

■ Tausche Turok gegen NBA Courtside (N64). Thies Koepke, Tel. 04 41 / 7 77 55 75.

■ Tausche Super Mario 64 (N64) oder 2-3 SNES-Spiele (F-Zero, Super Mario World, Die Schlümpfe oder Pocky und Rocky) gegen Mystical Ninja 1 (N64). Suche auch Breath of Fire II (SNES). Kaufe oder tausche gegen oben angegebene SNES-Spiele. Fenja Engelhardt, 02 14 / 2 12 27.

Suche

■ Suche: Castlevania 64. Peter Richter, 03 51 / 4 03 28 48.

■ Suche: N64 Zubehör (Joy-pad, Lenkrad usw.) und Spiele (Wave Race, Star Wars, 1080° Snowboarding, Extreme G 2, F-Zero, Biofreaks, Glover u. a.). Philipp Gudeli, Am Hungerberg 6, 72160 Horb, Tel. 0 74 51 / 62 00 41.

■ Suche Extreme G 2, FIFA '99 & San Francisco Rush 2. Simon Korn, 0 75 65 / 57 63.

■ Suche Body Harvest, WCW vs. NWO Revenge, Turok 2: Seeds of Evil. Bietet alles an! Markus Speth, Riedstrasse 23, 88273 Fronhofen, E-Mail: hsimpson@webmaster.de.

■ Suche Mario Party (N64). Zahle bis 70,-! Nur komplett, gut erhalten! Lennart Brügge-mann, Aarstrasse 213, 65232 Taunusstein (bei Wiesbaden).

■ Suche für N64: Mario Party, Castlevania, Racing Simulation 2. Otto Mangold, Quäkerstr. 10, 13403 Berlin, 0 30 / 4 12 81 73 oder 01 72 / 3 04 57 65.

■ Suche: Snowboard Kids, Glover, Cruis'n World. Tobias Bens, Amselweg 32, 33758 Schloß Holte-Stukenbrock, 0 52 07 / 23 09, Fax 922 046.

■ Suche günstige N64-Spiele mit Anleitung u. Verpackung: F-Zero X, F-1 World Grand Prix, V-Rally, FIFA '98, Lylat Wars, GT 64, Scars, ISS '98, NBA Pro '98, Buck Bumble, Centre Court Tennis. Tausche auch gegen Airboarder 64, Twisted Edge Snowboarding. Suche außerdem Zubehör (nur gut erhalten): Lenkrad Top Drive Wheel (normal, Plus der Pro) oder Thrustmaster, Orig. Verpackung Super Mario 64 (nur Verpackung!). Thomas Stellwag, Tel. 0 171 / 42 80 853, Fax 0 89 / 31 77 05 85. E-Mail: 360Stellwag@csi.com

■ Suche N64-Spiele bis 60,-! Alexander Sarther, Tel. 0 67 22 / 4 72 42 (20-22 Uhr).

Super Nintendo

Verkaufe

■ Verkäufe Mario is Missing, Mickey Mouse Magical Quest + Super Mario Kart für je 30,-. Bart's Nightmare, Home Alone + Super Mario World für je 20,-. Bugs Bunny Rabbit Rampage + Krusty's Super Fun

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 – das erleichtert uns die Arbeit ungemein.

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

House (je 25,-), zusammen mit Zubehör für 45,-. Tausche auch! Vor allem gegen *Breath of Fire 2*. Heike Dworkowski, Tel. 03 39 79 / 13 74 9.

■ Verkäufe Axelay, *Batman Returns*, *Punch Out* und *Brainies* (ca. 30,-) oder tausche gegen *Demon's Crest*, *Looney Tunes Basketball*, *Big Sky Trooper*, *Utopia* oder *Soul Blazer* (auch 2:1). Tel. 0 91 97 / 12 79, Manuel (ab 14.00 Uhr)

■ Verkäufe für Super Nintendo: *Tiny Toon*, *Aladdin*, *Goof Troop* und *Star Wing* für je 35,-. Ohne Anleitung u. Verpackung. Meldet euch bei Oliver Nickerl, Beethovenstr. 13, 92237 Sulzbach-Rosenberg, Telefon 0 96 61 / 35 44.

■ Verkäufe Super Game Boy. Markus Speth, Riedstrasse 23, 88273 Fröhnhofen, E-Mail: hsimpson@webmaster.de.

■ Verkäufe SNES mit 1 neuen Controller (90,-) und SNES-Spiele: *SMW 2: Yoshi's Island*, *Street Fighter II*, *Jimmy Connors Tennis*, *F-Zero*, *FIFA 97*, *Terminator*, *Toy Story*, *Super Mario World*, *Super Mario All-Stars*, *Parodius*, *Super Soccer* (je 25,-). Alles mit Cheats, Tipps + Tricks! 1 Controller (20,-). Alles komplett für 285,-. Zum Schluss: 1 Super Game Boy (15,-). Bitte melden bei David Huynh, Telefon 0 89 / 86 30 89 95.

■ Verkäufe SNES: *Addams Family*, *Illusion of Time*, *Dennis*, *Bubsy*, *Eek the Cat*, *Plok*, *Daze before Christmas* + ca. 50 weitere, auch viele seltene! Preise VB! Dennis Steinkamp, Tel. 01 77 / 4 30 44 78.

■ Verkäufe SNES mit 2 Pads + *Super Mario Land 1* („Have more fun“-Set ohne Verpackung) für 130,-. Und folgende Spiele: *Harvest Moon*, *International Superstar Soccer*, *Super Mario Kart*, *Super Mario All Stars*, *Zelda – A Link To The Past*, *PGA Tour Golf*, *Secret Of Mana*, *Asterix und Obelix*, *Yoshi's Island*, *Donkey Kong Country 3*, *Schlümpfe 2*. Preise von 35,- bis 50,-. Alle in gutem Zustand, mit Anleitung und Verpackung! Bertram Becker, Tel. 0 67 32 / 21 61.

■ Verkäufe Super Nintendo Spiele: *Asterix und Obelix* + alle Paßwörter, *Die Schlümpfe* + alle Paßwörter, *Asterix, Race Drivin'*. Xenia Klinge, An der Bastion 55, 54293 Trier, Tel. 06 51 / 6 15 84.

■ Verkäufe *Rise of the Robots*, *Int. Superstar Soccer Deluxe*, *Earthworm Jim 2* und *Street Fighter 2 Turbo*, je 20,-. Simon Korn, 0 75 65 / 57 63.

■ Verkäufe oder tausche SNES-Spiele inkl. Anleitung u. Verpackung: *Full Throttle* (25,-), *Wing Commander* (30,-), *Battletoads in Battlemaniac* (45,-), *Vortex* (40,-). Suche diese SNES-Spiele: *Return Of The Jedi*, *Asterix und Obelix*, *Lucky*

Luke, *Schlümpfe 1+2*. Meldet Euch bei Thomas Stellwag, Telefon 01 71 / 4 28 08 53, Fax 0 89 / 31 77 05 85, E-Mail: 360Stellwag@csi.com.

■ Verkäufe *Sim City 2000* (neu) für VB 80,-, *Ultima-Runes of Virtue II* (neu) für VB 70,-. Telefon + Fax 05 21 / 32 51 57, Renate.

■ Verkäufe die Spiele *Turtles*, *T-Fighters*, *Kirbys Fun Park*, *Schlümpfe*, *Spiderman*, *NBA 96* zu je 20,-. Wer alle kauft, bekommt 2 Spiele kostenlos dazu. 01 77 / 4 63 34 59.

■ Verkäufe SNES + 5 Spiele + Super Game Boy + 2 Controller für VB 250,-! Christian Weidlich, 0 71 42 / 92 05 06.

Tausche

■ Tausche *Super Mario World*, *Mega Man X* gegen *Secret of Mana* (je SNES). Thies Koepke, Tel. 04 41 / 7 77 55 75.

Suche

■ Suche Spieleberater „Zelda“ für SNES! Yasmine Browarczik, Telefon 05 31 / 86 02 07.

■ Suche *Looney Tunes Basketball*, *Big Sky Trooper*, *Addam's Family Values*, *Utopia* und *Soul Blazer* für max. 35,-. Tel. 0 91 97 / 12 79, Manuel.

■ Suche für SNES *Mega Man*-Spiele (je 20,-) und *Mystic Quest Legend* (30,-). Martin Anderlik, Hauptstr. 4, 03116 Jeshserig, 03 56 02 / 2 14 07.

■ Suche *Breath of Fire II* oder Tausche gegen *F-Zero*, *Super Mario World*, *Die Schlümpfe* oder *Pocky und Rocky* gegen *Mystical Ninja 1* (N64). Fenja Engelhardt, 02 14 / 2 12 27.

Game Boy

Verkäufe

■ Verkäufe GB-Spiele: *Donkey Kong Land*, *World Cup '98*, *Super Mario Land*, *Spiderman* und *Tetris* (je 15,-). Manfred Wiegand, Tel. 0 93 91 / 91 67 98 (ab 18.30 Uhr).

■ Verkäufe Game Boy & *Dragonheart*, *Tetris* + viele andere! Preise VB! Dennis Steinkamp, 01 77 / 4 30 44 78.

■ Verkäufe für Game Boy: *Turtles 2*, *Stargate* (je 20,-). Außerdem Game Boy Camera (blau) für 40,-. Meldet euch bei Oliver Nickerl, Beethovenstr. 13, 92237 Sulzbach-Rosenberg, 0 96 61 / 35 44.

■ Verkäufe Game Boy (groß, grau) + 1 Spiel (*Bubble Bobble*, *Tetris*, *Tiny Toons* oder *Mystic Quest*). Preis. ca. 60,- oder weniger. GB oder Spiele auch einzeln zu verkaufen. Thomas König, Dorfstraße 14, 91790 Pfaunfeld, 0 91 47 / 8 24.

■ Verkäufe Game Boy mit 16 Spielen für 250,-. Tel. 03 43 61 / 5 34 34, Thomas.

■ Verkäufe silbernen GB Pocket, Lichtlupe und *Kirby's Pinball*, *Kirby's Blockball*, *Donkey Kong Land 2*, *Tetris Attack*, *Kirby's Dreamland 2*, *Toshinden* meistbietend. Markus Speth, Riedstraße 23, 88273 Fröhnhofen, E-Mail: hsimpson@webmaster.de.

■ Verkäufe GB-Spiele mit Verpackung und Anleitung für je ca. 25,-: *Die Schlümpfe*, *Batman*, *Spiderman* und *Mega Man*. Markus Klein, Pommernweg 5, 27299 Langwedel-Daverden, 0 42 32 / 17 01.

■ Verkäufe meine ganze Game Boy-Sammlung: 14 Spiele (u. a. *Spiderman*, *Schlümpfe*, *StreetFighter* und noch mehr interessante). Komplett für 110,-! 01 77 / 4 63 34 59.

■ Verkäufe GB-Spiele: *Battletoads*, *Star Wars 2*, *Hercules*, *Kirby's Dreamland 2*, *Turtles 3* (je 40,-), *Mega Man 4*, *Star Wars 1*, *Indiana Jones 3*, *Spirou*, *Kirby's Dreamland 1*, *Kirby's Blockball*, *Darkwing Duck*, *Kid Dracula* (je 35,-), *Kwirk*, *Mega Man 1+2* (je 25,-), *Tetris* (15,-), Game Boy Spieleberater (20,-). Alle Spiele gut erhalten! Ab 5 Spiele gibt es 20,- Rabatt! Sebastian Lür, Telefon 0 51 36 / 87 35 74.

Tausche

■ Tausche meine Spiele: *Gargoyles Quest*, *Mega Man 2*, *Snoopy's Magic Show*, *Super Mario Land 2* und *Tasmanian Devil* gegen diese Spiele: *Castlevania Legends*, *Pocket Bomberman*, *V-Rally* und *Power Quest* (wenn möglich), ansonsten *Game und Watch Gallery 1*. Peter Müller, Harthaer Str. 26, 01169 Dresden, Tel. 03 51 / 4 12 82 57.

■ Suche *Final Fantasy*-Spiele für Game Boy. Maxim, Telefon. 04 31 / 5 33 38 28, Werktags 16-20 Uhr.

■ Suche *Final Fantasy* (GB)! Preis VB! Dennis Steinkamp, Telefon 01 77 / 4 30 44 78.

■ Suche *Legend Of Zelda – Links Awakening*. Biete bis zu 30,-. Alexander Bauermann, Tel. 04 21 / 2 44 96 52.

■ Suche Game Boy-Spiele bis 30,-! Angebote an Alexander Sarther, Telefon 0 67 22 / 4 72 42 (20-22 Uhr).

■ Suche Game Boy Camera + Drucker. Preis VB! Dennis Steinkamp, Telefon 01 77 / 4 30 44 78.

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 Seriositäts-Prüfung der Anzeigen ist uns unmöglich.

Game Boy Color

Verkäufe

■ Verkäufe *Turok 2* (25,-), Manfred Wiegand, Tel. 0 93 91 / 91 67 98 (ab 18.30 Uhr).

■ Verkäufe oder tausche *Game and Watch Gallery 2* (sehr gut erhalten, fast neu). Telefon 0 27 77 / 3 69, Christopher.

Suche

■ Suche GBC-Spiele und Light-Max. Wer GBC-Verbindungskabel hat, kann auch anrufen: Maxim, Tel. 04 31 / 5 33 38 28, Werktags 16-20 Uhr.

■ Suche Game Boy Color mit Spielen. Wenn ihr Interesse habt, ruft unter Telefon 04 31 / 5 33 38 28, Bernd Koss, Werktags 16-20 Uhr.

■ Suche GBC-Spiele: *Shadowgate Classics*, *Mortal Kombat 4*, *NBA Pro 99*, *Game und Watch Gallery 2*. Bitte nur Angebote aus Berlin und Umgebung: Tel. 0 33 37 / 4 62 54, Steve.

■ Suche nur Game Boy Color-Spiele: *Wario Land 2*, *Die Schlümpfe 3*, *Zelda*, *NFL Blitz*, *V-Rally*, *Spy vs. Spy*, *Men in Black*, *Pitfall*, *Harvest Moon*, *Pocket Bomberman*, *Oddworld*. Otto Mangold, Quäkerstraße 10, 13403 Berlin, 0 30 / 4 12 81 73 oder 01 72 / 3 04 57 65.

