



Nintendo®

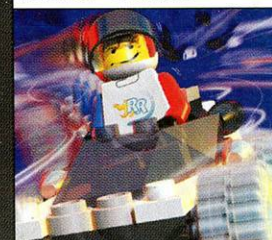
9+10/99 Ausgabe Nr. 46  
September/Oktober  
5,90 DM  
45,- öS/5,90 sfr D 30739

NFV IM  
INTERNET!  
[www.funvision.de](http://www.funvision.de)

# fun vision



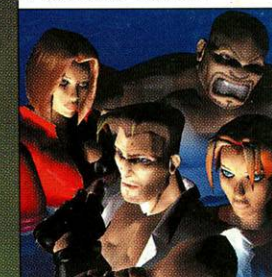
GEX: Deep  
Cover Gecko



Lego Racer



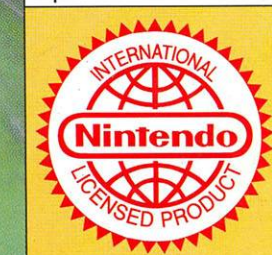
Conker's  
Pocket Tales



Fighting Force



Star Wars:  
Episode 1 Racer



**SCHNAPP'  
SIE ALLE!**

Der Pokémon-  
Virus greift  
um sich!



## Shadowman

Voodoo-Horror-Alptraum  
oder Super-Spiel? Beides!



4 399148 105903 10



# STAR WARS —EPISODE I— RACER

## FÜHLE DIE MACHT!

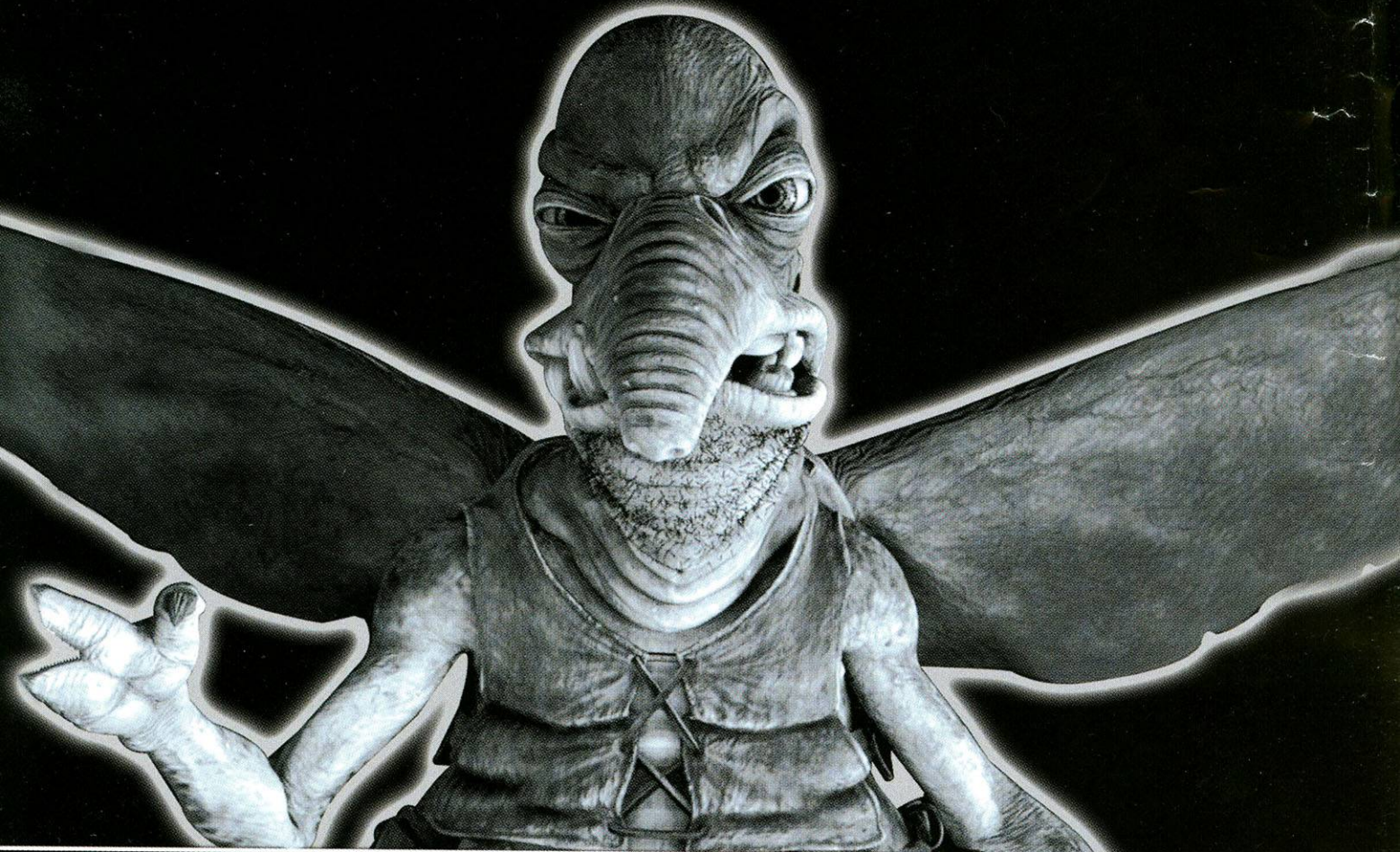
FEELING WIE IM KIND IN DEM DRAMATISCHEN RENNEN UM DAS SCHICKSAL  
DES UNIVERSUMS. SO SCHNELL, SO RASANT, SO ECHT, DASS MAN SICH KAUM  
TRAUT OHNE HELM ZU SPIELEN.

DAS SPIEL: MEHR ALS 950 KM/H NUR WENIGE METER  
ÜBER DEM BODEN IN 64 BIT QUALITÄT.



DAS LIMITED EDITION SET:

NINTENDO 64 KONSOLE , CONTROLLER UND STAR WARS EPISODE I RACER



© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.  
Used under authorization.



NINTENDO<sup>64</sup>



FEEL EVERYTHING





September/Oktober

# Sommerzeit, Ferienzeit!

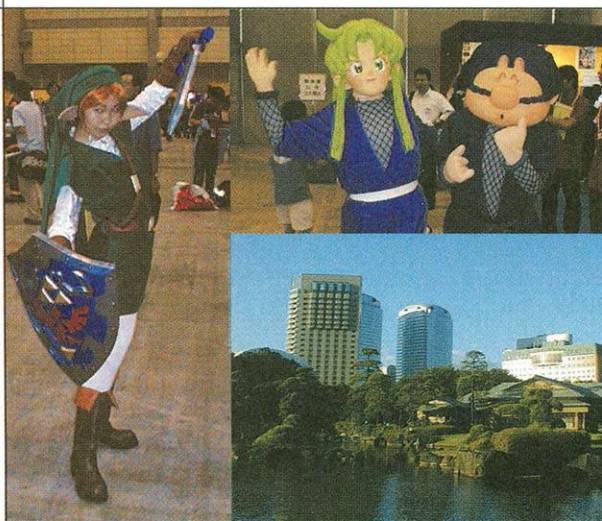


## Geschwitzt hat er ganz schön,

der René, denn so einfach, wie man sich das vorstellt, ist ein Game Guide gar nicht zu schreiben. *Gex 3: Deep Cover Gecko* hat ihn jedenfalls ziemlich gefordert. Dafür ist der erste Teil der Komplettlösung doch gut geworden. Wir sind gespannt, welche Sahnestückchen er sich demnächst unter den Nagel reißt.



NFV im Internet:  
[www.funvision.de](http://www.funvision.de)



## Thema größere Updates:

Die Chance unserer Internet-Fans kommt am 3. und 10. September. Diese Updates müsst ihr euch merken: Das erste berichtet live von der Nintendo Space World aus Japan (Fotos), das zweite von der ECTS in London!

**Nur für uns nicht. Bäh!**  
In der Fun Vision-Redaktion wurde mal wieder durchgearbeitet. Größere Updates für das Online-Projekt ([www.funvision.de](http://www.funvision.de)) und diese Fun Vision standen an. Conker, Gex und Anakin hielten uns diesmal in Atem.



## Lauter neue Gesichter:

Links seht ihr Christian, der nicht nur die ersten Nachrichten-Updates auf euren Rechner brachte, sondern auch kräftig an den anderen Rubriken schraubt. Daniele wird sich in den nächsten Tagen mit Spieltests vergnügen, während Daniel (rechts) ein Praktikum bei uns macht. Herzlich willkommen!

## Teamwork:

Manchmal reicht ein Redakteur nicht aus um Game Boy Color-Spiele zu meistern. Hier der Beweis: Während Oliver wie verrückt beim Wettrennen von *Conker's Pocket Tales* auf den Richtungstasten herumhämmerte, übernahm Nicole das Springen mit dem A-Knopf. Nur so war das Spiel zu besiegen!



EDITORIAL



## Pokérausch!

Der Pokévirus greift um sich: Die Krankheit ist ernst. Pokémanische Anfälle sorgen nämlich dafür, dass man das eine nicht mehr vom anderen Pokémon unterscheiden kann. Außerdem gibt es für den Umgang mit den Wesen feste Regeln. Da soll sich ein normaler Redakteur nicht schwindelig fühlen ...





# INHALT



**Im Reich der Toten**  
herrscht Chaos, Zombies  
spielen verrückt. Der  
**Shadowman** muss für  
Ordnung sorgen, sonst wird  
die Erde zum Jammertal.  
Seite 30

**Das Fieber glüht,**  
die Pokémon stehen in den  
Startlöchern. Wir sagen  
 euch wo ihr die Wesen  
live erleben könnt!  
Seite 16



September / Oktober

## nintendo 64

### GAME GUIDE

|                            |    |
|----------------------------|----|
| Fighting Force 64          | 20 |
| Gex 3 - Deep Cover Gecko   | 48 |
| Lego Racers                | 22 |
| Shadowman                  | 30 |
| Star Wars: Episode 1 Racer | 10 |

### GAMES

|                       |    |
|-----------------------|----|
| Flying Dragon         | 62 |
| Mario Golf            | 62 |
| Milos Astro Lanes     | 62 |
| Monster Truck Madness | 64 |
| Re-Volt               | 62 |
| Superman              | 62 |
| Tonic Trouble         | 64 |

## game boy color

### GAME GUIDE

|                       |    |
|-----------------------|----|
| Conker's Pocket Tales | 56 |
|-----------------------|----|

### GAMES

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| ANTZ                        | 65 |
| Battleship                  | 64 |
| Bust-a-Move 4               | 64 |
| Duke Nukem                  | 65 |
| F-1 World Grand Prix        | 65 |
| Klax                        | 65 |
| Prince of Persia            | 64 |
| Spacestation Silicon Valley | 64 |
| Spy Hunter/Moon Patrol      | 65 |

## TIPPTIME

|                              |    |
|------------------------------|----|
| Rush 2: Extreme Racing USA,  |    |
| Flying Dragon, Star Wars:    |    |
| Episode 1 Racer, Mario Golf, |    |
| All Star Baseball, u.v.m.    | 43 |

## INSIDE

|                             |      |
|-----------------------------|------|
| Rayman TV, World Driver,    |      |
| Spirou, Zelda, u.v.m.       | ab 6 |
| Pokémon: Dr. Pika berichtet | 16   |

## & MORE

|                           |    |
|---------------------------|----|
| Abo-Seite                 | 26 |
| Funny-Shop/Nachbestellung | 58 |
| Impressum, last minute    | 66 |
| Kleinanzeigen             | 38 |
| Leserbriefe               | 27 |
| Top 5                     | 42 |



# games A-Z



ANTZ

Seite 65



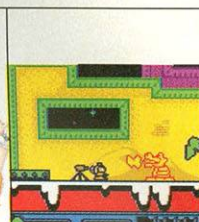
Fighting Force

Seite 26



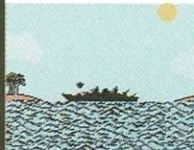
Mario Golf

Seite 62



Spacestation  
Silicon Valley

Seite 64



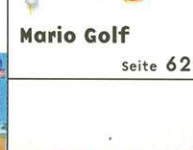
Battleship

Seite 64



Flying Dragon

Seite 62



Milos  
Astro Lanes

Seite 62



Spy Hunter/  
Moon Patrol

Seite 65



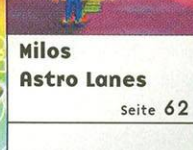
Bust-a-Move 4

Seite 64



Gex 3: Deep  
Cover Gecko

Seite 48



Star Wars:  
Ep. 1 Racer

Seite 10



Conker's  
Pocket Tales

Seite 56



Klax

Seite 65



Monster Truck  
Madness

Seite 64



Superman

Seite 62



Duke Nukem  
(GBC)

Seite 65



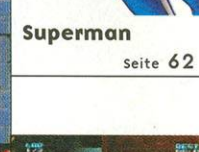
Lego Racers

Seite 22



Prince  
of Persia

Seite 64



Re-Volt

Seite 62



F-1 World  
Grand Prix

Seite 65



Shadowman

Seite 30



Tonic Trouble

Seite 64





# Playcom

Internet-eMail  
info@playcom.de



## Bestell

### 0361 - 49 29 300

Fax 0361 - 49 29 292

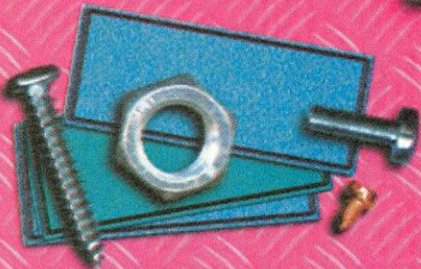
## Kostenlos!

**Playcom**  
MAGAZIN  
5-6/99

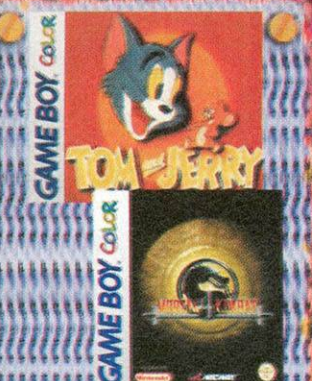
**Test**  
• Gek - Deep Cover Gecko  
• Commandos - Im Auftrag der Ehre  
**Bericht**  
• Need for Speed: High Stakes  
• G-Police 2  
• V-Rally 2  
**Gewinnspiel**  
• Turuk 2



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.



## Kaufwut ungebrochen!

Infogrames' Kriegskasse ist weiterhin gefüllt: Das nächste „Opfer“ ist Digital Image Design (DID) aus England. Das Team arbeitet derzeit auch an N64-Projekten.

## Pika-Park

Da die Pokémon in Japan und Amerika bereits so unglaublich populär sind, plant Nintendo jetzt einen Pokémon-Themenpark in Japan. Der passende Spielfilm kommt im November in die US-Kinos: „Mewtwo Strikes Back“ erzählt von Abenteuern mit komplett neuen Pokémon, die aus den Spielen und der TV-Serie unbekannt sind.

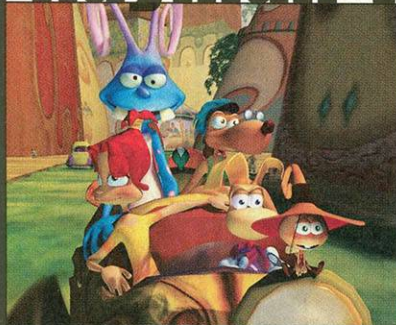
## Neuer Vertrieb

Konami hat den Vertrieb aller Videospiele von Midway (ehemals bei GTI; *Rush 2: Extreme Racing USA* N64) und Activision (*A Bug's Life* GBC) übernommen.

## Drachenfeuer

Eidos vertreibt die GBC-Umsetzung der klassischen NES-Abenteuer von Enix' *Dragon Quest* in Amerika und England. Eidos UK plant zwei weitere (eigene?) GBC-Spiele. Deutschland-Pläne sind noch nicht bekannt.

# Rayman wird TV-Star!



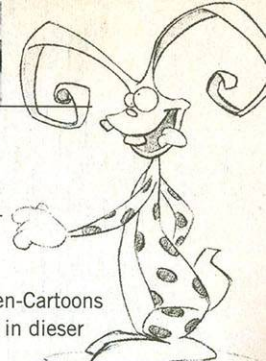
**Das Abenteuer-Team:** Hase Cookie, Flips, die schöne Betina, Rayman und Lac-Mac (mit Hut).

**Der Spielehersteller Ubi Soft mischt jetzt auch im TV-Segment mit: Im Herbst soll Rayman auf Sendung gehen, 26 Folgen à 13 Minuten entstehen.**

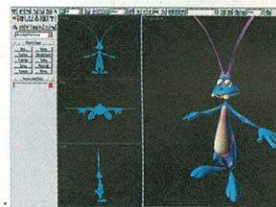
**Ubi-Chef**  
Yves Guillemot  
im Kreise  
seiner  
TV-Helden.



**R**aymans Abenteuer sind komplett computeranimiert und nicht mehr gezeichnet. Wer von euch die Morgen-Cartoons im Fernsehen schaut, kennt sicher schon erste Versuche in dieser Richtung (wie „Beastwars“, „Re-Boot“). „Zeichentrickfilme und Videospiele wachsen technisch auf viele Arten zusammen. Videospiele benutzen zusehends die gleichen Talente wie die Filmindustrie (Designer, Drehbuchautoren, Produzenten), während die Filmwelt immer mehr an neuen Techniken interessiert ist („Das Große Krabbeln“),“ erklärt Ubi-Chef Yves Guillemot den TV-Ausflug seiner Firma. „Für den Pilotfilm haben wir Experten aus allen Teilen der Spiele-Industrie und der Filmwelt zusammengerufen. Dank der 3-D-Technik können viele Elemente (aus den Filmen) auch in zukünftigen Rayman-Spielen verwendet werden.“ Derzeit laufen Verhandlungen mit verschiedenen Partnern, die dafür sorgen, dass Rayman wirklich über den TV-Bildschirm flimmert: Ubi produziert einstweilen 13 Folgen mit je 26 Minuten Comic-Action. Neben klassischen Grafik-Programmen (3D Studio, Photoshop) benutzt Ubi selbstprogrammierte Software für Rayman TV. In Frankreich werden die Planung und die Nachbearbeitung („Post-Production“, z. B. passende Töne zur Situation) vorgenommen. In Kanada läuft die Produktionsarbeit; 50 Leute werkeln bislang an dem Projekt, weitere 50 sollen in diesem Jahr noch dazu kommen.



**Ein erstes Scribble**  
zeigt, wie die Figur  
aussehen soll.



**Am Computer** wird das  
Drahtgitter-Modell mit einer  
Haut versehen und zum Leben  
erweckt.



**In dieser Stadt** spielen  
die computeranimierten TV-  
Episoden aus Frankreich.



**Rayman** bekommt eine TV-  
Serie und muss nicht mehr als  
Werbeträger herumlaufen!

## WDC?

**W**er seinem Spiel lange Namen gibt, muss damit rechnen, dass sie abgekürzt werden: *World Driver Championship* ist so ein Monstrum. Aber das ist auch schon das Schlimmste, was es zu diesem Titel zu sagen gibt. Jedenfalls, wenn man den amerikanischen Kollegen glauben darf. Die loben WDC nämlich als „Gran Turismo auf dem N64“ in den höchsten Tönen. Mehr als 30 heiße Sportwagen stehen euch hier zur Verfügung, die alle an reale Vorbilder erinnern – etwa einen Porsche 911 oder einen Ford Mustang. Mit diesen Flitzern geht es über 10

**Ausflüge ins Grüne** sind häufig – aber nicht gerade empfehlenswert..



**Ausgebremst!** Das ist auch eine Methode, die Gegner von der Straße zu kriegen.

Kurse, die auch rückwärts und spiegelverkehrt gefahren werden können. Egal für welchen Modus ihr euch entscheidet, ob Championship, Arcaderennen, Time Attack oder Training, WDC versucht das Fahrgefühl möglichst realistisch zu simulieren. Allerdings muss da noch etwas getan werden. Die Preview-Version, die wir uns angeschaut haben, erschreckte nämlich durch eine ausgesprochen schwammige Steuerung. Wir sind gespannt, wie sich das deutsche Endprodukt fahren lässt – und hoffen natürlich auf amerikanische Verhältnisse! Vertrieben wird das Spiel bei uns übrigens von Konami.

**David Gosen**  
bringt  
Dolphin nach  
Deutschland.



## Ende einer Ära

**E**ine neue Generation bestimmt die Zukunft von Nintendo of Europe: Hans Stahler (65) tritt nach gut zehn Jahren an der Führungsspitze zurück und macht den Weg für David Gosen (35) frei. Gosens Hauptaufgabe als Direktor für Handel und Marketing (Europa) wird die neue Spielkonsole Dolphin sein, die Nintendo im Jahr 2000 auch nach Europa bringen will. Er kommt von British Sky Broadcasting (BSkyB), wo er das digitale Fernsehen in England einführt.



# TON MEDIA

Tonträger, DVD, Videospiele, Computer

**Breitscheidstraße 2 Löbau 02708**

**Tel.: 03592 / 502579 Tel.: 03585 / 861361**

## 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             | 89,90 |
| All Star Tennis 99               | 84,90 |
| Apocalypse                       | 84,90 |
| Asterix                          | 89,90 |
| Asteroids 3D                     | 84,90 |
| Atlantis                         | 84,90 |
| B-Movie                          | 84,90 |
| 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 |
| Bust a Grove Interakt.           | 84,90 |
| Bust-A-Move 4                    | 84,90 |
| C3 Racing                        | 84,90 |
| Caesars Palace 2                 | 84,90 |
| Centipede                        | 84,90 |
| Cool Boarders 3                  | 89,90 |
| Crash Bandicoot 3                | 89,90 |
| Das Grab des Pharao              | 89,90 |
| Deer Stalker                     | 89,90 |
| Devil Dice                       | 89,90 |
| DRIVER                           | 89,90 |
| Dreams                           | 84,90 |
| Eliminator                       | 49,90 |
| FIFA 99                          | 84,90 |
| G-Police 2 - Weapons of Justice  | 84,90 |
| Haed Edge                        | 84,90 |
| Hugo 7                           | 84,90 |
| Invasion                         | 49,90 |
| Kingsley                         | 84,90 |
| KND - Krissfire                  | 89,90 |
| Legacy of Kain - Soul Reaver     | 89,90 |
| Legend                           | 84,90 |

|                            |              |
|----------------------------|--------------|
| Mega Man X4                | 89,90        |
| Metal Gear Solid           | 89,90        |
| Monster Seed               | 89,90        |
| Music Interakt.            | 89,90        |
| NBA Live 99                | 89,90        |
| Need for Speed             | 89,90        |
| NFL Extreme                | 89,90        |
| NHL 99                     | 84,90        |
| NHL Face Off 99            | 84,90        |
| Pool Hustler               | 84,90        |
| Populous - The Beginning   | 89,90        |
| Premier Manager 99         | 84,90        |
| Pro Golf                   | 84,90        |
| Racing Simulation 2        | 89,90        |
| Rally Cross 2              | 84,90        |
| Rayman 2                   | 84,90        |
| Rival Schools              | 84,90        |
| Rogue Trip - Vacation 2012 | 84,90        |
| Rollcage                   | 84,90        |
| Running Wild               | 84,90        |
| San Francisco Rush 2       | 84,90        |
| Shanghai - True Valour     | 84,90        |
| <b>Silent Hill</b>         | <b>89,90</b> |
| Star Wars Race             | 89,90        |
| Soulblade - Platinum       | 45,90        |
| Sports Car GT              | 84,90        |
| Pocket Fighter             | 84,90        |
| Test Drive 4x4             | 84,90        |
| The Granstream Saga        | 84,90        |
| Tiger Woods 99             | 89,90        |
| Toca Touring Car 2         | 84,90        |
| Tomb Raider 3              | 86,90        |
| Tunguska                   | 84,90        |
| Versailles                 | 84,90        |
| Virus                      | 84,90        |
| Warzone 2100               | 89,90        |
| Wing Over 2                | 84,90        |
| X Game Pro Boarders        | 84,90        |

|                              |        |
|------------------------------|--------|
| All Star Tennis 99           | 110,99 |
| Body Harvest                 | 100,99 |
| Buck Bumble                  | 100,99 |
| Bust-A-Move 3                | 100,99 |
| Chameleon Twist              | 100,99 |
| Castlevania 3D               | 99,90  |
| Extreme G 2                  | 110,99 |
| FIFA 99                      | 109,90 |
| Gex 64                       | 95,90  |
| Glover                       | 100,99 |
| Goemon 2 - Mystical Ninja    | 112,99 |
| Jet Force Gemini             | 113,99 |
| John Madden Football 99      | 102,90 |
| Knife Edge                   | 102,99 |
| Mario Party                  | 109,90 |
| NASCAR 99                    | 94,90  |
| NBA Jam 99                   | 94,90  |
| NBA Live 99                  | 94,90  |
| Need for Speed 64            | 114,90 |
| NFL Quarterback Club 99      | 109,90 |
| NFL Blitz                    | 99,90  |
| NHL 99                       | 109,90 |
| NHL Breakaway 99             | 109,90 |
| Rakugakids                   | 109,90 |
| Shadowman                    | 109,90 |
| Snowboard Kids 2             | 109,90 |
| South Park                   | 100,90 |
| Space Station Silicon Valley | 109,90 |
| Star Wars - Rogue Squadron   | 114,90 |
| Star Wars - RACER            | 109,90 |
| Starshot - Panik im Weltall  | 114,90 |
| The Legend of Zelda          | 99,90  |
| Tonic Trouble                | 120,90 |
| Top Gear Overdrive           | 99,90  |
| Turok 2 - Seeds of Evil      | 95,90  |
| Vigilante 8                  | 89,90  |
| WCW Nitro 64                 | 114,90 |
| WCW NWO Revenge              | 99,90  |

### SEGA DREAMCAST START 22.09.99



|             |    |        |
|-------------|----|--------|
| Dream Cast  | DV | 499,90 |
| PAD         | DV | TNB    |
| Memory Card | DV | TNB    |
| Keyboard    | DV | TNB    |

### Playstation Zubehör

|                      |    |        |
|----------------------|----|--------|
| Sony PlayStation     | DV | 239,90 |
| Boot Chip            | DV | 9,90   |
| Memory Card 15 Slot  | DV | 15,90  |
| Memory Card 120 Slot | DV | 35,90  |
| Memory Card 360 Slot | DV | 49,90  |
| Pad div. Farben      | DV | 19,90  |
| RGB Kabel            | DV | 12,90  |
| X Ploder             | DV | 89,90  |

### Nintendo 64 Zubehör

|                   |    |        |
|-------------------|----|--------|
| Nintendo 64       | DV | 244,90 |
| Memory Card 1 MB  | DV | 29,90  |
| Memory Card 5 MB  | DV | 59,90  |
| Blaze Controller  | DV | 59,90  |
| Graphic-Modul     | DV | 59,90  |
| Lenkrad Top Drive | DV | 139,90 |

## ONLINE Bestellungen

<http://www.bigfoot.com/~ton-media>

Versandkosten + Nachnahme ( per Post ) 9,90 + 3 DM  
 Vorkasse ( EC Scheck ) 6,90 DM  
 Lastschriftinzug 6 Tage vor Lieferung = Porto frei !  
 Ab 250 DM Versandkostenfrei ( ohne Grundgeräte )  
 Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 20 DM  
 als Schadenersatz Unfrei Lieferungen werden nicht  
 Angenommen ! Irrtümer vorbehalten Ladenpreise  
 können abweichen !

**Bestellhotline**  
**Montag bis Freitag 9 Uhr bis 18 Uhr**  
**Samstag 9 Uhr bis 15 Uhr**  
**Tel.: 03592 / 502579 Tel.: 03585 / 861361**

**Besuchen Sie unsere Ladengeschäfte in Löbau  
 im Gewerbepark Breitscheidstraße oder im HZO  
 NO1. Music in Wilthen**



## Delfin-Meister

Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto soll derzeit an einem Online-Spiel für Nintendos neue Konsole Dolphin arbeiten, an dem bis zu 1.000 Spieler pro Server gleichzeitig teilnehmen sollen. Nintendo plant wohl den ganz großen Internet-Einstieg.

## Dolphin-DVD?

Laut Howard Lincoln (Geschäftsführer von Nintendo of America) wird die neue Spielkonsole Dolphin weder Audio- noch Video-DVDs abspielen können. Entwicklungspartner Panasonic (eine Matsushita-Tochter) wird dafür ein Gerät auf den Markt bringen, das diesen Bonus bietet.

## Go, go!

THQ hat die Videospiel-Rechte für Sabans TV-Serie „Power Rangers“ erworben. Außerdem erscheint *Destruction Derby* (von Psygnosis) für das N64.

## Pumuckl-TV?

Nach der *Biene Maja* kommt ein weiterer Comic-Held zu Acclaim: *Pumuckl*. NEON entwickelt ein Game Boy Color-Spiel für den Oktober.

# Würmerfutter

Das Multiplayer-Spiel *Worms Armageddon* bringt Spaß für 8 (N64) bzw. 2 (GBC) Spieler gleichzeitig. Das bereits auf dem SNES vertretene Kultspiel zeigt den Kampf verschiedener Wurmgruppen, die sich mit schwerer Artillerie gegenseitig dezimieren. Das Spiel wird in Runden gezockt: Man trifft seine Wahl und sieht zu, welchen Erfolg die Sache hat. Dann ist der nächste Spieler dran. Auf dem Game Boy Color wird dafür das Linkkabel unterstützt, damit sich nicht zwei Leute über einem kleinen Bildschirm drängeln müssen.

**Die Würmer nagen an Info-frames – in Form eines N64- und Game Boy Color-Moduls: *Worms Armageddon* kommt im November!**



**Wichtig ist** die Flugbahn zu berechnen, mit der man die Gegner erreicht (N64).



**Die Action** wird mit coolen Sprüchen untermalt (GBC).



**Spieler-Kultteam** Team 17 aus England programmiert die GBC-Umsetzung.



**Das Arsenal der Würmer** ist mehr als beeindruckend. Wählt die Waffen (N64)!

# Neues von Rare

Rare arbeitet mit Hochdruck an den Weihnachtshits 1999. Ein komplett neues Outfit bekamen die Helden der *Jet Force Gemini* nach der Electronic Entertainment Expo verpasst. Auch Donkey Kongs N64-Gastspiel kann sich sehen lassen – darum bekommt ihr hier ohne weiteres Gerede einfach die neuesten Screenshots geliefert!



**Die Helden der *Jet Force Gemini*** wurden mit neuen Gesichtern und neuen schicken Outfits ausgestattet.



**Der Raketenhund Lupus** ist dank moderner Technik in der Lage zu fliegen und hilft seinen menschlichen Freunden.

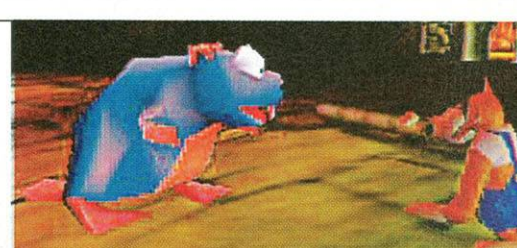


***Jet Force Gemini*** wurde grafisch seit der Electronic Entertainment Expo stark verbessert.



**Donkey Kong** erkundet seine Welt wie in *Banjo-Kazooie* völlig frei.

**Angst vor großen Tieren** dürft ihr in diesem Spiel offensichtlich nicht haben.



**Auch Affenopa Cranky** gibt ein neues Gastspiel und versorgt unsere Helden mit wichtigen Tipps zum Spielverlauf.





# Vampirjagd, die nächste!

Niemand würde ernsthaft die Existenz von Vampiren in Frage stellen, oder? Aber so häufig, wie Konami die Blutsauger derzeit übers N64 schleichen lässt, gibt es sie (hoffentlich) nicht. Zur Sache: Nachdem Reinhardt und Carrie ihr *Castlevania*-Abenteuer auf dem N64 mehr oder weniger erfolgreich beendet haben, steht bereits eine Fortsetzung vor der Tür. Oder jedenfalls so etwas ähnliches ... *Castlevania 2* setzt nämlich an, bevor Reinhardt und Carrie überhaupt geboren sind. Es wird allerdings gemunkelt, dass sie als versteckte Charaktere trotzdem spielbar sind ... Der Held ist diesmal Kohnel – unter dem Namen Cornel sollte er eigentlich schon im letzten *Castlevania*-Spiel dabei sein. Das Spiel nimmt viele Umgebungen aus dem letzten Teil wieder auf, die allerdings ein etwas anderes Aussehen haben – schließlich sind wir

**Die Blutkonserven sind leer, es müssen dringend neue her. Und die holt man sich am besten in Konamis Castlevania-Fortsetzung!**

ja einige Jahre früher dran. Der böse Endgegner ist natürlich wieder Graf Dracula. Allerdings wird es vom Spieler abhängen, ob Kohnel ihn bekämpfen oder ihm dienen wird. Nachdem *Castlevania* vor allem wegen der Grafik und fehlender Spieltiefe nicht recht überzeugen konnte, soll der schnelle Nachfolger das wiedergutmachen. Wir packen schon mal den Knobi ein und sind mit Holzpflöcken gegen alles gewappnet, was da kommen mag ...



**Kohnel,** der neue Streiter gegen die Gestalten der Nacht.



**Gruselatmosphäre** scheint auf jeden Fall garantiert zu sein.



**Rätselhaft?** Sieht aus, als müsste Kohnel hier seine kleinen grauen Zellen anstrengen.



**Noch ziemlich leer!** Ob hier wohl später Gegner auftauchen werden?

## Ubis Pläne!

Ubi Soft hat mit dem französischen Comic-Verlag Dupuis einen Vertrag geschlossen. Jetzt plant Ubi Spiele zur Comic-Serie *Spirou* (GBC) und zu *Papyrus*. Außerdem vertriebt Ubi im November *Sprocket* von Sucker Punch Productions in Deutschland.

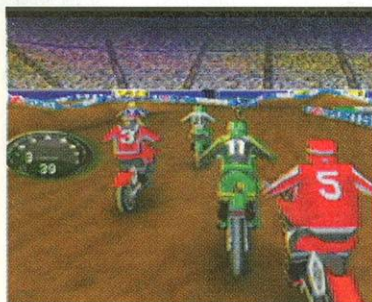
## Disneys Schönheit

Nintendo produziert ein GBC-Spiel zu *Die Schöne und das Biest*. In dem *Mario Party*-ähnlichen „Brettspiel-Modul“ wird darum gewürfelt, welche Aufgabe ihr als nächstes zu erfüllen habt.

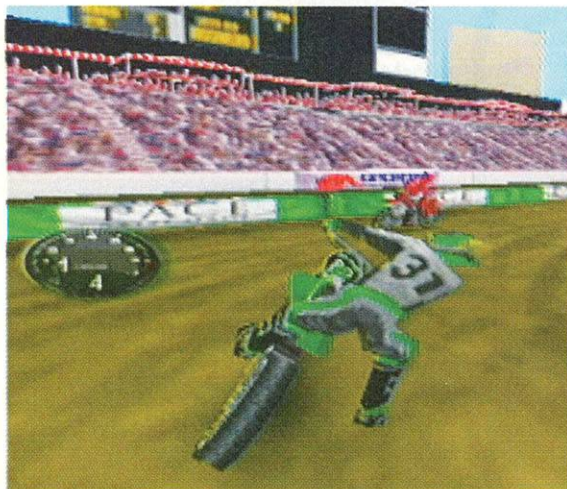


## Dolphin-Team

Nintendo hat Applied Microsystems (Chiphersteller), Metrowerks (Software-Entwickler) und Factor 5 (*Rogue Squadron* N64) verpflichtet. Die drei Firmen sollen Entwicklerprogramme („Tools“) herstellen, mit denen man „das Beste aus den außergewöhnlichen Fähigkeiten des Dolphin-Systems“ herausholen kann. Damit soll die Entwicklung schneller und einfacher sein und gleichzeitig noch bessere Ergebnisse bieten.



**Allein die Stadien** machen schon jetzt einen tollen Eindruck.



**Knien raus!** Motocross macht ohne spektakuläre Kurvenlage einfach keinen Spaß.

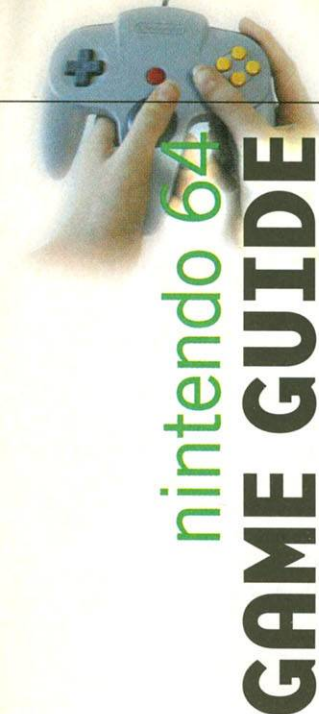
# Supercross 2000

Sommer, Sonne, Motorradfahren – klasse Sache, aber wer hat schon den passenden Führerschein? Den braucht ihr jetzt gar nicht mehr, denn Electronic Arts hilft euch auch so aufs Bike. Und dann geht im Gelände die Post ab! *Supercross 2000* ist eine Motorradsimulation für das N64, die mit wahren Massen an echten Bikes aufwartet. Eine Honda CR, eine Kawasaki KX, Yamaha, Suzukis – alle sind vertreten. Als Fahrer könnt ihr einen von 25 bekannten Renngrößen aussuchen, darunter Mike Metzger und Brian Deegan. Verschiedene Rennmodi (u. a. 2-Spieler-Modus) wird es geben, ganz klar, aber am meisten freuen wir uns – im Vertrauen – auf den Stunt-Modus. Bis zum Spätherbst müsst ihr darauf allerdings noch warten.

