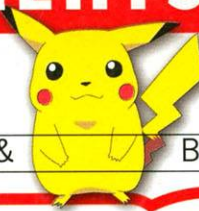


fun  
vision

Nintendo®

Pokémon Rote &

Blaue Edition



11+12/99 Ausgabe  
Nr. 47  
November/Dezember  
5,90 DM  
45,- 6S/5,90 sfr D 30739

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

# DONKEY KONG 64

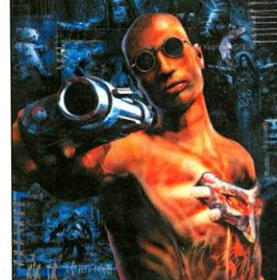
Das beste aller  
Jump'n'Runs?

TOKIO,  
LONDON,  
BERLIN

Nintendo im Messe-Fieber:  
Alle Neuigkeiten über  
Pokémon, Dolphin und  
Game Boy Advanced



Jet Force Gemini



Shadowman



Hybrid Heaven



Rayman 2



Rainbow 6



4 399148 106801 12



**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







November/Dezember

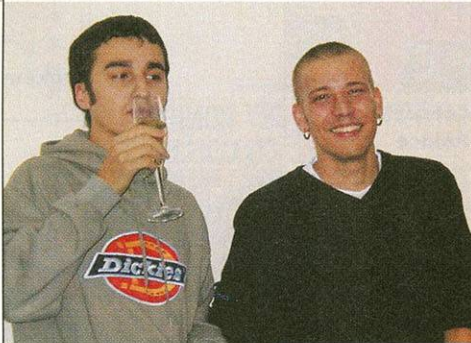
# EDITORIAL

## Hallo und Tschüss!



### Abschied!

Ein Jahr lang war kein Spiel vor ihm sicher, jetzt verteilt unser Rudi (rechts) „Essen auf Rädern“ – zumindest für die nächsten 13 Monate. Auch Christian (kleines Foto) musste uns aus privaten Gründen leider verlassen. Wir wünschen den beiden alles Gute – kommt wieder, Jungs!



Bei uns ging es zu wie im Taubenschlag:

Messe-Marathon in London, Tokio und Berlin, zwei Abschiede und zwei Neuzugänge in der Redaktion – hier tobte der Bär!

Ach ja, und dann waren da noch der ultimative *Shadowman*-Spieleberater und dieser elend vertrackte *Rogue Squadron*-Code ... Aber wir haben es geschafft, also: Viel Spaß beim neuen Heft!



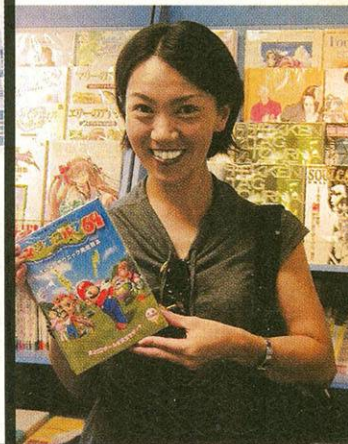
### Wenn

schon ein cooles Pokémon-Motorrad herumsteht, dann muss Dr. Pika da doch gleich mal Probesitzen. Was sonst noch so alles in Berlin zu sehen war, lest ihr im Newsletter im Mittelteil.



### Immer langsam!

Kaum hier, schon streiten sich Kenan Demi und Gordon Vetter um die N64-Konsolen! Die beiden Volontäre sind voller Elan ... Ihr werdet sie in den nächsten Ausgaben kennenlernen!



### Unser laufendes Wörterbuch

(= fleißige Übersetzerin) in Tokio war dieses Jahr Tomomi Kakizawa. Mit ihr machten wir die Nintendo Space World und Yamagiwa (Bericht in einem der nächsten Hefte) unsicher.

### Großeinkauf in Tokio!

Konkurrenz für die Pokémon: Zwei Katzenbusse und zwei blaue Totoros hatten sich eingeschlichen – Helden des Trickfilms „Tonari no Totoro“ (Mein Nachbar Totoro). Ergebnis: Oliver macht kurz vor seinem Abflug nach Tokio nie wieder einen japanischen Kinoabend ...



### ペット型電子遊具

※電源をお切りの上(スイッチのない場合は電池を取り外しの上)、ご搭乗下さい

### Neue Hinweisschilder

gibt es auf dem Flughafen Narita bei Tokio: Schaltet eure Furbys aus, bevor ihr den Koffer aufgibt. Warum wohl?





# INHALT



**Würde die Legion der Toten** sich erheben, wo wäre dann Platz für die Lebenden? Auf Seite 38!

November / Dezember

## nintendo 64

### GAME GUIDE

|                     |    |
|---------------------|----|
| Hybrid Heaven       | 30 |
| Jet Force Gemini    | 16 |
| Mario Golf          | 60 |
| Racing Simulation 2 | 35 |
| Rainbow Six         | 22 |
| Rayman 2            | 42 |
| Shadowman (2. Teil) | 38 |
| Tonic Trouble       | 26 |

### GAMES

|                  |    |
|------------------|----|
| Gauntlet Legends | 63 |
| Roadsters        | 63 |
| Xena             | 63 |

## game boy color

### GAME GUIDE

|         |    |
|---------|----|
| Pokémon | 55 |
|---------|----|

### GAMES

|                          |    |
|--------------------------|----|
| Asteroids                | 64 |
| Caesars Palace II        | 64 |
| Crazy Bikers             | 63 |
| Cross Country Racing     | 64 |
| Konami Collection Vol. 1 | 63 |
| NBA Pro '99              | 64 |
| Stranded Kids            | 64 |
| Tarzan                   | 65 |

## TIPPTIME

*Extreme G II, World Driver Championship, Madden NFL 2000, Mission: Impossible, Monster Truck Madness 64, Rocket, u.v.m.* .....45

## INSIDE

Messe Special:  
News aus Berlin (IFA),  
London (ECTS) & Tokio  
(Nintendo Space World) .....ab 6  
Donkey Kong 64 .....14

## & MORE

|                           |    |
|---------------------------|----|
| Abo-Seite                 | 34 |
| Funny-Shop/Nachbestellung | 62 |
| Impressum                 | 66 |
| Japanisch für Anfänger    | 66 |
| Kleinanzeigen             | 52 |
| Leserbriefe               | 52 |
| NFVs zehn Dinge           | 66 |
| Top 5                     | 44 |



**Die Kongs sind zurück!**

Einen ersten Eindruck zum besten N64-Spiel der Welt gibt es auf Seite 14!

# games A-Z



Asteroids

Seite 64



Jet Force Gemini

Seite 16



Caesar's Palace

Seite 64



Konami GB Collection Vol. 1

Seite 63



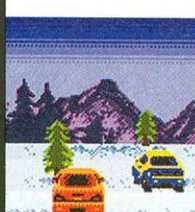
Crazy Bikers

Seite 63



Mario Golf

Seite 60



Cross Country Racing

Seite 64



Mission: Impossible

Seite 48



Hybrid Heaven

Seite 30



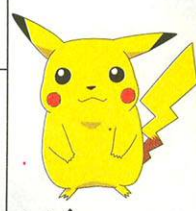
NBA Pro '99

Seite 64



Roadsters

Seite 63



Pokémon

Seite 55



Shadowman

Seite 38



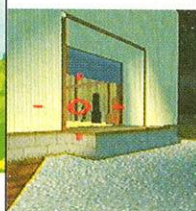
Racing Simulation II

Seite 35



Tarzan

Seite 65



Rainbow Six

Seite 22



Tonic Trouble

Seite 26



Rayman 2

Seite 42



Xena

Seite 63



# Playcom

Software Vertriebs GmbH

## Nintendo®

### SOFTWARE

|                                 |    |         |
|---------------------------------|----|---------|
| Bust a Move 3                   | dt | 99.99   |
| Carmageddon 64 - Fahr zur Hölle | dt | 99.99   |
| Castlevania 3D                  | dt | 109.99  |
| Command & Conquer               | dt | 109.99  |
| Extreme G 2                     | dt | 99.00   |
| F1 World Grand Prix 2           | dt | 89.00   |
| Fighting Force 64               | dt | *119.00 |
| Grand Theft Auto (GTA)          | dt | * 94.00 |
| Hybrid Heaven                   | dt | 109.00  |
| Jetforce Gemini                 | dt | *109.00 |
| Lego Racers                     | dt | 109.00  |
| NBA Jam 99                      | dt | 99.99   |
| Premier Manager 64              | dt | 99.99   |
| Racing Simulation 2             | dt | 109.99  |
| Rayman 2                        | dt | *109.99 |
| Revolt                          | dt | 99.99   |
| Shadowman                       | dt | 99.99   |
| Star Wars Racer (Episode I)     | dt | 109.99  |

### SOFTWARE

|                                      |    |        |
|--------------------------------------|----|--------|
| The Legend of Zelda: Ocarina of Time | dt | 109.99 |
| The New Tetris                       | dt | 89.00  |
| Tonic Trouble                        | dt | 109.99 |
| Turok 2 + Lösung                     | dt | 88.88  |
| World Driver Championship            | dt | 109.00 |
| WWF Attitude                         | dt | 99.99  |

### SONDERANGEBOTE

|                                     |    |       |
|-------------------------------------|----|-------|
| Bust a Move 2                       | dt | 49.99 |
| Extreme G                           | dt | 49.90 |
| F1 Pole Position 64 (F1 Grand Prix) | dt | 39.99 |
| Forsaken                            | dt | 44.44 |
| Holy Magic Century                  | dt | 49.00 |
| Multi Racing Championship           | dt | 39.90 |
| NHL Breakaway 99                    | uk | 29.99 |

### HARDWARE

|                                     |    |        |
|-------------------------------------|----|--------|
| Nintendo 64 ohne Spiel              | dt | 199.00 |
| Nintendo 64 Mario 64 Pak            | dt | 244.00 |
| Nintendo 64 Star Wars Racer Pak     | dt | 299.00 |
| Evolution Control System            | dt | 109.00 |
| Expansion Pak N64 (Power RAM)       | dt | 64.99  |
| Joypad N64 - div. Farben            | dt | 54.00  |
| Lenkrod Ferrari Shock 2             | dt | 109.99 |
| Lenkrod G64 (Rumble & Pedale)       | dt | 99.99  |
| Mem. Card Joytech 256K - div. Farb. | dt | 14.00  |
| Memory Card N64 1 Meg               | dt | 24.99  |
| Rumble Pak LX4 incl. 1 Meg Memo.    | dt | 39.99  |
| Rumble Pak LX4 Tremor               | dt | 24.99  |



# 0361 - 49 29 300

Fax: 0361 - 49 29 292 \* eMail: Info@playcom.de

### GAME BOY COLOR SOFTWARE

|                                  |    |       |
|----------------------------------|----|-------|
| Biene Maja (Color)               | dt | 55.55 |
| Carmageddon (Color)              | dt | 59.99 |
| Duke Nukem (Color)               | dt | 64.00 |
| F1 World Grand Prix (Color)      | dt | 64.00 |
| NBA Jam 99 (Color)               | dt | 59.00 |
| Oddworld Abe's Adventures        | dt | 44.99 |
| POKéMON - Blaue Edition          | dt | 64.99 |
| POKéMON - Rote Edition           | dt | 64.99 |
| Spieleberater POKéMON            | dt | 24.00 |
| Super Mario Bros. Deluxe (Color) | dt | 64.99 |
| Turok 2 (Color)                  | dt | 44.00 |

### SUPER NINTENDO SOFTWARE

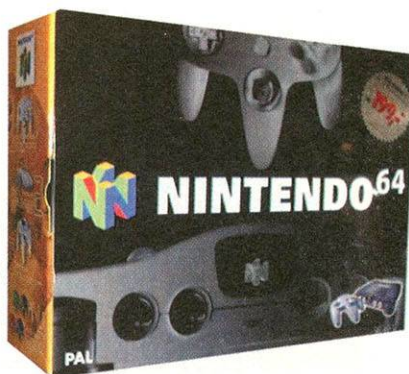
|                                    |    |       |
|------------------------------------|----|-------|
| Aladdin Classic                    | dt | 44.99 |
| Battletoads                        | dt | 29.00 |
| Cricket                            | uk | 14.99 |
| Donkey Kong Country 1 Classic      | dt | 69.00 |
| Spieleberater Donkey Kong Count. 1 | dt | 14.99 |
| Mario World 1 Classic              | dt | 29.99 |
| Midway Arcade Greatest Hits        | dt | 24.99 |
| Mohawk & Headphone Jack            | dt | 69.99 |
| Terranigma                         | dt | 69.99 |
| Tetris Attack                      | uk | 29.99 |
| Vortex                             | dt | 24.99 |

### Nintendo MERCHANDISE

|                                      |    |       |
|--------------------------------------|----|-------|
| Baseball-Cap mit Bowser - div. Farb. | dt | 14.99 |
| Baseball-Cap mit Mario - div. Farb.  | dt | 14.99 |
| Baseb.-Cap mit Mario 64 - div. Farb. | dt | 14.99 |
| Baseb.-Cap Mar. & Bowser-div. Farb.  | dt | 14.99 |
| Castlevania Audio CD                 | dt | 19.00 |
| Fahrradhelm Super Mario (Gr.: S/M)   | dt | 59.99 |
| Schlüsselanhänger N64 Pad m. Uhr     | dt | 14.95 |
| Schlüsselanhänger N64 m. Uhr         | dt | 14.95 |
| T-Shirt schwarz mit Bowser (S-XXL)   | dt | 19.95 |
| T-Shirt schwarz mit Mario (M-XXL)    | dt | 19.95 |
| T-Sh. schw. mit Mar. & Bow. (M-XL)   | dt | 19.95 |
| T-Shirt schwarz mit Mario 64 (M-XL)  | dt | 19.95 |
| T-Sh. schwarz mit Mario Kart (M-XL)  | dt | 19.95 |

### GAME BOY COLOR HARDWARE

|                                         |    |        |
|-----------------------------------------|----|--------|
| Game Boy Color (incl. Batt.)-div. Farb. | dt | 149.00 |
| Game Boy Pocket Rot                     | dt | 99.99  |
| Game Boy Pocket Blau                    | dt | 119.00 |
| Energy Pack Deluxe (Color)              | dt | 34.00  |
| Game Boy Light Max 2 -Col. & Pock.      | dt | 34.99  |
| Game Boy Pocket Netzteil                | dt | 14.99  |
| Quadri Color Pocket Color & Pock.       | dt | 34.99  |
| Tasche Biene Maja (Color)               | dt | 24.99  |



Nintendo 64 ohne Spiel  
dt DM **199.00**



Händleranfragen erwünscht!  
schriftlicher Gewerbenachweis  
erforderlich!

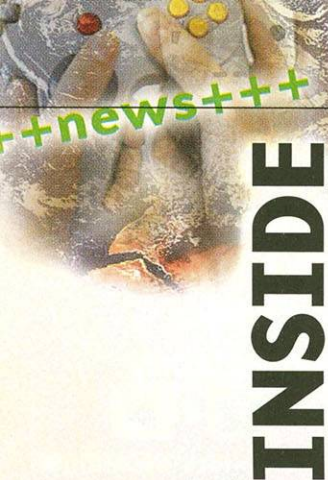
Zu jeder Bestellung erhalten Sie kostenlos die jeweils nächsten 3 Ausgaben des Playcom Magazins frei Haus geliefert.

Das Playcom Magazin ist vollgepackt mit brandheißen Infos, den aktuellsten News und Previews zu Spielen und Zubehör aller Systeme, sowie mit den neuesten DVD-Filmen. Dieses Angebot sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen.

## Versand

- ✓ kostenloser 24 Stunden Blitzservice
- ✓ monatliches Playcom Magazin
- ✓ ab 250.- DM Versandkostenfrei
- ✓ Vorbestellungen möglich
- ✓ Lieferungen auch ins Ausland
- ✓ Lieferservice per &
- ✓ Versand in Sicherheitsverpackungen





# INSIDE

## Top-Messen international!

Gleich drei Messen fanden im Herbst statt. Am letzten August-Wochenende lud Nintendo in Makuhari (Japan) zur Hausmesse Space World und stellte die Hits bis Mitte 2000 vor. Das 64DD, ein Diskettenlaufwerk für das Nintendo 64, erscheint aber wohl nur in Japan. Kein Grund zum Jammern – die besten Spiele liefen eh auf Modulen. Es waren *Zelda: Gaiden*, *Mother 3*, *Donkey Kong 64* und *Pokémon Kin/Gin*!

Hier in Deutschland eroberten die *Pokémon* zur gleichen Zeit Berlin. Auf der Internationalen Funkausstellung stellten sie ihre TV-Serie und die ersten Game Boy- und N64-Spiele vor.

In London wurden sie von Shigeru Miyamoto im Rahmen der ECTS (European Computer Trade Show) am ersten Septemberwochenende vorgestellt. Auch dort legte Nintendo eine heiße Show hin: Viele neue Spiele und die technischen Daten des Game Boy Advanced (Seite 66) waren die Sensationen.

Doch Schluss mit der Vorrede: Auf den folgenden Seiten und im Mittelteil findet ihr alle Fakten! Viel Spaß dabei.



Tokio

# Neue Legenden

**W**as man aber nicht merkt: Dieses Spiel macht den gleichen gigantischen, umfangreichen und ausgefeilten Eindruck wie sein Vorgänger. Und das, obwohl die Entwickler in vielen Punkten vom Ur-Konzept abgehen und mit ihren eigenen Ideen einiges verändern. Die Geschichte: Epona wurde von einem seltsamen Wesen gestohlen und durch einen Dimensionstunnel in eine andere Welt gebracht. Link folgt ihm auf die andere Seite: Hier ist alles seltsam vertraut, aber doch fremd. Und der Mond dieser Welt droht auf die Erde zu fallen! Nur wenige Tage bleiben euch um die Katastrophe zu verhindern.

In der anderen Welt kennt Link viele Dinge, aber vieles ist auch neu. Neben dunklen Versionen von Helden aus dem ersten Teil ist vor allem das neue Maskensystem hervorzuheben: Damit wird Link nämlich zu dem Wesen, dessen Maske er auf hat. Mit der Goronen-Maske nimmt er an einem Wettrennen teil, während er als Zora die Welt der Flüsse erkundet. Deku-Leute können nicht nur auf

**Zelda: Gaiden war das wichtigste Spiel der Space World '99. Als erstes Zelda-Abenteuer wird es nicht von Shigeru Miyamoto entwickelt!**



**Mit Masken** verwandelt sich Link jetzt richtig in die Wesen aus Anti-Hyrule.



**Gibt es Gartenzwerge** in der Parallel-Welt?



**Ein Endgegner** aus Gaiden.



**Beim Wettrennen** rast ihr als Gorone den Berg runter. Sammelt dabei Rubine ein.



**Mit einem Blumenrotor** kann der Waldmann-Link kurze Strecken schweben.

dem Wasser laufen, sondern auch einen Rotor als Helikopter-Ersatz benutzen. Jede der neuen Figuren scheint auch ihre eigene Musik zu machen – mit Bongo-Trommeln, Hörnern und „Gitarren“.

Erstmals unterstützt ein *Zelda*-Spiel das Expansion Pak. Das Ergebnis dieses „Power Ups“ für das N64 sind weit mehr Bäume auf der Ebene und mehr Gegner, die gleichzeitig über Link herfallen. Der deutsche Erscheinungstermin von *Legend of Zelda: Gaiden* steht leider noch nicht fest!



**Natürlich** darf auch in Gaiden wieder geritten werden!



**Erstmals gibt es Schnee** in einem Level!

# Die neue Zelda-Trilogie

**W**as plant Nintendo da genau? Das Team Flagship entwickelt ein Videospielkonzept für drei Abenteuer, die sich um die *Fruit of the Mysterious Tree* drehen. In Hyrule sind die Jahreszeiten durcheinander geraten, nachdem Ganon die Prinzessin Zelda und die Triforce in seine Gewalt gebracht hat. Die Triforce zerschmetterte der Verräter in acht Teile, die im ganzen Land Hyrule versteckt sind. Der Stab der Jahreszeiten und das Schloss Hyrule allerdings verbannt er in eine andere Dimension! Ohne den Stab und die Prinzessin ist das Wetterchaos perfekt. Jetzt geht die Suche los, die mit neuen Puzzles und jeder Menge Rätseln aufwartet.

**Nintendo überrascht mit einem neuen Game Boy-Konzept: Tale of Power ist der erste Teil der Trilogie Fruit of the Mysterious Tree.**

Wenn Link den Stab besitzt, kann er neue Rätsel lösen und das Wetter nach Wunsch ändern. Da *Tale of Power* der erste Teil ist, könnt ihr euch noch auf *Tale of Wisdom* und *Tale of Courage* freuen. Sie können unabhängig voneinander gespielt werden. Allerdings greifen die Spielergebnisse dieser Module auch in den anderen. Wie das funktioniert, ist zwar noch nicht bekannt, aber wir werden sicher bald mehr dazu erfahren! Leider gibt es noch keinen deutschen Erscheinungstermin für *Legend of Zelda – Fruit of the Mysterious Tree: Tale of Power*.



**Im Beutel des Kängurus** Rikki kommt Link schneller vorwärts und ist geschützt.



**Die Jahreszeiten** spielen verrückt: Ihr besucht alle Orte im Grünen und im Schnee.



**Hexenlehrling Maple** (rechts) ist ein neuer Charakter im Zelda-Universum.



# Dolphin kommt!



Shigeru Miyamoto

Eine Audienz mit Japans bekanntestem Spieleentwickler ist etwas Besonderes. Und wenn der auch noch etwas zur Spielekonsole zu sagen hat, die in den nächsten Jahren die Hauptrolle spielen soll, dann hören wir doch genau zu! *Mario*-Erfinder Shigeru Miyamoto erzählte uns alles über die Zukunft!

**NFV:** Ist *Super Mario RPG 2* das letzte *Mario*-Spiel für das N64?

**Miyamoto:** Aaah! Das ist eine schwere Frage. Wir arbeiten an etwas anderem. Also ... Ich weiß es nicht. Das hängt davon ab, wie bzw. wann wir zum nächsten System (Dolphin) wechseln.

**NFV:** Sie sagten, dass Sie an einem *Mario*-Spiel für Dolphin arbeiten. Wie geht es damit voran?

**Miyamoto:** Ich arbeite an etwas, das irgendwann einmal *Mario* oder *Zelda* werden kann. Ich beginne beim Entwickeln von Spielen mit vielen Experimenten. Und letztendlich wird es zu *Legend of Zelda*, wenn man Link einbaut. Ja, wir arbeiten an etwas – aber ich kann Ihnen noch nicht sagen, wie es werden wird.

**NFV:** Von einem anderen Entwickler haben wir gehört, dass es sehr schwierig ist für Dolphin zu entwickeln. Es ist eine neue Hardware und sehr komplex. Glauben Sie, dass es genug Spiele geben wird, wenn die Konsole wie angekündigt im Jahr 2000 erscheint?

**Miyamoto:** Eine solche Frage kann ich nicht ganz beantworten. Denn wenn Sie „genug Software“ sagen, dann muss sie technisch gut sein und gleichzeitig Spaß beim Spielen machen. Und wenn es zum Thema „Spaß beim Spielen“ kommt, ist es nicht die Frage der Technik, sondern der Einstellung des Spieldesigners

dazu, wie man Spiele macht. Der Sprung von einer Plattform zur nächsten ist immer schwierig. Die

Technik ist neu, es muss eine Weiterentwicklung darin geben, wie die Spiele gemacht werden.

Entwickler, die schon für das N64 gute Spiele geschrieben haben, können auch für Dolphin gute Spiele schreiben. Dolphin ist so stark (in der Hardware), dass man nicht so hart an Spezialeffekten arbeiten muss.

Man kann sich auf die Realisierung seiner Spielideen konzentrieren.

**NFV:** In welchen Punkten wird Dolphin besser sein als die Playstation 2?

**Miyamoto:** Ich bin sehr vorsichtig damit, jetzt schon etwas herauszulassen. Das kann von unseren Konkurrenten in den nächsten Jahren benutzt werden.

Wir versuchen immer etwas zu machen, was nur Nintendo kann. Ich rede da nicht nur von der Hardware: Anhand der technischen Daten von Dolphin und Playstation 2 kann man sagen, „oh, diese Art von Hardware kann von Toshiba, Panasonic oder NEC gemacht werden.“ Aber da wird es immer etwas geben, das nur von Nintendo gemacht werden kann. Im Fall von Dolphin könnten wir die Welt der Kombinationen von Game Boy (Advance) und Dolphin erforschen. Und darauf freuen wir uns; es ist etwas, was nur Nintendo tun kann. Und da wir jetzt auf DVD setzen, sollte die Entwicklung für Lizenznehmer (3rd Parties) einfacher werden.

**NFV:** Woran arbeiten Sie derzeit am intensivsten?

**Miyamoto:** Womit ich meine meiste Zeit verbringe? Wie Nintendo in fünf Jahren sein soll und wie wir das realisieren! Und nicht nur Nintendo, sondern die ganze Spieleindustrie. Ich versuche derzeit von jeder Spielentwicklung fernzubleiben.

**NFV:** Sind Sie an *Zelda: Gaiden* nicht beteiligt?

**Miyamoto:** Von Zeit zu Zeit muss ich danach schauen. Aber ich versuche, nicht so sehr einbezogen zu werden.

**NFV:** Wir haben das Spiel gesehen und es macht einen guten Eindruck.

**Miyamoto:** Wenn Sie sagen, dass *Zelda: Gaiden* ein gutes Spiel ist, dann fühle ich mich damit sehr wohl. Das würde nämlich bedeuten, dass meine Mitarbeiter bereits besser in der Spiel-

entwicklung als ich geworden sind! Was wir bei *Zelda: Gaiden* gerade versuchen, ist auch für uns etwas Neues. Wir benutzen das existierende Spielsystem (von *Ocarina of Time*), obwohl es sich anders spielen lassen wird. In *Ocarina* hat der Spieler eine Geschichte gelesen, die er in etwa 30 Stunden schafft. Und es werden nicht die nächsten 30 Stunden der Fortsetzung sein, die wir für *Zelda: Gaiden* planen. Es ist die Essenz von *Ocarina*, aber es bietet nicht dieses Gefühl des Lesens. Ich habe es halb durchgelesen und muss noch die andere Hälfte lesen. *Gaiden* teilt die Welt von *Zelda*. Aber ich glaube, dass das Gefühl der „Leser“ ein anderes sein wird.

**NFV:** Wie stark wird sich *Ura Zelda* (64DD) von den beiden anderen Spielen unterscheiden?

**Miyamoto:** *Ura Zelda* ist das original *Ocarina*-Modul, nur für 64DD. Es ist dasselbe Gameplay, aber die Dungeons sind anders. Es ist eine Art Parodie. Die Story aber ist grundlegend dieselbe. Bei *Zelda: Gaiden* wollen wir das neue Spielprinzip hervorheben und das Expansion Pak benutzen. Darum habe ich das Programm entsprechend geschrieben.



Yasuhiro Minagawa (PR, li.) und *Mario*-Erfinder Shigeru Miyamoto.

**NFV:** Es geht das Gerücht durch die US-Presse, dass Sie an einem Multiplayer-RPG für Dolphin arbeiten.

**Miyamoto:** Habe ich das jemals gesagt? (Er lacht.) Ich bin an keinem solchen Projekt beteiligt.

**NFV:** Was ist aus Ihrer Sicht das beste Einstiegsprogramm für Dolphin?

**Miyamoto:** Was soll denn zuerst kommen? *Metroid*, *Mario* oder *Zelda*? Ich möchte lieber etwas ganz Neues haben, statt zu sagen: „Seht her, wir haben ein neues, tolles *Mario*-Spiel. Oder *Zelda*!“

Während des Interviews übersetzten Yasuhiro Minagawa (Public Relations) und Tomomi Kakizawa die Worte des Meisters. Das komplette Interview findet ihr unter [www.funvision.de](http://www.funvision.de).

## Extraperfekt

Nintendo zeigte Rares neuen Ego-Shooter *Perfect Dark* in Tokio und London, allerdings handelte es sich um die E3-Messeversion. Die Fakten findet ihr in NFV 45.

## Tier-Krieger

Takaras TV-Trick-Umsetzung *Beast Wars Metals 64* bringt Kampf-Action auf den Bildschirm: Löwen, Gorillas und Insekten kämpfen in übergroßen Tiervarianten oder als wandelbare Kampfboter gegeneinander. Je nach Transformations-Stadium haben sie unterschiedliche Fähigkeiten. Der Kampf findet in großen 3-D-Arenen statt. Es gibt dafür bislang keinen europäischen Vertrieb.

## Zeitreisen

Im Ego-Shooter *Daikatana* landet der Held Hiro Miyamoto in vier verschiedenen Zeitepochen. Ballernd sucht er sich einen Weg zurück in seine Zeit. Ion Storm hat Schwierigkeiten mit der Fertigstellung der PC-Version: Da wichtige Programmierer die Firma verlassen haben, verschiebt sich das Spiel jetzt schon geraume Zeit. Kemco geht jedoch davon aus, dass die N64-Version früher fertig sein wird als die PC-Version!

**WICHTIG:**  
Alles über den  
Game Boy Advanced  
findet ihr auf  
Seite 66!



## Japan-Held

*Mystical Ninja*-Fans wird es freuen: Ihr Held kehrt mit einem *Zelda*-mäßigen Abenteuerspiel zurück. Statt sich durch einzelne Bilder zu kämpfen, bietet *Ganbare Goemon GB* richtige Überlandkarten. Mit Hilfe von Elementargeistern („mononoke“) geht der *Mystical Ninja* diesmal gegen Riesengegner vor.

## Rückkehr

Nach langer Nintendo-Pause kommt Virgin nun mit zahlreichen neuen GBC- und N64-Titeln heraus! *Carmageddon* (GBC, N64), *Street Fighter Alpha*, *Earthworm Jim*: *Menace 2 the Galaxy*, *Wicked Surfing* (alle GBC), *Resident Evil 2* (N64) sowie *Resident Evil* (GBC) stehen auf dem Programm. Mehr dazu im Newsletter.

## Hell & Dunkel

Bomberman kehrt auf den GBC zurück! *Bomberman Max* kommt in zwei Versionen heraus, mit einem guten (*Hikari no Juga*) und einem bösen (*Jani no Juga*) Bomberman! In der *Hikari*-Variante verteidigt ihr die Welt der Bomberman, in der *Jani*-Version führt ihr die Invasion aus dem All. Clou der Sache ist die Link-Option, mit der Gut und Böse per Link-Kabel gegeneinander spielen können.

# Goldstück

Der *Pokémon*-Hype ist in Japan noch immer riesig, was auch auf der Space World zu sehen war: Der Gold (*Kin*) und Silver (*Gin*)-Edition war der größte Platz auf der Show zugeteilt. Neben neuen Pokémon, Gegenständen und einer eingebauten Uhr wird von den abwärtskompatiblen GBC-Modulen der Drucker unterstützt. Erstmals haben die Pokémon in *Kin/Gin* ein Geschlecht, was die Zucht neuer Varianten ermöglicht. Außerdem können die Wesen jetzt Waffen und Werkzeuge benutzen. *Pokémon Kin/Gin* ist abwärtskompatibel zu den Spielen, die jetzt in Deutschland erscheinen. Wann die neue Edition in Deutschland herauskommt, ist noch nicht bekannt.

*Pokémon* aus den „alten“ Editionen können in der neuen getauscht werden.



Die Uhr bewirkt, dass im Spiel Zeit vergeht, selbst wenn ihr nicht spielt!

# Monsterzucht

Der Erfolg der *Pokémon* bringt Enix dazu endlich wieder ein Game Boy-Spiel zu programmieren: *Dragon Quest Monsters* kommt im Dezember über Eidos nach Deutschland! Ihr geht im berühmten DQ-Universum auf Monsterjagd, züchtet, kämpft und tauscht. Die Story: Der Junge Terry reist mit seinem Monster Watt durch die Schub-

lade eines Wandschranks in das magische Land Daijyu. Dort muss er das Sternturnier der Monstermeister gewinnen und seine Schwester retten. Die Dungeons werden bei jedem Besuch neu nach dem Zufallsprinzip generiert, im Zucht-Modus können bis zu 46.000 Varianten der 215 Monster erreicht werden.

Griz Feed Chim

|       |      |      |
|-------|------|------|
| H 114 | H 37 | H 73 |
| M 22  | M 50 | M 66 |



Chim spuckt

Kämpfe finden im traditionellen RPG-Stil statt.



HP 36 HP 47 HP 73  
Maximal drei der 215 Monster könnt ihr in eure Gruppe aufnehmen.

# Alles Trick!

Eine neue Trickfilm-Generation jenseits der „Tunes“ und „Toons“ erobert Amerika! Die *Rugrats* („Teppichratten“) haben sich ihren Platz auf dem Trickfilm-Olymp schon gesichert und kommen nun mit ihrem zweiten Modul heraus: *Time Machine*. In zehn Leveln gibt es verschiedene Spielvarianten (Jump'n'Run, Rennspiel, Puzzles). Es geht zu Weihnachten in den

Wilden Westen, nach Ägypten und in die Steinzeit. *Godzilla* dagegen verteidigt auf seine traditionelle Art die



*Godzilla* wächst im Spielverlauf und nimmt dann den ganzen Bildschirm ein!

Erde vor Angreifern aus dem All. Sieben Szenarien und ein GBC-exklusives Level wird es im November geben.



*Rugrats: Time Machine* ist die Fortsetzung der Kleinkind-Abenteuer.

Berlin



Software aus Deutschland: das Puzzlespiel *Swing*.

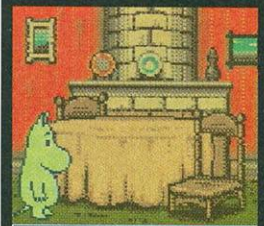
## Unterhaltung aus Deutschland!

Wieviele GBC-Spiele aus Deutschland kennt ihr? Na? Einer muss halt den Anfang machen: Software 2000 sorgt mit der Umsetzung des PC-Geschicklichkeits-Grübel-Spiels *Swing* dafür! Ihr stapelt verschiedenfarbige Kugeln auf Waagen und müsst gleichfarbige zusammenbringen. Die Kugeln haben verschiedene Gewichte, daher bewegen sich die Arme der Waage – ihr könnt das mit einem „Katapult“-Effekt nutzen. Software 2000 bringt das Spiel im November heraus.

Weitere GBC-Spiele im Newsletter!

## Trollig

In den 80er Jahren gab es eine trollige Zeichentrick-Serie im Fernsehen: *Die Mummins*. Die Trolle wurden vom Finnen Tove Jansson erfunden und erleben in Sunsofts *The Moomins Tale* (GBC) spannende Abenteuer auf ihrer Insel. Das Modul erscheint Anfang 2000 über Infogrames.



Ein Mummie schaut ratlos aus, denn gleich fällt ein Komet auf's Haus.



# Always in control!

Gerät Dein Leben mal wieder außer Kontrolle? Dann greif Dir doch einfach Dein Lieblings-Spiel für das N64™ und zeig allen, wo's lang geht! Mit dem **Controller Plus 64 von Joytech** kein Problem, z.B. dank dem **Turbo- und Zeitlupenschalter**.

Beim Spielen wirst Du auch merken, dass bei JOYTECH alle Produkte während des Herstellungsprozesses 4-fach auf höchste Qualität geprüft werden. Denn darauf legen wir besonderen Wert: **beste Verarbeitung zum Spitzenpreis.**



Kabel\* / \*\*  
für Extension,  
Link, RGB;  
Multi Tab\*



Gameboy™-Zubehör  
Pocket Pouch  
Light Magnifier  
Battery Pack



Expansion RAM\*\*  
Memory Cards\*\*\*  
Jolt Packs\*\*



PlayStation™  
Mouse\*  
2 control buttons



Bio-Grip  
Advanced  
Joystick\*



Controller  
Plus 64\*\*



Analogue  
Controller Plus\*  
Dual Force



Arcade Light Gun\*  
Blaster Light Gun\*



Official Jordan™  
Grand Prix  
Racing Wheel\*\*\*



ab Herbst '99:  
Die Weltneuheit  
AirPad™\*\*

\*PSX™  
kompatibel

\*\*N64™  
kompatibel

PLAYSTATION™/PSX™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD.; NINTENDO 64™/N64™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA.

**Advanced Game Console Peripherals**

# JOYTECH



## Geldwert

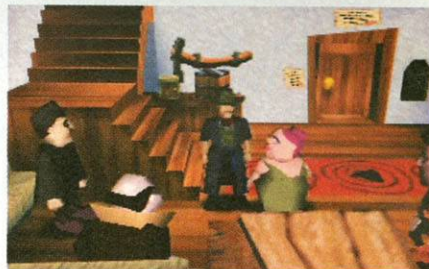
Takaras Penny Racer sind zurück: Ein erweiterter Streckeneditor mit mehr Möglichkeiten soll das Gestalten schwerer Rennstrecken ermöglichen. Dank neuer Programmierung soll es weniger Polygon-Kollisionen und bessere Grafik geben. Sonst bleibt's beim Alten: Die Matchbox-ähnlichen Spielzeugautos werden mit Waffen ausgestattet und auf Kurse geschickt, wo sie sich heiße Rennen liefern. Ein Europa-Vertrieb ist nicht bekannt.

## WWF-Wechsel

Da Acclams weltweite WWF-Spielelizenz am 15. November ausläuft, werden danach keine N64- und GBC-Module der Firma mehr an den Handel ausgeliefert. Die WWF-Lizenz liegt danach bei THQ (siehe S. 11). Was allerdings nicht unbedingt bedeutet, dass ihr zu Weihnachten kein Acclaim-WWF-Modul mehr bekommt: Spiele, die noch bei den Händlern im Regal stehen, dürfen weiterhin verkauft werden. Außerdem verhandelt Acclaim noch darüber auch nach dem 15. November die restlichen Lagerbestände ausliefern zu dürfen.

# Nieder mit dem Schweinekönig

Neben Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto ist der Spiele-Designer Shigesato Itoi (siehe Bass Fishing im Newsletter) in Japan eine Kultfigur. Sein meisterwarteter Titel ist *Earthbound 3: The Final Days of the Pig King*. Merkwürdige Dinge gehen in einem kleinen Dorf vor, nachdem ein seltsames Objekt im nahen Wald gelandet ist. Die Geschichte ist in mehrere Kapitel unterteilt, in denen unterschiedliche Charaktere ihre Fähigkeit beweisen können. Bei den Kämpfen ist man selbst die beste Waffe: Die Helden werfen sich ihren Feinden entgegen. Wer die speziellen Tastenkombinationen beherrscht, kann größeren Schaden erwirken. Die Magie im Spiel entfaltet sich durch die Energie am Kampfort – wer damit nicht umgehen kann, verliert. Insgesamt ist dieses Spiel mehr als seltsam und sprüht vor abgefahrener Ideen. Ob das Spiel es nach Deutschland schafft, ist noch nicht bekannt.

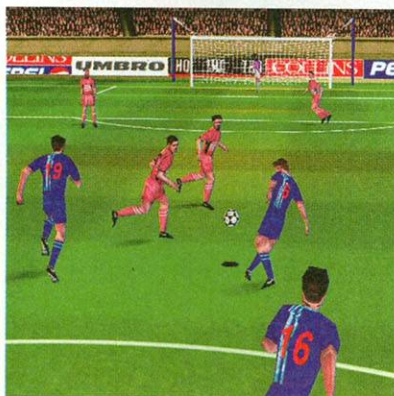


Neben dem Cowboy sind noch zwei Kinder die Helden von Earthbound 3.

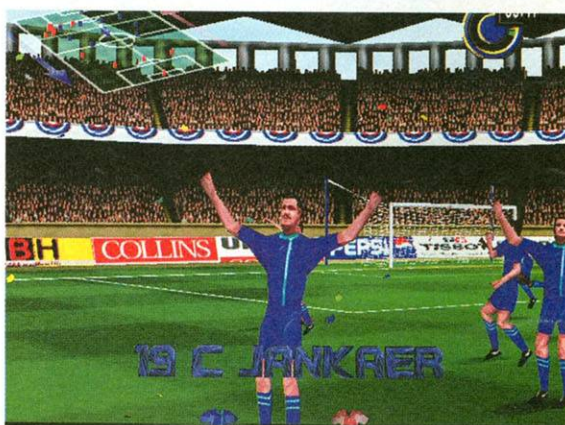
Wie bei jedem RPG ist es wichtig mit allen Leuten in den Dörfern zu reden. Sammelt so Infos für die nächsten Kämpfe.



# Fußball-Fieber



Präzision wird groß geschrieben. Die Bewegungsabläufe der Spieler sind absolut realistisch. Mit ein bisschen Ballgefühl gelingt auch ein brillanter Doppelpass.



Jubelszenen in Nahaufnahme sind das Salz in der Suppe einer Fußballspiels. Natürlich auch im THQ-Modul.

THQ hat für sein Spiel *Michael Owen World League Soccer* einen Deal mit RTL geschlossen: Das Modul erscheint in Deutschland mit dem RTL-Logo! Über 200 Teams können ausgewählt werden, 23 Spezial-Kombinationen (inklusive Owens „Ankle Flick“) stehen bereit. Die

Motion Capture-Aufnahmen wurden mit den englischen Fußball-Profis Owen und Ray Wilkins aufgenommen. THQ spendiert dem Modul zusätzlich 3-D-Sound, animierte Fans und eine „besonders gute Künstliche Intelligenz“. Als *RTL World League Soccer* dürfte das Modul im Oktober/November erscheinen.

# Skate or Die!

Skateboarder aller Länder, jetzt ist das Spiel für euch endlich in Vorbereitung! *Trasher: Skate and Destroy* veranstaltet ihr illegale Rennen und Trick-Wettbewerbe in den Straßen der Großstädte London, New York oder San Francisco. Nur zwei Minuten habt ihr



Über 100 Tricks können ausprobiert werden, ohne dass ihr selbst hinfallt.



Das Z-Axis-Team programmiert das Skater-Spiel Trasher: Skate and Destroy.

Zeit Punkte zu sammeln – dann unterbricht die Polizei das muntere Treiben. In 15 Levels kämpfen sechs Charaktere gegeneinander. Über 100 Skateboard-Tricks können nachgespielt werden, natürlich gibt es auch einen Multiplayer-Modus. *Trasher* erscheint im November über Take 2 Interactive.

# Robot-RPG

Nintendo bringt das „Hobby für die nahe Zukunft“: *Custom Robo*. Die *Custom Robos* können in diesem Action-Rollenspiel-Mix vom Spieler ausgerüstet und dann in Zweikämpfe im „Holosseum“ geschickt werden. Dort findet der Kampf auf Plattformen statt, die mit teilweise beweglichen Hindernissen versehen sind. Sucht die beste Waffenkombination aus und tretet gegen von Freunden oder vom N64 gesteuerte Gegner an. Über 30 Maschinen können zusammengebastelt werden. Ob und wann dieses Spiel nach Europa kommt, ist nicht klar.



Im RPG-Modus könnt ihr in der Stadt Tipps sammeln.



Im Arcade-Modus geht es nur um Kämpfe!



# „Party time, excellent!“

Nintendos *Mario Party 2* ist erneut ein Multiplayer-Brettspiel. Ziel ist es Bowser's Invasion zu verhindern. Dafür machen sich Mario, Luigi, Yoshi, Donkey Kong, Wario und die Prinzessin ans Werk. Und



Wer die Party gewinnt ist der größte Nintendo-Star!

auch Bowser scheint im Spiel mitzumischen ... Während Japan sich auf *Mario Party 2* bereits im Dezember freut, steht der deutsche Termin noch nicht fest.