■ Suche Game Boy Color und Games! Markus Speth, Riedstraße 23, 88273 Fröhnhofen, hsimpson@webmaster.de.

NES

Verkäufe

■ NES mit 4 Spielen für 60,-. Spiele auch einzeln: *Super Mario*, *Rescue* (je 10,-), *Star-tropics*, *Bucky O'Hare* (je 20,-). Roman Baumtrok, Telefon 0 89 / 6 23 33.

■ Verkäufe NES (Preis: VHB)! Suche *Faxanadu*, *Bucky O'Hare* für NES. Preis VB! Dennis Steinkamp, 01 77 / 4 30 44 78.

Suche

■ Suche NES und *Zelda 1 + 2* mit Verp. und Anleitung. Biete *Lylat Wars* (N64) mit Rumble Pak + Soundtrack oder 50,-. Tobias Richter, Telefon 03 73 69 / 91 55.

■ Suche NES mit *Zelda 1+2*! Den Preis am Telefon verhandeln. David Kreienbruch, Telefon 0 61 01 / 12 73 64.

Sonstiges

Suche

■ Suche die Club Nintendo-Magazine 1/93 bis 5/95 und 1+2/96. Suche außerdem das Comic zu dem Super Nintendo-Spiel *Yoshi's Island*, die Spielanleitung zu *Diddy Kong Racing* (N64) und die Soundtrack-CD's von *Snowboard Kids* und *Mario Party*. Schreibt bitte schnell an: Melanie Hardt, Kattenbarg 17a, 26127 Oldenburg. P.S.: Die Artikel sollten gut erhalten sein. Bei den Club Nintendo Magazinen sollten möglichst die Poster noch drinnen sein.

■ Löse meine komplette Videospiele-Zeitschriften-sammlung auf! Jede Menge NFV's u. a.! Wenn Ihr irgendetwas sucht oder zu verkaufen habt, meldet Euch bei mir! Markus Speth, Riedstrasse 23, 88273 Fröhnhofen, E-Mail: hsimpson@webmaster.de.

DAS EINZIGE **KULT-ABO!** DIE FUN VISION!



**Fast 1 Mark pro
Heft gespart!**

**Jederzeit
kündbar!**

- nach den ersten 12 Ausgaben -

**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 Preis
von 60,- DM (Inland) bzw.
80,- DM (Ausland).

Dafür erhalte ich 10 Hefte
meiner Wahl aus dem Funny Shop
(Coupon mitschicken, Seite 52!)
und das kultige „Nimm mich“-
T-Shirt ohne Zuzahlung.

Kündige ich nicht vor Ablauf,
verlängert sich das Abo um 6 Aus-
gaben zum Preis von 30,- DM
(Inland) bzw. 40,- DM (Ausland).

Nach den ersten 12 Ausgaben ist
das Abo jederzeit kündbar! Geld
für bezahlte, aber noch nicht
erschienene Ausgaben erhalte ich
dann zurück.

**Prämie:
10 Hefte +
„Nimm mich“-
T-Shirt**

NINTENDO FUN VISION-SUPER 10-ABO

NFV 45

JA! Ich abonniere 12 Ausgaben der
Nintendo Fun Vision zum Preis von
60,- DM (Inland) bzw. 80,- DM (Aus-
land). Dafür erhalte ich 10 Hefte meiner Wahl
aus dem Funny Shop (ausgefüllten Bestellzettel
mitschicken, Seite 52!) 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 Preis von 30,- DM
(Inland) bzw. 40,- DM (Ausland), wenn es nicht vor Ablauf schriftlich
gekündigt wird. Nach den ersten 12 Ausgaben ist das Abo jederzeit
kündbar. Geld für bezahlte, aber noch nicht erschienene Ausgaben
erhalte ich dann zurück.

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.

Schickt den ausgefüllten und un-
terschriebenen Coupon einfach an:

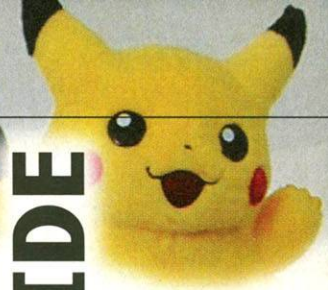
Nintendo Fun Vision,
Pro Verlag GmbH,
Stichwort „Abo“,
Postfach 56 01 40,
60406 Frankfurt.

ABO-FAX-HOTLINE

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

**(069)
500 80 11**

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



Die Invasion der Pokémon!

INSIDE

Es war vor ungefähr neun Jahren, irgendwo in Japan. Die beiden Firmen Game Freak und Creatures erfanden die Welt von Pokémon. Zusammen mit Nintendo wurde das Projekt realisiert und Anfang 1996, also ganze sechs Jahre später, erschienen in Japan die ersten beiden Pokémon-Spiele für den Game Boy: *Pokémon Red Edition* und *Pokémon Green Edition* (bei uns die blaue Edition). Schon kurze Zeit später waren allerlei Merchandise-Artikel zu den Pokémon erhältlich: Comics, Videos, Stofftiere, Sammelkarten und Spielfiguren um nur einige zu nennen ... Innerhalb von nur zwei Jahren wurde Pokémon zur erfolgreichsten Spielzeugmarke Japans. Der Erfolg schwappte über den großen Teich (USA und Australien) und wird mit Sicherheit in diesem Herbst auch Europa und Deutschland erreichen.

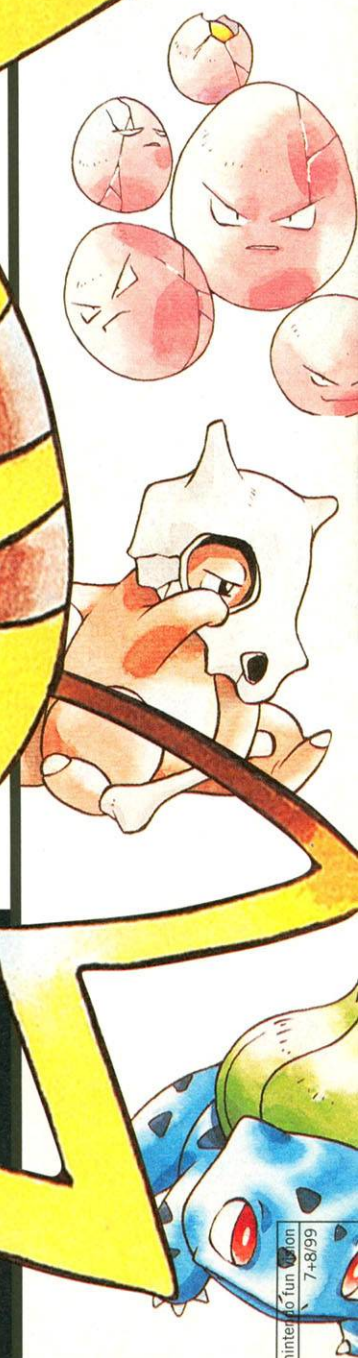
Japan ist bereits verloren, die USA schon infiziert und auch über Europa wird das Virus bald hereinbrechen: das Pokémon-Fieber.

POKÉMON
Schnapp' sie Dir alle!

Pika, pika, nicht mehr lange, dann begeistern das gelbe Schmunzelmonster Pikachu und Co. auch Deutschland!

„Pikagotchi“

Für diejenigen, die der Sucht hoffnungslos verfallen sind, ist natürlich auch gesorgt. Damit man sein Pokémon immer dabei hat, gibt es *Pokémon Pikachu*. Ein sogenanntes Pedometer registriert eure Bewegung und leitet sie direkt an euren Pokémon weiter: Während ihr euch bewegt, wird euer Haustierchen mit Energie versorgt. Das Ganze ist dem Tamagotchi-Prinzip recht ähnlich. Bei dem kleinen Pokémon, das ihr versorgen müsst, handelt es sich natürlich um Pikachu, das gelbe Wollknäuel, das sich eindeutig zum Star der Pokémon gemausert hat. Wenn alles gut geht, kann das Pedometer noch in diesem Jahr in Deutschland erhältlich sein.



Blau oder Rot?

Rot oder Blau? Alles fing mit den Game Boy-Versionen von *Pokémon* an. Ihr steuert Ash, einen zehnjährigen Jungen, der sich vorgenommen hat der Welt bester Pokémon-Trainer zu werden. Professor Oak* stattet euch mit eurem ersten Pokémon aus. Ihr



Ash und Professor Oak im Labor.

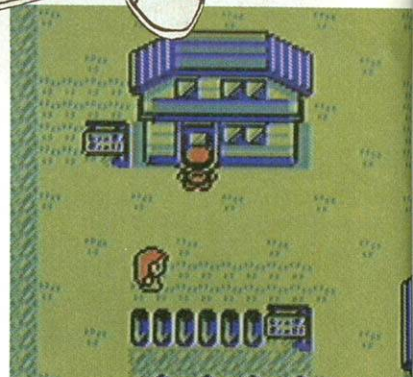
habt die Wahl zwischen Glumander, Bisasam und Schiggy. Habt ihr euch für eines der quirligen Wesen entschieden, werdet ihr auch gleich von Gary zum Kampf gestellt. Gary ist Professor Oaks Enkel und seit eurer frühesten Kindheit euer größter Rivale. Gewinnt ihr den Kampf gegen Gary, geht es raus in die große weite Welt, wo ihr eure ersten Pokémon fangen könnt.

Pokémon ist einem Rollenspiel ähnlich: Die Pokémon die ihr einfängt, lasst ihr gegen wilde Exemplare antreten. Je öfter eines eurer Tierchen kämpft, um so

mehr Erfahrungspunkte bekommt es. Die Pokémon werden stärker, erlangen neue Fähigkeiten und mutieren teilweise sogar zu neuen Spezies. Sechs Wesen könnt ihr immer mit euch herumtragen, den Rest müsst ihr elektronisch ablegen. In sogenannten Pokécentern könnt ihr euren verwundenen Lieblingen zu voller Gesundheit verhelfen, die Pokémon in eurem Team austauschen und Professor Oak kontaktieren. In speziellen Shops kauft ihr nützliche Gegenstände, wie zum Beispiel die Pokébälle, die ihr benötigt um Pokémon einzufangen. Auch wenn ihr alle acht Pokémon-Trainer und die Pokémon-Meister besiegt habt, ist das Spiel noch lange nicht vorbei. Ihr könnt solange spielen, bis ihr alle 150 freilebenden Pokémon eingefangen oder ertauscht habt. Damit wären wir auch schon bei einem sehr wichtigen Aspekt von *Pokémon*: Wie bereits angedeutet, wird es zum deutschen Release zwei Versionen von *Pokémon* geben. Um alle 150 Pokémon zu besitzen müsst ihr mit einem Freund oder einem Bekannten tauschen. Denn einige Pokémon, die es in der roten Version gibt, existieren in der blauen Version überhaupt nicht und umgekehrt. Bestimmte Pokémon müsst ihr auch erstmal tauschen, bevor sie mutieren und so zu einer neuen Spezies werden. Ihr seht, die Möglichkeiten in *Pokémon* sind unglaublich – da ist Langzeitmotivation garantiert! Alles, was wir euch empfehlen können, ist euch selbst mal einen Eindruck zu verschaffen, wenn es in diesem Herbst auch bei uns heißt: „*Pokémon* – Schnapp' sie Dir alle!“



Ash und Professor Oak sind ganz stark vom Pokémon-Fieber befallen!



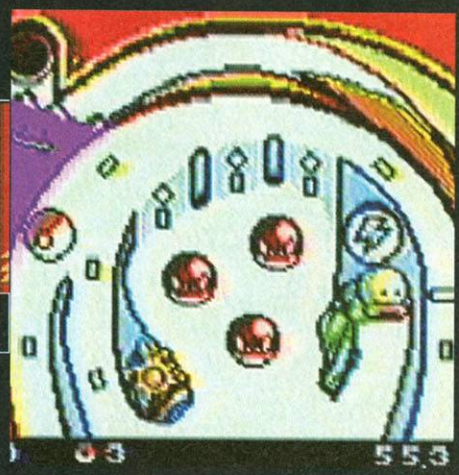
In den Dörfern am Wegesrand könnt ihr euch mit Nahrungsmitteln und Jäger-Utensilien versorgen.

Pokémon Pinball

Eines der ersten Game Boy Color Spiele mit integriertem Rumble Pack ist *Pokémon Pinball*. Während der Ball (ist übrigens ein Pokéball) an den Bumpen abprallt, vibriert das ganze Gerät. So kommt echtes Flipper-Feeling auf. Entweder auf dem roten oder auf dem blauen Tisch könnt ihr euer Geschick versuchen und auf Pokémon-Jagd gehen. Auch in diesem Spiel sind natürlich alle Pokémon mit von der Partie. Das Spiel erinnert ein wenig an *Kirby's Pinball* – kein Wunder, schließlich wurde es auch vom gleichen Team programmiert. Erscheinungstermin: Anfang 2000.



Geniale Kombi: Flipper + Pokémon = doppelter Spaß!



* Professor Oak ist der englische Name, der deutsche steht noch nicht fest.

Größer & bunter

Pokémon Stadium ist das zweite N64-Pokémon-Spiel und wird diesen Herbst in den USA erscheinen. Eigentlich ist Pokémon Stadium schon der zweite Teil, da aber Teil eins in den USA nicht erschienen ist, hat sich NOA entschieden zum Launch gleich den aktuellen zweiten Teil zu veröffentlichen und die „2“ im Titel wegzulassen. Im Grunde genommen unterscheidet sich Pokémon Stadium vor allem durch die Kampfanimation von den Game Boy Versionen. Außerdem könnt ihr alle 150 der kleinen Viecherl in Pokémon Stadium finden. Das Besondere ist, dass ihr euer Lieblingsmonster vom Game Boy auch in der N64-Version benutzen könnt. Dazu benötigt ihr einen speziellen Adapter, den ihr in euren Controller steckt. Weiterhin wird das Spiel mehrere Mini-Games mit allen möglichen Pokémon enthalten und einen 4-Spieler-Simultan-Modus unterstützen. Auch Pokémon Stadium wird wohl erst 2000 bei uns erscheinen.