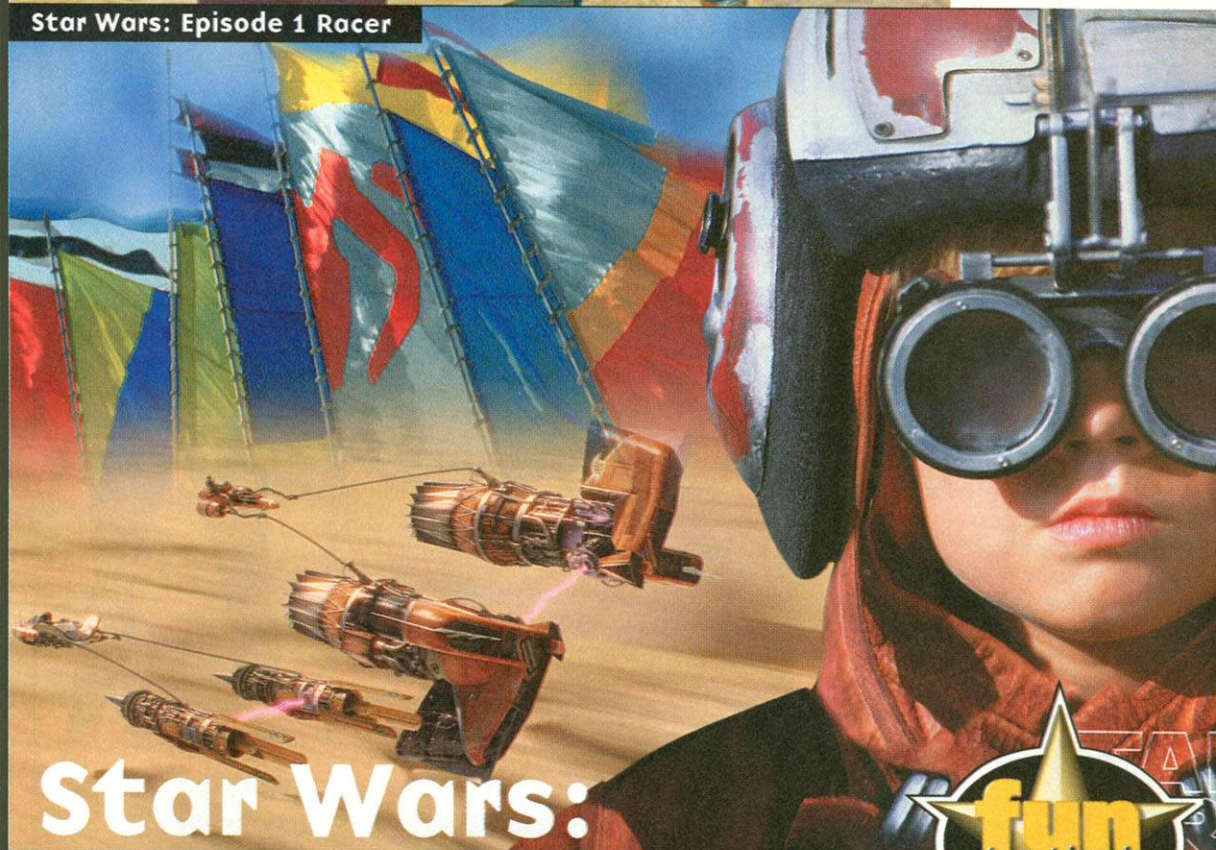


**Fahrerisches Können** ist in solchen Situationen ganz besonders gefragt.





Star Wars: Episode 1 Racer



# Star Wars: Episode 1 Racer



Im letzten Heft haben wir euch schon durch die ersten beiden Klassen der Podracer-Liga gelotst. Diesmal führen wir euch durch die wirklich harten Strecken, denn die Galaxis- und die Elite-Klasse haben es in sich.



## Soundtrack

John Williams komponierte schon für die ersten drei Teile der „Krieg der Sterne“ Trilogie die Musik. Pünktlich zum Filmstart findet ihr die Scheibe bei eurem Plattenhändler.

## Galaxis 1 Henker

Trotz des abschreckenden Namens fährt sich diese Strecke noch sehr angenehm. Es gibt ausreichend Geraden um die Gegner abzuhängen. In den Antigravitationstunneln solltet ihr den Turbo einsetzen und euch möglichst unten halten. Auch der Engpass vor der ersten Abzweigung wird Immer wieder gefährlich. Wenn ihr zu der Stelle mit den vier Tunneln gelangt, zerbrecht euch nicht den Kopf darüber, welcher wohl der kürzeste ist. Nehmt einfach den, der am angenehmsten zu fahren ist. Sie sind alle annähernd gleichlang.



**Oben rum:** Etwas kürzer und auf jeden Fall schneller.

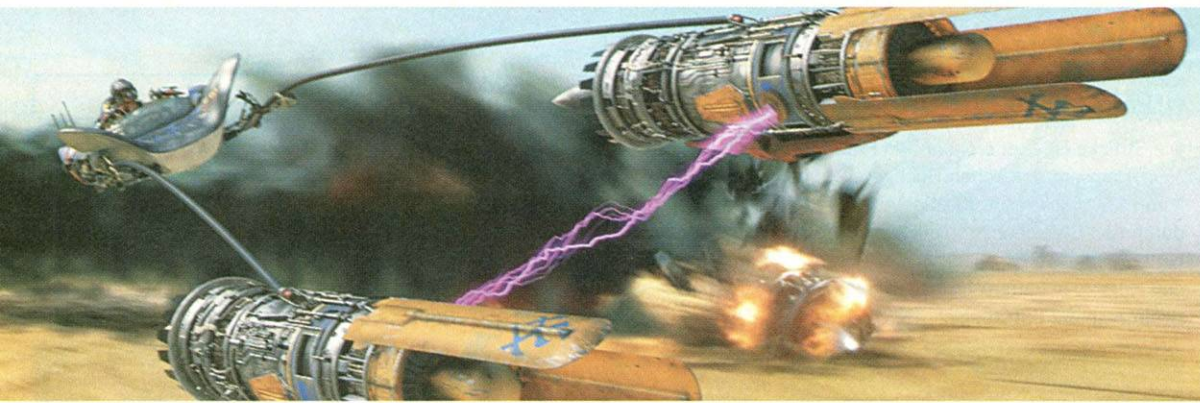


**Achtung!** Wer beim Eintritt in die Antigrav-röhren zu viel Speed drauf hat, zerschellt an der Tunnelwand.



**Qual der Wahl:** Die vier Tunnel haben annähernd die gleiche Länge.





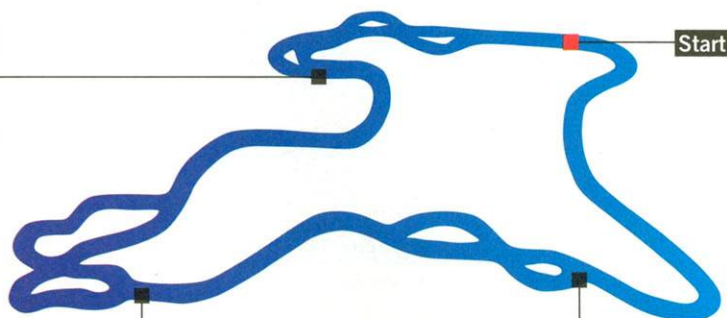
## Galaxis 2 Sebulbas Erbe



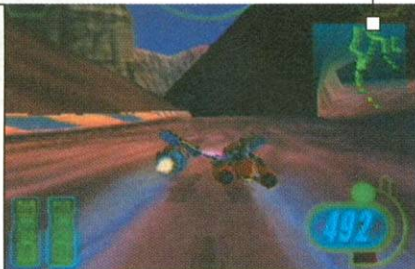
**Oben bleiben:** Versucht an dieser Stelle auf jeden Fall die obere Bahn zu benutzen.

Haltet euch von Sebulba fern. Er setzt nämlich allzu gerne sein heißes Extra ein. Entkommt ihm an den Abzweigungen und benutzt euren Turbo ...

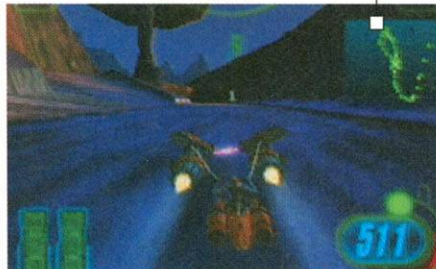
1. ... wenn ihr über das Sumpfgebiet mit dem grünen Nebel fahrt.
2. ... an der zweiten Abzweigung, sobald das Gelände geräumiger wird.



**Ab in den Tunnel:** Geht früh genug vom Gas um die Einfahrt nicht zu verpassen.



**Nehmt an der ersten Abzweigung** den unteren Weg. Er ist kürzer und leichter.



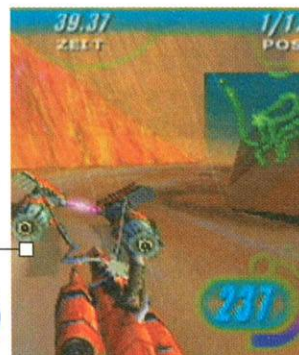
## Sebulba

Habt ihr das Boonta Classic Rennen geschafft, könnt ihr auch den fiesen Sebulba samt Podracer steuern. Er ist der einzige Teilnehmer, der eine Waffe benutzt.



## Galaxis 3 Rankentor

Jetzt geht's rund! Diese Strecke könnte sogar Hardcore-Zocker vor ernsthafte Probleme stellen! Der Schlüssel zum Erfolg: Prägt euch die Sumpf-Passage mit den S-Kurven gut ein. Mehrere Versuche sind hier also vorprogrammiert. Ab der zweiten Runde könnt ihr auf dem felsigen Teil der Strecke eine Abkürzung benutzen. Vorsicht ist auf jeden Fall noch vor der Brücke am Ende des Sumpfgebietes geboten. Man rutscht schneller ab, als es einem lieb ist.

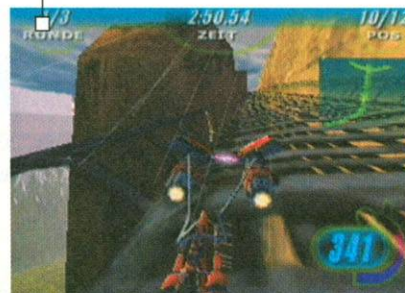


**Ab Runde 2** könnt ihr eine U-Kurve auslassen, wenn ihr hier rechts fahrt.

**Üben, üben, üben:** Beschleunigen, bremsen und „rum“ ist hier die Devise.



**Gegenlenken!** Der Abgrund auf der linken Seite scheint einen förmlich anzuziehen.







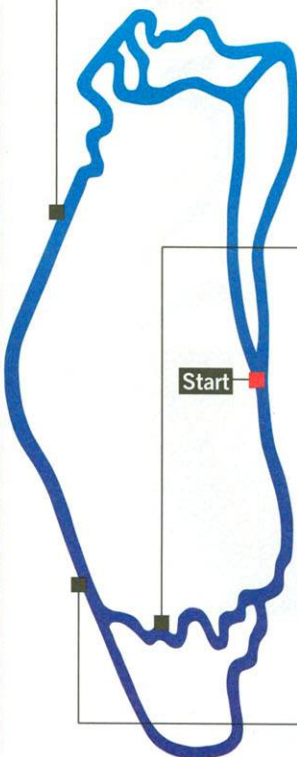
## GAME GUIDE • Star Wars: Episode 1 Racer

### Galaxis 4 Andobi Bergstrecke

Die Strecke ist dem ersten Ando Prime-Kurs recht ähnlich. Nach dem unterirdischen Hochgeschwindigkeitstunnel kommt ihr auf ein offenes Gelände. Um schnellstmöglich durch den Gletscher zu kommen solltet ihr euch ganz links halten und die Gletscherspalte benutzen. Eiserne Regel um den Kurs zu schaffen: Lasst euren Podracer nicht mehr als zweimal in die Luft fliegen.



**I believe I can fly!**  
Je länger ihr den Analog-Stick nach unten (▼) drückt, desto weiter fliegt ihr.



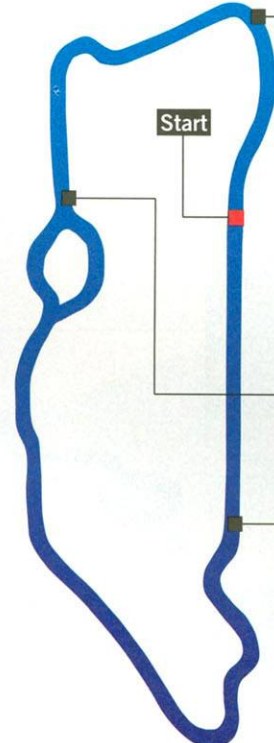
**Nehmt die linke Spalte:**  
Durch sie führt der kürzeste Weg durch den Gletscher.

**Achtung Eisblock!** Der gewaltige Eisblock auf der rechten Seite blockiert in der zweiten Runde die Strecke.



### Galaxis 5 Dethro's Rache

Die drei Strecken auf Ord Ibana haben es in sich. Viele Tipps lassen sich hier nicht geben. Eines der wichtigsten Dinge ist wohl möglichst sanft zu lenken. Versucht möglichst stets den oberen Teil der Strecke zu befahren. Die einzige Abkürzung dieser Strecke befindet sich auf der ersten „Insel“. Direkt nach dem Start kommt eine recht scharfe Kurve, bei der ihr durch ein Tor fliegen müsst: bremsen!



**Vorsicht:** Wollt ihr oben bleiben, so müsst ihr den Stick nach unten bewegen.



**Wenn ihr hier rechts statt links fahrt, könnt ihr ein kleines Stück abkürzen.**

**Ruhe bewahren:**  
Jetzt bloß nicht nervös mit dem Stick herumwackeln!



### Watto

Den grimmigen Händler solltet ihr nach wie vor in regelmäßigen Abständen aufsuchen um euren Podracer konkurrenzfähig zu halten.

### Galaxis 6 Flammenberg Rallye



**Lavachaos:**  
Sucht euch eine der möglichen Strecken aus und prägt sie euch gut ein.

Eigentlich könnte diese Strecke recht einfach sein. Wenn da nicht dieser tolle Vulkanteil wäre, in dem man fast schon zwangsläufig gegen eine Mauer fährt oder eines der Triebwerke verliert. Augen zu und durch ist hier garantiert die falsche Devise. Fahrt lieber ein wenig langsamer und prägt euch eine der möglichen Ruten ein, bis ihr sie im Schlaf beherrscht. Achtet auch auf die plötzlich auftauchende Kluft im Boden (Analogstick nach ▼ halten).



**Analogstick nach ▼:** Dieser Sprung taucht ziemlich plötzlich auf.





# RE-VOLT™



RE-VOLT™ & © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

Nintendo, Nintendo 64, N64™ 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.



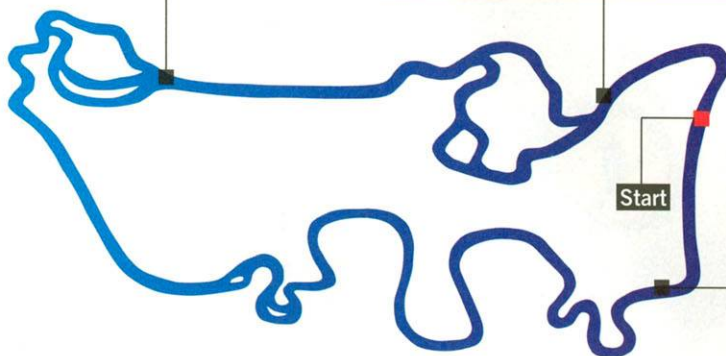


## Galaxis 7 Das Boonta Classic Rennen

**Die Route durch die Siedlung** (ganz rechts) scheint etwas kürzer zu sein.



**Links geht es** aufwärts und kann ein wenig eng werden. Rechts habt ihr mehr Platz.



Das Boonta Classic-Rennen ist die Strecke, auf der auch Anakin Skywalker im neuen „Star Wars“-Streifen seine Runden dreht. Wahrscheinlich werdet ihr ein paar Versuche mehr als Anakin selbst brauchen um diesen Kurs zu meistern. Mehrere Abzweigungen, von denen keine unbedingt vorteilhafter ist, als die andere, machen euch das Leben schwer. Das Motto: Probieren und für sich selbst den optimalen Weg herausfinden. Diesen solltet ihr dann so lange üben, bis ihr auf dem Treppchen steht. Habt ihr diesen Kurs geschafft, könnt ihr auch Sebulba anwählen.



**Sandleute:** Genau wie im Film schießen die Sandleute auch im Spiel auf die Fahrer.

## Elite 1 Ando Prime Centrum

Ando Prime Centrum gehört zu unseren Lieblingsstrecken. Habt ihr sie erst ein paar Mal gefahren, macht es immer wieder Spaß durch die engen Gassen der Stadt zu kurven. Wenn ihr euch an unsere Tipps haltet, solltet ihr den Kurs nach wenigen Versuchen meistern. Den Weg durch die Stadt sucht ihr euch am besten selbst aus. Es spielt keine große Rolle, wo ihr lang fahrt.

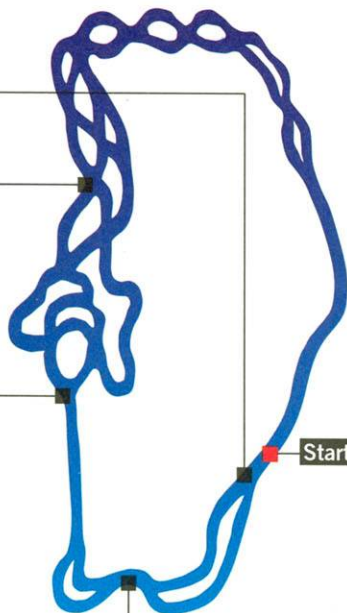
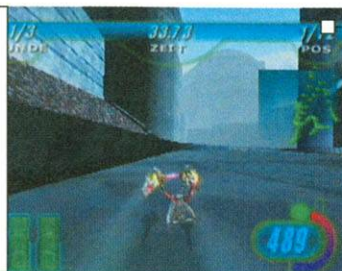
**Direkt nach dem Start**

könnt ihr euch für zwei Wege entscheiden. Nehmt den rechten.



**Ab in die Stadt:**

Sucht euch den besten Weg durch das Gewirr von Gängen und Häusern.

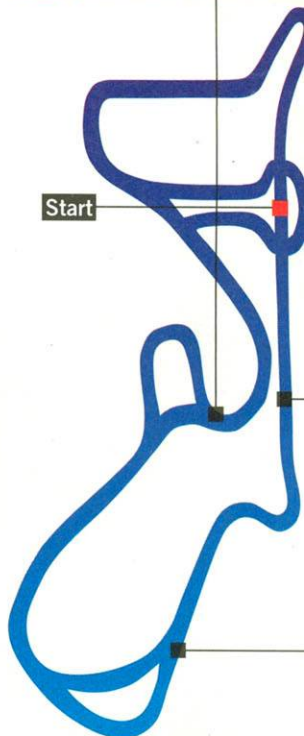


## Elite 2 Abgrund

**Fahrt links an den Gebäuden vorbei** um ein wenig Zeit gut zu machen.



Start



**Fahrt auf das Rondell** und achtet auf die Tuneleinfahrt auf der rechten Seite.



**Steintunnel:** Rechts wird es ein bisschen enger, dafür geht's aber auch schneller.



### Slide Paramita

Das Geheimnis um Mr. X aus der letzten Ausgabe ist gelüftet. Slide Paramita könnt ihr anwählen, wenn ihr die Strecke „Ando Prime Centrum“ aus der Elite-Klasse geschafft habt.

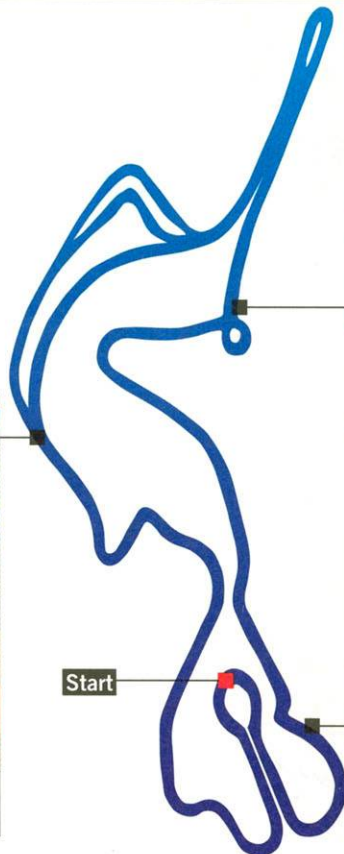


## Elite 3 Der Gauntlet

Die Kurse mit den Antigravitationsröhren haben irgendwie einen besonderen Reiz. Der Gauntlet allerdings kann tödlich sein. Achtet darauf auf dem offenen steinigen Gelände möglichst auf der „Fahrbahn“ zu bleiben, da ihr sonst nicht mehr richtig beschleunigen könnt. (Vorsicht Sandleute!) In den Tunnelröhren sind die störenden Felsbrocken diesmal oft in Bodennähe. Augen auf und dran vorbei! Vergesst nicht euren Turbo auf den unzähligen Geraden so oft wie möglich einzusetzen.



**Wenn ihr den rechten Weg einschlagt, verliert ihr an Geschwindigkeit.**



**Nicht zu schnell** sonst verpasst ihr die Einfahrt, die etwas tiefer liegt!



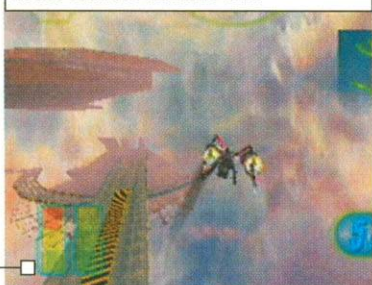
**Achtet auf die Felsen:** Einige könnt ihr rammen, in der Regel beschädigen sie euren Podracer jedoch stark.

## Elite 4 Inferno

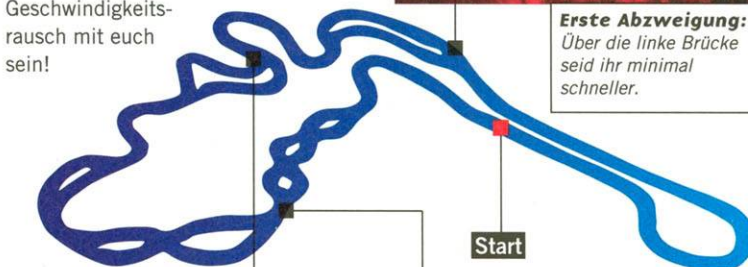
Die letzte Strecke auf Ord Ibana ist (wie auch die letzten beiden Strecken der Elite-Klasse) sehr schwer. Nur die echten Profis unter euch werden diese Kurse meistern können. Es gibt viele Möglichkeiten abzustürzen und nur wenige Abkürzungen. Der Turbo ist nur mit Bedacht einzusetzen. Wichtig ist auch hier bei den Sprüngen Ruhe zu bewahren und so weit wie möglich zu springen. Fahrt lieber ein wenig langsamer, dafür aber sicherer, denn auch diesmal gilt: Je seltener ihr euren Podracer zerbröselst, desto mehr Chancen habt ihr die Strecke zu beenden.

Die letzte Strecke! Wenn ihr auch diese gemeistert habt, könnt ihr wahrscheinlich sogar besser als Anakin Skywalker selbst fahren. An der ersten Abzweigung solltet ihr links abbiegen, da dieser Weg etwas kürzer ist. Sobald ihr an die Lavaseen gelangt, gilt nur noch eines: Setzt euren Podracer bloß nicht gegen die Wand, weil ihr zu schnell fahrt! Auch die Gegner fahren etwas langsamer, um in dem Wirrwarr aus Brücken und Unterführungen die Übersicht zu bewahren. Falls ihr doch mal von einer Brücke fallen solltet, keine Bange! Es führt immer wieder ein Weg zurück nach oben. Haltet ihr euch allerdings zu lange auf der heißen Flüssigkeit auf, geht's euren Triebwerken an den Kragen. Die R-Taste schafft hier Abhilfe. Kurz vor dem Ziel erwartet euch nochmal ein ziemlich enger Durchgang. Ansonsten, möge der Geschwindigkeitsrausch mit euch sein!

**Oops!** Setzt ihr einen Sprung daneben, kostet euch das wertvolle Zeit.



**Gerade!** Eine der wenigen sinnvollen Möglichkeiten den Turbo einzusetzen.



**Erste Abzweigung:** Über die linke Brücke seid ihr minimal schneller.



**Zweite Abzweigung:** Auch hier ist der linke Weg wieder minimal kürzer als der rechte.



**Drunter & drüber:** Augen zu und durch lautet hier die Devise. Alle Wege führen zum Ziel.

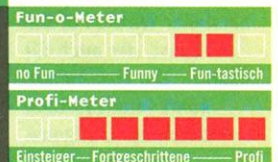


### Auf einen Blick

**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.







# Poképost - Neues aus der Welt der Pokémon



**Danke schön!** Nützliche Extras erhält, wer den Dorfbewohnern hilft.

**Der Herbst steht vor der Tür und mit ihm bereiten sich Pikachu & Co. auf die Invasion der deutschen Game Boys vor.**

*Dr. Pika berichtet ...*



**D**ie deutsche Version von *Pokémon* ist fast fertig. Dr. Pika schildert euch exklusiv in seinem Tagebuch die ersten Eindrücke aus der Pokémon-Welt. Die Bilder stammen übrigens alle von der blauen Version, was uns schwer zu erkennen ist.

**Aller Anfang ist schwer:** Zu Beginn meines Abenteuers finde ich mich in meinem Bett wieder. Nachdem ich mir die Zähne geputzt habe, verlasse ich das Haus. Zuerst mache ich mich auf den Weg zu Professor Eich, wo mich die Qual der Wahl trifft.

**Welches Pokémon ist wohl das beste für den Anfang?** Ich entscheide mich für Bisasam und bevor ich merke, was überhaupt los ist, bin ich auch schon in meinen ersten Kampf verwickelt! Mein Erzrivale, der Enkel des Professors,

Ich wußte, ich würde Dich hier

**Erzrivale:** Der Enkel des Professors fordert euch immer wieder zum Kampf heraus.

**Das Pflanzenpokémon Bisasam** war Dr. Pikas erstes Pokémon.



**Die Arenaleiter** sind in der Regel ziemlich harte Brocken.

SABRINA





**Ihr über-  
nehmt** die  
Rolle des jungen  
Pokémon-  
Trainers Ash.

fordert mich zum Duell heraus! Trotz meiner Unerfahrenheit gelingt es mir meinen Gegner in die Flucht zu schlagen. Allerdings verspricht er mir, dass wir uns wiedersehen werden ... Jetzt bin ich also gewappnet für die „große, weite Welt“ und verlasse die Stadt



**PNE tauscht  
den RAD-COUPON**

**Radtour:** Sobald ihr den Coupon habt, könnt ihr ihn gegen ein Fahrrad eintauschen.

Alabastia in Richtung Vertania City. Unterwegs begegne ich den ersten wilden Pokémon. Da ich noch keine Pokébälle besitze, bleibt mir nichts anderes übrig, als bis zum bitteren Ende zu kämpfen. Mir fällt auf, dass Pokémon nur auf grasbewachsenem Untergrund leben, also stapfe ich absichtlich abseits des Weges um auf wilde Exemplare zu stoßen. Mein Bisasam bewährt sich gut im Kampf, doch bei der Ankunft in Vertania City sind wir beide erschöpft. Zuerst begeben wir uns gemeinsam ins Pokémon-Center, wo ich

das Bisasam der Schwester anvertraue. Schon nach wenigen Augenblicken ist es wieder fit und sicher in einem Pokéball verstaubt. Im nahegelegenen Pokémon-Supermarkt braucht der Verkäufer meine Hilfe. Er hat ein Päckchen, das dringend zu Professor Eich muss, doch sein Bote ist krank. Natürlich biete ich mich an



**Qual der Wahl:** Bisasam, Glumanda oder Schiggy, das ist hier die Frage!



**Tauschbasar:** Einige Pokémon könnt ihr nur durch einen Tausch erwerben.

das Päckchen nach Alabastia zurückzubringen. Dort angekommen stattet mich der Prof mit einem Pokédex aus, in dem ich nützliche Informationen zu allen Pokémon finde, die ich schon mal zu Gesicht bekommen habe.

Ausgerüstet mit Pokédex und meinem eigenen Pokémon Bisasam wandere ich erneut nach Vertania City, wo ich mir Pokébälle und Heiltränke für mein Pokémon besorge. Jetzt kann die Jagd beginnen ...

Das war der erste Teil von Dr. Pikas Exklusivbericht, in der nächsten Ausgabe erfahrt ihr mehr!

#### Kampf!

Im Vordergrund ist immer euer Pokémon zu sehen und hinten das des Gegners.



#### Krankenschwester:

Die nette Dame hinter der Theke heilt eure Pokémon.



#### Glumander

Eines von drei Pokémon, die ihr zu Beginn des Spiels auswählen könnt.



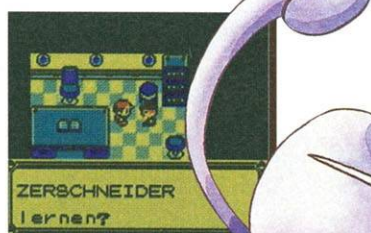
**Möchtest Du das  
HELIXFOSSIL?**

**Ene, mene, mu:** Leider könnt ihr nur eins der beiden seltenen Fossile mitnehmen.



**Oh! Da hat etwas  
angebissen!!!**

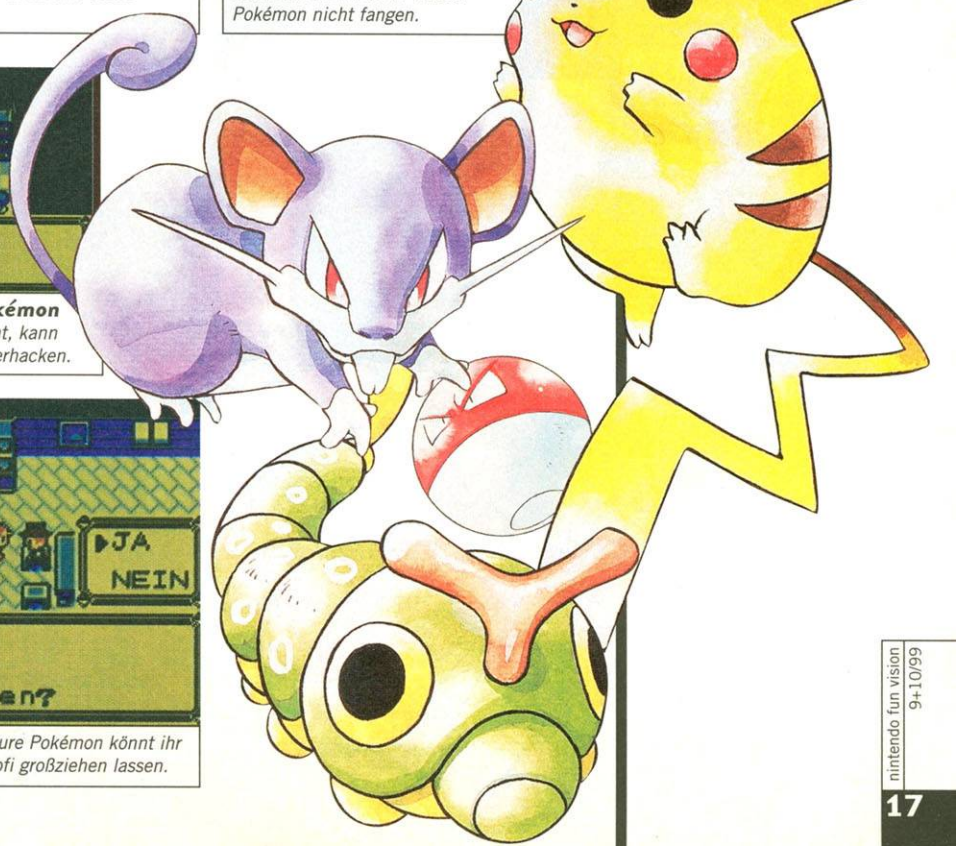
**Angleridylle:** Ohne die Angel könnt ihr die meisten Wasser-Pokémon nicht fangen.



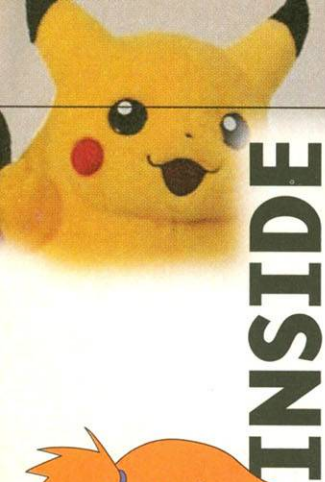
**Sobald euer Pokémon  
„Zerschneider“ lernt, kann  
es kleine Büsche zerhacken.**



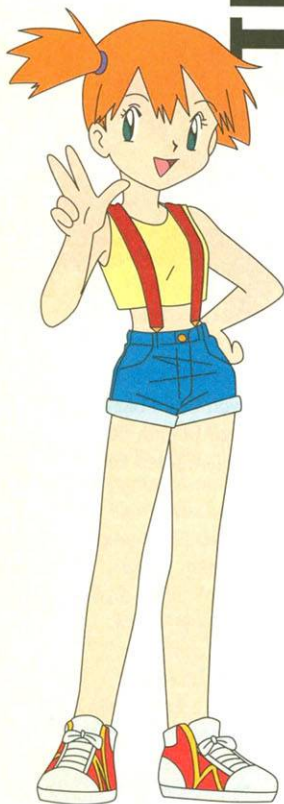
**Tagesmutter:** Eure Pokémon könnt ihr auch von einem Profi großziehen lassen.







INSIDE



**Misty**  
ist auch ein  
Pokémon-Trainer  
und hat sich auf  
Wasser-Pokémon  
spezialisiert.

## Im Netz

**F**ür all diejenigen unter euch, die einen PC besitzen, ist die folgende Meldung mit Sicherheit interessant: Die Pokémon sind im Internet!

Unter [www.pokemon.de](http://www.pokemon.de) (ja, diesmal ohne den kleinen Strich über dem „e“) könnt ihr euch über alle Pokémon informieren. Neben Neuigkeiten über zukünftige Pokémon-Projekte erwartet euch z. B. auch ein interaktiver Pokédex, mit welchem ihr alle 150 kennenlernen könnt. Natürlich gibt's auch jede Menge Downloads für euren heimischen Rechner: Screensaver und Hintergrundbilder von Pikachu & anderen Pokémon warten auf euch!



**Wenn ihr dieses Heft in Händen haltet, sollte die Seite fertig im Netz sein.**

## Comic

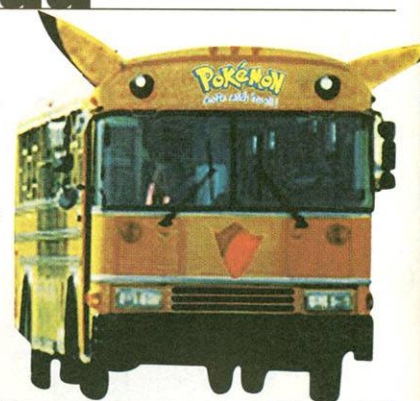
**I**m Zuge der rollenden Pokémon-Lawine bleibt natürlich auch ein Comic nicht aus. Alle Fans von Zeichentrick auf Papier dürfen sich auf zunächst sechs Hefte freuen, die ab 23. August monatlich erscheinen werden. Infos zum Spiel, ein Doppelposter und natürlich eine bunte Pokémon-Geschichte lassen darauf hoffen, dass es nicht bei nur sechs Heften bleibt.



**Comicspaß:**  
Zunächst werden sechs  
Hefte des Pokémon-Comics  
erscheinen.

## On the road

**A**b in den Bus und direkt zu euch! Ja, die Pokémon kommen höchstpersönlich in eure Stadt. Die große Pokémon-Deutschland-Tour beginnt am 10. September und geht quer durchs ganze Land. Knapp eine Woche nach der IFA, wo Pokémon zum ersten Mal vorgestellt wird, geht die Tour in Köln los. Spiele, bei denen ihr Preise gewinnen könnt, „lebensechte“ Pokémon und zahlreiche Events werden geboten.



**Pika, pika!** Wenn da mal nicht ein Pikachu seine Finger im Spiel hatte.

### Die Termine:

|                 |            |
|-----------------|------------|
| 11.09. - 15.09. | Köln       |
| 17.09. & 18.09. | Düsseldorf |
| 21.09. & 22.09. | Essen      |
| 24.09. & 25.09. | Hannover   |
| 28.09. & 29.09. | Hamburg    |
| 01.10. & 02.10. | Frankfurt  |
| 05.10. & 06.10. | Leipzig    |
| 08.10. & 09.10. | Nürnberg   |
| 12.10. & 13.10. | München    |
| 15.10. & 16.10. | Stuttgart  |

Im Internet unter [www.pokemon.de](http://www.pokemon.de) erfahrt ihr die genauen Standorte in den jeweiligen Städten.

**Nein, nicht Godzilla,** sondern ein riesiges Pikachu aus Licht, der sich über Berlin breitmacht.







# Pokémon-TV

**S**chon in der letzten Ausgabe haben wir über die Fernsehserie berichtet. Ab dem 1. September könnt ihr Ash, Misty und Pikachu von Montag bis Freitag jeweils ab 14.30 auf RTL 2 bestaunen. Neben der spannenden Story kriegt ihr auch nützliche Tipps zur Pokémon-Jagd: Ihr lernt auch nach und nach alle Pokémon kennen, die Ash und seinen Freunden auf ihren Reisen begegnen. Außer den Kämpfen gegen die anderen Pokémon-Trainer erwarten Ash und sein kleines gelbes Wollknäuel immer wieder Auseinandersetzungen mit dem Team Rocket. Jessie, James & Mauzi arbeiten im Auftrag eines unbekannten, finsternen Bösewichts und wollen vor allem außergewöhnliche Pokémon in ihren Besitz bringen. Dass sie dabei nicht auf „legale“ Methoden zurückgreifen, versteht sich von selbst. Können Pikachu und seine Freunde Team Rocket das Handwerk legen? Schaut's euch an! Was für Freunde japanischer Zeichentrickfilme auch noch ganz interessant sein dürfte: RTL 2 strahlt die Pokémon-Zeichentrickserie in einem „Anime Triple Feature“ zusammen mit Sailor Moon und Dragonball Z aus.

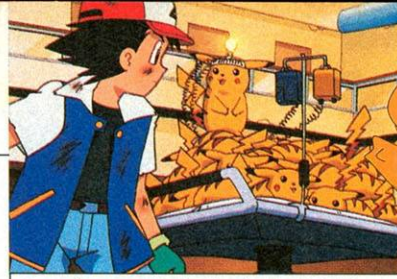


**Mauzi** sieht zwar ganz nett aus, ist aber ein echter Schurke!

**Armes Pikachu:** Etwas lädiert vom Kampf geht's jetzt erst mal ins Pokémon-Center.



**Unten:** Mit dem Pokéball fängt Ash seine Pokémon ein. **Rechts:** Misty kann sich mit dem kleinen Raupy nicht so recht anfreunden.