Diesmal gibt es 64 Mini-Spiele in der Mario Party!

## Alptraum-Wurm

Das wir das noch erleben dürfen! Im November soll es *Earthworm Jim* doch endlich schaffen in Deutschland die N64-Konsolen zu erobern! Bereits vor einem Jahr hieß es, dass das Spiel fertig ist – nunja, jetzt kommt es. Jim



ist nach einem kleinen Unfall mit einer Kuh in seinem Hirn gefangen (= bewusstlos) und muss daraus entkommen. Fünf verrückte Umgebungen wollen erkundet werden, 12 Musikstücke und über 50 Charaktere versüßen das Spiel. Virgin bringt das Spiel nach Deutschland.

Auf einer Rakete wird hier ein Wettrennen bestritten.



Seinen Alpträumen muss sich Jim in den Windungen seines Gehirns stellen.

## Bilderbuch-Mario



Mario wählt eine Waffe für den Angriff auf die Koopas.

*Super Mario RPG 2* ist ein 3-D-Spiel mit 2-D-Charakteren – ein Ausklapp-Bilderbuch zum Mitspielen! Was auf den ersten Blick sehr seltsam aussieht, funktioniert obergenial: Die Charaktere sind wie aus Pappkarten und wenn sie sich umdrehen, dann sieht man für einige Sekunden nur einen Strich in der Landschaft ... Doch hier wird nicht nur ein putziges Grafikkonzept gefahren, sondern ein Rollenspiel im Schwammerland geboten: Der böse Koopa hat wieder zum Angriff geblasen. Es gibt stellenweise auch Jump'n'Run-Action, aber die Hauptsache ist in diesem Fall der Trick-Spaß mit abgedrehten Ideen. Der dt. Erscheinungstermin steht noch nicht fest.



Wenn ihr ein Haus betretet, klappen die Wände weg!

## WWF

THQs Pläne für die neue hauseigene Wrestling-Serie sind hoch angesetzt: Wie schon die WCW-Titel von THQ wird *WrestleMania 2000* von Asmik (Japan) entwickelt. Neben bekannten Kämpfern der Herren- (wie Mankind, dem Undertaker, Farooq) und Damen-Liga (Chyna, Tory, Jacqueline & Co.) gibt es auch einen Create-a-Wrestler-Modus. Hier gibt es eine große Auswahl an Kostümen, Gesichtern und Körpern. Waffen, Combo-System und ein 4-Spieler-Modus können bei diesem Modul auch erwartet werden. *WrestleMania 2000* ist für den Januar in Deutschland geplant.



WrestleMania 2000 läuft mit einem verbesserten WCW Revenge-Programm.

## Kolbenfresser

Motocross-Action wie im alten NES-Klassiker, das ist *Excitebike* – nur besser: Hier gibt es Off- und Onroad-Kurse, in denen es mit bis zu vier Spielern gleichzeitig in den Schlamm geht. Wilde Sprünge sind garantiert, doch die Landung ist schwierig und muss genau ausbalanciert werden. Mit einem schicken Schwung kann man den Gegner leicht vom Weg abbringen. *Excitebike* bietet ebenfalls einen Modus zum Generieren von neuen Kursen. Das Spiel erscheint im nächsten Jahr.



Jetzt richtig landen, sonst liegt ihr im Dreck.

## Wettrennen

Ubi Soft bereitet mit Leeloo Productions ein Spiel namens *Taxi 2 – The Game* für das N64 und den Game Boy Color vor. *Taxi 2* ist die Fortsetzung eines Actionfilms, der in asiatischen Kinos ein großer Erfolg war. Das Spiel bietet wilde Wettrennen durch die Straßen von Paris und Marseille. Ubi ist gerade in der Entwicklungsphase und kann im nächsten Jahr die ersten Bilder zeigen.

## Schrottplatz

*Destruction Derby* von THQ/Looking Glass ist eine spannende Mischung aus Rennspiel und Schrottplatz ...

Mit mehr als zwölf Rennwagen fahrt ihr über zwölf Strecken und versucht zu gewinnen. Der Sieger ist aber nicht unbedingt der schnellste Fahrer – Hauptsache, ihr kickt möglichst viele Gegner aus der Bahn. Bis zu vier Spieler dürfen gleichzeitig ran, die Fahrphysik ist ausgesprochen realistisch angelegt: Die Wagen können auf über 20 Varianten beschädigt werden, was man beim Rennen auch sieht. Mehrere Spielvarianten (Flaggen-Modus, „Heiße Kartoffel“) sorgen für zusätzlichen Spaß. THQ plant dieses Spiel für das Weihnachtsgeschäft.

## Nintendo Nr. 1

Unter 2.155 japanischen Firmen wählten die Leser der Tageszeitung Nihon Keizai Shinbun den Spieleentwickler Nintendo zur „besten japanischen Firma“. 1998 lag Nintendo auf Platz 4.

Weitere N64-Spiele im Newsletter!





# INSIDE

## Per 64DD ins Internet

Nintendo entwickelt zusammen mit Recruit ein Netzwerk für N64-Besitzer: Randnet. Am 1. Dezember sollen Japaner sich mit dem 64DD und den Randnet-Paket per Modem im Randnet-Netz einwählen können. Das Paket enthält ein Modem (entwickelt von Nexus, Isreal), das Telefonkabel, eine Mitglieds-Diskette, das Expansion Pak und das 64DD. Randnet bietet Zugriff aufs „echte“ Internet. Außerdem können die Spieler sich über Nintendos eigenes Netzwerk bei Multiplayer-Spielen messen, Informationen austauschen und Beta-Versionen (unfertige Spiele) testen. Nintendo plant den Aufbau einer kompletten „Community“ mit weiteren Überraschungen. Randnet gibt es zuerst nur in Japan.

## Was ist DT?

Mit dem Kartensammelspiel *DT* verbindet Nintendo den GBC mit dem 64DD. Über ein Kabel kann man Daten (z. B. Fotos oder Pokémon) vom Game Boy aufs 64DD übertragen – und von dort aus per Randnet in die ganze Welt. Nintendo grübelt derzeit über weitere Anwendungsmöglichkeiten, entwickelt wird *DT* von der Firma Game Studio/Marigul.



Iida, der Wollmützen-Riese!

# Die Power des 64DD

Das Diskettenlaufwerk 64DD erscheint wohl nur in Japan. Neben seiner Internet-Fähigkeit ist die „Wiederbeschreibbarkeit“ das Hauptargument für das Gerät!

## Tanz des Giganten

Der japanische Spielentwickler Kazutoshi Iida ist für seine abgefahrenen Spiele bekannt. Er entwickelt *Kyojin no Doshin* (*Kyojin der Riese*) für das 64DD.

NFV: Wieso 64DD?

Iida: Als ich die Idee für *Kyojin no Doshin* hatte, wollte ich mehr Speicherplatz als ein ROM-Modul damals bot. Ich benötigte auch mehr beschreibbaren Speicher, weil ich mir eine Spielwelt der ewigen Veränderungen wünschte. Doch mit den gesunkenen ROM-Preisen (...) denke ich, dass wir ganz einfach eine Version dafür auf Modulen (für Europa und Amerika) herstellen können.

NFV: Kommt *Doshin 2* auf den Dolphin?

Iida: Nein, danke! Unser Team besteht nur aus sechs Leuten. Es ist fast unmöglich für uns ein solch großes Projekt in Angriff zu nehmen.

NFV: Ihre bisherigen Spiele hatten nie ein richtiges Ende. Ist das hier anders?



Beim Interview: Produzent Masuyama, Programmierer Iida und die NFV-Übersetzerin Kakizawa (vlnr).

Iida: Ja, bestimmt. Ich war bislang künstlerischer, aber ich wollte jetzt zur „alten Schule“ des Videospiels zurückkehren. Typische Nintendo-Spiele nach dem Vorbild von Shigeru Miyamoto.



Mit der Box verwandelt sich der gute Doshin in den bösen, zerstörerischen Riesen.



Bauland muss her! Doshin zieht am Land und schafft so einen Berg.

NFV: Wie würden Sie *Kyoshin no Doshin* möglichst kurz vorstellen?

Iida: *Populous* trifft *Mario 64*.

NFV: Wie ist das mit den zwei Farben des Riesen?

Iida: Menschen haben immer zwei Seiten, eine gute und eine böse – das nennen wir „Bauen und Zerstören“. Als gelber, friedlicher Riese hilft er den Inselbewohnern. Mit einem Knopfdruck verwandelt sich Doshin in den bösen Giganten und zerstört alles.

NFV: Wofür setzt er seine Fähigkeiten ein?

Iida: Doshin kann die Wünsche der Inselbewohner erfüllen. Wenn die Leute einen Baum brauchen, reißt er einen heraus und pflanzt ihn dort, wo sie ihn hinhaben wollen. Wenn die Einwohner Bauplätze brauchen, zieht er an der Erde oder glättet sie. Die Menschen danken ihm dann und Herzen füllen die Anzeige. Wenn die Herz-Anzeige voll ist, wächst Doshin. Aber während er immer größer wird, schadet Doshin den Bewohnern oder ihren Gebäuden. Und wenn er versehentlich hinfällt, verursacht er massive Zerstörungen.

(Das komplette Interview findet ihr unter [www.funvision.de](http://www.funvision.de). *Kyoshin no Doshin* ist bislang nicht für Europa geplant.)

## Kunststudenten



Paint Studio ist ein ausgefeiltes Malprogramm mit professionellen Effekten.

Eure Kreativität wird von der neuen *Mario Artist*-Serie und seinen Einzelmodulen (den „Studios“) angesprochen.

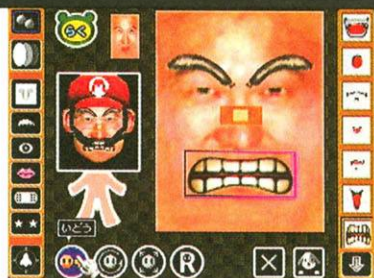
Das *Paint Studio* bietet Mal-Utensilien wie aus professionellen Anwendungsprogrammen. Auch Stempel (wie Pokémon) können angewählt und 2-D-Zeichentricksfilme erstellt werden. Zusätzlich gibt es die Möglichkeit Polygon-Modelle für Videospiele zu bespinseln und in den mitgelieferten 3-D-Welten auszuprobieren.

Das *Talent Studio* wiederum verbindet die Kreationen aus den anderen Modu-

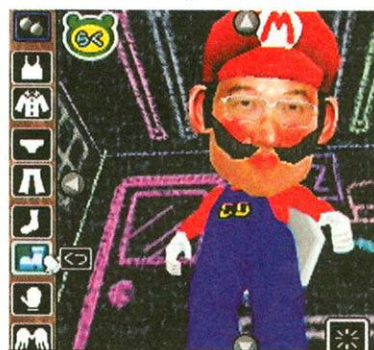
len. Hier wird man selbst zum Star einer „Videoproduktion“. Nach der Wahl eines Polygon-Modells wird diesem ein Gesicht per Videokamera oder Game Boy Camera zugewiesen. Dieses kann mit Bärten etc. verändert werden. Kleidet die Figur ein, stattet sie mit Extras aus und schickt sie in eines der möglichen Szenarien (wie eine Modenschau).

Nur auf Video war das *Polygon Studio* auf der Messe vertreten. Hier können Modelle (Lebewesen, Fahrzeuge, ...) gestaltet und in 3-D-Umgebungen getestet werden. Ziel ist der Export der Figuren in andere Spiele. Das *Sound Studio* macht den Spieler zum Komponisten. Auch dieses Spiel wurde nur angekündigt.

Die *Artist*-Reihe erscheint zuerst in Japan auf dem 64DD. Eine Modul-Version für Europa ist bislang noch nicht geplant.



Talent Studio: Ein Videokamera-Scan eures Gesichtes wird nachbearbeitet.



Talent Studio: In einer Modenschau präsentiert ihr die neueste Kollektion.

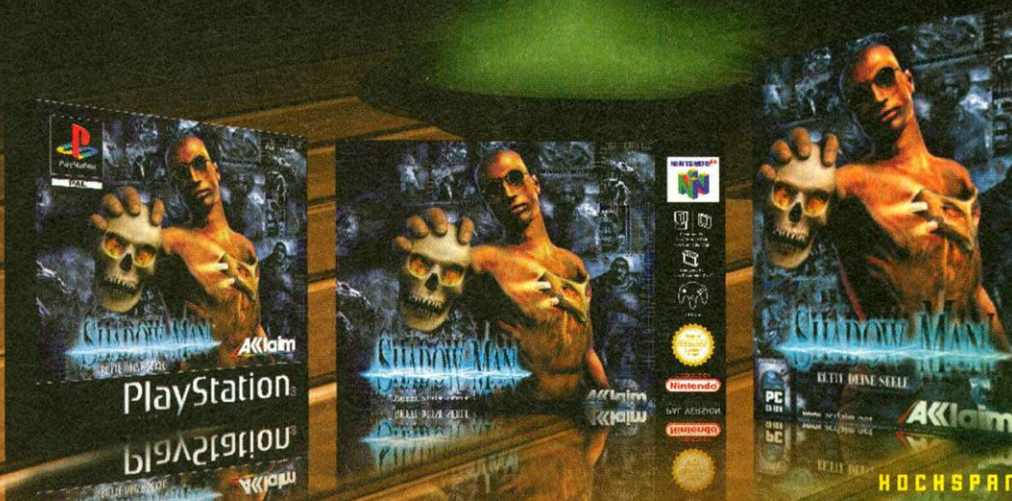


ANGST VOR 'M  
SCHWARZEN  
MANN

Ein Voodoo-Abenteurer  
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**





# INSIDE

## Übernahme

Mattel hat The Learning Company (TLC) gekauft, zu der auch Mindscape (Rat Attack N64) gehört.

## Fleißige Biene

Infogrames lässt seine Nintendo-Spiele ab sofort über die Vertriebsagentur Bienengraeber in den Handel bringen. Bienengraeber betreut Mitsui, THQ, GT, Take 2 und TLC/Mindscape.

## Luftangriff

3DO bereitet eine N64-Umsetzung von *Army Men: Air Attack* vor. In dem Mini-Soldaten-Modul steuert man einen Hubschrauberpiloten, der für Truppenverschiebungen und Luftangriffe zuständig ist. Das Modul wird Ähnlichkeiten mit THQs *Nuclear Strike* (N64) haben.

## 3Dolphin

3DO wird für Nintendos neue Dolphin-Konsole entwickeln. „Wir freuen uns auf Dolphin: Mit seinem DVD-Format wird es viel leichter entwicklungsmäßig nach den Sternen zu greifen ohne zu große Abstriche machen zu müssen“, sagt 3DO-Geschäftsführer Trip Hawkins.



Berlin

# Donkey King 64

**D**ie Messe-Version des Weihnachtshits '99 bietet zehn Level, die wir hier unter die Lupe nehmen!

**Rare programmiert mit Hochdruck an seinem Meisterwerk: Donkey Kong 64. Dieses Modul scheint das beste aller Jump'n'Runs zu werden!**

**Alter Rapper!** Donkeys Spiel beginnt mit cooler Rapmusik und dem Tanz der Affen.



### Lore I

Chunkys Lorenrennen ist mit umfallenden Baumstämmen und Stützbalken, fallenden Felsbrocken sowie mit Überlandfahrten gewürzt!



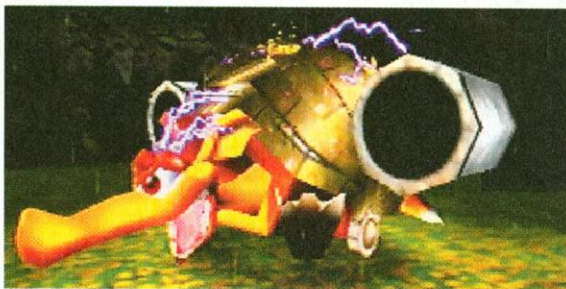
### Lore II

Es geht beim Lorenrennen nicht um Geschwindigkeit, sondern um Cleverness. Diddy Kong kann die Lore schnell oder langsam steuern und sich nach rechts oder links lehnen. Ist eine der Münzen zu hoch, springt er einfach danach. Nervig sind nur die Kremllins, die mit Keulen angreifen, und ein paar explosive Tonnen, die durch die Gegend fahren. Wenn die Lore vor einem verschlossenen Maul steht, bremst ihr einfach und wartet, bis sich das Maul öffnet. Nähert euch auch den Kremllings langsam, die mit TNT-Tonnen an der Decke hängen.



### Boss I

Das riesige Gürteltier ist schwer bewaffnet und DK hat nur ein Fass zur Verfügung! Werft es dem Monster auf die Nase, wann immer es geht. Das Gürteltier greift seinerseits mit Feuerbällen, Erdbeben-Schockwellen und einer Rollattacke an. Weicht dem Rollangriff und den Feuerbällen aus und springt über die Schockwellen.



Die Lorenrennen sind die schwersten Prüfungen bei Donkey Kong 64!



## Boss II

Es ist nicht klug einen Dra-  
chen zu ärgern. Wie auch  
Boss I greift er mit Schock-  
wellen und Feuerbällen an.  
Nur kann Lanky weniger gut  
springen als Donkey und ist  
so ein wenig mehr gefährdet!



## Dschungel-Level

In DKs Level lernt  
ihr zwei wichtige  
Dinge kennen:

1. Der Sprung von Liane  
zu Liane ist leicht. Man drückt einfach die A-Taste, wenn  
man meint, dass Schwung und Flugwinkel richtig sind.  
Schon hängt der Affe an der nächsten Liane.
2. Als lebende Kanonen-Kugel kommt man problemlos zum  
Ziel. Alles, was man braucht, ist etwas „Zielwasser“:  
Sobald die Flugbahn stimmt, wird A gedrückt. Übrigens  
gibt es mehrere mögliche Flugbahnen. DK holt sich nicht  
immer die Extras, landet aber meist im nächsten Fass.  
Das Fasskanonen-Level erreicht man über eine spezielle  
Plattform im Level (Z drücken).



**Tinys  
Zöpfe** sind  
gefährliche  
Waffen  
gegen  
Kremlings.



**Mit Affen-  
armen**  
schlägt  
Lanky  
um  
sich.

## Kristallhöhle

In der Höhle lernt ihr Lankys Affenarme  
kennen. Damit vermöbelt er die Krem-  
lings, doch das ist nicht sein einziger  
Trick. Er kann sich aufblasen und  
so in die Lüfte schweben.  
Übrigens hat in dieser Höhle  
auch ein Laden geöffnet, den  
man besuchen könnte.



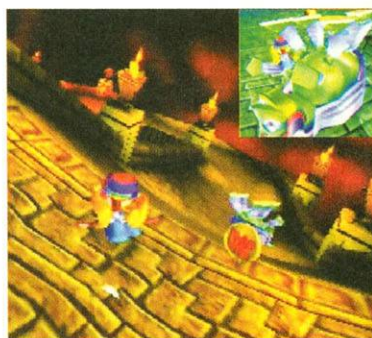
**Mit der Ast-  
Bazooka** jagen  
die Kongs die  
Kremlings.

## Temper-Tempel

Der Tempel ist ein Level für  
Ballerfreunde! Dort rennt Diddy  
mit Pistolen bewaffnet herum  
und schießt auf die Kremlings.  
Es gibt auch einen Sniper-  
Modus mit Fadenkreuz, damit  
ihr genau zielen könnt.

## Wettrennen

Eine goldene Banane ist der Lohn für  
einen Sieg beim Wettrennen. Vorsicht,  
wenn euch der Gegner berührt, sind  
drei Münzen flöten! Dieses Level zeigt  
ganz deutlich, wieviel Entwicklungszeit  
seit dem Wettrennen in *Super Mario*  
64 vergangen sind. Die Grafik  
ist dank Expansion Pak viel klarer, die  
Lichteffekte besser. Das müsst ihr  
selbst in Bewegung gesehen haben!



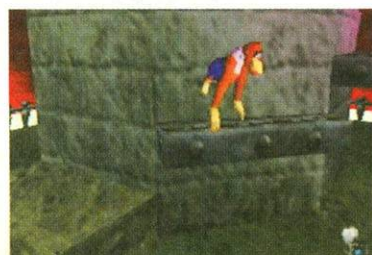
## Spielzeugfabrik

In der Spielzeug-  
fabrik muss Tiny  
die Gefahr auf  
sich nehmen  
und sich ver-  
kleinern lassen.  
Passt auf die  
Kremlings auf!



## Leuchtturm

Hier wird das gute alte  
Spielprinzip von *Castelian*  
(GB) wieder zum Leben  
erweckt. Die Affen er-  
klimmen über Plattformen  
einen Turm. Das Problem:  
Die Plattformen sind nicht  
fest – sie bewegen sich!



## Gekauft

Take Two hat DMA  
(*Spacestation Silicon*  
Valley N64) gekauft.

## Blaumützen

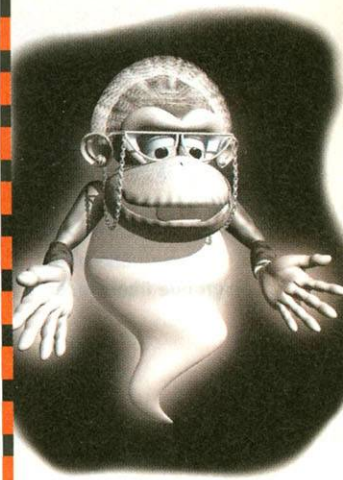
Infogrames hat IGN ge-  
genüber die Entwicklung  
von *Die Schlümpfe* (N64)  
bestätigt. Das Modul wird  
in 3-D umgesetzt und  
wahrscheinlich im Jahr  
2000 erscheinen.

## Klassiker

Namco bringt seine  
beliebte *Museum-Serie*  
(PSX) aufs N64. *Namco*  
*Museum 64* enthält die  
Spielhallenklassiker *Pac-*  
*Man*, *Ms. Pac-Man*, *Dig-*  
*Dug*, *Galaga*, *Galaxian* und  
*Pole Position*. Das 4  
Megabit-Modul soll zum  
Taschengeldpreis zuerst in  
den USA erscheinen.

## No Force

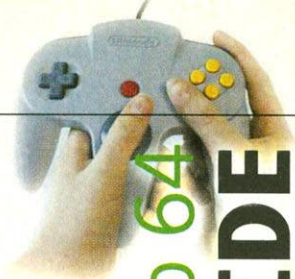
Midway wurde vom  
Hauptprogrammierer von  
*Mortal Kombat: Special*  
*Forces* verlassen. Die  
Zukunft des Spiels ist  
daher fraglich.



## Geisterhaft

Großmutter Kong gibt  
ihren Helden Tipps aus  
dem Jenseits.





# nintendo 64 GAME GUIDE



## Lupus ist der Flieger!

Mit den Spezialdüsen kann er sich schwebend den Gegnern nähern und Abgründe überwinden.



## Jet Force Gemini



# Jet Force Gemini

Das Programmiererteam von **Blast Corps (N64)** präsentiert einen besonderen Ego-Shooter.

Das Modul ist leicht genug um das Genre Neulingen zu öffnen. Und es ist so schwer, dass auch Profis genug zum Spielen haben. Das Spiel heißt: **Jet Force Gemini (N64)**.

## Prolog

### Die Weltraumpolizei

Der friedliche Planet der Tribals wird von Mizars Insekten-Truppen überannt. Im Auftrag der galaktischen Polizeitruppe Jet Force macht sich darum das Team Gemini auf den Weg der Invasion Einhalt zu gebieten.



**Bei dieser Übermacht** hilft nur die Jet Force Gemini.



**Die Invasionstruppen** sammeln sich in der Halle der Landeboote.

## Gegner Mizars Drogen

Neben den gefährlichen Endgegnern kommen vier Gegner-Hauptgruppen vor.



**Flugdrohnen:** Sie sind meist nervig, denn manchmal wehren sie sich nicht einmal. Geht in den Sniper-Modus, anders werdet ihr sie nicht los.



**Zenturionen** sind schwer zu besiegen. Haltet Abstand, denn sie schießen scharf!



**Soldaten** sind die häufigsten Gegner. Ihr könnt sie anfangs im Laufen ausschalten. Spätestens wenn sie Schilde tragen, solltet man sie im Sniper-Modus besiegen.



**Sniper:** Diese nervigen Gestalten suchen sich meist einen Ausguck (z. B. einen Baum oder Turm). Ihr könnt ihnen nur im Sniper-Modus zu Leibe rücken.



## Level 1 Der Planet Goldwood – Ein Besuch zum Eingewöhnen!

Das Abenteuer beginnt auf Goldwood, wo Juno aus dem Raumschiff steigt und mit dem Schamanen spricht. Im nächsten Areal betretet ihr die Hütte in der Mitte des Platzes und redet mit dem Häuptling. Vor dem Ausgang auf der anderen Talseite steht ein weiterer Informant: Sprecht mit ihm und schießt auf die Drohnen vor der Tür.



**Steigt** in der Häuptlingshütte mal die Treppe hoch. Da gibt es Energie!

Erkundet den Wald, schießt die Drohnen ab und rettet die Tribals. Begeht euch dann zum nächsten Areal, der Brücke. (Rechts davor öffnet sich eine Tür zur Mine – siehe „Die Mine“.) Allerdings habt ihr dann nicht alle Tribals gerettet. Keine Angst: Man kann jederzeit zurückkehren und sie holen.



**Wenn ihr durch das Tor** lauft, wird die Punktzahl ermittelt: Geschafft!

### Sub-Level: Die Mine

■ Statt über die Brücke direkt zum Ziel zu rennen, gibt es noch eine besonders harte Mission zum Ausprobieren. In der dunklen Mine verstecken sich wahre Horden von Drohnen, aber es wartet auch der Ruhm!



**Statt geradeaus** zur Brücke zu gehen, solltet ihr links mal in die Mine gehen.

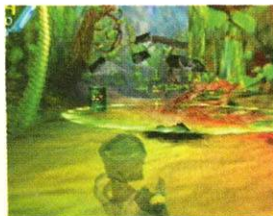


**Befreit die zahlreichen** Tribals aus dem dunklen Höhlensystem.



**Der Minen-Ausgang** (zur Brücke) führt durch den Spalt am Grund des Wasserfalls.

## Level 2 Der Planet Goldwood – Jetzt geht's erst richtig los!



**Die Tonnen explodieren**, wenn ihr sie beschießt – merkt euch das für später!



**Wendet euch am großen** Platz erst nach links. Besucht dort den Tribal.

Beim Tribal bekommt ihr den roten Schlüssel. (Das Symbol über der Tür zeigt, dass dieses Level nur mit Floyd betreten werden kann. Den bekommt ihr später!) Kehrt zum großen Platz zurück und lauft rechts die Rampe hoch.



**Das große Symbol** zeigt den Roboter Floyd. Besucht diesen Ort später noch einmal.



**Dieser gefährliche Gegner** bewacht eine Truhe. Schaltet ihn aus!



**In solchen Truhen** liegen Extrawaffen! Die Truhen sind teilweise sehr gut versteckt!



**Erst mit dem MG** schießt ihr schnell genug um diesen Schalter zu aktivieren.



**Hinter der Tür** erwarten euch eine Reihe harter Scharmützel. Sprengt die Tonnen!



**Das große Monster** schießt mit Energiesalven. Bleibt ständig in Bewegung.



**Schaltet schnell** die Drohnen aus und sammelt dann die Tribals und Extras ein.

### Sniper und Flieger

■ Jetzt geht es richtig rund: Kümmert euch um den Sniper auf dem Ast über euch (1), bevor ihr die Drohnen bekämpft. Die Fluggegner (2) hinter der Kurve sind ein klarer Fall für das MG. (Ihr könnt auch um die Ecke lunzen, aber das ist gefährlicher als ein direkter MG-Angriff.) Vorsicht vor dem „kurzen Weg“ nach rechts – er führt direkt in einen Abgrund. Die Flugangreifer sind zahlreich und kurz vor Ende steht auch noch ein Sniper auf dem Ast. Sobald die MG-Munition alle ist, müsst ihr selbst snipern – lunzt um Ecken!



**Showdown:** Vor einer Kiste liegt ein Unverwundbarkeits-Symbol. Ihr braucht es ...



... **bei der Schlacht** mit den fliegenden Gegnern auch dringend. Seid ihr der Jet Force würdig?



### Rettet die Waldplanet-Trolle!

Die Tribals verstecken sich oft in Ecken, hinter Kisten oder in Höhlen. Einige kann man nicht beim ersten Besuch retten – kommt wieder, wenn ihr die speziellen Extras habt.





## GAME GUIDE • Jet Force Gemini

### Level 3 MS Anubis – Im Weltraum hört euch keiner schreien!

Nach einer Zwischensequenz findet ihr euch an Bord des Sternenschiffes Anubis wieder. Die Umgebung sieht anders aus, aber das Kampfsystem ist gleichgeblieben. Seht euch zuerst einmal um und sprecht dann mit dem Tribal. Er hat schlechte Nachrichten: Vela wurde gefangen.



**Bevor** ihr euch auf den Weg macht, solltet ihr die Tribals und das Extra finden.

Es folgt ein Raum mit einem kurzen Drohnen-Scharmützel. (In Zukunft gehen wir auf so etwas nicht mehr ein, okay?) In der großen Halle sind neben Drohnen auch Fluggegner vertreten: MG benutzen, wenn ihr wollt! Wer clever ist, besiegt nur die Ameisen und flieht dann durch die Tür!



**Durch diesen Saal** könnt ihr euch durchmogeln ohne die Flieger anzugreifen!

#### Gefahr!

- Erstmals wehren sich die Ameisen mit Granaten. Diese explodieren nach einigen Sekunden, also habt ihr genug Zeit zum Ausweichen.



**Bevor** ihr auf die bewegliche Plattform springt, solltet ihr alle Gegner hinter euch ...



... **beseitigen**. Übrigens: Diese Drohne hier hinterlässt ein „Volle Energie“-Gemini.



#### Bonus-Symbole

Die gut versteckten Statuen schalten neue Level im Multi-Player-Modus frei.



**Hinter dem Glas** gibt es einen Geheimgang!

Es folgt ein gefährlicher Saal voller Ameisen. Kämpft euch nach oben und schießt ein Loch ins Glas. Wenn ihr dann beim „Full Capacity“-Symbol seid, könnt ihr euch vollkommen gefahrlos um die fliegenden Angreifer kümmern. Erst dann öffnet sich die Tür. Aber schaut euch doch beim Glasbereich mal genau um ...



**Ein gefährlicher Kampf:** Kümmert euch zuerst um die Bodentruppen, rennt dann ...



... **zum Fenster** und bringt euch dahinter in Sicherheit. Besucht den Geheimgang!

#### Der Geheimgang

- Durch den Verbindungsgang erreicht man den oberen Teil der vorletzten Halle! Überquert das Gitter und lauft zur Tür auf der anderen Seite. (Auf der linken Seite ist ein Bonus-Symbol!) Durch einen spinnenverpesteten langen Gang (manchmal kann man einfach weiterrennen) kommt man zur Cluster-Bomben-Kiste. Spart euch den Kriechgang: Der ist erst interessant, wenn ihr Floyd habt.



Nachdem ihr jetzt wieder aus dem Geheimgang kommt, könnt ihr euch leichter um die fliegenden Gegner kümmern. Solange ihr im Glasbereich seid, tun sie euch nichts! Bevor ihr zum Ausgang geht, schießt ihr aber noch auf den versteckten gelben Schalter, der auf der „Fenster“-Seite ist.



**Das ist der Schalter** für Vela's Gefängnis. Betätigt ihn!

Im Zellentrakt sind Vela und ein paar Tribals gefangen. Links neben der Tür befindet sich ein Schalter neben der Zelle; befreit den Tribal, indem ihr auf den Schalter schießt. Mit dem Schalter aus dem letzten Saal habt ihr Vela automatisch befreit. Wie ihr die anderen Tribal-Türen aufbekommt, wissen wir noch nicht – habt ihr einen Tipp?



**Der Schalter** befreit den 1. Tribal. Die anderen müssen auf eure Rückkehr warten!



**Nach der Befreiung** könnt ihr jetzt auch Vela steuern. Mit ihr geht das Abenteuer weiter.

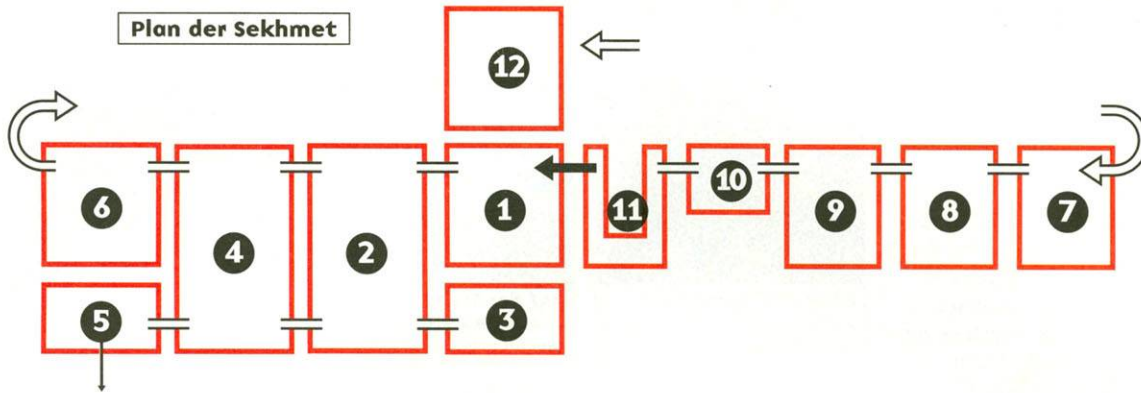


**Juno** beseitigt sein Raumschiff. Mit ihm könntet ihr jetzt die bisherigen Level erneut besuchen.



## Level 4 Sekhmet-Schlachtschiff – Vela stellt sich vor!

Plan der Sekhmet



**1** Mit Vela erobert ihr das Schlachtschiff Sekhmet. Die böse Überraschung: Vela ist nicht so gut ausgestattet wie Juno am Schluss war – ihr müsst alle Waffen erst wieder finden! Sprecht zuerst mit dem Tribal-Häuptling, befreit seine Untertanen und sammelt die Bomben aus der Box ein. Die einzige Tür, die geöffnet werden kann, ist die linke.



**Besiegt die beiden Gegnerwellen –** Achtung, auch von der Galerie aus wird auf euch geschossen. Geht dann in Raum 3.



**Das MG** ist die wichtigste Waffe, die ihr am Anfang finden könnt. Holt sie euch!



**Die schwebenden Drohnen** bleiben an einer Stelle. Bleibt nicht stehen und schießt erst auf die blauen Drohnen.

**4** Besiegt die Gegner, was jetzt schwierig wird: Ab diesem Level tragen die Ameisen Schilde! Der Ausgang öffnet sich oben rechts. Ihr lauft aber nach ...

**5** Nach einem langen Gang mit Schild-Ameisen kommt ihr in einen Raum mit einem Alien. Wenn ihr mit ihm spricht, bekommt ihr den roten Schlüssel.



**Lauft über die Stege** – hier kommt man nur mit viel MG-Munition lebend heraus!



**Die Tribals** könnt ihr erst mit dem Jet-pack befreien. Lauft durch die hellen Gänge zum Ausgang.



**Hier greifen die Flugdrohnen** sofort an. Wehrt euch schnell!



**Schießt auf das Glas** in der Mitte des Raumes und holt euch den grünen Schlüssel.



**Besiegt die Drohnen und Flieger** (2 Wellen!) schnell. Die Tür führt zurück nach **1**.

### Zurück am Start

■ Die letzte Tür in **1** ist offen. Lauft hindurch und benutzt das MG für die Drohnen. Es liegen hier sehr viele Munitionskisten herum und auch die Drohnen hinterlassen Patronen. Rennt einfach die Rampe nach ganz oben. Ihr seid am Ziel!



### Weltraumheld Juno:

Das Abenteuer beginnt ihr in seiner Rüstung. Und es geht auch gleich rund: Lernt den Umgang mit dem 1st-Person-Modus, dann kann eigentlich nicht viel schiefgehen.





## Eine echte Lady: Vela!

Wenn Vela richtig loslegt, haben die Kampfdrohnen nichts zu lachen. Vela entdeckt auch neue gefährliche Rassen wie die „Tintenfische“.

## GAME GUIDE • Jet Force Gemini

### Level 5 Cerulean – Die Wüste lebt!

Seht euch am Startplatz genau um – ihr braucht die Extras für das Gemetzel in der Schlucht ... Erkundet dann den großen Platz und findet die drei Goldbrocken. Die wiederum werden beim Händler in der Schlucht gegen einen Raketenwerfer getauscht. Jetzt geht es zum Ausgang, der sich ohne Raketen nicht öffnet.



**In der Schlucht** greifen zahlreiche Drohnen an. Schießt erst, fragt dann ...



**Auf der Ebene** sind Goldbrocken versteckt. Ihr braucht drei für den ...



**... Händler**, der euch den Raketenwerfer verkauft. Ohne die Waffe geht es nicht weiter.



**Befreit die Tribals** im großen Saal, nehmt den Goldschlüssel mit und aktiviert ...



**... die Bonus-Boje.** Dann geht es im zugewachsenen Tunnel weiter.



**In der Mooshöhle** fliegen Drohnen herum, doch sie tun euch nichts. Man kann sie gemütlich vom Himmel holen. Besucht auch den kleinen Seitensaal mit der Pistolenmunition.



**Die Gegner in der Mine** sind zahlreich und gefährlich. Die Tore öffnen sich ...



**... erst, wenn sie alle** besiegt sind. Es gibt Drohnen und Zenturionen!



**Die Maden** an der Decke hinterlassen Gesundheits-Geminis. Die braucht ihr auch!

Ab durch die Mitte! Nach den Höhlen bleibt euch nur noch der Flug im Raumschiff. Vergesst die beiden Tribals nicht, bevor ihr einsteigt.

### Level 6 Ichor-Militärbasis – Räumt bei den Drohnen auf!

Der Kampf um die Militärbasis beginnt mit einigen Drohnen und einem Energiewerfer. Greift euch zuerst die Extras links vom Eingang. Nun folgt ein großer Platz voller Drohnen! Sucht Deckung in Gängen und Ecken, schnappt das Extra und ab durch die offene Tür.



**Ein Saal voller Gegner!** Bleibt in Bewegung. Das Fensterglas kann ...



**... man zerschießt**, dann gibt es die Streubomben zur Belohnung.



**Wieder ein Saal**, in dem ihr euch einer Übermacht erwehren müsst.

#### Der große Saal

■ Erst kümmert ihr euch um den Zenturion, dann um die angreifenden Soldaten. Hinter den Tonnen stehen zwei, im erreichbaren Kellergeschoss zwei weitere Tribals. Diese werden aber von fliegenden Tintenfischen geschützt. Übrigens: Die Extras erreicht ihr über die Tonne mit Explosivstoff, hinter der die zwei Tribals standen, und mit dem Super-Sprung (▲ lange drücken).



**Den Zenturion** besiegt ihr nur im Sniper-Modus. Seid schnell, Soldaten kommen!



**Die Tintenfische** wehren sich: Besiegt sie schnell, ...



**... dann könnt ihr** die beiden Tribals retten.



Kümmert euch um den Zenturion am Ende des Levels und steigt dann die Stufen zu den „Dampfhammern“ hoch. Die sind die nervigsten Dinge, die ihr bisher im Spiel entdeckt habt ...

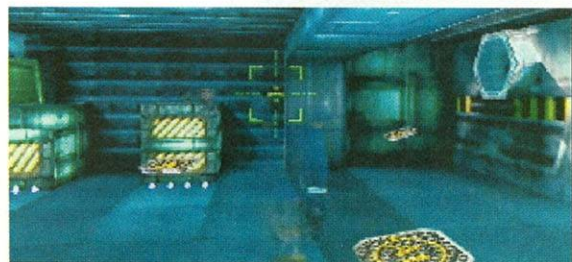
Merkt euch den Rythmus der Hämmer und springt in ihre Richtung, wenn sie euch vom Rand schubsen wollen – das kann euch retten. Es kann, muss aber nicht ...



**Besiegt den Zenturion**  
schnell mit den Streubomben.  
Munition gibt es am Eingang.



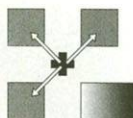
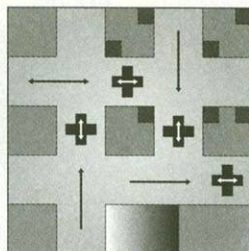
**Jetzt könnt ihr in Ruhe**  
den Weg an den Dampf-  
hämmer vorbei antreten.



**Wichtig:** Diese Halle bietet viele Extras, aber auch einen  
Soldaten. Und wenn ihr ihn entkommen lasst, tut er den beiden  
Tribals etwas an! Beeilt euch!

## Der Händler-Saal

Die Plattformen bewegen sich, solange ihr auf den entsprechenden Farbpunkten auf den Säulen steht. Erreicht mit ihrer Hilfe den Händler, die Tribals und den Ausgang. Wer einen Sprung verpasst, kann über die Rampe wieder nach oben gelangen. Dabei geht aber Energie flöten!



**Für Profis:** Man kann sich etwas Verschiebearbeit sparen, wenn man die Plattformen genau zwischen die Säulen stellt.



**Die Plattformen** werden über die Farbfelder auf den Säulen gesteuert.



**Merkt euch die Position** des Händlers. Ihr werdet ihn bestimmt bald brauchen!

## Die große Ebene

Jetzt kommt die schwierigste Kampfszene bisher. Wie gut, dass ihr nun wisst, wo der Kaufmann zu finden ist! Wenn die Munition ausgeht oder das Leben entrinnt, solltet ihr zum Händler zurückkehren. Kauft dort, was ihr braucht, und stürzt euch wieder in die Schlacht.

Es gibt zwei Flugdrohnen-Staffeln und jede Menge schildgeschützte Soldaten. Schaltet die erste Staffel mit dem MG aus und schaltet dann auf die Explosionswaffe für Soldaten. Lauft nicht um die Kurve, bevor nicht alle Gegner ausgeschaltet sind.

Jetzt wechselt ihr wieder auf das MG und behandelt die Drohnenflotte hinter der Kurve. Sammelt im Seitengang die Münzen ein (Einkaufen?) und macht euch auf den Weg zur Brücke. Hier sind wieder Schildsoldaten unterwegs. Achtung: Um die beiden Seitengeschütze rechts und links von der Brücke müsst ihr euch nicht kümmern. Im Wasser ist Vela übrigens unangreifbar.



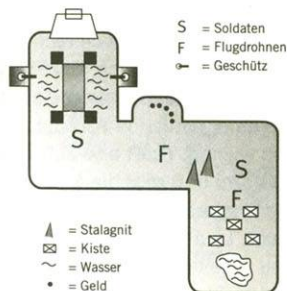
**Schnell die Flugdrohnen,**  
dann die Ameisen besiegen.  
Lauft erst danach um ...



... **die Ecke,** denn dahinter  
lauert gleich die nächste  
Staffel Flugdrohnen!



**Die Soldaten und die Flug-**  
drohnen müsst ihr besiegen,  
die Geschütze aber nicht!



S = Soldaten  
F = Flugdrohnen  
☒ = Geschütz  
▲ = Stalagnit  
☒ = Kiste  
~ = Wasser  
• = Geld

## Endboss

Gratulation: Ihr seid beim ersten Endgegner! Im großen Saal tankt ihr Energie; wenn Vela den Kampf verliert, startet sie wieder hier – sooft wie nötig! Verfolgt die Zwischensequenz und dann auf in den Kampf!