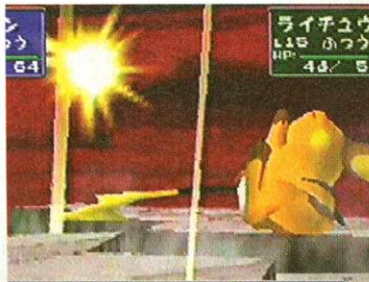


Mutierter Pikachu: Setzt euer Pikachu in einem Kampf einen Donnerstein ein, mutiert „Pika“ zu einem Raichu.

Rizeros: Sieht aus wie eine Mischung aus Einhorn und Schildkröte ...



Kampfbereit: Jetzt heißt es aufpassen, denn der Dicke greift bestimmt gleich mit seiner Horn-Attacke an.



Pokémon-Kampf: Im Vordergrund ist euer Pokémon.



Spezialattacken werden während der Kämpfe besonders animiert.

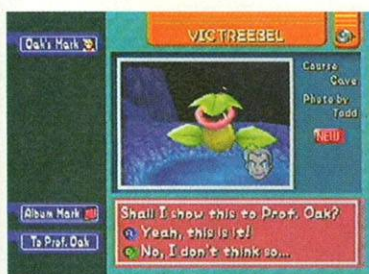
„Poké-Safari“

In Pokémon Snap begeben sich ihr auf eine Safari zur Pokémon-Insel. Dort müsst ihr möglichst alle 150 Pokémon überzeugen für euch zu „posieren“. Nur das beste Foto gewinnt in Pokémon Snap. Kreativität ist hier gefragt. Um bestimmte Pokémon aus ihrem Versteck zu locken braucht ihr auch bestimmte Gegenstände. Natürlich gibt es innerhalb der Safari-Zonen auch Geheimgänge und versteckte Areale, in denen ihr sehr seltene Pokémon zu Gesicht bekommen könnt. Nach eurer Safari-Tour schickt ihr eure Fotos zu einem Professor, der sie dann bewertet. Er achtet dabei auf Größe, Pose, und Anzahl der Pokémon, die auf dem Bild zu erkennen sind. In den USA haben Spieler die Möglichkeit ihre Bilder in vorgesehenen

Videotheken ausdrucken zu lassen. Inwieweit dieses Feature in Deutschland integriert sein wird, ist noch nicht bekannt. Irgendwann im nächsten Jahr wissen wir mehr – wir halten euch auf dem Laufenden.



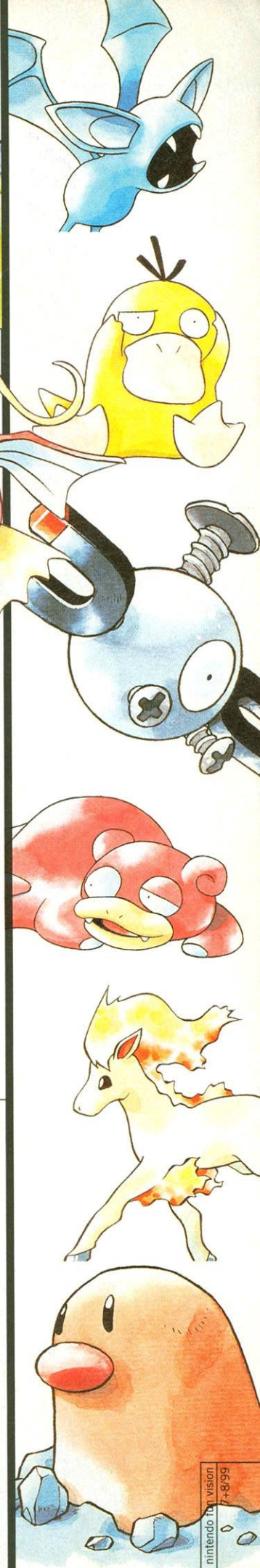
Und klick: Macht schnell ein tolles Bild von Pikachu!



Qual der Wahl: Zeigt dem Prof die besten Fotos.



Die Motivsuche ist nicht ganz einfach. Aber mit solchen Posen werdet ihr mehr als gut für die Mühe belohnt!





INSIDE

Pokémon im Fernsehen?

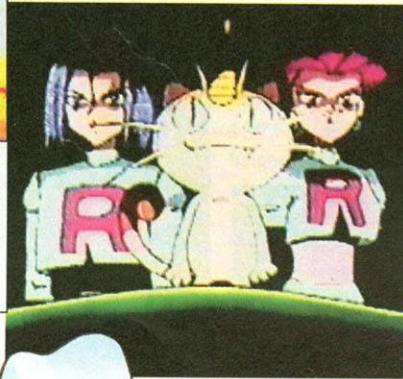


Donnerschock: Pikachus Spezialattacke wirkt immer und überall – da staunt sogar Ash.

Die Bösen: Jesse (re.) und James (li.) vom Team Rocket mit ihrem Pokémon!



Bisasam sieht doch irgendwie niedlich aus, oder nicht?



Wenn ein Pokéball geworfen wird, schlüpft ein Pokémon!



Game Boy Color

Bei uns noch ferne Zukunftsmusik, erscheinen in Japan voraussichtlich noch dieses Jahr die Game Boy Color-Versionen von *Pokémon*. Mit den edlen Untertiteln *Pokémon Gold* und *Pokémon Silver* klingen die beiden Spiele natürlich sehr vielversprechend. Über Inhalt und Unterschiede zu den Game Boy Versionen lässt sich bisher noch nichts sagen. Da diese Titel bei uns aber auch nicht vor 2001 erscheinen werden, bleibt uns immer noch genug Zeit für Spekulationen.

So lustig sieht der TV-Pikachu aus. Wenn er auftaucht, passiert ständig etwas!



Ab 22. Juni im Handel:

Mausklick!

Dein Video-Game-Magazin



Coolle Gewinne



Totale Action



Nur die coolsten Spiele aller Systeme:

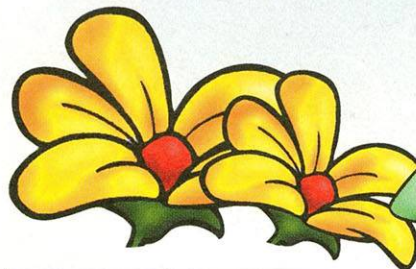


Klick rein: www.mausklick-online.de

Biene Maja und ihre Freunde

Biene Maja und ihre Freunde

Termiten und Bienen sind keine guten Freunde. Und weil *Die Biene Maja und ihre Freunde* Willi und Flip immer bereit sind Probleme zu lösen, machen sie sich ganz in *Lost Vikings*-Manier auf den Weg den Termiten Einhalt zu gebieten.



Level 1 Bienenstockklassenzimmer 1

1-1 Flip hilft Maja und Willi auf die linke Plattform. Weicht weiter oben der Spinne schnell aus, dann kann Maja mit Willi die Raupe erledigen. Sammelt alle Gegenstände ein, bewegt Maja und mindestens einen der anderen beiden zum Schalter zu eurem gefangenen Freund. Legt nun den Schalter um.

1-2 Steuert Flip hinunter zu Willi und schnappt euch den Gegenstand. Flip und Willi begeben sich nach unten zu Maja. Stellt euch nun mit Maja ganz an den Rand

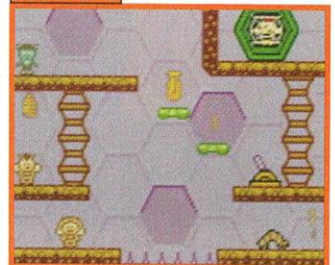
(bei den Spießen) und werft Willi auf die andere Seite um die Raupe zu erledigen. Sammelt mit Willi das Extra ein und lasst ihn dort stehen. Mit Flips Hilfe kann Maja jetzt nach oben steigen, über die Plattformen nach rechts springen, den Schalter umlegen und euren Freund befreien.

1-3 In jedem Level gibt es einen Spinnenabschnitt. Anfangs scheint nicht ganz klar, was hier zu machen ist. Doch im Grunde ist jeder Spinnenabschnitt gleich: Sammelt alle Gegenstände ein. Bewegt Maja irgendwie zu den Hebeln und entweder Flip oder Willi zum Käfig. Hindert die Spinne nun durch Umlegen der Schalter daran die Blumen zu zerschießen. Ist die Zeit abgelaufen und noch mindestens eine Blume übrig, habt ihr das Level geschafft. Juchh!



Verloren: Sollte es der Spinne gelingen alle Blumen zu zerschießen, habt ihr die Mission leider nicht geschafft.

Level 1-2



Maja

ist die wichtigste Spielfigur. Sie ist die Einzige, die Hebel umlegen kann. Dafür kann sich aber auch niemand auf ihre Schultern stellen.

1-4 Springt mit Willi die Plattform hinunter und sammelt dabei die Extras ein. Helft nun Maja den linken Schalter zu betätigen, damit sich die Plattform in Bewegung setzt. Flip oder Willi können jetzt zum Käfig hochfahren, während Maja rechts unten den Schalter aktiviert.



Vorsicht: Wenn der Felsbrocken eine von euren Bienen erwischt, kostet euch das ein Leben.

1-5 Der erste Endgegner! Willi könnt ihr einfach in der Gegend rumstehen lassen. Die großen Felsbrocken, die die Spinne durch die Gegend wirft, müsst ihr mit Flip berühren. Diese zerbröseln dann zu kleinen Brocken, die Maja auf die Spinne werfen kann. Drei Treffer und das Spinnenvieh ist hinüber.

Ab jetzt gilt für jedes Level: Sammelt möglichst immer alle Gegenstände ein! Habt ihr das nach den ersten vier Abschnitten eines Levels eingehalten, bekommt ihr vor dem Endgegner noch Zugang zu einem geheimen Bonuslevel.

Level 2 Bienenstockklassenzimmer 2



Endlich: Maja ist gleich bei der gefangenen Biene um sie zu befreien.

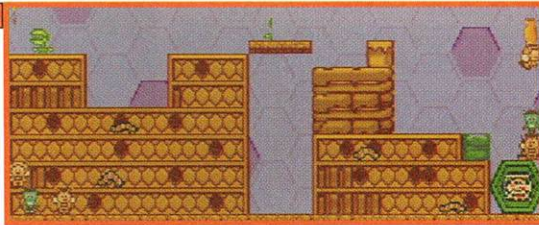
2-1 Springt mit Flip nach links oben und lasst euch dann nach und nach bis zu Maja hinunterfallen. Maja kann jetzt auf der anderen Seite den Schalter umlegen und den Gefangenen befreien.

2-2 Mit Flips Hilfe kommt Maja an den Schalter auf der linken Seite. Flip selbst solltet ihr dann direkt beim Gefangenen postieren und mit Maja den Hebel betätigen.

2-3 Spinnenlevel (siehe Level 1-3)

2-4 Arbeitet euch langsam nach oben und erledigt mit Maja und Willi (werfen) die vier Gegner. Auf der anderen Seite benötigt ihr alle drei Charaktere um euch den weit oben gelegenen Gegenstand zu holen. Bewegt Flip oder Willi vor den Käfig und betätigt mit Maja den Schalter.

Level 2-4



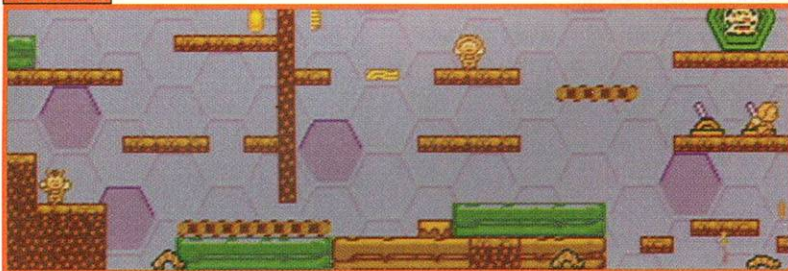
2-5 Dieser Endgegner ist wirklich einfach. Ihr müsst es bloß mit allen Spielfiguren auf die Termitenplattform schaffen – und dann auf seinen Kopf springen! Dabei solltet ihr nur auf seine Termitenspritze achten und den Schüssen ausweichen.

Level 3 Bienenstockklassenzimmer 3

3-1 Flip kann sich die Gegenstände ganz unten und links über dem ersten Schalter holen. Mit Flips Hilfe aktiviert Maja den ersten Schalter, der die Plattform in Bewegung setzt. So kommen alle drei nach oben. Maja kann mit Willi den Gegner außer Gefecht setzen. Während Flip sich schon mal nach oben zum Gefangenen begibt, aktiviert Maja den Schalter.

3-2 Ohne Flips Hilfe kommt Maja nicht auf die Anhöhe. Werft Willi auf die Raupe und holt euch gemeinsam mit Flip den Gegenstand am linken Bildende. Flip hilft seinen Freunden auf die nächste Ebene. Von dort aus erledigt ihr mit ihnen die beiden Gegner. Flip sammelt jetzt die Gegenstände ein und „hü-hüpft“ zum Käfig. Maja muss nur noch die drei Schalter umlegen.

level 3-3



Zu hoch: Um das Extra zu holen braucht Flip Willis Hilfe.

3-3 Holt euch mit Maja das Extra links oben und springt dann nach rechts unten um die anderen beiden Gegenstände einzusammeln. Lauft jetzt auf die andere Seite zu Willi und erledigt mit ihm erst einmal die beiden Raupen. Zu dritt schafft ihr es auch den letzten Gegenstand in diesem Level einzusammeln. (Während Maja auf Flips Kopf herumspringt zu Flip wechseln und mit ihm springen.) Flip solltet ihr danach hoch zum Gefangenenkäfig bewegen. Vorher muss er Maja helfen zu den Schaltern zu gelangen. Sobald er dort ist, kann Maja die beiden Schalter betätigen, die den Käfig öffnen.

3-4 Spinnenlevel (siehe Level 1-3)

3-5 Diese Spinne hat's in sich. Jedesmal, wenn sie ihre Stampfattacke durchführt, seid ihr für einen kurzen Moment betäubt und könnt euch nicht bewegen. Alle drei Helden müssen ganz nach rechts: Stellt Flip auf den Behälter und verheißt Willi und Maja auf die oberste Plattform. Von dort aus muss Maja die Spinne dreimal mit Willi bewerfen. Und die Zeit ist sehr knapp ...