**Gemeinsam sind wir stark:** Geballte Pika-Power sorgt für Unmengen an Energie



**Was da genau vor sich geht,** könnt ihr euch ab September bei RTL 2 anschauen.



## MINI-CLASSICS IM ANGEBOT!

Nur solange der Vorrat reicht! Nur gegen Vorkasse!

**DONKEY KONG JUNIOR**



**PARACHUTE**



LICENSED BY

**Nintendo**

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.

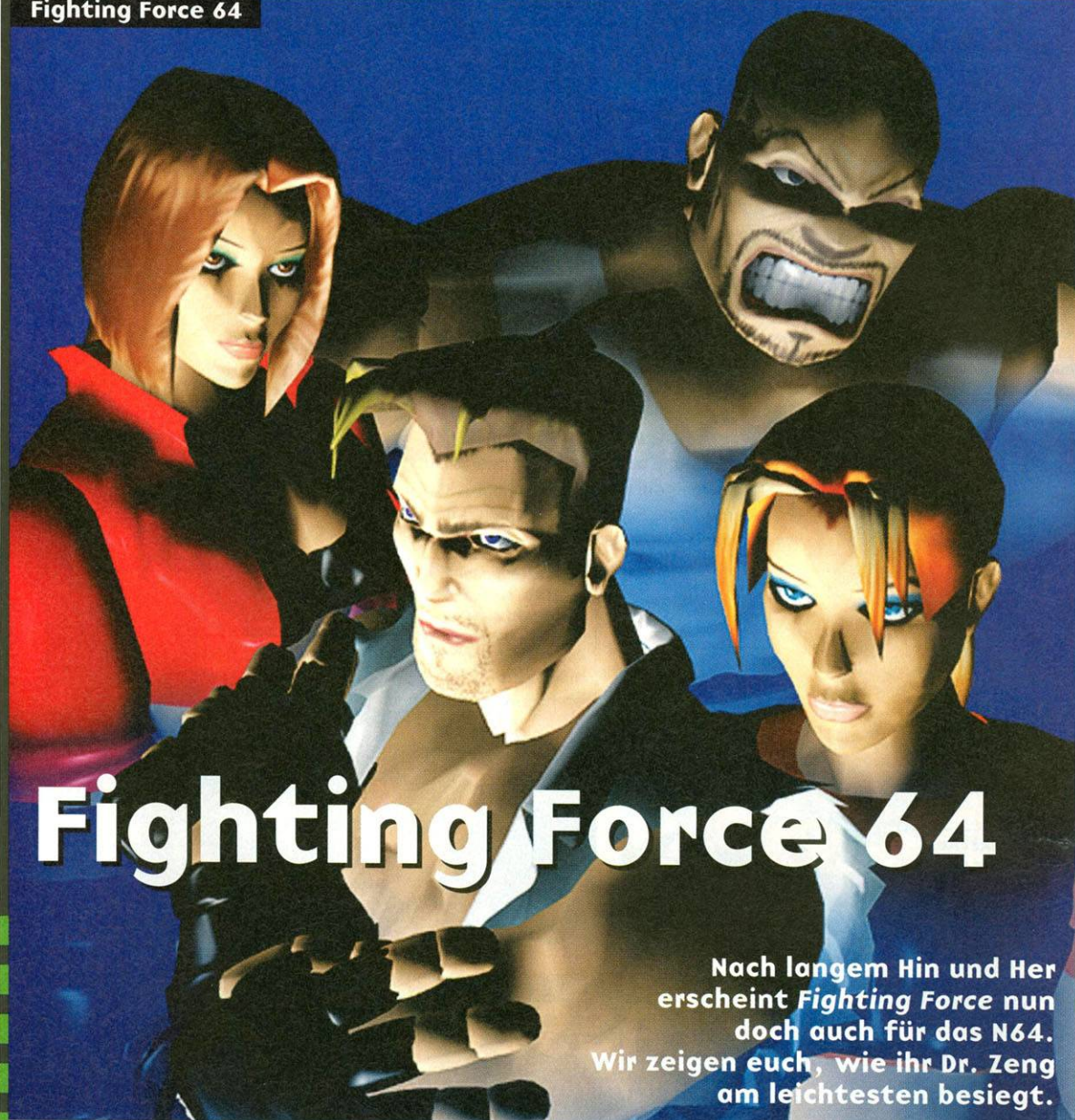
**Alles ausgefüllt? Dann zusammen mit Scheck oder Briefmarken in einen Umschlag stecken und abschieken an:**

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





## Fighting Force 64



# Fighting Force 64

Nach langem Hin und Her erscheint **Fighting Force** nun doch auch für das N64. Wir zeigen euch, wie ihr Dr. Zeng am leichtesten besiegt.

### Standard-Moves

Jeder Kämpfer besitzt besondere Fähigkeiten.

Trotzdem sind die Tastenbelegungen bei allen vier gleich. Hier sind die wichtigsten Angriffe:

- Z + A
- Z + B
- Z halten  
+ Richtung  
+ A
- Z halten  
+ Richtung  
+ B
-  + A, B,  
 oder 

### Die Charaktere



#### Alana McKendrik

Sie verbringt ihre Nächte am liebsten in Discos und auf wilden Partys. Nebenbei geht sie noch zur Schule, wo sie mit sehr wenig Schlaf auskommen muss. Dr. Zeng ist ihr Stiefvater, der sie für seine Drogen-Experimente benutzen wollte. Obwohl Alana erst 17 Jahre alt ist, stürzt sie sich voller Elan in dieses gefährliche Abenteuer um ihrem Stiefvater das Handwerk zu legen.



#### Mace Daniels

Die hübsche 21-jährige wurde durch Snapper, einen Laborassistenten von Dr. Zeng, über die Machenschaften des bösen Doktors aufgeklärt. Also macht auch sie sich auf den Weg um das zu bekommen, was sie am meisten liebt: Ruhm, Gefahr und Abenteuer. Natürlich beherrscht Mace mehrere Kampftechniken und kann außerdem hervorragend mit Waffen umgehen.



#### Hawk Manson

Früher kämpfte Hawk gegen die soziale Ungerechtigkeit in der Welt. Er wurde von Mace, in die er verliebt ist, gebeten zu helfen. Der 26-jährige ist natürlich gleich zur Stelle, da er Mace keinen Wunsch abschlagen kann. Außerdem ist dieser Auftrag eine gute Gelegenheit ihr näher zu kommen.



#### Ben (Smasher) Jackson

Der 29-jährige Smasher sitzt eigentlich im Knast. Doch von dort wird er oft für besondere Einsätze „vermietet“. Das Gefängnis erhält so etwas Geld und die hausinternen Schlägereien nehmen in diesen Zeiten immer ab ... Hawk leiht sich Ben oft aus. Hawk will, dass er auf freien Fuß gesetzt wird. Das einzige Problem ist, dass Smasher wie eine ungesicherte Pistole ist: Wenn er loslegt, macht er alles platt.



## Die Endgegner

**Driver** Bleibt immer in Bewegung, sammelt die Gegenstände auf dem Boden auf und werft sie nach ihm. Driver ist mit einer Axt ausgerüstet: Wenn ihr ihn zu Boden zwingt, lässt er sie fallen. Mit der Axt wird das Ganze dann ein Kinderspiel – ihr dürft Driver nur nicht entkommen lassen.



**Greift von hinten an.**  
Das ist zwar nicht nett, aber dafür effektiv.



**Wenn ihr die Axt habt,** ist der Kampf schon fast gewonnen.

**Festhalten und zuschlagen!**  
Klingt ziemlich hart, hilft aber ungemein.



**Wenn Exo euch hat,** sieht es sehr schlecht aus.



**Exo** Er ist sehr langsam und träge, dafür aber tierisch stark. Bleibt am besten auf der Stelle stehen und wartet, bis Exo in Reichweite kommt. Schlägt einmal zu und setzt dann zu einem Griff an. Nutzt eure Wendigkeit um seinen Schlägen auszuweichen.

**Jetpac** Den Kampf gegen Jetpac braucht ihr nicht zu fürchten. Geht gleich auf ihn zu und deckt ihn mit Schlägen und Tritten ein. Zeigt keine Gnade, auch nicht, wenn er schon am Boden liegt.



**Keine Angst:**  
Der beißt nicht!



**Mit der „Keine Gnade“-Technik** ist Jetpac schnell besiegt!

**Ein echter Jogger** lässt nicht locker (gebt Gas, es ist nicht eure Puste)!



**Kurz nach der Landung** müsst ihr Vulcano mit einem Fass überraschen und ausschalten.



**Vulcano** Er gehört zu den schwersten Gegnern im ganzen Spiel. Wartet, bis er zu fliegen anfängt. Lauft im Kreis um Kisten oder Tonnen, bis er auf den Boden aufschlägt. Dann müsst ihr euch schnell eine Kiste oder Tonne schnappen und nach ihm werfen. Lasst euch auf keinen Nahkampf ein, da Vulcano unter Strom steht – er macht euch gnadenlos fertig.

**Dr. Zeng** Um dem bösen Doktor endgültig das Handwerk zu legen braucht ihr etwas Geduld. Versucht zuerst seinen Angriffen auszuweichen um dann von hinten anzugreifen. Wenn ihr ihn erst einmal habt, hat er keine Chance mehr.



**Schnelle Runden** verwirren den armen Doc.



**Werft ihn dann zu Boden** und gebt ihm, was er verdient hat.

## Extras sind überall versteckt



**Lust auf Hot Dog?** Zerlegt den Wagen und lasst es euch schmecken.

Man muss die Extras nur finden. Da es sich um ein Videospiel handelt, könnt ihr auch ohne Angst vor Schadenersatzansprüchen einfach in der Gegend herumwütten. Schlägt Autos und Geländer kaputt und nehmt Kisten auseinander.



**Was die Leute alles wegwerfen** – im Papierkorb findet ihr ein Medi-Pak.



**Die Mülleimer** enthalten oft auch nützliche Waffen.



**Im Fahrstuhl** gibt's viel zu holen. Das Gelände und die Axt erleichtern die Fahrt.



**In den Kisten** gibt's feine Sachen: Medizin, Waffen und Punkte.



**Wie im Leben:** Tretet gegen den Automaten, dann kommen Dosen heraus (= Energie).



**Um die Schranken** in der U-Bahnstation zu öffnen tretet ihr den Ticket-Automaten.



## Auf einen Blick

**Nintendo 64**  
**Preis:** ca. 120,- DM  
**Termin:** bereits erschienen  
**Hersteller:** Core Design/Eidos  
**Vertrieb:** Crave  
**Genre:** Beat'em Up

### Fazit

*Fighting Force* macht durchaus Spaß. Die vielen verschiedenen Waffen und Gegner bringen etwas Abwechslung. Leider ist das Teil in spätestens drei Stunden durchgezockt. Nach dem zweiten Durchspielen ist die Luft dann endgültig raus und das Modul landet in der Ecke.

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



## Düstere Gestalten

treiben sich des Nachts in den Straßen herum. Kann die *Fighting Force* sie besiegen?





**Der absolute Endgegner**  
ist der Rocket Racer. Ihn trifft ihr auf dem 7. Kurs auf seiner eigenen Runde.

Lego Racers

# Lego Racers

Plastikspielzeugsteine aus Billund kennt die ganze Welt. Lego ist in den meisten Kinderzimmern zu finden – das Basteln mit den unzähligen Möglichkeiten macht einfach Spaß. Jetzt erobern die bunten Steine auch das Nintendo 64: Schnallt euch an für den **Lego Racers**!

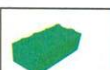
## Wichtig Sammelt alle Extras ein!

 Das Geheimnis für großartige Fahrer lautet: Steine einsammeln, denn damit löst man Extras aus! Besonders wichtig sind die weißen: Sie verstärken die Wirkung der anderen vier Steinfarben. Achtung: Ihr verliert mit jedem eingesteckten Treffer einen Stein.

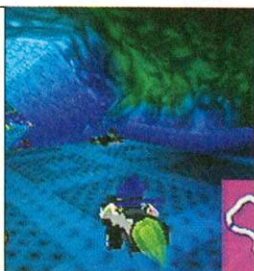
 Das Schutzschild schützt je nach Aufladestadium für kurze oder längere Zeit vor allen Gefahren. Keine Waffe kann euch treffen, kein Magnetfeld aufhalten!

 Böse Überraschungen erwarten die Opfer der gelben Steine: Erst gibt es eine Ölpfütze, dann ein Schwebefeld. Und bei aufgeladenen Fallen wird das Opfer verwirrt!

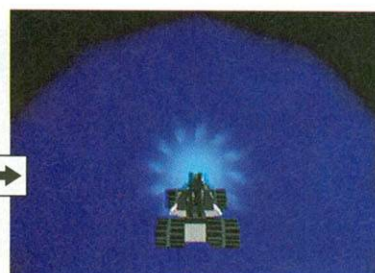
 Raketen gibt es für das rote Symbol. Entweder greifen sie vor euch fahrende Gegner an (1 oder 3 weiße Steine), oder ihr schleudert eine Bombe nach hinten (2 weiße).



**Schubkraft:** Wie beim Raketenstart schießt der Lego Racer nach vorne.



**Raketenantrieb:** Wenn das Fahrzeug schwebt, stören es Hindernisse nur wenig.



**Warp-tunnel:** Der Raum-Zeit-Sprung bringt euch eine halbe Runde nach vorne.



## Stufe 1 Kaiserlicher Grand Prix

Die Pirateninsel präsentiert sich als leichter Rundkurs mit nur einer Abkürzung.



**Gefahr:**  
Der Kran bringt unachtsame Fahrer vom Kurs ab.



**Mit einer Kanone** könnt ihr die Abkürzung freischießen. Die Schwierigkeit dabei ist, ...



... dass die Kugel nur genau geradeaus fliegt. Wer zu früh feuert, versaut seine Chance.

## Stufe 1 Finsterwald-Fahrt

Im Wald spukt es, aber ihr habt keine Angst: Einen so leichten Kurs wie diesen hier findet man so schnell nicht wieder.



**Der Geist** stellt kein Problem da, wenn ihr geschützt zu ihm kommt. Sonst ausweichen!

## Stufe 1 Mond-Magma-Marathon

Der Magma-Kurs wartet mit einem gefährlichen Teil auf, in dem aus Kratern flüssiges Gestein geschleudert wird. Ansonsten ist es ein Kurs ohne große Überraschungen, auf dem man sehr schnell fahren kann.



**Wenn ihr den Schutzschirm aktiviert, öffnet sich dieses Tor.**



**Merkt euch,** welche Symbole neben der Glastür aktiviert sind (z. B. blau-rot-rot), und fahrt dann in der nächsten Runde durch die entsprechenden Tore. So öffnet sich das gläserne Hindernis.

## Stufe 1 Wilde Wüstenstrecke

Ein spannender, schneller Kurs mit einer einzigen bösen Überraschung!



**In der zweiten Runde** kippt der Monolith um. Dann könnt ihr ihn nur noch mit Schutzschild durchfahren.



**Schon zu Beginn** könnt ihr dieses Tor mit einem Schuss öffnen und locker abkürzen.

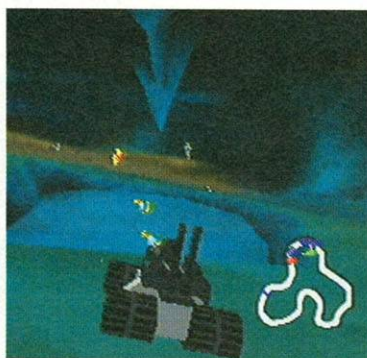
## Raketenstart

Für den Raketenstart müsst ihr die Beschleunigungstaste (A) in dem Moment drücken, in dem die „1“ beim Countdown verschwindet!



## Stufe 2 Uggja-Insel-Umrundung

Nach dem Start gleich hinter der ersten linken Totem-Säule scharf links abbiegen! So erreicht ihr eine Abkürzung, die bei cleverer Benutzung an den gefährlichen Krokodilen vorbeiführt.

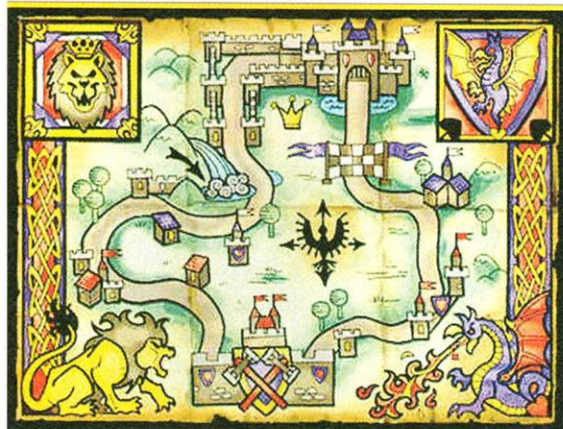


**In der Höhle** könnt ihr euch links halten und dann entweder ein Extra oder die drei weißen Legos im Pool einsammeln.



**Wer gegen die Krokodile stößt,** wird komplett abgebremst. Fahrt vorsichtig an ihnen vorbei!

## Stufe 2 Rennbahn der königlichen Ritter



Gleich nach dem Burghof, den ihr hinter der Startlinie durchfahrt, gibt es rechts eine Abkürzung, die vor allem mit Turbo-Unterstützung praktisch ist. Dafür verpasst ihr aber die drei weißen Legos, die auf der Hauptstrecke liegen.

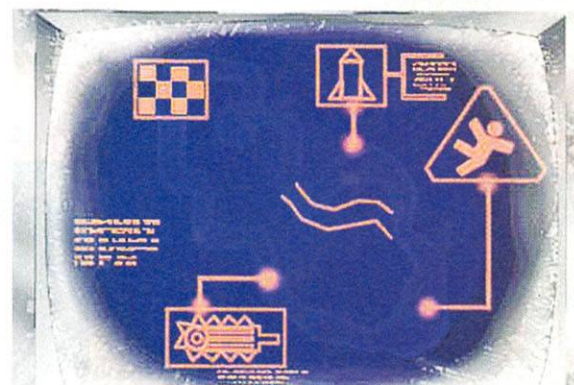


**Hammerhart:** Diese Gefahr sollte man nur mit einem Schutzschild auf die leichte Schulter nehmen.

## Stufe 2 Eisplaneten-Pfad

Eine schnelle Strecke ohne Schwierigkeiten. Fahrt schnell und springt an der Korkenzieher-Kurve nicht über den Rand, sonst schaut ihr in die falsche Richtung!

**Nach der großen Eisfläche** kommt links am Berg die große Abkürzung mit den drei weißen Legos!



## Stufe 2 Amazonas-Abenteuer-Autobahn



Schnelle, kurvenreiche Strecke mit einer Schwimmrunde „gegen den Strom“. Fahrt durch den Wasserfall, das spart Zeit! Kurz vor dem Ziel ist linkerhand eine verschlossene Tür – der Ausgang eines Geheimgangs? Findet ihr es für uns heraus, dann schreibt der Tipptime!



**Gleich links hinter dem Start** geht ein Geheimgang durch den Wasserfall.

**Neue Wagen**  
Nach jedem gewonnenen Wettbewerb könnt ihr einen neuen Wagenbausatz anwählen.



### Stufe 3 Marter-Ton



Schwierig ist diese Strecke, weil es keine Abkürzung zu geben scheint. Dazu kommen die Säulen, die an mehreren Stellen in der Mitte des Weges stehen sowie einige Kurven.



**Gefahr von oben:**  
Ein „Luftschiff“ wirft mit Bomben!

### Stufe 3 Totenkopf-Pass

Hinter dem Steilabhang kurz vor dem Ziel gibt es links einen kurzen Gang mit zwei weißen Legos, die unter Umständen eure Rettung sein könnten. Ansonsten ist zu dieser Strecke nur zu sagen, dass sie schwierig ist – kurvenreich und mit dunklen Teilen in den Höhlen. Am Anfang gibt es links und rechts von der Strecke kurze Wege mit Extras.

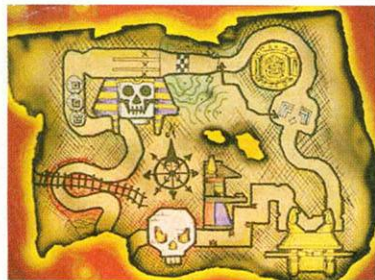


**Bergziege** sollte man für diesen Streckenabschnitt sein. Hinter den Steinblöcken (über manche könnt ihr springen) gibt es oft Extras.



### Stufe 3 Tempel-Trampel-Pfad

Sehr schwer! Links und rechts von der Goldmünze warten im Graben je zwei weiße Steine auf euch, die ihr aber besser dort liegen lasst. Gefährlich ist die Blitzeinrichtung an der „Bundeslade“ (die wirkt wie bei „Jäger des Verlorenen Schatzes“ mit Indiana Jones), die euch die weißen Legos klaut!



**Kurvenreich und anstrengend** ist dieser Teil. Fahrt nicht zu schnell.



**Schrecken der Bundeslade:** Hier liegen zwar weiße Legos, aber sie werden bewacht.

### Stufe 3 Alien-Asteroidenrally

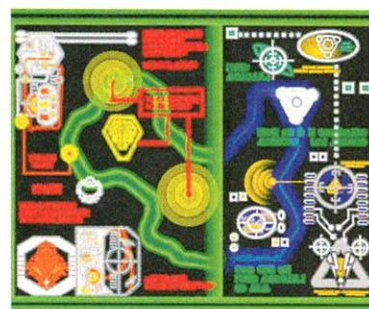


**Ufo-Gefahr:** Das unbekannte Flugobjekt nervt mit seinem Magnetfeld.

Ein schneller Rundkurs mit Unterführungen: Den Geheimgang öffnet ihr genau hier mit einer Kanone. Vorsicht mit dem Sprung am Ende, sonst fahrt ihr in die falsche Richtung und der Vorsprung ist dahin.



**Blitzschlag:** Hier werden die Extras wieder von einer Blitzeinrichtung geschützt.



### Stufe 4-6 So geht's weiter!

Nach diesen Abenteuern erwarten euch nur noch gespiegelte Strecken oder solche, die rückwärts gefahren werden müssen. Das Spielprinzip ändert sich nicht: Versucht Teleportersymbole auszunutzen (1 grüner Legoblock + 3 weiße Legoblocke). Ab Stufe 4 kann es aber sinnvoller sein, jedes Extra sofort auszunutzen (= loszuwerden): Eure Gegner haben auch dazugelernt und machen euch jetzt wirklich das Leben schwer. Denkt im Rennmodus daran, dass ihr zumindest beim ersten Rennen unter die ersten drei kommen müsst.

### Stufe 7 Rocket Racer Rennen

Im Rocket Racer-Wettbewerb (der letzten Stufe) gibt es nur eine einzige Strecke, die aber sehr schwierig ist. Ihr findet unterwegs nur grüne, weiße und rote Steine. Nutzt einen roten Stein bei (1) um das Dimensionstor zu öffnen. Viel Glück!

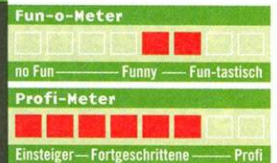


### Auf einen Blick

**Nintendo 64**  
**Preis:** ca. 130,- DM  
**Termin:** Oktober  
**Hersteller:** Lego Media  
**Vertrieb:** Infogrames  
**Genre:** Rennspiel

### Fazit

Lego Racers ist ein Fun-Rennspiel à la Mario Kart, das sich technisch nicht hinter dem Vorbild verstecken muss. Ein paar Waffen und Abkürzungen mehr hätten aber nicht geschadet. Gut!





# NINTENDO FUN VISION BRINGT'S IM ABO:

**Fast eine Mark pro Heft gespart!**

– 6 Hefte 30,- DM (Inland) –

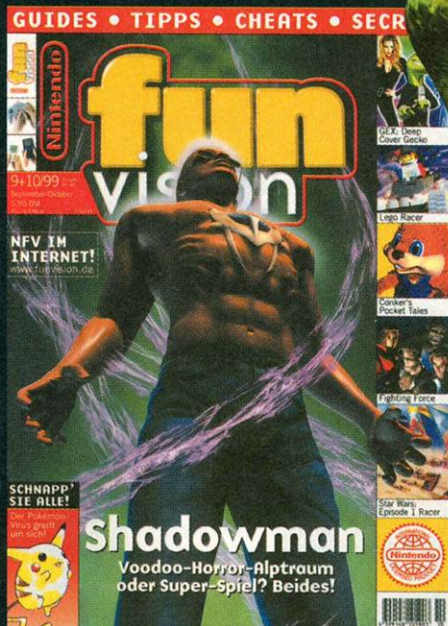
**Jederzeit kündbar!**

– nach den ersten drei Heften –

**Supergünstig! Ohne Risiko!**

**Plus Spieleberater „Turok 2 – Seeds of Evil“**

– als kostenlose Prämie –



**JA!** Ich abonniere 6 Ausgaben der Nintendo Fun Vision zum Super-Preis von 30,- DM (Inland) bzw. 40,- DM (Ausland). Kündige ich nicht vor Ablauf, verlängert sich das Abo automatisch um 6 Ausgaben zum Preis von 30,- DM (Inland) bzw. 40,- DM (Ausland).

Das Abo ist nach den ersten 6 Ausgaben jederzeit kündbar! Geld für bereits bezahlte, aber noch nicht erschienene Ausgaben erhalte ich zurück.



## NINTENDO FUN VISION-SPEZIAL-ABO

NFV 46

**JA!** Ich abonniere 6 Ausgaben der Nintendo Fun Vision zum Super-Preis von 30,- DM (Inland) bzw. 40,- DM (Ausland). Dafür ich den offiziellen Spieleberater zu „Turok 2 – Seeds of Evil“ als kostenlose Prämie.

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 6 Ausgaben. Kündige ich nicht vor Ablauf, verlängert sich das Abo automatisch um weitere 6 Ausgaben zum Preis von 30,- DM (Inland) bzw. 40,- DM (Ausland). Das Abo ist nach den ersten 6 Ausgaben jederzeit kündbar. Geld für bezahlte, aber noch nicht erschienene Ausgaben erhalte ich zurück!

Ich zahle die ersten 6 Ausgaben (Inland 30,-/Ausland 40,-):

- ☐ Per 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

Schickt den ausgefüllten und unterschriebenen Coupon an:

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

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





Hallo Fun Vision!

## Glückwunsch ...

... zum neuen Layout! Zuerst war ich etwas skeptisch, doch jetzt finde ich es gut. Ich hätte einen Vorschlag: Druckt eine ganze Komplettlösung pro Ausgabe, denn normalerweise hat man bis zum nächsten Heft das jeweilige Modul längst durchgespielt und dann bringen die anderen Lösungsteile nichts mehr. Ich finde es gut, dass ihr jetzt ein Bewertungssystem habt, doch es ist zu ungenau. Warum hat Zelda IV nur 7 von 8 Punkten? Ich bin sicher, über 50% der Game Boy-Besitzer halten es für das beste Game Boy Color-Spiel überhaupt. Aber genug Kritik, sonst ist eure Zeitschrift super. Viel Erfolg weiterhin!

Alin Constantin, München

■ Eine ganze Komplettlösung im Heft würde entweder bedeuten 20 Seiten für ein Spiel zu opfern (und für andere dann keinen Platz mehr zu haben) oder auf 6 bis 8 Seiten zu wenig zu sagen. Beides wollen wir nicht. Das Ziel ist so weit zu kommen, dass dem Leser geholfen werden kann, wenn er wirklich hängt. Hardcore-Zocker brauchen diese Hilfe in der Regel nicht, aber bei Zelda 64 war unsere Stückelung genau richtig. Deine Frage zu Zelda IV verstehen wir allerdings nicht ganz – wir vergeben doch gar keine Punkte ... Das Spiel wurde von uns mit FUNNY bis FUN-TASTISCH bewertet. Der Abzug kommt einfach deshalb, weil es eben schon ein altes Spiel ist – und da lässt der Spielspaß eben schneller nach als bei brandneuen Titeln.

## Fun Vision hilft!

Zunächst einmal vielen Dank für den Abdruck meiner Kleinanzeige in der letzten Ausgabe, dank derer ich die meisten gesuchten Spiele bekommen habe. Nachdem ich schon lange auf die angekündigte Preissenkung für Nintendo-Software warte, bin ich dazu übergegangen die meisten Spiele gebraucht zu besorgen. Mich würde interessieren, ob jemand von euch die IFA in

Berlin besuchen wird. Und dann sollten künftig wieder Game Boy-Spiele ausführlicher besprochen werden. Schließlich machen viele Leser eine Kaufentscheidung von solchen Beiträgen abhängig. Ansonsten nur weiter so!

Otto Mangold, Berlin

■ Cool, dass du alles gefunden hast, Otto! Dafür sind die Kleinanzeigen schließlich da. Aber die Preissenkung wird wohl noch auf sich warten lassen – freu' dich auf Weihnachten. Auf der Funkausstellung (S. 82) sind wir dabei – einen ausführlichen Bericht gibt's im nächsten Heft! Und was die GB-Spiele betrifft: Seit der Game Boy Color wie eine Bombe eingeschlagen ist, spielen auch wir mit großer Begeisterung in Farbe. Darum gibt es bald ein Color-Special!

## Zukunftsvisionen

Natürlich ist es wegen der hohen Kosten nicht möglich Zeitschriften ein Demo-Modul beizulegen. Jetzt habe ich gehört, dass Nintendo beim Projekt Dolphin auf DVDs setzt. Wäre es dann möglich eine Art Demo-DVD beizulegen? Wie teuer würde die Fun Vision damit? Wieviel mehr Speicherkapazität hat eine DVD gegenüber einer CD-ROM? Sind DVDs billiger als CD-ROMs? P.S.: Euer Magazin ist wirklich klasse geworden.

Mario Aumüller, Weil

■ Halt, stopp, nicht so viele Fragen auf einmal – wir sind schon ganz verwirrt! Also: Grundsätzlich ist es bei einer DVD einfacher Demos beizulegen. Eine DVD (die teurer ist als eine CD-ROM) hat ungefähr zehnmal so viel Speicherplatz wie eine CD-ROM, nämlich je nach Art fünf bis acht Gigabyte. Was die Fun Vision mit DVD kosten würde, steht in den Sternen, denn bis der Dolphin auf den Markt kommt, kann sich noch vieles geändert haben.

## Der Einsteiger

Das ist mein allererster Brief an euch. Ich finde euer Magazin echt super! Ihr gebt euch echt Mühe. Macht weiter so! Aber nun zu meinem Anliegen: 1. Kann man die NFV eigentlich nachbestellen? Wie viele Hefte sind bis jetzt herausgekommen? 2. Habt ihr auch Informationen von Action-Replay-Codes vorliegen?

Alexander Eckrich, Kaufbeuren

■ Ha, da können wir ganz stolz verkünden: 47 Hefte (inklusive Sonderausgaben) haben wir schon herausgebracht. Ob uns die Geschäftsleitung zum 50. wohl ein Essen spendiert? Klar kann man (aber auch frau) die NFV nachbestellen. In jedem Heft gibt es den Funny Shop. Da sieht man auch gleich, welche Hefte noch vorrätig sind und wie der ganze Versandablauf vor sich geht. Wichtig: Nachbestellt werden kann nur gegen

Vorauskasse. Ganz Schlaue bestellen gleich zehn oder mehr Hefte, denn so kostet die einzelne NFV nur noch 5 Mark!

Autogramme gibt es in Ausnahmefällen schon – aber in Fun Vision 5+6/99 (44) findest du auf Seite 34 eine Autogrammkarte von uns. Das Heft kannst du ja gleich im Funny Shop mitbestellen ... Action-Replay-Codes haben wir nicht; das Gerät ist nämlich nicht von Nintendo lizenziert.

## So viele Fragen ...

Hil! Euer Heft ist immer auf dem neuesten Stand und sieht megaool aus. Meine Fragen: 1. Gibt es Cheats zu Zelda Ocarina of Time? 2. Wann wird Rainbow Six für das N64 herauskommen und wird auch Resident Evil herauskommen? Ich habe gehört, dass Turok 3: Oblivion herauskommen soll. Stimmt das?

Meine Schwester hat sich Harvest Moon (GB) gekauft und war total begeistert. Nun nervt sie mich die ganze Zeit, ob dieses Spiel auch für das N64 erscheinen wird. Wisst ihr, ob es herauskommt?

Maxi Braun, Utzwingen

■ Die schlechte Nachricht: Es gibt keine Cheats für Zelda 64. Jetzt zu den guten Nachrichten: Rainbow Six kommt im November, Resident Evil wird mit hoher Wahrscheinlichkeit auch für Deutschland umgesetzt und der dritte Teil von Turok soll

# LESERBRIEFE

## Aufruf

Ihr wollt eure Meinung 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, schickt eure Post einfach an:  
Nintendo Fun Vision  
„Leserbriefe“  
Postfach 56 01 40  
60406 Frankfurt

oder an:

leserbriefe@funvision.com

## fun-BOX

Auch weiterhin gilt unser Angebot für alle Sticker-Freunde: Schickt uns einen mit 1,10 DM frankierten und an euch selbst adressierten Briefumschlag und ihr erhaltet drei Sticker der Fun Vision. Viele haben schon davon Gebrauch gemacht, aber es können ruhig noch mehr werden – wir wollen die Sticker überall sehen! ##### Matthias Klausner kann es gar nicht erwarten, ein Command & Conquer 2 oder 3 auf dem N64 zu zocken. Immer langsam, Meister: Über eine Fortsetzung ist derzeit noch nichts bekannt. Sorry! ##### Ronny sucht nach einer Verbesserung der N64-Bildqualität. Das funktioniert derzeit nur mit einem SVHS-Kabel, das an einen entsprechend ausgestatteten Monitor angeschlossen wird. Die einzige andere Möglichkeit der Verbesserung ist das Expansion Pak – aber da haben die Programmierer ein Wort mitzureden. ##### Wilhelm Witt vermisst SNES-Berichte in der NFV. Wir drucken immer mal wieder einen Tipp für SNES-Spiele ab, wenn es einen neuen gibt. Ansonsten ist so ziemlich alles über das SNES gesagt, was es dazu zu sagen gibt: Schau doch mal in den Spiel- und Tipps-Indices nach. Vielleicht findest du dort, was dir fehlt. ##### Da gibt es doch tatsächlich Leute, die wollen den Pokémon-GBC (NFV 45, S. 48) haben. Das abgebildete Exemplar gibt es leider nur in Japan und ist mindestens so schwierig zu beschaffen wie einer der Poké-Beetles ... #####

Der Pokémon-GBC hat es den Lesern angetan!





## NFV fragt:

\* Wart ihr auf der IFA? Wie hat euch die Show gefallen?

\* Welches Spiel ist das „Muss-ich-haben“-Modul der Funkausstellung?

\* Wart ihr auf der Roadshow mit den Pokémon (S. 16)? Wie wars?

Schreibt der Redaktion!

nächstes Jahr spielbar sein! *Harvest Moon* (N64) kommt im Jahr 2000: Natsume sucht derzeit einen Vertriebs.

## Pika, Pika!

Besonders witzig fand ich in der letzten Ausgabe „NFVs zehn Dinge, die ihr unbedingt über eine Messe in Amerika wissen solltet“. Ich würde gleich ein ganzes Stealth-Boot besorgen, damit kann man dann auch noch mehr Sachen am Zoll vorbeismuggeln. Außerdem kann man mit so einem Geschoss besser Bräute aufreißen. Nehmt mich mit: Ich esse nicht viel, bin stubenrein und kinderlieb. Ich stelle mich gerne als Packesel für das Pressematerial zur Verfügung, solange ihr mich alle fünf Stunden mal an den Wassertrog lasst. Hier noch ein paar Worte an Pablo alias „Dr. Pika“. Ich kann jetzt genau nachvollziehen, wie es dir zur Zeit mit dieser neuartigen und kaum erforschten Krankheit gehen muss. Denn seit ich den Bericht über Pokémon (NFV 7+8/99) gelesen habe, bin ich auch mit dem Virus infiziert. Ich kann es kaum noch erwarten, bis Pokémon Blau & Rot endlich für den Game Boy zu haben sind. Da ich mein ganzes Umfeld damit nerven, hat mir ein Freund schon das Tamagotchi seines kleinen Bruders geliehen!

Stefan Schultze, Berlin

■ Der Tipp ist auf den 1. Blick gut, aber ums Kap Hoorn zu fahren dauert wohl länger als ein Flug. Das würde unser Chef nicht gefallen. Wir hätten dich ja trotzdem fast mitgenommen, aber du brauchst einfach viel zu oft was zu trinken ... Na, vielleicht sehen wir uns ja auf der IFA in Berlin!

## Waffengewalt

Hallo zusammen!

1. Für verschiedene PS-Spiele gibt es „Lightguns“. Ist so eine auch für das N64 vorgesehen?
2. Wird es neue Zelda-Titel noch auf dem Nintendo 64 geben oder sind diese dann erst für die neue Konsole zu haben?

3. Noch meine letzte Frage: Wann wird eure Homepage fertig sein und muss man sich dann im Chatroom anmelden?

Erich Oswald, per Internet

- 1. Auch wenn Kemco gerne eine für *Knife Edge* gehabt hätte – leider nein.  
2. *Zelda: Gaiden*, die Fortsetzung von *Ocarina of Time*, wird auf der Space World in Makuhari (Japan) Ende August vorgestellt. Ob für das 64DD oder für das N64? – wer weiß. Wir wissen es auf jedem Fall zum September-Update von Fun Vision Online!



3. Der Chatroom wird seine Pforten öffnen, wenn alle anderen Projekte (Tipps & Tricks, Reviews und Previews) laufen. Und dann werden wir auch die Spielregeln erklären.

## Älter werden

Hallo!