Wenn die Biene blinkt, ist es Zeit sie mit der besten Waffe zu behandeln, die ihr habt. Nehmt den Raketenwerfer, dann reichen drei Treffer pro Rüstungsteil (beide Arme, der Panzer und dann die Biene). Viel Erfolg!



**Im großen Saal** kann Vela  
gefahrlos und sooft sie will  
Energie und Munition tanken.



**Setzt den Raketen-**  
werfer sparsam und  
punktgenau ein.

## Level 7 Das Brutschiff

Nach der Videosequenz könnt ihr erstmals Lupus anwählen! Lupus ist fast so wie die anderen Charaktere zu steuern. Jedoch ist sein Waffensystem niedriger angebracht; bei Gegnern, die aus der Luft angreifen, muss er oft springen. Dafür kann Lupus über weite Strecken gleiten und so Extras erreichen, die für Vela und Janus Wunschträume bleiben. Lupus' Abenteuer findet ihr im nächsten Heft!



**Schwebe-Taste drücken**  
und feuern, was das Zeug hält!



**Auch der 1st-Person-**  
Modus funktioniert wie bei  
Vela und Janus.



## Auf einen Blick

**Nintendo 64**  
**Preis:** ca. 100,- DM  
**Termin:** 29.10.99  
**Hersteller:** Rare/NOA  
**Vertrieb:** Nintendo of Europe  
**Genre:** Action

### Fazit

Einen vollen Profi-Meter bekommen nur wenige Spiele; *Jet Force* ist da im Bereich der Ego-Shooter die große Ausnahme. Dieses Spiel führt den Einsteiger behutsam an die schwierige Steuerung von Spielen dieses Genres heran. Je länger man spielt, desto leichter fällt der Umgang damit. Dennoch ist dieses Spiel schwer genug um auch Profis zu begeistern: Es gibt so viele Geheimnisse, die der Anfänger nicht findet bzw. nicht finden muss. *Jet Force Gemini* bietet dank Expansion Pak gute Grafik, hat tollen Sound und einen spannenden Multiplayer-Modus. Es ist durchweg empfehlenswert.

### Fun-o-Meter

no Fun — Funny — Fun-tastisch

### Profi-Meter

Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi





## Rainbow Six



# Rainbow Six

Dieser Guide führt euch durch die ersten drei Missionen von *Rainbow Six*. Die Strategie und die Wachenpositionen beziehen sich auf den einfachen Schwierigkeitsgrad.

### Rainbow Six!

Sobald ihr das *Rainbow Six*-Modul in euer N64 gestopft habt, seid ihr Mitglieder der gleichnamigen Spezial-Einheit. Nur eine Handvoll Menschen in höchsten Regierungskreisen wissen von dieser Truppe. Sie wurde unter größter Geheimhaltung zum Kampf gegen den internationalen Terrorismus gegründet und operiert seitdem mit großem Erfolg auf der ganzen Welt.

### Legende

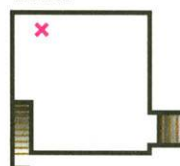
-  Treppe
-  Terrorist
-  Startpunkt

## 1. Mission Cold Thunder

Die 1. Mission ist noch recht einfach und eine Art Training. Euer primäres Ziel ist die Befreiung der Geiseln. Aber nur eine, Catherine Winston, ist wirklich wichtig. Lauft also auf die kleine Hütte zu und geht hindurch. Erledigt die Wache vor den Zelten, am Lagerfeuer. Lauft jetzt auf das Haupthaus zu und schaltet die beiden Wachen links und rechts vom Eingang aus. Betretet das Gebäude durch die kaputte Wand. Schnappt euch dann alle Wachen im Erdgeschoss (rote Kreuze). Geht danach in den Keller und schaltet die einzelne Wache aus. Begebt euch jetzt in den ersten Stock. Dort sind zwei Wachen;

eine der beiden bewacht die Geisel. Kümmert euch zuerst um die einzelne Wache. Geht dann zu dem Raum, in dem die Geisel (blau) wartet. Die Wache steht in der linken Ecke des Raumes. Ihr müsst nur schnell schießen, sonst ist die Geisel dran und die Mission fehlgeschlagen. Hat alles geklappt, ist die Mission ein Erfolg.

Keller



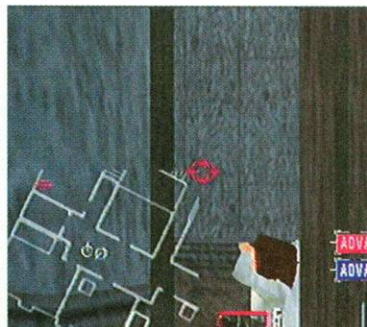
Obergeschoss



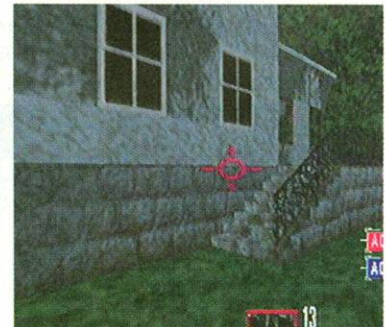
Erdgeschoss



Aus der Hütte habt ihr ein erstklassiges Schussfeld.



In der linken Ecke des Raumes steht der Terrorist – schaltet ihn aus!



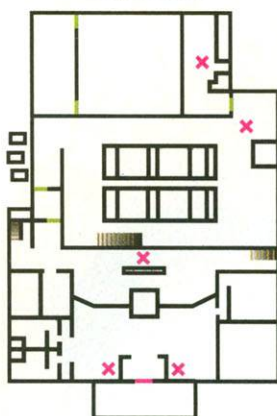
Betretet das Haus über diese kleine Treppe.



## 2. Mission Red Wolf

Auch in der zweiten Mission geht es darum Geiseln zu befreien. Lauft zum Haupteingang und knackt die Tür. Aber Vorsicht: Ihr müsst gleich schießen, da ein Terrorist gegenüber der Tür Wache hält. Links und rechts in den Ecken neben dem Eingang stehen ebenfalls Bösewichter, die nur darauf warten ausgeschaltet zu werden. Bewegt euch jetzt am Rand entlang in die linke obere Ecke, wo ein Gang hinter einem Gitter anfängt. Kümmert euch erst um die Wache, die über euch auf der Balustrade patrouilliert, und geht dann durch die beiden Gittertüren. Jetzt wird es ernst: Die Wachen im nächsten Raum sind auf der Karte nicht eingezeichnet, da sie sich bewegen. Also tappt ihr im Dunkeln. Schickt ein Team oben herum (in der Eingangshalle in der rechten, oberen Ecke die Treppe rauf) und eines unten. Wenn ihr diesen Raum nicht auf Anhieb schafft gebt nicht auf und probiert weiter! Wenn es geklappt hat, müsst ihr in den ersten Stock. Vor der großen Tür im ersten Stock solltet ihr nochmal laden. Im nächsten Raum befinden sich drei Geiseln und zwei Wachen. Wenn ihr gesehen werdet, sind die Geiseln schon so gut wie tot. Es muss alles sehr schnell gehen: Lauft seitlich in den Raum hinein und schießt gleich auf die beiden Personen rechts. Das sind die Wachen. Geleitet die Geiseln ins Freie und ihr habt es geschafft!

Erdgeschoss

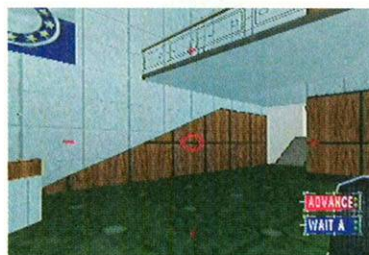


Start + Ziel

Obergeschoss



**Schnell:** Der erste Schuss muss gleich sitzen.



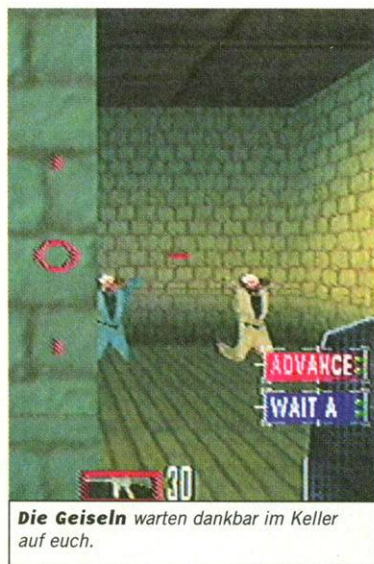
**Hier** geht's hoch. Auf der anderen Seite kann man auch lang.



**Zielwasser** hilft hier nichts – nur schnelle, gezielte Schüsse.

## 3. Mission Sun Devil

Einige Arbeiter wurden von einem Drogen-Boss entführt. Holt sie da raus und schaltet den Dealer aus! Geht also bis zur Einfahrt und schaltet von da aus die Wache auf dem Balkon aus. Daraufhin kommt euch eine Wache von links entgegen die ihr auch gleich erledigen solltet. Lauft rechts am Haus vorbei, schaltet die Wache aus und betretet den Innenhof. Öffnet zuerst die rechte Tür, lauft durch das Zimmer und geht die Treppe hoch. Dort trifft ihr auf den Dealer. Hinter der Balkontür steht noch ein Terrorist. Lauft jetzt wieder nach unten und schnappt euch alle Gangster im Erdgeschoss. Wenn das erledigt ist, müsst ihr in den Keller. Dort warten zwei Wachen auf euch, die aber leicht zu erledigen sind. Geht einen Raum weiter und ihr habt die Geiseln gefunden und der Auftrag ist erfüllt.



**Die Geiseln** warten dankbar im Keller auf euch.

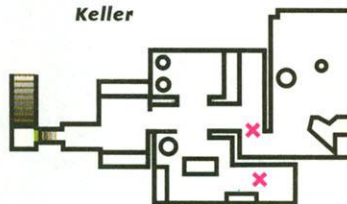


**Mit dem Sniper** ist die Wache schnell erledigt.

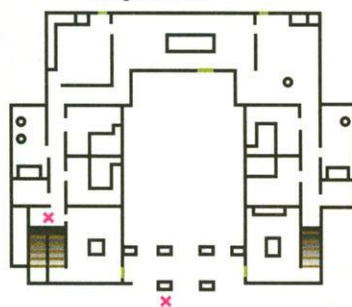


**Die Treppe** führt euch direkt zum Drogen-Boss.

Keller



Erdgeschoss



Balkon



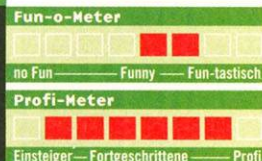
### Auf einen Blick

**Nintendo 64**  
**Preis:** ca. 130,- DM  
**Termin:** November  
**Hersteller:** Red Storm  
**Vertrieb:** Take 2  
**Genre:** Action

**Fazit (ohne PC)**  
 Wer die PC-Version nicht kennt, wird an *Rainbow Six* wenig vermissen. Das Spiel läßt sich problemlos und unkompliziert steuern und spielen. Die Missionen sind spannend und reizen zum Weiterspielen. Nur die Grafik könnte etwas besser aussehen, was man bei der Konkurrenz ja gesehen hat (z. B. *Turok 2*).

### Fazit (mit PC)

Wer die PC-Version gespielt hat, wird wohl etwas enttäuscht sein. Das Strategische ist weit in den Hintergrund gerutscht und ist längst nicht so einfach zu bedienen. Trotzdem fühlt man sich auf dem N64 gleich heimisch und kann viele aufregende Stunden verbringen.







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.





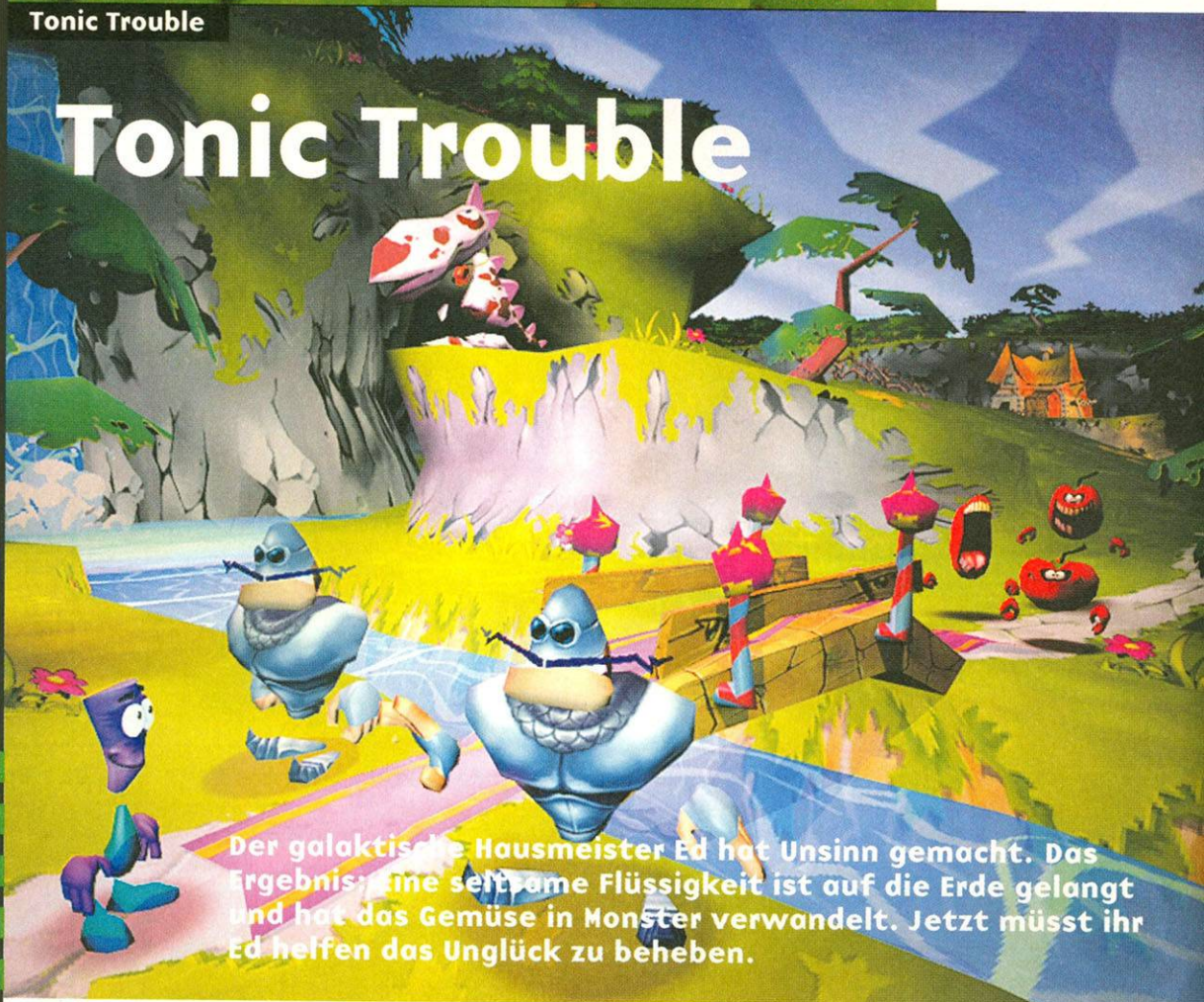


## Höhenflug

Nachdem der Doc Eds Fliege ein wenig verbessert hat, kann das Alien wie ein Segelflugzeug fliegen. Wie in Wirklichkeit ist auch Ed dabei auf die Aufwinde angewiesen.

Tonic Trouble

# Tonic Trouble



Der galaktische Hausmeister Ed hat Unsinn gemacht. Das Ergebnis: eine seltsame Flüssigkeit ist auf die Erde gelangt und hat das Gemüse in Monster verwandelt. Jetzt müsst ihr Ed helfen das Unglück zu beheben.

## Anfang So geht es los!

Nach der Videosequenz findet ihr euch erstmal in einer wilden Rutschpartie wieder. Seht zu, dass ihr sämtlichen Abgründen aus dem Weg schliddert und sammelt soviel Zeug auf, wie möglich. Hier sind Extra-Leben, Boni und andere Extras zu holen. Wenn ihr den Streckenrekord unterbietet, bekommt ihr fünf weitere Boni gutgeschrieben (das klappt aber nur einmal!). An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, dass ihr 160 dieser Boni (Gegenmittel) benötigt um dem Endgegner gegenüberzutreten zu können. Wir haben darauf verzichtet, jedes Mal ausdrücklich zu

erwähnen, wenn es etwas einzusammeln gibt: Wenn ihr gegen Ende des Spiels feststellt, dass euch noch Boni fehlen, könnt ihr zu den vorhergehenden Leveln zurückkehren und die holen, die euch vorher nicht zugänglich waren.

Nach der Rutschpartie kommt ihr jedenfalls zur South Plain. Nachdem ihr eine Runde mit Suzy geschwätzt habt, könnt ihr euch an die „Arbeit“ machen. Seht euch genau um und sucht nach einer Plattform, die im Boden steckt ...

## Level Doc's Cave

Fahrt mit der Plattform in den unterirdischen Gang. Lauft durch das Portal: Durchquert das Wasserbecken (bissige Enten!). Ihr kommt in einen schmalen Gang, in dem Giftgas-Ventile im Boden eingelassen sind. Am Abgrund springt ihr auf die erreichbare Plattform. Immer, wenn ihr sicher auf einer Plattform

gelandet seid, erscheinen neue Plattformen gleichen Typs. Vorsicht – sie verschwinden nach kurzer Zeit wieder! Einige der Plattformen sind beweglich und bringen euch zum nächsten Abschnitt, einer Steilwand. Da müsst ihr rauf! Flammenwerfer erschweren den Aufstieg. Um nach oben zu kommen muss sich Ed an dem kleinen Vorsprung links über dem Flammenwerfer festhalten und daran vorbeihangeln. Jetzt ist ein höherer Vorsprung erreichbar: Springt hoch, ohne vorher den ersten Vorsprung loszulassen, und hängelt



Der Weg nach oben führt über diese beiden Vorsprünge.

euch weiter, bis ihr auf den nächsten Block springen könnt. Passt beim Aufstieg auf die Felsen auf.

Hinter dem nächsten Tor befindet sich ein Raum mit einer Popcorn-Maschine, die repariert werden muss. Schiebt den silbernen Block unter das von der Decke kommende Rohr. Geht nun zum Aufzug, wo ein Popcorn-Automat steht: Man bedient ihn mit **R**. Geht mit Super-Ed zu den Gitterstäben und verbiegt sie (**R**). Steuert Ed an den Hürden vorbei, die bei jeder Berührung explodieren! Hinter dem nächsten Tor wartet ein militanter Maiskolben auf euch. Stellt euch in einer Linie zwischen ihm und den Zielscheiben auf. Seine Geschosse prallen dann von den Scheiben ab und treffen ihn selbst – das muss dreimal geschehen.

Nach dieser Aktion erscheinen drei neue Felsen. Sie führen zum nächsten Portal.

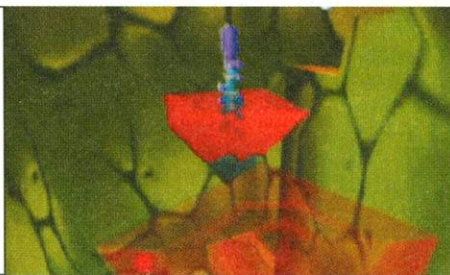
Dann springt ihr auf die schwebenden Blöcke um auf die andere Seite zu gelangen. Passt auf die Flammenwerfer auf! Auf eurem Weg nach oben erscheinen neue Plattformen, die nach einiger Zeit verschwinden. Achtet auch auf die herunterrollenden Felsen.



## Level Doc's Cave – Fortsetzung

Das Tor führt Ed in eine echte Toasterhöhle: Stellt euch so auf die wandernde Plattform, dass ihr immer genügend Platz zum Ausweichen habt, wenn euch die Toaster beschießen. Nach dem letzten Tor begeben ihr euch zum Popcorn-Automaten in der Mitte des Raumes und werdet Super-Ed. Vermöbelt den verrückten Roboter. Jetzt kommt ihr in den Besitz eines tollen Stabes! Mit seiner Hilfe lässt sich die Tür öffnen, hinter der der Doc gefangen ist. Hierzu müsst ihr den Stab in den Schlitz am Boden vor der Tür stecken und dann den Hebel nach rechts drücken. Der Doc ist frei!

**Beei-lung!**  
Diese Platt-  
formen  
verschwin-  
den nach  
wenigen  
Sekunden  
wieder!



## Level Vegetable HQ

### Finden: 6 Sprungfedern **SF!**



**Diesen Baum** funktioniert Ed in eine Brücke um, indem er ihn mit dem Stab umlegt.

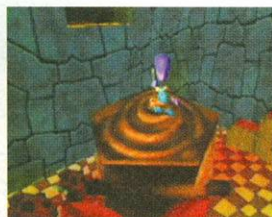
Im Vegetable HQ überrumpelt Ed das Killergemüse mit seinem Stock (B) und schlägt den Baum um. Der Abgrund kann jetzt überquert werden. Bewegt euch am explosiven Bohnen-Saatgut vorbei in den nächsten Raum.

Lockt die gefährliche Bohne vor den Flammenwerfer und betätigt an der Konsole den Schalter. Die Bohne holt ihren Freund „Ketchup“ zu Hilfe: Aber nur Geduld, irgendwann rempeln sich die beiden gegenseitig den Abgrund hinunter. Betätigt den Schalter in der Zelle. Verlasst den Raum und springt auf die Plattform mit der erste **SF!** Ed stellt sich auf das Kreuz um die Plattform in Bewegung zu setzen. Weicht den Blitzen aus, indem ihr im richtigen Moment hochspringt. Wenn Ed eine auf- und zugehende Schleuse erreicht, drückt ihr den Schalter daneben um sie im offenen Zustand zu blockieren. Sucht dann den Vorsprung rechts von euch **SF!** Das nächste Portal ist jetzt passierbar. Springt auf die Plattform und steckt den Stock in den orange-farbenen Kreis. Steuert die Plattform zur gegenüber-

liegenden Öffnung **SF!** Hüpfet nun hinunter, rennt zum Popcorn-Automaten und verprügelt als Super-Ed die Karotten und die Peperoni-Schote. Dann öffnet sich das Gitter: Geht durch **SF!** Steigt erneut auf die Plattform und steuert sie nach links in den großen Gang. Der Schalter an der Wand schaltet die Stromblitze aus. Lauft an die Stelle, an der die Bohne wütet: Räumt sie aus dem Weg und springt in das Loch, in das der Pfeil zeigt. Hinter der Konsole befindet sich ein Schalter. Betätigt ihn, bis alle Karotten gegrillt sind. Dann verschiebt sich die Säule hinter euch und legt so den Weg zur fünften **SF!** frei. Sucht einen Weg zum Tor, das man rechts unten erkennt: Es handelt sich um eine schwierige Sprungserie! Auf der anderen Seite vermöbelt Ed die beiden tollwütigen Bohnen. Erst danach wird die Brücke passierbar. Habt ihr die Brücke überquert, gelangt ihr zur sechsten Feder und zur Tochter des Doc.



**Knuffig** sieht das Killer-gemüse ja aus, aber verprü-geln sollte man es trotzdem!



**Der Stab** muss in die Öff-nung gesteckt werden um die Plattform steuern zu können.

## Level North Plain

### Finden: 6 Propeller **P!**



**Mit Hilfe des Stabes** und der drei Schalter im Boden müsst ihr die Plattformen so verrücken, dass ihr drüber-springen könnt.

Vermöbelt die beiden Boxer-pilze. Schießt mit dem Blas-rohr zweimal auf die Ziel-scheibe links im Bild, dann fährt die Brücke herunter und wird passierbar. Stellt euch vor die Schlitze im Boden und rückt die Platt-formen in eine Linie. Auf der anderen Seite geht ihr zum Popcorn-Automaten und tretet als Super-Ed die Tür ein. Am Ausgang des Korridors wartet ein Typ mit einem

Propeller: Begrüßt ihn mit einer Salve aus dem Blasrohr! Geht ganz nach links und wartet auf die Plattform. Fahrt darauf zur anderen Seite und bekämpft dort den brutalen Wachmann mit dem Stab.

Springt jetzt auf die bootsähnliche Plattform und blast den fliegenden Wachmann vom Himmel. Hüpfet über die Platt-formen zum ersten **P!**

Eine bewegliche Plattform führt in einen längeren Gang, den ihr wegen der Lava nicht betreten könnt. Stellt euch so auf die Plattform, dass ihr nicht von den Flammenwerfern gegrillt werdet! Am Ausgang des Korridors schießt ihr auf

eine Zielscheibe, dann erscheint eine bewegliche Plattform. Springt auf den roten Weg **P!** Im dunklen Gang schlängelt sich Ed an der Kugel vorbei und betätigt den Schalter gegenüber der Tür. Holt den dritten **P!** und springt auf die nächste Plattform. Bleibt immer in Bewegung um nicht vom Gemüse abgeschossen zu werden. Hüpfet auf den Vorsprung und geht zur dort geparkten beweglichen Plattform. Diese bringt euch zu einem schmalen Gang. Geht durch diesen Gang auf die lange, schmale Brücke. Am Ende der Brücke befindet sich ein Extra-Leben und eine Luke, die ihr später wieder aufsuchen könnt. Merken! Wagt den tiefen Sprung auf den langgezogenen Vorsprung, der sich schräg unter der Brücke befindet. Laft nach links. Nach mehreren Kurven findet ihr einen Popcorn-



**Die Flammenwerfer** werden Ed ordentlich grillen, wenn er falsch dasteht!

## Die Pick-Ups

- Die goldenen Ed-Köpfe sind Extra-Leben.
- Zehn Thermometer bringen einen zusätzlichen Energiepunkt.
- Die Spiralen sind die Gegenmittel. Ihr braucht 160 davon um das Spiel zu Ende spielen zu können.
- Die Bienenwaben enthalten die Munition für das Blasrohr.



## Der Doc

Der abgefahrene Doc erteilt Ed seine Aufträge und bastelt ihm seine Ausrüstung zusammen.





## GAME GUIDE • Tonic Trouble

### Level North Plain – Fortsetzung

Finden: 6 Propeller **[P]**

Automaten. Geht als Super-Ed auf die Plattform mit dem Super-Ed-Symbol: Sie bringt euch zu einem Stahlrohrgitter. Verbiegt die Stäbe **[P]**.

Wieder beim Popcorn-Automaten geht's nach rechts in einen dunklen Gang. Springt auf die graue Plattform und schießt auf die Zielscheiben, in deren Richtung ihr euch bewegen wollt. Begeht euch immer in die Richtung der Blitze, bis ihr rechts den Sandweg erkennt. Folgt ihm, bis rechts zwei Flammenwerfer zu sehen sind. Hier packt ihr das Blasrohr aus und schießt den Wachmann ab. Auf dem Block wartet der 5. **[P]**. In Richtung eurer Absprungstelle seht ihr links unten einen schmalen Vorsprung: Ihn gilt es mit einem Satz zu erreichen! Nach glücktem Sprung müsst ihr auf den steilen Sandweg hupsen.

Wieder auf der grauen Plattform schießt Ed auf die Scheibe hinter den beiden Kugeln. Bereits auf dem Weg zu den Bowlingkugeln solltet ihr die nächste Zielscheibe anvisieren. Macht so weiter, bis ihr an einen großen Mauerkomplex ge-

langt. Geht nach rechts auf dem roten Weg zum Turm und folgt ihm bis zum schmalen Gang. Schaut dort nach oben und entdeckt so eine rote Zielscheibe. Wird sie getroffen, versinkt die hölzerne Plattform vor der Mauer. Springt in die so entstandene Öffnung und macht den Wachmann platt (Blasrohr). Auf einem Block in diesem Raum sind der 6. **[P]** und andere schöne Dinge. Geht zurück zur hölzernen Plattform und danach zu Suzy.



Am Turm verlasst ihr die bewegliche Plattform und geht rechts in den Turm.

### Level Canyon

Finden: 6 Steine **[S]**



Die Augen dieses Riesenschädels enthalten den fünften und den sechsten Stein.

In Docs Wohnung aktiviert Ed den Mechanismus im Boden, verrückt so den Schrank und geht durch die freigelegte Tür. Vom Balkon aus macht ihr einen Satz und fliegt in den Wasserfall, hinter dem sich ein

kaum sichtbarer Gang befindet. Geht durch das Tor und ihr seid im Canyon. Hört, was das seltsame Vieh zu sagen hat und springt, ohne die Flügel auszubreiten, den Abgrund hinunter.

Ab diesem Augenblick ist Ed allein auf seine fliegerischen Fähigkeiten angewiesen. Sammelt so viele Boni wie möglich und nutzt jeden Auftrieb um an Höhe zu gewinnen.

In einer Kurve befindet sich zwischen zwei Richtungspfeilen eine Nische mit einem grünen Gebilde (**[S]**)! Hinter dem zweiten Ventilator befindet sich der zweite **[S]**. Setzt den

Flug fort, bis ihr eine Höhle kommt, in der sich eine Statue mit zwei Wächtern befinden. Landet darauf, besiegt die beiden und sucht in den Augenhöhlen der Statue zwei **[S]**. Fliegt nun zum gegenüberliegenden Eingang: Steigt dort in den Aufzug und sammelt ein, was da so rumliegt. Springt nun zum rechts liegenden Eingang. In der nächsten Passage müsst ihr auf die Zielscheiben schießen um den Weg frei zu machen. Auf dem Weg zum nächsten Abgrund findet ihr den fünften **[S]**. Der letzte wartet links auf einem Mauervorsprung, direkt neben einer Wache. Wenige Flugsekunden später seid ihr auch schon bei der Tochter des Doc angelangt.



Für Anfänger: Ihr müsst fliegen, zielen, keine Höhe verlieren und auch noch treffen!



Dieser Balkon ist nur über den Aufzug in der unteren Etage zu erreichen.

### Level Glaciers Cocktail

Finden: 6 Federn **[F]**



Super-Ed drischt die dicken Felsbrocken zu den Skatern, um sie zu plätten.

Springt ins Wasser und taucht durch den Gang in die Eishöhle. Geht zum Tor mit der Aufschrift „Glaciers Cocktail“ und spricht mit dem Barkeeper. Nach der Sequenz springt ihr hinunter zur Wache und schlägt ihr zweimal in den Rücken.

Hinter der Tür beschießt Ed die Wache mit dem Blasrohr, bis sie sich auf den Kühlschrank zurückzieht. Der Wachmann befreit nun seine Kollegen auf Schlittschuhen und schießt einen großen Felsen von der Decke. Geht zum Popcorn-Automaten und prügelt den Felsen in Richtung der Skater. Wiederholt dies so oft, bis ihr sie alle geplättet habt. Jetzt sinken die schwebenden Plattformen in eine für Ed erreichbare Höhe. Erkundet sie alle: Die erste **[F]** befindet sich in der Nähe der großen Orangenscheibe – fliegt hin!

Geht zum Wachmann auf dem Kühlschrank und besiegt ihn. Der Schalter öffnet die Kühlschrank-Tür. Springt hinunter und geht durch das Portal, wo ihr ein defektes Getriebe seht. Geht erst in die nächste Höhle. Hier wartet ein Metallwachmann auf dem großen Eisblock in der Mitte des gefrorenen Cocktails, der euch mit kleineren Steinen beschießt. Springt auf die liegende Orangenscheibe und schlägt die Steine mit dem Stock zurück in seine Richtung. Nach einem Treffer fällt er aufs dünne Eis! Taucht zum Gang, in dem sich der Popcorn-Automat befindet (**[F]**). Als Super-Ed könnt ihr nun den Schalter betätigen, der eine Wache befreit und eine Eiskanone in Gang setzt. Taucht durch den Gang wieder auf, der zuvor von Eisenstäben blockiert war. Lockt die Wache vor die Eiskanone



Die Steine müsst ihr mit dem Stab an den Wachmann zurückbefördern.

### Tauchgang

Ein weiteres Utensil, das der Doc Ed aushändigt, ist die Tauchermaske. Mit ihrer Hilfe schafft es Ed vorher unzugängliche Orte zu erreichen. Es lohnt sich also, in bereits durchgespielte Level zu gehen und dort unter Wasser nach Gegenmitteln zu suchen.



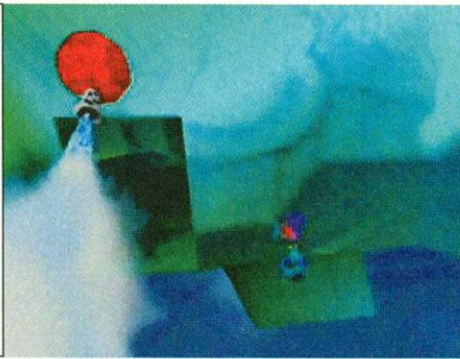
### Agent XYZ

Die Hände und Füße, die hinter der Zeitung zu erkennen sind, gehören dem Agenten XYZ. Er steht euch im Laufe des Spiels immer mit Tipps und Tricks zur Seite.



und betätigt den Schalter um die Wache in einen Eisklotz zu verwandeln. Der wandert nun in eine Nische im großen Eisblock in der Mitte und betätigt einen Flammenwerfer. Wenn der Block schmilzt, steigt der Cocktail-Spiegel. Findet die **F!** beim Popcorn-Automaten. Als Super-Ed verbiegt ihr jetzt die Eisenstangen und gelangt zu dem dahinterliegenden Schalter. Wird der betätigt, geht ein weiterer Flammenwerfer an und die Flüssigkeit füllt den ganzen Raum. Die Orangenscheibe gelangt durch eine Öffnung in den Getrieberaum. **F!** Nr. 4 und 5 schwimmen im Cocktail-see. Betätigt nun den Schalter im Getrieberaum. Die Tür zur South Plain öffnet sich und hinter der Orangenscheibe findet ihr die sechste **F!**.

**Eiswürfelherstellung für Profis:** Lockt die Wache vor die Eiskanone!



**Level** **Pyramide**

**Finden: 6 Domino-Steine**

Schießt mit dem Blasrohr in das linke Auge der Statue. Ein geheimer Raum ist jetzt zugänglich: Lockt die rechte Pfote der Katze auf das X. Jetzt sollte Ed in das Loch schlüpfen können, das von der linken Pfote bedeckt wird. Nachdem ihr in das Loch gestiegen seid, seht ihr eine weitere Statue.



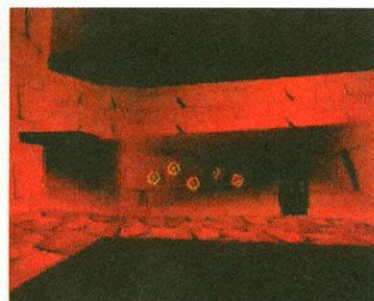
**An der Decke** steht die Reihenfolge, in der ihr auf die vier Masken schlagen müsst.

Geht zum kleinen Stein daneben, rollt die Statue mit dem Stab weg und betätigt den Hebel. Geht zu dem neuen Raum, überwindet die Spieße und stellt euch auf das X. Die Spieße verschwinden! Schaut an die Decke des Raumes und sucht nach der Kombination, die ihr für das Rätsel benötigt. Ihr erkennt vier Symbole (siehe Bild). Schlagt in der richtigen Reihenfolge auf die Platten (**D!**).

Im nächsten Raum nimmt sich Ed die wilden Gebisse mit dem Stab vor. An der Decke erkennt man eine Zielscheibe: Wenn ihr sie trifft, öffnet ihr einen neuen Gang, in dem sich ein Popcorn-Automat befindet. Als Super-Ed springt ihr in den Pool und schlägt gegen den Korken, bis das Wasser abläuft. Es fließt jetzt an eine Stelle, an der es später wichtig sein wird.

Seht euch die vier unteren Säulen an. An einer befindet sich eine kleine Spirale. Wenn ihr auf da draufhaut,

erscheint hinter der Säule eine Plattform. Klettert hoch und lasst euch nach oben befördern. Das wiederholt ihr auf dieser Etage. Achtet dabei aber auf herabstürzende Blöcke! Ganz oben auf dem Säulenkomplex angelangt, fliegt ihr zum niedrigen



**Die Zielscheiben** zeigen euch eine Kombination, die ihr später brauchen werdet.

Vorsprung. Hier stellt ihr euch auf die viereckige Platte. Sie versinkt ein Stück und es erscheint eine achteckige Platte. Steigt drauf, benutzt das Chamäleonpulver und verwandelt Ed in eine Säule. Unter seinem Gewicht gibt die Platte nach und die Säule (Ed!) fällt runter.

Geht in den Sarkophag. Ihr befindet euch nun in einem schmalen Gang **D!**. Lauft zum Gang, den ihr zuvor geöffnet habt, und geht durch das Tor. Springt auf die Plattform, die sich knapp über der Lava befindet, und drückt auf die Spirale in der Wand. Die Spieße verschwinden, der Säurespiegel sinkt und zwei Sarkophage werden freigelegt. Unter der ersten Plattform befindet sich eine Zielscheibe.

Wird sie getroffen, öffnet sich ein kleiner Gang, in dem sich ein Bonus befindet. Weicht den Insekten aus! Im nächsten Raum befindet ihr euch vor einer unvollständigen Brücke. Um zum fehlenden Teil zu gelangen müsst ihr ins Wasser springen und in den rechten Gang tauchen. Weicht den Felsen aus und folgt dem Gang, bis ihr eine Spirale entdeckt. Wird sie betätigt, erscheint ein Sarkophag und im Brückenraum öffnet sich ein Durchgang. Der Sarkophag befördert Ed wieder in den Brückenraum. Springt ins Wasser und taucht in den neuen Gang. Durch das Tor gelangt ihr zum Obelisken-Raum. Am Ende des Tunnels erreicht Ed einen Wasserfall, der ihn in die Mitte des Raums befördert. Taucht in den Tunnel, in dem sich ein Popcorn-Automat befindet. Super-Ed kann nun auf die andere Seite des Pools laufen und die Eisenstangen verbiegen **D!**.

Trefft die Spirale und notiert die Reihenfolge, in der die fünf Scheiben rotieren: 4, 1, 3, 2, 5. Schlagt mit dem Stab auf die kleine Säule. Diese und die beiden anderen bilden eine Rampe. Jetzt erscheint eine Mumie, die man nur mit dem Blasrohr besiegen kann. Dann heben sich die Holzstäbe und ihr könnt zum nächsten Tor.

Verprügelt im nächsten Raum alle Mumien mit dem Stab. Danach erscheint ein Schalter, der bei Betätigung den fehlenden Teil der Brücke an seinen Platz befördert. Dort befindet sich der 4. **D!** und ein weiteres



**Der Schalter** an der Säule bringt eine Plattform zum Vorschein.

Tor. Im labyrinthartigen Raum dahinter muss Super-Ed auf die Spiralen hauen, die sich in der Nähe der Pfähle befinden. Die Wände drehen sich: Nachdem dann die große Spirale am Eingang betätigt wurde, dreht sich der ganze Raum und ihr könnt in das riesige Badezimmer gehen. Durch den Sarkophag gelangt ihr an einen Popcorn-Automaten **D!**. Verbiegt das Eisengitter. Holt euch noch eine Ladung Popcorn und schlägt gegen den Wasserhahn, damit sich die Wanne füllt. Springt hinein, schwimmt auf die andere Seite und schlägt auf die Spirale. Jetzt hat Ed Zugang zum letzten **D!** und zum Tor, das ihn in die South Plain führt.

**Die Statue** verrückt ihr, indem ihr den Stab mit Hilfe des Steins als Hebel benutzt.



**Auf einen Blick**

|  |                                   |
|--|-----------------------------------|
|  | <b>Nintendo 64</b>                |
|  | <b>Preis:</b> ca. 130,- DM        |
|  | <b>Termin:</b> bereits erschienen |
|  | <b>Hersteller:</b> Ubi Soft       |
|  | <b>Vertrieb:</b> Ubi Soft         |
|  | <b>Genre:</b> Jump'n'Run          |

**Fazit**

Die wildgewordene Gemüse-Horde zu bekämpfen macht richtig Spaß. Obwohl man stellenweise das Gefühl hat, niemals weiterzukommen, schafft es der Spielwitz immer wieder die Stimmung zu heben. Eines steht fest: Langweilig wird es in *Tonic Trouble* bestimmt nicht. Das abwechslungsreiche Gameplay fordert Ed immer wieder aufs Neue!

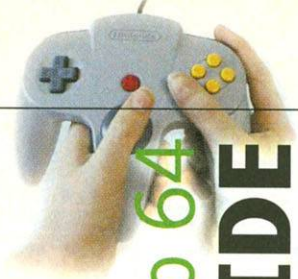
|                    |                                       |
|--------------------|---------------------------------------|
| <b>Fun-o-Meter</b> |                                       |
|                    | no Fun — Funny — Fun-tastisch         |
| <b>Profi-Meter</b> |                                       |
|                    | Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi |



**Die hübsche Suzy**

Das ist Suzy, die Tochter des Docs. Ihr trifft sie immer am Ende eines Levels und teilweise auch auf eurem Weg durch die South Plain.





# nintendo 64 GAME GUIDE



## Diaz

ist der Held der ersten beiden Level. Er deckt die Grundzüge der Alien-Verschörung und der Klon-Gefahr auf.



## Hybrid Heaven



# HYBRID HEAVEN™

**Kurz vor der Jahrtausendwende beginnt in den Katakomben unter New York die Invasion. Wichtige Politiker sollen gegen Klone ausgetauscht werden. Das ist die Story von Konamis Hybrid Heaven, einem Action-Rollenspiel mit neuen Ideen.**

## Prolog Die Welt von Hybrid Heaven

Das Sci-Fi-Abenteuer mischt Horror-Elemente aus Filmen wie „Angriff der Körperfresser“ mit einer modernen Story. Die Klone übernehmen die Rolle des Präsidenten und wollen dann die Weltfriedensgespräche sabotieren. Während ihr New Yorks Katakomben erkundet, werden die Fähigkeiten der Hauptfigur ständig erweitert. Kämpfe finden im RPG-mäßigen Zug-System statt: Jeder Kämpfer wählt, ob er angreift, ausweicht oder eine Waffe einsetzt. Es gibt Box- und Wrestling-Attacken, die ihr von den Gegnern lernen könnt: Je öfter ein Griff eingesetzt wird, desto stärker wird das ausführende Körperteil (Arm, Bein, etc.).



**Der Story-Modus** ist nur für einen Spieler. Hier befreit ihr die Welt von den Invasoren.



**Je mehr Charaktere** ihr im Spiel findet, desto mehr Gegner gibt es im Battle-Modus.



## Wichtig! Der Sieger der Zweikämpfe

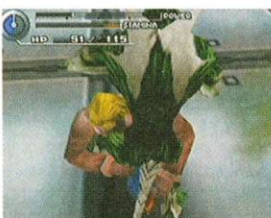
In den Räumen warten Monster, die im Zweikampf besiegt werden wollen. Da Waffen selten sind und für jeweils nur einen Schuss reichen, müsst ihr euch mit Fäusten und Füßen zur Wehr setzen. Je öfter ihr euch den Gegnern stellt, desto mehr Erfahrung (= Punk-

te) und Moves sammelt, bzw. lernt ihr. Es ist wichtig, dass ihr euch neben „normalen“ Tritten und Schlägen auch Wrestling-Moves aneignet. Das passiert, wenn ein Gegner eben diese Moves einsetzt: Im nächsten Kampf könnt ihr sie dann selbst einsetzen.