Steinregen: Während die Steine herabfallen, seid ihr für einen kurzen Moment betäubt.



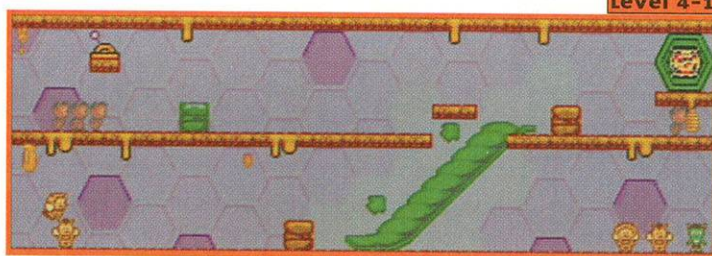
Willi

ist so dick und verfressen, dass er im Honig schwimmen kann. Außerdem können sich Maja und Flip auf seine Schultern stellen um höhere Ebenen zu erreichen.



Level 4 Bienenstockkindergarten 1

4-1 Dieses Level ist recht einfach. Maja schaltet mit Willi die Gegner aus. Oben hilft Flip ihr den Schalter umzulegen, während Willi bei dem gefangenen Freund wartet.



Level 4-1

4-2 Spinnenlevel (siehe Level 1-3)

4-3 Gemeinsam mit Flip könnt ihr Maja aus ihrer misslichen Lage befreien. Steigt mit ihr die Treppe hinunter und betätigt den Schalter, der in der Mitte des Raumes eine ausfahrbare Plattform aktiviert. Die Gegner erledigt ihr wie gewohnt, indem Maja sich Willi schnappt und ihn auf die Gegner wirft. Der Schalter auf der rechten Seite befreit euren Freund.



Team-work: Während Maja den Schalter umlegt, der die Plattform aktiviert, steht Willi bereit um das Extra zu holen.



Hin und her: Im Spinnenlevel müsst ihr fix zwischen den Schaltern umherspringen.



Kassandra: Vor jedem Endgegner erklärt sie euch, wie ihr ihn besiegen könnt.

4-4 Der Schalter ganz unten öffnet den Käfig, der sich dummerweise ganz oben befindet. Schnappt euch also Maja und Willi und schaltet die Gegner aus, die euch auf dem Weg nach oben begegnen. Oben angekommen, legt ihr den Schalter um, lasst Willi am Käfig zurück und schnappt euch auf dem Weg nach unten (vergesst nicht Flip mitzunehmen) die letzten Extras. Unten angekommen benutzt Maja den Hebel um das Level zu beenden.

4-5 Benutzt Flip als Sprungbrett um mit Maja und Willi die Termitenplattform zu erklimmen. Am günstigsten ist es, wenn ihr beide zuerst auf die Treppe direkt unter den Käfig bringt und sie dann nacheinander auf die Termitenplattform steuert. Sollte euch der rote Stein einmal berühren, ist ein Leben futsch. Flip könnt ihr einfach unten stehenlassen.

Level 5 Bienenstockkindergarten 2

5-1 Spinnenlevel (siehe Level 1-3)

5-2 Flip verhilft Maja und Willi über die Hürde. Die beiden kümmern sich um die Gegner und Maja legt den Schalter um. Geht mit allen dreien die „Rolltreppe“ hinauf und entledigt euch der Gegner. Willi steuert ihr dann zum Gefangenen, während Flip Maja hilft den Schalter zu aktivieren.

5-3 Willi kann in dem Honigsee schwimmen und so auch die anderen Charaktere auf die jeweils andere Seite transportieren. Zuerst befördert ihr Flip zu Maja. Mit allen dreien könnt ihr beide Schalter umlegen (der untere öffnet den Käfig). Mit Flip könnt ihr euch nun nach oben bewegen um in der Ecke links oben den Gegenstand einzusammeln. Bewegt ihn danach zum Käfig und lasst Maja den Hebel betätigen.



Termitenplage: Um die blöden Termiten zu besiegen müsst ihr den gewaltigen Termitenhügel erklimmen.



Level 5-3

5-4 Zuerst legt ihr mit Maja den Schalter um und lasst euch vom Transporter zu Flip saugen. Mit seiner Hilfe könnt ihr den Schalter aktivieren und euch den Gegenstand holen. Benutzt nun erneut den Transporter um mit dem Schalter links unten Willi zu befreien. Lauft jetzt beide hoch zu Willi und postiert Maja oben auf der Plattform mit dem Schalter. Flip (oder Willi) geht jetzt hinunter zum gefangenen Gefährten, damit Maja ihm die Freiheit schenken kann.

5-5 Diesmal müsst ihr den Termitenhügel mit Maja, Willi und Flip erklimmen um das Level zu schaffen. Teilt euch das Level in drei Etappen ein (Plattform über der ersten Leiter, Plattform über der zweiten Leiter und Termitenplattform) und bewegt immer alle drei Charaktere nacheinander zur jeweiligen Etappe.

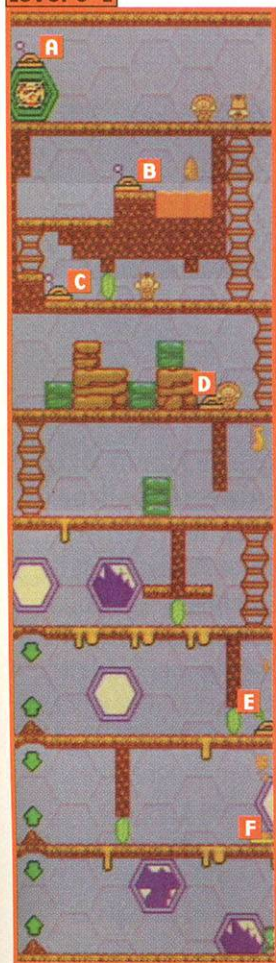
Flip

kann auch ohne fremde Hilfe höher gelegene Stellen erreichen. Wenn sich Maja oder Willi auf seine Schultern stellen, können sie ihn als Trampolin benutzen.



Level 6 Bienenstockkindergarten 3

Level 6-1



6-1 Betätigt zuerst mit Maja Schalter D, damit Flip den Knopf bei F betätigen kann. Geht mit Maja zu Willi und betätigt mit Flip erneut Schalter F. Maja und Willi können jetzt die Schalter B und C aktivieren. Danach begeben ihr euch mit den beiden zu Schalter A und aktiviert diesen. Lasst Willi am Käfig stehen und läuft mit Flip nach oben zu Maja, damit er dem Mädel helfen kann über die hohen Hürden zu kommen. Gemeinsam mit Flip kommt sie nun mühe-los an den Schalter E, mit welchem Maja den Gefangenen befreien kann.

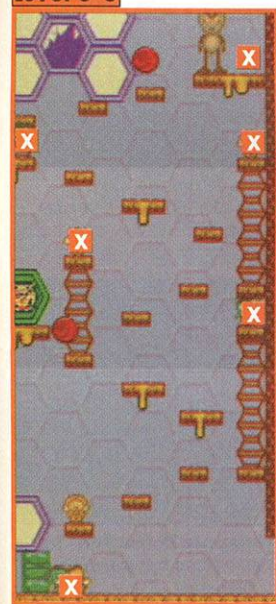


6-3 Spinnenlevel (siehe Level 1-3)

6-4 Die Knöpfe 1 und 2 dienen lediglich dazu die Laufrichtung der Rolltreppe zu ändern. Zuerst solltet ihr euch mit Maja um Schalter B kümmern und dann weiter unten Schalter C betätigen. Sind Flip und Willi erst einmal frei, ist es ein leichtes Knopf 3 zu betätigen um den Wurm einzuschließen und Maja und Flip mit Willis Hilfe auf die oberste Ebene zu steuern (Willi muss leider unten bleiben). Dort angekommen, stellt sich Maja auf Flips Schultern und betätigt Schalter A um das Level zu beenden.



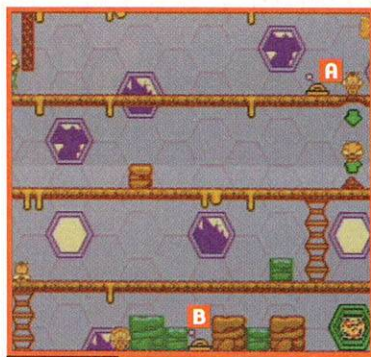
Level 6-5



Level 6-4

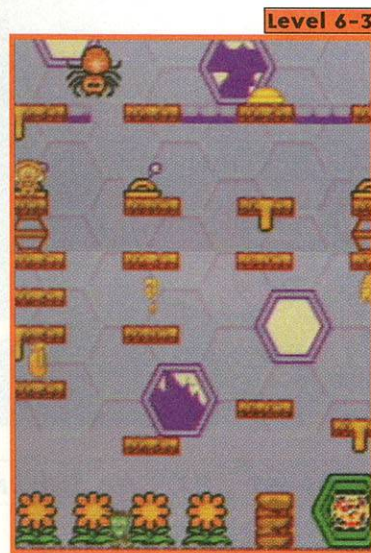


6-5 Auf der Karte sind die „Verschnaufpunkte“, an denen ihr unverseht verweilen könnt, mit einem X markiert. Auch hier solltet ihr immer alle Charaktere nacheinander jeweils bis zu einer Etappe bringen und dann die nächste Etappe antreten. Die Strecke ist lang, aber da die Steine immer in gleichen Intervallen kommen, dürfte es euch nicht allzu schwer fallen.



Level 6-2

6-2 Willi und Maja erledigen im Teamwork die herumlaufenden Gegner, damit sie danach gemeinsam zu Schalter B laufen können, der Flip befreit. Oben angekommen, schnappt sich Maja mit Flips Hilfe die Extras und wartet so lange am Schalter, bis Flip unten bei eurem gefangenen Freund angekommen ist.



Level 6-3



Auf einen Blick

Game Boy Color
Preis: ca. 70,-
Termin: bereits erschienen
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Acclaim
Genre: Geschicklichkeit/Strategie

Fazit

Das Spielprinzip ist nach wie vor genial, die Charaktere sind mit Sicherheit Geschmacksache. Der Schwierigkeitsgrad steigt gleichmäßig an, doch die Endgegnerlevel weichen stark von den normalen Leveln ab. Wer *Lost Vikings* gut fand, kann bedenkenlos zugreifen, für *Biene Maja*-Fans ist das sowieso keine Frage.

Fun-o-Meter

no Fun — Funny — Fun-tastisch

Profi-Meter

Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi

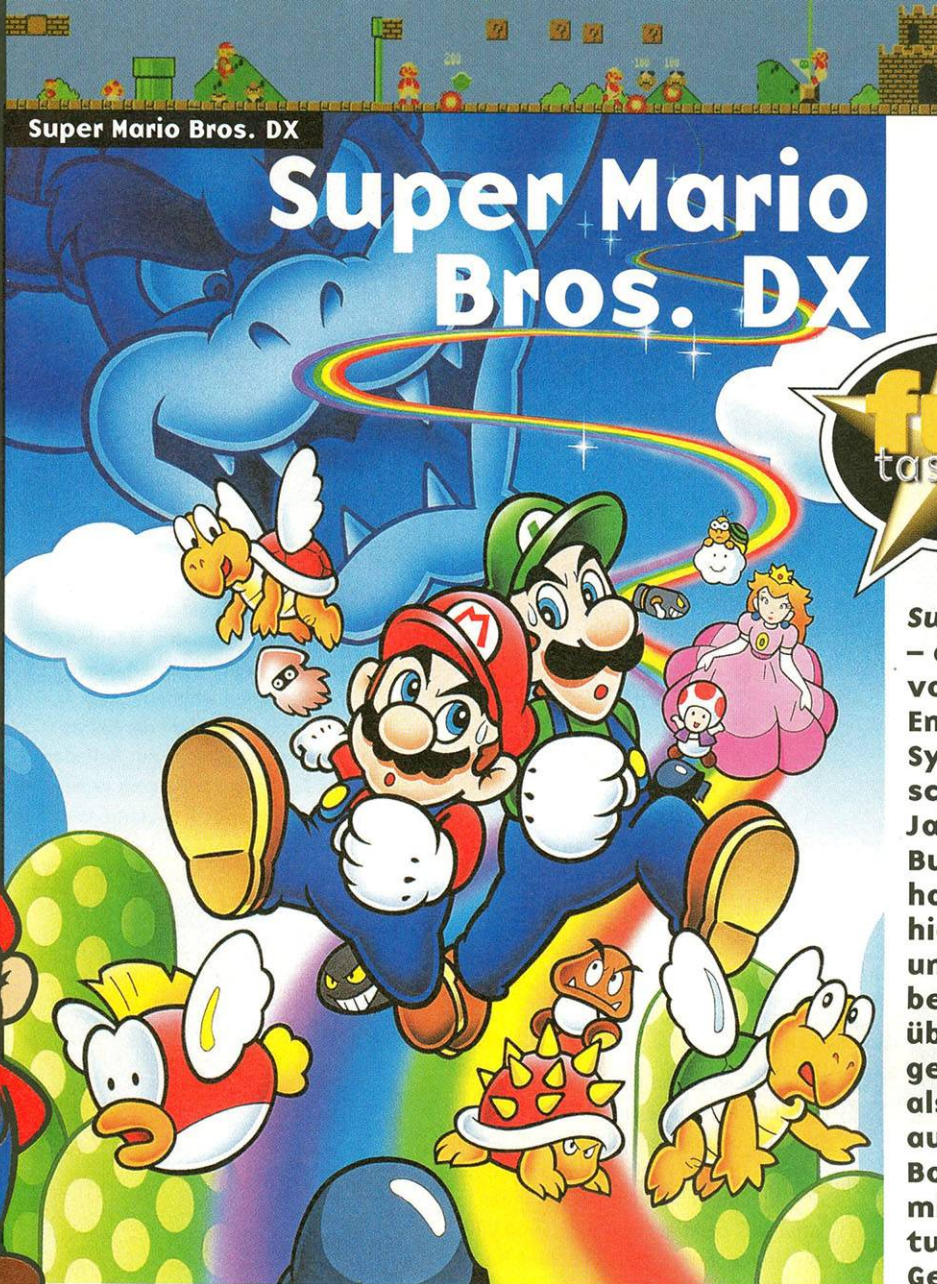


Super Mario Bros. DX

Super Mario Bros. DX

fun
tastisch

Super Mario Bros. – der Klassiker vom Nintendo Entertainment System – hat schon über zehn Jahre auf dem Buckel. Trotzdem handelt es sich hier immer noch um eines der besten Spiele überhaupt. Jetzt geht der Spaß als DX-Version auf dem Game Boy Color los, mit neuen Features und neuen Geheimnissen!