Schön, dass die Fun Vision jetzt auch im Internet vertreten ist! Eure Print-Publikation ist ein sehr gutes Magazin, allerdings denke ich, dass ihr durch die Lizenzierung von Nintendo of Europe einen Nachteil gegenüber euren Konkurrenten von -oops- usw. habt. Es fehlen einfach Berichte über Duke Nukem: Zero Hour, Resident Evil 64 usw. – ich spreche von großen Berichten. Würdet ihr euch auch mit den „Japan/Amerika only“-Produktionen richtig befassen, könntet ihr, auch in Verbindung mit einem etwas anderen Schreibstil, das Durchschnittsalter der Zielgruppe eures Magazins und vor allem Nintendos etwas nach oben schrauben, was vor allem im Hinblick auf Project Dolphin sehr wichtig

wäre. Denn mit der nächsten Konsole soll es jawohl nicht bei 1,3 Mio. installierten Hardwarebasen in Deutschland bleiben, wie beim Nintendo 64. Wenn es jetzt nicht geschafft wird die Zielgruppe 16-29 zu erreichen, dann wohl nie mehr und Nintendos Produkte gelten auf ewig als als Kinderspielzeug. Die „Feel everything“-Kampagne ist doch schon ein Schritt in die richtige Richtung, auch wenn der eine Zelda-Spot (wirst du wie ein Mädchen spielen ...) daneben war.

Ingo Kamps, per Internet

■ Wir sind gespannt, wie Nintendos Dolphin-Strategie aussehen wird. Nintendo hat dazugelernt und wird diese Konsole sicher auch für Erwachsene ansprechend gestalten. Welche Richtung Fun Vision dann einschlägt, wird sich im Jahr 2000 zeigen. Doch uns würde interessieren, wie du welche Artikel „älter“ gestalten willst. Mach doch mal Vorschläge!

## Daneben benommen

Hey, ihr!

Ich hab Woche für Woche darauf gewartet, dass sich endlich was tut auf eurer HP! Totale Verzweiflung machte sich bei mir breit! Aber jetzt freu ich mich schon auf den ersten Besuch bei eurer neuen Seite! Wie's war, sag ich euch auch noch (irgendwann ...)! Ich hätte aber noch einen Verbesserungsvorschlag: Mir fehlen die Angaben über die Speicherkapazität bei Spielen ungemein! Das könntet ihr doch wieder einführen, odda? Ansonsten: Euer neues Layout ist geil! Weiter so!

PS: Es ist ja unglaublich, wie ihr euch an den Messeständen aufführt, z. B. an dem von Red Storm (NFV 45)! :-)

Kotaro Dürr, Stuttgart

■ Die Speicherkapazität können wir wieder einführen, wenn sich viele Leser dafür interessieren. Im Moment schreiben wir die Information nur in den Fließtext, wenn es sich um extra riesige 512er- oder

256er-Module handelt, oder um winzige 64er oder 32er! PS: Ja, die Jungs sind auf Messeständen jetzt gefürchtet – wir überlegen, ob wir sie überhaupt noch einmal loslassen dürfen ...

## Doppelkopf

Geliebte Fun Vision!

Wir fragen uns immer noch, wie können gebildete erwachsene Menschen nur das Nintendo kaufen? Und falls Sie diesen Brief in Ihrer nächsten Ausgabe nicht abdrucken, wissen wir genau, dass Sie Ihren Lesern nicht die Augen öffnen wollen!

The Double Heads, Hamburg

■ Klasse Brief, oder? Wir haben darauf verzichtet, den ganzen Brief mit allen Schreibfehlern abzu drucken ... Der Doppelkopf behauptet doch in einem zweiseitigen Brief glatt, dass eine gewisse Konkurrenzkonsole unschlagbar besser sei als das N64. Aber zu unserer Antwort: Gebildete, erwachsene Menschen kaufen ein Nintendo in der Regel, indem sie in den Laden gehen, die Konsole aussuchen, bezahlen, nach Hause bringen und dann losspielen! Und unseren Lesern müssen wir nicht die Augen öffnen, die sind im Gegensatz zu anderen nämlich keine verblendeten Schnarchsäcke ...

## Ganz, ganz hart

Hallo Fun Vision-Team, wird Square wieder Spiele für Nintendo herstellen? Könnt ihr eine Vorschau auf das nächste Heft wieder mit aufnehmen?

David Raszkowski, Langendorf

■ Square soll angeblich über Dolphin-Spiele nachdenken, bestreitet das aber im nächsten Augenblick wieder – die Spannung bleibt.

Das mit der Vorschau ist so eine Sache: Da kündigen wir dann ein ganz tolles Spiel an und schwuppdiewupp verschiebt sich der Erscheinungstermin. Das Spiel ist nicht im Heft – und die Leser sind sauer! Außerdem ist es ohne Vorankündigung doch viel spannender, oder?



# WER STECKT HINTER DIESER MASKE?



Ist es Anakin Skywalker?  
Oder Stanley Ipkiß?

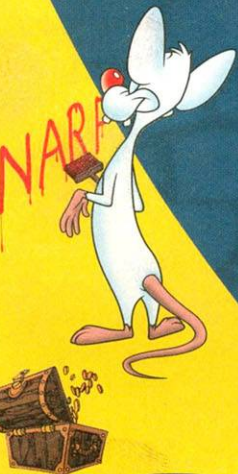
Könnte es einfach Henry sein?

Vielleicht ist es der  
zukünftige Herrscher der Welt?!

Erfahren Sie es in:

DIESMAL MIT  
**20**  
COOLEN  
STICKERN!

ZUR INDIVIDUELLEN  
COVER-GESTALTUNG  
UND ZUM ÜBERALL  
HINKLEBEN!



WENN ICH SPOREN  
HÄTTE WÜRD EICH DIR  
WEH TUN, PINKY!



Dino  
COMICS

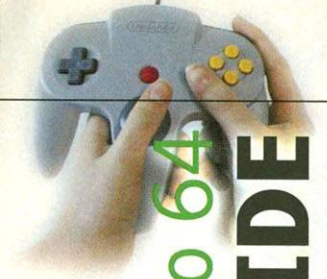
www.DinoVerlag.de

**PINKY & BRAIN #7 • AB 18.8. ÜBERALL IM HANDEL!**  
... und die TV-Serie jeden Sonntag Vormittag auf **ProSieben**

ANIMANIACS, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1999.







nintendo 64

GAME GUIDE



### Mama Nettie

hat sich für ihr Alter gut gehalten ... Sie ist mehrere hundert Jahre alt, sieht aber aus wie Mitte 20. Nettie hat die Schattenmaske erschaffen und besitzt somit völlige Kontrolle über *Shadowman*.

Shadowman

# Shadowman





# an

## Shadowman

Wie Dr. Jekyll und Mr. Hide verwandelt sich der Englischstudent Mike Le Roi nachts in *Shadowman*, den Herrscher über das Totenreich.

Es herrscht Dunkelheit auf der Welt. Ein dämonischer Finsterling namens Legion will mit Hilfe von fünf berüchtigten Massenmördern die Herrschaft über das Totenreich an sich reißen und so auch die Welt der Lebenden heimsuchen ...

Der Englischstudent Mike Le Roi hat, nachdem sein kleiner Bruder ermordet wurde, nur noch ein Ziel: Die Schuldigen müssen zur Rechenschaft gezogen werden! Während seiner Suche stößt er in New Orleans auf die Voodoo-Priesterin Nettie, die ihm von einer alten Prophezeiung erzählt. Tagsüber ist Mike Le Roi zwar weiterhin ein Mensch wie du und ich, doch Nachts wird er zum Herrscher über das Totenreich, zum Wanderer zwischen den Welten. Steigt mit uns hinab in die Welt des *Shadowman*!



## Der Comic

Ursprünglich entstammt *Shadowman* einem Comic, der bisher allerdings nur in den USA erschienen ist.

## Jaunty

ist Netties Assistent im Reich der Toten. Als Opfer eines rituellen Experiments versucht er seinem Dasein mit lustigen Sprüchen einen Sinn zu geben.





## Allgemein Einführung

In *Shadowman* gibt es viele verschiedene Gegenstände, die euch wahrscheinlich vorher noch nie zu Ohren gekommen sind. Damit ihr euch nicht dauernd fragt, was zum Beispiel ein „Cadeaux“ ist, erklären wir hier alle Gegenstände, die euch in den ersten vier Leveln begegnen. Es gibt noch eine ganze Menge mehr, doch diese sind für den Anfang nicht so wichtig.



### Lukes Teddybär

Mit Lukes Teddybär hat Mike die Möglichkeit von der Schattenwelt in die reale Welt zu wechseln und umgekehrt.



### Energie

Während sich Mike in der realen Welt mit Medipacks fithält, muss er als *Shadowman* diese Energiekugeln einsammeln.



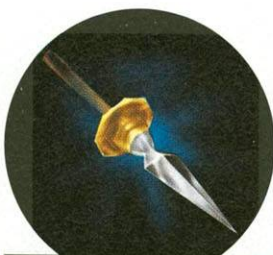
### Dunkle Seele

Eine Dunkle Seele befindet sich in jedem Govi. Je mehr *Shadowman* davon einsammelt, desto mächtiger wird er.



### Cadeaux

Insgesamt 500 Cadeaux kann der *Shadowman* den Voodoo-Göttern opfern. Jeweils 100 braucht ihr für einen Schrein.



### Baton

Das ist die erste Voodoo-Waffe, die ihr im Totenreich findet. Sie dient außerdem als Schlüssel für die Teleporter.



### Asson

Dieses magische Voodoo-Utensil findet ihr im Cadeaux-Opferraum. Es ist eine wirkungsvolle Zweitwaffe.



### Goldschädel

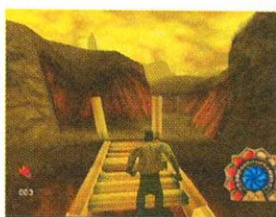
Genau wie eure herkömmlichen benötigen auch Voodoo-Waffen Munition. Diese goldenen Schädel sind dafür geeignet.

## Der deutsche Sprecher

von Samuel L. Jackson (*Pulp Fiction*, *Stirb langsam III*) spendiert dem *Shadowman* seine Stimme. Außerdem sind die deutschen Stimmen von Jack Nicholson, Whoopie Goldberg & Alf mit dabei.

## Level 1 Bayou Paradis, Louisiana

**A1** Wendet euch gleich zu Beginn nach rechts, wo ihr das erste Cadeaux findet. Ein Stück weiter vorne ist auf der rechten Seite eine Höhle mit zwei Cadeaux und einem Govi. Das Govi kann euch erstmal egal sein.



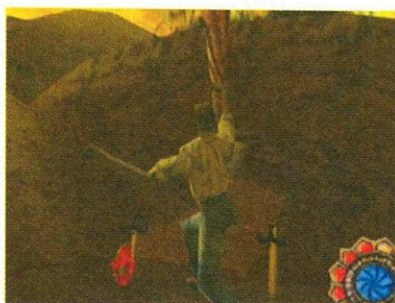
**A2:** Achtung! Die Brücke bricht unter euren Füßen zusammen.

**A2** Verlasst die Höhle durch den anderen Ausgang, lauft unter der Brücke durch und schnappt euch das Cadeaux. Jetzt wieder zurück durch die Höhle, den Anstieg hinauf und über die Brücke. (Vorsicht, sie zerbricht in der Mitte!)

**A3** Lauft ein Stück weiter, bis ihr an ein „gestrandetes“

Holzboot kommt. Auf einem Steg erwartet euch ein Köter, der euch kurz anbellt und dann wieder verschwindet. Steigt auf den Holzsteg und folgt dem Weg.

**A4** Benutzt nach den beiden Holzhöhlen das Seil um euch über den Abgrund zu hangeln. Schnappt euch die beiden Cadeaux und springt am Ende der Höhle auf den



**A4:** Hangelt euch an dem Seil über den Abhang. Macht euch keine Sorgen, falls ihr mal runterfallt. Einfach zurücklaufen und nochmal von vorne spielen.

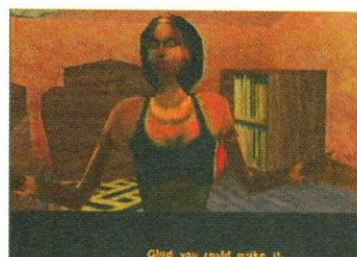


**A4:** Hangelt euch an dem Felsvorsprung nach rechts um ein Cadeaux einzusammeln.

Vorsprung. Ein wenig nach rechts hangeln um dort ein weiteres Cadeaux einzusammeln.

**A5** Zieht euch dann an dem Vorsprung hoch und betretet die Kirche, wo Netty euch nach einer kurzen Sequenz eine Handfeuerwaffe und Lukes Teddy überreicht.

In der Kirche findet ihr insgesamt 6 Cadeaux. Vier davon stehen in einem Raum auf einem Regal. Um sie zu erreichen müsst ihr jedoch die graue Kiste zur Seite schieben.



**A5:** Netty sagt euch, was ihr zu tun habt und versorgt euch mit dem „Nötigsten“.

**A6** Verlasst die Kirche wieder und begeben euch nach Norden zu dem Gartenhäuschen mit dem Zaun davor. (Kleiner Tipp am Rande: Wenn ihr die Hunde in Ruhe lasst, lassen sie euch auch in Ruhe.) Sammelt das Cadeaux ein und schießt die Tür des Schuppens auf. Die beiden Tonnen auf der rechten Seite beinhalten 2 Medipaks. Springt hinunter und ignoriert die Absperrung, indem ihr einfach hindurchspringt.





## Level 1 Bayou Paradis, Louisiana (Fortsetzung)

**A6:** Zwei Medipacks erwarten euch, sobald ihr das Tor zum Schuppen aufgeschloß habt.



**A7:** Am Ende der Höhle stoßt ihr auf ein tiefes Wasserloch, an dessen Grund sich zwei Cadeaux befinden. Ihr könnt jetzt entweder links oder rechts unter dem Felsen durchtauchen um die Grube zu verlassen.



**A8:** Taucht ab um ein Cadeaux einzusammeln. Jedes einzelne zählt.

Wasser steht. Schwimmt zur Hütte (dahinter liegt ein Cadeaux unter Wasser) und begeben euch ins Innere. Auf dem Vorsprung steht ein Govi und direkt daneben lehnt eine Shotgun an der Wand. Verlasst das Gebäude und schwimmt zu der anderen Holzbaracke.

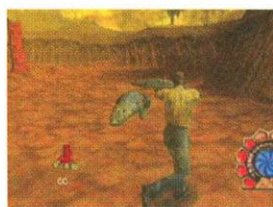


**A9:** Die Shotgun hat eine überzeugende Feuerkraft.



**A9:** Der Tümpel sieht zwar nicht gerade einladend aus, doch ist er ungefährlich.

**A10:** Verlasst die Holzbaracke, zerschießt die beiden Tonnen und legt euch mit den Krokodilen an, wenn ihr wollt. Lauft danach links weiter (vergesst die beiden Tonnen nicht), wo ihr die Höhle am Ende des Ganges betretet. Ignoriert die Hunde, nehmt das Cadeaux mit und



**A10:** Aus der richtigen Entfernung könnt ihr zwei Ziele gleichzeitig anvisieren.

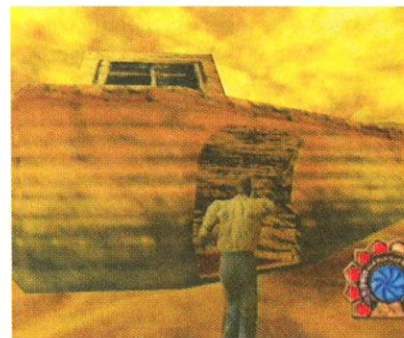
lauft weiter, bis ihr links in die nächste Höhle gelangt. Links oben könnt ihr auf einem Vorsprung ein Govi entdecken.

**A11:** Lauft weiter den Weg entlang, bis ihr zum nächsten Cadeaux gelangt. Springt den Hang hinunter – jetzt befindet ihr euch wieder bei **A2**. Von hier aus begeben sich zurück zum Holzboot bei **A3**.

**A12:** Zerschießt die morschen Planken auf der Außenseite des Bootes. Lasst euch nun im Inneren nach unten fallen, wo Shotgun-Munition und 3 Cadeaux zu finden sind. Am Höhleneingang findet ihr euch beim Govi wieder, das ihr bei **A10** von unten bestaunen durftet.



**A12:** Tagsüber könnt ihr in den realen Welt mit Govis nichts anfangen.



**A12:** Zerschießt die morschen Planken des Bootes, sobald ihr eine Waffe habt. Ein Loch im Boden gibt den Zugang zu einer Höhle frei.

**A13:** Begeben sich jetzt zu den Holzhütten bei **A4**. Die rechte ist vergittert, in der linken findet ihr zwei Cadeaux. Benutzt nun wieder das Seil um zum Schuppen hinter der Kirche zu gelangen.

**A13:** Zerschießt die Tonnen um in die Höhle zu gelangen. Hier findet ihr u. a. zwei Cadeaux.

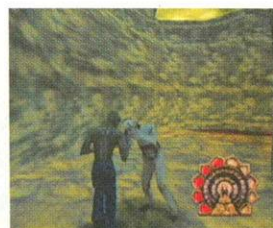


**A14:** In der Tonne vor dem Schuppen liegt Shotgun-Munition. Betretet den Schuppen erneut und arbeitet euch zum Wasserloch bei **A7** vor. Taucht dieses Mal links hindurch und hangelt euch dann mit dem Seil über den Abgrund. Im rechten Gebäude steht einsam und verlassen ein Govi. Die linke Hütte verbirgt ein Medipack und ein Cadeaux. Nun ist es an der Zeit Lukes Teddybären zu benutzen um in die Schattenwelt zu wechseln.

## Level 2 Reich der Toten, Marktores



**B1:** Jaunty öffnet euch das Tor zum Turm.



**B1:** Die verwahrlosten Seelen sind leichte Gegner.

**B1:** Nach einer kleinen Sequenz und der tiefsinnigen Einleitung des Shadowman findet ihr euch hier wieder. Links oben auf einem Felsen seht ihr ein Govi, das aber im Moment noch nicht erreichbar ist. Verlasst den Blutsee und

lauft auf den steinigen Gang zu, an dessen Ende Jaunty auf euch wartet. Unterwegs trifft ihr auf vier rastlose Seelen, die euch nicht unbedingt freundlich gesonnen sind. Mit der Shadowgun und der R-Taste zum Anvisieren bringt ihr den Burschen Manieren bei. Nach einem kleinen Plausch mit Jaunty öffnet er das Tor zum Schwarzen Turm. **B2:** Folgt dem Gang bis zu einem Torbogen.



**B2:** Die Shadowgun lässt sich durch längeres Drücken der Schusstaste aufladen.







## Level 2 Reich der Toten, Marktore (Fortsetzung)



**B2:** Insgesamt drei Gegner erwarten euch auf diesem Platz.

Unterwegs müsst ihr noch eine rastlose Seele erledigen, die in einem Tümpel auf euch wartet. Ihr befindet euch jetzt auf einem großen Platz: Links erwarten euch zwei mit Energie gefüllte Vasen und ein Gegner. Zwei weitere Gegner sind für eure Shadowgun kein Problem.

**B3:** Benutzt zuerst den linken Gang. Ihr gelangt zu

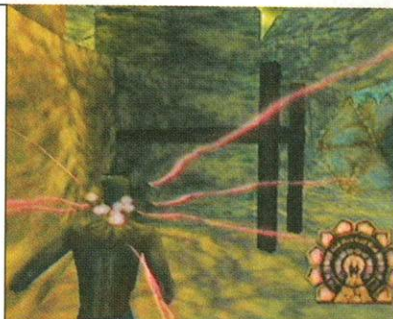
einem Tal. Eine Steinbrücke führt zu einem Tunnel auf der anderen Seite. Über die rechte Seite gelangt ihr nach unten ins Tal. Zwei Cadeaux, zwei Gegner und Energie sind der Lohn für eure Mühe. Jetzt wieder nach oben und die Brücke benutzt um in den Tunnel zu gelangen.



**B3:** Eure Widersacher in der Schattenwelt lösen sich in Energie auf, die ihr dann einsammeln könnt um eure Schattenkräfte wieder zu regenerieren.

**B4:** Hinter dem Tunnel erwarten euch 2 Seelen und ein Gegner. Beim Holzsteg ist ein Cadeaux zu holen. Sucht die untere Ebene komplett ab um ein weiteres Cadeaux und alle

**B4:** Über den Holzsteg gelangt ihr zurück nach oben.



**B5:** Benutzt das Seil, das über die Schlucht gespannt ist, um die Cadeaux einzusammeln, die auf den Felsvorsprüngen verteilt sind.

weiteren Extras zu finden. Steigt dann über den Holzsteg auf die höhere Ebene.

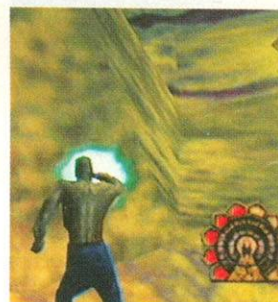
**B5:** Etwas weiter vorne auf der rechten Seite ist ein Seil über das Tal gespannt. Benutzt es um auf die andere Seite zu gelangen und sammelt die vier Cadeaux ein. Jetzt wieder mit dem Seil zurück.

**B6:** Weiter geht es geradeaus, den Gang entlang. Schaltet die Gegner aus und sammelt die Extras ein, bis ihr euch wieder bei **B2** befindet. Diesmal allerdings auf der anderen Seite. Nehmt das Cadeaux mit und springt über den Felspalt.

**B7:** Legt den Schalter rechts vom Torbogen um und betretet den Tunnel, der euch zum ersten dunklen Portal führt. Schreitet hindurch um in den Prophezeiungsraum zu gelangen.



**B7:** Mit **C** betretet ihr das Schattenportal, wenn ihr genug dunkle Seelen habt.



**B7:** Hier wird im fertigen Spiel ein Schalter stehen, den ihr betätigen müsst.

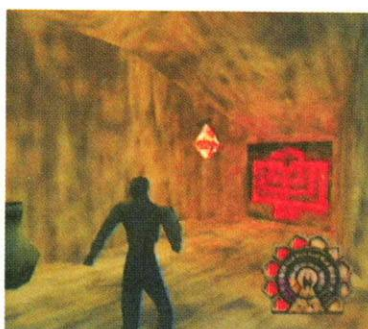
## Level 3 Pfade der Schatten, Prophezeiungsraum

**C1:** Bewegt euch auf den Altar in der Mitte des Raumes zu um die Prophezeiung zu erhalten, die ihr euch gut durchlesen solltet. Erklimmt den Vorsprung, öffnet alle Vasen und springt über den Abgrund, wo ihr eure erste dunkle Seele ergattern könnt. Dazu müsst ihr nur das Govi mit eurer Shadowgun zerschießen.

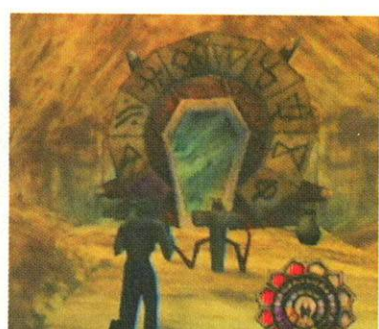
**C2:** Zurück über den Abgrund und ab zum Schattenportal. Schreitet hindurch und überquert die Brücke. Shadowman betritt nun das Wüste Land.



**C1:** Lauft auf den Altar zu und holt euch das Buch der Prophezeiungen, in dem ihr allerlei Hinweise nachschlagen könnt.



**C1:** Diese Steintafel ist für euch noch uninteressant, da ihr euch bei Berührung die Finger verbrennt.



**C2:** Ein weiteres Schattenportal befördert euch ins nächste Level.





## Level 4a Wüstes Land

**D1** Rechts auf einer Erhebung wartet ein Gegner, den ihr aber erst einmal links liegen lasst. Benutzt stattdessen den linken Tunnel um zu einem großen Blutsee zu gelangen.



**D2:** Sobald ihr einen dieser Schalter umlegt, die ihr verteilt im ganzen Level findet ...

**D2** Taucht den See nach nützlichen Dingen ab (unter anderem 1 Cadeaux). Bei der Hütte auf der rechten Seite befindet sich ein Schalter, mit dem ihr ein Seil aktiviert, das sich über das Tal spannt.

**D3** Im hinteren Teil des Sees befindet sich ein Tunnel unter der Wasseroberfläche. Taucht hindurch (Vorsicht vor



**D2:** ... spannt sich an anderer Stelle ein Seil über eine Schlucht, das ihr dann benutzen könnt.

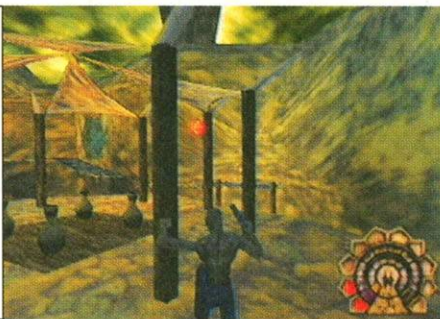
den Fischen!) und versucht, noch bevor ihr aus dem Wasser steigt, die beiden Gegner auszuschalten.

**D4** Verlasst das Wasser und betretet die Höhle. Energie und zwei Cadeaux einpackt, Schalter umgelegt und durch den Unterwassertunnel zurück zur Hütte bei **D2** getaucht. Eventuell erwartet euch dort eines der Flugmonster, das ihr aber ignorieren könnt.

**D5** Betretet die Hütte und geht durch die Öffnung in der gegenüberliegenden Holzwand. Springt über die Lava und folgt dem Gang, in dem euch ein Gegner auflauert.

**D6** Achtung, jetzt wird's gefährlich: Gleich 4 Gegner auf einmal erwarten euch auf dieser Ebene. Beste Taktik: Immer im Kreis um die Meute herumlaufen und das Feuer so lange auf einen einzelnen richten, bis er sich in Energie auflöst. Auf der untersten Ebene befinden sich zwei mit Energie gefüllte Vasen und ein Cadeaux. Mit dem Schalter auf der linken Seite aktiviert ihr ein weiteres Seil.

**D7:** Zwei Cadeaux, ein Goldschädel und Energie befinden sich in den vier Vasen direkt vor euch.



**D7** Benutzt die Rampe auf der linken Seite um nach oben zu gelangen. Auf der Plattform in der Mitte warten zwei Cadeaux, ein Goldschädel und Energie. Lauft von dort aus wieder zurück und benutzt auf der Rampe den Felsvorsprung, der euch weiter nach oben in einen weiteren Tunnel führt.

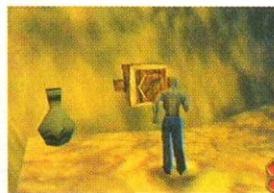
**D8** Am Tunnelausgang geht's zuerst links weiter, bis ihr eine Hütte erreicht, in der sich zwei Cadeaux und ein goldener Schädel befinden. Verlasst die Hütte und begeben euch über die Rampe nach unten.

**D9** Dort angekommen werdet ihr zuerst von zwei Gegnern begrüßt, die euch ans Leder wollen. Nachdem ihr sie erledigt habt, sammelt ihr die beiden Cadeaux und die Energie ein und benutzt den Tunnel.

**D10** Dieser führt euch über eine Rampe zu einem weiteren Schalter. Aktiviert ihn, leert die Vasen und verlasst das Gebiet wieder, indem ihr euch zurück zu **D8** begeben.

**D11** Diesmal haltet ihr euch rechts, bis ihr erneut an einen Tunnel gelangt.

**D12** Der Tunnel führt zu einer weiteren Brücke, über die ihr den Tempel des Lebens betreten könnt. Eventuell müsst ihr euch vorher noch der drei Flugviecher entledigen, die euch von oben mit einer grünen Masse bespucken.



**D10:** Ein weiterer Schalter, der wieder ein Seil aktiviert.



**D12:** Achtung! Der Tempel des Lebens wird gut bewacht.

## Level 4b Wüstes Land, Tempel des Lebens



**D13:** Ohne das Baton könnt ihr diesen Teleporter noch nicht benutzen.

**D13** Lauft den Gang entlang (die Richtung ist egal), bis ihr zum Teleporter gelangt, den ihr allerdings noch nicht benutzen könnt. Springt rechts über die Lava und dann links weiter über die beiden Holzplattformen.

**D14** Dahinter erwartet euch ein wildgewordener Gegner, den ihr ohne Probleme loswerden solltet. Springt über den Lavastrom und lauft geradeaus auf die Plattform mit den Speizen zu. Am hinte-



**D14:** Am Ende der Speißplattform wartet ein Cadeaux auf euch.

ren Ende der Plattform ist ein Cadeaux in der Vase. Verlasst den Raum, indem ihr rechts über den Lavastrom springt.

**D15** Auf der rechten Seite könnt ihr eine Lava-Steintafel entdecken. Weiter vorne erwarten euch zwei Goldpollen und Energie hinter einem Spießfeld.

**D16** Begeben euch zurück zu **D14** und springt dort nach links in den Raum mit der Vase. Springt jetzt an die gegenüberliegende Wand um das Cadeaux zu erreichen. Hangelt euch nach links, bis ihr euch rückwärts wieder auf festen Boden schleudern könnt. (Analogstick einmal nach oben und dann Sprungknopf drücken). Wiederholt das an der nächsten Wand.

**D17** Hinter euch steht eine Vase mit Energie auf dem Boden. Links könnt ihr über eine Holzplattform in einen weiteren Gang springen und von rechts werdet ihr mit Feuerstößen bombardiert. Der Weg über die Holzplattform ist im Moment uninteressant, da er zu einem Gobi führt, das ihr noch nicht erreichen könnt.



**D17:** Mit der R-Taste und dem Analog-Stick könnt ihr den Feuerstößen ausweichen.



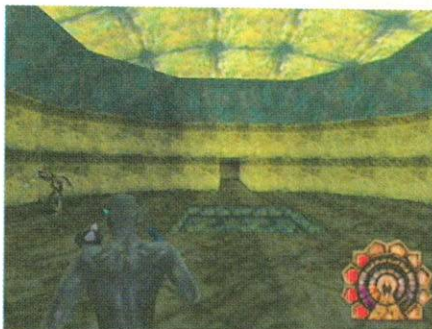




## GAME GUIDE - Shadowman

### Level 4b Wüstes Land, Tempel des Lebens (Fortsetzung)

**D18** Schlagt also den rechten Weg ein, vorbei an dem Flammenwerfer und über die Spieße. Über die beiden Holzplattformen gelangt ihr zu einer weiteren, mit Spießen gespickten, Plattform. Nehmt das Cadeaux von der Wand mit und begeben euch auf die andere Seite. Gebt dem Gegner, was er verdient, und lauft an dem vergitterten Fenster vorbei in einen Vorraum mit vier Vasen (2 x Energie und 2 x Goldpollen).



**D19:** Sollten euch die Gegner in diesem Raum zu lästig werden, so lasst ihr euch einfach durch das Loch in der Mitte hindurchfallen.

**D19** Lasst euch durch das Loch im Boden fallen und macht euch auf einen Kampf mit vier Gegnern gefasst. Solltet ihr mit diesen Probleme haben, springt einfach durch das nächste Loch in der Mitte des Raumes.

**D20** Wenn ihr dem Gang folgt, findet ihr euch im Cadeaux-Opferraum wieder. In der Mitte erwartet euch das Baton, mit dem ihr euch entweder teleportieren oder eure Gegner mit



**D20:** Sobald ihr das Baton gefunden habt, könnt ihr damit nicht nur Gegner rösten, sondern auch die Teleporter benutzen.

Flammen eindecken könnt. Schaut euch alle fünf Opferstände etwas näher an. Habt ihr das getan, sollte ein Schriftzug („Cheat Enabled“) auf dem Bildschirm erscheinen. Ihr habt jetzt das Buch der Schatten, in dem ihr nach und nach verschiedene Cheats aktivieren könnt. Sammelt die fünf Cadeaux ein und benutzt das Baton am Teleporter.

**D20:** An diesen Opferständen könnt ihr eure Cadeaux abgeben, sobald ihr hundert davon gesammelt habt.



### Level 4a Wüstes Land



**D21:** Das ist nicht der Wechsel von der Schattenwelt in die normale Welt, sondern der Teleportierungsvorgang.

**D21** Zurück bei **D13** verlasst ihr den Tempel des Lebens wieder und begeben euch zu **D11**. Springt auf die Plattform in der Mitte, von der sich ein Seil nach rechts spannt, das zu einem Govi führt. Holt die dunkle Seele aus dem Govi und folgt dem Gang. Zwei Pollen, zweimal Energie und zwei Gegner führen euch zu einem weiteren Govi, das ihr allerdings noch nicht erreichen könnt.

**D22** Nun flugs wieder zu der Plattform bei **D7** und auf der gegenüberliegenden Seite den Tunnel benutzt.

**D23** Geht die Rampe hinunter und sammelt die Extras auf dem Platz ein (2 x Energie, 1 x Cadeaux). Arbeitet euch jetzt vorsichtig nach oben und vergesst das Cadeaux auf dem

**D23:** In der Höhle findet ihr ein weiteres Govi, dass euch eine der begehrten dunklen Seelen spendiert.

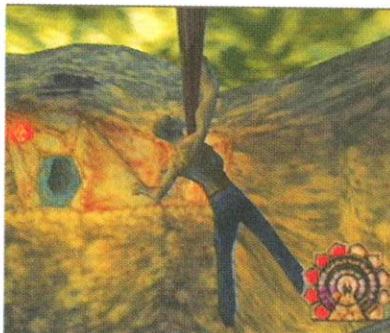


Felsvorsprung nicht, zu dem ihr euch seitlich hinarbeiten müsst. Habt ihr die Hütte erreicht, öffnet das Govi und verlasst die Ebene durch den Tunnel, durch den ihr sie betreten habt.

**D24** Wieder bei **D7** angekommen, benutzt ihr diesmal das Seil um auf die andere Seite zu kommen.

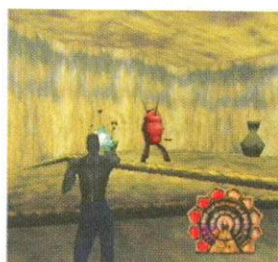


**D23:** Seitlich laufen und nicht nach unten schauen!



**D24:** Gleich habt ihr es geschafft. Auf den letzten Metern zum Levelausgang muss der Shadowman sich nochmal anstrengen.

**D25** Zunächst solltet ihr die untere Ebene abklappern, wo euch ein Gegner, ein Cadeaux und zwei Energievasen erwarten. Springt danach auf den Steinvorsprung, schaltet den Gegner aus und holt euch eure fünfte dunkle Seele. Hüpf links über die Plattformen, bis ihr zu einem Felsvorsprung gelangt.



**D25:** Dieses Govi wird von einem Gegner bewacht.

### Gegnerpracht

Dieser nette Geselle ist einer der Gegner, die euch im Asyl erwarten. Viel Spaß!



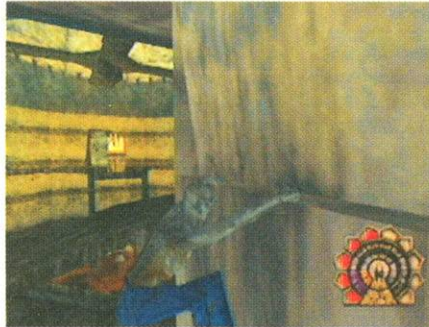


## Level 4a Wüstes Land (Fortsetzung)

**D26** Ganz in „Cliffhanger“-Manier hangelt man sich jetzt wieder nach links, bis man mit einem gezielten Rückwärtssprung auf einer Holzrampe landet. Der Gegner stellt für *Shadowman* kein Problem dar: Schnappt euch das Asson und verduftet durch die Tür hinter euch.



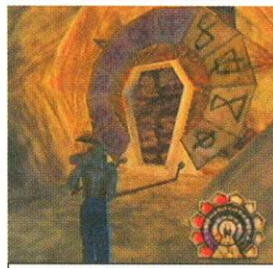
**D26:** Hier findet ihr euren zweiten Voodoo-Gegenstand.



**D26:** Muskeln anspannen und dann nach hinten wegdrücken. Einige Stellen könnt ihr nur so erreichen.

**D27** Im Gang entledigt ihr euch des Gegners und sammelt die zwei Cadeaux ein. Ihr seid nun wieder am Levelanfang

(**D1**) auf der Erhebung. Zur Benutzung des Schattenportals habt ihr noch nicht genug dunkle Seelen, also folgt ihr dem linken Gang, wo ihr noch ein Cadeaux einheimsen könnt. Es ist nun wieder an der Zeit euren Teddy zu benutzen.



**D27:** Für dieses Schattenportal fehlen euch noch eine ganze Menge dunkler Seelen.



**D27:** Immer und überall lauern euch Gegner auf. Die *Shadowgun* hat viel zu tun.



**Voodoo:** Erledigt ihr einen Gegner mal nicht mit der *Shadowgun*, kriegt ihr auch keine Energie.

## Level 3 Pfade der Schatten, Prophezeiungsraum

**C3** Springt von der Brücke bei **C2** und sammelt die Schädel und das Cadeaux ein. Öffnet das Schattenportal auf der linken Seite und schreitet hindurch.

**C4** Lauft an dem ersten Portal vorbei (ihr könnt es sowieso noch nicht öffnen) und füllt weiter unten beim

zweiten Portal eure Energievorräte nochmal auf, falls nötig. Den Teleporter solltet ihr nicht benutzen, da er euch direkt in einen Lavasee teleportiert. Verlasst das Level durch den Tunnel auf der oberen Ebene um ins fünfte Level zu gelangen.



**C3:** Springt auf dem Weg ins vierte Level links von der Brücke, ...



**C3:** ... aktiviert das Schattenportal und schreitet hindurch um das Asyl zu betreten.



**C4:** Achtung! Diesen Teleporter nicht benutzen, da er euch geradewegs in den sicheren Tod befördert.

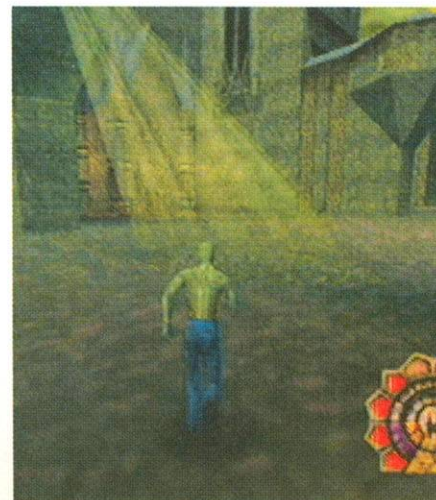
## Level 5 Das Asyl

Leider war unsere Version nur bis zum vierten Level spielbar. Die wahre Hölle beginnt nämlich erst mit dem Asyl. Von hier aus habt ihr auch Zugang zu den 5 Massenmördern. Die Gegner im Asyl sind noch eine Ecke aggressiver als bisher und außerdem einen Tick intelligenter. Doch wenn ihr



**Schwupp:** Habt ihr genug dunkle Seelen, könnt ihr durch das Portal ins fünfte Level.

weiterhin fleißig Schattenseelen einsammelt und regelmäßig euren Teddybären benutzt um zwischen den Welten hin und her zu wandern sind die Götter des Voodoo euch mit Sicherheit freundlich gesinnt.