Wichtig: Die Monster erscheinen immer wieder neu, wenn ihr die „Ställe“ betretet. So könnt ihr unendlich oft zurückkehren und üben.



**Schlag/Tritt:** Standard-Angriffe könnt ihr immer ausführen. Dazu muss beim Kampf einfach die A-Taste gedrückt werden. Sucht einen Angriff aus und los geht's.



**Technik:** Kommt es zum Nahkampf, blitzt es zwischen den beiden Kämpfern kurz auf. Wer schnell die A-Taste drückt, kann einen Wrestling-Move probieren.



**Combo:** Eine Kombination von zwei bis fünf Schlägen ist möglich, wenn der große und der kleine Power-Balken gefüllt sind und blinken. Die Combo-Option erscheint dann im Angriffsmenü.



**Wehren:** Wenn der Gegner angreift oder Diaz schnappt, könnt ihr versuchen auszuweichen, bzw. den Griff zu sprengen. Je öfter ihr das übt, desto größer sind die Erfolgschancen.



### Naos

Wird Naos zu Boden geworfen, verliert er in der Regel Energiepakete. Setzt daher Wrestling-Griffe und Combos ein. Je länger der Kampf herausgezögert werden kann, desto mehr von den Paketen gibt es.

## Level 1 Biowaffen-Lager



Im ersten Stock des Biowaffen-Lagers dürft ihr keine Schwierigkeiten haben. Die Gegner im ersten Flur greifen nicht an und denen im zweiten kann man gut ausweichen. Sprecht mit allen Leuten unterwegs und sucht den Gang zum Sektor 1B.

**5** Dort lasst ihr an der Konsole die Monster frei.

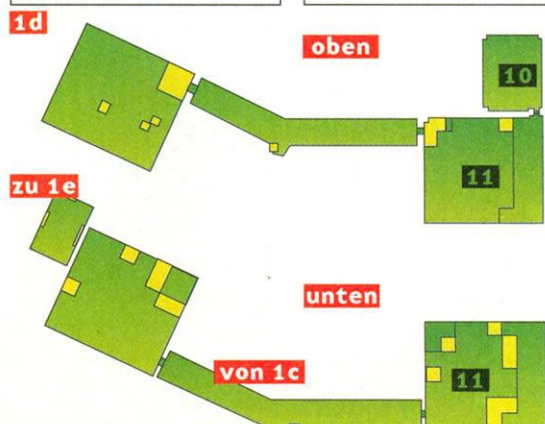
**6** Jetzt werden die Arbeiter auf Diaz Taten aufmerksam. Außerdem kommt es jetzt zu den ersten gefährlichen Monster-Zweikämpfen.



**Unter der Tür** muss Diaz durchkriechen.



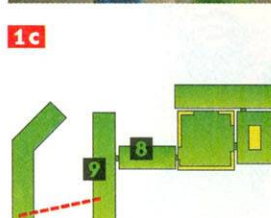
**Auf derart verriegelte** Türen müsst ihr schießen. Nur so lassen sie sich öffnen.



**Ab der zweiten Ebene** fangen die Wachroboter an auf euch zu schießen.



**In den Kästen** (rechts) gibt es Energie und Waffen. Links seht ihr eine Code-Station.



**9** Im Grunde ist es egal, ob ihr nach oben schaut oder euch überraschen lasst: Auf jeden Fall greift hier ein Monster von der Decke aus an. Macht kurzen Prozess mit ihm.



**Schießt nicht auf die** Glühbox! Sie wird als Trittbrett benutzt, wenn ihr an der Wand zur anderen Seite hängt. Von dort aus werden die Wächter abgeschossen.

### Legende

Lebensstation  
 Code-Station



### Dubhe

Bleibt beim Kampf in der Nähe: Wenn Dubhe Gift spuckt, habt ihr zu viel Abstand gehalten. Die Wirkung des Giftes verfliegt mit der Zeit oder sofort, wenn ihr ein Gegengift einnehmt.

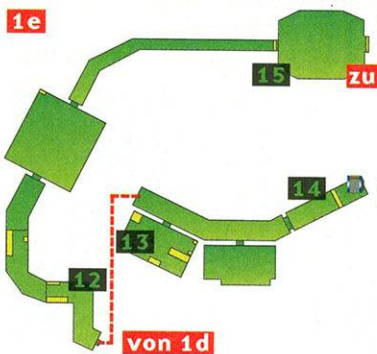
Gefahr: Ihr seid als Verräter identifiziert. Die Arbeiter greifen an!

**10** Von Punkt zehn aus erreicht ihr den oberen Bereich von Raum **11**. Hier gibt es ein Extra, das die Angriffskraft stärkt. Ihr müsst nur die schwebende Plattform mit Sprüngen über die glühenden Kästen erreichen.





## GAME GUIDE • Hybrid Heaven



- 12** Stolpert nicht über die Rollroboter – auch sie können abgeschossen werden.
- 14** Nach dem Kampf kriecht ihr unter dem Gitter durch zur Code-Station.



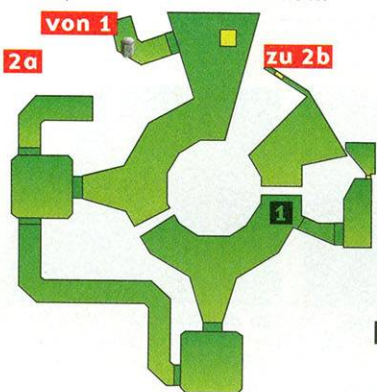
**Extras!** Unter den glühenden Kisten verstecken sich manchmal Kisten mit Energie.



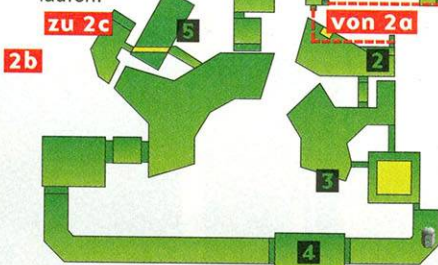
**Viel Wind um Nichts:** Der Endboss ist leichter zu besiegen, als er tut. Kämpft mit ihm wie mit den anderen Monstern auch.

## Level 2 Das Labor des Dr. Bross

Dr. Bross muss Sportmediziner sein – er will wissen, wie schnell ihr laufen könnt! Als kleinen Ansporn gibt es ein Wesen, das hinter euch herläuft ...



- 1** Nach dem Kampf mit dem Mekbuda (Schwein-Monster) müsst ihr eine Stufe hochklettern und durch die Tür laufen.



- 2** Wenn ihr aus dem Aufzug kommt, wendet ihr euch nach links, krabbelt unter dem Gatter durch und findet die Lebensstation.



- 4** Besucht den Segnius mehrfach und tankt an der Station Lebensenergie – das bringt viele Punkte.

Auf den letzten Metern geht es darum richtig schnell zu laufen. Erreicht die sichere Spalte zwischen den Gittern!



### Bross' Monster

Das Wesen kann nicht besiegt werden, aber jeder seiner Treffer kostet euch 20 Punkte. Also nehmt die Beine in die Hand!

# Jetzt am Kiosk!

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



# JA!

Ich bestelle ... Exemplar(e) des neuen NFV-Sonderheftes **funcolor**!  
Für nur 4,90 DM per Vorauskasse in Briefmarken. So erhalte ich das Heft in wenigen Tagen frei Haus (Versand inklusive). Ganz einfach!

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben) .....

Geburtsdatum .....

Straße/Hausnummer .....

PLZ/Ort .....

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

## Oder einfach bestellen!

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

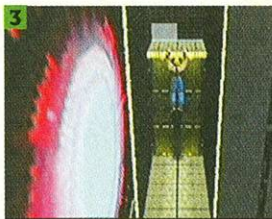
Coupon schon weg?  
Kein Problem! Einfach Bestellung aufschreiben und mit den Briefmarken an den Pro Verlag schicken.



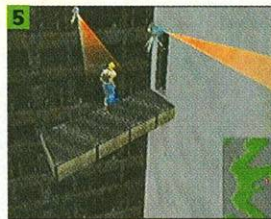


Es ist wirklich bedeutungslos für mich, was mit Dir bei diesem Experiment passiert.

**Die Kreatur** kennt kein Erbarmen. Lauft los!



**Achtet** auf die gelben Lichter. Sie leuchten an den Stufen, die Diaz nach oben klettern kann.



**Gefährlich:** Wenn Diaz durch die Tür tritt, kann er abstürzen. Außerdem bewegt sich die Plattform selbst!



**Rettung in Sicht:** Rennt zwischen den Stangen hindurch, dann habt ihr es geschafft.

## Level 3 Die Klon-Fabrik

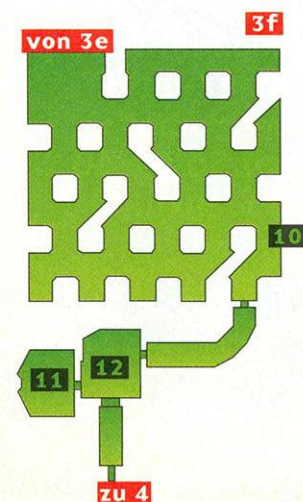
In diesem Level wird nicht mehr mit Diaz, sondern Slater gespielt. Sonst ändert sich eigentlich nichts.

- 1 Bevor ihr die Treppe hochsteigt, solltet ihr in der Sicherheit der Lebensstation mit den Gegnern kämpfen und ca. 500 Lebenspunkte aufbauen.
- 2 Entgeht dem kleinen Wachroboter mit den Flammen einfach durch Flucht.
- 3 Besiegt den „Man in Black“ (Foto) und schießt dann auf die glühende Kiste über euch. Die Extras daraus könnt ihr ein Stockwerk tiefer einsammeln.

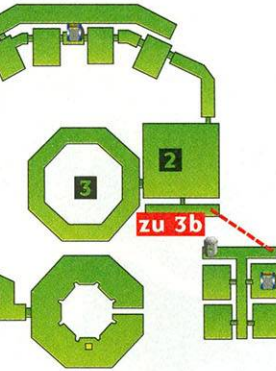


Der Hybrid Kevin Young flieht vor Slater. Ihr müsst hinterher, aber er ist kaum einzuholen. Wenn die Brücke gesprengt wird (8), müsst ihr den langen Weg nehmen.

- 9 Der gelbe Schalter im Raum mit dem Man in Black muss abgeschossen werden.



- 10 Wenn Kevin euch verlässt, müsst ihr zu 10 gehen. Dort trifft ihr ihn wieder.
- 11 Sobald Kevin morphet, solltet ihr Abstand halten: Er kann zwei Schläge in einem Zug ausführen! Distanzwaffen sind hier die beste Wahl.
- 12 In dem glühenden Block bei 12 sind die Erinnerungen von Präsident Weller versteckt. Schießt auf den Block.

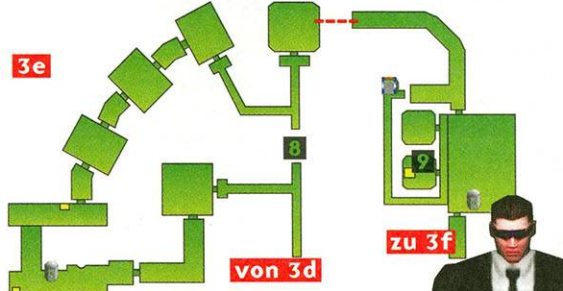


**Brandgefährlich:** Der Man in Black ist mit einer Pistole bewaffnet. Ein Treffer zieht Slater 100 Punkte ab!

- 4 Sammelt die Extras im Raum ohne euch von den Wachrobotern anrennen zu lassen. Die große Lücke überquert ihr am Vorsprung hangelnd.



- 5 Hier scheint es eine Sackgasse zu geben – ihr müsst einfach nur springen!
- 6 Rennt einfach unter den Wachrobotern durch.
- 7 Schießt auf die glühenden Kisten, dann erreicht ihr den Vorsprung.



### Man in Black

Es gibt zwei

- Möglichkeiten ihn zu besiegen:
1. Solange ihr im Nahbereich bleibt, schießt er nicht auf euch. Lauft vor ihm her, sammelt Kraft und schlagt zu!
  2. Wer außer Reichweite bleibt, kann warten bis die Energie für eine 3-fach Combo reicht. Weicht den Feuerstößen aus („Step“).



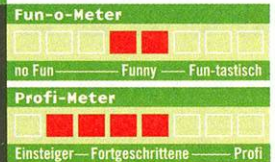
## Auf einen Blick

**Nintendo 64**  
**Preis:** ca. 130,- DM  
**Termin:** bereits erschienen  
**Hersteller:** Konami (Osaka)  
**Vertrieb:** Konami  
**Genre:** Action/RPG

### Fazit

Das düstere Sci-Fi-Abenteuer schwimmt im Fahrwasser von TV-Serien wie „Dark Skies“ und „First Wave“: Die Aliens sind unter uns und greifen nach der Weltherrschaft.

Die Handlung führt in einen unterirdischen Bunker-Komplex voller Gefahren. Das Kampfsystem ist wegweisend, die „Energie-Ladezeiten“ zwischen den einzelnen Schlägen dauern aber zu lange: *Hybrid Heaven* ist ein Spiel für geduldige Leute, die das Kämpfen perfektionieren wollen. Während die Lichteffekte, Movies und Animationen gut aussehen, täte beim Monster-Design und der Umgebung mehr Abwechslung gut. Die Sprungsequenzen und Action-Szenen sind nicht zu schwer. Insgesamt schafft es das Abenteuer aber nicht den Spieler langfristig zu fesseln.



## Die Aliens

Wie überall gibt es gute und böse Aliens. Doch welche trifft ihr?



# NINTENDO FUN VISION BRINGT'S IM ABO:

**Fast eine Mark pro Heft gespart!**

– 6 Hefte 30,- DM (Inland) –

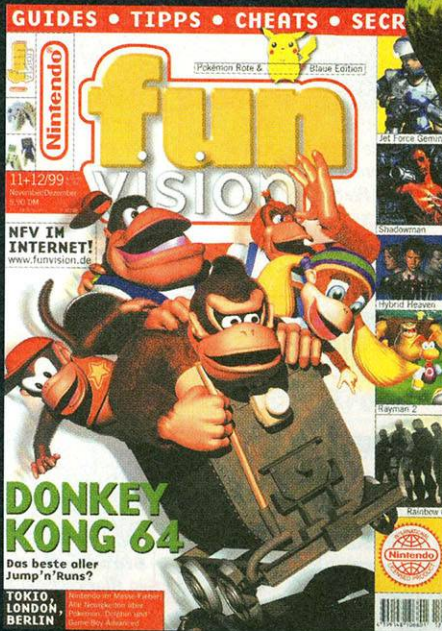
**Jederzeit kündbar!**

– 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 47

**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.





Nintendo®

# fun vision

# news

11+12/99

## Weltkrieg

**Seta.** *Gendai Dai Senrakyu: Ultimate War* (64DD) ist eine Kriegssimulation. Die Truppen der Sowietunion greifen Anfang der 90er Jahre Korea an. Und ihr steuert den Gegenschlag der USA ... Das neue Spielsystem basiert nicht auf Hexagon-Feldern: Eine Steuerung mit Pfeilen macht die Sache noch „realistischer“. *Ultimate War* wird nur in Japan erscheinen.

## Kochkurs

**Banpresto.** Etwas besonderes ist *Kakuto Ryori Densetsu: Bistro Recipe – Gekitoh Fudon Battle* (Fighting Cooking Story: Bistro Recipe – Monster Battle). Dieses Spiel verbindet eine Art Kochkurs mit Pokémon-ähnlichen Monster-Kämpfen. Ein Spielprinzip, auf das ein Europäer nie kommen würde! Egal, der Junge Zen muss seinen Vater aus den Klauen von Monstern retten.

## Heldenzauber

**3DO** arbeitet an einer GBC-Umsetzung des PC-Hits *Heroes of Might & Magic*. In dem Echtzeit-Strategiespiel kämpfen Barbaren, Ritter, Zauberer und Hexer gegen 28 verschiedene Gegner. Auf 24 Landkarten (18 davon exklusiv für den Game Boy) baut ihr Städte und Burgen und schickt eure Soldaten in den Krieg. Das Spiel wird Anfang 2000 erscheinen.

## „Fight!“

**Capcom/Virgin.** Die Rückkehr der *Street Fighter* wird auf dem GBC mit *SF Alpha: Warriors' Dreams* gefeiert. *Crawfish* programmiert ein Modul mit 13 Charakteren, allen berühmten Attacken und natürlich mit Chun-Li!

# Poké-Power!

■ IFA in Berlin – da gab es Pokémon und viel mehr!



**Der Pokémon-Bus**  
tourte nach der IFA durch Deutschland.

Schon eine Woche vor der IFA machten Nintendos *Pokémon* Berlin unsicher. Mit einer groß angelegten Aktion waren die *Pokémon* an diversen Orten in Berlin unterwegs und machten jung und alt neugierig. Lebensgroße *Pokémon* und ein eigens dafür angefertigter *Pokémon-Bus* waren eine Woche lang zu bewundern. Zusätzlich designte Nintendo ein *Pokémon-Hauptquartier* in Form eines riesigen *Pokéballs*!

Auf der IFA selbst drängten sich die Besucher um die „*Pokémon Bude*“ und rissen den Nintendo-Mitarbeitern die mit Goodies gefüllten Tüten aus den Händen. Die Verlosungs-Aktionen führten immer wieder zu Menschenaufläufen und auch das *Pokémon-Sammelkartenspiel* konnten die Besucher an mehreren Tischen probieren. Natürlich gab es auch noch anderes zu sehen: Alle kommenden Hits für GBC und N64 waren auf den Systemen spielbar. *Perfect Dark* wurde allerdings nur hinter verschlossenen Türen

gezeigt. Der absolute Messeknüller für Nintendos 64-Bitter war natürlich *Donkey Kong 64* (mehr dazu auf Seite 14). Zum Dolphin wurde leider nichts Neues gesagt. Der weltweite

Release im nächsten Jahr soll aber laut Nintendo noch immer gültig zu sein.



**Dr. Pika** im siebten *Poké-Himmel*!



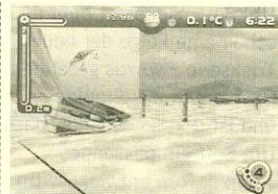
**Am Pokémon-Messestand** gab es viele Preise zu gewinnen.



**Viele Messebesucher** probierten das *Pokémon-Kartenspiel* aus.

## Fishermans Friend

**Nintendo.** *Shigesato Itoi No.1 Bass Fishing – Definitive Edition* perfektioniert den Angelsport auf dem N64. Der Köder wird mit dem Analog-Stick gesteuert, ihr habt gleichzeitig die Ansicht über und unter Wasser. Sobald ein Fisch – möglichst eine Forelle – beißt, kommt der schwierige Teil: das Reinholen. Das Wetter ändert sich und dementsprechend beißen die Fische. Die Angler selbst sind Bären und andere Figuren aus dem Tierreich. Der Zubehörhersteller ASCII stellt extra dafür ein spezielles Angler-Joyypad in Form einer Angelrute her.



**Shigesato Itois No. 1 Bass Fishing: Definite Edition.**

## Super!

**Hudson Soft.** *Super Bomberman 64 – 2* bietet neue Ideen im bekannten Grafikstil: Poshu begleitet Bombi jetzt auf seinen Abenteuern und das bedeutet letztendlich, dass der Bombenleger nicht mehr nur auf seine eigene Nase achten muss ... Grafisch hat sich seit dem ersten Abenteuer nichts verändert. Der 4-Spieler-Modus bietet sowohl die bekannten *Bomberman*-Schlachtfelder im Plattform-Stil als auch die unebenen Bergtäler etc., wie sie im ersten N64-Abenteuer erstmals erschienen. Den Vertrieb wird Nintendo übernehmen, das Erscheinungsdatum für Europa ist noch nicht bekannt.



## Abenteuerland

**Activision.** Nach dem großen Erfolg von *A Bug's Life* – Das große Krabbeln kann man davon ausgehen, dass das 3-D-Jump'n'Run *Toy Story 2* (N64) genauso gut umgesetzt wird. Als Buzz Lightyear befreit ihr den vom bösen Zurg gekidnappten Woody, indem ihr euch durch 15 supergroße Levels schlagt. Leider könnt ihr die Mission nur alleine bestreiten. Das Spiel kommt im Januar nach Deutschland.

## Color-Echse

**Eidos.** Eidos hat den GBC entdeckt. Neben *Dragon Quest Monsters* (S. 8) kommt nämlich auch das Echsen-Abenteuer *Gex: Totally Deep Cover* heraus. Wie im N64-Spiel (*Deep Cover Gecko*) muss Agentin Xtra befreit werden. Dazu erobert ihr 15 Standard- und einige Bonus-Level voller TV- und Kino-Parodien. Die Boss-Level sind im 3-D-isometrischen Stil gehalten. *Gex* erscheint GBC-exklusiv im November.

## Auge des Ra

**Ubi Soft.** Vielleicht habt ihr schon eine Folge der neuen Trickserie *Papyrus* gesehen. Sie stammt aus Frankreich und ist dort so bekannt, dass Ubi Soft ein passendes Jump'n' Run entwickelt. Im alten Ägypten herrscht ein Krieg der Götter: Seth hat seine Gott-Kollegen entführt. Die Kinder *Papyrus* und *Theti* werden in diesen Krieg hineingezogen: Den Jungs laufen jede Menge Dämonen und Kreaturen vor die Füße, die es zu besiegen gilt. Doch es gibt auch viele Rätsel zu lösen.

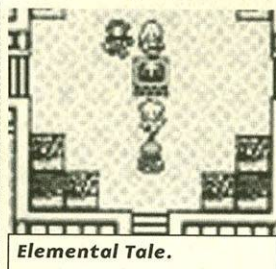
## Querschläger

**Infogrames.** Für Februar wird die Golf-Simulation *PGA European Tour* (N64) angekündigt. Hier treten die bekanntesten europäischen Golfer (wie Colin Montgomerie, Ian Woosnam, Nick Faldo) auf vier Kursen unter realistischen Bedingungen an. Laut Infogrames werden die Tricks der Profis dank eines neuen Motion Capture-Systems noch realistischer dargestellt.

# Weitere GBC-Hits aus Tokio

■ In Tokio wurden äußerst viele GBC-Spiele neu vorgestellt. Auch wenn die meisten nie europäische Gefilde erreichen, wollen wir sie euch nicht vorenthalten. Also los!

*Guru Guru Characters* von Atlus ist ein Rollenspiel im klassischen *Legend of Zelda*-Stil, in dem man zwischen der echten und einer Fantasie-Welt wechselt. Deutschland? Keine Chance! Anders sieht es hier aus: *Imagineers Elemental Tale* – *Jack no Daibouken: Daimaoh no Gyakushu* (Jacks Abenteuer: Die Rache des Teufels) ist die Fortsetzung des Imagineer-Abenteuers *Holy Magic Century Eltale* (N64).



Elemental Tale.

In dem klassischen Rollenspiel geht es um die Geschehnisse der Tage, bevor Jack seine N64-Abenteuer besteht. Imagineer sucht hierfür gerade einen europäischen Vertrieber. *Shirubania Family: Otogino Kuni no Pendant* (Shirubania-Familie: Der Wunderland-Anhänger) von Epoch erscheint nur in Japan. In diesem 2-Spieler-RPG à la *Zelda* geht es um eine Hasenfamilie, die den Wunderland-Anhänger an einen Engel zurückgeben muss. Auch Epochs *Melody Kids* ist nur für Japan gedacht: Hier kann man Instrumente spielen lernen ohne ein Instrument zu besitzen. Spielt z. B. die Trommel und nehmt eure Werke auf. *Bakusu Senki Metal Walker* von Capcom ist ein Rollenspiel für zwei Leute, bei dem man sein „Basis-Camp“ (einen Spielstand) per Link-Kabel austauschen kann. Hamsterzucht ist die Aufgabe in *Jorudans Hamster Club*, der Fortsetzung von *Hamster Paradise*. Das Ham-

ster-Tamagotchi bietet neue Mini-Spiele rund um den kleinen Nager. Konami war mit Neuerscheinungen fleißig dabei: *Kinniku Banduke GB* (etwa: Der Bodybuilder-Wettbewerb) ist die Umsetzung der bei japanischen Grundschulern sehr beliebten TV-Spielshow. Es geht darum seine Kräfte in verschiedenen Sportarten zu messen.

*Juko-senki Balet Battler* ist ein RPG um einen Kampf der Riesenroboter. *Beatmania 2 GB* ist ein Tanzspiel aus der Spielhalle. Es geht darum zu aktueller Pop-Musik zu tanzen. Auf dem Game Boy funktioniert das mit Hilfe von Tastenkombinationen, während man in der Spielhalle auf Sensorfelder treten muss.

*Kluster* ist ein klassisches Puzzlespiel für zwei Spieler, das etwas *Tetris*-ähnlich ist: Die *Tetris*-typischen Bausteine fallen von den Seiten und von oben auf eine Blockansammlung in der Mitte. Der Spieler muss versuchen diese Ansammlung aufzulösen, indem er gleichfarbige Steine zusammenbringt. Die lösen sich dann auf. In Europa kommt das Spiel über die Midway/Konami-Kooperation.



Pretty Petshop Story.

Taitos *Kawaii Petshop Monogatari* (Pretty Petshop Story) ist ein abgefahrenes RPG. Da die Großmutter ins Krankenhaus muss, übernimmt ein Mädchen deren Tierladen. Gleichzeitig muss eine besondere Medizin beschafft werden! *Kwickers Adventure* von Taito ist die

GBC-Umsetzung eines Spielhallen-Klassikers von 1981. Hier legt man Hintergrundbilder frei, indem man Vierecke erschließt und so Stück für Stück das Bild sichtbar wird. Bewegliche Gegenstände auf dem Bildschirm erschweren die Aktion. Banpresto hat zwei Prügel-spiele. In *The Great Battle Pocket* freuen sich berühmte japanische TV-Superhelden wie Ultraman darauf ihre Gegner zu vermöbeln. Und bei *Super Battle Taisen Link Battler* bastelt man sich seine Charaktere selbst zusammen. Dann kann man per Link-Kabel gegen Freunde antreten.



Super Battle Taisen.

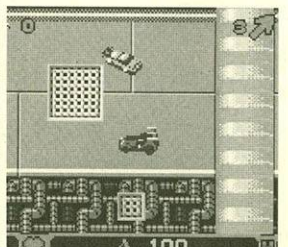
Auch in Japan spielt man mit Anziehpuppen, jedoch gibt es hier die Variante per Game Boy! In *Kisekai Monogatari* (Kisekaes Geschichte) bekommt Mari-chan ein Jahr Urlaub vom Wunderland: Sie darf auf die Erde. Und nun darf sie die 119 verschiedenen Kleider anprobieren und damit die Jungs betören und Freundinnen finden. Das aus *Treasure Hunter* (PSX) bekannte Monster Pokechi bekommt sein eigenes Rollenspiel: *Grand Duel* von Bottom Up. Pokechi muss düstere Labyrinth und Kerker erkunden. Die Zeichentrick-Helden von Osamu Tezuka (†) kommen hier in einem *Tetris*-Clone vor: *Coramusu GB: Tezuka Osamu Characters*. Tezukas berühmteste Figur in Japan ist „Atom Boy“; in Deutschland kennen wir vor allem „Kimba den weißen Löwen“.

## Farbenfroh

**Nintendo/div.** Nintendo plant eine Invasion der GBC-Titel für den Dezember. *Alice in Wonderland*, nach dem berühmten Roman von Lewis Carroll, ist ein GBC-exklusives 8 MBit-Riesenmodul. Das Jump'n'Run spielt die Szenen des Romans nach und bietet jede Menge Rätsel. *Beauty and the Beast* dagegen ist ein Brettspiel à la *Mario Party*: Ihr würfelt auf einem Spielbrett und erledigt dann verschiedene Geschicklichkeits-Aufgaben. Bis zu vier Leute können „gleichzeitig“ – eher: nacheinander – am GBC antreten. *Game & Watch Gallery 3* ist eine Spielesammlung aus den 80er Jahren: Diesmal gibt es *Egg*, *Green House*, *Turtle Bridge* und *Mario Bros.* zum Nachzocken. Neben den Originalen gibt es außerdem eine „modernisierte“ Version der Spiele. Und nicht zuletzt erwartet uns noch der Krieg der Sterne! *Episode 1 Racer* erscheint als GBC-exklusives Modul. Wann dieser Titel kommt ist jedoch noch nicht bekannt.

## Autoalptraum

**Sci.** Über Titus/Konami kommt das Karambolage-Rennspiel *Carmageddon* nach Deutschland. Die GBC-Version ist komplett neu programmiert. Hier fährt man mit 20 Wagen über 40 Strecken in einer Art *Micro Machines*. Ziel der Fahrt ist die Auslöschung der allgegenwärtigen Zombies. Die N64-Variante bietet über 30 Level, 20 Gegner und 23 Fahrzeuge. Drei 2-Spieler-Modi sorgen für Abwechslung, das Spektakel kann auch im Widescreen-Stil gefahren werden. Beide Titel erscheinen noch in diesem Jahr in Deutschland.



*Carmageddon* wurde der BPS zur Prüfung vorgelegt und ist nicht indexgefährdet.



## Comic-Held

**Konami.** *Spawn* ist ein Comic-Jump'n'Run, das mit neun Charakteren und sieben („Sidescrolling“) Levels aufwartet. Dazu gibt es auf diesem GBC-exklusiven Modul jede Menge gefährlicher Endgegner. *Spawn* kommt im Frühjahr nach Deutschland.

## Mini-Renner

**Nintendo/Rare.** *Re-Volt* trifft auf die *Micro Machines*: *Mini Racers* ist ein Spiel mit ferngesteuerten Autos, das ihr aus der Perspektive des Fernlenkers spielt, nicht aus der Fahrerperspektive oder



**Mini Racers** verbindet die Ideen von *Re-Volt* und *Micro Machines* in einem Modul.

3rd Person (wie bei *Re-Volt*). Die Kontrolle der acht Rennwagen per Joypad funktioniert genau wie in Wirklichkeit bei der Fernsteuerung. Die rund 30 Strecken bieten normale Rundkurse sowie komplizierte mit (scheinbaren?) Abkürzungen. Dazu gibt es einen Streckeneditor. Im 4-Spieler-Modus gibt es sowohl einen geteilten Bildschirm als auch einen Modus, in dem alle vier Fahrzeuge auf einem Bild zu sehen sind. Der Titel *Mini Racers* wurde von Nintendo Japan auf *Slick Radick* geändert. Der deutsche Erscheinungstermin und Titel steht noch nicht fest.

## Wabbelkugeln

**Compile.** Als Nachfolger von *Puyo Puyo Sun 64* erscheint jetzt in Japan *Puyo Puyo Party*. In *Tetris*-ähnlicher Manier müssen Wabbelkugeln aufeinander gestapelt werden. Bis zu vier Spieler können gleichzeitig gegeneinander antreten. Und wenn ihr genug Freunde habt, dürfen bis zu 16 Leute in einem Riesenturnier gegeneinander antreten. Leider sind bislang keine *Puyo Puyo*-Module in Deutschland erschienen.

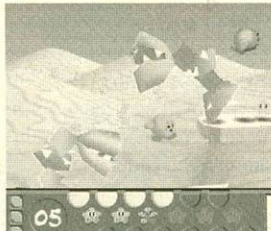
# Der rosa Knuddel-König

## ■ Wegweisende neue Abenteuer mit Kirby

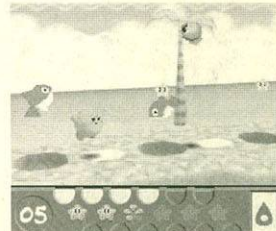
**Nintendo/HAL.** Kirby plant für nächstes Jahr seinen ersten großen N64-Auftritt in Japan. Von dort aus will er wieder die Welt erobern! Natürlich saugt Kirby in seinem neuen N64-Abenteuer wieder seine Gegner auf um sie dann als Waffe einzu-

setzen und auszuspucken. Doch diesmal kann er noch mehr: Denn die Gegner geben ihm die Möglichkeit zu unterschiedlichen Spezialattacken. Doch der Versuch ein Extra anzuwenden kann unter Umständen nach hinten losgehen!

In *Kirby's Dreamland 64* muss der rosa Knuddel eine Fee befreien, die von einem geheimnisvollen Gegner verschleppt wurde. Außerdem liegen in der Welt Kristallsplitter herum, auf die es Kirby abgesehen hat. Das Spiel bietet erstmals 3-D-Action mit Sprungsequenzen in Canyons, Klettern an Ketten und wilden Verfolgungsjagden über Plattformen. Wer Kirby auf dem SNES und Game Boy mochte, wird alles wiedererkennen, was ihm früher schon Spaß gemacht hat.



**Kirby** erobert dreidimensionale Jump'n'Run-Welten.



**Wer ihm in die Quere kommt, wird eingesaugt!**

# Fahrvergnügen

## ■ Der PSX-Spitzentitel wird auf N64 noch besser!

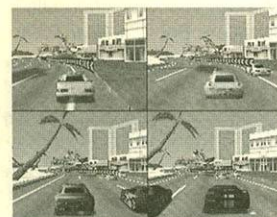
**Nintendo.** Auf der PSX ist das Spiel schon ein Klassiker. In der Spielhalle war es einer der Vorreiter für flüssige, hochauflösende 3-D-Grafik. Nun kommt *Ridge Racer 64* auch auf euer N64! Alle Kurse aus *Ridge Racer* & *Ridge Racer Revolution* sollen in das Spiel implementiert werden. Zusätzlich könnt ihr Streckenteile befahren, die auf der Playstation zwar sichtbar, aber nicht befahrbar waren. Vier Boliden stehen euch anfangs zur Verfügung, 16

weitere Fahrzeuge könnt ihr im Laufe des Spiels freischalten. Dazu müsst ihr aber erst den Grand Prix-Modus durchspielen! Nicht zu vergessen ist natürlich

auch der 4-Spieler-Modus und die Rumble Pak-Unterstützung. In den USA soll das Spiel noch dieses Jahr erscheinen, bei uns klappt's wohl erst nächstes Jahr.



**Ridge Racer-Profis** kennen die Strecken, können aber auch neue Wege fahren.



**Ridge Racer 64** bietet einen 4-Spieler-Modus, den es im PSX-Original nicht gab.

# Comedy-Rennspiel

## ■ Die South Park-Helden sind Rennsport-Stars!

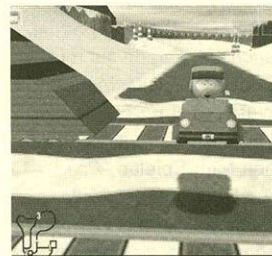
**Acclaim.** Für Weihnachten plant Acclaim sein Rennspiel *South Park Rally*. Hier rasen

die Spieler durch die Stadt, den Wald und viele andere aus der Serie bekannte Gebiete. Jeder Charakter hat sein passendes Fahrzeug: Chef fährt im alten Holzaufbau-Kombi, Grandpa mit dem düsengetriebenen Rollstuhl ... Mit Extrawaffen kann man die Fahrt der Gegner erschweren (z. B. mit Hypnose-Fröschen oder gesalzener Schokolade). Es gibt einen Multiplayer-

Modus und verschiedene Spielmodi.



**Komplette Bewegungsfreiheit** ist garantiert!



**Schnell, der Zug kommt!** Eine Kollision kostet viel Zeit.

## Zwergen-aufstand

**3DO.** Zur Zeit wird *Army Men* auf den GBC umgesetzt: Aus der Vogelperspektive erfüllt ihr mit vielen Waffen (Bazookas, Gewehre) 15 Missionen. Mit dem Link-Kabel könnt ihr auch gegeneinander ins Gefecht ziehen. Außerdem stehen neben Fußsoldaten jede Menge Fahrzeuge bereit. Der deutsche Erscheinungstermin von *Army Men* steht noch nicht fest.

## Grusel-Spaß

**Virgin.** Wer diese Module hat, traut sich nicht mehr allein auf die Straße! Virgin bringt Capcoms *Resident Evil* nach Deutschland. Für das N64 gibt es den zweiten Teil der Serie: Hier wird mit dem Expansion Pak Gruselmusik erzeugt. Das Entwickler-Team Angel Studio packte das komplette PSX-Original auf ein 512 Megabit-Modul – ein so großes ist in Deutschland bisher noch nicht erschienen. Erstmals gibt es auch vorgerenderte Videoszenen! Außerdem sind die Gegenstände bei jedem Spieldurchgang an neuen Orten. Teil 1 der Serie erscheint für den GBC: Hier gibt es gerenderte Szenen, 3-D-Charaktere und 120 Räume voller Zombies und Monster, die ihr erkunden sollt.

## Mäuserennen

**Nintendo/Rare.** Micky Maus bekommt sein GBC-Rennspiel à la *Mario Kart*! *Mickey's Toon Racing* bringt die bekanntesten Figuren (z. B. Donald, Goofy) auf witzig animierten Parcours zusammen. Der Spaß beginnt voraussichtlich im Dezember!

## Ansichtssache

**Sammy.** *Star Fox* kehrt zurück? Nur fast, aber *Viewpoint 2064* bietet dasselbe Ballerspiel-Konzept wie Nintendos Polygon-Shooter. Das 3-D-Spiel mit Vektor-Grafik ist eine Spielhallen-Umsetzung. *Viewpoint* bietet riesige Endgegner und eine gute Auto-Zieleinrichtung. Zusätzlich verfassen verschiedene Perspektiven das Ballerspektakel. Ein europäischer Vertrieb für das japanische Spiel steht noch nicht fest.



# Und was war sonst noch?

■ Natürlich gab es noch viele, viele weitere Spiele in London, Tokio und Berlin. Wir schauen hier mal nach, welche Highlights und sonst noch erwarten!

Unsere japanischen Freunde spielen jetzt bereits das Kartenspiel *64 Hanafuda* von Altron. Auch ESPs *Bakuretsu Muteki Bangaiō* (etwa: „Unschlagbarer, starker Bangaiō“) ist in Japan erschienen: Seine Unschlagbarkeit beweist der Kampfboter Bangaiō in einem Shoot'em Up. Hudsons *64 Wars* ist ein Kriegsspiel auf Hexagon-Grafik-Basis mit animierten Zwischensequenzen. Ebenfalls von Hudson kommt *Roboto pon Kottsu*, ein 3-D-Roboter-Actionspiel für zwei Spieler (64GB Pak-kompatibel). Und bei Banpresto's *Super Robot Taisen* gehen auch Roboter aufeinander los. Jedoch handelt es sich nur um ein 1-Spieler-Modul.



**Wilderwaters von Ubi.**

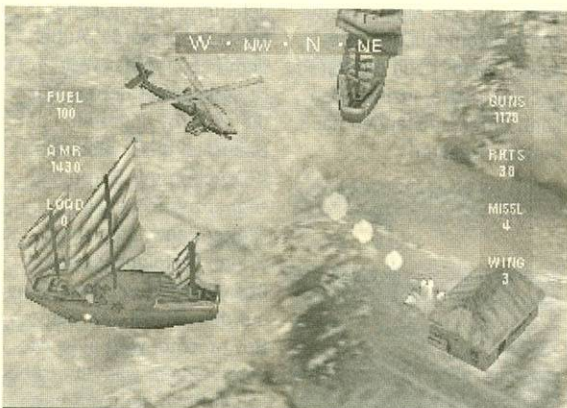
Bei Ubi Soft geht es mit Kajaks zur Sache. *Wilderwaters* bietet sechs Paddler und jede Menge wilder Flussläufe, die es zu bestehen gilt.

Infogrames bereitet ein Spiel um den Tasmanischen Teufel vor. Wenn er beim *Taz Express* Pakete ausliefert, dann gibt es einige Jump'n'Run- und Knobelaufgaben zu lösen.



**Ready 2 Rumble, Midway**

Bei Midway wird geboxt: *Ready 2 Rumble Boxing* erscheint auf dem N64 und dem GBC. Am N64 gibt es 16 Boxer und abgefahrene Grafik. *Hydro Thunder* dagegen ist ein Speedboot-Rennspiel für das N64, das im Frühjahr 2000 erscheint. Hier fahrt ihr mit einem von



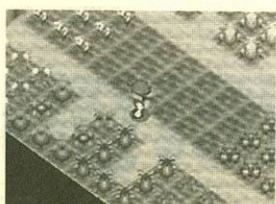
**Nuclear Strike:** Setzt euch ins Cockpit eines mit modernen Waffensystemen ausgestatteten Kampfhubschraubers.

13 Charakteren über 14 Flussstrecken. Auch das klassische Spielhallen-Abenteuer *Paperboy* freut sich auf seine Wiederkehr auf dem N64. Im Winter liefert ihr unter großen Gefahren Zeitungen in der Vorstadt aus. Kemcos Software-Reihe ist sportlich angehaucht. Gleich zwei *Top Gear*-Titel sind in Vorbereitung: Bei *Hyperbike* sitzt ihr auf einem Motorrad und rast mit bis zu vier Leuten gleichzeitig durch Wüsten und über „normale“ Straßen. Bei *Top Gear Rally*



**Road Rash von THQ.**

2 ist erstmals „echtes“ Rallye-Gefühl angesagt: Statt Rundkursen gibt es lange „Einbahnstraßen“. Ihr könnt Mitglieder der American Rally Sports Group (ARSG) werden und ein Fahrerlager besuchen. Beide Spiele sollen noch 1999 über Mitsui nach Deutschland kommen. Bei THQ sind die Babies los: *Rugrats – Die große Schatzsuche* ist gerade auch in Deutschland erschienen. Das Würfelspiel für bis zu vier Leute lockt mit verschiedenen Mini-Spielen. *Road Rash* dagegen ist heiße Motorrad-Action: Vier Fahrer können sich gleichzeitig über zahlreiche Rennstrecken prügeln. Welcher Motorrad-



**Harvest Moon von Victor.**

fahrer am Ende gewinnt, hängt nicht unbedingt von den Fahrkünsten ab: Habt ihr die beste Waffe dabei? Thema Waffe – bei *Nuclear Strike* rettet ihr am Steuer eines Kampfhubschraubers die Welt.

Bei Take 2 sind die Fische los: *Bass Hunter 64* ist eine Angelsimulation. Bis zu zwei Spieler gehen mit dem Rumble Pak auf Fischjagd und erobern Seen und Flüsse. Bei Konami freut man sich auf die Fortsetzung von *Castlevania*. Acht Jahre vor Draculas Kampf mit Carrie und Reinhard legt der Kämpfer Cornell den Grundstein für neue Abenteuer mit dem Blutsauger. Freut euch im Frühjahr darauf. Ein neues *International Superstar Soccer* ist außerdem in Vorbereitung. Die 2000er Version wartet wieder mit neuen Features auf und will EAs FIFA-Serie vom Thron stoßen. Crave übernimmt den Vertrieb von *Harvest Moon* (N64). Da freuen sich doch alle Hobby-Landwirte drauf, oder? Auch das klassische Panzerspiel *BattleZone* kommt von Crave – hier kämpft ihr in ferner Zukunft um das Überleben.

## Spielt mit Puppen

**Mattel.** TLC, die heute zu Mattel gehören, bringen das *Barbie*-Spiel *Ocean Discovery* nach Deutschland. Sucht auf dem Meeresgrund einen versteckten Schatz und erobert das Korallenriff und die Kristallstadt. *Barbie: O.D.* soll Mädchen an den Game Boy fesseln.