Strahlemann!

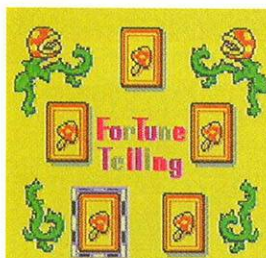
Super Mario ist weltweit bekannter als Micky Maus. Mit *Super Mario Bros.* begründete er seinen Weltruhm, denn vorher gab es nur Gastrollen (z. B. in *Donkey Kong*).



Fliegende Fische

machen Mario häufig das Leben schwer – sie sind unberechenbar!

Was ist „DX“ an Super Mario Bros. DX?

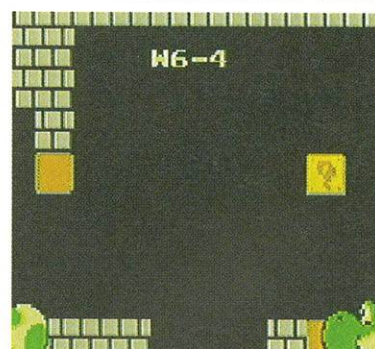


Orakel:
Wer die Prinzessin findet, bekommt 5 Extra-Leben.



Der Kalender
führt bis ins übernächste Jahrtausend (bis 3.000 AD)!

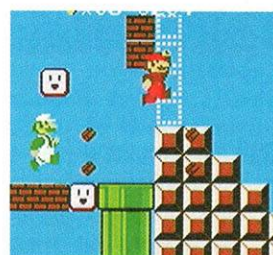
Super Mario Bros. DX entspricht grundsätzlich der Ur-Version von 1985 (NES). Da der Bildschirm aber etwas kleinere Ausmaße hat, gibt es hier eine „Ausguck“-Option statt des 2-Spieler-Modus. Ihr könnt aber jederzeit mit der Select-Taste zwischen Mario und Luigi wechseln. Wer 100.000 Punkte erreicht, kann das Bonus-Spiel „Fang den Boo“ anwählen. Und mit 300.000 Punkten gibt es die versteckte, schwere japanische Version von *Super Mario Bros.*!



Ei-Rakel: Im Zufallsprinzip könnt ihr hier erfahren, wo sich in jedem Level das Yoshi-Ei versteckt.

Bonus Der 2-Spieler-Modus

Der 2-Spieler-Modus entspricht dem als *Super Mario Brothers 2* in Japan erschienenen Modul. Wir kennen das Abenteuer als „The Lost Levels“ in *Super Mario All Stars* (SNES). Mario und Luigi haben in der GBC-Version die gleichen Fähigkeiten. Das Spiel ist schwerer als der Solo-Modus: Bereitet euch auf jede Menge scheinbar unmöglicher Sprünge vor. Einige der Strecken kommen einem unendlich lang vor. Hier müsst ihr eine Warp-Zone finden oder an einer Liane nach oben klettern. Außerdem ist es clever die richtige Sprungvariante für die fliegenden Koopas zu erlernen.



Gegen die Zeit: Die leeren Rahmen füllen sich mit Steinen, die den Weg blockieren.

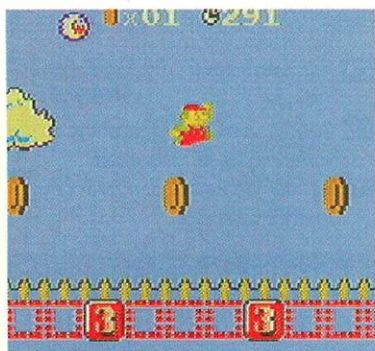


Klempner-Marathon: Der kleine Mario hat es natürlich schwerer als „Super Luigi“.

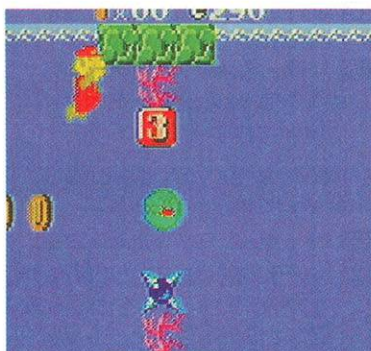
Bonus Geisterstunde (2-Spieler-Modus für Leute ohne Freunde)

Die Hetzjagd mit dem Geist sieht genauso aus wie der 2-Spieler-Modus. Wenn ein Rundengeist besiegt ist, erscheint ein neuer in einer anderen Farbe. Der ist dann schneller (vier Spielstufen bzw. Farben)! Sucht den schnellsten Weg durch

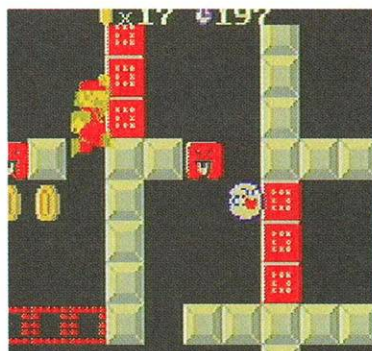
das Level, solange es noch einfach ist. Versucht über die Blöcke zu springen, wenn das geht, statt die Schalter zu drücken. Wenn etwas schief geht, solltet ihr das Rennen neu beginnen – der schwarze Geist verzeiht keinen Fehler.



Gefährlich: Solange die Sonderblöcke verschwunden sind, fällt Mario ins Leere.



Schwierige Steuerung: Im Wasser habt ihr nicht immer die volle Kontrolle.



Versperrt. Die Gesicht-Schalter sorgen dafür, dass die roten Blöcke verschwinden.

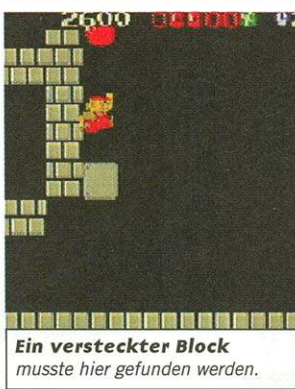
Die Level So findet ihr die roten Münzen und Yoshis Eier

In diesem Spiel sind im normalen Abenteuer-Modus zwei neue Dinge versteckt, die es im Original noch nicht gab:

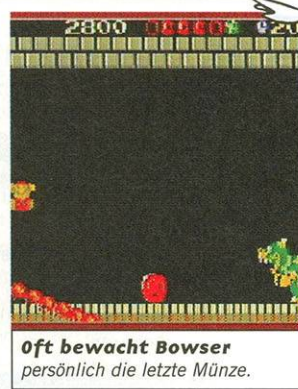


Selten sind die Münzen sofort sichtbar wie hier.

Rote Münzen und Yoshis Eier. Wenn ihr alle Level im einfachen Modus schafft, wird das Spiel schwerer. Dann werden die Level mit Sternen angezeigt (2*1). Und noch ein Tipp: In den Wasserbecken tun euch die Quallen nichts, wenn ihr am Boden entlanglauft.



Ein versteckter Block musste hier gefunden werden.



Oft bewacht Bowser persönlich die letzte Münze.

Level 1

Level 1-1

- C1** Neben dem 1. Pilzblock.
- C2** Nach dem 2. Loch den 10-Münzen-Block leeren.
- C3** Im rechten der vier ?-Blöcke.
- C4** Rechts von C3 auf die Blöcke und dann in die Luft springen.
- C5** Neben dem letzten ?-Block.
- Y** Im Hohlraum der ersten der zwei Pyramiden.

Level 1-2

- C1** Im rechten der fünf ?-Blöcke.
- C2** In der „W“-Struktur vor dem schmalen Durchgang.
- C3** Kurz vor dem Loch links über dem versteckten 10er-Stein.
- C4** In der ersten Röhre zum Geheimsaal im 10er-Block vor dem Ausgang.
- C5** Auf der „Pyramide“ vor dem ersten Aufzug.
- Y** Über der Ausgangsröhre.

Level 1-3

- C1** Über den drei Münzen auf dem ersten „Baum“.
- C2** Mit dem 1. Aufzug fahren (genau vor ?-Plattform).

- C3** Bei der 2. Wolke an den Plattformen, die sich horizontal bewegen.
- C4** Auf der tiefen Plattform vor dem Abgrund vor dem Ziel (beim Koopa Troopa).
- C5** Kurz vor der Mauer vor dem Fahnenmast.
- Y** Auf dem „Baum“ hinter den zwei Horizontal-Plattformen.

Level 1-4

- C1** Über dem Pilzblock.
- C2** Rechts neben dem 2. Feuerball-„Ventilator“.
- C3** Neben dem 1. „Ventilator“ im großen Saal.
- C4** Neben dem letzten „Ventilator“ im großen Saal.
- C5** Über Bowser.
- Y** Nach dem großen Saal mit den „Ventilatoren“, wo Bowser auf Mario schießt, sind fünf versteckte Blöcke in M-Form. Das Ei ist oben rechts.

Level 2

Level 2-1

- C1** Über den zwei ?-Reihen, die übereinander schweben.
- C2** In der 4. ?-Box nach der zweiten Röhre.
- C3** Rechts neben der 3. Röhre (zum Geheimraum).

- C4** Nach dem Sprung, der von einer Mauer auf der rechten Seite erschwert wird, ist ein 10er-Block.
- C5** Mit dem Sprungbrett vorm Ziel nach links.
- Y** Nach C2 (beim Zaun) über zwei versteckten Blöcken.

Level 2-2

- C1** Gleich links über dem Start.
- C2** Beim Tang rechts neben den drei Münzen am Boden.
- C3** Nach dem Abgrund mit den Münzen rechts oben beim Seetang.
- C4** Bei den Münzen in der bodenlosen Seetang-Höhle.
- C5** Auf der vorletzten oberen Plattform.
- Y** Über dem Abgrund mit den Münzen, die in U-Form schweben, im letzten Block an der Decke.

Level 2-3

- C1** Nach dem 1. Sprung bei den Münzen.
- C2** Gleich nach dem Pilzblock.
- C3** Über der 2. Plattform nach der 1. grünen Insel.
- C4** Über dem 1. Teil der löchrigen Brücke.
- C5** Genau vor der Fahne.
- Y** In der Mitte des Levels in der Mitte der grünen Insel.

Rote Wahrheit

In den Wolken-Bonus-leveln sind keine roten Münzen versteckt! Dafür gibt es welche in den kleinen Geheimräumen!



Bowser Opfer

Ist die Prinzessin. Ihr findet sie aber erst am Ende des Spiels.

Das große Feuerwerk

Wenn ihr ein Level geschafft habt, kommt es auf die Rundenzeit an. Endet der Timer bei 1, 3 oder 6 (letzte Stelle), gibt es ein großes Feuerwerk und Bonus-Punkte!

Legende

- C** Coin (= Münze)
- Y** Yoshi-Ei

Level 2-4

- C1** Rechts hinter dem Pilzblock – hochschauen.
- C2** Folgt dem oberen Pfad mit den Feuerball-Ventilatoren und schaut hinten nach.
- C3** Bei den beweglichen Plattformen links oben.
- C4** In der Halle vor Bowser.
- C5** Über Bowser.
- Y** Bei den sechs Münzen auf den Block steigen und die beiden versteckten Blöcke sichtbar machen.

Level 3

Level 3-1

- C1** Im mittleren Mauerstein hinter dem Pilzblock.
- C2** Steigt in die 2. Röhre. Die rote Münze ist in dem rechten „Steinbumerang“ im Block oben links.
- C3** Im ?-Block oben links bei den Hammerwerfern.
- C4** Links oben im ? bei den vier Plattformen.
- C5** Hinter der Mauer vor dem letzten Abgrund.
- Y** Nach C3 im Block rechts unten über dem Abgrund.

Level 3-2

- C1** Nach dem letzten Troopa der 1. Angriffswelle.
- C2** Über dem 1. Pilzblock rechts oben.
- C3** Rechts von der kleinen Mauer, über der ein Mauerstein schwebt.
- C4** In der Luft rechts von C3. Springt herum um versteckte Blöcke zu finden.
- C5** In der Luft über der letzten Röhre.
- Y** Springt bei C4 weiter herum, bis eine Pyramide entsteht. Sucht ganz oben.

Level 3-3

- C1** Auf der 3. Plattform.
- C2** Bei den drei halbhohen und der hohen Plattform.
- C3** Auf der ersten „Waage-Plattform“ rechts bis zum letzten Moment warten.

- C4** Nach dem Fallschirmspringer auf der tiefen Plattform.
- C5** Am Ende die „Waage-Plattform“ benutzen.
- Y** Auf der großen Plattform kurz vor dem Levelende in der Mitte herumspringen.

Level 3-4

- C1** Nach der 2. Feuerschranke.
- C2** Rechts über den ersten ?-Blöcken in der Luft.
- C3** Zwischen den vier Feuerschranken.
- C4** Schwer erreichbar: Springt niedrig über die Feuergrube ohne Bowsers Flammen zu erwischen.
- C5** Links über den Blocks vor Bowser.
- Y** In der Halle nach C3 die unsichtbaren Blöcke finden.

Level 4

Level 4-1

- C1** Über den ?-Blöcken am Anfang.
- C2** Bei den vier ?-Blöcken oben links.
- C3** Von der 2. Röhre aus nach rechts springen.
- C4** In der rechten Reihe bei den neun Fragezeichen im linken Block.
- C5** Im allerletzten Block im Level (10er-Stein!).
- Y** Kurz vor der Treppe zur Fahne gibt es einen versteckten Block.

Level 4-2

- C1** Gut sichtbar am Start.
- C2** Nach der 3. (Warp-) Röhre im Stein.
- C3** Zwischen dem 2. und 3. Aufzug im 2. Block von der zweitiefsten Plattform.
- C4** Beim letzten Aufzug ganz oben rechts.
- C5** Hinter der Röhre vor dem Ausgang unten rechts.
- Y** Links von der Röhre, auf deren rechter Seite C5 ist.