**Horror:** Immer düstere Grafik und sehr finstere, blutrünstige Gegner erwarten euch im Asyl.

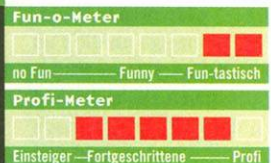


### Auf einen Blick

**Nintendo 64**  
**Preis:** ca. 130,- DM  
**Termin:** September  
**Hersteller:** Acclaim  
**Vertrieb:** Acclaim  
**Genre:** Action-Adventure

### Fazit

*Shadowman* ist ein sehr gut gelungenes Action-Adventure, das mit seiner dichten Story und Atmosphäre voll überzeugen kann. Die Grafik bewegt sich auf oberem N64-Niveau und vor allem die tollen Licht-Effekte verleihen dem Spiel den letzten Feinschliff. Der Schwierigkeitsgrad steigt langsam aber sicher an und das Leveldesign überzeugt durch seinen nicht-linearen Verlauf. Nicht nur für Voodoo-Fans ist *Shadowman* ein Muss-Spiel für das Nintendo 64. Ein besonderes Lob verdient auf jeden Fall noch die deutsche Synchronisation, die wirklich genial gelungen ist.





## Macht mit!

Spiele zu verkaufen oder zu tauschen? Oder ganz dringend ein bestimmtes Spiel gesucht? Dann schickt eure private Kleinanzeige an die Fun Vision. Wir veröffentlichen sie kostenlos! Sortiert sie bitte nach System und den Rubriken Verkauften, Tauschen, Suchen – das erleichtert uns die Arbeit ungemein.

Hier die Adresse, die schon vielen geholfen hat:

Nintendo Fun Vision  
Stichwort: Kleinanzeigen  
Postfach 56 01 40  
60406 Frankfurt

## Nintendo 64

### Verkaufe

■ Verkäufe N64-Spiele: *Extreme G*, *NBA Pro '98*, *Automobili Lamborghini* und *Knife Edge* für je 60,-. Alle Spiele wie neu und komplett. Beim Kauf ab zwei Spielen gibt's ein tolles N64-Video dazu: Klaus Wagner, 0 60 84 / 38 44.

■ Verkäufe N64 mit 2 Controllern, Controller Pak, *Banjo-Kazooie*, *ISS '98*, *Zelda 64*, *Turok 2*. Alles mit orig. Verpackung und Anleitung für 530,-. Max von Lehmden, Telefon 0 25 99 / 16 66.

■ Verkäufe N64-Spiele: *ISS 98* (inkl. Anl. + Verp.), *WCW vs. NWO Revenge* (je 59,-). Johannes, 0 51 91 / 1 43 28.

■ Verkäufe *Turok 2* (75,-), *ISS 64*, *Kobe Bryant in NBA Courtside*, *Mischief Makers* (je 40,-), Controller Pak, Rumble Pak (je 20,-). Marc Kudlowski, 0 48 21 / 8 64 70.

■ Verkäufe *War Gods*, *Mario Kart*, *Turok 2*, *WWF Warzone*. Andreas Weißflog, 03 74 36 / 8 44 15, tägl. 15-22Uhr.

■ Verkäufe *WWF Warzone*, Preis VB. Tausche auch gegen Spiele. Mathias Bollinger, Telefon 0 68 69 / 12 59 oder Fax 0 68 69 / 17 65.

■ Verkäufe *Body Harvest* (60,-), *V-Rally '99* (75,-), *ISS 64* (55,-), *ClayFighter* (45,-). Markus Knoll, Telefon 0 94 41 / 17 93 50.

■ Verkäufe N64 mit grauem + schw. Controller, Netz + Scart-Stecker (200,-), *WCW vs. NWO Revenge* (90,-), *Beetle Adv. Racing* (80,-), *Top Gear Overdrive*, *V-Rally Champ. Edition '99* (je 70,-), *GT 64*, *Cruisin' World* (je 30,-), *Rampage Worldtour* (40,-), *Aero-Fighters Assault* (50,-). 01 71 / 6 47 47 91 (15-18 Uhr).

■ Verkäufe *WWF Warzone* (70,-), *Banjo-Kazooie* (60,-). Beide mit Anl. + Verp. Meldet euch bei Ronny, Tel. 01 70 / 4 06 32 20 ab 15 Uhr.

■ Verkäufe N64-Spiele: *Yoshi's Story* (m. Verp. + Anl.), *Bombberman 64* (+ Codes), *Bombberman Hero*, *Mario Party* (sehr gut erh.) für je ca. 70,-. Verkäufe auch ein Rumble Pak. Markus Schneider, Mindeltastraße 4, 89331 Burgau, Tel. 0 82 22 / 67 74.

■ Verkäufe für N64: *Diddy Kong Racing* (60,-). Telefon 0 64 58 / 14 39 (Kai).

■ Verkäufe *Goemon – Mystical Ninja*, *Holy Magic Century* (je 60,-), *Bombberman Hero* (50,-), und diverse SNES- + GB-Spiele sowie Spieleberater. Alles plus Porto + Nachnahme. Daniela, 0 30 / 4 52 47 68.

■ Verkäufe für N64 *Automobili Lamborghini*, *Diddy Kong Racing*, *Forsaken* (je 60,-). Thorsten Thiel, Schillerstraße 30, 89231 Neu-Ulm, E-Mail: double-t@gmx.de

■ Verkäufe *Turok – Dinosaur Hunter*, *Turok 2 – Seeds of Evil*, *F-Zero X* zusammen für 220,-. Spiele sind in Top-Zustand, mit Verp. + Anl. Tausche auch gegen GBC mit Spielen und Zubehör (Spiele müssen mit Anl. + Verp. sein). Ruft an! Dennis Seng, Telefon 06 41 / 8 31 47.

■ Verkäufe für N64: *F-1 World Grand Prix*, *Super Mario 64*, *Diddy Kong Racing*, *ISS 64* (je 45,-), *Turok 2 – Seeds of Evil*, *1080° Snowboarding* (je 65,-). Alles zusammen statt 310,- nur 250,-! Florian Effelsberg, Telefon 0 26 42 / 53 31.

■ Verkäufe N64-Konsole mit 2 Controllern, 7 Spielen (z. B. *Zelda 64*, *Star Wars: Rogue Squadron*, *F-Zero X*, *ISS '98* uvm.), Rumble Pak und Controller Pak. Alles mit orig. Verp. + Anl.! Für 450,-. Telefon 0 71 34 / 63 71, Martin.

■ Verkäufe *1080° Snowboarding*, *Turok 2 – Seeds of Evil*, *Wayne Gretzky's 3-D Hockey*. Preis VB! Andreas Müntel, Rappekaulshecke 1, 34369 Hofgeismar, 0 56 71 / 54 15.

■ Aufgepasst! Verkäufe N64 mit Rumble Pak, Controller Pak, 2 Controller und den Spielen *F-Zero X*, *Diddy Kong Racing*, *Banjo-Kazooie*, *F-1 World Grand Prix*, *NHL '99*, *NBA Courtside*, *FIFA '98*, *Nagano Winter Olympics*, *Pilotwings 64*. Kpl. VB 650,-. Telefon 02 11 / 71 67 01 ab 18.45 Uhr bei Hendrik.

■ Verkäufe ca. 40 N64-Spiele ab 30,- + Zubehör. Dennis Steinkamp, Telefon 01 77 / 4 30 44 78.

### Tausche

■ Tausche *Forsaken* mit Anl. + Verp. gegen *AeroFighters Assault* oder *All Star Baseball*. Dringend! Bitte meldet Euch bei mir! Philipp Lampe, Telefon 0 71 82 / 46 37.

■ Tausche *Lylat Wars* gegen *Bust-A-Move 2* oder *1080° Snowboarding*. Natürlich mit Verp. + Rumble Pak! Sebastian Schlör, 0 93 42 / 3 91 39 (18 - 21 Uhr).

■ Tausche *Yoshi's Story* + Spieleberater oder *Wave Race* oder *Bombberman Hero* oder *Lylat Wars* oder *Cruisin' World* gegen *Mission: Impossible*. Stefan Schubach, Ortsstraße 17, 07980 Wittchendorf, Telefon 03 66 23 / 2 52 14.

■ Tausche *F-Zero X* (mit Anl. + Cheats) gegen *Southpark*. Interesse? Dann melden bei: Boris Sarovsky, Telefon 0 70 31 / 23 45 69.

■ Tausche „2 gegen 1“: Wer tauscht *F-Zero X*, *1080° Snowboarding*, *South Park*, *Shadowgate* oder *NBA Live '98* gegen *Bombberman 64*, *ClayFighter*, *WWF Warzone*, *Pilotwings*, *Hexen*, *ISS '98* oder *Frankreich '98*? Lege dem ersten, der sich meldet, 2 Cheatbücher bei. Michael Jahl, Gerengasse 2, A-3500 Krems, 00 43 / 27 32 / 8 20 56.

■ Tausche *Yoshi's Story* und *Banjo-Kazooie* gegen *Micro Machines*, *Smash Brothers*, *Star Wars* oder ältere Spiele. Tausche 4 Game Boy-Spiele (*Pop Up*, *Duck Tales*, *Blaster Master*, *Titus the Fox*), 1 GB Color oder 1 N64-Controller oder 1 N64-Spiel. Tausche die Poster *Gex*, *Kensei*, *Turok 2*, *FC Bayern*, *Castlevania*, *South Park*, *Zelda* gegen *Zelda*, *Yoshi* und *Star Wars*-Poster. Ich kaufe oder verkaufe auch! Jessica Sauerwein, Lönsstraße 10, 64850 Schaafheim, Telefon 0 60 73 / 8 79 38.

### Suche

■ Suche für N64: *WipEout 64*, *Beetle Adv. Racing*, *G.A.S.P.* Biete *Turok 2*, *ISS 64*, *Kobe Bryant in NBA Courtside*, *Mischief Makers* Controller Pak, Rumble Pak, Game Boy (grün). Marc Kudlowski, 0 48 21 / 8 64 70.

■ Suche *V-Rally '99*, *1080° Snowboarding*, *FIFA '99*, *Snowboarding Kids*, *Southpark*. Tausche auch! Boris Sarovsky, Telefon 0 70 31 / 23 45 69.

■ Suche für N64 *Mario Party*, *Castlevania 64*, *Command & Conquer*, *Micro Machines 64*, *F-1 World Grand Prix 2*, *Lode Runner 3D*. O. Mangold, Quäkerstraße 10, 13403 Berlin, Telefon 0 30 / 4 12 81 73 oder 01 72 / 3 04 57 65.

■ Suche *Mace the Dark Age!* DRINGEND! Kaufe oder tausche! Andreas Weißflog, Telefon 03 74 36 / 8 44 15, tägl. 15-22 Uhr.

■ Suche *Mario Party*, *F-Zero X*, *Wayne Gretzky's 3D Hockey '98*, *F-1 World Grand Prix 2*, *Rainbow Six*, *Spacestation Silicon Valley*, *NFL Quarter-*

*back Club '99*. Mathias Bollinger, Telefon 0 68 69 / 12 59 oder Fax 0 68 69 / 17 65.

■ Suche für N64 Controller Paks. Zahle bis 15,-. Tommy Wiewiorra, Dörrenbachstraße 7, 98528 Suhl-Nord, Telefon 0 36 81 / 46 26 90.

## Super Nintendo

### Verkaufe

■ Verkäufe: *StreetFighter 2-Turbo*, *Hebereke's Popoon* (Puzzle), *Mr. Do!* (Irrgarten), *Tiny Toon – Wild & Wacky Sports* (je 35,-). Kpl. + Anl. + Verp. Lieferung per Verrechnungsscheck, Nachnahme bzw. nach eingeg. Überweisung zzgl. Portokosten. René Zemke, Templiner Straße 65, 16278 Angermünde, Telefon/Fax 0 33 31 / 2 48 55 oder 01 77 / 4 93 10 54.

■ Verkäufe für SNES *Sim City*, *Tetris 2*, *Super Soccer*, *Final Fight 2*, *F-Zero* (je ca. 15,-). Thorsten Thiel, Schillerstraße 30, 89231 Neu-Ulm, E-Mail: double-t@gmx.de

■ Verkäufe *ISS*, *Mario Kart*, *Super Return of the Jedi*, *Tetris* + *Dr. Mario*, *Mario World 1*, *Mario All Stars* (je ab 20,-). Für den ersten Käufer gibt's eine Soundtrack-CD! Tausche auch gegen *NBA Live '97*, *Harvest Moon* und *Sim City* (1 SNES-Modul gegen 1 SNES-Modul + 1GB-Modul). Johannes Knörzer, Höhenstraße 22, 74736 Schweinberg, Tel. 0 62 83 / 63 50.

■ Verkäufe „Have more fun“-Set (= SNES + Super Game Boy + 2 Pads + *Super Mario World*, ohne Verp.) für 140,-. Und folgende Spiele *ISS*, *Secret of Mana*, *Super Mario Kart*, *Super Mario All Stars*, *Super Mario World 2*, *Yoshi's Island*, *PGA Tour Golf*, *Donkey Kong Country 3*, *Schlümpfe 2* (je 35,- bis 50,-). Wer 3 Spiele kauft, bekommt ein Pad geschenkt (solange es noch da ist!). Alle Spiele in gutem Zustand, mit Verp. + Anl.! Bert-ram Becker, 0 67 32 / 21 61.

■ Verkäufe ca. 30 SNES-Spiele ab 15,- + Zubehör (Viele seltene Spiele dabei!). Dennis Steinkamp, Telefon 01 77 / 4 30 44 78.

■ Verkäufe für SNES *Sim City*, *Theme Park*, *Harvest Moon* (SNES, GBC), *StreetFighter 2*, *Super Soccer*, *Where in the World is Carmen San Diego*, *Starwing*, *Donald in Maui Mallard*, *Terranigma*, *Mystic Quest Legend*, *Illusion of Time*, *Die Schlümpfe reisen*



um die Welt, Secret of Mana, Tamagotchi (GB). Verkauft auch ein paar SNES-Controller. Habe zu vielen Spielen Tipps, Tricks + Cheats, die mitgeliefert werden. Matthias Reuter, Hauptstraße 16, 23858 Groß Wesenberg, Telefon/Fax 0 45 33 / 79 16 35.

## Suche

■ Suche für SNES: *Congos Caper, Might and Magic I-II* (nur mit Anl. + Verp.). Zahle bis zu 80,- je Spiel. Tobias Fentz, Gertrud-Bäumer-Str. 26, 59174 Kamen, Telefon 0 23 07 / 1 20 22.

■ Suche für SNES *Demon's Crest*. Marko, 0 46 33 / 2 22.

■ Suche gut erhaltene Spieleberater zu den Spielen *Secret of Mana, Mystic Quest Legend, Lufia*. Schlägt einen Preis vor! Marco Singer, Telefon 0 53 08 / 96 12 86.

■ Suche *Secret of Mana* und Spieleberater zu *Zelda* und *Terranigma* für das SNES. Sebastian Zenzes, Telefon 0 21 61 / 58 34 10.

■ Suche *Daze before Christmas* und *Harvest Moon* (SNES). Zahle bis 30,- oder tausche gegen ein N64-Spiel. Michael Jahl, Gerengasse 2, A-3500 Krems, Telefon 00 43 / 27 32 / 8 20 56.

■ Suche Rollenspiele + Shooter + Soundtracks! Dennis Steinkamp, Telefon 01 77 / 4 30 44 78.

## Game Boy

### Verkaufe

■ Game Boy-Spiele: *Robocop, Tennis, Rescue, Kung Fu Master, Super Mario Land, Spiderman, Simpsons, Duck Tales, Tetris, WWF Super Stars*. Je Spiel 25,-, 0 71 23 / 1 43 71, Brian Walter.

■ Game Boy (Color) Spiele: *Castlevania 2 - Belmonts Revenge* (Preis VB), *Zelda DX* inkl. Anl. + Verp. (45,-), Game Boy (25,-). Johannes, Telefon 0 51 91 / 1 43 28.

■ Verkauft Game Boy (grün, 40,-). Marc Kudlowski, Telefon 0 48 21 / 8 64 70.

■ Verkauft WWF Superstars I + II (nur zusammen für 50,-). Mathias Bollinger, Telefon 0 68 69 / 12 59 oder Fax 0 68 69 / 17 65.

■ Verkauft gut erhaltenen gelben Game Boy und *Die Schlümpfe reisen um die Welt* für zusammen 30,- zzgl. Porto. Johannes Pflug, Telefon 0 89 / 7 23 72 80.

■ Verkauft *Hugo 1, Mole Mania, Tiny Toon Adventures - Montana Movie Madness, Asterix, Looney Tunes* (je 30,-). Kpl. + Anl. + Verp. Lieferung per Verrechnungsscheck, Nachnahme bzw. nach eingeg. Überweisung zzgl. Portokosten. René Zemke, Templiner Straße 65, 16278 Angermünde, Telefon/Fax 0 33 31 / 2 48 55 oder 01 77 / 4 93 10 54.

■ Verkauft für GB *Super R-C Pro Am, Lemmings 2* (je 5,-). Thorsten Thiel, Schillerstraße 30, 89231 Neu-Ulm, E-Mail: double-t@gmx.de

■ Verkauft ca. 20 Game Boy-Spiele ab 15,-. Dennis Steinkamp, 01 77 / 4 30 44 78.

■ Verkauft GB-Spiele: *4 in 1, Terminator 2, Kung Fu, True Lies, Bad'n Rad, World Cup, WWF 2, D. Dragon 2*, uvm. sowie 4er-Stecker (je ab 10,-). Beim Kauf von mehreren Spielen gibt es Rabatt! Tausche auch! Johannes Knörzer, Höhenstraße 22, 74736 Schweinberg, Telefon 0 62 83 / 63 50.

■ Verkauft für GB: Game Boy Camera (gelb/60,-), Game Boy Printer mit 2 1/2 Rollen Druckerpapier (90,-). Zusammen nur 140,-! Folgende Spiele: *Die Schlümpfe, Kirby's Dream Land* (je 15,-). Faxt eine Liste mit den Artikel, die ihr wollt an 0 64 58 / 91 18 10. Oder ruft 0 64 58 / 14 39 an (Kai).

■ Verkauft diverse GB-Spiele mit Plastikhülle, meist mit Anl. (15,- bis 30,-). Z. B. *Sword of Hope, Dragon Heart, Wario Land 2* (je 30,-), *Donkey Kong Land, Kirby's Dream Land 2* (je 25,-), u. a. sowie Spieleberater und diverse SNES-Spiele von 10,- bis 30,-. Alles plus Porto + Nachnahme. Daniela, Telefon 0 30 / 4 52 47 68.

■ Verkauft Game Boy Pocket (50,-), Zubehör, *Shadowgate Classic, Super R-C Pro Am, Harvest Moon* (je 20,-). Rolf Hilpert, 0 59 71 / 37 91.

■ Verkauft Game Boy Pocket mit Schutzhülle und 9 Spielen für 270,-. Spiele auch einzeln (ohne Verp. + Anl., aber mit Hüllen): *Nemesis, Burai Fighter Deluxe, Tetris, Battle Bull, Kung Fu Master, Probotector 2, Power Rangers, Turtles - Fall of the Foot Clan* (je 25,-). Alle sehr gut erhalten! Game Boy Pocket-Schutzhülle alleine kostet 10,-. Game Boy Pocket mit Schutzhülle kostet 50,-. Wer alles kauft, erhält ein Nintendo Mini-Classic „Octopus“ und 2 Batterien kostenlos dazu. Bitte meldet Euch bei David Huynh, Telefon 0 89 / 86 30 89 95.

## Tausche

■ Tausche Gargoyles gegen *Yoshi's Island*. Tobias Schenk, Wonsheimer Straße 1, 55599 Siefersheim.

■ Tausche oder verkaufe *Mystic Quest*. Tommy Wiewiorra, Dörrenbachstraße 7, 98528 Suhl-Nord, Telefon 0 36 81 / 46 26 90.

## Suche

■ Suche für GB: *NFL Blitz, Spy vs. Spy C., Biene Maja, Oddworld*. O. Mangold, Quäkerstraße 10, 13403 Berlin, Telefon 0 30 / 4 12 81 73 oder 01 72 / 3 04 57 65.

## Game Boy Color

### Verkaufe

■ Verkauft eine Lupenleuchte für GBC für 12,-. Andreas Hoffman, Am Bahnhof 4, 17326 Brüssow, Telefon 03 97 42 / 8 06 20.

■ Verkauft für GBC *Quest for Camelot, Zelda, Mystic Quest, Harvest Moon*. Preis VB! Andreas Müntel, Rappekaulhecke 1, 34369 Hofgeismar, Telefon 0 56 71 / 54 15.

## Tausche

■ Tausche *V-Rally* (nur GBC). Suche *Harvest Moon!* Tausche auch gegen *Rugrats*-Spiel. Bitte ruft an! Philipp Lampe, 0 71 82 / 46 37.

## Suche

■ Suche für Game Boy Color 1 Licht und 1 Lupe sowie *Zelda DX*. Steve Wiewiorra, Dörrenbachstraße 7, 98528 Suhl, 0 36 81 / 46 26 90.

## NES

### Verkaufe

■ NES mit 2 Controllern und *Super Mario Bros. 1, 2, 3* für 150,-. *Punch Out, Knight Rider, World Cup Soccer, Clu Clu Land, Ice Climber, Mach Rider, Gadius, Rad Racer, Golf, Track and Field 2* und *Defender of the Crown*. Je Spiel 30,-. Telefon 0 71 23 / 1 43 71, Brian Walter.

■ Verkauft für NES *Mario 3, Robin Hood, Mario Bros., Zelda 1* (je 15,-). Tommy Wiewiorra, Dörrenbachstraße 7, 98528 Suhl-Nord, Telefon 0 36 81 / 46 26 90.

■ Verkauft ca. 20 NES-Spiele ab 10,- (Viele seltene Spiele dabei!). Dennis Steinkamp, Telefon 01 77 / 4 30 44 78.

## Suche

■ Suche NES-Konsole und die Spiele *Mega Man 1-6*. Lasse über Preis verhandeln. Angebote an Christian oder Markus Kurze, Eichenstraße 6a, 85617 Aßling, Telefon 0 80 92 / 36 56.

■ Verzweifelter Mensch sucht NES-Spiele, so viele wie möglich! Alles anbieten, auch Zubehör. Thomas Brecht, Schloßgartenstr. 24, 73642 Welzheim, 0 71 82 / 66 80.

## Sonstiges

### Verkaufe

■ Verkauft über 100 CDs (Liste anfordern!). Thorsten Thiel, Schillerstraße 30, 89231 Neu-Ulm, E-Mail: double-t@gmx.de

■ Verkauft verschiedene Videospiele-Zeitschriften, Wrestling-Videos, andere Spiele. Dennis Steinkamp, Telefon 01 77 / 4 30 44 78.

## Suche

■ Suche original Nintendo Soundtrack CD *Zelda - Ocarina of Time* Vol. 2. Bitte melden bei René Zemke, Templiner Straße 65, 16278 Angermünde, Telefon/Fax 0 33 31 / 2 48 55 oder 01 77 / 4 93 10 54.

■ Suche Soundtrack-CDs zu *Banjo-Kazooie, Diddy Kong Racing, Super Mario 64, Donkey Kong Country 1-3, Zelda 64 1+2*. Suche den Nintendo-Comic *Banjo-Kazooie*. Suche Spieleberater zu *Banjo-Kazooie* und *Mario 64*. Schickt eure Gebote an: Johannes Knörzer, Höhenstraße 22, 74736 Schweinberg, 0 62 83 / 63 50.

## Kontaktbörse

■ Suche Brieffreunde, mit denen ich Cheats zu N64-Spielen austauschen kann. Meldet Euch bei Jacob Köhler, Paul-Dessau-Straße 10, 17033 Neubrandenburg, Fax 03 95 / 5 66 67 62.

■ Suche dringend Mitglieder für meinen Club „Nintendo Freaks“. Es kostet nur 1,25 DM/Monat. Dafür gibt es auch eine monatliche Clubzeitschrift und einen Clubausweis! Weitere Infos bekommt ihr bei: Daniel Mösch, „Nintendo Freaks“, Burghaiger Weg 21, 95326 Kulmbach.

## Kleindrucktes

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 resultierende Vertragsverhältnisse verantwortlich. Eine Seriositätsprüfung der Anzeigen ist uns unmöglich. Die Preise sind, wenn nicht anders gekennzeichnet, ausschließlich in DM angegeben.





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.





# TOP 5

1

2

3

4

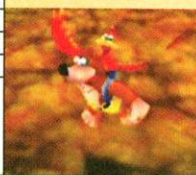
5

## LESERCHARTS

Nintendo 64



Turok 2 - Seeds of Evil



Banjo-Kazooie



ISS '98



Mario Party



Fifa '99

Game Boy Color  
Game Boy



The Legend of Zelda -  
Links Awakening



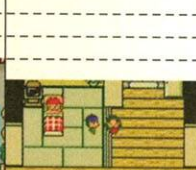
Harvest Moon



Conker's  
Pocket Tales



Wario Land 2



Legend of the  
River King

1

2

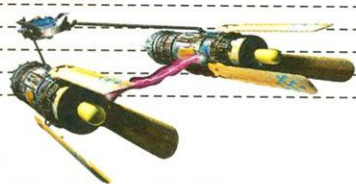
3

4

5

## VERKAUFSCARTS

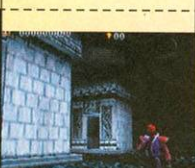
Nintendo 64



Star Wars: Episode 1 Racer



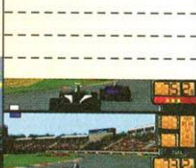
Zelda - Ocarina  
of Time



Castlevania

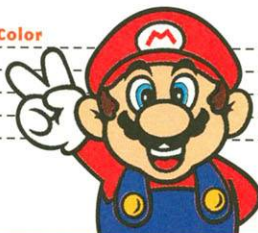


Turok 2 -  
Seeds of Evil



F-1 World  
Grand Prix\*

Game Boy Color  
Game Boy



Super Mario Bros. DX



Conker's  
Pocket Tales



F-1 World  
Grand Prix



Zelda - Link's  
Awakening



Wario Land 2

1

2

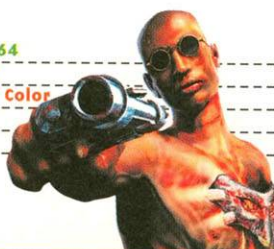
3

4

5

## REDAKTIONSCARTS

Nintendo 64  
Game Boy  
Game Boy Color



Shadowman



SW: Episode 1  
Racer



ANTZ



Lego Racers



Pokemon

\* Players Choice-Titel

### 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  
und den Game Boy.  
Vergesst aber nicht euer  
System anzugeben.





## Ken Griffey Jr.'s Slugfest

Nintendo 64

### Zahlreiche Codes

#### „Große Köpfe“-Modus:

Gewinnt die World Series auf der Anfänger-Schwierigkeitsstufe. Erschafft dann einen Spieler mit dem Namen „CODE BIGGHEDZ“. Wenn der Code richtig eingegeben wurde, hört ihr ein Geräusch.

**Tick-Team:** Gewinnt die World Series auf dem Schwierigkeitsgrad „Veteran“. Erschafft einen Spieler mit dem Namen „CODE THE-TICK“. Wenn der Code richtig eingegeben wurde, hört ihr ein Geräusch.

**Bonus Teams:** Erschafft einen Spieler mit dem Namen „CODE EMOTIONS“. Wenn der Code richtig eingegeben wurde, hört ihr ein Geräusch. Die neuen Teams können überall, außer im „Season“-Modus eingesetzt werden.

#### unsichtbares Team:

Erschafft einen Spieler mit dem Namen „CODE INVISIBLEMAN“. Wenn der Code richtig eingegeben wurde, hört ihr ein Geräusch.

**dünnes Team:** Erschafft einen Spieler mit dem Namen „CODE TOOTHPICK“. Wenn der Code richtig eingegeben wurde, hört ihr ein Geräusch.

**kleines Team:** Erschafft einen Spieler mit dem Namen „CODE LIDDLELEAGUE“. Wenn der Code richtig eingegeben wurde, hört ihr ein Geräusch.

**Weeble-Team:** Erschafft einen Spieler mit dem Namen „CODE WEEBLEMAN“. Wenn der Code richtig eingegeben wurde, hört ihr ein Geräusch.

**große Füße:** Erschafft einen Spieler mit dem Namen „CODE BIGFEET“. Wenn der Code richtig eingegeben wurde, hört ihr ein Geräusch.

## Explodierender Batter (Schlagmann)

**Während ihr in der Box** des Schlagmanns seid, drückt ihr schnell **[X]**, **[X]**, **[X]**, **[X]**, **[X]**, **[X]**. Dann explodiert euer Schlagmann und nach dem nächsten Wurf taucht er wieder auf.

### Feuerwerk

#### Wählt den Exhibition-

**Modus.** Auf dem Stadion-Auswahl-Bildschirm drückt ihr **[Z]** um in den „View Stadium“

Modus zu gelangen. Drückt dann **[R]** + **[Z]** um ein Feuerwerk im Stadion abzufackeln.

### Homerun

**In der Box** des Schlagmanns mit Ken Griffey Jr. drückt ihr **[X]**, **[X]**, **[X]**, **[X]**, **[X]**, **[X]**, bevor sich der Werfer zum Wurf bereitmacht. Wenn der Code richtig eingegeben wurde, wird Ken Griffey Jr. mit seinem Schläger in die Richtung zeigen, wo der Ball

getroffen werden muss. Trefft den Ball und erzielt automatisch einen Homerun.

## Superman – The Animated Series

Nintendo 64

### Auto-Flugstunden

**Wählt zuerst die Option** „Practice“ im Titelschirm aus. Schnappt euch dann das Auto (mit der B-Taste) und fliegt los. Jetzt müsst ihr durch

alle Ringe rund um das Lexcorp-Gebäude fliegen. Sobald ihr durch den letzten roten Ring geflogen seid, sitzt ihr im Auto und könnt damit fliegen. Wichtig dabei ist, dass ihr nicht durch die Ringe hindurchlauft, sondern wirklich fliegt.



## Rush 2: Extreme Racing USA

Nintendo 64

### Geheime Bonus-Strecke

**Natürlich sind auch** auf der geheimen Midway-Strecke zwölf Schlüssel und vier Dosen zu finden. Hier erfahrt ihr, wie ihr die Goodies kriegt.

### Die Schlüssel

**K1:** Wendet euch an der ersten Einbuchtung nach links und haltet euch dann weiter links um den ersten Schlüssel zu finden.

**K2:** Fahrt am „Nintendo Power“-Schild aus **K3** und am „Videogames.com“-Schild vorbei. An den Kegeln wendet ihr euch nach links, wo ihr den Schlüssel im hinteren Bereich an der Wand findet.

**K3:** Fahrt an dem „Nintendo Power“-Schild vorbei, wo ihr auf ein Gitter stößt. Direkt dahinter seht ihr ein weiteres Gitter an der rechten Wand. Rast durch den Tunnel hindurch und über die Rampe. Ihr solltet euch jetzt in einem weiteren Tunnel befinden, in dessen Mitte der Schlüssel ist.

**K4:** Weiter geht's zum „Nintendo Power“-Schild, wo ihr ein Gitter seht. Fahrt in den Tunnel und der 4. Schlüssel gehört euch.

**K5:** Links oben auf der Strecke direkt hinter Checkpoint 1 müsst ihr hinter den Stühlen nachschauen.

**K6:** Tisch und Stühle befinden sich vor dem zweiten Checkpoint. Fahrt durch den Raum mit den Spielen und rechts wieder raus. Ihr seht eine weiße und eine rote Rampe. Fahrt links über die Rampe und schnappt euch den Schlüssel auf der linken Seite im Hintergrund.

**K7:** Nach dem zweiten Checkpoint geht's nach links und dann wieder nach rechts. Auf der linken Seite seht ihr eine offene Tür. Dahinter erwartet euch Schlüssel Nr. 7.

**K8:** Unmittelbar vor dem dritten Checkpoint auf der linken Seite befindet sich eine offene Tür. Fahrt hindurch und weiter durch die Doppeltür. Auf der rechten Seite liegt der Schlüssel.

**K9:** Vor dem Checkpoint 3 liegt der Schlüssel in der Gegend mit den Alkoven neben der weißen und roten Rampe.

**K10:** Zwischen dem dritten und vierten Checkpoint macht ihr eine 180°-Drehung in Richtung des Lagerraumes. In der hintersten Ecke wartet Schlüssel Nr.10.

**K11:** Auf dem letzten Streckenabschnitt vor der Glastür ist der elfte Schlüssel.

**K12:** Ebenfalls im letzten Abschnitt der Strecke, diesmal aber hinter der Glastür, seht ihr eine offene Tür. Im Raum dahinter findet ihr den letzten Schlüssel.



**Wer sucht der findet:**  
Auch auf dem Midway-Track gibt's Schlüssel und Dosen.



**Rasant:** Mit 134 mph geht's durch die Midway-Büros.

### Die Dosen

**M1:** Im selben Bereich, in dem ihr auch den ersten Schlüssel gefunden habt, seht ihr die Dose in der Luft schweben. Um sie zu bekommen fahrt ihr am besten am „Nintendo Power“-Schild los, rast durch das Gitter hindurch und versucht die Rampe mit 100 Meilen pro Stunde zu erreichen.

**M2:** Direkt vor dem dritten Checkpoint fahrt ihr in die Einbuchtung. Hinter einer der Maschinen findet ihr die Dose.

**M3:** Folgt der Fahrbahn nach dem dritten Checkpoint. Zu eurer Linken seht ihr einen blauen Bereich mit einem „Rush“-Schild. Dahinter liegt die Dose.

**M4:** Nach dem dritten Checkpoint fahrt ihr weiter geradeaus und durch die Kegel hindurch. Fast an deren Ende wendet ihr euch nach links und habt jetzt auch die letzte Dose ergattert.

## Wie, keine Bestzeiten?

Nein, wie denn auch, wenn halb Deutschland im Urlaub ist ...

Aber sicher habt ihr am Strand oder im Schwimmbad fleißig mit dem Game Boy gezockt und habt jetzt jede Menge Top-Scores erreicht. Dann schreibt uns schnell, denn schließlich soll diese Spalte im nächsten Heft wieder Anregung für spielerische Höchstleistungen geben!



### NASCAR '99

Nintendo 64

#### Rennfahrer-Legenden

**Wie ihr wisst**, könnt ihr die Rennfahrer-Legenden freischalten, wenn ihr bestimmte Strecken in bestimmter Zeit absolviert. Einfacher geht das aber natürlich mit unseren Cheatcodes. Die folgenden Tastenkombinationen könnt ihr nur im „Single Race“-Modus ein-

geben. Die Autoauswahl muss dabei angewählt sein. Nach der Eingabe könnt ihr diesen mit **B** wieder verlassen und auch eine Meisterschaft starten.

#### Cale Yarborough

wählt Darlington an und  
gebt **□, □, □, ○, ○, ○, ○, Z** ein.

#### Bobby Allison

wählt „Charlotte“ an und  
gebt **○, ○, ○, ○, L, R, L, R, Z, Z** ein.

#### Davey Allison

wählt „Talladega“ an und  
gebt **△, ○, ○, ○, L, R, L, R, L** ein.

#### Richard Petty

wählt „Martinsville“ und  
gebt **○, △, ○, ○, ○, ○, ○, ○, L, R** ein.

#### Alan Kulwicki

wählt „Bristol“ an und  
gebt **Z, Z, Z, Z, Z, Z, R, R** ein.

#### Benny Parsons

wählt „Richmond“ an und  
gebt **△, ○, ○, ○, Z, Z, Z, L, Z, Z** ein.

auf dem GBC eure Gegner richtig „finishen“ könnt, reichen wir an dieser Stelle nochmal die richtigen Codes nach.

|                 |                   |
|-----------------|-------------------|
| <b>Fujin</b>    | <b>□, □, □</b>    |
| <b>Liu Kang</b> | <b>□, □, □, □</b> |
| <b>Quan Chi</b> | <b>□, □, □, □</b> |
| <b>Raiden</b>   | <b>□, □, □, □</b> |
| <b>Reiko</b>    | <b>□, □, □</b>    |
| <b>Reptile</b>  | <b>△, △, △</b>    |
| <b>Scorpion</b> | <b>□, □, □</b>    |
| <b>Sub-Zero</b> | <b>□, □, □, □</b> |
| <b>Tanya</b>    | <b>□, □, □, □</b> |

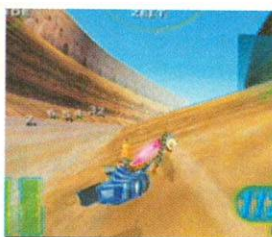
□ = vor, □ = zurück

## Star Wars: Episode 1 Racer

Nintendo 64

### Mastercode

**Hier ist er**, der absolute Mastercode: Wählt im Tourniermodus ein leeres Speicherfeld. Haltet **Z** gedrückt und gebt mit der **L**-Taste „RRTANGENT“ als Namen ein. Ignoriert dabei, dass ihr normalerweise nur 3 Buchstaben eingeben könnt.



**Superspeed:** Der Mastercode macht's möglich.

Geht dann auf „Ende“ und bestätigt mit **L**. Verlasst die Namenseingabe mit **B** und wählt erneut denselben Speicherstand aus. Gebt jetzt „ABACUS“ ein. Benutzt dazu erneut die **L**-Taste und ignoriert wieder, dass ihr in der Regel nur drei Buchstaben benutzen könnt (vergesst nicht die **Z**-Taste gedrückt zu halten). Geht auf „Ende“ und drückt **L**. Erscheint ein „OK“ links unten, habt ihr alles richtig gemacht. Jetzt könnt ihr das Spiel entweder mit einem alten Spielstand laden oder einen neuen Stand anlegen. Drückt dann während des Spiels die START-Taste und gebt folgende Tastenkombination ein: **△, □, □, □**.