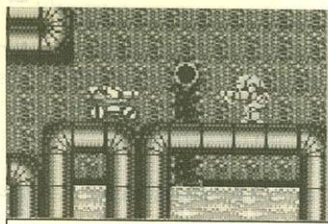
## Sonnige Spiele

### ■ GB-Abenteuer aus Japan

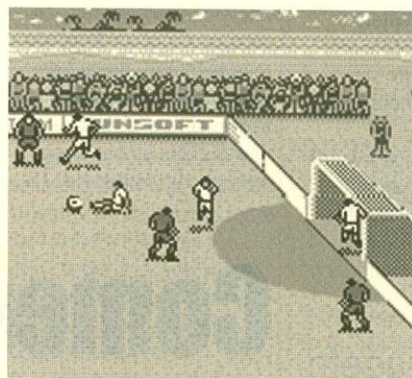
**Sunsoft.** Zum fleißigen Game Boy Color-Lieferanten entwickelt sich Sunsoft. Die Palette ist bunt gemischt: *Speedy Gonzales*, die schnellste Maus von Mexiko, ist erneut der Held eines Jump'n'Runs. In Zwischenspielen muss Speedy u. a. Motorboot-Rennen bestehen. Auch *Daffy Duck* erledigt in seinem neuen Spiel wahrscheinlich Anfang 2000 übliche Jump'n'Run-Aufgaben. Mit 5 gegen 5 geht's in *Futsal Soccer Madness* zur Sache. Das Streetsoccer-Spiel kann u. a. mit 20 Teams, diversen Special Moves und versteckten Teams aufwarten. Im Plattform-Spiel *Blaster Master* steuert ihr einen futuristischen Kampf-Buggy. Und beim Tasmanischen Teufel geht es in *Das verrückte Fressen* mit Hochgeschwindigkeit durch verschiedene Städte. Das Rennspiel wird aus der Vogelperspektive gesteuert. Sunsoft vertreibt die Spiele in Deutschland über Infogrames.



**Daffy Duck:** Ob Daffy es mit dem Bären aufnehmen kann, erfahrt ihr nächstes Jahr.



**Blaster Master:** Mit dem Kampfbuggy Sofia III macht ihr euch auf die Jagd.



**Futsal Soccer Madness:** Am Strand, im Gebirge oder in der Halle geht's zur Sache.

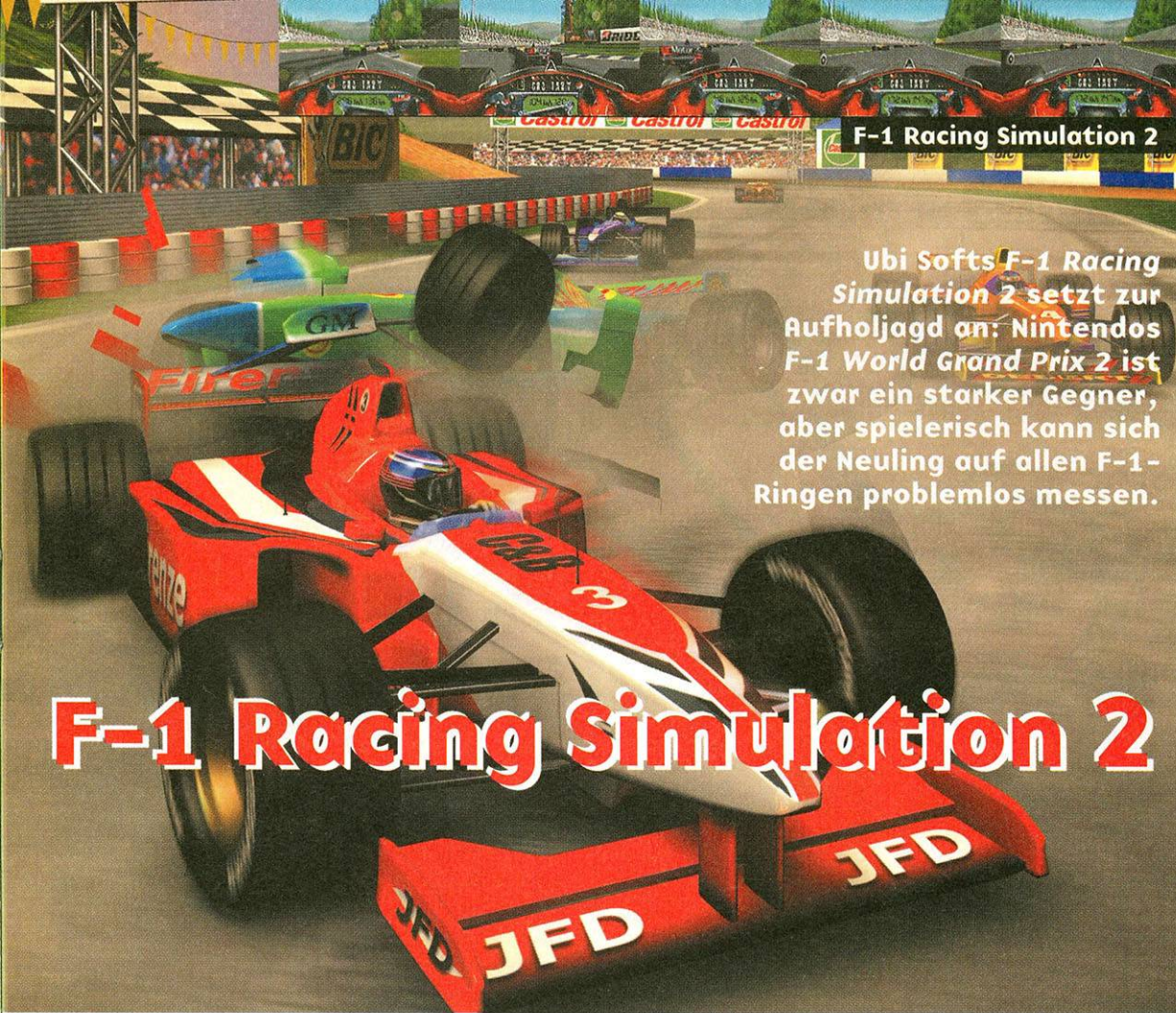
## Autorennen

**THQ.** Codemasters Autorennspiel *TOCA* wird von THQ auf den GBC gebracht. Hier fahrt ihr in der britischen Tourenwagen-Meisterschaft (BTCC) um den Titel. Fünf internationale Autobauer gehen an den Start, bis zu 300 PS stecken in den Wagen! Es gibt die offizielle Lizenz und zahlreiche Spielmodi.

## Oh, wie schön

**Infogrames.** Der Kinderbuch-Zeichner Janosch hat auch in Deutschland eine große Fangemeinde. Die versorgt Infogrames im November mit dem großen *Panama-Spiel*. Acht große Level mit 20 Aufgaben sind zu erforschen, ein neues Dialogsystem sorgt für einfache Bedienung. Das GBC-exklusive Abenteuer erscheint im November.





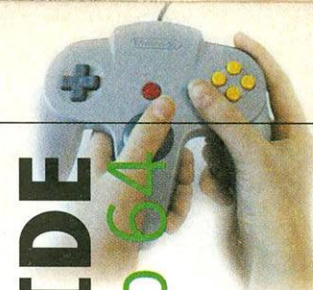
F-1 Racing Simulation 2

Ubi Softs F-1 Racing Simulation 2 setzt zur Aufholjagd an: Nintendos F-1 World Grand Prix 2 ist zwar ein starker Gegner, aber spielerisch kann sich der Neuling auf allen F-1-Ringen problemlos messen.

# F-1 Racing Simulation 2

GAME GUIDE

nintendo 64



## Wichtig Wie ihr das Fahrzeug einstellt

Die vom Modul angesetzten Grundeinstellungen sind in der Regel ausgeglichen: Ihr kommt damit gut ans Ziel. Dennoch empfiehlt es sich mit den Optionen zu spielen, an der Wagenperformance zu feilen. Wir haben auf den folgenden Seiten Vorschläge der Ubi-Programmierer aufgelistet und waren damit auf jeder Strecke erfolgreich.

### Wageneinstellung

- 1 20°
- 2 Weich
- 3 V: 8° H: 10°
- 4 V: 50 % H: 50 %
- 5 18-25-31-37-43-47
- 6 Mittel
- 7 Weich/Weich

#### 1 Lenkeinschlag

Wählt den Lenkeinschlag gemäß der Strecke: Am Nürburgring (hier fährt man schnell ...) reicht ein geringer Winkel (ca. 16°), denn es gibt wenige Kurven. Im Monaco sieht das ganz anders aus.

#### 2 Reifen

Die eingestellten Reifen sind nicht unbedingt die besten für die Situation, in der ihr fahrt. Wenn es bei der Qualifikation nicht regnet, greift ihr zu weichen Reifen – sie bringen hohe Geschwindigkeiten. Bei langen Wettfahrten ist es aber manchmal besser harte Reifen zu nehmen. Damit müsst ihr erst später (und seltener) an die Box.

#### 3 Flügel

Auf den meisten Strecken könnt ihr die Flügel um zwei oder drei Grad senken, was die Bodenhaftung verringert. Gleichzeitig erhöht sich die Geschwindigkeit: In Italien und Deutschland solltet ihr die Einstellungen belassen.

#### 4 Bremsanlage

Die Bremsen müssen so eingestellt werden, dass sie zu eurem Fahrstil passen. Wer ein „nervöses“ Fahrzeug wünscht, wählt „Weich/Hart“ (bei Punkt 7) und stellt seine

Bremse so ein, dass die Vorderräder die Hauptarbeit machen. Ein Fahrzeug, das übersteuert, ist schwieriger zu steuern als eines, das untersteuert.

#### 5 Motoreinstellung

Wann schaltet euer Rennwagen am besten in den nächsten Gang? Verschiedene Einstellungen sind für schnelle (wie Italien, 238 km/h, und Deutschland, 227 km/h), mittlere (wie Österreich, 210 km/h, Japan, 207 km/h, Luxemburg, 200 km/h) und langsame (Frankreich, 185 km/h, Ungarn, 173 km/h, sowie Monaco, 104 km/h!) Kurse geeignet. Bei langsamen Kursen braucht der Fahrer einen Wagen, der nach dem Bremsen schnell wieder in die Pötte kommt. Hier werden die Rennen nicht auf den Geraden, sondern in den Kurven gewonnen!

#### 6 Bodenfreiheit

Niemand will mit dem Hintern über die Straße hubbeln – je hügeliger die Strecke ist, desto mehr Bodenfreiheit benötigt euer Fahrzeug.

#### 7 Federung

Die Grundeinstellungen geben euch ein stabiles Auto an die Hand: Es ist vielleicht nicht schnell, aber es wird nicht so leicht unter- oder übersteuert. Experten sollten „Weich/Hart“ einstellen, das bringt zusätzliche Geschwindigkeit, erschwert aber auch das Lenken. Wer damit jedoch klarkommt, wird bald Erfolge feststellen können.

#### Fahrzeughöhe

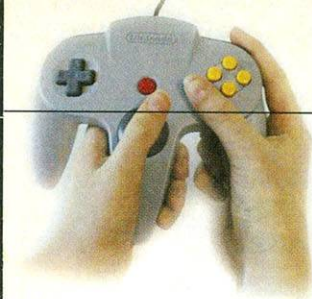
Auf flachen Strecken sucht ihr niedrige Fahrzeuge, aber wenn es hügelig wird, passt diese Einstellung nicht. Jedoch ist diese Option nicht so wichtig.

Ein Wort zum Schluss: Es gibt keine „magische“, keine perfekte Wageneinstellung. Jeder Fahrer hat eigene Vorlieben. Probiert einfach aus, was für euch passt.

## Wieviele Benzin?

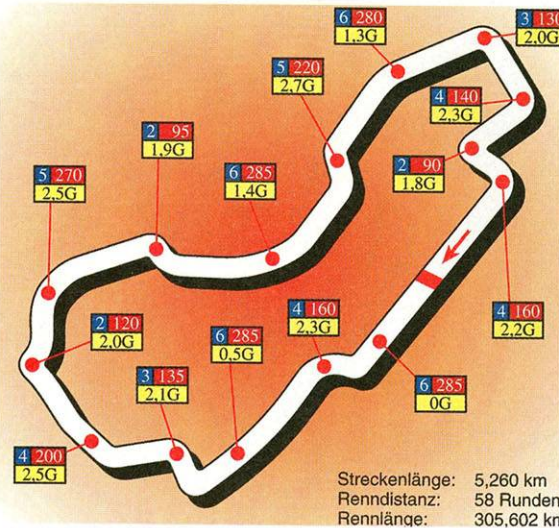
Wer nur sechs Runden dreht, benötigt keine 50 Liter. 20 reichen und dann habt ihr noch genug Benzin übrig. Denkt daran, dass Treibstoff auch zusätzliches Gewicht bedeutet – das aber kostet Geschwindigkeit. Wenn ihr lange Rennen fahrt (mit über 40 Runden), solltet ihr euch zu Beginn überlegen, wie oft ihr an die Box wollt, und dementsprechend tanken.





## GAME GUIDE • F-1 Racing Simulation 2

### Australien 58 x 5,26 km



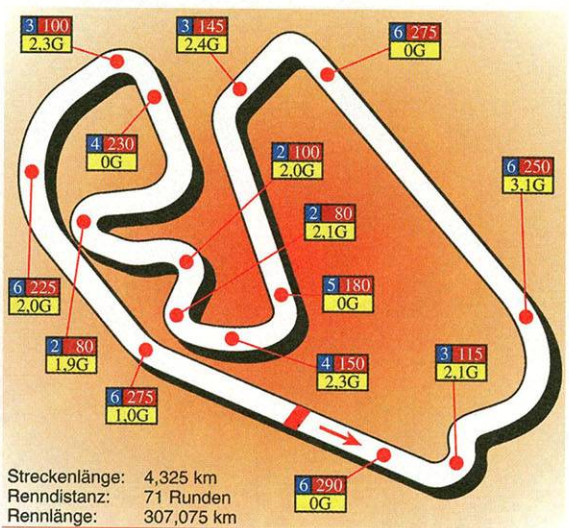
#### Wageneinstellung

- 1 22°
- 2 Weich
- 3 V: 11° H: 11°
- 4 V: 50 % H: 50 %
- 5 17-25-32-38-42-45
- 6 Mittel
- 7 Hart/Weich



Die relativ langen Geraden in Australien sorgen für hohe Fahrgeschwindigkeit.

### Brasilien 71 x 4,325 km



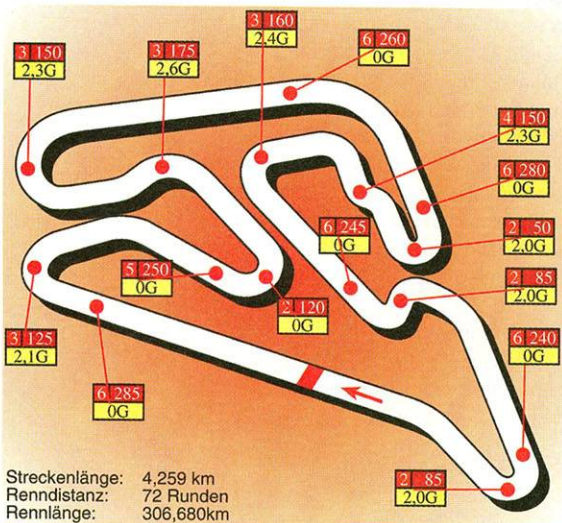
#### Wageneinstellung

- 1 22°
- 2 Weich
- 3 V: 11° H: 11°
- 4 V: 50 % H: 50 %
- 5 17-25-32-38-42-45
- 6 Mittel
- 7 Hart/Weich



Böse Kurven gleich nach dem Start – nutzt ihr sie als Chance zum Überholen oder versagt ihr im Gras?

### Argentinien 72 x 4,259 km



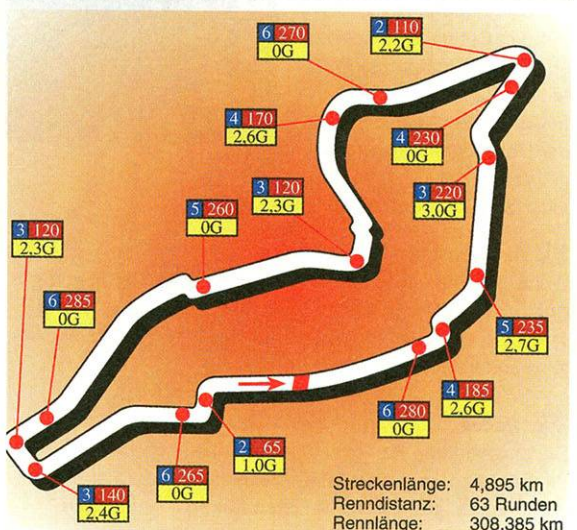
#### Wageneinstellung

- 1 22°
- 2 Weich
- 3 V: 11° H: 13°
- 4 V: 55 % H: 45 %
- 5 17-25-32-38-42-45
- 6 Hoch
- 7 Hart/Weich



Nervige Kurven dominieren das Wettrennen in Argentinien.

### San Marino 53 x 4,895 km



#### Wageneinstellung

- 1 18°
- 2 Weich
- 3 V: 9° H: 9°
- 4 V: 55 % H: 45 %
- 5 16-23-28-36-40-45
- 6 Mittel
- 7 Weich/Weich



Ein schneller Kurs: Achtet auf die unangenehme S-Kurve direkt hinter der Startgeraden.

### Beachtet die Flaggen!

Gelb: Ein Hindernis (Reifen, Auto) liegt auf der Strecke.

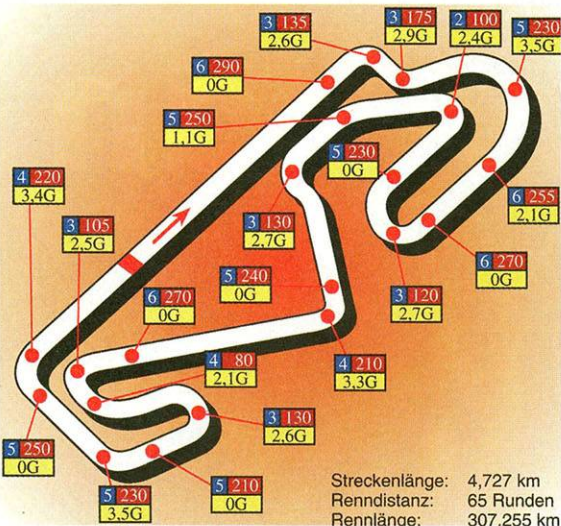
Grün: Das Hindernis ist beseitigt – gebt Gas!

Schwarz/Weiß: Ihr werdet bei einer Gemeinheit erwischt und bekommt zehn Strafsekunden.

Schwarz: Ihr seid ausgeschieden, weil ihr abgekörtzt habt, oder Gegner absichtlich gerammt habt.



## Spanien 65 x 4,727 km



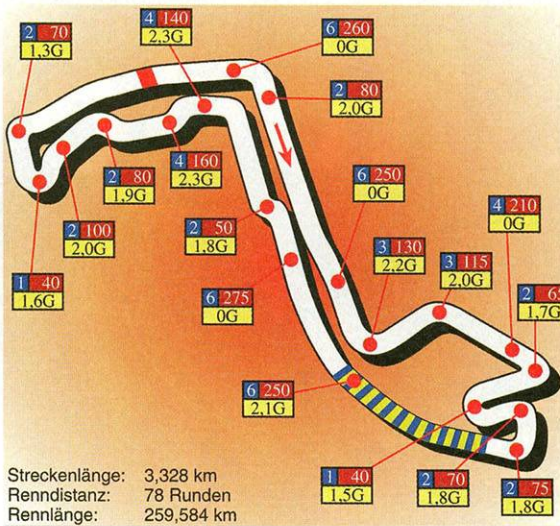
### Wageneinstellung

- 1 23°
- 2 Weich
- 3 V: 13° H: 13°
- 4 V: 55 % H: 45 %
- 5 19-26-32-37-42-46
- 6 Hoch
- 7 Hart/Weich



**Die lange Gerade** ist die Möglichkeit zum Überholen und zum Erfahren von Geschwindigkeitsrekorden.

## Monaco 78 x 3,328 km



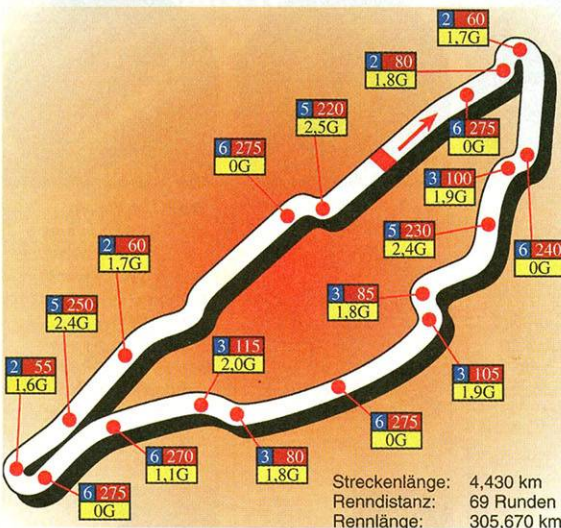
### Wageneinstellung

- 1 23°
- 2 Weich
- 3 V: 19° H: 19°
- 4 V: 50 % H: 50 %
- 5 17-23-29-35-40-43
- 6 Mittel
- 7 Hart/Weich



**Kurvenreich und eng** – wenn es regnet, seid ihr nur noch am Schliddern! Monaco ist die schwerste Prüfung.

## Kanada 69 x 4,430 km



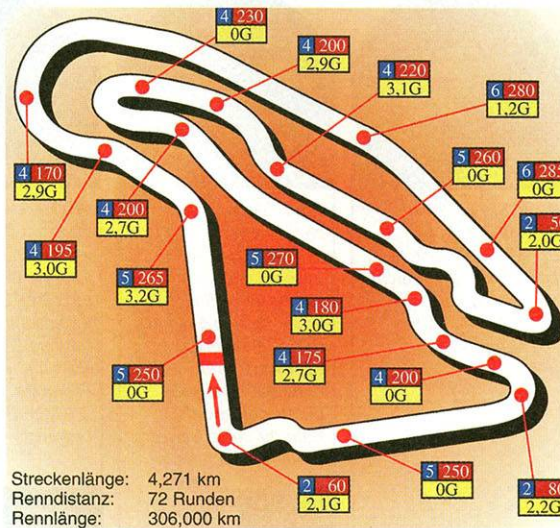
### Wageneinstellung

- 1 23°
- 2 Weich
- 3 V: 8° H: 7°
- 4 V: 55 % H: 45 %
- 5 19-27-35-40-45-49
- 6 Hoch
- 7 Hart/Weich



**Kurze Geraden und gemeine Kurven** gibt es in Kanada: Lernt den Streckenverlauf gut auswendig.

## Frankreich 72 x 4,271 km



### Wageneinstellung

- 1 22°
- 2 Weich
- 3 V: 8° H: 7°
- 4 V: 55 % H: 45 %
- 5 17-24-30-36-41-45
- 6 Hoch
- 7 Weich/Weich



**Zwei sehr enge** und jede Menge S-Kurven vermiesen den Fahrspaß etwas.



### Auf einen Blick

**Nintendo 64**  
**Preis:** ca. 130,- DM  
**Termin:** bereits erschienen  
**Hersteller:** Ubi Soft  
**Vertrieb:** Ubi Soft  
**Genre:** Sport

### Fazit

*F-1 Racing Simulation 2* von Ubi Soft und Nintendos *F-1 World Grand Prix 2* sind im Großen und Ganzen gleich gut. Die Grafik von *WGP* ist detailreicher und die Streckenführung bietet mehr Hügel, scheint etwas authentischer zu sein. Dafür hat Ubi das Tuning besser raus und bietet punktgenaue Einstellungen. Beide Produkte sind schwer und verlangen Fahrprofis, denn Anfänger haben hier kaum eine Chance – oder werden durch Geduld zu Profis. Der Mangel der Fahrerlizenz wird von *RS2* mit einem Editor ausgeglichen – ihr könnt die Kerle einfach so nennen, wie sie in Wirklichkeit heißen.

### Fun-o-Meter

no Fun — Funny — Fun-lastisch

### Profi-Meter

Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi

Fortsetzung im nächsten Heft!



## Die Waffen

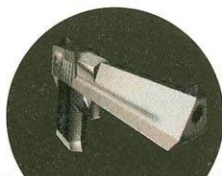
Einige Gegenstände haben wir in der letzten Ausgabe schon vorgestellt. Hier findet ihr nun das komplette Inventar von *Shadow Man*. Unter „Wo?“ findet ihr den Fundort und unter „Wozu?/Effekt:“ könnt ihr euch über den Einsatz bzw. Nutzen des jeweiligen Gegenstandes informieren. Zu den Waffen lässt sich folgendes sagen: Sämtliche Handfeuerwaffen könnt ihr nur im Reich der Lebenden verwenden. Die Munition des Violators ist im Gegensatz zu den anderen Waffen sehr spärlich im Spiel verteilt. Geht also sparsam damit um.

Shadow Man

# Shadow Man

Im zweiten Teil unseres Game Guide gehen wir nicht mehr Abschnitt für Abschnitt vor, sondern bringen euch die wichtigsten Infos und Tipps in kompakter Form. Damit sollte es euch möglich sein Legion in sein dunkles Höllenreich zurückzuschicken.

## Shadow Mans Inventar Die Waffen



### Pistole

**Wo?** Sie gehört zur Grundausrüstung.  
**Effekt:** Die Pistole kann die Untoten nicht umbringen, aber für kurze Zeit aufhalten. Die Munition ist unbegrenzt.



### Schrotflinte

**Wo?** Davon gibt es zwei. Die erste liegt in der Hütte im See in Bayou Paradis. Die zweite Flinte findet ihr in der Leichenhalle des Gardelle County Jail.  
**Effekt:** Die Schrotflinte hat eine große Durchschlagskraft. Habt ihr beide Gewehre, solltet ihr auch nicht zögern sie gleichzeitig zu benutzen.



### 0.9-SMG

**Wo?** Die 0,9 SMG gibt's im County Jail, wo ihr auf Milton T. Pike trefft.  
**Effekt:** Diese Submachine-Gun hat mittlere Durchschlagskraft und eine hohe Feuerrate. Draufhalten! Die Munition ist begrenzt.



### MP-909

**Wo?** Die MP-909 findet ihr auch im County Jail bei Marco Cruz.  
**Effekt:** Sie hat eine hohe Feuerrate und verbraucht dieselbe Munition wie die SMG. Die Munition ist auch hier begrenzt.



### Violator

**Wo?** Der Violator befindet sich in einem der Experimentierräume in den Spielzimmern.  
**Effekt:** Die stärkste Waffe. Der einzige Nachteil ist die sehr limitierte Munition. Geht sehr sparsam damit um.



## Shadow Mans Inventar Die Schlüssel

Zu den Schlüsseln gibt's nicht allzuviel zu sagen. Mit Jacks Allzweckschlüssel könnt ihr außer den Türen auch Käfige oder sonstige Dinge aktivieren. Steckt die Schlüssel immer in die vorgesehene Öffnung und seht euch gut um (auch in den Nebenräumen) – irgendwo ist bestimmt etwas passiert.

### Jacks Schlüssel



**Wo?** Jacks Schlüssel findet ihr, wenn ihr durch das Asyl-Tor schlendert.

**Wozu?** Mit diesem Allzweckschlüssel könnt ihr sämtliche Türen oder Schalter im Asyl benutzen.

### Prisma



**Wo?** Erledigt einen der drei Mörder (A. Marx, Dr. Batrachian, Jack the Ripper). Pro Mörder erhaltet ihr ein Prisma.

**Wozu?** Die Prismen sind die Schlüssel zu den Seelentoren. Dadurch erhaltet ihr Zutritt zu neuen Bereichen des Asyls.

### Gefängnis-Karte



**Wo?** Die Code-Karte befindet sich auch im Gardelle County Jail.

**Wozu?** Diese Karte gewährt Zutritt zu vielen Hochsicherheitsbereichen im Gefängnis.



## Shadow Mans Inventar Die Voodoo-Ausrüstung

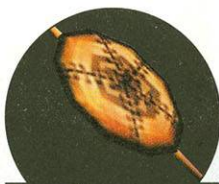
Dank Mamma Nettie und ihren Voodoo-Kräften kann auch Mike Le Roi auf ein reichhaltiges Arsenal an Voodoo-Ausrüstung zurückgreifen. Beim Einsatz der Voodoo-Waffen solltet ihr immer drauf achten, dass eure Voodoo-Kraft hoch genug ist, sonst seht ihr bei stärkeren Gegnern alt aus! Die Kalebasse hat noch einen anderen Verwendungszweck. Ihr könnt sie benutzen um die mit Veve geschützten Steinplatten zu zerschlagen. Sucht sie auf dem 9. Schattenlevel hinter einem Sargtor in der Nähe des Eingangs zum dritten Gad-Tempel (des Blutes). Die Veve-Zeichen seht ihr auf der Tarot-Karte, die sich auf die Kalebasse bezieht.



### Poigne

**Wo?** Die Poigne befinden sich hoch über dem Ausgang des Pfades der Schatten, die in den ersten Gad-Tempel (des Feuers) führen.

**Wozu?** Mit diesen Armbändern könnt ihr die Blutfälle erklimmen.



### Enseigne

**Wo?** Das Enseigne befindet sich bei den Pfaden der Schatten, und zwar dort, wo sie in das Wüste Land im Reich der Toten führen.

**Wozu?** Dieses Schutzschild kann euch im Nahkampf gute Dienste erweisen.



### Flambeau

**Wo?** Dieser Gegenstand befindet sich auf den Pfaden der Schatten am Eingang zum ersten Gad-Tempel (des Feuers).

**Wozu?** Das Flambeau wirkt als Fackel oder zum Zerschlagen der Lederhäute (Flammen-Emblem).



### Marteau

**Wo?** Im zweiten Gad-Tempel (der Prophezeiung) hinter einem Sargtor des Schattenlevels 7.

**Wozu?** Das Marteau erlaubt euch die Trommeln zu schlagen, die sich in den Gad-Tempeln befinden.



### Kalebasse

**Wo?** In der Nähe des Eingangs zum Tempel des Blutes.

**Wozu?** Dies ist eine Kürbisflasche, mit deren Hilfe ihr Voodoo-Kraft in eine kleine Kugel auf Bodenhöhe leiten könnt. Wenn die Kürbisflasche aktiviert ist, kippt Shadow Man sie auf Bodenhöhe, wodurch er eine gewaltige Voodoo-Explosion auslöst.



### La Lune

**Wo?** Im Asyl-Tor die Brücke zurücklaufen (Sargtor Schattenlevel 3).

**Wozu?** La Lune alleine hat keinen Zweck; in Verbindung mit La Soleil und La Lampe wird daraus L'Eclipser (siehe La Lampe).



### La Soleil

**Wo?** Bei den Pfaden der Schatten (Sargtor Schattenlevel 5).

**Wozu?** siehe Erklärung bei La Lampe!



### La Lampe

**Wo?** Im Tempel der Prophezeiung am Ausgang nach links gehen (Sargtor Schattenlevel 7).

**Wozu?** Zusammengesetzt ergeben La Lune, La Soleil und La Lampe den L'Eclipser-Dolch. Jetzt könnt ihr eure Schattenkräfte auch im Reich der Lebenden nutzen.

## Shadow Mans Inventar Die Bücher

Die Bücher gehören wohl zu den wichtigsten Gegenständen im Spiel. Sie enthalten nützliche Hinweise zu den fünf Massenmördern. Lest sie euch aufmerksam durch, denn in Verbindung mit den Tarot-Karten erfahrt ihr viel über die geheimen Voodoo-Mächte. Die Bücher braucht ihr in der Regel nicht zu suchen. Sie fallen euch praktisch in den Schoß.

### Buch der Schatten



**Wo?** Dieses Buch könnt ihr nicht finden.

Ihr erhaltet es automatisch, wenn ihr den ersten Cheat freischaltet.

**Effekt:** Das Buch der Schatten enthält am Ende des Spiels alle Cheats, die ihr im Laufe eures Abenteuers gefunden habt.

### Jacks Tagebuch



**Wo?** Im Asyl – Kathedrale des Schmerzes findet ihr gleich am Anfang das Tagebuch von Jack the Ripper. In diesem Buch steht die Kombination der drei Kolben im Maschinenblock. Damit ihr nicht immer nachsehen müsst, hier alle auf einen Blick.

1. Kolben: 5-5-5  
2. Kolben: 1-2-4  
3. Kolben: 3-1-2

### Netties Akte



**Wo?** Nettie überreicht sie euch gleich zu Beginn des Spiels.

**Effekt:** Enthält Profile von den fünf Massenmördern und Informationen, die Netties Prophezeiungen bestätigen.

### Die Prophezeiung



**Wo?** Dieses Buch erhaltet ihr im Prophezeiungsraum.

**Effekt:** Enthält einen Brief von einem Shadow Man früherer Zeit, in dem er beschreibt, wie er die Pfade der Schatten angelegt und die mächtigsten Artefakte gesammelt hat. Hier findet ihr außerdem die mysteriösen Tarot-Karten.

## Shadow Mans Inventar Diverses

Wie in den meisten Action-Adventures gibt es natürlich auch in Shadow Man einige Gegenstände, die sich nicht so leicht einordnen lassen. Diese Gegenstände scheinen auf den ersten Blick nicht so wichtig, sind teilweise aber von großer Bedeutung für die Lösung des Spiels.

### Medipack



**Wo?** Im Reich der Lebenden.

**Wozu?** Wie in jedem Action-Titel darf natürlich auch in Shadow Man das Medipack nicht fehlen, mit dem ihr Energievorräte auffrischt.

### Taschenlampe



**Wo?** Die Taschenlampe findet ihr in dem Mietshaus in New York, in dem Avery Marx lebt.

**Effekt:** Na ratet doch mal!

### Wundspreizer



**Wo?** Es gibt drei dieser Wundspreizer.

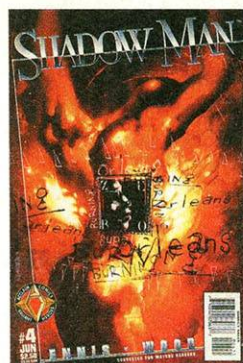
Der erste liegt auf den Käfigpfaden, der zweite in den Speichern und der dritte in der Unterstadt. **Wozu?** Die Wundspreizer sind der Schlüssel zu der Schismata in der Kathedrale des Schmerzes.

### Akkumulator



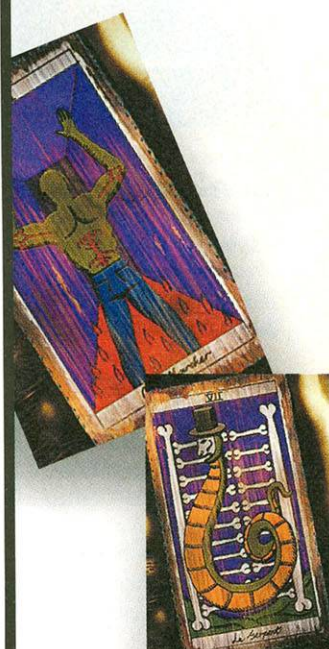
**Wo?** Fünf davon befinden sich an Orten im Reich der Lebenden.

**Wozu?** Wenn ihr alle fünf Akkumulatoren gefunden habt, müsst ihr sie in den Speichern im Asyl einsetzen. Anschließend erhaltet ihr den Violator.



## Der Comic

zu Shadow Man kommt auch nach Deutschland heraus. Beim Dino-Verlag erscheint ab Oktober eine dreiteilige Miniserie!







## Shadow Mans Inventar Die Voodoo-Tätowierungen

Natürlich sind die Tattoos, die im Spiel Gads genannt werden, keine richtigen Gegenstände. Der Vollständigkeit halber wollen wir aber auch sie hier erwähnen. Wenn ihr etwas länger gespielt habt, kommt ihr um die Tattoos nicht mehr herum! Ihr benötigt sie um vorher unzugängliche Regionen zu erreichen. Nach und nach werdet ihr durch die Gads so richtig feuerfest.



### Gad Toucher

**Wo?** Die Toucher-Tätowierung ist im Tempel des Feuers zu suchen.

**Wozu?** Mit diesem Gad könnt ihr euch an brennenden Vorsprüngen festhalten oder feurige Blöcke verschieben.



### Gad Marcher

**Wo?** Die Marcher-Tätowierung findet ihr im Tempel der Prophezeiung.

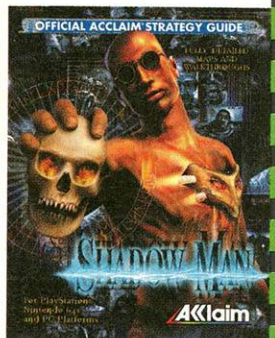
**Wozu?** Die Gad erlaubt euch über Feuer und glühende Kohlen zu gehen.



### Gad Nager

**Wo?** Sucht die Nager Tätowierung im Tempel des Blutes.

**Wozu?** Mit der letzten Gad könnt ihr euch in die Lavaseen stürzen oder durch Feuerwände gehen.



## Der Spieleberater

Im *Shadow Man*-Spieleberater, der auch beim Pro Verlag erscheint, findet ihr eine detaillierte Beschreibung aller Welten. Außerdem erfahrt ihr mehr zu den Hintergründen der Charaktere und Massenmörder. Auf über 150 Seiten findet ihr auch noch ein interessantes Interview mit den Programmierern, Gagnetaktiken u.v.m.

## 1. Abschnitt 11 Dunkle Seelen – Schattenlevel 3

Wer die ganze Welt des *Shadow Man* mit all ihren Geheimnissen kennenlernen möchte, sollte zum Spieleberater greifen, der in diesen Tagen erscheinen wird. Wir haben uns entschlossen euch mit dem Nötigsten zu versorgen. Auf den folgenden Seiten haben wir chronologisch aufgelistet, wie viele dunkle Seelen ihr in dem jeweiligen Abschnitt holen könnt und welche Schattenlevel ihr damit erreicht. Wie ihr sehen könnt, läuft das Ganze nicht linear ab. Im Gegenteil: Ihr müsst euch oft zwischen den einzelnen Leveln hin und her bewegen. Außerdem findet ihr hier noch mal Anmerkungen zu den wichtigen Gegenständen im Spiel und ihren Fundorten. Auf eine Lösungshilfe zu den Massenmördern und Legion haben wir bewusst verzichtet, da wir der Meinung sind, dass ihr die auch ohne unsere Hilfe schafft. Das soll natürlich nicht heißen, dass sie leicht zu besiegen sind. Vielmehr ist es so, dass ihr in der Regel die gleiche Taktik anwenden könnt: Draufhalten, was das Zeug hält, und gegnerischem Feuer ausweichen. Solltet ihr trotzdem noch Fragen haben, steht euch natürlich unsere Hotline zur Verfügung – oder der *Shadow Man*-Spieleberater.



Mit der voll aufgeladenen Shadow-gun genügen wenige Schüsse.



So ähnlich sieht euer Inventar nach etwas über der Hälfte des Spiels aus.

### Bayou Paradis, Louisiana:

Teddybär, 5-mm Handfeuerwaffe, Schrotflinte

### Markore – Pfade der Schatten:

1 Dunkle Seele → Schattenlevel 1  
(insgesamt 1 Dunkle Seele), Buch der Prophezeiung

### Wüstes Land – Tempel des Lebens:

4 Dunkle Seelen → Schattenlevel 2  
(insgesamt 5 Dunkle Seelen), Asson, Baton

### Asyl – Tor:

2 Dunkle Seelen → Schattenlevel 3  
(insgesamt 7 Dunkle Seelen), Jacks Schlüssel

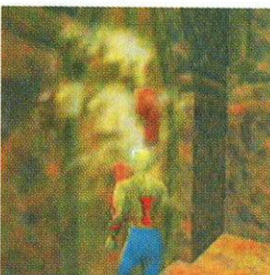
### Asyl – Kathedrale des Schmerzes:

1 Dunkle Seelen → Schattenlevel 3 (insgesamt 8 Dunkle Seelen), Marco Cruz (MP-909), Milton T. Pike (0,9-SMG)

### Tempel des Feuers:

3 Dunkle Seelen → Schattenlevel 3 (insgesamt 11 Dunkle Seelen), La Lune (L'Eclipser), Toucher (Tattoo)

## 2. Abschnitt 26 Dunkle Seelen – Schattenlevel 5



Der Nebel zeigt euch an, dass ihr einen Cheat entdeckt habt.

Zurück zu:

### Asyl – Tor:

4 Dunkle Seelen → Schattenlevel 4 (insgesamt 15 Dunkle Seelen)

### Tempel des Feuers:

2 Dunkle Seelen → Schattenlevel 4 (insgesamt 17 Dunkle Seelen), Poigne

### Markore:

2 Dunkle Seelen → Schattenlevel 4 (insgesamt 19 Dunkle Seelen)

### Prophezeiungsraum:

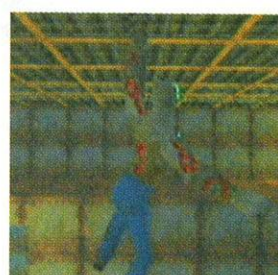
1 Dunkle Seelen → Schattenlevel 4 (insgesamt 20 Dunkle Seelen)

### Wüstes Land – Tempel des Lebens:

6 Dunkle Seelen → Schattenlevel 5 (insgesamt 26 Dunkle Seelen),

### Tempel des Feuers:

Flambeau, La Soleil (L'Eclipser)



An manchen Stellen müsst ihr euch an der Decke entlang hangeln.



### 3. Abschnitt 53 Dunkle Seelen – Schattenlevel 7

#### Asyl – Käfigpfade:

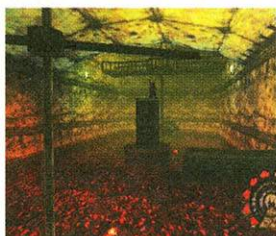
8 Dunkle Seelen → Schattenlevel 5 (insgesamt 34 Dunkle Seelen), 1 Wundspreizer

#### Asyl – Spielzimmer:

7 Dunkle Seelen → Schattenlevel 6 (insgesamt 41 Dunkle Seelen), 2 Wundspreizer

#### Tempel der Prophezeiung:

12 Dunkle Seelen → Schattenlevel 7 (insgesamt 53 Dunkle Seelen), Marteau, Marcher (Tattoo)



An diese Seele kommt ihr erst mit dem Gad Marcher, ...



... da ihr mit dieser Tätowierung über glühende Kohlen laufen könnt.

### 4. Abschnitt 70 Dunkle Seelen – Schattenlevel 7

Zurück zu:

#### Tempel des Lebens:

2 Dunkle Seelen → Schattenlevel 7 (insgesamt 55 Dunkle Seelen), Enseigne

#### Asyl – Tor:

5 Dunkle Seelen → Schattenlevel 7 (insgesamt 60 Dunkle Seelen)

#### Asyl – Kathedrale:

1 Dunkle Seelen → 7 Schattenlevel (insgesamt 61 Dunkle Seelen)

#### Tempel des Feuers:

2 Dunkle Seelen → Schattenlevel 7 (insgesamt 63 Dunkle Seelen)

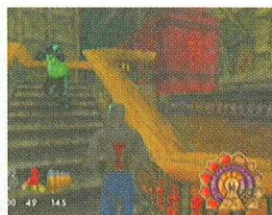
#### Asyl – Käfigpfade:

5 Dunkle Seelen →

Schattenlevel 7 (insgesamt 68 Dunkle Seelen)

#### Asyl – Spielzimmer:

2 Dunkle Seelen → Schattenlevel 7 (insgesamt 70 Dunkle Seelen)



Die Gondel im Hintergrund solltet ihr erst gegen Ende benutzen.