Level 4-3

- C1** Nach den zwei Münzplattformen in der Luft.

- C2** Unter der linken Plattform bei der „Waage“.
- C3** Auf der untersten Plattform hinter der Waage (rechts).
- C4** Auf der rechten Seite der letzten „Waage“.
- C5** Springt von der Pilzplattform kurz vorm Ziel nach links oben.
- Y** Bei der Wolke auf der niedrigen Plattform vor C5.

Level 4-4

Der Weg ist unendlich, wenn ihr nicht verschiedene Varianten ausprobiert.

- C1** Oberer Weg bis zum 5. Loch.
- C2** Beim dritten Lava-Pool.
- C3** Kurz vor dem 3. Ventilator (runterspringen).
- C4** Vor dem letzten Abgrund links oben. Findet den versteckten Block.
- C5** Bei Bowser.
- Y** Bei C2 unter dem Mauerstein einsammeln.

Level 5

Level 5-1

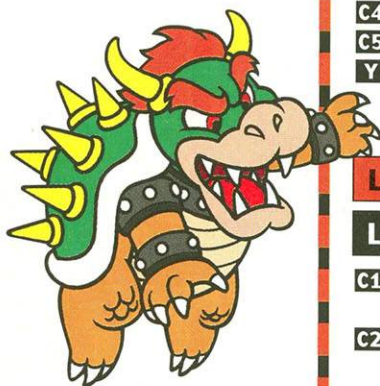
- C1** Mit einem Laufsprung über der 2. Röhre suchen (Vorsicht: Pflanze!).
- C2** Über dem umgekippten L im rechten (10er-) Block.
- C3** Rechts vom Kanonier.
- C4** Über der schwebenden Röhre nach C3.
- C5** Nehmt den Geheimgang und zerbröselt den 10er-Block.
- Y** Zwischen Pyramide und schwebenden Blöcken kurz vor dem Ziel.

Level 5-2

- C1** Unten rechts bei den schwebenden Blockreihen.
- C2** Durch die Röhre ins Geheimlevel. Hier in der Mitte nachsehen.
- C3** Im 10er-Block, der kurz über dem Boden vor einem Abgrund schwebt.
- C4** In der Mitte unter den fünf Blöcken, die gleich nach C3 schweben, gibt es einen unsichtbaren. Von hier erreicht ihr den mittleren schwebenden (10er-) Block.
- C5** Über der letzten Röhre.
- Y** Vor der 1. Röhre links auf die Steine stellen.

Level 5-3

- C1** Auf der niedrigsten Plattform gleich am Anfang.
- C2** Bei der 1. beweglichen Plattform.
- C3** Bei der 2. horizontal fahrenden Plattform.



Verbrecher

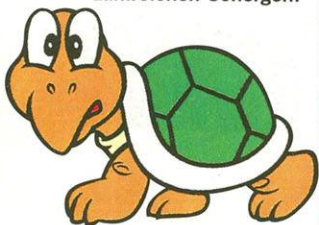
Bowser ist der König der Koopas und hat die Prinzessin entführt.

Legende

- C** Coin (= Münze)
- Y** Yoshi-Ei

Koopa-Troopa

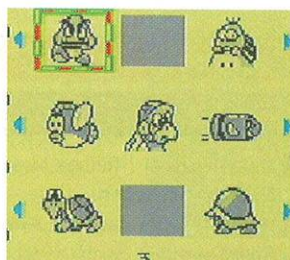
Einer von Bowsers zahlreichen Schergen.



Bonus: Das Fotoalbum

Wer gewisse Dinge erledigt, erhält neue Fotos im Album:

- Schafft Welt 8-4 und 8*4.
- Lasst euch mit einem Feuerwerk belohnen.
- Findet ein 1-Up.
- Sucht eine Bohnenstange.
- Besiegt jeden Gegner einmal (Fisch, Hammerwerfer, Koopa Troopa etc.).
- Besiegt Latiku (fliegt auf der Wolke).
- Besiegt die Bowsers mit Feuerbällen.
- Spielt mit einem Freund per Link-Kabel.



Fotoalbum: Findet alle Fotos!

- C4** Links vom hohen Baum hinter den zwei beweglichen Plattformen.
- C5** Unter dem Para-Troopa.
- Y** Bei der Mauer neben dem Fahnenmast springen.

Level 5-4

- C1** Rechts hinter der großen Feuerschranke.
- C2** Nach C1 oben lang!
- C3** Links von den Aufzug-Plattformen.
- C4** Unter der letzten Feuerschranke.
- C5** Der 4. Block von links über Bowser.
- Y** Links über C4.

Level 6

Level 6-1

- C1** Bei der 1. Treppe rechts nach unten springen.
- C2** Der Block links in der Leiste nach der 1. Treppe ist ein 10er!
- C3** Hinter der 1. Röhre ist in der Mitte der Fläche ein Berg. Springt nach rechts.
- C4** Nahe dem Abgrund.
- C5** Kurz vor dem Ende sind drei Steinreihen. Zerdeppert den letzten Block der 2. Reihe (10er-Stein!).
- Y** Findet die versteckten Blöcke gleich am Start.

Level 6-2

- C1** In der 1. Röhre suchen.
- C2** Sucht den versteckten Block über der Röhre zwischen den beiden schwebenden Blockreihen.
- C3** Nach der 3. schwebenden Röhre auf die Röhre am Boden stellen und zum Block springen.
- C4** Vor der Röhre mit der Treppe links den mittleren, unteren Stein zerbröseln.
- C5** Springt in die Röhre mit der Treppe und zerdeppert den Block über der Röhre.
- Y** Bei C2 springt ihr auf den Block ganz rechts (1. Reihe) und sucht den versteckten.

Level 6-3

- C1** Rechts vom 1. Sprungbrett.
- C2** Auf der Schwebplattform nach dem ?-Block.
- C3** Nach den Waage-Plattformen auf dem hohen Baum.
- C4** Rechts vom 2. Sprungbrett.
- C5** Auf der letzten abstürzenden Plattform so weit wie möglich runter. Springt nach rechts zum Ziel.
- Y** Nach C4 unten rechts.

Level 6-4

- C1** Beim ersten ?-Block.
- C2** Nach dem engen Feuer-Tunnel an der linken Wand.

Bonus: Die Wunderhöhle

Mit jedem befreiten Toad und jeder befreiten Prinzessin gibt es nach dem Level-Ende ein neues Geheimnis im Mystery Cave.

- Ihr könnt Banner drucken.
- Schaut „Dias“ an.
- Bilder mit Nachrichten.
- Musik-Banner und -Fotos für Komponisten.

- C3** Bei den Feuerschranken (gut sichtbar).
- C4** Vor dem Eingang zum Thronsaal an der rechten Wand.
- C5** Genau vor der Axt – achtet auf die Hämmer.
- Y** Rechts von der ersten Feuerschranke.

Level 7

Level 7-1

- C1** Im 3. Fragezeichenblock nachsehen.
- C2** Bei den Hammerwerfern im 4. unteren (10er-) Block.
- C3** Findet in der 2. Röhre den versteckten Block.
- C4** Bei den nächsten Hammerwerfern im mittleren (10er-) Block der obersten Reihe.
- C5** Im linken Block über der Treppe nach dem Sprungbrett.
- Y** In der Mitte zwischen den beiden Treppen vorm Ziel.

Level 7-2

- C1** Gleich über der 1. Dreierreihe von Steinen.
- C2** Am linken unteren Rand des ersten Abgrunds.
- C3** Über der langen Koralle hinter C2.
- C4** Zwischen den Korallen nach dem 2. Abgrund.
- C5** Kurz vor dem Ziel rechts oben nachsehen
- Y** An der linken Mauer des 3. Abgrundes.

Level 7-3

- C1** Gleich nach der Treppe *hoch* springen.
- C2** Am 3. Teil der Brücke den versteckten Block unter der Münze suchen.
- C3** Zwischen dem 1. und 2. Teil der löchrigen Brücke.
- C4** Genau hinter C3.
- C5** Am Ende der Brücke ist eine Münze sichtbar. Sucht den versteckten Block.
- Y** Stellt euch auf den 2. Brückenpfeiler und springt hoch.

Level 7-4

- C1** Reitet auf der zweiten Plattform nach unten.
- C2** In der linken Ecke vor dem Labyrinth.
- C3** Nehmt den unteren (falschen) Weg nach dem 1. Labyrinth-Teil. Sucht in der Ecke bei der Feuerschranke.
- C4** Folgt dem unteren Weg.

- C5** In Bowsers Saal.
- Y** Nehmt den unteren Weg und springt am Ende nach links.

Level 8

Level 8-1

- C1** Rennt über die Löcher.
- C2** Steigt in die 4. Röhre, zerbröseln den linken Block.
- C3** In der Mitte des eingezäunten Bereiches mit dem Para-Troopa ist ein versteckter 10er-Block.
- C4** Der letzte in der langen Block-Reihe nach C3.
- C5** Hinter der Treppe ist ein eingezäunter Troopa mit einer Münze.
- Y** Nahe am Ziel ist ein einzelner Block zwischen großen Löchern. Springt hoch!

Level 8-2

- C1** Vor dem Sprungbrett ist links ein versteckter Block.
- C2** Der rechte der beiden Steine vor der Kanone enthält eine Münze.
- C3** Springt bei der Röhre mit den beiden Einzelblöcken vorsichtig nach rechts.
- C4** Steigt in die 3. Röhre und findet den versteckten Block.
- C5** Nach der Mini-Treppe springt ihr vor die Kanone.
- Y** Zwischen der 3. und 4. Röhre mit dem Zaun ausrichten und springen.

Level 8-3

- C1** Findet gleich am Anfang den versteckten Block links und hüpft nach rechts.
- C2** Über den Hammerwerfern suchen.
- C3** Gleich nach C2 über der Treppe.
- C4** Bei den nächsten Hammerwerfern den 4. Block von links in der oberen Reihe untersuchen.
- C5** Am Ausgang zur obersten Stufe gehen und nach links hüpfen.
- Y** Nach C4 am Baum nach dem versteckten Block suchen. Steigt hoch und springt nach rechts.

Level 8-4

- C1** Springt gleich am Anfang nach oben.
- C2** Springt über der Lavagrube zur schwebenden Plattform.
- C3** Vor der Röhre zum Tauchgang rechts suchen.
- C4** Im Wasserbecken bei der Verengung nach oben schwimmen.
- C5** Über der Axt am Ende.
- Y** Rechts über dem Eingang vom Wasserbecken.



Auf einen Blick

Game Boy Color
Preis: ca. 70,- DM
Termin: bereits erschienen
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo of Europe
Genre: Jump'n'Run

Fazit

Dieses Spiel gehört zu den wenigen Titeln, die den Namen „Klassiker“ wirklich verdienen. Auch die '99er-Ausgabe steht in Sachen Spielspaß in nichts dem Abenteuer nach, das die Eltern vieler unserer Leser schon in den 80igern liebten. Die neuen Geheimnisse (Münzen, Yoshi-Eier) und der kontinuierlich ansteigende Schwierigkeitsgrad machen dieses Produkt wirklich uneingeschränkt empfehlenswert. Man ärgert sich nämlich nicht über unfaire Stellen, sondern nur darüber, dass die Finger einfach zu langsam sind ...



Mario Wins!



Nur wer alle Level löst, verdient den Titel „Super Mario“!

New Tetris

Nintendo 64

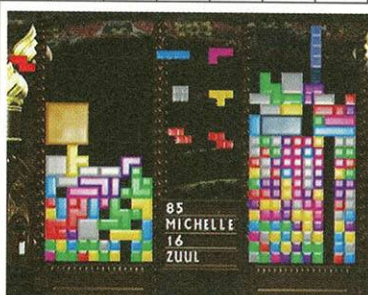
Preis: ca. 100,-

Termin: bereits erschienen

Hersteller: Nintendo of Europe

Vertrieb: Nintendo

Genre: Strategie



Alles beim Alten! Alexey Pazhitnovs Tetris ist der Puzzle-Klassiker.

Was soll man sagen? Jeder Spieler kennt Tetris. Der neueste Teil ist für das N64. Prinzipiell bleibt alles beim Alten: Die Reihen werden immer höher, das Spiel immer schneller und die Spiel-Sucht immer größer. Wirklich neu ist der geniale 4-Spieler-Modus – da geht die Party richtig los!

Fun-o-Meter



Profi-Meter



Fazit: Das neue Tetris bietet eigentlich nicht viel Neues, gehört aber mit seinem simplen Gameplay immer noch zur Königsklasse.

All-Star Baseball 2000

Nintendo 64

Preis: ca. 120,-

Termin: bereits erschienen

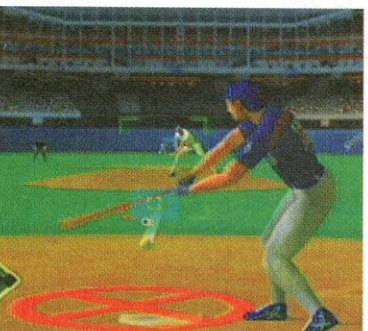
Hersteller: Iguana

Vertrieb: Acclaim

Genre: Sport



Die 2000er MLB-Saison könnt ihr jetzt schon spielen. Acclaims All-Star Baseball 2000 zu spielen ist noch spannender als die Spiele im Fernsehen zu sehen – wobei der Unterschied auch nicht mehr so riesig ist. Es sind natürlich alle 30 original MLB-Teams inklusive Spieler



Mit einem saftigen Schlag könnt ihr die Fänger laufen lassen.

und Stadien vertreten. Die Grafik wirkt dank Expansion Pak fast schon fotorealistisch. Die Gesichter der Spieler reagieren sogar auf die Situation und verändern ihre Mimik. Für besonders viel Spaß sorgt das Home Run-Derby, bei dem man versucht mehr Bälle ins Publikum zu schlagen als die anderen Teilnehmer.

Fun-o-Meter



Profi-Meter



Fazit: Alle Achtung, Acclaim kann mit seiner Arbeit zufrieden sein. ASB 2000 ist das mit Abstand beste Baseball auf dem N64. Da können sogar Nicht-Baseballer Spaß haben.