Mit dieser Kombination erscheint unter den drei normalen Menüpunkten die Option „Game Cheats“. Wenn ihr diese Option anwählt, kommt ihr in das Code-Menü. Neun Optionen stehen euch hier zur Verfügung. Solltet ihr mit den schwierigen Strecken Probleme haben, verändert den Menüpunkt „AI LEVEL X10“. Mit **□** senkt ihr diesen Wert wieder: Je niedriger der Wert ist, desto einfacher wird es auf der jeweiligen Strecke zu gewinnen. Ist euch euer Podracer vielleicht zu langsam? Unter dem Menüpunkt „EDIT VEHICLE STATS“ könnt ihr die Eigenschaften aller Fahrzeuge verändern. Zuerst müsst ihr euren Fahrer anwählen. Nehmt nun den Menüpunkt „MAX SPEED“ und erhöht ihn mit der **△**-Taste. Der höchstmögliche Wert ist 2000,00. Mit 2.000 km/h seid ihr nicht mehr einzuholen!

Bei so hohen Geschwindigkeiten solltet ihr auch die Unverwundbarkeit einschalten, da ihr sonst sehr leicht an Hindernissen zerschellt. Schaltet dazu im Code-Menü „INVINCIBILITY“ auf „ON“. Möge die Macht mit euch sein!

### Turbostart

**Gleich zu Beginn** eines Rennens habt ihr die Möglichkeit einen Vorsprung herauszufahren. Vor dem Start wird von 3 an rückwärts gezählt. Drückt die **A**-Taste, sobald die 1 vom Bildschirm verschwunden ist. Dann legt ihr einen regelrechten Turbostart hin.

## Die Schlümpfe im Alptraumland

Game Boy Color

### Passwörter

- 1. Passwort:** Schlaubi, Händi, Papa-Schlumpf
- 2. Passwort:** Astronaut, Papa Schlumpf, Schlaubi
- 3. Passwort:** Papa Schlumpf, Kochschlumpf, Händi

Für alle Unverschlumpten unter euch: Schlaubi ist der mit der Brille, Händi hat einen Bleistift hinter dem Ohr, der Kochschlumpf hat einen Kochhut auf und der Astronautenschlumpf hat einen Astronautenhelm auf dem Kopf. Papa Schlumpf ist der bärtige, der übrig bleibt.

## Mortal Kombat 4

Game Boy Color

### Fatalities Nachtrag

**In der vorletzten Ausgabe** sind uns leider die Fatality-Moves der einzelnen Kämpfer ein wenig durcheinander geraten. Damit ihr auch



**Auch Liu Kang und Tanya** freuen sich über die Fatalities.

## WWF Attitude

Game Boy Color

### Passwörter

| Level     | Passwort |
|-----------|----------|
| <b>1</b>  | LGJCRMHG |
| <b>2</b>  | PKHDSNJK |
| <b>3</b>  | NJGFTPKJ |
| <b>4</b>  | RCFGLQBC |
| <b>5</b>  | QBDHMRCB |
| <b>6</b>  | TFCJNSDF |
| <b>7</b>  | SDBKPTFD |
| <b>8</b>  | CRTLGBQR |
| <b>9</b>  | BQSMHCRQ |
| <b>10</b> | FTRNJDSJ |
| <b>11</b> | DSQPKFTS |
| <b>12</b> | HMPQBGLM |
| <b>13</b> | GLNRCHML |

## The Rock-Passwörter

| Siege     | Passwort |
|-----------|----------|
| <b>1</b>  | GHKRCSCG |
| <b>2</b>  | KJGSDRDK |
| <b>3</b>  | JKHPFRFJ |
| <b>4</b>  | CBQDQNGC |
| <b>5</b>  | BCFRHPHB |
| <b>6</b>  | FDBSJLJF |
| <b>7</b>  | DFCTKMKD |
| <b>8</b>  | RQSBLLJR |
| <b>9</b>  | QRTCKMQ  |
| <b>10</b> | TSQDNGNT |
| <b>11</b> | STRFPHPS |
| <b>12</b> | MLNGQDQM |
| <b>13</b> | LMPGRFRL |
| <b>14</b> | PHLJSBSP |
| <b>15</b> | NPMKTCTN |
| <b>16</b> | HQJLBSBH |
| <b>17</b> | GRKMCTCG |
| <b>18</b> | KSGNDQDK |

## A Bug's Life (NTSC)

Nintendo 64

### Level-Anwahl

**Wählt den Ameisenhügel** im Hauptbildschirm an. Haltet **△ + ○ + ○ + ○ + Z** gedrückt und betätigt dann die **R**-Taste. Habt ihr den Code richtig eingegeben, erscheint ein Pfeil am unteren Bildschirmrand.

## Hotlines

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

## Acclaim

☎ 089 / 32 940 600  
14.00-19.00 Uhr

## 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

Computer-Hotline  
(24 Std. pro Tag)

## GT Interactive

☎ 0 18 05 / 25 43 91

täglich von 15-20 Uhr

## Hasbro Interactive

☎ 0 18 05 / 20 21 50

täglich von 15-20 Uhr







# EINFACH NACHBESTELLEN! IM FUNNY SHOP!

|                                                                                                                                   |                                                                                                                             |                                                                                                                   |                                                                                                              |                                                                                                                          |                                                                                                                    |                                                                                                               |                                                                                                                 |                                                                                                    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Reste</b><br><br><b>Heft 1</b> Gool Troop • Super Mario All Stars • Cartoon Workshop • Zelda IV (GB) • Street Fighter II Turbo | <b>Reste</b><br><br><b>Heft 2</b> Bubsy • Jurassic Park • Lost Vikings • Mystic Quest • Star Trek • Street Fighter II Turbo | <br><b>Heft 3</b> Cool Spot • Aero • The Acrobat • The Empire Strikes Back • Zelda IV (GB) • Felix • Mr. Nutz     | <br><b>Heft 4</b> Plok • Shadowrun • Sky Blazer • Young Merlin • Asterix (NES) • Zelda IV (GB) • Bugs Bunny  | <br><b>Heft 5</b> Rainbow Bell • Adventures • Shadowrun • Super Metroid • Zool • Wario Land                              | <b>Reste</b><br><br><b>Heft 6</b> Mega Man X • Chaos Engine • Super Metroid • Wario Land • Die Schlümpfe (GB)      | <br><b>Heft 7</b> Act Raiser 2 • Super Morph • Chip & Chap 2 (NES) • Protector (GB) • EWJ                     | <br><b>Heft 8</b> Return of the Jedi • Pitfall • Indy Jones • Mickey Mania • König der Löwen • Wario Blast (GB) | <br><b>Heft 9</b> Donkey Kong Country • Soul Blazer • Indiana Jones • Monster Max (GB) • Kid Klown |
| <br><b>Heft 10</b> Pitfall • Super Adventure Island 2 • Mega Man 3 • Illusion of Time                                             | <br><b>Heft 11</b> Pac in Time • Pocky & Rocky 2 • Spider-Man • S. Punch Out • Mega Man 5 (NES)                             | <br><b>Heft 12</b> Warlock • Illusion of Time • Addams Family Values • Demon's Crest • Milon's Secret Castle (GB) | <br><b>Heft 13</b> Hagane • True Lies • X-Men: Mut. Apo. • Ill. of Time • Milon's Secret Castle (GB)         | <b>Reste</b><br><br><b>Heft 14</b> Bubsy 2 • Speedy Gonzales • True Lies • Kirby's Dream Land 2 (GB) • StarGate (Review) | <b>Reste</b><br><br><b>Heft 15</b> Diddy's Kong Quest • Secret of Evermore • TNG • Mask • Tim in Tibet • Mega M. 7 | <br><b>Heft 16</b> Breath of Fire 2 • Donald Duck • EWJ 2 • Pinocchio • Diddy's Kong Quest • Kirby's Dream C. | <br><b>Heft 17</b> Mario 64 • Pilotwings 64 • Schlümpfe 2 • Terranigma • Spiro • Dragon Heart (GB)              | <br><b>Heft 18</b> Gex • Knife Edge • Yoshi's Story • DKR • Mission Impossible • Wario Land 2 (GB) |
| <b>Reste</b><br><br><b>Heft 19</b> Lufia 2 • Power Pigs • Terranigma • Prince of Persia 2 • Donkey Kong Land 2 (GB)               | <br><b>Heft 20</b> Wave Race 64 • DKC 3 • Realm • Lufia 2 • Terranigma • Donkey Kong Land 2 (GB)                            | <br><b>Heft 21</b> Mario Kart 64 • SM 64 • Bomberman 64 • Turok • Mario Kart 64 • Wave Race 64 • SOTE             | <br><b>Heft 22</b> Mario Kart 64 • Lylat Wars • Blast Corps • SM 64 • Turok • ISS 64 • Holy Magic (Report)   | <br><b>Heft 23</b> Lylat Wars • Turok • Hexen 64 • Blast Corps • MRC • Bomberman 64 • Lost Vikings 2 (SNES)              | <br><b>Heft 24</b> Bomberman 64 • Diddy Kong Race • Lylat Wars • Extreme G • Top Gear Rally • Cham. Kid            | <br><b>Heft 25</b> DKR • Mischief Makers • Extreme G • ClayFighter 63 1/3 • Super Bomberman 64                | <br><b>Heft 26</b> Yoshi's Story • SF Rush • Bomberman 64 • Snow. Kids • Mischief M. • Cruis'n USA • DKR        | <br><b>Heft 27</b> Gex • Knife Edge • Yoshi's Story • DKR • Mission Impossible • Wario Land 2 (GB) |
| <br><b>Heft 28</b> Banjo-Kazooie • Goemon • Yoshi's Story • Forsaken • Otto • DKR • AeroFighters • T. Gear R.                     | <br><b>Heft 29</b> Forsaken • Gex • Mission Impossible • Banjo-Kazooie • 1080° • Cruis'n World • DKR                        | <br><b>Heft 30</b> Gex 64 • Mission Impossible • Forsaken • Banjo-Kazooie • Glover • Zelda • Turok 2 • WWF        | <br><b>Heft 31</b> Legend of Zelda 64 • Body Harvest • Silicon Valley • Glover • GB Color • Holy Magic Cent. | <br><b>Heft 32</b> Zelda 64 • Body Harvest • Turok 2 • Silicon Valley • Zelda (GB) • Rogue Squadron                      | <br><b>Heft 33</b> Rogue Squadron • Mario Party • Rush 2 • Beetle Adv. Racing • Tabaluga • Castlevania             | <br><b>Heft 34</b> Episode 1 Racer • Shadowgate • C&C 64 • Cover Gecko • Conker's Pocket Tales • Lego Racer   | <br><b>Heft 35</b> Shadowman • Episode 1 Racer • Deep Cover Gecko • Conker's Pocket Tales • Lego Racer          |                                                                                                    |



## 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

Geburtsdatum

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(NFV 46)

\* 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.

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



## Mario Party

Nintendo 64

### Cheatmodus

Im „Press Start“-Bildschirm müsst ihr folgendes eingeben: **L + R, Z, Z, L + R, Start**. Dann im „Mode Selection Screen“ **Z** gedrückt halten und wiederholt **L** drücken, bis der Cheat-Modus erscheint.



**Super!** Jetzt gibt's auch Cheats für Marios Multiplayer-Knaller.

## Star Wars: Rogue Squadron

Nintendo 64

### Naboo-Fighter

Als wir den Code ausprobierten, war der Großteil der Redaktion davon überzeugt, dass es sich hierbei nur um eine Ente handeln kann. Um so größer war dann das Erstaunen darüber, dass dieser Cheat wirklich funktioniert. Die Schlitzohren von LucasArts



**Wer hätte schon gedacht,** dass ihr in Rogue Squadron ...

haben wirklich einen Naboo-Fighter ins Spiel eingebaut, noch bevor der neue „Star Wars“-Film überhaupt erschienen war. Um das schmutzige Geschoss zu steuern begeben sich euch ins Passwort-Menü und gebt nacheinander folgendes ein: !HALIFAX!, !YNG-WIE!, !HALIFAX!.



... wirklich einen Naboo-Fighter steuern könnt?

## Top Gear Rally

Game Boy Color

### Nachtrag

Unser schlauer Leser Max hat uns per E-Mail mitgeteilt, dass unser Code aus der letzten Ausgabe nicht ganz richtig

## Mario Golf

Nintendo 64

### Bonus-Spieler

Hier listen wir auf, was ihr tun müsst um mit der jeweiligen Figur zu spielen:

|             |                                                        |
|-------------|--------------------------------------------------------|
| Luigi       | besiegt ihn im Versus-Modus                            |
| Yoshi       | schaltet Luigi frei und besiegt Yoshi im Versus-Modus  |
| Sonny       | schaltet Yoshi frei und besiegt Sonny im Versus-Modus  |
| Wario       | schaltet Sonny frei und besiegt Wario im Versus-Modus  |
| Harry       | schaltet Wario frei und besiegt Harry im Versus-Modus  |
| Mario       | schaltet Harry frei und besiegt Mario im Versus-Modus  |
| Bowser      | schaltet Mario frei und besiegt Bowser im Versus-Modus |
| Donkey Kong | sammelt 30 Ringe im Ring-Modus ein                     |
| Mable       | sammelt 50 Münzen im Turnier-Modus ein                 |
| Metal Mario | sammelt alle 108 Birdie-Abzeichen                      |

### Anderes Outfit

Um die einzelnen Spielfiguren mit verschiedenen Kostümen auszustatten müsst ihr im Auswahlbildschirm **Z, Z, A** oder **V** gedrückt halten und dann einen Golfer auswählen.



**Mario und Peach** staunen: Ist das nicht Baby Marios Golfball, der da liegt?

### Linkshänder

Wollt ihr als Linkshänder Golf spielen, so haltet die L-Taste gedrückt, wenn ihr einen Golfer auswählt.

### Gegner verspotten

Um einen Gegner zu verspotten drückt während seines Spielzuges **Z, Z, A** oder **V**. Ihr setzt ihm dann mit spöttischen Kommentaren zu.

war. Er hatte Recht: Mit seinem Code habt ihr noch eine weitere Strecke und fünf neue Autos zur Auswahl: YQX-%Z

## New Tetris (NTSC)

Nintendo 64

### Neuer Spielmodus



**Nur für Profis:** „2fast4u“

Um bei The New Tetris in den Spielmodus für Hardcore-Zocker zu gelangen müsst ihr einfach nur „2fast4u“ als Namen eingeben. Wem es jetzt noch zu leicht ist, dem kann sowieso nicht mehr geholfen werden.

## All Star Baseball 2000

Game Boy Color

### Unsichtbare Base-Runner

Sobald ihr einen oder mehr Spieler auf den Bases verteilt habt, müsst ihr folgendes tun: Haltet **A** für 30 Sekunden gedrückt, haltet dann **A** für 13 Sekunden gedrückt und drückt anschließend **A, B, A, B** und Start.

## Biene Maja & ihre Freunde

Game Boy Color

### Passwörter

Hier sind die ersten sechs Passwörter für die kleine Biene:

|    |        |
|----|--------|
| 1. | CBTHPM |
| 2. | LHDDQJ |
| 3. | MDGKMQ |
| 4. | BKHPJS |
| 5. | DMCSLB |
| 6. | KPSFHG |



**Honigsüss:** Die ersten sechs Passwörter für Maja sind da.

## Battleship

Game Boy Color

### Alle Passwörter

|          |        |
|----------|--------|
| Level 02 | QYBGTK |
| Level 03 | QYGZKK |
| Level 04 | GKPQZP |
| Level 05 | QRKGTG |
| Level 06 | QPDGYM |
| Level 07 | QQLGTD |
| Level 08 | QXFGTL |
| Level 09 | QNMGTG |

|            |        |
|------------|--------|
| Level 10   | NPGGYM |
| Level 11   | NXHGTG |
| Level 12   | NQBGYD |
| Level 13   | NQZGPD |
| Level 14   | NNCGYK |
| Level 15   | HJXQCN |
| Level 16   | NYDGTK |
| Level 17   | NWLGTG |
| Level 18   | NTFGTB |
| Level 19   | NRMGTD |
| Level 20   | BBQQBP |
| Level 21   | YPHGTG |
| Level 22   | YRBGTD |
| Level 23   | YRZGXD |
| Level 24   | YQCGTD |
| Level 25   | YKGPCC |
| Level 26   | BCSQBV |
| Level 27   | BDVQJQ |
| Level 28   | YYFGPK |
| Level 29   | BJRQZN |
| Level 30   | TRGGTD |
| Level 31   | JDNQJQ |
| Level 32   | TXBGTL |
| Level 33   | ZKTQKP |
| Level 34   | ZHPQCW |
| Level 35   | JCXQJV |
| Level 36   | TVDGTL |
| Level 37   | TTLGPB |
| Level 38   | JZWQKX |
| Level 39   | JMRQCQ |
| Level 40   | PXGGTL |
| Level 41   | CHNQBW |
| Level 42   | CGYQJS |
| Level 43   | CDTQZQ |
| Level 44   | CBPQBP |
| Level 45   | CMXQCQ |
| Level 46   | CKSQJP |
| Level 47   | CLVQZV |
| Level 48   | PPFGYM |
| Endsequenz | PQMGTG |

## Und jetzt ist es an euch!

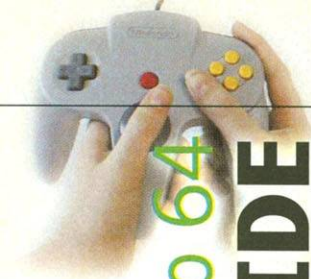
Die nächste Tipptime kann nur entstehen, wenn ihr wieder fleißig daran mitarbeitet. Schickt euren Tipp an:

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!





nintendo 64

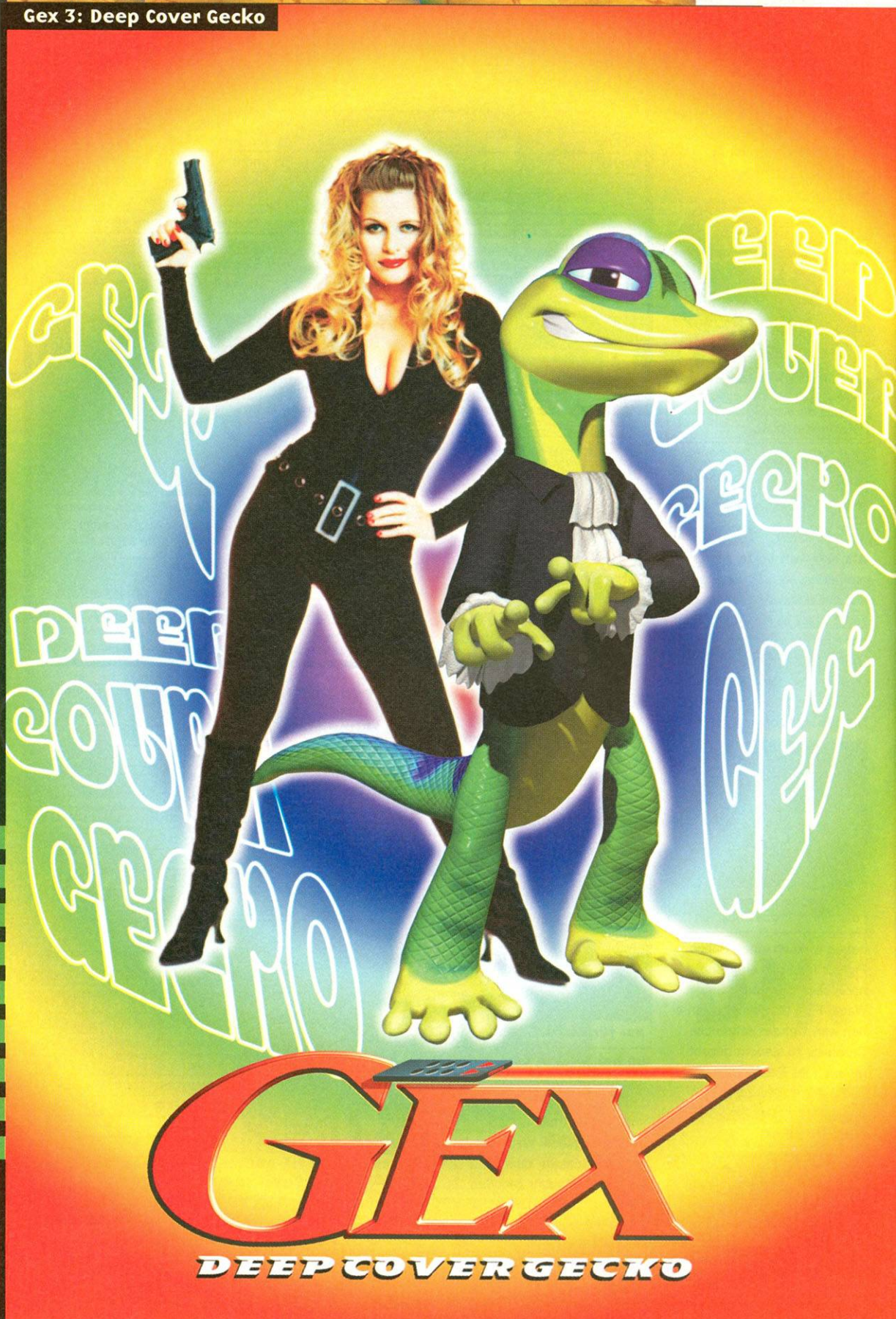
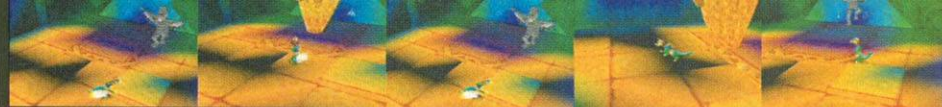
# GAME GUIDE



## Agentin Xtra!

Wegen dieser süßen Lady  
hat Gex die wildesten  
Abenteuer zu bestehen.

Gex 3: Deep Cover Gecko



Willkommen zurück! Hier ist er wieder, der immer flinke und charmante Echten-Spion. Die schöne Agentin Xtra wurde von dem miesen Rez gekidnapped und wird in der Mediendimension gefangen gehalten. Nur die flinke Zunge und der starke Schwanz von Gex können sie aus den Fängen des Entführers befreien. Der Gecko wirft sich wieder in die verschiedensten Kostüme – viel Spannung und Action sind garantiert!



## Tutorial Wreck Room

1 6 1

Im Tutorial macht euch der Butler Alfred mit der Steuerung vertraut. So kommt ihr durch die Räume:

- Stellt euch auf die Platte mit der Echsenpfote um den steinernen Geckoschädel zu öffnen. Springt in das Maul um die erste Kammer zu erreichen.
- Zerstört die Dummies, damit ihr in die nächste Kammer gelangt.
- Springt die Steine hoch um die nächste Tür zu erreichen. Bevor ihr den Raum verlasst, könnt ihr eure ersten Extras einsammeln.

- Hüpfst wieder die höheren Steinsäulen hoch und ihr seid in der letzten Kammer.
- Um das Wasser zu überspringen, müsst ihr den „Deadly Karate Kick“ anwenden. Drückt **B** und **R** zusammen und der Sprung wird euch gelingen. Springt von Plattform zu Plattform und ihr kommt in den Raum mit der Fernbedienung. Schnappt sie euch, dann werdet ihr zurück in den Kontrollraum teleportiert.



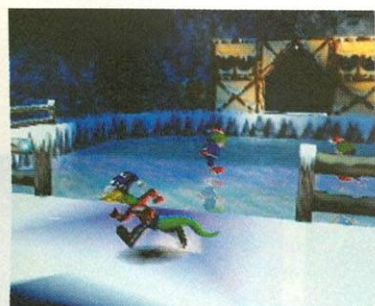
Wenn ihr Alfred mit Gex' Schwanz schlagt, erklärt er euch, wie es weitergeht.

## Level 1 The Pole

4 10 3



Ein Kunstwerk entsteht, wenn Gex mit seinem Schwanz die Eissäulen behandelt.



An diesem See kommt ihr auf dem Weg zu den Snowboard-Elfen vorbei.



Mit dem B-Knopf besiegt ihr die Snowboard-Elfen mit einer flotten Drehung.

### Schneidest fünf Skulpturen

- Geht vom Tor aus rechts zum ersten Haus und dann den Berg hinauf zur höchstgelegenen Hütte. Dahinter findet ihr die erste Eissäule: Schneidest mit einigem Schwanzschlagen eine Gex-Skulptur.
- Lauft den Berg wieder herunter zum grünen Paket. Folgt dem hohen Pfad, bis ihr auf ein Hausdach kommt. Springt über die drei Bonbons auf das nächste Dach, wo die nächste Eissäule steht.
- Springt von dem Haus und geht rechts runter zur niedrigsten Ebene. Dort trifft ihr einen bösen Elf an einer Höhle. Im Inneren der Höhle steht die nächste Säule.
- Lauft links zwischen den beiden Soldaten durch. Springt auf den Eiskwürfel und fahrt damit auf die Insel in der Mitte des Sees. Nehmt den nächsten Eiskwürfel auf der linken Seite. Geht zur Felskante über den beiden Soldaten. Springt zwei Felsvorsprünge hoch und ihr kommt zur nächsten Eissäule.
- Kehrt zur Insel zurück und lauft von dort zum Wasserfall. Springt rechts die Felsen hoch bis zum Ende und dann auf die linke Seite. Hüpfst über die Steinmauer zurück auf die rechte Seite. Ein paar Sprünge und ihr habt die letzte Statue.
- Nun zur Fernbedienung: Kehrt in die Höhle mit den beiden Soldaten zurück. Benutzt das rote Paket um auf den Felsvorsprung über euch zu springen. Bingo!

### Besiegt die Snowboardelfen

- Geht zur Insel und fahrt zu dem roten Paket. Auf dem Felsvorsprung über euch durchquert ihr den Torbogen. Dann trifft ihr die fünf Elfen, die ihr besiegen müsst. Jagt sie nicht, sondern wartet, bis euch die Elfen freiwillig vor die Nase fahren: Dann könnt ihr sie einfacher besiegen. Wenn ihr sie alle habt, gibt es unten am Abhang die nächste Fernbedienung.

### Besiegt den bösen Weihnachtsmann

- Geht zurück zur Höhle. Dort findet ihr ein paar Felsvorsprünge. Springt hinauf bis zur Spitze. Auf der anderen Seite wartet der böse Weihnachtsmann und bewirft euch mit Geschenkpaketen. Schlagt sie mit dem Schwanz zurück und trifft den Weihnachtsmann dreimal um ihn zu besiegen.
- Geht zurück zum Haupteingang und dann rechts auf den höchsten Pfad. Dort findet ihr die letzte Fernbedienung.



Schlagt die Geschenke mit dem Schwanz zum Weihnachtsmann zurück.



### Auch auf'm Snowboard

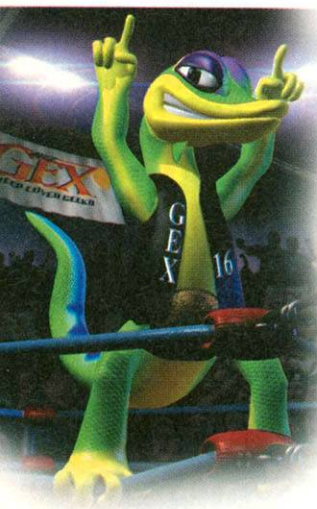
ist es für Gex ein Leichtes mit seinen Gegnern fertig zu werden.

## Bonus 1 Marsupial Madness

In diesem Bonuslevel könnt ihr ein Extra-Leben ergattern. Ihr habt allerdings nur zwei Minuten Zeit um das Level zu schaffen. Da dieses Limit sehr knapp ist, liegen einige Taschenuhren im Level verstreut, mit denen die Zeit ein wenig zurückgedreht werden kann. Vom Start aus müsst ihr nach links gehen um die erste Glocke zu läuten. Geht dann nach rechts und läutet die zweite Glocke am Rande der Lichtung. Dreht euch um, geht wieder Richtung Start und dann zu den Baumstümpfen, wo man die dritte Glocke findet. Geht nun auf die nächsthöhere Lichtung.

Dreht euch nach links und lauft zu den drei Baumstümpfen. Dort ist die vierte Glocke. Jetzt weiter nach rechts zur Nummer 5. Immer weiter nach rechts, wo das sechste Glöckchen ist. Nehmt die Rampe zur letzten Lichtung und läutet die siebte Glocke. Dreht euch herum und geht rechts zu einem Baumstumpf um ein wenig Bonuszeit zu ergattern. Die achte Glocke ist auf der anderen Seite des Baumstumpfes, nahe bei der zweiten. Die neunte könnt ihr erreichen, wenn ihr auf den Baumstumpf springt, der gegenüber der Lichtung mit der achten Glocke liegt. Die letzte findet ihr rechts von der neunten Glocke. Wenn ihr sie läutet, bekommt ihr ein Extra-Leben.





**Oh Yeaah!**  
Ist es nicht wunderbar,  
die Nummer 1 zu sein.

GAME GUIDE • Gex 3: Deep Cover Gecko

**Level 2 clueless**

4 10 3

**Findet die Fernbedienung im Heckenlabyrinth**

- Geht vom Eingang geradeaus in die Bibliothek. Schaltet dort Safari Sam aus und geht weiter zum Swimming Pool.
- Zertrümmert die Riesenliegestühle, die den Weg ins Labyrinth versperrten.
- Sucht die Fernbedienung **1** im Labyrinth.



**Wenn ihr das Labyrinth erkundet, solltet ihr unsere Karte benutzen.**



**Safari Sam ist mit einer Flinte bewaffnet. Die Patronen verfolgen Gex!**

**Zerstört die drei Blutcontainer**

- Besucht den bösen Bären im Irrgarten: Er bewacht die Statue **2**, deren Kopf ihr abschlagt. Jetzt hat sich der versteckte Raum in der Bibliothek geöffnet.
- Geht zurück in die Bibliothek und betretet den Geheimraum. Schlägt die Maschine – schon verwandelt euch ihr in Dracugex. Jetzt zerschlägt ihr die drei Blutgefäße in den Nischen über dem Eingangsbereich!
- Nun könnt ihr den Laufsteg hochgehen und von dort in die jeweiligen Nischen gleiten, denn Dracugex kann seinen Umhang als Gleitschirm benutzen!
- Wenn ihr alle Blutcontainer zerstört habt, öffnet sich eine Tür unterhalb der mittleren Nische. Dahinter findet ihr die nächste Fernbedienung.

**Findet die drei Mini-Spiele**

- Geht in das Schlafzimmer, das ihr über den Laufsteg erreicht. Dort trifft ihr Alfred, der euch sagt, was ihr zu tun habt. Schlägt die Statue und eine versteckte Treppe in der Bibliothek wird sich öffnen. Ihr werdet sie später brauchen um die zweite Ebene zu erreichen.
- Geht zurück in die Bibliothek. Besiegt unterwegs den bösen Bären und Safari Sam. Wenn ihr die Bibliothek betretet, stellt sich Gex auf das Vergrößerungsglas. Drückt **A** und ihr könnt durch die Lupe schauen. Schaut den Bären an der Wand an und ihr könnt das erste Mini-

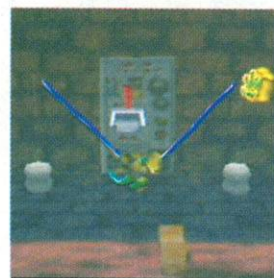
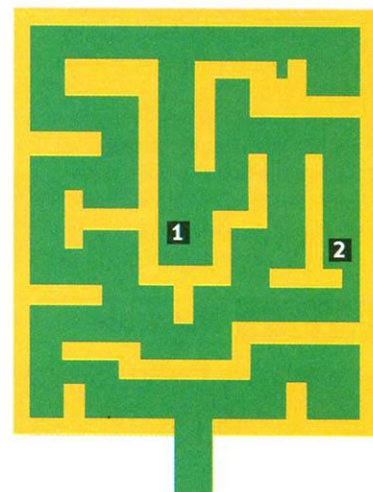
Spiel beginnen: Vernichtet die zehn nervigen Flöhe auf dem Bärenschädel und sammelt die Bonusmünze ein.

- Danach geht ihr in die Küche links neben dem Bärenschädel. Stellt euch wieder auf die Lupe und schaut euch

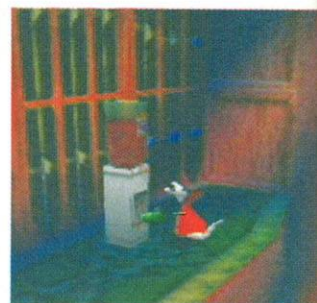
dann das Spülbecken an: Im nächsten Mini-Spiel taucht ihr in das Spülbecken ein und lasst die fünf Luftblasen platzen. Passt dabei auf euren Sauerstoffvorrat auf. Sind die fünf Blasen geplatzt, taucht Gex wieder auf, springt auf den Schwamm und schnappt sich den Bonus.

- Verlasst die Küche und benutzt die geheime Treppe in der Bibliothek um das Billardzimmer zu erreichen. Hüpf auf den Billardtisch, stellt euch auf die Lupe und schaut auf den Tisch. Wenn ihr dann alle Kugeln zerbröselt habt, schnappt ihr euch die Bonusmünze.

- Geht aus dem Billardraum heraus, dann links und schnappt euch die Fernbedienung.



**In der Maschine des Grauens** vollzieht Gex die Verwandlung in eine Kreatur der Nacht.



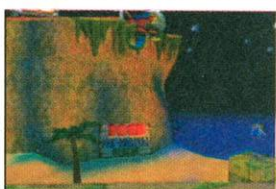
**Die Blutcontainer erreicht** Dracugex mit dem Schwebenumhang vom Laufsteg aus.

**Level 3 Lake Flaccid**

1 10 3



**Aufgepasst!** Ein Spaziergang auf Eisenbahnschienen ist eine wacklige Aktion.



**Das ist der Eingang** zum Lake Flaccid!

Schlagt links beim Teleporter die Tür ein. Lasst euch damit auf die Klippe transportieren. Springt in den Ring und zerschlägt den Krabbenfernseher. Dann geht es von der Klippe herunter und wieder in Richtung Eingang.

Nehmt die Sandburg auseinander und klettert die Klippen auf der rechten Seite hinauf, bis ihr an eine Hütte kommt. Springt auf das Dach und dann weiter auf die nächste Klippe. Immer weiter, bis ihr an eine verlassene Mine kommt: Reißt die Bretter ab und besiegt die beiden Krabbenfernseher. Danach verlasst ihr die Mine wieder. Hüpf über die Schienen und ihr erreicht einen anderen Mineingang. Geht rechts herum, dann kommt ihr an einen Schalter, mit dem ihr eine Dynamit-Ladung im Inneren der Mine zünden könnt. Nach

der Explosion erkundet ihr den Stollen. Sammelt hier die ganzen Extras ein und lauft wieder nach Draußen.

An der Rückseite der Pyramide im See findet ihr in einer Nische ein besonderes „Power-Up-TV“. Schlägt es so oft wie nötig um eure volle Stärke wiederherzustellen. Schwimmt jetzt zu dem Schiffswrack und sammelt dort alle Extras ein. Betretet das Wrack und sammelt dort alles ein. Wieder draußen geht es links und schwimmenderweise zu dem Wasserfall unterhalb der Stützpfeiler. Schwimmt durch den Wasserfall durch und sammelt weitere Extras. Wenn ihr dann in die Höhle geht und dort auch alle Extras einsammelt, müsstet ihr eine weitere Fernbedienung erhalten. Und denkt immer daran: Versucht so viele Extras wie möglich einzusammeln!





Mit der Lore überquert Gex gefahrlos die Schlucht.

#### Klettert auf den Sandhügel

- Ihr müsst wieder zu dem Schienenweg, der über den See zu dem Mineneingang führt. Geht in die Mine hinein und springt auf den „Western Station“-Knopf um das neue Level zu beginnen. Dann geht es mit dem Esel den Hügel hoch.
- Geht dann rechts und folgt dem Weg, passt aber auf die stacheligen Kakteen auf.
- Überquert die folgende Brücke und reitet weiter.
- Passt auf die Skorpione auf! Rechts könnt ihr auf den Erzwagen springen.
- Springt am Ende der Schlucht wieder herunter und versetzt dem Cowboy drei Kopfstöße mit dem Esel.
- Springt auf den nächsten Wagen, dann auf die nächste Plattform und wieder auf den nächsten Wagen. Am Ende des Transports springt ihr herunter und reitet nach rechts oder links – das ist egal.
- Wenn ihr dann einen grünen, bemoosten Berg erreicht, müsst ihr hinauf reiten. Steigt oben ab und schnappt euch die Fernbedienung.

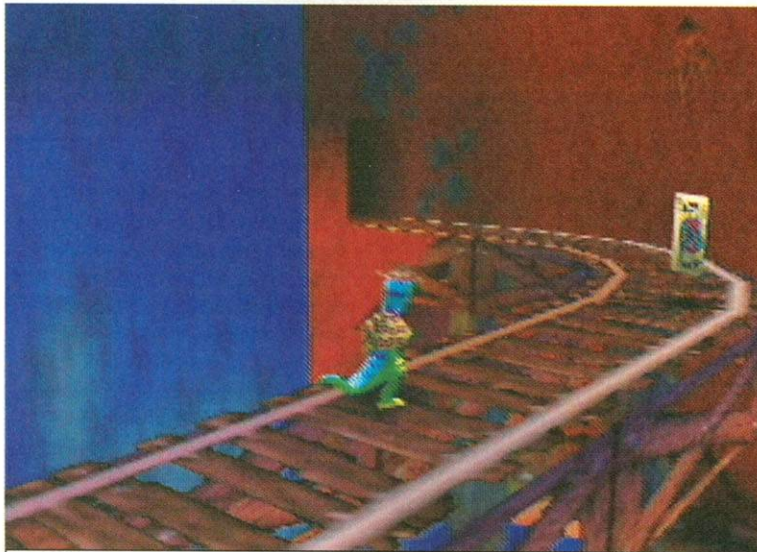
#### Holt die fünf Karten

- Reitet zu der Stelle mit dem ersten Erzwagen und ergattert eure erste Karte. Weiter geht's – aber vorsicht vor den Skorpionen! Hüpf über die



Der „kopflose Cowboy“ bewacht den Mineneingang.