### 5. Abschnitt 85 Dunkle Seelen – Schattenlevel 8

#### Asyl – Lavadukte:

9 Dunkle Seelen → Schattenlevel 8 (insgesamt 79 Dunkle Seelen)

#### Tempel des Blutes:

6 Dunkle Seelen → Schattenlevel 8 (insgesamt 85 Dunkle Seelen), Gad Nager (Tattoo)



Hier solltet ihr euch nach rechts drehen ...

... und dann die Wand vor euch erklimmen.

### 6. Abschnitt 88 Dunkle Seelen – Schattenlevel 8

Zurück zu:

#### Tempel des Lebens:

1 Dunkle Seelen → Schattenlevel 8 (insgesamt 86 Dunkle Seelen)

#### Tempel des Feuers:

2 Dunkle Seelen → Schattenlevel 8 (insgesamt 88 Dunkle Seelen)

Das ist euer kleiner Bruder Luke.



### 7. Abschnitt 95 Dunkle Seelen – Schattenlevel 8

#### Tempel der Prophezeiung:

La Lame (L'Eclipsor)

#### Bayou Paradis, Louisiana:

7 Dunkle Seelen → Schattenlevel 9 (insgesamt 95 Dunkle Seelen)



Gegner räumt der Shadow Man in der Regel schnell aus dem Weg.



Hier solltet ihr die Wundspreizer ansetzen.

### Reich der Lebenden So geht's weiter

Ab hier seid ihr auf euch allein gestellt. Ihr könnt jetzt zwar noch über 20 Dunkle Seelen einsammeln, benötigt diese aber nicht alle um das Spiel zu lösen. Seelen, die ihr unterwegs findet, solltet ihr natürlich auf jeden Fall mitnehmen. Um zum finalen Endgegner zu gelangen müsst ihr vorher die fünf Serienmörder besiegen, die sich alle im Reich der Lebenden aufhalten. Dazu benötigt ihr die Wundspreizer, denn damit öffnet ihr die Portale zu den einzelnen Serienmördern. Noch ein kleiner Tip für Legion: Eure Shadowgun solltet ihr für jeden Schuss vollständig aufladen, da ihr den Finsterling so etwas leichter zur Strecke bringen könnt.

#### Dunkle Seelen & Schattenlevel

|     |               |                   |
|-----|---------------|-------------------|
| 1   | Dunkle Seele  | 1. Schattenlevel  |
| 3   | Dunkle Seelen | 2. Schattenlevel  |
| 7   | Dunkle Seelen | 3. Schattenlevel  |
| 15  | Dunkle Seelen | 4. Schattenlevel  |
| 23  | Dunkle Seelen | 5. Schattenlevel  |
| 35  | Dunkle Seelen | 6. Schattenlevel  |
| 51  | Dunkle Seelen | 7. Schattenlevel  |
| 71  | Dunkle Seelen | 8. Schattenlevel  |
| 95  | Dunkle Seelen | 9. Schattenlevel  |
| 120 | Dunkle Seelen | 10. Schattenlevel |

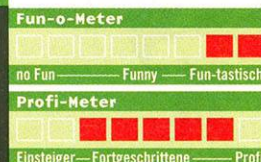


#### Auf einen Blick

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

#### Fazit

Shadow Man 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 Shadow Man ein Muss-Spiel für das Nintendo 64. Ein besonderes Lob verdient auf jeden Fall noch die deutsche Synchronisation, die wirklich genial gelungen ist.





Rayman 2

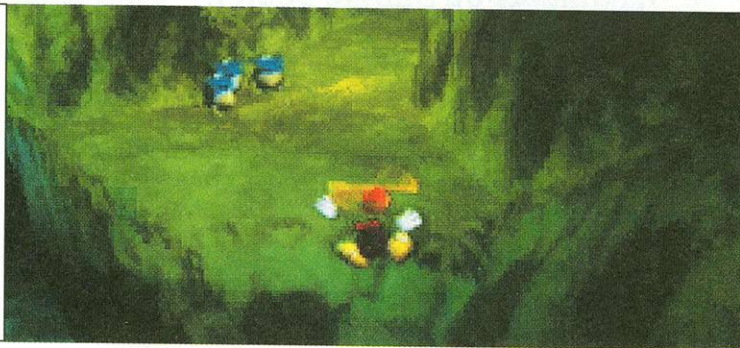
# Rayman 2

Fiese Piraten unterdrücken die Welt und Rayman wird von ihnen gefangengehalten. Er ist der Einzige, der etwas gegen die Tyrannei unternehmen kann. Wir zeigen euch, wie ihr einige der Levels schafft!

## Level 1 Die Wälder des Lichtes

Das erste Level dient dem Üben der grundlegenden Aktionen Raymans. Hier lernt ihr den Umgang mit seiner magischen Faust, das Springen mit Hilfe des Propellers und das Hochziehen an Vorsprüngen. Sammelt alles ein, was so rumliegt, und schießt zweimal auf den Käfig, damit der aufplatzt.

**Knapp:** Bereits im ersten Level muss man ganz schön haarige Sprünge hinlegen. Ohne Propeller-Unterstützung läuft hier gar nichts!



## Level 2 Die Feenlichtung

Hier muss Rayman erstmals klettern und hangeln: Haltet immer nach Schlingpflanzen an Steinwänden und Bäumen Ausschau, wenn ihr sonst keinen Ausweg seht. Am Schiffswrack ballert ein Pirat auf Rayman! Stellt euch auf die Luke, wartet bis der Pirat schießt und springt im letzten Augenblick zur Seite. Die Luke wird von der Kugel zerstört und ihr könnt hinunter. Klettert am Netz hoch und passt auf die herunterfallenden Brocken auf. Hinter der Tür, die ihr mit einem Faustschlag öffnen könnt, befindet sich ein Raum mit zahlreichen Laserbarrieren.



**1** So explodiert die Maschine: Nehmt euch ein Pulverfass und bleibt stehen.



**2** Werft es hoch, schießt auf die ankommende Kanonenkugel, fangt das Fass ...



**3** ... wieder auf und geht zur Maschine. Zielen und ... Bang!



**Schaut** euch immer nach Schlingpflanzen um. Daran kann Rayman hochklettern.

Die müssen per Schalter ausgeknipst werden. Ihr schlagt (oder schießt) einfach nur drauf. Das Schwierigste an diesem Level ist die Zerstörung der Maschine, mit der die Fee gefangengehalten wird. Wie ihr das hinkriegt, steht in den drei Bildkästen oben.



**Mit dem Propeller** gleitet ihr langsam Richtung Schalter und legt ihn mit der Faust um.

### Abgedreht!

Rayman kann mit Hilfe seines Propellers seine Sinkgeschwindigkeit verringern. Seine Sprünge haben dadurch eine größere Reichweite. Und wenn er in Wirbelstürme hineinfliegt, gewinnt er an Höhe!



## Level 3 Die Sümpfe des Erwachens

In den Sümpfen reitet Rayman auf dem Rücken einer Art Dino durch die grüne Brüche. Hier muss er allen Hindernissen ausweichen, Lums (= Extra-Symbole) aufsammeln und Käfige zertrümmern. Damit diese aufgehen, steuert Rayman einfach auf sie zu! In erster Linie kommt es auf schnelle Reflexe und gutes Augenmaß an.

Im Laufe des Spiels werdet ihr mit mehreren Situationen dieser Art konfrontiert. Der „Weg des Lebens“ ist so ein Beispiel. Level wie „Die Zuflucht von Wasser und Eis“ und der „Sumpf“ enthalten auch solche Abschnitte, bei denen es auf gutes Reaktionsvermögen ankommt.

An dieser Bomben-Ansammlung kommt ihr am ehesten vorbei, wenn ihr euch weit links haltet und weit springt.



## Level 4 Die Zuflucht von Wasser und Eis



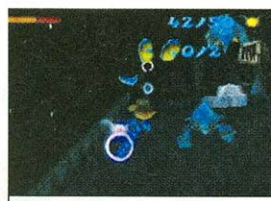
Packt den Propeller aus und schießt auf die Stalaktite, als wäre es eure letzte Tat!

Die wohl härteste Nuss, die in diesem Level zu knacken ist, ist der Wächter Aglagl. Der eisige Geselle bewirft euch mit Eisbrocken und ist oben-drin sehr treffsicher. Weicht den Geschossen aus, indem ihr euch dauernd hin und her bewegt und hochspringt. Es sei noch gesagt, dass es sinnlos ist Aglagl zu beschießen. Zwischen zwei seiner Angriffe bewegt ihr euch etwas nach links und schießt auf den ersten violetten Lums. Versucht am Wächter vorbeizuschwingen, sobald ihr an der magischen Kette hängt (Analog-Stick!). Sobald ihr den höchsten Punkt der

Schwingung erreicht, lasst ihr die Kette los und schießt auf den nächsten Lums. Es ist hierbei wichtig, dass ihr genau in die Richtung des Lums schießt, denn sonst erwischt ihr ihn nicht! Wiederholt diesen Vorgang, bis Rayman zum letzten Lum gelangt. Dort lasst ihr die Kette los und packt sofort den Propeller aus. Dreht Rayman in die Richtung der Stalaktite und schießt wie wild drauf los. Irgendwann fällt sie Aglagl auf den Schädel. Geschafft!



Wartet den richtigen Augenblick ab, ehe ihr den ersten Lums anvisiert!



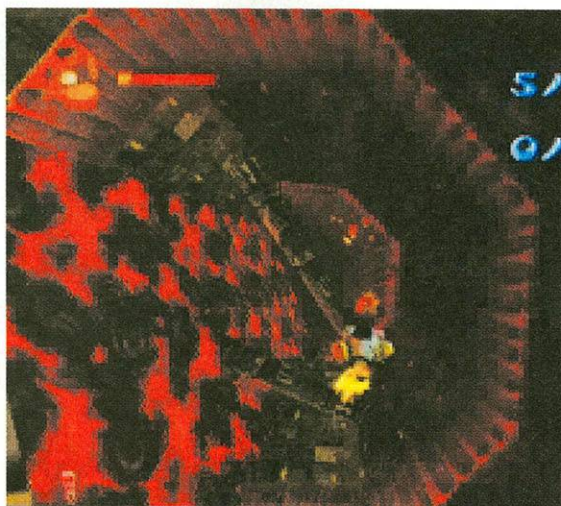
Bevor ihr auf den nächsten Lums schießt, solltet ihr Rayman in seine Richtung drehen.

## Level 5 Das Krähenest

Ihr befindet euch jetzt in der Höhle des Löwen. Der Chef-Pirat tritt euch mit einem ferngesteuerten Riesen-Robo gegenüber. Mit den gefährlichen Kanonen-Salven will er Rayman dem Erdboden gleichmachen. Seine Kanonenkugeln schickt ihr mit der Zauberfaust zurück an den Absender. Dazu müsst ihr euch im richtigen Winkel zum Roboter befinden. Habt ihr getroffen, fällt er erstmal aufs Kreuz. Wenn er dann wieder aufsteht, beschießt er Rayman mit Feuerkugeln: Die könnt ihr nicht zurückstoßen! Wenn der Pirat sich beruhigt hat, macht er wieder mit den Kanonenkugeln weiter. Beim dritten Treffer gibt das Gitter unter euren Füßen nach und ihr stürzt samt Robo in eine Lavagrube. Mit Hilfe der Rakete seid ihr in der Lage zu fliegen! Der Robo klammert sich an zwei Wänden fest um nicht abzustürzen – Rayman will aber, dass er in die Lava fällt! Fliegt in einen der beiden Gänge auf der linken Seite. In einem von beiden seht ihr ein gelbes Schimmern – das ist ein Lum! Fliegt dorthin und holt die Munition. Düst dann zurück zum Robo und schießt ihm einmal auf die linke und einmal auf die rechte Hand.

Er lässt los und fällt in die Lava. Jetzt erkennt ihr eine grüne Stelle in seiner Panzerung. Die restliche Munition feuert ihr darauf ab. Wenn der Roboter schießt, müsst ihr einen Looping drehen um den Geschossen zu entkommen. Fliegt jetzt wieder in den Gang, in dem das Schimmern zu sehen ist (immer abwechselnd einer der zwei Gänge), und wiederholt die Prozedur.

Wenn der Robo kurz vor der Zerstörung steht (das seht ihr an seinem Energiebalken), steigt der Lavapegel an: Manchmal muss sich Rayman ganz schön schmal machen um die Munition erreichen zu können. Beeilung! Schafft ihr es ihn ein letztes Mal zu treffen, habt ihr das Ziel des Spiels erreicht und ihr seht die Schlusssequenz.



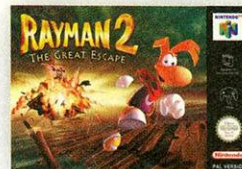
In den Gängen, in denen ihr die Munition holt, geht es ganz schön eng zu!



Ihr müsst im richtigen Winkel zum Gegner stehen, um die Kugeln zurückzuschleudern.



Getroffen! Vorsicht, wenn der Robo aufsteht. Er schießt dann erstmal mit Feuerkugeln!



### Auf einen Blick

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

### Fazit

Mit Rayman 2 ist Ubi Soft mal wieder ein guter Wurf gelungen. Grafik und Sound genügen auch hohen Ansprüchen und der Spielspaß wird nicht zuletzt durch die vielen „Spiele im Spiel“ garantiert. Auch wenn manche Abschnitte für hartgesottene Zocker-Asse gedacht sind und von Anfängern viel Übung verlangen, wird Jedermann viele Stunden Spaß an diesem Titel haben!

### Fun-o-Meter

no Fun — Funny — Fun-tastisch

### Profi-Meter

Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi



# TOP 5

## LESERCHARTS

Nintendo 64



Legend of Zelda: The Ocarina of Time



SW: Episode 1 Racer



Mystical Ninja 2



Castlevania 64



Mario Party

Game Boy Color  
Game Boy



Legend of Zelda DX - Link's Awakening



Super Mario Bros. DX



Rugrats - Der Film



Quest for Camelot

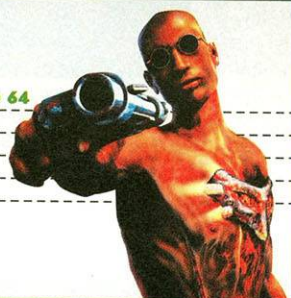


Conkers Quest

**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 jeweils eins  
von drei Spielen für das  
Nintendo 64 und den  
Game Boy.  
Vergesst aber nicht euer  
System anzugeben!

## VERKAUFSCARTS

Nintendo 64



Shadowman



Mario Golf



SW: Episode 1 Racer



Zelda - Ocarina of Time

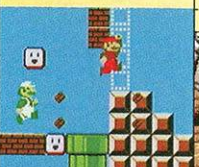


Command & Conquer

Game Boy Color  
Game Boy



Pokémon Rote & Blaue Edition



Super Mario Bros. DX



Conker's Pocket Tales



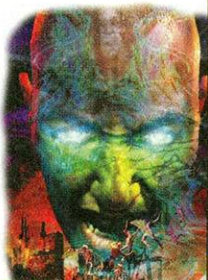
Zelda: Link's Awakening DX



F-1 World Grand Prix

## REDAKTIONSCHARTS

Nintendo 64  
Game Boy  
Game Boy Color



Shadowman



Jet Force Gemini



Pokémon Rote & Blaue Edition



Rayman 2



Rainbow Six

Sonderpreis: Unter allen  
Einsendern verlosen wir  
diesmal einen  
original japanischen  
Totoro! Macht mit!







## Tipptime der NFV 47: November /Dezember '99

### Star Wars-Chaos

Nintendo 64

#### Nachtrag

**So viele Anrufe und Briefe** wie in den letzten Wochen bekommen wir nur selten. Unsere beiden Cheats zu *Star Wars: Episode 1 Racer* und *Star Wars: Rogue Squadron* haben für recht große Verwirrung gesorgt – das Wort Halifax ist redaktionsintern mittlerweile verboten. Sollte es trotzdem jemand benutzen, so wird er mit mindestens zwei Spielstunden *Superman* auf dem N64 bestraft.

### Star Wars: Rogue Squadron



**Wegen des Rogue Squadron-Codes** lief die Hotline heiß. Hier ist der richtige!

**Komischerweise funktioniert** der Code bei uns in allen nur denkbaren Varianten, bei euch ist das wohl nicht der Fall. Probiert einfach eine der beiden folgenden Versionen aus: **HALIFAX?** (Ja, das war's schon!) oder **HALIFAX?** **!YNGWIE!** **HALIFAX?**. Eine dieser beiden Varianten muss einfach funktionieren – ohne Wenn und Aber!

### Star Wars: Episode 1 Racer



**Drückt keine C-Tasten,** sondern gebt die Kombination am Steuerkreuz ein!

**Mit der Eingabe von** RRTANGENT und ABACUS hatte eigentlich keiner Probleme. Die Schwierigkeiten kamen erst mit der Eingabe von **▲, ■, ▼, □** auf. Diese Tastenkombination wird nicht auf den C-Tasten (also: **○, ⊙, ⊕** und **⊗**), sondern auf dem Steuerkreuz eingegeben! Außerdem muss sie ziemlich schnell und präzise eingegeben werden, so dass ihr es mehrmals hintereinander ver-

suchen solltet. Möge der richtige Code mit euch sein!

### Beetle Adventure Racing

Nintendo 64

#### Cheat Codes

**Alien Beetle:** Gewinnt den „Professional Championship“ um den Alien Beetle freizuschalten.

**Bonus-Mode:** Schließt alle „Standard Championships“ erfolgreich ab um den Bonus-Mode freizuschalten.

**Police Beetle:** Wenn ihr den Bonus-Modus gewinnt, entdeckt ihr den Police Beetle. Haltet während der Fahrt **⬇** gedrückt um die Sirene zu aktivieren: Dadurch halten die anderen Fahrer an.

**Quick Start:** Drückt am Anfang eines Rennens schnell



**Wer den Raketenstart nicht schafft,** versucht es mit der L-Taste!

den **L**-Knopf sobald „Go“ erscheint. Ihr startet das Rennen mit über 40 mph.

### In-Fisherman Bass Hunter 64 (NTSC)

Nintendo 64

#### Cheats

**Gebt diese Codes** im „Cheat Code Screen“ unter Optionen ein.

**WHATADRAG** langsames Boot  
**HYPERBOAT** sehr schnelles Boot

**BAGDSNAGS** ihr könnt ohne Probleme angeln

**MONDOFISH** großer Fisch

**ALLDCASH** massenweise Geld

**SUPERLURE** ihr könnt einfacher Fische fangen

**IWINIWIN** ihr gewinnt alle Turniere

**RUBADUBDUB** euer Boot

wird zur Badewanne

**HEADADBIGA** ihr könnt dem Angler einen großen Kopf verpassen.

### Superman

Nintendo 64

#### Levelanwahl

**Startet das Spiel** im 1-Spieler-Modus. Spielt bis ihr die Möglichkeit habt dass

Spiel zu sichern. Drückt dann „Reset“ und ladet das Spiel wieder ein. Jetzt müsste die Aufforderung kommen, das Rumble Pak einzulegen. Haltet L und B gleichzeitig für eine Sekunde und drückt dann A. Nun sollte die Levelanwahl auf dem Bildschirm erscheinen.

### Fighting Force 64

Nintendo 64

#### Unverwundbarkeit

**Haltet im Titelsbildschirm** die **L**-Taste und drückt **□, ▲** und **○**. Ihr seid jetzt im Charakter-Auswahlmodus. Nachdem ihr einen Charakter gewählt habt, geht ihr nahezu unbesiegt ins Spiel.

#### Extra-Geld



**Bei Fighting Force** geht es mit Codes noch mehr zur Sache!

**Führt mehrmals** hintereinander eine Roll-Attacke gegen eine Wand aus, bis das Geld erscheint.

#### Zusatzwaffen

**1. Motor:** Zerstört ein Auto total. Smasher kann dann den Motor nehmen und ihn als Waffe benutzen.

**2. Flugzeugkanone:** Zerstört das Flugzeug am Flugplatz, dann könnt ihr dessen Kanone einsetzen.

**3. Zerdeppert** die zwei großen, schwarzen Gebilde im Hovercraft-Level. Ihr erhaltet eine Leuchtpistole.

**4. Zerstört** das Polizeiauto im Car Park-Level um einen Raketenwerfer zu finden.

### WWF Attitude

Game Boy Color

#### Undertaker-Passwörter

**Nachdem wir euch** in der letzten Ausgabe schon die Passwörter von „The Rock“ präsentiert haben, gibt's in dieser Ausgabe die Undertaker-Passwörter:

1. SGKTCRHG
2. RKGQDSJK
3. QJHRFTKJ
4. PCDNGLBC
5. NBFPHMCB
6. MFBLJNDF

7. LDCMKPFD
8. KRSJLGQR
9. JQTKMHRQ
10. HTQGNJST
11. GSRHPKTS
12. FMNDQBLM
13. DLPFRCLM
14. CPLBSDNP
15. BNMCTFPN
16. TRJSBQGH
17. SQKTCRHG
18. RTGQDSJK

### Harvest Moon

Game Boy Color

#### Bauerntricks

**Mehr Eier:** Kauft euch ein Huhn. Nehmt das erste Ei, das es legt, und werft es gegen eine Wand. Entfernt das Ei mit der Sichel von der Wand und legt es in die Schachtel. Der Trick: Ihr könnt das eine Ei mehrmals von der Wand kratzen!

**Teure Eier:** Nehmt ein von euren Hühnern gelegtes Ei und legt es in den Brüter. Geht dann zum Viehhändler und bietet ihm ein Huhn an. Wählt nun das Ei aus und der Händler bezahlt den Preis eines Huhns dafür!

### NFL Quarterback Club 2000

Nintendo 64

#### Flubber-Ball

**Geht in der Code-Eingabe** „FLBBR“ ein. Der Ball verhält sich daraufhin so merkwürdig wie im Film „Flubber“.

#### Fumble-Modus

**Geht ihr in der Code-Eingabe** „bttrfngs“ ein, wird der Fumble-Modus zu aktiviert.

#### Verletzte Spieler

**Um sehr viele verletzte** Spieler zu erhalten (wem's Spaß macht), gebt in der Code-Eingabe „HSPTL“ ein.

#### Rugby Modus

**Auch für diesen Code** müsst ihr euch wieder in die Code-Eingabe begeben und „rgby“ eingeben.

### Re-Volt

Nintendo 64

#### Cheats

**Umkehr-Kurse:** Um die Kurse falsch herum fahren zu können müsst ihr auf allen Kursen in der „Time-Trial-Challenge“ die Bestzeit erreichen.

# TIPPTIME

### 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)



### Spiegel-Kurse:

Um die Spiegel-Kurse freizuschalten müsst ihr auf allen Umkehr-Kursen in der „Time-Trial-Challenge“ die Bestzeit erreichen.



**Extra-Autos** müssen freigeschaltet werden.

### Umkehr-Spiegel-Kurse:

Um die Umkehr-Spiegel-Kurse freizuschalten müsst ihr auf allen Spiegel-Kursen in der „Time-Trial-Challenge“ die Bestzeit erreichen.

### Extra-Kurse und Autos:

Wenn ihr eine Meisterschaft (egal ob Bronze, Silber, Gold oder Platin) als erster in den Punkte-Rängen beendet, bekommt ihr neue Kurse und Autos. Bei Bronze und Silber bekommt ihr eher langsamere Wagen und leichter Strecken. Bei Gold und Platin schaltet

ihr eher schnellere Wagen und schwierigere Strecken frei.

### Versteckte Fahrzeuge im Practice-Modus:

Um die Fahrzeuge freizuschalten müsst ihr in jedem Level des Practice-Modus den Stern einsammeln. Um zu kontrollieren wie viele Sterne euch noch fehlen könnt ihr im Hauptbildschirm den „Progress Table“ aufrufen.

Folgende Autos bekommt ihr:

Ghengis Kar & Pole Pos (Easy)  
R6-Turbo & NY 54 (Medium)  
Mouse & B. Ballistics (Hard)  
AMW & Toyeca (Extreme)

|        |      |
|--------|------|
| Luis   | 3333 |
| Marka  | 1112 |
| Mike   | 3333 |
| Mitch  | 4393 |
| Monty  | 1836 |
| Nico   | 4440 |
| Paula  | 0425 |
| Paulo  | 0517 |
| Raiden | 3691 |
| Rog    | 8148 |
| Root   | 6000 |
| Ryan   | 1029 |
| Todd   | 1122 |
| Turmel | 0322 |
| Sal    | 0201 |
| Shinok | 8337 |
| Shun   | 0530 |
| Van    | 1234 |
| Zz     | 1221 |
| Skull  | 1111 |
| Brain  | 1111 |
| Kevin  | 1234 |

### Codes

Die Codes werden folgendermaßen (im Vs.-Bildschirm) eingegeben: Die erste Ziffer nach dem Code gibt an, wie oft ihr die Turbo-Taste drücken müsst, die zweite Ziffer gibt an, wie oft ihr die Sprung-Taste zu betätigen habt und die dritte Ziffer steht für den Druck auf die Pass-Taste. 5-2-4 bedeutet z. B. dass ihr 5 x Turbo, 2 x Sprung und 5 x Pass drücken müsst um den Code zu aktivieren.

| Wirkung:             | Code:                                      |
|----------------------|--------------------------------------------|
| Immer Receiver       | 2-2-2- <input checked="" type="checkbox"/> |
| großer Ball          | 0-5-0- <input checked="" type="checkbox"/> |
| großer Spielerkopf   | 2-0-0- <input checked="" type="checkbox"/> |
| große Köpfe (Team)   | 2-0-3- <input checked="" type="checkbox"/> |
| große Spieler        | 1-4-1- <input checked="" type="checkbox"/> |
| Cancel „Always QB“   | 3-3-3- <input checked="" type="checkbox"/> |
| Cancel „Always Rec.“ | 3-3-3- <input checked="" type="checkbox"/> |
| schnelles Passen     | 2-5-0- <input checked="" type="checkbox"/> |
| schneller Turbo      | 0-3-2- <input checked="" type="checkbox"/> |
| Asphaltplatz         | 3-0-1- <input checked="" type="checkbox"/> |
| Hartplatz            | 3-0-3- <input checked="" type="checkbox"/> |
| Rasen                | 3-0-0- <input checked="" type="checkbox"/> |
| Schnee               | 3-0-4- <input checked="" type="checkbox"/> |
| Field Goal Perc.     | 0-0-1- <input checked="" type="checkbox"/> |
| Green Bay Pack. PB   | 1-2-2- <input checked="" type="checkbox"/> |
| Team ohne Köpfe      | 1-2-3- <input checked="" type="checkbox"/> |
| verberge Namen des   |                                            |
| Angespielten         | 1-0-2- <input checked="" type="checkbox"/> |
| riesiger Kopf        | 0-4-0- <input checked="" type="checkbox"/> |
| Hyper-Blitz          | 5-5-5- <input checked="" type="checkbox"/> |
| unsichtbar           | 4-3-3- <input checked="" type="checkbox"/> |
| unsichtb. QB         | 3-4-2- <input checked="" type="checkbox"/> |
| Markiere unsicht-    |                                            |
| baren Angespielten   | 3-3-3- <input checked="" type="checkbox"/> |
| späte Treffer        | 0-1-0- <input checked="" type="checkbox"/> |
| Nachtspiel           | 0-2-2- <input checked="" type="checkbox"/> |
| keine CPU-Unterst.   | 0-1-2- <input checked="" type="checkbox"/> |
| keine First Downs    | 2-1-0- <input checked="" type="checkbox"/> |
| kein Kopf (Spieler)  | 3-2-1- <input checked="" type="checkbox"/> |
| kein Kopf (Team)     | 1-2-3- <input checked="" type="checkbox"/> |
| keine Treffer des    |                                            |
| Ziel-Empfängers      | 3-2-1- <input checked="" type="checkbox"/> |

## Monster Truck Madness 64

Nintendo 64

### Neue Strecken + Passwörter

#### Aztec Valley:

Beendet im Easy-Modus eine Strecke erfolgreich.

#### Alpine Challenge:

Beendet im Medium-Modus eine Strecke erfolgreich.

#### Death Trap:

Beendet im Hard-Modus eine Strecke erfolgreich.

#### Sound Effects:

Drückt während der Fahrt die ☒-Taste und ihr hört einige lustige Geräusche.



Mit diesen Autos ist man echt der „King of the Road“.

### Passwörter:

#### Beginner:

|                 |                                                 |
|-----------------|-------------------------------------------------|
| Ruins:          | G, 8, P, N, J, 2, L, 0                          |
| Junk Yard:      | J, P, X, Q, Y, N, 4, G                          |
| The Heights:    | M, P, O, T, 1, Q, 9, R, 4                       |
| Voodoo Island:  | P, 4, 3, W, 4, T, C, P, 4, F, 8                 |
| Greenhill Pass: | 5, 8, 6, 2, 7, W, F, X, 9, 4, 2, 3, G           |
| Wasteland:      | V, 4, 9, 2, 8, 2, 2, 0, C, L, 5, 6, B, 5, V     |
| Aztec Valley:   | Y, Y, C, 5, D, 2, L, 3, F, 6, 8, 9, 2, 8, 6, B, |

#### Intermediate:

|                   |                                                                                                                                                            |
|-------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ruins:            | G, B, G, J, 5, M, T, L                                                                                                                                     |
| Junk Yard:        | J, N, J, M, Q, L, 7, S                                                                                                                                     |
| The Heights:      | M, J, M, P, T, <input checked="" type="checkbox"/> , X, R, N                                                                                               |
| Voodoo Island:    | P, J, P, S, W, R, 0, <input checked="" type="checkbox"/> , 8, 9, R                                                                                         |
| Greenhill Pass:   | S, B, S, V, 2, <input checked="" type="checkbox"/> , 3, X, B, C, <input checked="" type="checkbox"/> , 4, <input checked="" type="checkbox"/>              |
| Wasteland:        | V, B, V, Y, 2, X, 6, 0, <input checked="" type="checkbox"/> , F, D, 7, B, 2, M                                                                             |
| Aztec Valley:     | Y, F, Y, 1, 5, 0, 9, 3, H, <input checked="" type="checkbox"/> , G, <input checked="" type="checkbox"/> , <input checked="" type="checkbox"/> , 5, 6, 7, 5 |
| Alpine Challenge: | 1, N, 1, 4, 8, 3, C, 6, K,<br>L, J, D, H, 8, 9, <input checked="" type="checkbox"/> , G, 4, N                                                              |

#### Expert:

|                   |                                                                                                                                |
|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ruins:            | G, K, G, H, <input checked="" type="checkbox"/> , G, <input checked="" type="checkbox"/> , <input checked="" type="checkbox"/> |
| Junk Yard:        | J, G, J, K, L, J, P, <input checked="" type="checkbox"/>                                                                       |
| The Heights:      | M, S, M, N, <input checked="" type="checkbox"/> , M, 7, Q, W                                                                   |
| Voodoo Island:    | P, K, P, Q, R, P, <input checked="" type="checkbox"/> , T, 7, 9, 3                                                             |
| Greenhill Pass:   | S, K, S, T, <input checked="" type="checkbox"/> , S, D, W, <input checked="" type="checkbox"/> , C, 6, 1, R                    |
| Wasteland:        | V, O, V, W, X, V, G, Z, D, F, 9, 4, 6, 3, R                                                                                    |
| Aztec Valley:     | Y, G, Y, 2, 0, 9, Y, J, 2, G, <input checked="" type="checkbox"/> ,<br>C, 7, 9, 6, 4, 6, 2                                     |
| Alpine Challenge: | 1, 0, 1, 2, 3, 1, M,<br>5, J, L, F, <input checked="" type="checkbox"/> , C, 9, 7, 9, S, 0, D                                  |
| Death Trap:       | 4, 0, 4, 5, 6, 4, P, 8, M,                                                                                                     |

## The New Tetris

Nintendo 64

### Flotte Sache

**Turbo Modus:** Wählt den Einzelspielermodus und tippt 2FAST4U als Namen ein. Geht dann auf OK und drückt die A-Taste. Bereits zu Spielbeginn werden die Steine sehr schnell fallen.

**Computer-Turbo:** Wenn ihr anstelle des oberen Codes AI2EZ4U eingibt, fallen die Steine beim Computer sehr schnell, während eure mit ganz normaler Geschwindigkeit kommen.

## NFL Blitz 2000

Nintendo 64

### Bonus-Spieler

| Name:  | Code: |
|--------|-------|
| Beth   | 7761  |
| Billz  | 0526  |
| Brian  | 0818  |
| Daniel | 0604  |
| Dbn^   | 6969  |
| Ed     | 3246  |
| Gene   | 0310  |
| Grinch | 2220  |
| Guido  | 6765  |
| Japple | 6660  |
| Jason  | 3141  |
| Jenifr | 3333  |
| Jimk   | 5651  |
| John   | 5158  |
| Josh   | 4288  |
| Julia  | 1234  |
| Lt     | 7777  |



Illustre Gestalten sind unter den Code-Namen!

## Mehr Hotlines

Die wichtigsten deutschen Spiele-Hotlines:

### 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

## Infogrames

☎ 01 90 / 51 05 50

Werktags von 11-19 Uhr

### Konami

☎ 069 / 95 08 12 88

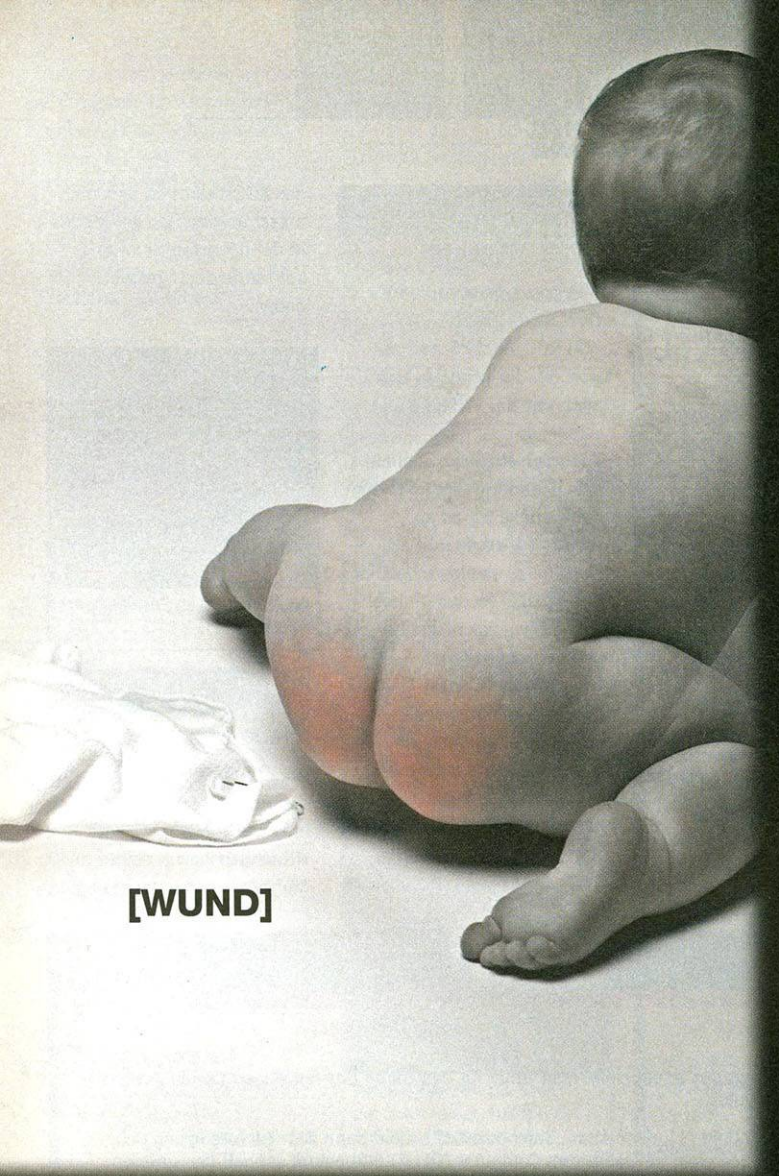
Werktags von 14-18 Uhr

## Mindscape

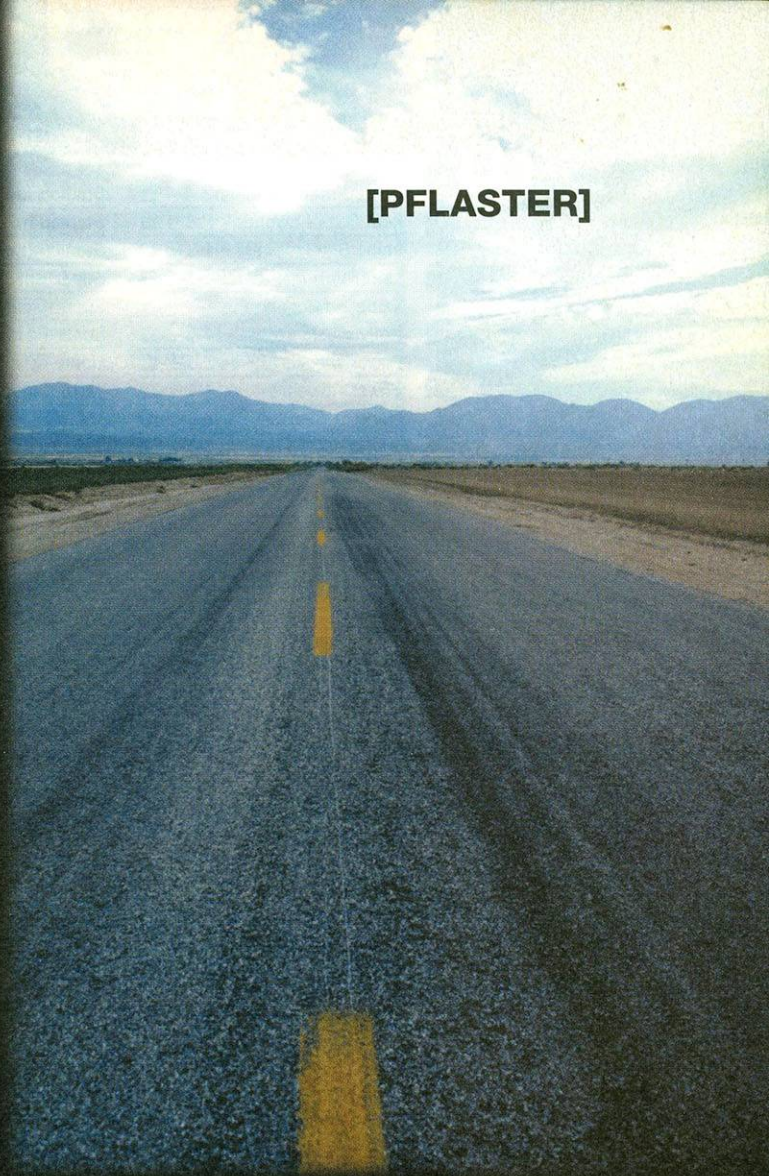
☎ 0 89 / 61 30 92 35

Mo. bis Fr.,  
von 14-19 Uhr

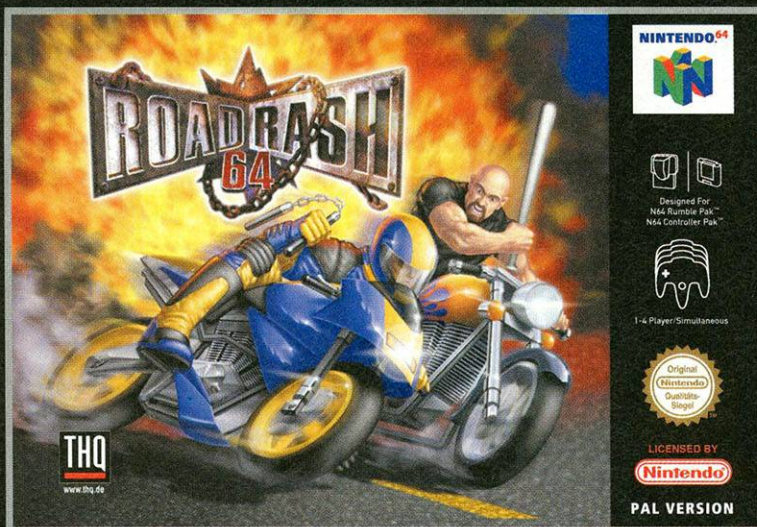




[WUND]



[PFLASTER]



[GEHÖRT IN JEDEN HAUSHALT]



VERTRIEB: ABC SPIELSPASS GmbH A THQ COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

Road Rash © 1998, 1999 Electronic Arts. All rights reserved. Road Rash is a trademark of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries.  
Road Rash 64 is published and distributed by THQ, INC. under exclusive license by Electronic Arts.

THQ and the THQ logo are trademarks of THQ INC. All rights reserved. Nintendo, Nintendo 64 and "N" Logo are trademarks of Nintendo CO., LTD.



WWW.THQ.DE



|                       |        |
|-----------------------|--------|
| keine Abfangaktionen  | 3-4-4- |
| kein Out of Bounds    | 2-1-1- |
| keine Spielauswahl    | 1-1-5- |
| kein Punting          | 1-5-1- |
| keine zufälligen      |        |
| Ballverluste          | 4-2-3- |
| Power-Blocker         | 3-1-2- |
| Power-Abwehr          | 4-2-1- |
| stärkere Blocker      | 3-1-2- |
| stärkere Abwehr       | 3-1-2- |
| stärkerer Sturm       | 3-1-2- |
| höheres Tempo         | 4-0-4- |
| stärkere              |        |
| Team-Kollegen         | 2-3-3- |
| Punt Hang Meter       | 0-0-1- |
| zufällige Spielzüge   | 1-1-5- |
| größeren Teil des     |        |
| Spielfelds einsehen   | 0-2-1- |
| klügere CPU           | 3-1-4- |
| Stadion (Tag)         | 5-0-1- |
| Stadion (City)        | 5-0-1- |
| Stadion (Nacht)       | 5-0-2- |
| Stadion (alt, Tag)    | 5-0-1- |
| Stadion (alt, Nacht)  | 5-0-2- |
| Stadion (alt, Schnee) | 5-0-3- |

|                         |        |
|-------------------------|--------|
| Stadion (aus)           | 5-0-0- |
| Stadion (römisch)       | 5-0-3- |
| Stadion (Schnee)        | 5-0-3- |
| Super-Blitzing          | 0-4-5- |
| Super-Field Goals       | 1-2-3- |
| Super-Pässe             | 4-2-3- |
| kleine Spieler          | 3-1-0- |
| Turnier-Modus           | 1-1-1- |
| unendlich Turbo         | 5-1-4- |
| benutze Teamplays       | 1-0-0- |
| Wetter (klar)           | 2-1-2- |
| Wetter (Nebel)          | 0-3-0- |
| Wetter (Regen)          | 5-5-5- |
| Wetter (Schnee)         | 5-2-5- |
| Wetter (dicker Nebel)   | 0-4-1- |
| zeige Field-Goal-Anteil | 0-0-1- |

### Coach des Jahres: Haltet

gedrückt, wenn ihr ein Team auswählt.