Rampage 2

Nintendo 64

Preis: ca. 120,-

Termin: bereits erschienen

Hersteller: GTI/Midway

Vertrieb: Mitsui

Genre: Action



Sie sind wieder da! Die bösen Menschenfresser und Städtezerstörer der Videowelt kommen zurück um das zu erreichen, was beim ersten Teil nicht funktioniert hat – ein gutes Spiel! Die drei Helden aus dem ersten Teil sind jedenfalls in Gefangenschaft. Dies wird aber nicht lange anhalten, da bereits drei weitere Monster auf dem



Auf den Hausdächern seid ihr vor Angriffen am sichersten.

Weg sind um sie zu befreien. Das Spiel kann Spaß für bis zu drei Personen bieten. Besonders die schöne neue Grafik und die vielen Modi bessern die Fehler des ersten Teils aus.

Fun-o-Meter



Profi-Meter



Fazit: Rampage 2 ist recht gut gelungen und hat nur noch wenig mit dem ersten Teil zu tun. Die Grafik sieht besser aus und auch das Spiel macht jetzt viel mehr Spaß. Trotzdem ist Dauerspaß nicht garantiert, da es nach einigen Levels doch langweilig wird.

F-1 World GP 2

Nintendo 64

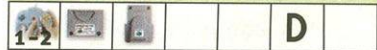
Preis: ca. 100,-

Termin: bereits erschienen

Hersteller: Nintendo

Vertrieb: Nintendo of Europe

Genre: Simulation



Der Deutschen liebster Sport scheint nicht mehr Tennis zu sein – Schumi und Co. bestimmen das TV-Wochenende im Sommer. Damit pausenlos ein „Wroom“ aus den Lautsprechern kommt, bietet Paradigms F-1 World Grand Prix II genug Rennfutter: 21 lizenzierte Fahrer und die 16 offiziellen Rennstrecken der Formel 1 sind



Action wie im Fernsehen wird in der realistischen Rennsimulation geboten.

nur der Anfang. Es gibt jetzt einen Tutorial-Modus, in dem das N64 jede Kurve zeigt und erklärt wie man darauf zu reagieren hat. Dazu gibt es einen 2-Spieler-Modus.

Fun-o-Meter



Profi-Meter



Fazit: F-1 World Grand Prix II ist eine reine Simulation, bei der programmtechnisch verbessert wurde, was den Fans des ersten Teils nicht gefiel. Letztendlich sind aber die aktualisierten Daten der '98er Saison der eigentliche Kaufgrund für Rennspielfans.

Lode Runner 3D

Nintendo 64

Preis: ca. 120,- Termin: bereits erschienen
 Hersteller: Big Bang Software Vertrieb: Infogrames

Genre: Action

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 D

Lode Runner ist ein Spielhallen-Klassiker, dem jetzt neues, drei-dimensionales Leben eingehaucht wurde. Es handelt sich dabei um ein Action- und Puzzle-Spiel. In den Leveln gilt es Gold zu sammeln, Verfolger abzuschütteln und einzelne Plattformen und Steinblöcke mit der Pistole oder einer Bombe zu zerbröseln. Einige dieser Steine wachsen nach kurzer Zeit



Wir müssen auf den Test verzichten, weil Infogrames kein Muster rausrückte.

wieder. Daher geht es in einigen Leveln recht hektisch zu. Erste Versuche auf der Messe versprechen ein Modul, dessen klassisches Prinzip gut in die dritte Dimension umgesetzt wurde. Leider scheint die Grafik nicht ganz mithalten zu können.

Game Boy Color

Asterix und Obelix

Game Boy Color

Preis: ca. 70,- Termin: bereits erschienen
 Hersteller: Infogrames Vertrieb: Infogrames

Genre: Jump'n'Run

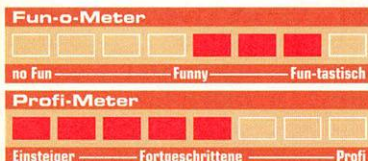
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 D P

Asterix und Obelix sind in aller Munde, allein schon wegen des Kinofilms. Auch Infogrames hat sich ausgiebig mit den beiden Galliern beschäftigt. Das Jump'n'Run bietet 18 bunte Level, die euch quer durch das römische Reich führen. Grund dafür ist, dass Cäsar einen Zaun um das Gallische Dorf gezogen hat und so die



Obelix klotzt auch ohne Zaubertrank alles weg.

Einwohner gefangen hält. Asterix und Obelix passt das natürlich überhaupt nicht – also wetten sie, dass sie es schaffen quer durch das römische Reich zu wandern. Und damit das klappt, brauchen sie eure Hilfe.



Fazit: Asterix und Obelix ist wirklich gut gelungen: Ihr erhaltet nach jedem Level ein Passwort, damit ihr nicht immer von vorne anfangen müsst. Die Bonus-Level bringen noch zusätzliche Abwechslung ins Spiel.

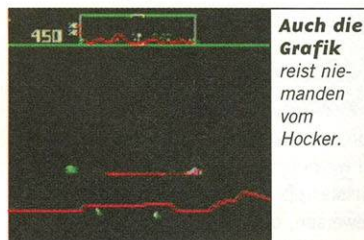
Joust/Defender

Game Boy Color

Preis: ca. 70,- Termin: bereits erschienen
 Hersteller: Midway Vertrieb: Konami

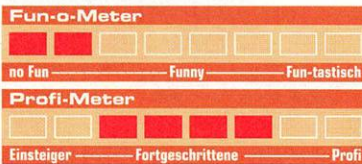
Genre: Action

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 E P



Auch die Grafik reist niemanden vom Hocker.

Die Arcade Hits-Reihe von Midway dürfte eher die älteren Zocker interessieren. Da sind nämlich die Titel zu finden, die ihr früher in der Spielhalle bis zum Abwinken geockt habt. Bei Joust reitet und fliegt ihr auf einem Raubvogel und lasst eure Gegner die Lanze spüren. Defender hat schon etwas mehr an Geschichte zu bieten: Aliens greifen die Erde an und entführen arme Menschen ins All. Genau das müsst ihr – natürlich – mit eurem Gleiter verhindern. Schießt also auf die Raumschiffe und lasst die Menschen leben, die unten dranhängen.



Fazit: So gut man die Spiele auch in Erinnerung hat, sie sind einfach nur schlecht. Ob das an der Umsetzung liegt oder ob man von den neuen Spielen so verwöhnt ist, dass die alten so schlecht rüber kommen – keine Ahnung!

Centipede

Game Boy Color

Preis: ca. 70,- Termin: bereits erschienen
 Hersteller: Majesco Vertrieb: Take Two

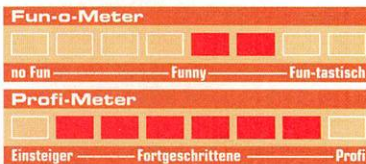
Genre: Action

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 E



Noch ist Platz um sich zu bewegen. Wenn ihr nicht aufpasst ändert sich das aber.

Centipede ist ebenfalls ein Spielhallen-Klassiker. Hier geht es darum die Spinnen, Flöhe und Tausendfüßler, die die Erde bedrohen, in Schach zu halten. Dies geht mit einem kleinen Laser. Das Viehzeug baut den Bildschirm zu und ihr müsst ihn wieder freischießen. So einfach ist das – jedenfalls in der Theorie! Aber die ist ja bekanntlich grau ...



Fazit: Centipede ist ein gelungenes Spiel für Zwischendurch. Für längere Zockabende ist das Modul aber nicht geeignet, weil viel zu wenig Veränderung geboten wird.

R-Type DX

Game Boy Color

Preis: ca. 70,- Termin: bereits erschienen
 Hersteller: Jaleco Vertrieb: Nintendo of Europe

Genre: Action

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 E

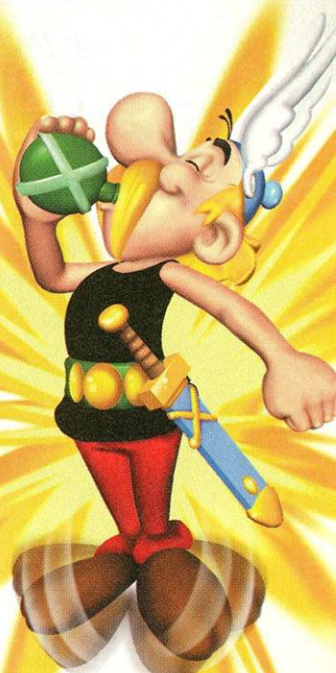


Der Klassiker wurde zu neuem Leben erweckt.

Der blaue Planet, eure Heimat, wird von BYDO bedroht. Steigt also in euer Raumschiff und versucht ihn aufzuhalten. Unterwegs werdet ihr mit Extra-Waffen ausgestattet, so dass ihr BYDO richtig einheizen könnt.



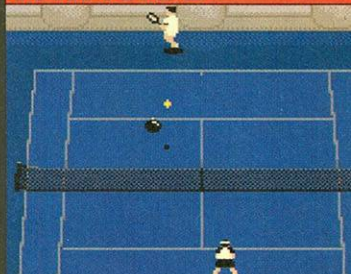
Fazit: R-Type kann trotz seines hohen Alters immer noch begeistern. Die Einfärbung ist gut gelungen.



Mit einem schluck

vom Zaubertrank ist Asterix und Obelix schnell durchgespielt.

in letzter minute



Matchball!

Ubi arbeitet derzeit mit Hochdruck an All Star Tennis '99 für den GBC. Diese beiden Screenshots kamen in letzter Minute, im nächsten Heft gibt es mehr Infos.



Game Boy Color

GAMES

Logical

Game Boy Color

Preis: ca. 70,-

Termin: bereits erschienen

Hersteller: THQ

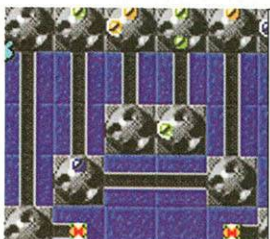
Vertrieb: THQ

Genre: Strategie



D

P



Gut geölt
ist halb gewonnen!
Schiebt die Kugeln in die Lager.

Logical ist eine Mischung aus Tetris und Vier gewinnt. Man muss vier gleichfarbige Kugeln zusammen auf ein Kugellager bringen, so dass sie sich in Luft auflösen. Eigentlich ganz leicht. Aber es gibt da noch Ampeln, Farbschlösser und Farbwechsler, die das Ganze mächtig erschweren. Natürlich spielt auch die Zeit eine entscheidende Rolle. Am Bildschirmrand befinden sich zwei Säulen mit grünem bzw. gelbem Schleim. Sind diese voll, heißt es „leider verloren“!

Fun-o-Meter

no Fun — Funny — Fun-tastisch

Profi-Meter

Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi

Fazit: Ein lustiges und herausforderndes Spiel ist Logical allemal. Trotzdem macht es bei weitem nicht so süchtig wie Tetris oder Wetrix.

720°

Game Boy Color

Preis: ca. 70,-

Termin: bereits erschienen

Hersteller: Midway

Vertrieb: Midway

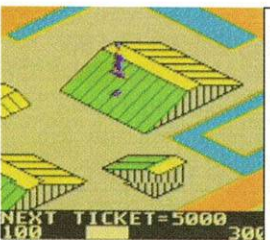
Genre: Action



D

P

In 720° geht es darum mit seiner Skaterei möglichst viel Geld zu verdienen. In der Stadt stehen jede Menge Rampen, an denen man tolle Tricks vorführen kann um Punkte zu sammeln. Habt ihr genug Geld/Punkte kassiert, könnt ihr euer Board aufrüsten. Außerdem benötigt ihr noch das Eintrittsgeld für die Skate-Parks. Wenn ihr das Geld nicht schnell genug verdient, holt euch eine kleine Hexe vom Board – und ein Leben ist futsch. Habt ihr alle Parks besucht, geht's ins näch-



Auf der Straße
heißt es Punkte
holen um
Tickets für
den Park
kaufen zu
können.

NEXT TICKET=5000
100 300

ste Level. Hier wird es gleich eine kräftige Portion schwieriger. Das ist aber auch schon alles.

Fun-o-Meter

no Fun — Funny — Fun-tastisch

Profi-Meter

Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi

Fazit: Das Modul braucht kein Mensch. Die Farben sind zu blass, die Parks langweilig und der Sound nervtötend. Finger weg!

Lucky Luke

Game Boy Color

Preis: ca. 70,-

Termin: bereits erschienen

Hersteller: Infogrames

Vertrieb: Infogrames

Genre: Jump'n'Run



D

P

Mit Lucky Luke seid ihr auf den Spuren des Wilden Westens. Die Daltons und andere Gangster sind aus dem Gefängnis ausgebrochen und warten nur darauf



Vor-sicht:
Das
Messer
kostet
natürlich
auch
Energie.

von euch wieder gefangengenommen zu werden. Auf eurem Weg vom Mississippi nach Colorado könnt ihr beweisen, ob ein richtiger Cowboy in euch steckt. Setzt euch gegen die Indianer und Desperados zur Wehr und weicht den wilden Büffelherden aus um heil ans Ziel zu kommen.

Fun-o-Meter

no Fun — Funny — Fun-tastisch

Profi-Meter

Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi

Fazit: Lucky Luke ist ein gut gemachtes Jump'n'Run, das lange Zeit motivieren kann. Das liegt an den vielen verschiedenen Aufgaben und den schön gestalteten Umgebungen.

Frogger

Game Boy Color

Preis: ca. 70,-

Termin: bereits erschienen

Hersteller: Majesco

Vertrieb: Take 2

Genre: Action



E

Es ist wieder soweit – der Frosch will laichen. Aber das ist heutzutage nicht so einfach, überall nur Straßen! So kommt es, dass ihr den kleinen Frosch über eine mehrspurige

Autobahn lenken müsst. Weicht dabei den LKWs und anderen Gefährten aus. Aber das ist noch nicht alles. Ihr müsst auch noch über den Fluss. Dabei gilt es von Baumstamm zu Baumstamm zu springen und den Krokodilen auszuweichen. Dann müsst ihr nur noch einen der fünf Laichplätze treffen, schon ist euer erstes Nest gefüllt.

Fun-o-Meter

no Fun — Funny — Fun-tastisch

Profi-Meter

Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi

Fazit: Frogger kann auch nach so vielen Jahren noch begeistern. Die Umsetzung auf den GBC ist recht gut gelungen. Leider wird das Spiel aber sehr schnell sehr schwer.