- Kaktusgräben und treibt den Esel dann den Berg hoch.
- Vor dem Mineneingang müsst ihr euch vor dem kopflosen Cowboy in Acht nehmen, der mit seinem Schädel wirft. Reitet links an ihm vorbei, in die Mine hinein.
- Jetzt steht euch wieder ein Gegner gegenüber, den ihr mit einem Kopfstoß ausschalten könnt. Springt auf die Schienen und reitet weiter.
- Wenn ihr dem nächsten „Kopflosen“ begegnet, müsst ihr scharf links reiten und auf die Plattform springen, auf der es die zweite Karte gibt.

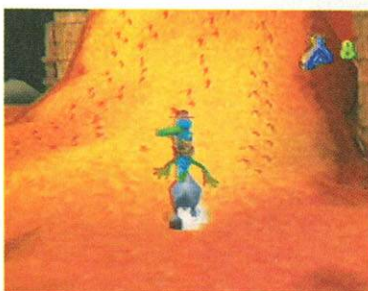


Auf diesem Schienenstrang findet ihr die fünfte und letzte Karte.

- So geht es von Plattform zu Plattform, bis ihr die Mine verlassen könnt.
- Reitet den nächsten Berg hoch und haltet an der Lore an. Links an der Wand seht ihr einen markierten Weg. Steigt vom Esel ab und kriecht auf dem Weg unter dem Wasserfall durch.
- Reitet zurück zur Lore und überquert die Schlucht. Wenn ihr angekommen seid, dreht ihr euch um und schaut die Schlucht hinunter. Dort seht ihr einen Schienenweg mit der fünften Karte. Nehmt sie euch und folgt den Schienen in die Höhle. Hier ist die Fernbedienung – aber passt auf, sie wird von einem Cowboy bewacht.

#### Den Berg hinauf

- Ihr müsst den ganzen Weg zu dem Friedhof reiten. An dessen Rückseite seht ihr einen Baum und einen Grabstein. Reitet links den Berg hinauf.
- Dann wieder links, bis ihr an einen Zaun kommt. Umrundet den Zaun und klettert den kleinen Berg hoch, bis ihr zur letzten Fernbedienung kommt.



Die steilen Hügel könnt ihr nur mit dem Esel erklimmen.



**General Gex**  
ist ein perfekter  
Panzerfahrer.



**Wenn es darauf ankommt,**  
tanzt auch Gex  
wie ein Ägypter.

#### Bonus 1 True Grits

Am Anfang geht ihr einfach geradeaus und schon erreicht ihr die erste Hühnerkiste. Um sie zu öffnen gebt ihr der Kiste einen Kopfstoß. Dann geht's nahe an der Wand entlang weiter nach rechts. Lauft nicht die Rampe rechts hoch! Öffnet die nächste Kiste um etwas Extrazeit zu ergattern. Dreht euch dann um und lauft direkt links zu der nächsten Kiste. Geht nun zum Eingang an der Brücke, der durch Bretter versperrt wird. Zerschlagt die Bretter und holt euch eine Taschenuhr. Die nächste Kiste liegt links an der

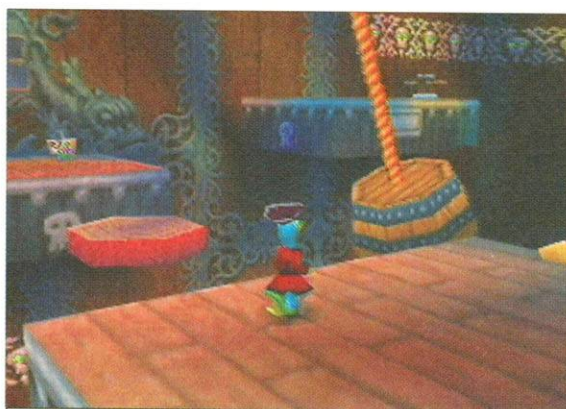
Brücke. Geht dann links weiter mit der Wand zu eurer Rechten und zu den höher gelegenen Brücken. Zerschlagt die nächste Kiste und geht dann rechts: Die nächste Wand wird versuchen euch von den Felsen zu stoßen. Lauft nahe am Abgrund bis zur nächsten Kiste. Öffnet sie und geht rechts auf die alten Brücken. Überquert die Brücken und nehmt den linken Pfad. Wenn ihr dann die letzte bewegliche Wand geschafft habt, kommt ihr an die letzte Kiste. Öffnet sie und ihr habt ein Extra-Leben gefunden.





## Level 5 Cut Throat Cove

4 10 3



Über die schwingenden Fässer erreicht Gex die nächste Plattform.



Das explodierende Fass jagt Gex blitzschnell dem nächsten Deck entgegen.

### Großartig!

Gegen diese Zunge haben die wenigsten Gegner eine Chance.



### Die Mauer des Todes

- Springt ins Wasser und schwimmt zu dem Schiffswrack, das ihr dann erkundet. Hüpf auf den Knopf um das Level zu starten.
- Fragt Alfred nach den Schatzkisten. Dreht euch um und schaut das Totenkopf-Relief an. Daran könnt ihr hochklettern und den Schalter aktivieren. Wenn die Kanone auftaucht, schießt ihr damit dem großen Totenkopf die Augen aus, damit sich sein Maul öffnet. Springt hinein um auf die andere Seite zu kommen. Nehmt euch vor Skelett Sam in Acht oder schlägt ihn in Stücke. Hüpf dann auf das Fass links an der Wand und klettert am Relief zur ersten Plattform. Springt auf das erste schwingende Fass und weiter bis zur anderen Seite. Nun taucht eine Leiter auf, die euch das Leben einfacher macht. Springt dann zurück über die Fässer.
- Jetzt geht ihr nach links und hüpf auf die Plattform unter euch. Schlagt gegen die Tauwinde um eine Brücke zu aktivieren: Springt und rennt schnell über die Brücke zur nächsten Plattform! Schlagt gegen den Schalter, schon taucht eine weitere Kanone taucht. Klettert an der Wand zur nächsten Plattform und schießt mit der Kanone die beiden Skelett Sams ab.
- Klettert zurück zur Plattform mit dem Schalter und fahrt eine weitere Brücke aus, indem ihr gegen die Tauwinde schlägt. Springt dann auf

die Plattform vor euch – eine zweite Leiter taucht auf. Hüpf vom schwingenden Fass auf die Plattform links. Die folgenden Plattformen erreicht ihr nur mit dem Karatekick.

- Geht jetzt durch die Tür und rennt sofort in das erste Bodenloch, damit euch die Wand nicht erwischt. Macht so weiter, bis ihr das Ende des Zimmers erreicht habt. Dort trifft ihr Alfred, der euch etwas zu sagen hat.
- Haut mit dem Schwanz gegen das Pulverfass und hüpf sofort auf die Plattform, die auf dem Fass liegt. Wenn das Fass explodiert, hüpf Gex vorwärts um die erste Fernbedienung zu erreichen.

### Versenkt vier Piratenschiffe

- Geht den ganzen Weg zurück dahin, wo die erste Fernbedienung lag. Tretet durch die Tür auf das Deck des Piratenschiffes. Springt in den Schiffsrumpf.
- Nehmt euch vor Skelett Sam in Acht und lauft in die erste Tür links. Schnappt euch dort die Kanone und versenkt das Schiff auf dem Meer. Rennt zurück in den Rumpf und macht dasselbe mit den Kanonen hinter den anderen Türen.
- Geht dann wieder in den Rumpf und klettert die Totenköpfe hoch auf das Deck. Rennt zum anderen Ende des Decks, schiebt dort das Fass an die Wand und springt auf das nächste Deck.

- Passt auf den Papageien auf, springt auf das Pulverfass und lasst euch auf das nächste Deck schießen. Folgt dann der Linie von Extras den Bug hinauf.
- Geht auf die linke Seite des Schiffes und nutzt das Seil um zu der Fernbedienung hinunterzugleiten.

### Gleite hinunter zum TV

- Geht wieder zu dem Punkt, wo ihr die erste Fernbedienung gefunden habt. Lauft durch die Tür und nach links zu dem Tauwerk. Klettert an den Tauen bis zur Mastspitze. Hüpf über die schwingenden Fässer bis zum letzten Mast. Nun nach links, bis ihr die Totenköpfe am Mast seht.
- Klettert an den Schädeln hoch, stellt euch auf das Pulverfass und lasst euch in die Luft schießen. Passt auf Sam auf und springt an das Tau um zur Fernbedienung hinunterzugleiten.



Über das Tauwerk erreicht unsere Piratenechse die Mastspitze.



### Spieglein, Spieglein

an der Wand, wer ist die Schönste im ganzen Land?

## Bonus What a Crock

Ihr müsst als erstes die Brücke bewegen, dann springt ihr aus dem Lauf auf den Vorsprung und betätigt den Schalter. Laft jetzt über die Rampe aus der Burg hinaus ins Wasser. Von dort aus geht es nach links und Gex erwischt die erste Gummiente! Weiter links gibt es eine Taschenuhr, die euch etwas Extrazeit bringt. Weicht den Kanonenkugeln aus, geht weiter vorwärts und dann links unter den Wasserfall. Fangt die zweite Ente und schwimmt weiter zur nächsten Ecke.

Unter der Burg ist ein Tunnel. Doppelkanonen beschießen euch, seid also vorsichtig! Schnappt euch jetzt die ganzen Enten im Tunnel und schwimmt weiter bis ihr an einen Wasserfall kommt. Schwimmt mit dem Wasserfall nach unten, geht dann rechts und nehmt den Tunnel zurück zu der Wasserrampe. Haltet euch rechts und fangt den letzten Wasservogel.



## Beseitigt die Scheinwerfer und fünf Zelte

- Schwimmt zu dem Schild mit der Aufschrift „Hotdog Hill“ am See in Lake Flaccid. Schwimmt durch den Wasserfall um das Hotdog-Level zu erreichen.
- Wenn ihr Alfred fragt, wird er euch etwas über die Benutzung der Maschinengewehre erzählen: Stellt euch hinter das erste MG und schießt auf die Scheinwerfer. Ihr habt genug Munition, also schießt, was das Zeug hält. „Baut“ jetzt das erste Zelt ab und arbeitet euch im Hof vor, bis ihr alle Scheinwerfer und Zelte unbrauchbar gemacht habt. Nachdem der Helicopter gelandet ist, geht ihr zurück zu Alfred und holt die erste Fernbedienung.

## Zerstört die Stadt und findet fünf geheime Kisten

- Um die Stadt zu erreichen müsst ihr durch das Tor mit den beiden roten X. Hinter dem Tor seht ihr einen Panzer: Springt auf den Fahrersitz und fahrt los. Beschießt zuerst das Gebäude auf der linken Seite. Dann geht rechts das nächste Gebäude in Flammen auf. Fahrt nun nach links und schießt auf das DMZ-Café. Wenn ihr nach rechts schaut, seht ihr einen Gummireifen in einem Haus. Merkt euch diese Stelle gut!
- Um die Ecke des DMZ-Cafés seht ihr ein Gebäude mit grünen Fenstern. Rollet hinein und ihr findet die erste geheime Kiste auf dem rot-weißen Boden.
- Fahrt nun weiter links und zerschießt das nächste Gebäude um die zweite Kiste zu finden.
- Dreht euch nach rechts und fahrt

weiter geradeaus. Zerschießt die Gebäude und rollt in das Haus mit dem rot-weißen Boden: Dort ist die dritte Kiste! Im Gebäude nebenan liegt die vierte. Zwei Häuser weiter unten zerschießt Gex die Wand und findet die fünfte Kiste.

- Wenn der Hubschrauber gelandet ist, verlasst ihr den Panzer und geht zurück zu dem Gummireifen. Hüpf darauf, so dass ihr das Dach des Hauses erreicht. Dort findet ihr die zweite Fernbedienung!

## Klaut die geheimen Pläne

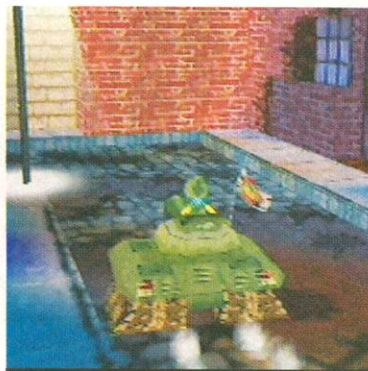
- Geht in das „Combat Zone“-Gebäude um die andere Seite des Hofes zu erreichen. Schnappt euch das Maschinengewehr zur Rechten von Alfred und zerschießt die Scheinwerfer. Dann geht links rüber zu dem MG und danach zu dem auf der gegenüberliegenden Seite.
- Dreht euch herum und behandelt mit dem nächsten Maschinengewehr die Scheinwerfer und Sergeant Sam. Dann geht es nach links um den nächsten Sam mit Gex' Schwanz zu erwischen.
- Rennt dann rechts herum zu der Holzwand und benutzt das MG hinter der Wand um mehr Scheinwerfer auszuschießen. Ein paar Schritte weiter und ein paar



Das Stadttor ist mit zwei großen roten X gekennzeichnet.

Sergeant Sams weniger kommt ihr an ein Gebäude mit einem grünen und roten Schild. Geht hinein und erschießt mit dem MG die letzten beiden Sergeants.

- Schnappt euch die Pläne, wartet bis der Heli gelandet ist und rennt raus zu dem Landeplatz des Helis. Springt auf den Knopf und Gex bekommt die letzte Fernbedienung.



Statt schicker Sportwagen bevorzugt Gex doch lieber einen Panzer.



Die Scheinwerfer müssen mit dem Maschinengewehr ausgeschaltet werden.



Die Pläne werden von zwei Sergeanten bewacht. Feuer frei!

## Bonus War and Pieces

Fahrt an der Rampe rechts und rollt über die erste Taschenuhr. Jetzt die Rampe hoch und nach links, wo ihr den ersten Panzer unschädlich macht. Lasst die Wand links liegen und ihr trefft den zweiten Panzer. Fahrt jetzt nach rechts und ergattert die zweite Taschenuhr. Steuert ans andere Ende des Hofes, dreht euch nach rechts und entdeckt dort den nächsten Panzer. Fahrt weiter, bis ihr eine

Zielscheibe seht: Schießt auf die Mitte und ihr kommt auf die nächste Plattform. Rumpelt nach links und zerschießt den nächsten Panzer. Rollet dann weiter an einer Steinmauer vorbei und sprengt die nächsten Panzer. Wenn ihr an die nächsten vier Zielscheiben kommt, zerschießt sie um eine Eisbrücke zu spannen. Fahrt weiter und schaltet die letzten Panzer aus.



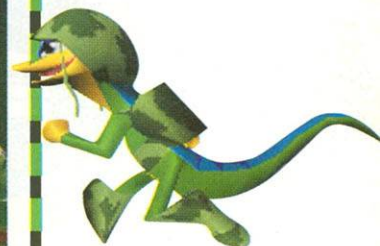
## Auf einen Blick

|  |                         |
|--|-------------------------|
|  | Nintendo 64             |
|  | Preis: ca. 130,- DM     |
|  | Termin: Oktober         |
|  | Hersteller: Eidos/Crave |
|  | Vertrieb: Crave         |
|  | Genre: Jump'n'Run       |

## Fazit

Geschicklichkeit, Spielspaß und Spannung: Dieses Modul verbindet all das, was ein gutes Jump'n'Run ausmacht. Allein die nicht immer logische Levelübersicht und der stellenweise langweilige Sound bringen ein paar Minuspunkte. Dafür sind die Level um so abwechslungsreicher und spannender zu spielen. Gex 3 ist insgesamt besser als Gex 2.

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



## Let's go!

Lieber ein schneller Gecko, als ein toter Gecko!



# Das neue Sound

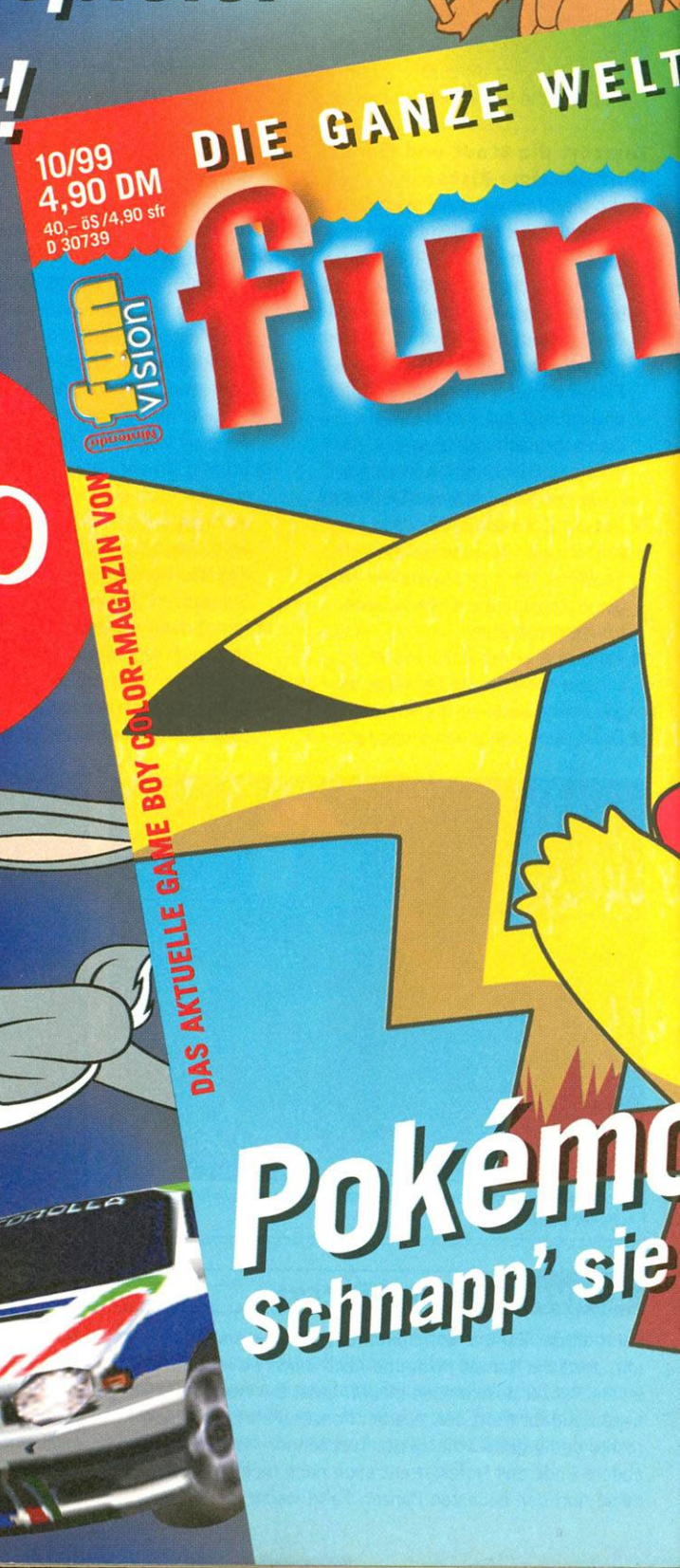
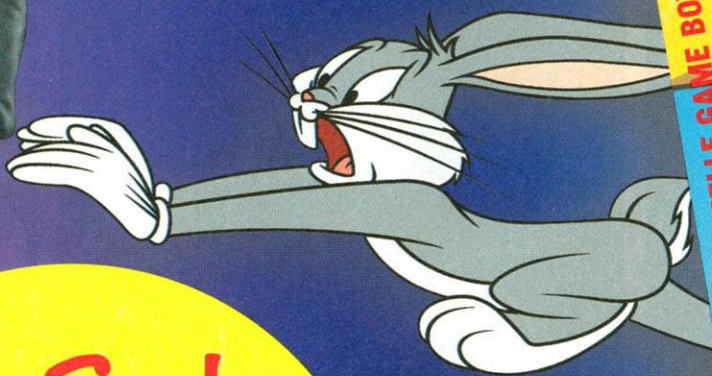
- Alles über Pokémon!
- Alle neuen GBC-Spiele!
- Und vieles mehr!



nur  
4,90  
DM



Ab Ende  
September  
im Handel  
erhältlich!





# erheft von NfV!

DES GAME BOY COLOR!

# color

n  
fir alle!



## Und so wird bestellt:

Coupon ausfüllen, 4,90 DM in Briefmarken beilegen, in einen Umschlag stecken und ab an den

Pro Verlag  
"funcolor"  
Postfach 56 01 40  
60406 Frankfurt/Main

Coupon schon weg?  
Kein Problem! Einfach  
Bestellung aufschreiben  
und mit den Brief-  
marken an uns  
schicken.

## Jetzt schon bestellen! Und so geht's:

**Ja!** Ich bestelle ... Exemplar(e) des neuen NFV-Sonderheftes **funcolor**! Für nur 4,90 DM per Vorauskasse in Briefmarken. So erhalte ich das druckfrische Heft Ende September ganz einfach und pünktlich frei Haus (Versand inklusive).

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Geburtsdatum

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

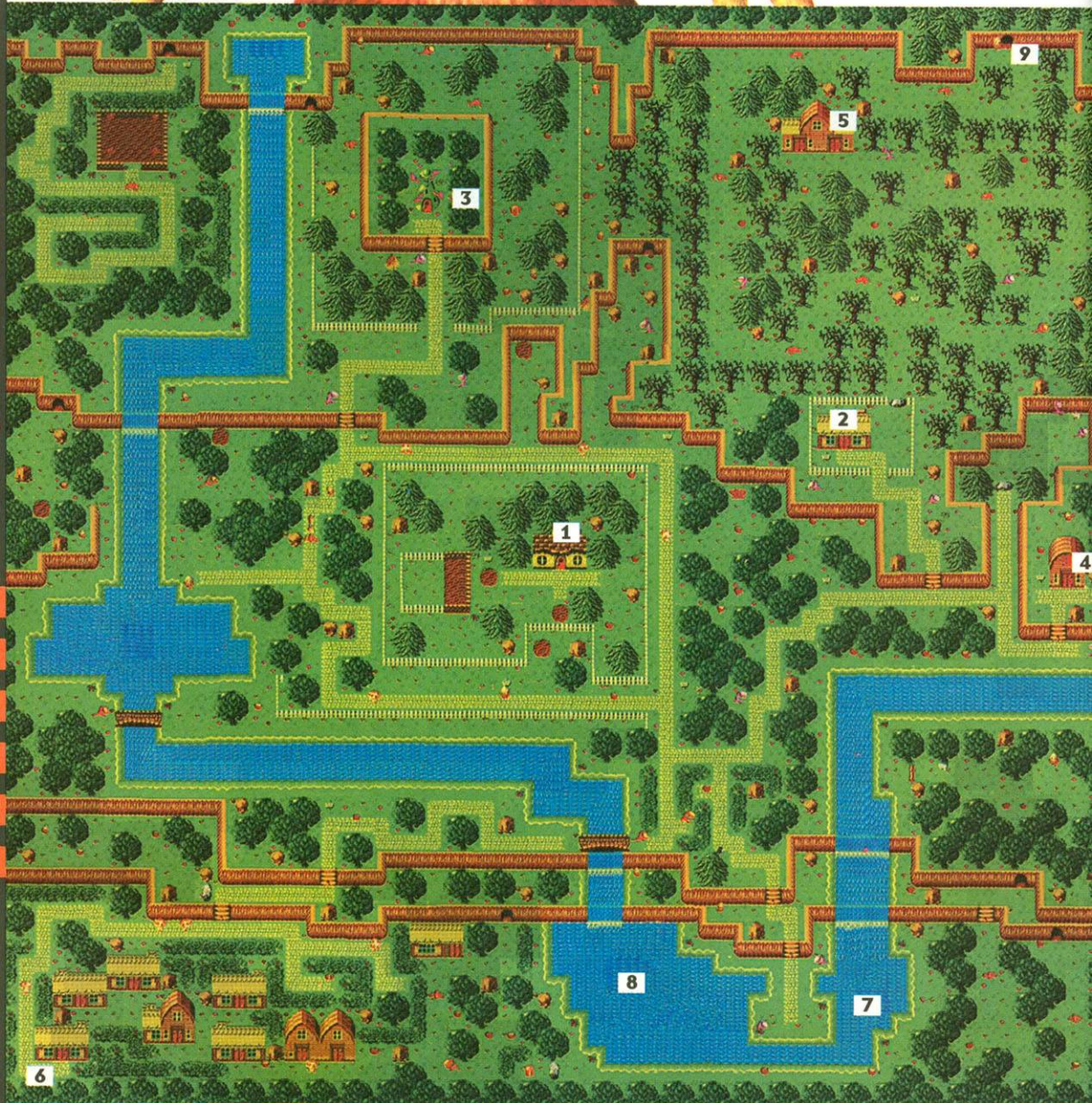
Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)



Conker's Pocket Tales

# Conker's Pocket Tales

Das erste GBC-Spiel von Rare ist eine richtige Neuheit: Die Engländer wildern in Miyamotos Revier und bringen ein Abenteuerspiel heraus. *Conker's Pocket Tales* bietet Unterhaltung für über 30 Stunden.



## Legende

- 1 Conkers Heim
- 2 der Waldwächter
- 3 die Mühle
- 4 der Stall
- 5 die Waldhütte
- 6 die Pilzstadt
- 7 zur Festung
- 8 zu den Mako-Inseln
- 9 zum Klauensumpf



## Level 1 Abenteuer im Wald

Berri ist weg! Conker sucht Rat beim Waldwächter, der ihm den Schlüssel für die Mühle gibt. Drinnen löst das Eichhorn die ersten Verschiebe-Spielchen. Kehrt nach getaner Arbeit zum Waldwächter zurück, denn er belohnt euch mit einem Geschenk und öffnet den Waldpfad.



**In der Mühle** löst Conker die ersten Verschiebe-Spielchen.



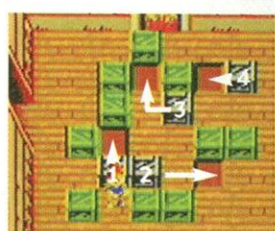
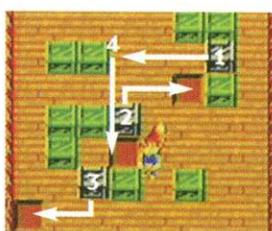
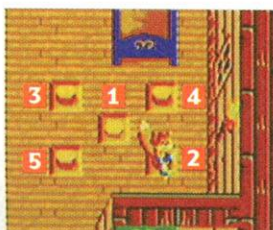
**Ihr braucht Glück** für dieses Spiel: Trefft alle Scheiben beim 1. Versuch.



**Im Oberstübchen** gibt es ein Geschenk. Vergesst nicht es mitzunehmen.

## Level 2 Die Pilzstadt

Die erste Tür öffnet sich, wenn ihr das Geschenk des Mannes einsammelt. Jetzt geht das Rätselraten richtig los. Dem Critter (einer Art fliegender Teekanne) müsst ihr mit dem Doppelsprung auf den Kopf springen.



**Nur mit 7 Geschenken** kommt ihr hier vorbei. Sucht das letzte in eurem Garten!

### Level 2: Der Endboss



Mistamean ist schnell besiegt. Stellt euch in die Mitte seines Labyrinthes und schießt ihm auf den Kopf.

**In der Mitte** habt ihr Mistamean immer im Blick: Feuer, wenn er auftaucht!

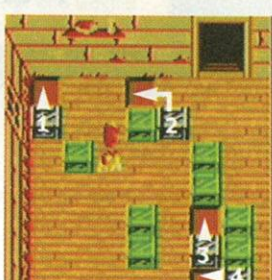
## Level 3 Der Wilde Westen



**Nach dem Kampf** könnt ihr wieder zum Waldwächter. Stoßt den Balken einfach an.



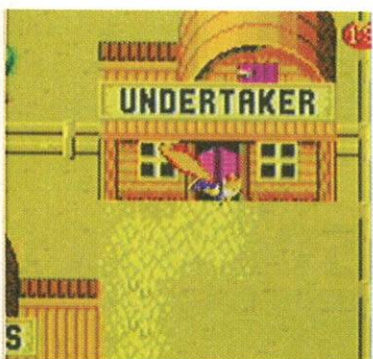
**Der Waldwächter** schickt euch in die Scheune, wo die nächsten Rätsel warten.



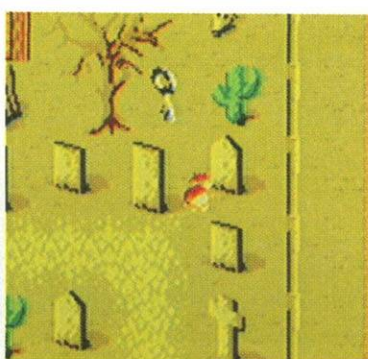
**Habt ihr sie gelöst,** öffnet sich die Tür in das Wild West-Level voller neuer Gefahren.



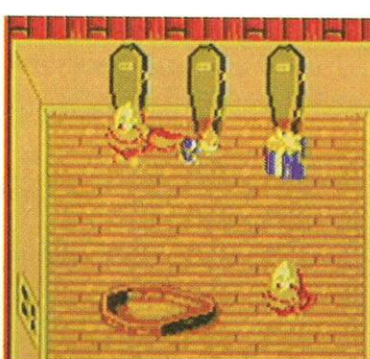
**Von der Scheune aus** geht ihr nach links, wo es die nächsten Tipps gibt.



**Der Totengräber** (engl. Undertaker) sucht euch. Findet seine Hütte rechts ...



... oben im Dorf und lauft von dort nach Norden auf den Friedhof. Nehmt hier den ...



... Schlüssel mit und sprecht dann in der Hütte mit dem Gräber und dem Sheriff.

## Conker N64!

Rare konzentriert sich derzeit auf *Perfect Dark* und *Donkey Kong 64*. Aber wenn die beiden Spiele fertig sind, geht es mit Hochdruck an die N64-Umsetzung der Abenteuer vom Eichhorn Conker. Freut euch drauf!





# 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 Ausgaben 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.

Schickt den ausgefüllten und unterschriebenen Coupon einfach an:

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

**ABO-FAX-HOTLINE**

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

**(069)  
500 80 11**

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

## NINTENDO FUN VISION-SUPER 10-ABO

NFV 46

**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 (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 60,- DM/Ausland 80,- 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

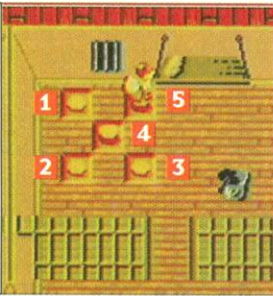
### Wichtiger Hinweis:

Ich erhalte die 10 Hefte sowie das T-Shirt, nachdem die Zahlung beim Verlag eingegangen ist.



## Level 3 Der Wilde Westen (Fortsetzung)

**Conker sitzt im Knast:**  
Zum Glück ist das hier nicht Alcatraz: flieht einfach!



**Nach der Flucht** erkennt der Sheriff eure Unschuld – findet den wahren Täter Honker in ...  
... der Bank. Bleibt in der Mitte stehen & schießt, dann ist der Bösewicht schnell besiegt.



Ihr wartet auf eine Tauschaktion? Hier ist sie. Besucht die Indianer und findet dann links unten den Goldwäscher („Pan for Gold“). Jetzt zum Schmied („Smithy's“), dann zum Pub „Dusty's“. Kehrt zum Schmied zurück und bringt die Waschpfanne zum Goldwäscher.

**Goldwäschen ist einfach:**  
Fangt den Klumpen und drückt wie wild  $\square + \square$ .



**Die Endgegner** trifft ihr nach dem Besuch beim Indianerdorf: Schießt, wenn die Geier am Boden sitzen.



**Mit der Tauchermaske** kann Conker nun rechts und links neben der Brücke nach dem fehlenden Geschenk und Extras tauchen.

## Intermezzo Der Markt vor der Krähenfestung

Die letzten beiden sichtbaren Pakete könnt ihr noch nicht erreichen, darum geht es jetzt zurück zum Waldmeister. Nach seinem Tipp geht ihr im südlichen Fluss an den dunkelblauen Stellen tauchen. Nur so kommt man zur Krähenfestung. Speichert ab, denn die erste Prüfung im Zelt ist schwierig.



**Nur wer das Scheibenschießen** schafft, bekommt Gold für ein Glücksspiel.

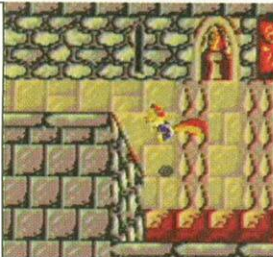


**Mit dem Goldstück** geht es zum Hütchenspiel: Merkt euch, wo die Erbse ist.

Wenn ihr beide Mini-Spiele erfolgreich bestanden habt, könnt ihr unten links weiter. Folgt dem Pfad und geht in das Zelt, wo man Conker bereitwillig das Tor zur Festung öffnet.

## Level 4 In der Krähenfestung

**Jetzt ist es wichtig,** dass Conker wirklich gut springen kann.

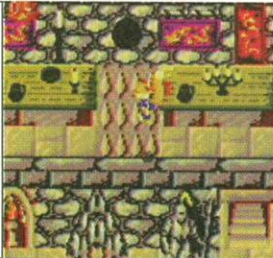


Die Burg ist gefährlich: Springt über die Spikes und beseitigt alle Gegner. Aber lasst euch nicht von Feuerbällen treffen!



**Vergesst diesen Geheimgang nicht!** Hier gibt es Bonus-Energie.

**Doppelte Gefahr:** Neben Spikes bedrohen auch Feuerbälle den Helden.



**Auf die Steinplatten** springt Conker mit dem Doppelsprung – ein Geheimgang!



**Wichtig!** Hier findet ihr die Fackel, mit der Conker in den dunklen Höhlen sehen kann!

### Level 4: Der Zwischenboss

Der Mönch Waldorf wirft mit seiner Nadelrolle. Oft ist es gut an einem Platz stehenzubleiben und auf ihn zu warten. Je öfter ihr den Mönch



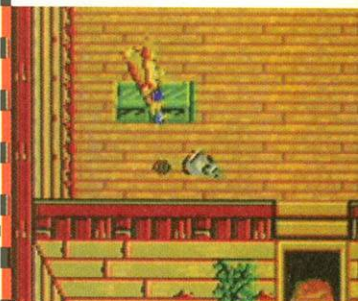
beseht, desto mehr Rollen wirft er.

### Level 4: Der Endboss

Am Ende der Burg wartet Waldorf ein letztes Mal. Benutzt die gleiche Strategie wie bisher!



**Critter sind gefährlich.** Wenn es geht, solltet ihr sie irgendwo in der Enge besiegen.





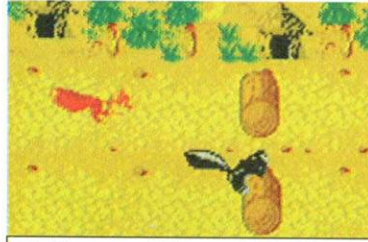
## Intermezzo Beim Waldwächter

Der Waldwächter lässt euch die Wahl – wollt ihr durch den Klauensumpf oder über den Pilzsee zu den Mako-Inseln? Ihr braucht die zwei Schlüssel, die es dort zum Lohn gibt. Wenn ihr zuerst zu den Inseln geht, spart ihr Zeit: Hier gibt es die Säge, mit der man im Sumpf die Spitzhacke erreicht.

## Level 5 Die Mako-Inseln

Auf jeder der fünf Inseln gibt es etwas zu finden. Besucht zuerst den Waldwong, dann den Bootsbauer. Wenn ihr damit fertig seid, könnt ihr die übrigen Inselbewohner kennenlernen und die fehlenden Gegenstände für euer Boot ergattern. Viel Erfolg!

Tipp: Für die Wettrennen solltet ihr einen Freund engagieren! Ein Spieler rennt, während der andere die B- oder A-Taste im richtigen Moment drückt.



**Wettrennen:** Wie verrückt ◀ + ▶ drücken und mit A oder B springen.



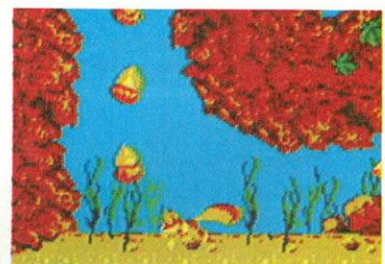
**Ton-taubenschießen:** Je weniger Munition ihr verbraucht, desto mehr Punkte gib es. Der GBC zielt automatisch!



**Wettswimmen:** Immer wenn „Breathe“ erscheint, müsst ihr mit A oder B atmen. Sonst wie gehabt: ◀ + ▶!

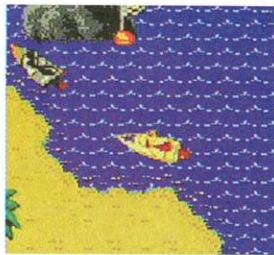


**Weitsprung:** Rennt mit voller Geschwindigkeit und springt in einem Winkel von ca. 30° ab.



**Extra-Tauchen:** Zur Entspannung solltet ihr zwischendurch nach Extras tauchen und unten links die Säge suchen.

## Level 5/Endboss: Die Wettfahrt mit Honker



Beim Wettrennen müsst ihr die schnellste Route finden – seid nicht traurig, wenn Honker euch am Anfang abhängt. Gegen Ende könnt ihr etwas abkürzen, zumal Honker mit Sicherheit gegen einen Felsen stößt. Der Lohn sind der erste Schlüssel und ein Paket.

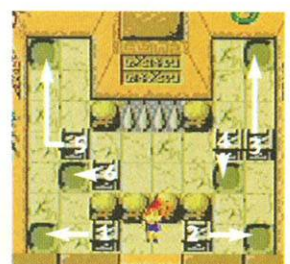
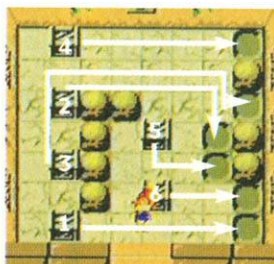
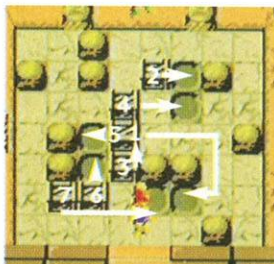
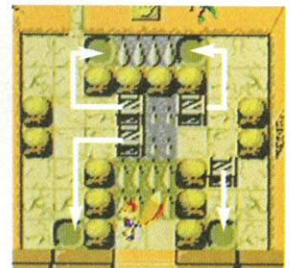
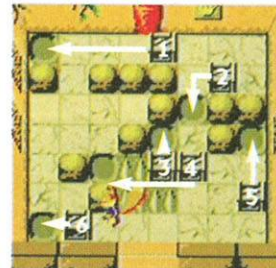


## Level 6 Der Klauensumpf

Ein gefährliches Level, das ihr gut gepolstert mit den Eicheln von den Inseln übersteht. Springt clever! Beseitigt die Gegner, aber seid mit der Munition sparsam. Wenn sie ausgeht, sucht ihr eine ungefährlich platzierte Kastanie und lauft immer weit genug weg, damit sie wieder neu auftaucht.