### Gegner überrumpeln:

Haltet die Turbo-Taste gedrückt, visiert den jeweiligen Gegner im Gedränge an und stürmt hinein.

### Extreme-G 2

Nintendo 64

#### Alles Mögliche

Alle Bikes, Strecken und Duel-Mode: Gebt W7LRGCQ9D6P5 als Passwort ein. Ihr könnt es aber auch mit 27PVNM6F45S1 versuchen.

**Spiegel-Modus:** Schließt das „Meltdown“ im höchsten Schwierigkeitsgrad ab.

**Natasha Vert:** Um als Natasha zu spielen müsst ihr den Spiegel-Modus im höchsten Schwierigkeitsgrad erfolgreich abschließen.

**Unendlich Nitros:** Gebt im Bike-Auswahlbildschirm „Nitroid“ als Namen ein. Um diesen Modus zu deaktivieren müsst ihr „Nitroid“ ein zweites Mal als euren Namen eingeben.

**XG2-Biker:** Um als Mitglied

des XG2-Teams zu spielen, müsst ihr den Spiegel-Modus in der höchsten Schwierigkeitsstufe durchgespielt haben.



**Endlich** gibt es Spezial-Codes für Extreme G 2!

### Madden NFL 2000

Nintendo 64

#### Neue Cheats

Auch für den dritten Vertreter des Football-Genres haben wir eine ganze Menge Cheats.

**Münzwurf:** Um beim Münzwurf immer zu gewinnen

### Mehr Hotlines

Die wichtigsten deutschen Spiele-Hotlines:

### Nintendo of Europe

☎ 0 60 26 / 940 940

Werktags von 13-19 Uhr

### Take 2 Interactive

☎ 0 18 05 / 21 73 16

Werktags von 12-20 Uhr

### Ubi soft

☎ 02 11 / 3 38 00 30

Werktags von 9-17 Uhr

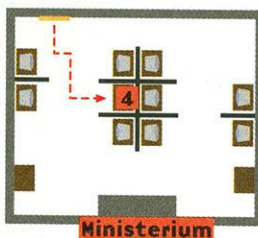
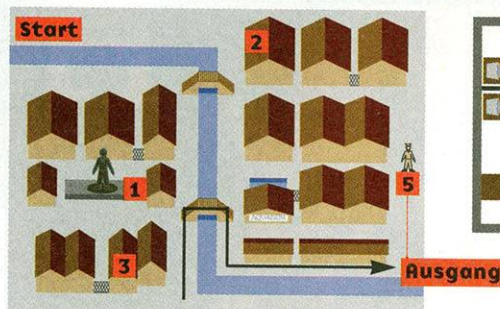
## Mission: Impossible

Game Boy Color

### Einsteiger-Missionen

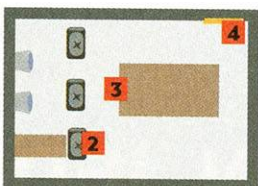
„Guten Morgen, Mr. Hunt.“ Infogrames bringt das erfolgreiche N64-Spiel für den Game Boy mit neuen Levels heraus. Wir haben die ersten drei schon einmal für euch gelöst!

**Level 1:** Vom Start aus geht es zum ersten Treffpunkt (1), dann zum „Safehouse“ (2). Geht dann zum Hintereingang des Ministeriums (3) und schließt die Tür auf (B). Überspielt die Daten vom Computer (B); 4 und nehmt schnell den unteren Weg zum Ausgang. Vorsicht: Der Wachmann darf euch nicht sehen. Er sollte aber bei Position (5) sein, wenn ihr euch beeilt.



**An einem dieser Computer** müsst ihr das Datenmaterial herunterladen. Beeilung!

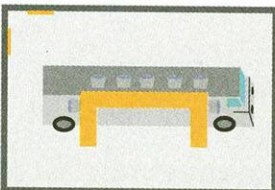
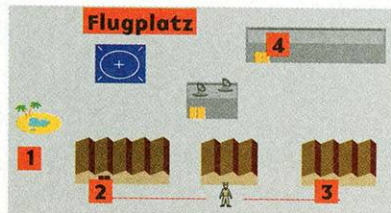
**Level 2:** Rennt schnell zum Büro (1), klettert auf das Dach und steigt durch das Fenster. Der Tresor (2) wird geknackt (B). Dann stellt ihr euch auf die linke Seite des Tisches und fotografiert die Anlage (B). Begeht euch zur Tür (3) und von dort schnell zum Startpunkt zurück.



**Hinter dem Stuhl** kann man Schutz suchen, wenn der Wächter weit weg ist.



**Level 3:** Lauft zum Treffpunkt (1) unterhalb der Oase und spricht mit dem Agenten (B). Holt dann am Punkt (2) den ersten Schutzanzug. Passt aber auf den Wachmann auf! Holt dann am Punkt (3) den zweiten Schutzanzug. Dringt zum Depot (4) vor: Auf dem Raketentransporter müssen die sieben Computer ausgeschaltet werden. Kehrt nun zum Start zurück.



**Nicht erwischen lassen!** Agenten haben keine sieben Leben!



müsst ihr im entsprechenden Bildschirm die Start-Taste mehrmals schnell hintereinander drücken.

**Cheats:** Tippt im Geheimcode-Bildschirm folgende Codes ein.

**Wirkung:** **Code:**

Tackling fällt schwer

TEFLON

höheres Verletzungsrisiko

PAINFUL

Spieler fangen besser

MAGNASAVE

Spieler ermüden schneller

CHAINSMOKER

Spieler verlieren öfter

ROLLERJAM

Spieler haben dickere

Arme SMACKDOWN

Spieler springen

SPRONG

Spieler rennen schneller

NO2

Kein Quarterback-Sack

QBISINTHECLUB

Quarterback wirft

keine INTs VICEGRIP

Quarterback wirft INTs

PICKEDOFF

Quarterback wirft „Bullet“-

Pässe FASTFORWARD

Quarterback wirft perfekte

Pässe QBININTECLUB

Team verursacht weniger

Strafstoße (Penalties)

REFISBLIND

5 Yards First Downs

POPWARNER

10 Punkte Touch Downs,

7 Punkte Field Goals

DRBENWAY

20 Yards First Downs

FIRSTIS20

100 Yards Field Goals

BIGFOOT

100 Yard Pässe

PIGSKINSFLY

Raum-und Zeitkrümmung

EMC2

Abwehr punktet mit

Leichtigkeit FRAPLAPRO

Elektronische Seitenlinien

STATICCLING

**Versteckte Stadien**

Alpha Blitz PANCAKES

Antarctica XMASGIFT

Circus 3RING

Cosmodome SPACEBALL

Dodge City WILDWEST

Gridiron KLAATU

Nile Hi DENILE

North Pole XMASGIFT

Salvage Field TENANU

EA Sports ITSINTEGAME



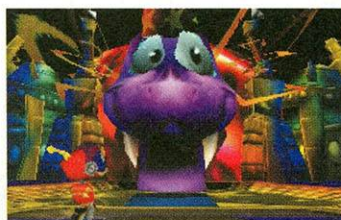
**Tricks für Profis** sind die Quarterback-Pässe mit unseren Passwörtern.

## Rocket

Nintendo 64

### Tipps für Einsteiger

Im ersten Level müsst ihr verschiedene Aufgaben lösen: Bringt z. B. Schrauben zum Platz mit dem großen Schraubensymbol. Die versinken dann automatisch in den Löchern. Fahrt und gewinnt das Autorennen, fahrt durch alle Torbögen (Zeitlimit!) und findet die Teile des Autos. Währenddessen findet ihr Münzen. Damit könnt ihr beim „Parkwächter“ neue Fähigkeiten lernen. Sammelt fleißig weiter und besucht den Wächter so oft es geht. Richtig knifflig wird es, wenn man 250 Münzen finden soll: Die Level werden unübersichtlicher! Weicht Riesenmücken und gefräßigen Fischen aus. Jetzt gibt es neue Problemlösungen: Wenn ihr eine höhergelegene Ebene erreichen wollt, könnt ihr Säulenteile aufeinander stapeln – das ist schwer! Fangt lieber ein Schaf und werft es an die Wand. Da bleibt es „kleben“ und dient als Stufe! Nur so kannst du auf das Podest gelangen, auf dem das Farbball-Auto steht. Später im Spiel bekommt man einen Schwertfisch: Der läuft manchmal „auf Grund“. Mit etwas Geduld müsst ihr ihn dann wieder ins Wasser schieben. Oft gibt es Stellen, bei denen man von Plattform zu Plattform springen muss. Wenn sich diese dann hin und her bewegen und auch noch drehen sind Geschick und Geduld (auch beim 50sten Versuch nicht verzagen) gefordert. Des-öfteren sollte man einmal die Wände betrachten, denn ab und zu ragen dort Stäbe heraus, an denen man sich entlang schwingen kann (à la Tarzan).



**Roboter-Diener** im Weltraumpark: Rocket hat die Sache voll im Griff.

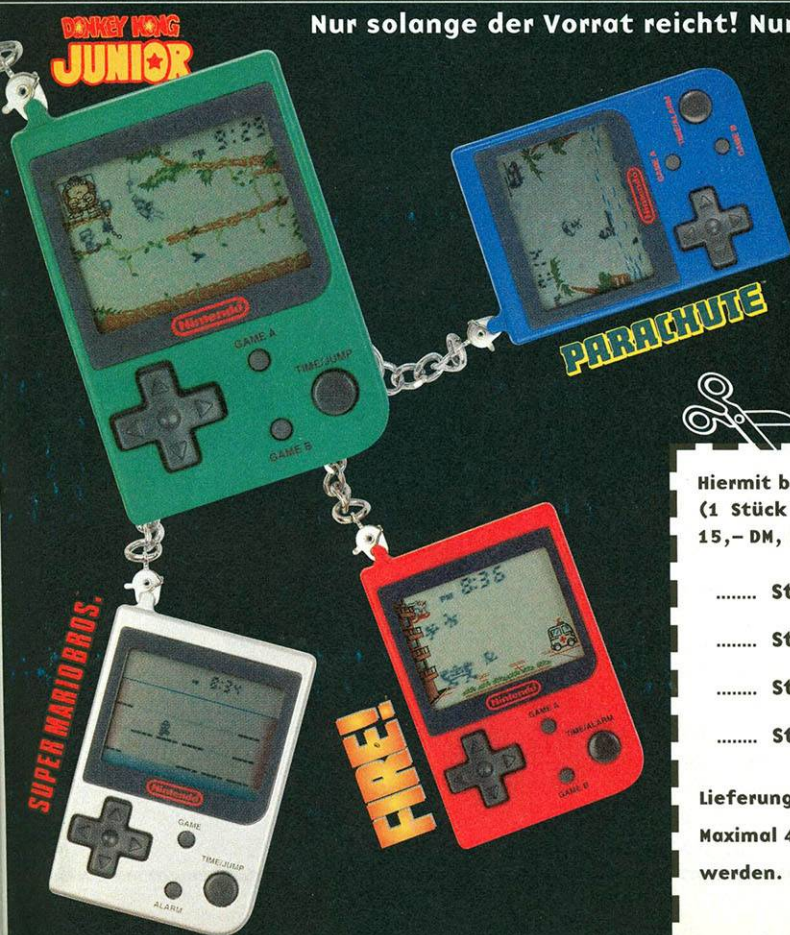
## Die Fun Vision-Hotline

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

☎ 0 69 / 500 80 70

# MINI-CLASSICS IM ANGEBOT!

Nur solange der Vorrat reicht! Nur gegen Vorkasse!



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

**1 Stück 17,- DM  
ab 2 Stück je 15,- DM  
(inkl. Versand)  
Maximal 4 Mini-Classics  
können bestellt werden!**

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

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

..... Stück PARACHUTE

..... Stück DONKEY KONG JUNIOR

..... Stück SUPER MARIO BROS.

..... Stück FIRE!

Lieferung nur solange Vorrat reicht.

Maximal 4 Mini-Classics können bestellt werden.

Name, Vorname

Straße

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

☐ Der Betrag liegt als Verrechnungsscheck bei.

☐ Der Betrag liegt in Briefmarken bei.

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

Pro Verlag GmbH

Kennwort „Funny Shop/Mini-Classic“

Postfach 56 01 40

60406 Frankfurt



## Und jetzt ist es an euch!

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

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

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

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

## Tipptime der NFV 47: November /Dezember '99

### World Driver Championship

Nintendo 64

#### Neue Cheats

#### Alle Strecken & Autos der GT-Rennserie:

Startet eine neue Meisterschaft und gebt „RACE THE BEST“ als Namen ein. Drückt dann **[Z], [B], [Z], [Z], [Z], [Z]**.

#### Alle Autos der GT2-Rennserie:

Um alle Fahrzeuge der GT2-Rennserie freizuschalten startet ihr zunächst eine neue Meisterschaft. Im Team-Auswahl-Bildschirm gebt ihr dann folgende Tastenkombination ein: **[Z], [B], [Z], [Z], [Z], [Z]**.

#### 2000 Falcon Interceptor:

Gewinnt alle „Racing Events“. Besiegt dann den Interceptor in den „Novice Cup“-Rennen. Der Interceptor wird daraufhin ein Wagen des Boss Racing Teams.

#### Quick Race-Strecken:

Die folgenden Strecken solltet ihr mit dem angegebenen Fahrzeug gewinnen, um die entsprechenden Quick Race-Strecken freizuschalten:

Auto: Manta (C-Klasse)  
Strecke: Las Vegas-A  
Neue Strecke: Sydney-CR

Auto: Rage (A-Klasse)  
Strecke: Hawaii-C  
Neue Strecke: Kyoto-AR  
Auto: Rage (C-Klasse)  
Strecke: Lisbon-C  
Neue Strecke: Hawaii-C  
Auto: Stallion (C-Klasse)  
Strecke: Hawaii-A  
Neue Strecke: Las Vegas-CR  
Auto: Swift (C-Klasse)  
Strecke: Lisbon-CR  
Neue Strecke: Kyoto-B

### Chase H.Q.

Game Boy Color

#### Passwörter

Auch für die Pocket-Jagd gibt's Passwörter.

| Level: | Passwort: |
|--------|-----------|
| 2      | NDHQ      |
| 3      | WVLF      |
| 4      | JD1S      |
| 5      | NC4Z      |
| 6      | BHKT      |
| 7      | ZDKW      |
| 8      | 14FQ      |
| 9      | XVNP      |
| 10     | MMQG      |

### NBA Jam 99

Game Boy Color

#### Championship

Ihr wollt ein echtes Championship-Spiel wagen? Wählt zunächst im Hauptmenü die Play-Offs an. Dann gebt ihr für das dreistellige Passwort

„MIK“ ein. Das nächste Passwort lautet: R4QFCWCDG.

### R-Type DX

Game Boy Color

#### Cheats

**Level Reset:** Wenn ihr B gedrückt haltet während ihr den GB ausschaltet, und B auch weiter gedrückt haltet, erscheint nach kurzer Zeit das Game Boy-Logo auf dem Bildschirm. Danach kommt ihr wieder direkt in das Level, das ihr zuletzt gespielt habt. Ihr beginnt am Anfang des jeweiligen Levels mit 5 Leben, 0 Punkten und ohne Power-Ups.

**Level überspringen:** Level, die bereits geschafft sind, könnt ihr in der Pause (Start-Taste) überspringen. Drückt B!

#### Super-Mega-Blast:

(R-Type II) Löst den Super-Mega-Blast aus, der alle Gegner Bildschirm vernichtet: Ihr braucht dazu den größten Pod an eurem Schiff. Ladet eure Beam-Anzeige voll auf und schießt den Pod ab. Nun müsst ihr noch den Feuerknopf loslassen und ihn dann wiederholt hintereinander betätigen so schnell es geht.

**De Souza-Editor:** Habt ihr alle „eingefärbten“ R-Type-Versionen durchgezockt, könnt ihr im Hauptmenü **[Z]** drücken

um den „De Souza-Zeicheneditor“ aufzurufen.

### Rampage: World Tour

Game Boy Color

#### Cheats

**2-Spieler-Modus:** Wählt das Optionsmenü an und drückt folgenden Tastenkombination: **[Z], [Z], [Z], [Z], [Z], [Z]**. Schon könnt ihr den Spaß zu zweit angehen.

**Luftige Spielchen:** Sobald ein Gebäude beginnt in sich zusammenzufallen, solltet ihr mal eine Leuchtreklame berühren. Siehe da – ihr steht jetzt mitten in der Luft. Allerdings erfordert dieser Trick ein sehr gutes Timing.

**Spielt als Tiny:** Wählt Ralph als Spielfigur aus und verliert ein Leben.

Sobald ihr euch in den Wissenschaftler zurückverwandelt drückt ihr flink **[A], [B], [B], [Z], [Z], [Z], [Z]**.



**Kampf der Dinosaurier:**  
Bei Rampage werden die Großstädte der Welt zerlegt!

## Turok 2: Seeds of Evil

Game Boy Color

### Level-Passwörter:

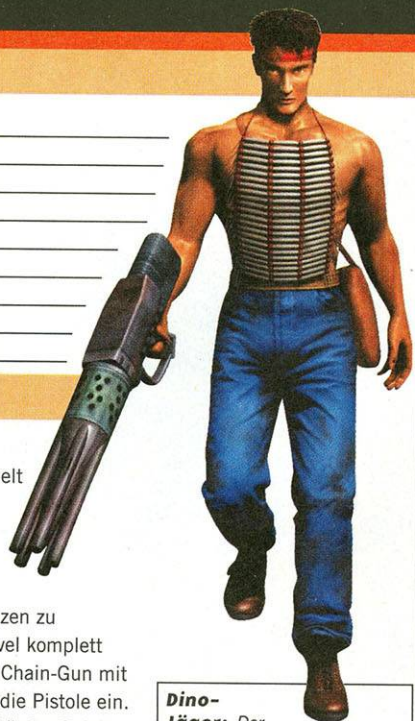
| Level   | Easy       | Medium     | Hard       |
|---------|------------|------------|------------|
| Level 2 | DVYLWKVYYZ | QVYLWKVYYC | DLTLWKVYYC |
| Level 3 | GRYLWKVVVN | TRYLWKVVYY | GNYLWKVVPP |
| Level 4 | DRYLSRWVVZ | QRYLSRWVPT | DNYLSRWVPT |
| Level 5 | GBZLSRSQV  | TRZLSRSQPS | GLZLSRSVPW |
| Level 6 | DVZLBVSQQT | QVZLBVSQVN | DLZLBVSQVB |
| Level 7 | GRZLBVBQQQ | TRZLBVBQVL | GNZLBVBQVL |
| Level 8 | DRZLBVBQQT | QRZLBVBQVN | DNZLBVBQVN |
| Level 9 | GVYNBVBQWC | TVYNBVBQQD | GLYNBVBQQD |

### Neue Spezial-Passwörter

**Startet mit 99 Pfeilen:** Erledigt den Raptor in Level 2. Erklimmt dann den ersten Baum den ihr seht und schnappt euch das Leben. Lauft weiter und sammelt alle Pfeile auf dem Weg ein. Am Ende des Levels sollte Turok dann ein Leben lassen und ihr die ganze Aktion wiederholen. Tut das, bis ihr 99 Pfeile habt. Auf diese Weise verliert ihr kein „echtes“ Leben und könnt so voll gerüstet in den Kampf ziehen.

**Benutzt die Chain-Gun im 2. Level:** Um die Chain-Gun im 2. Level benutzen zu können müsst ihr zunächst den Code für den Partikelbeschleuniger im ersten Level komplett freischalten. So bekommt ihr die Chain-Gun – allerdings ohne Munition. Um die Chain-Gun mit Munition auszustatten begeben sich ihr einfach in das zweite Level und sammelt die Pistole ein.

**Partikelbeschleuniger im ersten Level:** Gebt das Passwort „QVZLBVSQ“ ein. Spielt auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad und verliert all eure Leben. Gebt dann das Passwort erneut ein und startet das Spiel auf dem leichten Schwierigkeitsgrad. Wer sich jetzt noch den Light Burden holt, sollte im Besitz des Partikelbeschleunigers sein.



**Dino-Jäger:** Der Indianer Joshua Fireseed trägt den Ehrentitel Turok. Damit ist er der Beschützer des Verlorenen Landes.



# FAHR-LAESSIG

## CHECKLISTE

- ☒ KAROSSERIE VERSTÄRKT
- ☒ RENNOENZIN GETANKT
- ☒ VON FREUNDEN VERABSCHIEDET
- ☒ LEBENSVERSICHERUNG VERLÄNGERT

# DESTRUCTION DERBY 64



### Auf der Straße!

24 Fahrzeuge, von Stock Cars über Hot Rods bis hin zu Krankenwagen



### Mehrspielerduelle!

Deathmatch, Destruction Race, Zeitbombe und Capture the Flag



### Hochgeschwindigkeits-Chaos!

Bis zu 12 Konkurrenten kämpfen gleichzeitig um den Sieg in den Arenen und auf den Straßen Amerikas



### Hardcore Demolition

– Action pur!  
Explodierende Wagen und realistische Schäden

NINTENDO 64



VERTRIEB: RUSHWARE GmbH A THQ COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

Destruction Derby 64 ©1999 Psygnosis Ltd. Developed by Looking Glass Studios. N64 Version Published exclusively by THQ Inc. under license from Psygnosis. Destruction Derby, Psygnosis and the Psygnosis logo are © and TM of Psygnosis Ltd. THQ and the THQ logo are trademarks of THQ Inc. Nintendo, The Official Seal, Nintendo 64 and the "N" Logo are trademarks of Nintendo co., Ltd. © 1999 Nintendo.



WWW.THQ.DE



## LESERBRIEFE

## Aufruf

Ihr wollt eure Meinung loswerden? Kein Problem. Ein Leserbrief ist der einfachste und direkteste Weg. Und wir wissen dann, „wo euch der Schuh drückt“. Ausreden uns nicht zu schreiben gibt es keine!

Also, schickt eure Post an:  
Nintendo Fun Vision  
„Leserbrief“  
Postfach 56 01 40  
60406 Frankfurt

oder an:

leserbriefe@funvision.com

## IFA-Agenten

Hilf

Was hattet ihr eigentlich auf der IFA an? Ich habe verdächtig aussehende Typen in schwarzen Mafia-Anzügen mit schwarzen Sonnenbrillen gesehen?! Sagt nicht, dass ihr das wart?

Zurück zur IFA: Es war wirklich cool dort. Ich habe die wichtigsten Hallen alle gefunden, dank eurem coolen Fun Wissen! Bei Donkey Kong 64 waren zwar bloß Minispiele anwählbar, aber die waren so super, dass man das verkraften konnte.

Ronny Edel, per Internet

■ DK verspricht wirklich zum Hit zu werden – wir haben uns die Messe-Version bei Nintendo richtig in Ruhe ansehen können (Seite 14). Aber als „Men in Black“ waren Pablo und Wolfgang eigentlich nicht auf der Messe unterwegs. Welche Dunkelmänner hast du nur gesehen?

## GBZ(ubehör)

Liebes Fun Vision-Team, erstmal ein Lob für eure großartige Zeitschrift. Bitte beantwortet mir diese Frage: Gibt es eine Aufbewahrungsmöglichkeit für den Game Boy Color und welches Zubehör passt da noch rein?

Martin Lisson, Köln

■ Gute Frage, aber leider können wir dir keine gute Antwort geben: Bislang gibt es kein lizenziertes GBC-Zubehör von Nintendo außer dem Light Max II (Lupe + Licht).

## Blutleer

Grüezi Fun Vision-Team, zuerst das Standard-Lob, tolles Heft usw. Ich habe aber auch eine Frage: In eurem Artikel über die deutsche Version von Shadowman 64 habe ich nichts über eine Änderung für den deutschen Markt, wie grünes Blut, geschnittene Animationen usw. gefunden. Ich hoffe, dass ihr diese Information noch nachreicht. Für mich als Schweizer (26 Jahre) ist es schlimm, dass wir wegen der deutschen Sprache auch in der Schweiz

oder Österreich mit einer geschnittenen Version zufrieden sein müssen. Ist es denn so ein großes Problem, in der Schweiz und Österreich eine deutsche ungeschnittene Version und in Deutschland eine geschnittene zu veröffentlichen? Wenigstens sollten die Programmierer ein Debug-Menü oder Cheats einbauen, die dem erwachsenen Videospieler die Möglichkeit geben das grüne Blut wieder rot einzufärben oder sonstige Änderungen wieder anpassen zu können. Als Schweizer fühle ich mich von den Spieleherstellern mit einer geschnittenen Version betrogen.

Roger Schäre, Sylent (CH)

■ Na da ist aber jemand geladen – warum eigentlich? Ist rotes Blut denn wirklich alles, was ein gutes Spiel ausmacht? Aber zum Thema: Der deutschsprachige Raum – Deutschland, die Schweiz und Österreich – ist so klein, dass sich mehrere Versionen nicht lohnen würden. Und die Codes, die du forderst, sind irgendwann auch in der Hand der Leute, die sie eigentlich nicht haben sollten.

## Blutkonserve

Klasse Homepage fürs erste. Dass der Chat und die Tipp-Box nicht anklickbar waren, war ein ärgerlich, aber alles im allen war sie ganz okay. Bei den Games hättet ihr mehr N64-Spiele bringen können, da ich mich für den Game Boy nicht so interessiere. Und ihr hättet einen Bericht zu Shadowman bringen können. Noch 'ne Frage: Seit 5 Monaten fieber ich Shadowman entgegen, jetzt wünsche ich es mir zum Geburtstag. Die Frage: Da ich auf Blut stehe, möchte ich mir die Uncut-Version kaufen. Da aber in dem Spiel 60 Minuten Film enthalten sind und ich keinen Strich Englisch kann, frage ich euch: Welche Version soll ich mir kaufen?

Andreas Scheffczyk, per Internet

■ Egal wie man es dreht: Die deutsche Version von Shadowman ist dank der

genialen Synchronisation die beste, die auf dem Markt ist. Wir glauben nicht, dass sich die Anschaffung einer „blutigeren“ Version lohnt.

## Was ist besser ...?

Erstmal ein großes Lob an euer Magazin! Es ist das einzige, das mich überhaupt interessiert!

Welche Konsole wird besser die Playstation 2 oder Nintendos Dolphin? Lohnt sich das Warten überhaupt oder soll ich mir inzwischen einen Dreamcast zulegen?

Julian Reinstadtler, per Internet

■ Hast du mal auf das Cover dieser Zeitschrift geschaut? Siehst du dieses rote Logo? Was steht da? Lies es laut vor: N-I-N-T-E-N-D-O! Doch Spaß beiseite: Wenn man sich die technischen Daten der drei Konsolen anschaut, dann liegt Dolphin an der Spitze. Außerdem ist es die einzige Konsole, auf der man einen würdigen *Zelda*-, *Metroid*- oder *Mario*-Nachfolger erwarten kann. Wenn man dann auch noch bedenkt, dass die Sache mit dem Game Boy Advance kompatibel sein wird – nun, wer ist der beste Videospiel-Hersteller der Welt? Statt jetzt viel Geld auszugeben würden wir dir eher raten noch das eine Jahr zu warten. Dolphin wird alles andere in den Schatten stellen!

## Klötzchen-Fieber

Hallo!

Kleine Frage zum Thema Tetris: Sind nun gerade zwei neue Tetris-Module erschienen? *The New Tetris* und *Mystical Tetris*. Oder ist das ein Spiel?

Roger Obermatt, per Internet

■ Alle Tetris-Fans hergehört: Es sind tatsächlich ZWEI neue Klötzchen-Spiele auf dem Markt: Am 15. Oktober ist *The New Tetris* von Nintendo erschienen. Das ist ein klassisches Tetris, erstmals mit einem 4-Spieler-Modus. *Magical Tetris starring Mickey Mouse* ist ebenfalls ein klassisches Tetris, aber diesmal mit Disney-Figuren. Toll sind beide.

## Nintendo 64

## Verkaufe

■ Verkäufe (Nur für die Schweiz): *Star Wars: Rouge Squadron* für 50,- SFr., *World Grand Prix* für 40,- SFr. Beide sehr gut erhalten. Marco Stäheli, Thuraustraße 32, CH-9642 Ebnat-Kappel ☎ 00 41/71/9 93 34 42.

■ Verkäufe *Mischief Makers* und *Wetrix* (je 40,-). Dorothee Aimann, Endenicher Straße 290, 53121 Bonn, ☎ 0 22 88/61 21 12.

■ Verkäufe 1 1/2 Jahre junges N64 mit 2 Controllern, Rumble Pak und 5 Spielen für 550,- VB. Gabriele Stinner, Rückersbergstraße 7, 36088 Hünfeld, ☎ 0 66 52/45 21 von 15-20 Uhr.

■ *Star Wars: Episode 1 Racer* (♣ ♣ ♣) für 99,-. Tausche 1080° *Snowboarding* und *V-Rally 99* (♣ ♣) gegen *Fighter's Destiny*, *Turok 1* oder *NASCAR 99*. Mirko Marchetti, Raunstraße 83, 61209 Echzell, ☎ 0 60 35/1 80 55 ab 17 Uhr.

■ Verkäufe N64 mit einem Controller, Memory Card + den Spielen *Mario Party* + *Wave Race*. Außerdem noch mit Antennenweiche/RF-Modulator und Scart-Kabel. VB 250,-. ☎ 0 20 53/69 47, nach Martin fragen.

■ Verkäufe *Star Wars Racer* in Topzustand für 80,-. Hardy Koch, Albert Schweitzer Straße 10, 55283 Nierstein, ☎ 0 61 33/92 72 15.

■ Verkäufe N64 mit 3 Controllern, Rumble Pak + Controller Pak mit 11 Spielen (♣). Z. B. *Zelda 64*, *Turok 2*, *Extreme G 2*, *Mission: Impossible*, *Forsaken*, *FIFA 98* usw. (Alles gut erhalten!). Preis VB. Spiele auch einzeln. Markus Freudenberger, Hirsauer Straße 32, 75382 Althengstett-Ottenbronn, ☎ 0 70 51/4 08 83.

■ Verkäufe: *Turok: Dinosaur Hunter*, *Dark Rift*, *Lylat Wars*, (je 40,-), *Forsaken* (45,-), *Extreme G 2* (55,-). Alle gut erhalten (♣ ♣)! ☎ 0 67 21/3 58 83, nach Daniel fragen!

■ Verkäufe: *Star Wars: Shadows of the Empire* (30,-), *Turok: Dinosaur Hunter* (20,-) und *Pilot Wings* (40,-). Stephan Gerds, Händelstraße 2, 26180 Rastede.

■ Verkäufe gut gepflegtes N64 mit *Turok: Dinosaur Hunter*, *Zelda: Ocarina of Time*, *Super*





Mario 64, F-Zero X. (♂) Alle mit Memory Card, Controller und 2 Rumble Paks für 450,-. Marc Hoffmann, Lipperweg 14, 59597 Erwitte. ☎ 01 71/4 87 53 14.

■ Verkäufe 1080° Snowboarding (70,-), Lylat Wars inkl. Rumble Pak (80,-), N64-JoyPad (35,-; alles ♂ ♀). Manuel Blümer, Sonnenstr. 1, 47546 Rees/Empel.

■ Verkäufe N64-Games (♂ ♀)! Starshot, Space Station (je 40,-), Mystical Ninja 1, Holy Magic Century (je 60,-), Castlevania (80,-). Tausche 2:1, außer Castlevania, Star Wars Episode 1 Racer oder 1:1 gegen Exp. Pak. Jakob Rieger, Am Helzenbach 1, 55481 Kirchberg, ☎ 0 67 63/71 41 ab 18 Uhr

■ Verkäufe: San Francisco Rush, Automobili Lamborghini, Virtual Chess, Multi Racing Championship, F-1 Pole Position, Space Station Silicon Valley (je 35,-). Cruisin' USA, GT 64, Dark Rift, Diddy Kong Racing und Wave Race 64 (je 45,-). Michael Wissel, Rauwiesenweg 9, 63776 Mömbris, ☎ 0 60 29/99 69 10.

■ Verkäufe grauen N64-Controller in sehr gutem Zust., (♂, 35,-), Rumble Pak (25,-). Beides zusammen 50,-! ☎ 03 95/4 22 80 63, Mo.-Fr. ab 14 Uhr. Fragt nach Danny.

■ Verk. Extreme G (50,-), Knife Edge (70,-), je ♂ ♀. 1 grüner N64 Controller (30,-). Maik Baumann, Bolberweg 7, 72770 Reutlingen, ☎ 0 70 72/91 25 18.

■ Verkäufe N64 mit 2 Joypads, Expansion, Rumble und Controller Pak. Inkl. 8 Spiele wie San Francisco Rush, NBA Courtside, South Park, Star Wars Racer etc. Alle mit ♂! Kpl. VB 300,-. ☎ 02 03/77 64 52, Gregor.

■ Verkäufe Bomberman Hero (ohne ♂ ♀, 30,-), Banjo Kazooie (35,-). ☎ 0 30/6 74 49 49.

■ Verkäufe N64 mit 3 Controllern, Controller Pak, Fighters Destiny, Zelda 64 (mit Spieleberater), Hang Time, WCW vs. NWO World Tour, Wave Race, Mario Kart, Wayne Gretzky's 3-D Hockey, FIFA 98, Mario 64, u. a. (alle ♂ ♀) für 700,-. ☎ 0 77 20/2 30 50.

■ Verkäufe N64 mit grauem + gelben Controller, Controller Pak, Lenkrad + Fußpedalen (eingeb. Rumble Pak) und Mario 64, Mario Kart, Pilotwings, F-1 World Grand Prix,

u.a. Kpl. VB 500,-. Christoph Beyer, ☎ 0 84 34/18 03 ab 14 Uhr.

■ Verkäufe für N64 Star Wars: Rogue Squadron, Mission: Impossible (je 55,-), Turok 2 (65,-), Wave Race 64 (40,-). Alle Spiele neuwertig (♂ ♀). Nils Hornickel, Trupbacher Straße 127, 57072 Siegen, ☎ 02 71/3 77 36.

■ Verkäufe: F-1 Pole Position, NBA Hang Time, Yoshi's Story und WCW/NWO World Tour (je mind. 50,-, alle ♂ ♀). Nadine Dahler, ☎ 07 11/7 08 35 38.

■ Verkäufe Mario 64, Wave Race oder tausche gegen Zelda - Ocarina of Time oder anderes. Lukas Bolz, Bei den Lindenwiesen 2, 72770 Reutlingen, ☎ 0 70 72/91 27 05.

■ Verkäufe WipEout 64, Dark Rift, FIFA 98 - Die WM, Silicon Valley, Holy Magic Century, Tetrisphere (je 70,-), Extreme G 2 (50,-) oder tausche gegen Beetle Adv. Racing, Diddy Kong Racing, Jet Force Gemini, Micro Machines 64, Carmageddon 64, C & C, The New Tetris, Soundtrack-CDs von Zelda und alte NFV-Ausgaben von Heft 30-42 und anderes. Biete alles an! Verkäufe außerdem ☎ von A-Z zu allen mögl. N64-Spielen. Meldet euch unter ☎ 0 64 04/66 06 80 ab 17 Uhr, fragt nach Andre.

## Tausche

■ Tausche Top Gear Overdrive, Star Wars: Racer, 1080° Snowboarding, Zelda 64 und F-Zero X gegen FIFA 99, Mario Party, Turok 2, World Grand Prix 2, Mission: Impossible. Axel Werner, Magdeburger Straße 3, 15234 Frankfurt/O., ☎ 03 35/6 80 18 82, Mo.-Fr. von 15-17 Uhr.

■ Tausche Banjo-Kazooie oder Extreme G gegen Command & Conquer oder Pilotwings 64. Falko Thiele, Straße der Jugend 50, 04838 Eilenburg, ☎ 0 34 23/60 95 38.

■ Tausche Blast Corps oder Super Mario 64 o. Turok 1 gegen Automobili Lamborghini o. Multi Racing Championship. Christian Thiele, Bergstr. 33, 04838 Eilenburg, ☎ 0 34 23/60 04 75.

■ Tausche Yoshi (N64) für grauen Game Boy, Game Boy Camera blau. ☎ 05 11/31 36 56, M. Smith.

■ Tausche 2 gegen 1: F-1 Pole Position, Virtual Chess, Cruisin' USA, GT 64, Wave Race, Dark Rift, Body Harvest, F-1 WGP gegen Mario Party oder South Park. Michael

Wissel, Rauwiesenweg 9, 63776 Mömbris, ☎ 0 60 29/99 69 10.

■ Tausche Lylat Wars oder Super Mario (♂ ♀, fast nie gespielt) gegen 1080° Snowboarding, Top Gear Rally oder V-Rally 99. Nur mit ♂! Manuel Tausch, 0 74 73/27 16 46.

■ Tausche/Verk. neuere Spiele gegen Micro Machines 64, C & C, Re-Volt, Bust-a-Move 3, Premier Manager, World Driver Championship, F-1 World Grand Prix 2. Daniel, ☎ 0 89/61 78 70.

■ Tausche/Verk. Mario Party, Castlevania, Turok 2, Vigilante 8, Zelda (je ca. 65,-), Mario, Banjo-Kazooie (je ca. 40,-), u. a. Suche C & C, Jet Force Gemini, Shadowman, Re-Volt, Mario Golf, Superman, Shadowgate oder World Driver Championship. Bitte melden bei: Flo, ☎ 0 89/6 11 35 15.

■ Tausche F-1 Pole Position gegen Extreme G, Extreme G 2, Mario Party oder Mystical Ninja. Patrick Bockting, ☎ 0 29 27/10 36.

■ Tausche neuwertiges V-Rally CE '99 gegen Mario Party oder Mario Golf 64. Verkäufe außerdem gut erh. Game Boy + Die Schlümpfe 2 für 30,- + Porto. ☎ 0 89/7 23 72 80, fragt nach Jojo.

■ Tausche oder verkaufe C & C, Turok, Forsaken, Dark Rift, Extreme G, Bomberman (alle ♂ ♀). Suche South Park und Zelda. Stefan Egeler, ☎ 0 80 35/56 66.

## Suche

■ Suche Turok 2 und C&C (nur ♂ ♀). Biete SNES + zwei Controller + 10 Spiele oder eines folgender Spiele: Mario 64, Top Gear Rally, Mission: Impossible und Cruisin' USA. Manuel Feige, Hansastraße 90, 13088 Berlin. Scall: 0 16 81/9 32 29 05.

■ Suche Turok 2, Castlevania und C&C. Zahle bis 80,-. Benjamin Siegmund, Europaring 34, 67227 Frankenthal, ☎ 0 62 33/2 53 25.

■ Suche Expansion Pak für N64 und transp. Game Boy Color. ☎ 05 11/31 36 56, M. Smith.

■ Suche Star Wars: Rogue Squadron und Spacestation Silicon Valley (biete je 55,-). Suche auch Rumble Pak und Expansion Pak (biete je 25,-). Kurze Mail genügt: woellinger@t-online.de.

## Super Nintendo

### Verkaufe

■ Verkäufe SNES mit 3 Controllern, Super Game Boy und 9 Spiele. Yoshi's Island, Street Fighter 2, Jimmy Connors Tennis, F-Zero, FIFA 97, Terminator, Toy Story, Super Mario World, Super Mario All-Stars, Parodius und Super Soccer. Kpl. 200,-. David Huynh, Gilchingerstraße 22, 81245 München, ☎ 0 89/86 30 89 95.

■ Verkäufe Super Mario World, Super Mario Allstars, Yoshi's Island (je 15,-) + Tim in Tibet (25,-). Dorothee Aimann, Endericherstraße 290, 53121 Bonn, ☎ 02 28/61 21 12.

■ Verkäufe für SNES: Super Mario World, Superman, Magical Quest, Mickey Mouse. Kenny Buck, Brunnenwiese 23, 75242 Neuhausen, ☎ 0 72 34/20 51.

■ Verkäufe SNES mit 2 Controllern und folgenden Spielen: Super Soccer, StreetFighter, Super Mario World, Super Mario All Stars, Mario Kart, Jurassic Park u. a. + Super Game Boy. Kpl. 250,- oder Spiele auch einzeln. Suche außerdem Lichtlupe für GBC (GBP). Jörg Kilian, Bergweg 5, 97833 Frammesbach/Habichtswald, 0 60 20/27 01

■ Verkäufe: Lufia, Terranigma, Zelda 3, International Superstar Soccer Deluxe und Die Schlümpfe reisen um die Welt für 130,-. Christian Gühl, Volkachstraße 5, 91126 Schwabach, 0 91 22/22 92.

■ Verkäufe Joypad, Kassettenhalter für 10 Games (je 15,-) und Mario Kart, Mario Allstars (je ♂, 25,-). Handle auch! ☎ 02 21/17 52 01, Martin.

■ Verkäufe 29 SNES-Spiele für nur 150,- + 10,- P+V. U. a. Secret of Evermore, Illusion of Time, Breath of Fire 2, Zelda, Super Metroid, Terranigma, Lufia, usw. (manche mit Spieleberater). Verkauf nur komplett und gegen Eurocheck! Anfragen unter ☎ 0 90 71/81 16 oder Fax 0 90 71/82 20.

■ Verkäufe SNES + Spiele. Manuel Blümer, Sonnenstr. 1, 47546 Rees/Empel.

■ Verkäufe gut erhaltenes SNES mit 7 Spielen: Asterix, Star Wars, Toy Story, Pinocchio, Mickey Mania, Super Mario All Stars, Schlümpfe für 199,-. Fabian Weinberger, Steinbacherstraße 34, 90559 Ezelsdorf/Bugthann, ☎ 0 91 88/90 59 10.

## 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 Verkaufen, Tauschen, Suchen!

Hier die Adresse für alle Nintendo-Freaks:

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



## Das Klein- gedruckte

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 Seriösitätsprüfung der Anzeigen ist uns unmöglich. Für Tippfehler wird keine Verantwortung übernommen. Die Preise sind, wenn nicht anders gekennzeichnet, ausschließlich in DM angegeben.

■ Verkäufe SNES-Spiele: *Super Tennis, Wrestlemania, Toy Story, Soccer Shootout* (alle 4) sowie Joystick usw. (Preise VB). Nadine Dahler, ☎ 07 11/7 08 35 38.

■ Verkäufe SNES mit 7 Spielen: *Donkey Kong 1, Super Soccer, F-Zero, Super Mario World, Asterix und Obelix, Zombies, Super Mario Kart* und 2 Controllern mit Kabeln für 150,-. Markus Espeter, ☎ 0 25 94/7 61 03 (18-20 Uhr).

### Suche

■ Suche Puzzle-, Denk- und Rennspiele wie *Soul Blazer, Young Merlin, Ultima, Shanghai II, Test Drive, Top Gear* ..., Luzia Dirschka, Lange Grund 3, 37619 Rühle, ☎ 0 55 33/58 90.

■ Suche *Breath of Fire, Might and Magic 2* und *Mystic Quest Legend*. Suche alle Club Nintendo-Hefte mit *Secret of Mana*, außer Nr. 1 und alle Hefte mit *Terranigma*. Außerdem Club Nintendo Nr. 2, Florian Obexer, Lüststraße 9, 93458 Waldesried, ☎ 0 99 47/5 98.

■ Suche *Sim City 2000*. Angebote an Norbert Ighart, Hauptstraße 29e, 83569 Vogtareuth, 0 80 38/836.