WWF Attitude

Game Boy Color

Preis: ca. 70,-

Termin: bereits erschienen

Hersteller: Crawford

Vertrieb: Acclaim

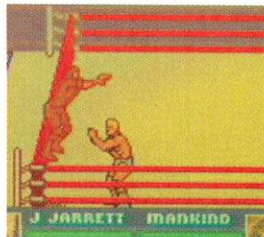
Genre: Sport



E

P

Die WWF erfreut sich seit vielen Jahren größter Beliebtheit. Was liegt also näher als die Fans mit Lizenz-Spielen glücklich zu machen? Der erste Titel, der es auf den GBC geschafft hat, ist Acclaims WWF



Ein Sprung
auf den
Kopf soll
ja Wunder
wirken...

Attitude. Das Modul ist mit sieben Spielmodi genauso umfangreich wie ein N64-Titel. Die 20 Wrestler kann man sich mit Foto im Auswahlbildschirm ansehen. Sogar eine kleine Biographie ist enthalten. Leider ist das Spiel nicht so toll wie die Features. Obwohl jeder Kämpfer über 40 verschiedene Moves beherrscht, will kein richtiger Spielspaß aufkommen.

Fun-o-Meter

no Fun — Funny — Fun-tastisch

Profi-Meter

Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi

Fazit: Für Fans allein schon wegen der Biographien ein Muss, ansonsten nichts Tolles. Leider fängt das Spiel bei Attacken an zu flackern.

Spy vs. Spy



Game Boy Color

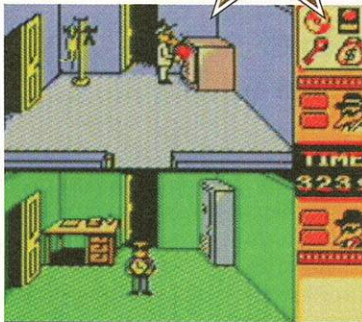
Preis: ca. 70,- Termin: bereits erschienen Hersteller: Kemco

Vertrieb: Kemco Genre: Action



Schwarz oder weiß – das ist hier die Frage!

Wer kennt sie nicht? Den schwarzen und den weißen Spion aus den Mad-Heften. Endlich wurde dieses geniale Spiel für ein modernes System umgesetzt: Die GBC-Version entspricht ziemlich genau dem Original, das es vor vielen Jahren auf dem C64 gab. Sucht euch einen Spion aus und findet in den teilweise riesigen Häusern die passenden Teile für euer Fluchtfahrzeug. Der andere Spion will allerdings die gleichen Teile haben ... So bleibt nur der unbarmherzige Kampf. Also werden Fallen jeglicher Art ausgelegt um den Gegner in seiner Arbeit zu behindern. Natürlich wird hier das Link-Kabel unterstützt, so dass man sich mit einem Freund so richtig fetzen kann.



Mitleid bringt euch hier nicht weiter. Auge um Auge ist das Motto.



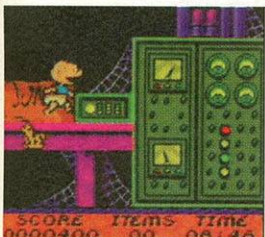
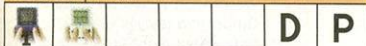
Fazit: Eine weltklasse Lizenz, aus der ein erstklassiges Spiel wurde. Dieser Klassiker darf in wirklich keiner Sammlung fehlen.

Rugrats - Der Film

Game Boy Color

Preis: ca. 70,- Termin: bereits erschienen Hersteller: THQ Vertrieb: THQ

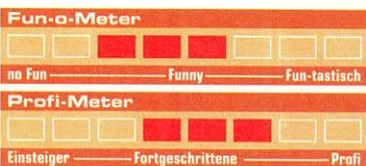
Genre: Jump'n'Run



Die Teppichratten stehen vor ihrem größten Abenteuer.

Die Rugrats sind überall! Natürlich auch auf dem GBC. Hier gilt es den kleinen Dil, der ausgebüchsst ist, wiederzufinden. So hüpf ihr durch sieben Level und sammelt dabei Spielsachen auf. Maulwürfe und Zitterraale erschweren euch das Ganze.

Fazit: Das Spiel ist super bunt, aber leider nicht sehr abwechslungsreich. Man kann nur springen, der zweite Knopf ist gar nicht belegt. Auch



der Schwierigkeitsgrad lässt arg zu wünschen übrig.

All-Star Baseball 2000

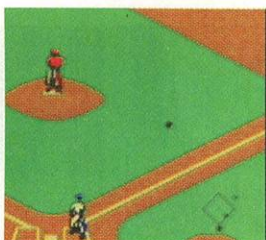
Game Boy Color

Preis: ca. 70,- Termin: bereits erschienen Hersteller: Acclaim Sports Vertrieb: Acclaim

Genre: Sport



Bei ASB 2000 ist es Acclaim sehr gut gelungen den komplexen Baseball-Sport auf ein Modul zu quetschen. Mit etlichen Modi, darunter ein Home-Run-Derby, weiß das Spiel zu gefallen. Sogar die offiziellen Spielpläne und Mannschaftsaufstellungen sind enthalten. Der Clou: Es gibt auch eine Wiederholungsfunktion.



Auch auf dem GBC kann jetzt die Keule geschwungen werden.



Fazit: Mit ASB 2000 bekommt ihr richtig viel Sport fürs Geld. Dieses Spiel kann recht lange unterhalten.

Dropzone

Game Boy Color

Preis: ca. 70,- Termin: bereits erschienen Hersteller: Acclaim Vertrieb: Acclaim

Genre: Action

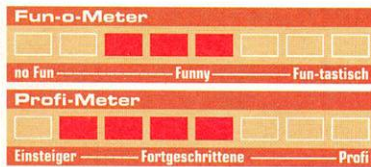


Dropzone ist eine weitere Automatenumsetzung. Hier wird die Erde mal wieder von bösen Aliens angegriffen. Also liegt das Schicksal der Welt in euren Händen. Ihr müsst die aufdringlichen Aliens eliminieren und die überlebenden Menschen einsammeln. Diese müssen dann zum



Immer auf die Kleinen! Diesmal sind die grünen dran...

Stützpunkt gebracht werden. Sind alle Aliens beseitigt und alle Menschen gerettet, geht's weiter zur nächsten Mission.



Fazit: Dropzone besticht durch sein simples Spielprinzip. Die Umsetzung ist recht gut gelungen, aber nicht mehr als ein kurzer Zeitvertreib, da auf die Dauer zu wenig Motivation geboten wird.

Preview

Prince of Persia

Game Boy Color

Preis: ca. 70,- Termin: bereits erschienen Hersteller: Mindscape Vertrieb: TLC/Mindscape

Genre: Jump'n'Run



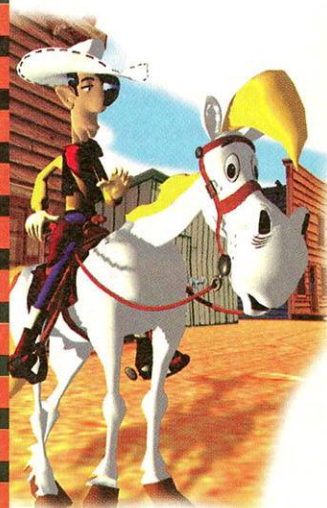
Erbarungslose Zeit: Nach einer Stunde wird auf jeden Fall geheiratet!

Wieder ein Klassiker im neuen Format: Prince of Persia transportiert euch in die Zeit von Aladin und den 40 Räubern. Der böse Visir Jaffar hat eure Herzdamen entführt und euch ins Gefängnis geworfen. „Flucht!“ ist euer einzige Gedanke, denn schon in einer Stunde wird Jaffar eurer Freundin das Ja-Wort geben ... Hüpf und springt durch die Original-Level von 1989, die erstmals auf dem Game Boy in Farbe sind.



WWF Attitude

Acclaims Wrestling steht für den GBC bereits in den Regalen. Die N64-Besitzer müssen sich noch etwas gedulden.



Der glückliche Luke

ist wieder im Westen unterwegs um die Daltons und andere Verbrecher einzufangen.



FUN WISSEN:



NFVs zehn Dinge ...

... die ihr unbedingt über eine **Messe in Amerika** wissen solltet:

Visum

Pablo und Journalisten benötigen ein spezielles Visum um ein- und ausreisen zu können!

Blasen

Packt euch die **bequemsten** Schuhe und die **dicksten** Socken ein, die ihr findet. So eine Messe ist wirklich kein Spaß!



Koffer

Reist niemals mit nur einem Gepäckstück. Packt lieber noch die eine oder andere Tasche ein. Wir sind mit **drei** Taschen an- und mit **acht** abgereist. Pressemappen + Einkäufe + Mitbringsel = Übergepäck-Zuschlag!

Stealth-Anzug

Absolut wichtig ist ein Stealth-Anzug, mit dem man auf der Rückreise ungesehen durch den Zoll kommt. Ohne diesen hätten wir nie unsere ganzen Sachen durchgebracht ...

Camping-Rucksack

Da man von jedem Hersteller mit Pressematerial nur so zugeschüttet wird, ist es mehr als sinnvoll einen riesigen **Camping-Rucksack** mitzunehmen. Dieser sollte neben einer Erste Hilfe-Kiste Tragegurte besitzen um das Gewicht auf den ganzen Körper zu verteilen. Redakteure sind eben **Bürohengste** und keine **Gewichtheber**.

Fotos

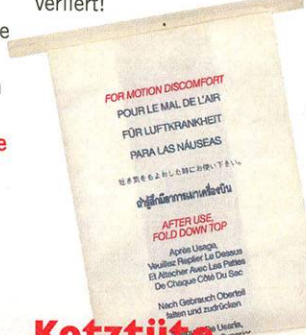
Vorsicht mit den Fotos! Die Kosten dafür steigen ganz schnell ins Unbezahlbare. Man(n) bekommt einfach das Gefühl vermittelt alles und jeden ablichten zu müssen. Unser Tipp: Setzt euch wie im Spielcasino ein Limit, wieviel ihr für Filme ausgeben wollt und bittet Freunde euch davon abzuhalten dieses zu sprengen!

Karte

Besorgt euch als erstes eine Karte des **Messegeländes**. Ist euch dies gelungen, kann kaum noch was schief gehen – andernfalls nicht seid ihr wahrscheinlich für mehrere Tage verloren. Die drei Hallen der E³ haben eine Größe von **14** aneinander gestellten **Jumbo Jets**!

Heftklammern

gehören auch zu den ganz wichtigen Dingen. Damit kann man sich nämlich den **Terminplan** an seinen **Kopf pinnen**, damit man ihn nicht verliert!



Kotztüte

Für diejenigen, die einen nervösen Magen haben, empfiehlt es sich eine dieser **Flugzeug-Tüten** immer dabei zu haben. Das hat zwei Gründe: Amerikanische **Fahrräder** schießen in kürzester Zeit in schwindelerregende Höhen und das **Essen** auf der Messe ist nicht immer Europäer-tauglich.

Wichtig!

Der letzte, aber wichtigste Punkt betrifft eure **Frauen** zu Hause, sofern ihr welche habt. Lasst sie daheim! Erzählt ihnen, dass ihr arbeitet und **vernichtet alle Fotos**, die eventuell entstanden sind!

Nintendo Fun Vision IMPRESSUM

Herausgeber:

Wolfgang Lutterbach (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Chefredaktion:

Oliver Gubba (og)

Redaktion:

Nicole Schaub (nis), Jörg Reisinger (jr), Pablo Kordonias (pk), Rudi Schnitzer (rs)/ Art + Work GmbH, Frankfurt

Freie Mitarbeiter:

Sabine Rimkus

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 (Ltg.), Silja Wutzler, Heike Bauer/ Art + Work GmbH, Frankfurt

Satz:

Art + Work GmbH, Frankfurt

Anzeigenverwaltung:

Pro Verlag GmbH, Berner Str. 38, 60437 Frankfurt, Telefon: (0 69) 5 00 80-50, Telefax: (0 69) 5 00 80-51

Lithografie:

MType, Saarbrücken

Druck:

GD Gotha Druck, Wechmar

Vertrieb:

VPM Verlagsunion Pavel-Möwig AG, Wiesbaden

Erscheinungsweise:

zweimonatlich (zzgl. Sonderhefte)

Abonnement:

6 Ausgaben: Inland DM 30,-; Ausland DM 40,-

Abonnementverwaltung:

Pro Verlag GmbH, Berner Straße 38, 60437 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 IBM/Nintendo.

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.

Die nächste **Nintendo Fun Vision** mit den **informativen Game Guides** und den **neuesten Nachrichten** erscheint am **25. August 1999!**

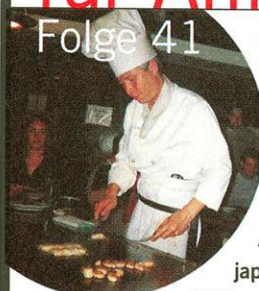
Lieber Weihnachtsmann, bitte schenke mir die Frau vom Foto. Dein Rudi.



JAPANESE

für Anfänger

Folge 41



Vom heißen Stuhl zum heißen Tisch

Neben Sushi wird in Deutschland eine andere Art der japanischen Küche immer beliebter: Teppan Yaki. „Der heiße Tisch“ wurde Anfang des 18. Jahrhunderts von japanischen Einwanderern in den USA entwickelt um ihr Heimweh etwas

zu lindern. Die Japaner kochten mit den Zutaten, die sie in Amerika fanden, auf einer heißen Metall- oder Stahlplatte. Mit der Zeit wurde Teppan Yaki dann selbst in Japan populär. Seit 1973 gibt es in Düsseldorf das Restaurant Daitokai, aber auch in anderen Großstädten wird am Tisch gekocht. Menüs kosten zwischen 35,- und 100,-. Itatakimasu!

Für uns der Höhepunkt jeder Messe: Ein Besuch im Teppan Yaki-Restaurant.



RE-VOLT™



RE-VOLT™ & © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

Nintendo, Nintendo 64, , and © are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999 Nintendo Co., Ltd. "PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © & © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.



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.