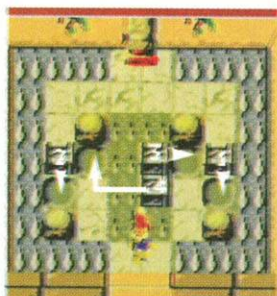
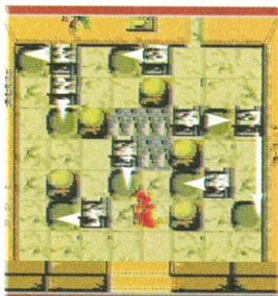


**Beseitigt vor dem Sprung** den Raben, sonst seid ihr in Lebensgefahr.





## Level 6 Der Klauensumpf (Fortsetzung)



### Level 6: Der Endboss

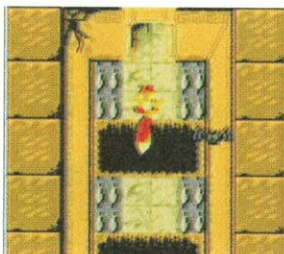
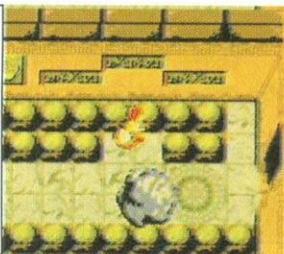
Das Sumpfmonster hat vier Hände, die ihr plätten müsst. Zuerst taucht nur eine auf, aber je besser ihr seid, desto mehr Patschehändchen kommen. Übt, denn diese Aktion ist schwierig. Perfektioniert den Doppelsprung. Der Lohn ist der zweite Schlüssel!



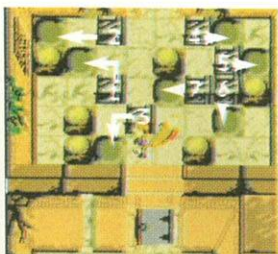
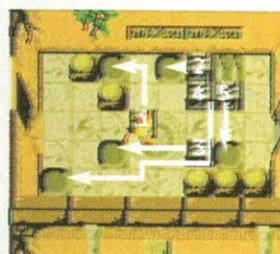
## Level 7 Der Aztekentempel

Vom Waldwächter aus geht es jetzt zum Aztekentempel (grabt euch durch die Erde!). Wenn es einmal nicht weitergeht, solltet ihr tauchen. Und ansonsten: Springt sicher, lauft vorsichtig, speichert oft ab!

**Gleich am Eingang** gibt es die perfekte Falle. Rettet euch in die Kuhle.



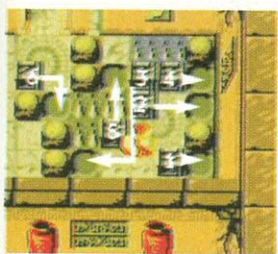
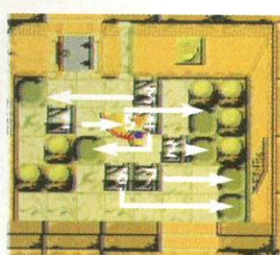
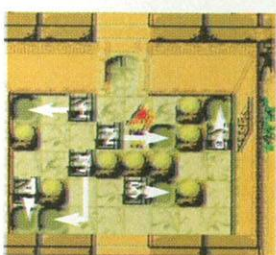
**Die Sprungsequenzen** werden immer gefährlicher. Ihr seid doch gut in Übung, oder?



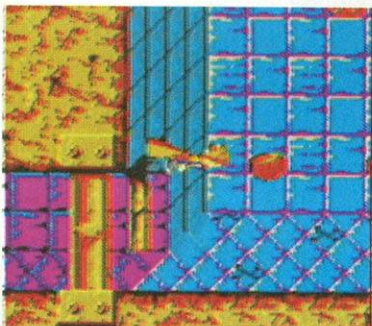
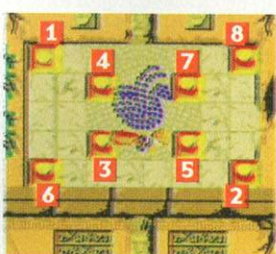
**Auch hier ist wieder** eine Steinfalle angebracht. Rennt zurück!



Ähem ... Genug gesagt!



Hüstel ... Schon wieder!



**Bevor ihr den Endgegner** besucht, solltet ihr hier noch einmal Kastanien tanken: Nehmt etwa 70 Stück mit, dann habt ihr genug Munition.

### Level 7: Der Endboss



Golem, der Endgegner: Schießt auf seine „Unterlippe“ (das Holzbrett) und beseitigt alle kleinen Gegner, die er hervorwürgt. Wenn der Golem einatmet, müsst ihr weglaufen.

## Level 8 Die Katakomben

So, jetzt seid ihr gleich für einen Besuch in den Katakomben bereit. Bevor ihr hinuntersteigt, solltet ihr im Wald noch einmal im Bodenriss nachsehen – dort liegen jetzt viele Extras. Habt ihr alle Geschenke und Boni gesammelt? Denkt daran – je mehr ihr dabei habt, desto besser ist das Endergebnis. Nur so werdet ihr zum Super-Nager!



### Auf einen Blick

**Game Boy Color**  
**Preis:** ca. 70,- DM  
**Termin:** bereits erschienen  
**Hersteller:** Rare  
**Vertrieb:** Nintendo of Europe  
**Genre:** Abenteuer

### Fazit

Von Rare erwartet man sensationelle Videospiele. Da fällt Conker's Pocket Tales aus dem Rahmen, denn dieses Modul ist, ähem, in erster Linie putzig. Klar, auch hier wurde handwerklich sauber programmiert. Gut ist, dass man jederzeit speichern kann (nur beim GBC). Die Rätsel sind nicht zu schwierig, die Sprungsequenzen mit etwas Übung zu meistern. Die Zwischenspiele (Bootsfahrt, Wettrennen) fordern aber den Profi: Für manche braucht man geradezu drei Hände. Die flotten Musik-Stücke beginnen bei jedem Bildwechsel von neuem.

### Fun-o-Meter

no Fun — Funny — Fun-tastisch

### Profi-Meter

Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi

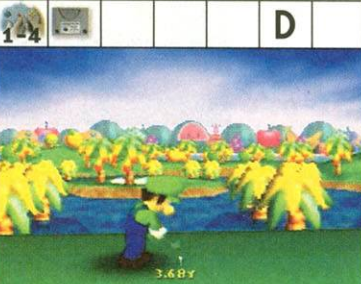


# Nintendo 64

## GAMES

### Mario Golf

**Nintendo 64**  
Preis: ca. 100,- DM Termin: September  
Hersteller: Nintendo Vertrieb: Nintendo  
Genre: Sport



Eine schlagende Rolle für Luigi!

**G**olf – ein Sport für alte Herren? Mario, Yoshi, Wario und zehn weitere Nintendo-Charaktere sehen das anders: Sie lieben Golf! In *Mario Golf* treten die Kerle auf dem Golfplatz oder auf der Minigolfanlage gegeneinander an. Ziel ist den Ball einzulochen – und das auch noch in mehreren Modi. Besonders interessant ist ein spezieller Modus, in dem ihr euch versteckte Charaktere freispielen könnt: Am Anfang stehen nämlich nur sechs der 13 Figuren zur Auswahl. Wer jetzt immer noch nicht vom Golfspielen überzeugt ist, der sollte unbedingt mal in den Mehrspieler-Modus reinschauen!



**Fazit:** Eine witzige, gut umgesetzte Idee: Mario & Co. in einem Golfspiel! Trotzdem ist *Mario Golf* hauptsächlich etwas für Fans, bei denen es nicht immer nur knallen muss. Der richtige Party-Spaß kommt auf, wenn man mit Freunden zockt – der Multiplayer-Modus ist ein echtes Sahnestück!

### Milo's Astro Lanes

**Nintendo 64**  
Preis: ca. 130,- DM Termin: bereits erschienen  
Hersteller: Crave Vertrieb: Interplay  
Genre: Sport/Action

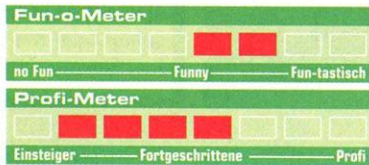


**U**ngewohnte Kost kommt von Crave/Interplay: Ein Bowling-Spiel im Weltall. Auf über 12 verschiedenen, abgedrehten Bahnen darf hier



Milo: Lustiges Kegeln im Weltall.

gebowlt werden. Dazu stehen sechs Aliens bereit. Um dem ganzen noch etwas mehr Action zu bieten gibt es verschiedene Bowlingkugeln. Damit könnt ihr auf dem Weg zu den Pins sogar noch Power-Ups einsammeln.



**Fazit:** Bowling ist sicher nicht jedermanns Geschmack. Aber wenn schon Bowling auf der Konsole, dann *Milo's Astro Lanes*!

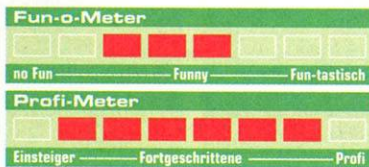
### Flying Dragon

**Nintendo 64**  
Preis: ca. 130,- DM Termin: bereits erschienen  
Hersteller: Natsume Vertrieb: Interplay  
Genre: Beat'em Up



Im 3-D-Modus entwickeln sich die *Flying Dragon*-Kämpfer am besten.

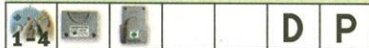
**D**as Prügelmodul *Flying Dragon* wird als besonders ungewöhnliches Kampfspiel angesprochen. Was auch irgendwie zutrifft: Es ist möglich in 2-D und 3-D zu kämpfen. Neben dem normalen Beat'em Up-Modus gibt es auch eine Art Rollenspiel-Abenteuer, in dem es darum geht mystische Teile zu erkämpfen um die Charaktere besser auszurüsten.



**Fazit:** *Flying Dragon* ist nicht weltklasse, das einzige Highlight stellt die Wahl zwischen dem 3-D- und dem 2-D-Modus da. Für Zwischendurch.

### Superman

**Nintendo 64**  
Preis: ca. 130,- DM Termin: bereits erschienen  
Hersteller: Titus Vertrieb: Konami  
Genre: Action



**S**echt! Ist es ein Vogel? Ein Flugzeug? Nein, es ist ein *Superman*-Modul auf dem Flug zum Müll-eimer. Lois Lane und Jimmy Olsen wur-



Mit Eisatem und Röntgenblick geht Superman den Verbrechern an den Hals.

den von Lex Luther und Brainiac entführt. Natürlich wird Metropolis auch noch bedroht und Supi hat alle Hände voll zu tun. In den 14 Missionen trifft ihr viele weitere Figuren aus dem Comic. Außerdem bietet das Modul zwei verschiedene Multiplayer-Modi, die man zu viert genießen kann.



**Fazit:** Immerhin, endlich mal ein Spiel mit *Superman*. Darüber können sich wenigstens eingefleischte Fans freuen. Die anderen aber finden das Spiel so schlecht, dass es schon fast wieder einen gewissen Unterhaltungswert hat ...

#### Preview

### ReVolt

**Nintendo 64**  
Preis: ca. 130,- DM Termin: Oktober  
Hersteller: Acclaim Studios Vertrieb: Acclaim  
Genre: Rennspiel



**R**ennen mit ferngesteuerten Autos ist manchmal etwas für Leute mit guten Augen: Die Wagen entfernen sich so weit ... Nicht so bei *ReVolt*, der Fernlenk-Flitzer-Simulation vom Acclaim Studio Probe (England). Hier haben die Wagen ein Eigenleben



entwickelt – ihr steuert sie also nicht aus der Ferne, sondern „vom Fahrersitz“ aus. Die Fahrphysik entspricht aber dem richtigen Fernlenkwagen: Wer auf Bleifuß steht, vertut seine Zeit mit Drehern und Überschlagen. Neben normalen Fahrwettbewerben (Spielzeugladen, Museum, auf der Straße) gibt es auch Stunt- und Multiplayer-Modi.

Release  
Nintendo 64

#### September

NBA Pro '99

(Konami)

NHL Pro '99

(Konami)

World Driver Championship

(Midway/Konami)

Roadsters '99

(Titus/Konami)

The New Tetris

(Nintendo)

Jet Force Gemini

(Nintendo)

WWF Attitude

(Acclaim)

NFL Quarterb. Club 2000

(Acclaim)

#### Oktober

California Speed

(GTI/Mitsui)

Gauntlet Legends

(Midway/Konami)

Duke Nukem: Zero Hour

(GTI/Mitsui; ab 18)

Asteroids Hyper

(Crave)

Hot Wheels Turbo Racing

(EA Sports)

#### November

Tom Clancy's Rainbow Six

(Red Storm/Take 2)

Knockout Kings 2000

(EA Sports)

NBA Live 2000

(EA Sports)

McGrath Supercross 2000

(Acclaim)

NBA Jam 2000

(Acclaim)



DER OFFIZIELLE SPIELEBERATER IST DA!

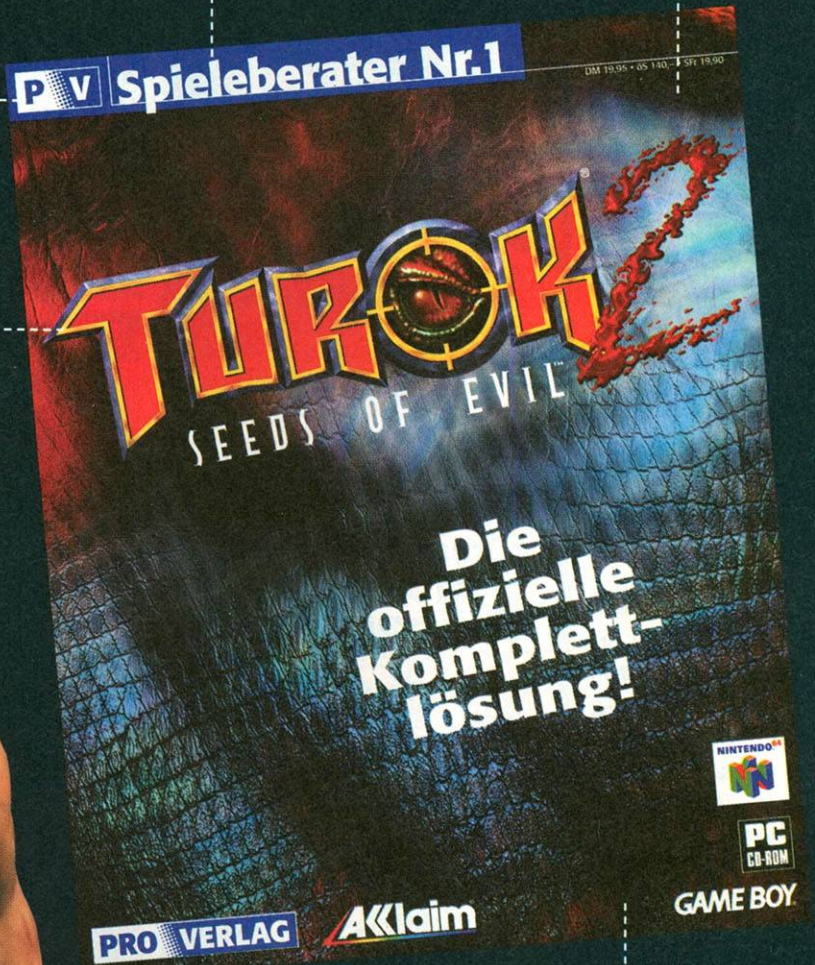
# TUROK 2 – SEEDS OF EVIL

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)



Hiermit bestelle ich gegen  
Vorkasse per Verrechnungsscheck

..... Stück Spieleberater

**TUROK 2 – SEEDS OF EVIL**  
zum Preis von 19,95 DM je  
Exemplar inkl. Versand.

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**

Coupon schon weg?  
Dann Brief + Scheck an:

**Pro Verlag GmbH**  
**Kennwort:**

**»TUROK 2-Spieleberater«**  
**Postfach 56 01 40**  
**60406 Frankfurt**



# Nintendo 64

## GAMES

Release  
Nintendo 64

### November

- Southpark Rally**  
(Acclaim)
- Sprocket**  
(Sucker Punch/Ubi Soft)
- Tazmanian Express**  
(Infogrames)
- Worms Armageddon**  
(Infogrames)
- Vigilante 8: 2nd Offence**  
(Activision/Konami)

### Dezember

- Ruff & Tumble**  
(alias 40 Winks; GTI/Mitsui)
- Top Gear Rally 2**  
(Kemco/Mitsui)
- Top Gear Hyperbike**  
(Kemco/Mitsui)
- Southpark: Chef's Luv Shack**  
(Acclaim)
- Armorines: Project S.W.A.R.M.**  
(Acclaim)
- Turok: Legendes d. V. L.**  
(Acclaim)

Release  
Game Boy  
Color

### September

- Die Maus**  
(Infogrames)
- Int. Track & Field**  
(Konami)
- NBA Pro '99**  
(Konami)
- Paper Boy**  
(Konami)
- NHL Pro '99**  
(Konami)
- World Rally**  
(Konami)

**Preview**

## Tonic Trouble

**Nintendo 64**  
Preis: ca. 130,- DM    Termin: Oktober  
Hersteller: Ubi    Vertrieb: Ubi Soft  
Genre: Jump'n'Run

**A**lien Ed ist verknallt – und noch schusseliger als sonst. Deshalb verschüttet er eine Flasche mit seltsamem Inhalt und richtet damit heilloses Chaos an. Karotten mutieren zu mörderischen Gestalten, Mais wird zum rohen Haudegen und Grogh der Hölliche will

Herrscher des Universums werden. Keine Frage, Ed muss das wieder in Ordnung bringen! Dazu sucht er sich springenderweise einen Weg durch die Level, löst Rätsel und wird mit den mutierten Kreaturen fertig – oder auch nicht! Ob das Spiel so witzig wird, wie es klingt, verraten wir euch im nächsten Heft.

**Preview**

## Monster Truck Madness

**Nintendo 64**  
Preis: ca. 130,- DM    Termin: September  
Hersteller: Rockstar/Edge of Reality    Vertrieb: Take 2  
Genre: Sport

**E**s gibt kein wirkliches Hindernis für die 20 Geländewagen aus *Monster Truck Madness*. Sie fahren



über verwinkelte, schwierige Rundkurse voller Abkürzungen und müssen lediglich die Checkpunkte erreichen. Das „wie“ ist egal. Im Multiplayer-Modus kämpfen sie um die Herrschaft über eine Plattform, starten wilde Verfolgungsjagden und spielen miteinander Fußball. Dazu bietet das Spiel zahllose Effekte (Wassertropfen, Blendeffekte, Reifenspuren).

# Game Boy Color

## Spacestation Silicon Valley

**Game Boy Color**  
Preis: ca. 70,- DM    Termin: bereits erschienen  
Hersteller: Take 2    Vertrieb: Take 2  
Genre: Jump'n'Run



Auf der GBC-Station geht es zu wie auf dem N64.

**A**bsturz Nummer Zwei für Dan Danger und den Roboter Evo: Vor einiger Zeit sind sie bereits auf dem N64 über die *Spacestation Silicon Valley* gestolpert, jetzt steht ihnen derselbe Schlamassel auf dem GBC bevor! Die Story bleibt gleich: Dan und Evo müssen die Hülle des Roboters wieder zusammensetzen. Das geht nur, wenn sie auf Silicon Valley zahllose Aufgaben erfüllen. Und dazu muss Evo als Mikrochip in tote Tiere schlüpfen ... Eigentlich hat sich kaum etwas zur N64-Version geändert, die Level und Aufgaben sind gleich – und auch hier ist einiges an Geschicklichkeit gefordert!

**Fun-o-Meter**

no Fun — Funny — Fun-tastisch

**Profi-Meter**

Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi

**Fazit:** Die Umsetzung vom N64 auf den Game Boy Color ist gelungen. Dank vielen Aufgaben kann man lange Spaß

haben – das Ganze kommt aber nicht so schräg rüber wie auf dem N64.

## Prince of Persia

**Game Boy Color**  
Preis: ca. 70,- DM    Termin: bereits erschienen  
Hersteller: Red Orb    Vertrieb: Mindscape/TLC  
Genre: Jump'n'Run



Nur 60 Minuten hat der stahlharte Prinz aus Persien Zeit seine Geliebte zu retten.

**E**in weiterer Klassiker auf dem GBC: *Prince of Persia* bringt euch in die Zeit der 40 Räuber. Der böse Visir Jaffar hat eure Herzdame entführt und euch ins Gefängnis geworfen. „Flucht!“ ist euer einziger Gedanke, denn schon in einer Stunde wird Jaffar eurer Freundin das Ja-Wort geben. Durch 12 Level springt ihr schwerkämpfend und fallenausweichend unter Zeitdruck – 60 Minuten müssen für die Lösung reichen.

**Fun-o-Meter**

no Fun — Funny — Fun-tastisch

**Profi-Meter**

Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi

**Fazit:** Dieses Spiel ist ein richtiger Klassiker, der gut für die Farb- und s/w-Ausgabe umgesetzt wurde. Es bietet zahllose Puzzles und jede Menge Action. Ein schönes, schweres Spiel.

## Bust-A-Move 4

**Game Boy Color**  
Preis: ca. 70,- DM    Termin: bereits erschienen  
Hersteller: Acclaim/Crawfish    Vertrieb: Acclaim  
Genre: Action



Auch die 4. Generation von *Bust-a-Move* garantiert Knobelfans Blasenpaß.

**Ü**ber zehn klassische Charaktere sind wieder dabei, nach dem bekannten Prinzip Blasen platzen zu lassen. Neu sind Stern-, Hindernis- und Regenbogenblasen bei *Bust-a-Move 4*.

**Fun-o-Meter**

no Fun — Funny — Fun-tastisch

**Profi-Meter**

Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi

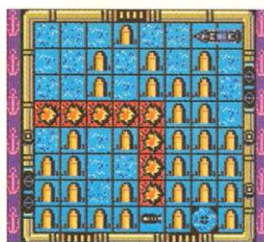
**Fazit:** Warum gibt es hier keinen 2-Spieler-Modus? Gerade der ist doch das Genialste am Spiel der Blasen! Ansonsten gibt es hier genau das, was man sich wünscht: Spielspaß für lange Zeit.

## Battleship

**Game Boy Color**  
Preis: ca. 70,- DM    Termin: bereits erschienen  
Hersteller: Majesco/Take 2    Vertrieb: Take 2  
Genre: Sport

**F**rüher spielte man „Schiffe versenken“ mit Papier oder dem MB-Plastikspiel. Heute braucht man dafür einen Game Boy – so ändern sich





**Klar zum Gefecht** sind die Spieler des „Schiffe versenken“-Moduls.

die Zeiten! 48 Level für Solo-Spieler bietet *Battleship* von Majesco. Dafür gibt es neue Schiffstypen und sogar bewaffnete Flugzeuge. Wer sich nicht mit dem starken und teilweise unfair bewaffneten Computer herumschlagen will, kann auch ein Linkkabel für den Kampf mit Freunden einsetzen.

**Fun-o-Meter**

no Fun — Funny — Fun-tastisch

**Profi-Meter**

Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi

**Fazit:** Der Computer ist entweder zu akkurat oder zu doof – je nachdem, welche Zufallsintelligenz ihr gerade erwisch hat. Insgesamt ein durchschnittliches Modul.

## Antz

**Game Boy Color**

Preis: ca. 70,- DM Termin: September

Hersteller: Infogrames Vertrieb: Infogrames

Genre: Jump'n'Run

D P



**Ganz schön gefährlich**, so ein Abenteuer in der freien Natur ...

Ameisen sind angesagt, auf der Leinwand und auf dem GBC! Deshalb kommt jetzt *ANTZ*: Angelehnt an die Kinofilm-Handlung steuert ihr die Ameise Z, die sich in Prinzessin Bala verliebt. Jetzt hat Z gleich zwei Wünsche auf einmal: Er will die Prinzessin erobern und aus der Kolonie fliehen! So bewältigt Z zahlreiche große Level, kämpft gegen Insekten und menschliche Dummheit. Er versucht auch noch Schlüssel einzusammeln – für je drei davon gibt's Passwörter!

**Fun-o-Meter**

no Fun — Funny — Fun-tastisch

**Profi-Meter**

Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi

**Fazit:** Diese starke Filmumsetzung macht wirklich Spaß! Große Level und ein witzig animierter Z – genau das richtige für GBC-Fans. Einziger Nervpunkt: Durch die großen Level wird es haarsträubend, kurz vor dem Ziel das letzte Leben zu vergeigen und dann alles nochmal spielen zu müssen!

## Klax

**Game Boy Color**

Preis: ca. 70,- DM Termin: bereits erschienen

Hersteller: Midway Vertrieb: Konami

Genre: Action

D P



**Das klassische Denkspiel** begeistert schon seit den 80er Jahren.

**K**lax gehört zu Midways Arcade-Reihe. In dem *Tetris*-ähnlichem Spiel geht es darum gleichfarbige Ziegelsteine zu stapeln, damit sie sich auflösen. Die Steine kommen natürlich von Runde zu Runde schneller und erschweren euch so das Leben.

**Fun-o-Meter**

no Fun — Funny — Fun-tastisch

**Profi-Meter**

Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi

**Fazit:** Midway sollte wohl öfter nur ein Spiel auf ein Modul pressen, nicht gleich zwei ... *Klax* ist wirklich gut umgesetzt und bietet damit ebenso viel Spiel- und Langzeit-Spaß wie *Tetris*.

## F-1 World Grand Prix

**Game Boy Color**

Preis: ca. 70,- DM Termin: bereits erschienen

Hersteller: Videosystem Vertrieb: Nintendo o. Europe

Genre: Rennspiel

D



**Noch mehr F-1-Action** für Fans von Schumacher und Co.

**D**ie Grand Prix-Saison 1998 wird bei *F-1 World Grand Prix* zu neuem Leben erweckt. Im klassischen Rennstil à la *V-Rally* und *F-1 Race* geht es über hügelige Pisten. Elf Teams, 22 Fahrer (von Schumacher bis zu Panis) und die typischen Rennstrecken sind dabei. Ihr könnt auch am Wagen herumschrauben und Spoiler, Getriebe & Benzinfüllung bestimmen.

**Fun-o-Meter**

no Fun — Funny — Fun-tastisch

**Profi-Meter**

Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi

**Fazit:** Ein typisches Game Boy-Rennspiel, das vor allem F-1-Fans beschäftigen wird. Spielerisch etwas einfacher zu meistern als *V-Rally*.

## Duke Nukem

**Game Boy Color**

Preis: ca. 70,- DM Termin: Oktober

Hersteller: GTI/Torus Vertrieb: Mitsui

Genre: Jump'n'Run

D

**D**uke Nukem präsentiert sein erstes GBC-Spiel mit 16 Jump'n'Run-Levels für einen Spieler. 25 Gegnern stellen sich Duke entgegen, wenn er aus den Klauen der Außerirdischen Zorgoniten entflieht. Die Zorgoniten sammeln Gehirne und wollen auch Dukes, doch der ist sauer und macht im Raumschiff der Sammler Rabatz. Später geht es mit Panzern und Raumjägern zur Sache.



**Kein Alien** ist seiner Schuppenhaut sicher, wenn Duke angreift.

**Fun-o-Meter**

no Fun — Funny — Fun-tastisch

**Profi-Meter**

Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi

**Fazit:** Dukes GBC-Auftritt bringt handfeste Action. Ein Standard-Jump'n'Run mit einer Extraportion Blei.

## Spy Hunter/Moon Patrol

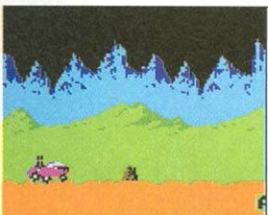
**Game Boy Color**

Preis: ca. 70,- DM Termin: bereits erschienen

Hersteller: Midway Vertrieb: Konami

Genre: Action

E



**Mondbanditen** und James-Bond-Abenteuer auf einem Modul.

**D**er nächste Arcade-Klassiker aus dem Hause Midway steht in den Regalen. Bei *Moon Patrol* gilt es in einem Buggy über tiefe Krater zu springen und dabei noch den Schüssen der herabstürzenden Raumschiffe auszuweichen. *Spy Hunter* entführt euch in ein James Bond-ähnliches Abenteuer: Ihr rast mit eurem Super-Auto über Highways und schaltet die Bösen mitsamt ihren Fahrzeugen aus.

**Fun-o-Meter**

no Fun — Funny — Fun-tastisch

**Profi-Meter**

Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi

**Fazit:** Leider haben die beiden Klassiker deutlich an Glanz verloren. Mehr als ein müdes Lächeln ist nicht drin.

## Release Game Boy Color

### Oktober

- Looney Tunes (Infogrames)
- Tazmanian Devil Rush (Infogrames)
- Daffy Duck (Infogrames)
- Bubble Bobble (Mitsui)
- Stranded Kids (Konami)

### November

- Ein Schweinchen namens Babe (Crave)
- Pumuckl (Acclaim)
- Catwoman (Kemco/Mitsui)
- Deja Vu I+II (Kemco/Mitsui)
- Mission: Impossible (Infogrames)
- Ronaldo Football (Infogrames)
- Worms Armageddon (Infogrames)
- Pokémon Rot & Blau (Nintendo)
- NFL Blitz 2000 (Midway/Konami)

- Big Bubba's Huntin' & Fishin' Expedition (Midway/Konami)

- Marble Madness (Konami)
- Tom Clancy's Rainbow Six (Red Storm/Take 2)
- Rampage 2 – Universal Tour (Midway/Konami)

### Dezember

- Azure Dreams (Konami)
- Godzilla – Die Serie (Crave)
- Top Gear Rally 2 (Kemco/Mitsui)



Die nächste  
Nintendo  
Fun Vision  
mit den  
informativen  
Game Guides  
und den  
neuesten  
Nachrichten  
erscheint am  
27. Oktober  
1999.

## NFV's zehn Dinge ...

### Was ist die IFA?

Die Internationale Funkausstellung ist die wichtigste deutsche Messe für Unterhaltungselektronik

Sie findet alle zwei Jahre in Berlin statt.

### Warum ist sie wichtig?

Für Videospieler ist die IFA wichtig, weil hier alle großen Firmen ausstellen. Und ihr müsst nicht einmal mit Tricks versuchen reinzukommen, weil jeder Zutritt hat!

### Was geht ab?

Alle TV-Sender haben Sendungen direkt von der Messe und Nintendo erobert die Stadt mit Pokémon-Aktionen. Außerdem ist die IFA der richtige Ort, wenn ihr wissen wollt, wie das Handy der Zukunft aussieht. Oder mit welcher Sat-Anlage ihr im nächsten Jahrtausend 500 Programme empfangen könnt. Hier gibt's also jede Menge Unterhaltungselektronik, die begeistert ...

### Wann geht's los?

Vom 28. August bis 5. September 1999 wälzen sich die Menschenmassen von 10 bis 18 Uhr durch das Messezentrum Berlin!

### ... die ihr über die Internationale Funkausstellung (IFA) wissen solltet:



Trends des neuen Jahrtausends gibt's auf der IFA 1999.

### Was kostet der Spaß?

Eine Tageskarte kostet 16,- DM für Schüler/Studenten und 25,- DM für Erwachsene. Im Vorverkauf könnt ihr ein paar Märker sparen. Für Gruppen ab 20 Leuten gibt's Rabatt.

### Was passiert bei Big N?

Bei Nintendo of Europe (Halle 3.1) regieren die Pokémon auf rund 400 m². Verpasst auf keinen Fall die Live-Premiere der Pokémon-TV-Serie, die hier erstmals in deutscher Sprache gezeigt wird. Außerdem gibt es alle neuen N64- und Game Boy-Spiele zum Ausprobieren.

### Wer ist sonst noch da?

Kurz gesagt: Jeder, der Rang und Namen hat. Nintendo-Spiele könnt ihr bei Activision (Halle 4.1a), Codemasters (4.1a), Disney Interactive (3.1a), Electronic Arts (4.1a), GT Interactive (4.1a), Hasbro Interactive (3.1b, 4.1a), Infogrames (4.1a), Konami (4.1b), Lego Media (3.1a), TLC/Mindscape (3.1b) und Ubi Soft (3.1a, 4.1a) sehen. Außerdem stellen Cryo, Havas, Philips, Ravensburger, Software 2000 und die beiden bösen Firmen mit dem „S“ aus. Und wenn ihr jemanden hektisch

durch die Hallen rennen seht, dann sind das NFV-Redakteure ...

### Und Dolphin?

Zu Nintendos neuer Konsole Dolphin wird es wahrscheinlich noch nichts zu sehen geben. Aber schaut doch mal beim Dolphin-Entwicklungspartner Panasonic in den Hallen 5.2, 10.1 und 11.1 vorbei. Wer weiß ...



Nintendos deutscher Spiele-guru Michael Friesl (re.) fährt nach Berlin. Ob es aber auch Shigeru Miyamoto (li.) schafft?

### Wie komm' ich hin?

Wer nicht im Umkreis von Berlin wohnt, kann sich auf einiges gefasst machen. In der Stadt ist die S-Bahn das beste Verkehrsmittel. Wer von außerhalb kommt, fährt am problemlosesten mit der Bahn. Auch über die Autobahn geht es nach Berlin und dann immer den Schildern „Messegelände“ nach. Dort stehen aber „nur“ 5.000 Parkplätze bereit – das wird eng!

### Wo schlafe ich?

Wer sich nicht beeilt, findet nur noch eine nette Brücke zum Übernachten. Schaut mal bei [www.ifa-berlin.de](http://www.ifa-berlin.de) im Internet nach, da gibt es eine Hotelliste. Oder fragt euer Reisebüro!

## Nintendo Fun Vision IMPRESSUM

### Herausgeber:

Wolfgang Lutterbach  
(verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

### Chefredaktion:

Oliver Gubba (og)

### Redaktion:

Christian Borth (cb), Jörg Reisinger (jr), Nicole Schaub (nis), Pablo Kordonias (pk), René Lukas (rl), Rudi Schnitzer (rs) / Art + Work GmbH, Frankfurt

### USA-Korrespondenz:

Peer Schneider

### Redaktionsadresse:

Nintendo Fun Vision,  
Berner Straße 38,  
60 437 Frankfurt,  
Telefon: (0 69) 500 80-0,  
Telefax: (0 69) 500 80-11  
e-Mail:  
[leserbriefe@funvision.com](mailto:leserbriefe@funvision.com)  
[tiptime@funvision.com](mailto:tiptime@funvision.com)

### Grafik:

Karl-Heinz Best (Lt.), Silja Wutzler, Heike Bauer/  
Art + Work GmbH, Frankfurt

### Satz:

Art + Work GmbH, Frankfurt

### Anzeigenverwaltung:

Pro Verlag GmbH, Berner Str.  
38, 60437 Frankfurt,  
Telefon: (0 69) 5 00 80-50,  
Telefax: (0 69) 5 00 80-51  
e-Mail: [reisinger@funvision.com](mailto:reisinger@funvision.com)

### Lithografie:

MType, Saarbrücken

### Druck:

GD Gotha Druck, Wechmar

### Vertrieb:

VPM Verlagsunion  
Pavel-Möwig AG, Wiesbaden

### Erscheinungsweise:

zweimonatlich (zzgl. Sonderhefte)

### Abonnement:

6 Ausgaben: Inland DM 35,-;  
Ausland DM 45,-

### Abonnementverwaltung:

Pro Verlag GmbH,  
Berner Straße 38,  
60437 Frankfurt,  
Telefon: (069) 500 80-50,  
Telefax: (069) 500 80-51.

### Urheberrecht:

© 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:

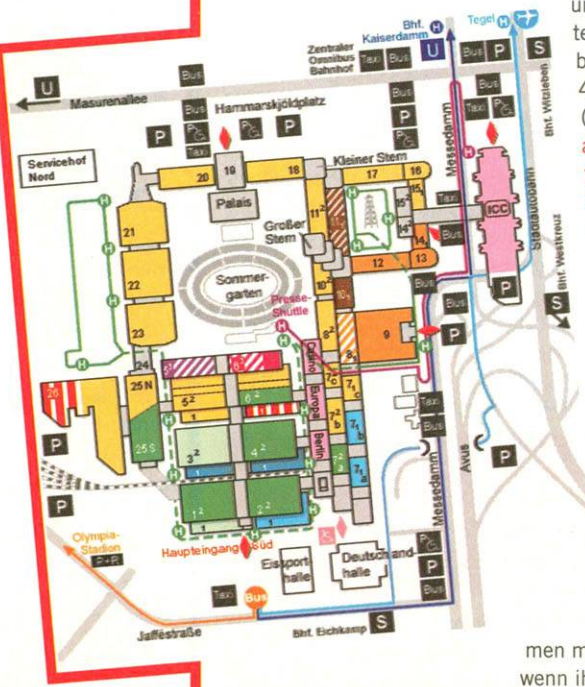
© 1999 Acclaim.

### Verlag:

Pro Verlag Gesellschaft für Publikationen mbH, Berner Straße 38, 60 437 Frankfurt; Geschäftsführer: Wolfgang Lutterbach.

### Für unverlangt eingesandtes Bild- und Textmaterial wird keine Haftung 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.





ANGST VOR 'M  
SCHWARZEN  
MANN

Ein Voodoo-Abenteuer  
das Dir die Seele raubt.

# SHADOW MAN

RETTE DEINE SEELE



SHADOWMAN™ and Acclaim® © 1999 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios Teeside. All Rights Reserved. Nintendo® and Nintendo 64 and N-Logo® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. „PlayStation Logo“ and „PlayStation“ are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the properties of their respective companies.

HOCHSPANNUNG ERLEBEN

**Acclaim**



**gib alles.**

**SUPER  
MARIO BROS.**  
*Deluxe*



Dein Herz rast. Deine Finger zittern. Dein Game Boy Color ist der ultimative Spielespaß für unterwegs. In sechs neuen Farben!

Und wer hüpf und rennt da? Super Mario!

Der Klassiker ist wieder da:

Super Mario Bros. Deluxe.

Jetzt auch für den Game Boy Color.



**GAME BOY COLOR**  
feel everything everywhere