### NES

#### Verkäufe

■ Verkäufe *Super Mario Brothers 3* und *Road Racer* (je 10,-). *Battle of Olympus* (25,-). Dorothee Aimann, Endericherstraße 290, 53121 Bonn, 02 28/61 21 12.

### Game Boy

#### Verkäufe

■ Verkäufe: *Tamagotchi* (20,-), *Wario Land 2* (50,-), (alle 4). Kathrin Stöcker, Schöne Aussicht 25, 34549 D'see/Adorf, ☎ 0 56 33/18 33.

■ Verkäufe GB-Spiele *Zelda* und *Duck Tales 2*. Alexander Sarther, Niederwaldstraße 1, 65385 Assmannshausen, ☎ 0 67 22/4 72 42 oder 01 70/5 84 72 42.

■ Verkäufe für den Game Boy Pocket den *Light Maxx* für 10,- (ohne 4). Moritz Lotze, Bergstraße 34, 01896 Ohorn, ☎ 03 59 55/4 01 97.

■ Verkäufe *Tiny Toon Adventure, Speedy Gonzales, Megalit, Gargoyles Quest, Mole Mania* und *Kirbys Dreamland* (je

15,-). Außerdem: 17 Games auf einem Modul für 40,-. Dorothee Aimann, Endericherstraße 290, 53121 Bonn, ☎ 02 28/61 21 12.

■ Verkäufe für Game Boy: *Hugo, Humans, Zelda, Schlümpfe im Alptraumland, Schlümpfe reisen um die Welt* und *Kirby's Pinball*. Kenny Buck, Brunnenwiesen 23, 75242 Neuhausen, ☎ 0 72 34 / 20 51.

■ Verkäufe GB Kamera (blau) und Drucker. Beides für 120,- oder tausche gegen *FIFA 99*. Axel Werner, Magdeburgerstraße 3, 15234 Frankfurt/O, ☎ 03 35 / 6 80 18 82, Mo. bis Fr. 15-17 Uhr.

■ Verkäufe: *Die Schlümpfe reisen um die Welt, Asterix und Obelix, Die Schlümpfe* und *Donkey Kong Land 2* für 70,-. Christian Gühl, Volkachstraße 5, 91126 Schwabach, ☎ 0 91 22 / 22 91.

■ Verkäufe Game Boy + Lupe (mit Licht) + Verstärker für 30,- sowie diese Spiele: *Mario 1+3, Kirby 1+2, Mega Man 1, Aladdin, Pac Panic, Duck Tales 2, Alfred Chicks* (je 10,-). Handle auch! ☎ 02 21 / 17 52 01, Martin.

■ Verkäufe Game Boy-Spiele: *Speedball 2* (mit 4, 25,-), *Street Fighter II* (35,-), *Super Mario Land* (30,-). ☎ 0 40 / 78 30 59, Ronald.

■ Verkäufe GB (groß, grün) in Top-Zustand (ca. 75,-) + GB-Spiele: *Die Schlümpfe 1, 2 + 3, Pinocchio, Super Mario Land 2* (je ca. 30,-). Alle auch einzeln erhältlich! Benjamin Richter, Gartenstraße 3f, 01640 Coswig, ☎ 0 35 23 / 6 14 25.

■ Verkäufe *Mystical Ninja* (teilw. m. Lösung, 20,-). ☎ 0 30 / 6 74 49 49.

■ Verkäufe gut erhaltenen Game Boy (rot) inkl. Batterien für 50,-. ☎ 0 27 74 / 44 51, fragt nach Andreas.

### Suche

■ Suche RPG-, Puzzle- & Denkspele wie *Final Fantasy Legend III, Great Greed, Boulder Dash*. Auch GBC-Spiele, die man auf dem Super GB spielen kann. Luzia Dirschka, Lange Grund 3, 37619 Rühle, ☎ 0 55 33 / 58 90.

■ Suche *Mystic Quest* (GB). Kaufe oder tausche gegen *Conkers Pocket Tales* (GBC). Martin Reif, Sachsenhausen 23, 96364 Markrodach, ☎ 0 92 61 / 9 51 78.

■ Suche *Tetris 2* oder *Tetris Flash*. Zahle Höchstpreis. Paul

Zodel, Mörikeweg 8, 88239 Wangen, ☎ 0 75 22 / 9 11 42.

### Game Boy Color

#### Verkäufe

■ Verkäufe *Shadowgate, Quest for Camelot* (je 40,-). ☎ 0 30/6 74 49 49.

#### Suche

■ Suche für GBC: *Zelda, Spy vs. Spy, Super Mario Bros. DX & Wario Land 2*. Wer tauscht diese 4 Spiele gegen 2 der folgenden: *Mario 64, Top Gear Rally* (N64), *Wave Race* (GB) und GB Kamera. Manuel Feige, Hansastraße 90, 13088 Berlin, Scall: 0 16 81/9 32 29 05.

■ Suche MIB für GBC! So billig wie möglich! Stefan Paulus, Eisenstr. 28, 90547 Stein, ☎ 09 11/6 80 46 75.

■ Suche GBC, wenn möglich in blau. Tausche gegen N64-Spiele. Suche auch *Super Mario Bros.*, *V-Rally* und *Wario 2* (alle GB). ☎ 03 35/6 80 18 82, Axel Werner, 15-17 Uhr

### Sonstiges

#### Verkäufe

■ Löse meine Spiele-Zeitschriftensammlung auf! Verkäufe viele verschiedene. Alles 1a-Zustand, teilweise mit Postern, Extras usw. Preis für Hefte nach VB. Dung Nguyen, Steffensweg 213, 28219 Bremen, ☎ 04 21/3 98 95 52.

■ Verkäufe CD „DK Jamz“ (DKC-Soundtrack) von 1994 für 20,-. Alexander Sarther, Niederwaldstraße 1, 65385 Assmannshausen, ☎ 0 67 22/4 72 42 oder ☎ 01 70/5 84 72 42.

#### Suche

■ Suche die offiziellen Nintendo-Spieleberater Game Boy 2, *Donkey Kong Country* und *Super Mario World*, gut erhalten. Bezahle Neupreis! Christoph Ruff, Pfannenstielstr. 12, CH-8132 Egg.

■ Verkäufe kpl. Nintendo Fun Vision-Sammlung (u. a. Zeitschriften). Jede Zeitschrift nur komplett zu verkaufen. ☎ 0 61 08/7 87 56.

■ Jedis helf mir! Suche dringend Anakin Skywalker auf der 1,5 l Pepsi-Flasche, Abfülldatum vor dem 25.07.99! Zahle 20,- für gutes Exemplar. LuckyLucas54@hotmail.com.

■ Wer holt mir den Joker bei *Fighters Destiny*? Biete bis 20,- und eine Überraschung! Julian Claus, Thomasius 26, 10557 Berlin, ☎/Fax 0 30/3 93 35 49.

■ Suche Nintendo-Merchandise aller Art (Tassen, Figuren, usw.). Suche auch Adressen von Merchandise-Händlern. Preise nach VB. Julian Hörner, ☎ 02 11/71 49 03, E-Mail: GJHoerner@aol.com.

■ Suche original Nintendo-Soundtrack-CD *Zelda - Ocarina of Time* Vol. 2. Angebote an: René Zemke, Templiner Str. 65, 16278 Angermünde, ☎ 01 77/4 93 10 54, Fax 0 33 31/2 48 55.

### Kontaktbörse

■ Suchen Mitglieder für den Club „Game-FREAKS“ Der Beitrag beträgt 2,-/Quartal. Infos bei: Andreas Rothmeier, „Game-FREAKS“, Am Herrenhölzl 2, 92287 Schmidmühlen. Oder bei: Roland Rekos, „Game-FREAKS“, Abt-Albert-Straße 5, 92287 Schmidmühlen.

■ Computer- und Nintendo 64-Club sucht für seine Nachmittagsstreffs Mitglieder, die zwischen 9 und 14 Jahre alt sind und im Stadt- oder Landkreis Dillingen a. d. Donau wohnen, auf. Infos unter ☎ 0 90 71/81 16 oder Fax 0 90 71/82 20.

■ Pokémon-Fanclub sucht noch Mitglieder. Wir bieten euch eine Menge Fun, kostenlose Mitgliedschaft, Hilfe bei Pokémon-Problemen sowie unser tolles Fanzine. Infos erhaltet ihr per Rückporto bei: Gabi Weiß, Karl-Hofbauer-Straße 16, 92665 Altenstadt. P.S.: Für Tipps, Anregungen oder Zeichnungen sind wir jederzeit dankbar.

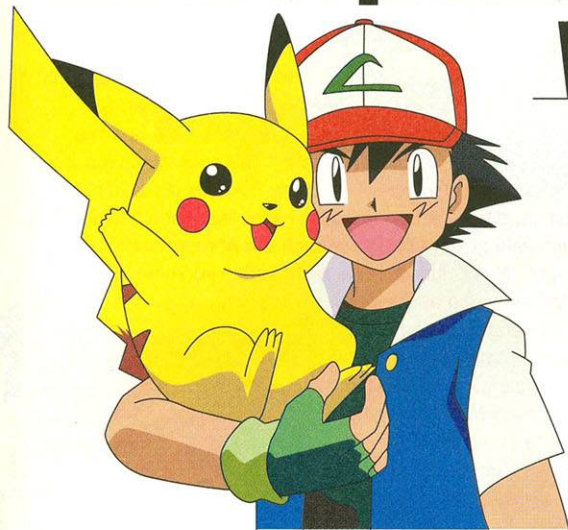
■ Suche Leute zwischen 13 und 16 Jahren zum Nintendo zocken, Cheats + Spiele tauschen. Ihr solltet im Umkreis von Stuttgart wohnen. Nadine Dahler, 07 11/7 08 35 38.

Innerhalb der Kleinanzeigen findet ihr verschiedene Symbole. Und das bedeuten sie:

- ☎ Spiele mit Anleitung
- ☎ Spiele mit Verpackung
- ☎ Spiele mit Codes



# Poképost – Neues aus der Welt der Pokémon



**In der Fernsehserie** ist Pikachu das erste Pokémon des jungen Pokémon-Trainers Ash. Leider steht er euch im Spiel nicht von Anfang an zur Verfügung.

**M**ittlerweile sind wahrscheinlich die meisten von euch schon vom Pokémon-Virus befallen und ihr jagt eifrig nach neuen Pokémon. Doch Tipps brauchen nicht nur Anfänger, die nicht ganz so gut vorwärts kommen. Auch Spielepros benötigen hin und wieder noch Anregungen. Und die findet ihr hier in Dr. Pikas Live-Bericht!



KARPADOR für läppische 500!

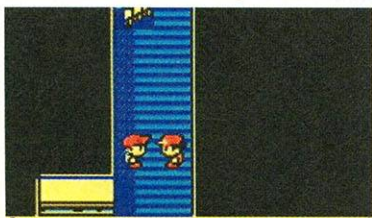
**1** Am Mondberg will man mir einen Karpador andrehen.



Möchtest Du das HELIXFOSSIL?

**2** Qual der Wahl! Aus dem Helixfossil wird mal Amonitas.

Nachdem ich nun mit Pokédex und Pokébällen ausgerüstet bin, geht's von Vertania-City auf die Route 22, wo ich mir meine ersten beiden Pokémon fange. Jeweils ein Nidoran♀→Nidorina→Nidoqueen und ein Nidoran♂→Nidorino→Nidoking (siehe „Rote Pfeile“, rechts!) sind nun in meinem Besitz, wobei die Weibchen nicht ganz so leicht zu finden sind wie die Männchen. Kurz bevor ich wieder zurück nach Vertania City gehe, treffe ich auch noch auf einen wilden Habitak→Ibitak. Da die Arena in Vertania geschlossen ist, begeben wir uns zur Route 2, wo ich gleich 3 neue Pokémon in meinen Besitz bringe: Taubsi→Tauboga, Rattfratz→Rattikarl und Hornliu→Kokuna→Bibor gehören nun zu meiner Sammlung. Letzteres Pokémon ist selten in



Ich wußte, ich würde Dich hier

**4** Das Böse ist immer und überall: Auf der M.S. Anne erwartet mich Gary um sich erneut mit mir zu messen.

dieser Gegend! Im Vertania-Wald angekommen, muss ich feststellen, dass es hier nur so vor Pokémon und Trainern wimmelt. Außerdem hätte ich wohl etwas Gegengift aus Vertania mitnehmen sollen, da die Käfer-Pokémon

**Dr. Pika setzt seinen Live-Bericht aus der letzten Ausgabe fort um allen Pokémon-Jägern ein wenig unter die Arme zu greifen.**



POKÉMON  
großziehen?

**5** In der Pension werden Pokémon großgezogen. Wenn ihr sie dann wieder abholt, sind sie einige Level aufgestiegen. Allerdings ist das nicht ganz umsonst.

doch teilweise recht giftig sein können. Ganz erschrocken muss ich feststellen, dass mein siebtes Pokémon gar nicht im Pokédex auftaucht. Später wird sich jedoch herausstellen, dass Pokémon direkt elektronisch in meiner Datenbank abgelegt werden, wenn ich schon sechs der kleinen Tierchen mit mir rumtrage. Also sammle ich fleißig weiter und nenne nun auch Raupy→Safcon→Smettbo und Pikachu→Raichu mein Eigen.

Erschöpft komme ich in Marmor City an. Natürlich begeben wir uns zuerst ins Pokémon-Center um all die verletzten Pokémon zu versorgen und mir eine schlagkräftige Truppe zusammenzustellen. Über den PC im Center habe ich Zugriff auf all meine Pokémon (immerhin schon 11 an der Zahl). Meine Truppe sieht nun folgendermaßen aus: Ich habe mein Vorzeige-Pokémon Bisasam→Bisaknosp→Bisaflo (Pflanze/Gift), Pikachu→Raichu (Donner), Habitak→Ibitak (Normal/Flug), Kokuna→Bibor (Käfer/Gift), ein Nidoran♂→Nidorino→Nidoking (Gift) und Rattfratz (Normal). Nach einem Besuch im Wissenschaftsmuseum beschließe ich gegen Rocko anzutreten. Er ist der hiesigen Arenaleiter und geht mit 2 Pokémon ins Rennen, an denen ich mir allerdings ganz schön die Zähne ausbeiße. Sein erstes Pokémon ist ein Kleinstein (Gestein/Boden) des 12.



**5a** Vom Präsidenten des Pokémon-Fanklubs ...



**5b** ... bekommt ihr den Rad-Coupon, den man gegen ein Fahrrad eintauscht.

## INSIDE

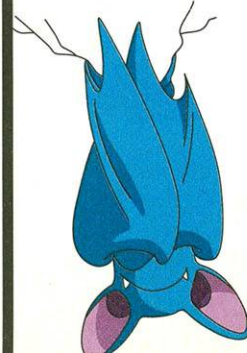
### Rote Pfeile?

Be findet sich neben einem Pokémon-Namen ein roter Pfeil mit einem weiteren Namen dahinter, so bedeutet das folgendes: Pokémon entwickeln sich weiter, je mehr Erfahrungspunkte sie in Kämpfen gesammelt haben. Der Pfeil zeigt also an, zu welchem Pokémon sich Dr. Pikas Exemplare während des Spiels weiterentwickeln. Ist hinter dem Namen des Wesens kein Pfeil, so kann es sich nicht weiterentwickeln!



**Smettbo (# 12)** ist die letzte Entwicklungsstufe von Raupy.

**Zubat (# 41)** kommt in rauen Mengen im Inneren des Mondbergs vor.







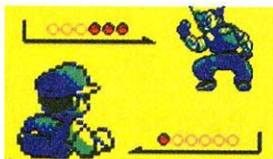
# INSIDE



**Digda (# 50)** kannst du in Digdas Höhle einfangen.



**Machollo (# 66)** ist ein Kampf-Pokémon. Seine Spezialitäten sind Fußtritte und Karateschläge.



MAJOR BOB möchte kämpfen!

**6** Major Bob heizt euch mit Elektro-Pokémon ein.



GEIST ist nicht identifizierbar!

**7** Ohne das Silph Scope seid ihr in Lavandia machtlos.

Levels. Und danach schickt er ein Onix (Gestein/Boden) des 14. Levels ins Rennen. Nach dem wohlverdienten Sieg nehme ich voller Stolz den Felsorden entgegen!

Ich verlasse Marmor City über Route 03. Gleich am Anfang wollen sechs feindliche Trainer besiegt werden. Darum kehre ich erst noch einmal zurück und kaufe ein. Das einzige Pummeluff, auf das ich treffe, geht mir durch die Lappen und so komme ich ohne Neuzugang am Eingang des Mondbergs an. Im Pokémon-Center **1** will mir doch tatsächlich

jemand einen Karpador für 500 Münzen andrehen! Meiner Ansicht nach ist das Wucher, da angle ich mir den



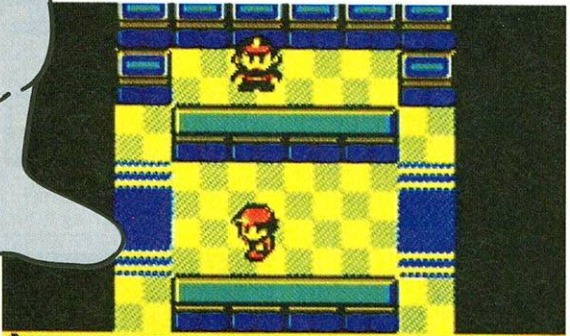
Hinter dem Poster ist ein Schalter!

**8a** Der Geheimgang führt mich zu Team Rocket.

„Fisch“ doch lieber selbst. Etwas entnervt betrete ich den Mondberg. Im Inneren fällt mir zuerst auf, dass hier ziemlich viele wilde Pokémon hausen. Neben Zubat→Golbat, auf die ich sehr oft stoße, fange ich auch noch ein Kleinstein, ein Paras und ein Piepi→Pixi. Kurz vor dem Ausgang **2** muss ich mich zwischen dem Dom- und dem Helixfossil entscheiden. Aus dem Domfossil kann im späteren Verlauf des Spiels ein Kabuto geklont werden und aus dem Helixfossil entsteht nach erfolgreicher Reproduktion ein Amonitas. Ich entscheide mich für das Helixfossil, allerdings ohne vorher zu wissen, was daraus wird. Auf dem Weg nach Azuria-City treffe ich neben Exemplaren an Rattfratz und Habitak auch



**8b** Die Laufbänder in der Basis sind recht verwirrend.



Ohhh... Ich bin so durstig...

In den meisten Städten lassen euch die Wachposten nicht passieren. Wenn ihr diesem durstigen Gesellen aber ...

noch auf zwei Rettan→Arbok. Eines davon wandert natürlich sofort in mein Pokédex. Besitzer der Blauen Edition allerdings werden hier keine Rettan antreffen, sondern auf Sandan stoßen.

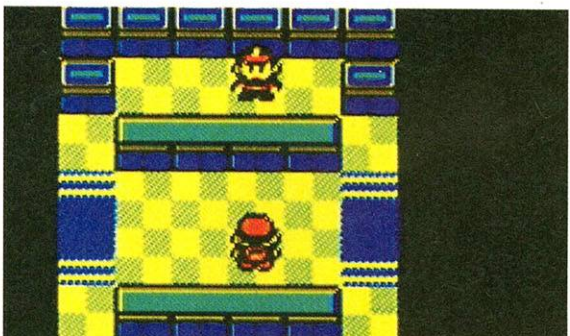
Nach einem kurzen Besuch im Pokémon-Center verdiene ich mir gleich den Quellorden, indem ich Misty besiege. Sie kämpft mit einem Sterndu (Level 18) und einem Starmie (Level 21). Über Route 25 stattete ich Bill noch einen kurzen Besuch ab und erweitere in meinem Pokédex die Daten über Pokémon, die ich schon gesehen habe. Nach etlichen Versuchen gelingt es mir auch endlich ein Abra→Kadabra einzufangen. Nicht nur, dass sie recht selten vorkommen, sie teleportieren sich auch noch mit ihrer ersten Aktion direkt aus dem Kampfgeschehen! Neben vielen Käfer-Pokémon kommt auch Myrapla→Duflor auf den Routen 24 & 25 vor. (In der Blauen Edition gibt es keine Myrapla dafür aber Knofensa.) Über den Tunnelpfad begeben sich mich zu den Routen 5 & 6, die mich nach Orania City führen. Ein paar Aufwecker wären für die Reise nicht schlecht gewesen, da die



GIOVANNI: Arrgh! Wieder verloren!

**9** Giovanni ist der Anführer von Team Rocket.

Pfadfinder und Käfersammler meine Pokémon vor allem mit Schlafzaubern eindecken. Bevor ich an meinem Bestimmungsort ankomme, gesellt sich noch ein Menki zu meinen Pokémon (in der Blauen Edition wäre es wohl ein Mauzi gewesen). Außerdem besuche ich in einer kleinen Pension auf der Route 5 einen Herrn **3**, der nun auf eines meiner Pokémon aufpasst und es großzieht. In Orania geht es zuallererst zur M. S. Anne, die komplett durchforstet wird. Dort kann man an vielen Kämpfen mit diversen Pokémon-Besitzern teilnehmen. Außerdem gibt es hier einen erneuten Zusammenstoß mit Gary **4**, dem Enkel von Professor Eich. Ist er besiegt, stattete ich dem seekranken Kapitän einen Besuch ab. Wenn ich ihn kuriere, schenkt er mir zum Dank die VM 01. Diese birgt die Zerschneider-Fähigkeit, mit der ich kleine Büsche zerschneiden kann und an bisher unzugängliche Orte gelange! Nun schaue ich mir jedes Gebäude von innen an, was zur Folge hat, dass ich jetzt im Besitz einer Angel, eines Rad Coupons **5a** und des Donnerordens bin. Letzteren musste ich mir natürlich schwer erarbeiten, indem ich Major Bob **6** in der hiesigen Pokémon-Arena bezwinge. Immerhin galt es ein Voltobal (Level 21), ein Pikachu (Level 18) und ein Raichu (Level 24) zur Strecke zu bringen.



Was? Das Getränk ist für mich?

... aus dem obersten Stockwerk im Supermarkt eine Limonade mitbringt, so stehen euch alle Türen offen.



# RE-VOLT™



REVOLT  
OUT OF  
CONTROL  
FROM SEPT. 1999



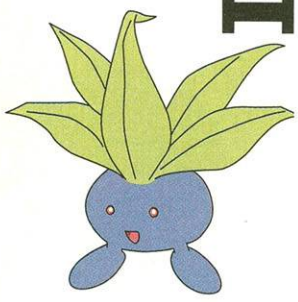
RE-VOLT™ & © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

Nintendo, Nintendo 64, , and © are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999 Nintendo Co., Ltd. "PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © & © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.





# INSIDE



**Myrapla (# 43)** ist ein Pflanze/Gift-Pokémon.

**Paras (# 46)** findet ihr im Inneren des Mondberges und in der Safari-Zone.



**Bisafior (# 03)** ist die letzte Entwicklungsstufe von Bisasam.

**Nebulak (# 92)** ist ein Geist-Pokémon. Bevor ihr das Silph Scope nicht habt, könnt ihr es nicht fangen.

Nach einem kurzen Abstecher auf der Route 11, wo ich ein Traumato→Hypno einfange, muss ich feststellen, dass ich hier über Route 12 nicht weiterkomme. Der Weg ist nämlich von einem schlafenden Relaxo blockiert, das ich selbst mit einem Aufwecker nicht wachkriege. Und so geht es zu Digdas Höhle, wo natürlich jede Menge Digda→Digdri zu finden sind. Mit einem Pokémon mehr im Gepäck, hole ich mir zurück auf der Route 02 die VM 05. Dazu braucht man die Zerschneider-Fähigkeit, die ich meinem Myrapla beigebracht habe. Bevor ich meine Reise fortsetze, statte ich dem Fahrradladen in Azuria City **5b** nochmal einen Besuch ab und löse meinen Fahrrad-Coupon gegen ein schickes Fahrrad ein, mit dem sich große Entfernungen um einiges schneller überwinden lassen. Jetzt geht's weiter über Route 09 zum Felstunnel. Vorausschauend wie ich nun mal bin, habe ich meinem Pikachu schon mal die Blitz-Fähigkeit beigebracht, die aus der VM 05 entnommen werden kann. Somit brauche ich im Felstunnel (auf dem Weg nach draußen läuft mir auch noch ein Machollo direkt in die Arme!) nicht im Dunkeln herumzulaufen. Auf der Route 10 gelange ich nach Lavandia, wo nur kurz im Pokémon-Center und im PKMN-Supermarkt Halt gemacht wird: Man muss ja die



**Evoli (# 133)** kann sich zu drei verschiedenen Pokémon weiterentwickeln.



**10. Das Karate-Dojo:** Hier müsst ihr euch zwischen Nockchan und Kicklee entscheiden.

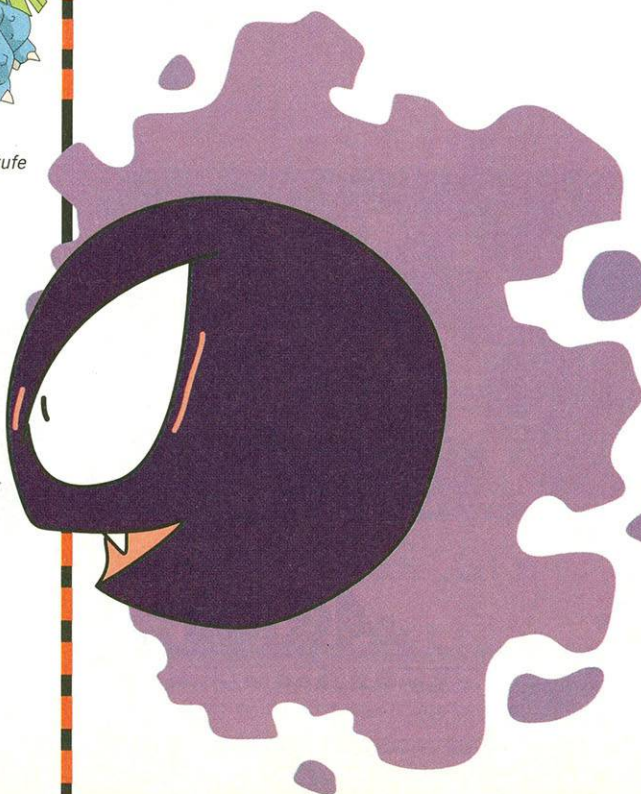
Pokémon wieder fit machen und Vorräte auffüllen! Den Pokémon-Turm kann ich zwar schon betreten, aber nicht gegen die Geister kämpfen, weil mir ein Gegenstand fehlt, der sich Silph Scope **7** nennt. Route 08, ein Tunnelpfad, und Route 07 führen mich nach Prisma City, wo ein riesiger mehrstöckiger PKMN-Supermarkt auf mich wartet. Inzwischen habe ich meinen Vorrat wieder ein wenig aufgestockt: Ein

Voltoal (Route 09 & 10) und ein Fukano (Route 07 & 08) haben sich mir angeschlossen. (In der Blauen Edition gibt's statt Fukano Vulpix.)

Zuallererst geht's natürlich direkt in die hiesige Pokémon-Arena, wo Erika mit einem Sarzenia (Level 29), einem Tangel (Level 24) und einem Giflor (Level 29) aufwartet. Nachdem sich nun auch der Farborden in meinem Besitz befindet, decke ich mich im Supermarkt mit allerlei Nützlichem ein und finde in der nahegelegenen Prisma-Villa sogar noch ein einsames Evoli→Flamara\*. In der Spielhalle kann man nicht nur tolle Preise gewinnen, sondern sogar einen geheimen Stützpunkt vom Team Rocket **8a** entdecken! Nachdem ich mich durch endlose Hallen mit verwirrenden Laufbändern **8b** gewurschelt habe, treffe ich am Ende auf den Rocket-Anführer Giovanni **9**. Er tritt mit starken Gestein-/Boden-Pokémon gegen mich an. Doch nach dem Sieg bin ich im Besitz des Silph Scopes und kann damit zum Pokémon-Turm in Lavandia.

Ganz oben im Turm befreie ich Mr. Fuji aus den Klauen von Team Rocket und erhalte als Dankeschön die Pokéflöte, mit der man schlafende Pokémon wecken kann.

Selbstverständlich habe ich im Pokémon-Turm auch ein paar Pokémon eingefangen: Nebulak→Alpollo und Tragosso→Knogga sind sicher in Pokébällen verstaubt. Weiter geht's nach Saffronia City, wo ich wieder mal auf das Team Rocket stoße. Sie kontrollieren die Stadt und bevor ich mich hier frei bewegen kann, müssen wohl oder übel die Schurken vertrieben werden! Im Gebäude der Silph Co. haben die Jungs von Rocket ihr Hauptquartier eingerichtet. Mit elf Stockwerken ist es eines der höchsten Gebäude der Pokémon-Welt.







**11 Sabrina ist die Arenaleiterin in Saffronia City.** Sobald ihr sie und ihre Pokémon besiegt habt, kriegt ihr den Sumpforden.

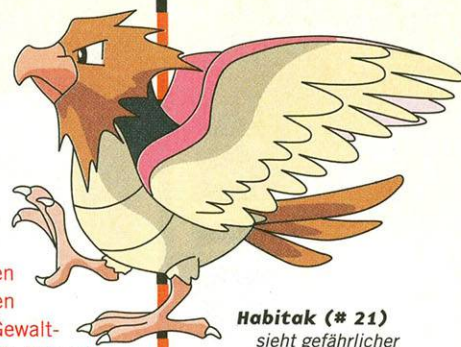
So irre ich lange in dem Gebäudekomplex herum, bis ich nach einem kleinen Intermezzo mit Gary erneut auf Giovanni treffe. Da er immer noch nicht kapiert zu haben scheint, wer der Stärkere von uns beiden ist, muss ich ihn eben erneut besiegen! Geschwächt von meinem Kampf mit Gary wird mein Hochmut allerdings bestraft. Alle meine Pokémon werden bewusstlos und ich muss von meinem letzten Spielstand aus beginnen. Diesmal bin ich klüger, heile all meine Pokémon vor dem Kampf mit Giovanni und befreie den Präsidenten der Silph Co.!

Dankbar wie der Präsident einer großen Firma nun mal so ist, überreicht er mir den einzigartigen Meisterball, den ich gut aufbewahre und mir vornehme ihn nicht einzusetzen, bis sich die richtige Gelegenheit bietet. Die Mitarbeiter der Silph Co. sind übrigens auch nicht ganz undankbar: Noch bevor ich den Präsidenten gerettet habe, bekomme ich ein Lapras für meine Bemühungen. Da Team Rocket aus der Stadt vertrieben ist, suche ich zunächst die Arena auf. Erstaunt muss ich feststellen, dass es in Saffronia zwei Arenen gibt, und beide liegen direkt nebeneinander. In der inoffiziellen Arena **10** gibt es zwar keinen Orden zu gewinnen, dafür bin ich nach dem Sieg über den Arenaleiter stolzer Besitzer eines Nockchan.

Wahlweise hätte ich mich auch für ein Kicklee entscheiden können. Meine Pokémon überreden mich vor dem Besuch in der offiziellen Arena nochmal im Pokémon-Center vorbeizuschauen. Mit gestärkten Pokémon trete ich nach einem leicht verwirrenden Teleporterspiel gegen Sabrina **11** an. Sie setzt mir ein Kadabra (Level 38), ein Pantimos (Level 37), ein Omot (Level 38) und ein Simsala (Level 43) entgegen. Der Kampf ist hart: Am Ende ist nur noch mein Bisaflor bei Bewusstsein! Dafür bekomme ich dann aber auch den Sumpforden überreicht. Es folgt der obligatorische Besuch aller Gebäude und der Abmarsch in Richtung

Prismania und von dort aus zur Route 16. Mit meiner Pokéflöte wecke ich den schlafenden Relaxo, der mich verärgert angreift. Sein Fehler, denn mit Hilfe von 3 (!) Superbällen wandert auch er in meinen Besitz. Mit der Zerschneider-Fähigkeit wird rasch der Busch zerhackt und so gelange ich zu dem Haus hinter der Baumreihe. Nach einem kleinen Plausch bin ich im Besitz der VM 02. Jetzt kann ich meinen Pokémon „Fliegen“ beibringen und mich so direkt von einer Stadt zur nächsten fliegen lassen. Anschließend liegt ein wahrer Gewaltmarsch vor mir: Die Routen 12, 13, 14, 15, 16, 17 und 18 wollen erforscht werden. Selbstverständlich erwarten mich unterwegs viele kampflustige Pokémon-Trainer. Auch einen Neuling habe ich unterwegs aufgegabelt: Dodu wandert direkt in meinen PC.

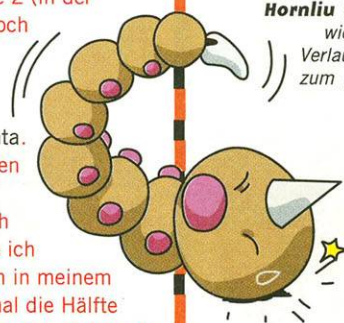
Bevor ich mich nach Fuchsia City aufmache, beschließe ich zuerst alle Orte zu besuchen, an denen ich schon war: Ich will meine brandneue Superangel ausprobieren **12**, die ich auf der Route 12 bekommen habe! Folgende Exemplare haben angebissen: Enton, Quapsel → Quaputzi, Tentacha, Flegmon, Muschas, Krabby, Goldini, Karpador → Garados. Vom Angeln habe ich jetzt erst einmal genug und beschließe darum ein paar Pokémon zu tauschen. In Azuria gibt mir ein netter Sammler sein Rossana für ein Quaputzi. Auf der Route 2 (in der Nähe von Digdas Höhle) wird's dann sogar noch besser: Für ein gewöhnliches Abra erhalte ich dort ein seltenes Pantimos. In Orania wechselt mein zweites Habitak den Besitzer **13**. Als Gegenleistung erhalte ich ein Porenta. Zuletzt treffe ich noch auf einen menschlichen Mitstreiter, der zufälligerweise im Besitz der Blauen Edition ist. Kurze Zeit später habe ich auch Sandan und Knofensa! Insgesamt habe ich nun 106 Pokémon gesehen und 66 Pokémon in meinem Besitz. Trotz allem habe ich noch nicht einmal die Hälfte aller Pokémon. Drei Orden fehlen mir auch noch und danach gilt es ja erstmal die Top Vier zu bezwingen. Ein weiter Weg liegt noch vor mir ...



**Habitak (# 21)** sieht gefährlicher aus, als es wirklich ist.



**Nidoran♂ (# 29)** ist eines der ersten Pokémon, die ihr finden könnt.



**Hornliu (# 13)** entwickelt sich im Verlauf des Spiels zum gefährlichen Bibor.



**12 500 Münzen gespart:** Karpador selbst gefangen!

## Was sind VM?

**W**ährend des Spiels stoßt ihr immer wieder auf Versteckte Maschinen (VM). Insgesamt gibt es fünf davon. Jede Maschine könnt ihr nur einmal an einem bestimmten Ort finden. VM beinhalten spezielle Pokémon-Fähigkeiten, ohne die ihr das Spiel teilweise nicht beenden könnt. Leider kann nicht jedes Pokémon diese Fähigkeiten erlernen. Probiert aus, bei welchen Exemplaren die VM wirklich funktionieren.

VM01 = Zerschneider, VM02 = Fliegen, VM03 = Surfer, VM04 = Stärke, VM05 = Blitz.



**Die Versteckten Maschinen** gibt es nur an ganz bestimmten Orten und ihr könnt sie nicht käuflich erwerben.

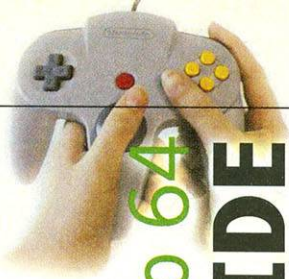


**Im Gegensatz zu Technischen Maschinen (TM),** die ihr nur einmal benutzen könnt, sind die VM immer wieder verwendbar.



**Rettan (# 23)** ist in der Fernsehserie eines der drei Pokémon von Team Rocket.





### Prinzessin Peach Toadstool

muss ausnahmsweise nicht befreit werden. Sie gehört auch zur Gruppe der Schlägerschwingenden Nintendo-Stars!

Mario Golf

# Mario Golf



Mario und seine Kollegen geben sich nun auch auf dem Golfplatz ein Stelldichein. Die muntere Atmosphäre im Spiel soll aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass es sich bei *Mario Golf* um ein ziemlich realistisches Golf-Spiel handelt, das einiger Erklärung bedarf. Wir haben euch das Einmaleins des *Mario Golfs* in einem Lexikon zusammengestellt.

## Kapitel 1 Die wichtigsten Begriffe



**Schade ...** nur ein Par. Das ist aber immer noch besser als ein Bogey.

**Par:** Die Einheit für die Anzahl der Schläge, die für das Einlochen maximal benötigt werden. Das Par variiert je nach Kurs.

**Birdie:** Wenn man einen Schlag weniger benötigt, als das Par angibt, spricht man von einem Birdie. Bei zwei Schlägen unter Par handelt es sich um einen **Eagle**.

**Bogey:** Das heißt, dass man einen Schlag mehr gebraucht hat, als das **Par** angibt.

**Putt:** Wenn man sich auf dem **Green** befindet, versucht man durch kurze und flache Schläge den Ball einzulochen.

**Bunker:** Das ist eine mit Sand gefüllte Senke, auch Sandhindernis genannt.

**Tee:** Der kleine Fuß, auf den man den Golfball setzt, wenn man sich auf den ersten Schlag vorbereitet.

**Green:** Das ist der Rasenbereich, der das Loch umgibt. In dieser Zone führt man die **Putts** durch.

**Drive:** Drives sind sehr lange Bälle, die meist mit den Woods (s. Kapitel 2) geschlagen werden. Mit ihnen bringt man den Ball in Reichweite des **Greens**.



**Wenn ihr** mit dem nächsten Schlag einlocht, habt ihr einen Birdie geschafft!

## Kapitel 2 Die Schläger

**Wood (W):** Das sind die stärksten Schläger, die ihr habt. Leider verlieren sie einen Großteil ihrer Wirkung, wenn man mit ihnen den Ball nicht von einem **Tee** aus schlägt. Die Kraft, die ihr mit ihnen auf den Ball übertragen könnt, nimmt mit steigender Zahl ab. Die schwächeren Schläger dieser Klasse setzt ihr ein, wenn ihr nicht allzu weite Schläge erzielen wollt. Man kann mit ihnen die Schlagkraft feiner dosieren.



**Ein Drive:** Entfernung: 349 Yards. Situation: langes Gras. Schläger : 1W.



**Superschlag** mit einem 1W: maximale Power und perfekter Balltreffer.

**Iron (I):** Die Eisenschläger werden eingesetzt, wenn man den Ball aus höherem Gras heraus schlagen muss. Je niedriger die Zahl, die vor dem I steht, desto weiter kann man mit dem jeweiligen Schläger den Ball befördern. Je weiter man aber schlagen kann, desto schlechter ist die Fähigkeit des Schlägers, den Ball aus unwegsamem Gelände zu befreien. Man muss bei der Wahl des Schlägers also immer einen Kompromiss eingehen.

**Pitching Wedge (PW):** Diese eignen sich für Schläge in der Nähe des Lochs. Auch, wenn man den Ball aus hohem Gras heraus holen muss, sind PW-Schläger eine gute Wahl.

**Sand Wedge (SW):** Wie der Name schon sagt, sind diese Schläger nur zum Heraus holen des Balles aus einem **Bunker** zu gebrauchen. Sie haben kaum Reichweite.

**Putter (PT):** Mit ihm und mit Hilfe vielen Feingefühls schafft man es, den Ball aus kurzer Distanz einzulochen. Glück gehört natürlich auch dazu!



## Kapitel 3 Die Ballkontrolle

**Schläge auf schlechtem Terrain:** Hin und wieder wird es vorkommen, dass ihr den Ball in höheres Gras oder sogar in **Bunker** setzt. Es ist klar, dass in solchen Fällen nicht die gesamte Kraft, die ihr auf den Schläger ausübt, auf den Ball übertragen wird. Die prozentuale Angabe der übertragbaren Kraft seht ihr rechts unten auf dem Bildschirm. Bezieht diese Angabe in eure Schätzung ein um auch in kniffligen Situationen die Kontrolle über den Ball zu behalten. In manchen Fällen kann es sich als sehr hilfreich erweisen, den Ball mit etwas Rückwärtsdrall aus dem Bunker bzw. hohen Gras zu befreien.

**Witterungseinflüsse:** Zwei meteorologische Faktoren beeinflussen in *Mario Golf* eure Schläge: der Wind und der Regen.

Auf nassem Boden rollt der Ball schlechter ab. Besonders beim Putten macht sich das bemerkbar (s. Kapitel 6). Auch die Kraft eurer Schläge lässt bei Regen leicht nach. Ihr solltet also bei schlechtem Wetter immer etwas mehr Power in den Ball stecken, als bei schönem.

Die Richtung des Windes zeigt euch Boo rechts oben im Bildschirm an. Wenn er euch direkt von vorne anschaut, heißt es, dass Gegenwind herrscht und mit einer Verzögerung des Balles zu rechnen ist. Zeigt er nach rechts, müsst ihr die Windkraft kompensieren, indem ihr etwas weiter nach links zielt und umgekehrt.

Ihr braucht reichlich Übung um den Wind richtig einschätzen zu können. Im Trainingsmodus könnt ihr die Windrichtung und -Stärke selbst bestimmen.

Als Faustregel gilt: Je länger und höher sich der Ball in der Luft befindet, desto größer ist der Einfluss, den der Wind auf ihn ausübt.



**Berücksichtigt** besonders bei langen Bällen Windkraft und -Richtung!

## Kapitel 4 Der Schlag mit Drall



Mit Rechts- oder Linksdrall könnte man den Ball an den Bäumen vorbeizirkeln.

Ihr könnt dem Ball durch Halten der Z-Taste bei gleichzeitigem Steuern mit dem Analog-Stick einen bestimmten Drall verleihen, indem ihr ihn außerhalb der Mitte trefft.

**Drall nach vorne:**

Hierzu müsst ihr den Ball im oberen Bereich treffen.

Mit diesem Drall erzielt ihr

einen flacheren Schuss. Der Ball wird kürzere Zeit in der Luft und somit in geringeren Maßen den Windeinflüssen ausgesetzt sein. Auf dem Boden aufgetroffen, rollt er dagegen viel weiter, als wenn ihr ihm keinen Vorwärts-Spin mit auf den Weg gegeben hättet.

**Drall nach hinten:**

Trefft ihr den Ball unterhalb der Mitte, bewirkt der Impuls eine rückwärts gerichtete Drehbewegung. Die Folge ist, dass der Ball höher fliegt und die Flugbahn aufgrund der Flughöhe und -Dauer stärker vom Wind beeinflusst wird.



Mit Rückwärtsdrall rollt der Ball weniger und entfernt sich somit kaum vom Aufsetzpunkt.

Dafür rollt der Ball weniger, wenn er auf den Boden trifft.

**Links / Rechtsdrall:**

Ein rechts getroffener Ball schlägt in der Luft einen Haken nach links und umgekehrt. Diese Schläge bieten sich etwa an, wenn man an Bäume vorbeischießen will.

## Kapitel 5 Die Drives

Wenn man einen Schlag ansetzt, trifft das Spiel eine Vorausswahl des geeigneten Schlägers und der seines Erachtens besten Schlagrichtung. Der Anfänger sollte diese Vorausswahl beibehalten. Dem Fortgeschritten empfehlen wir aber, diesen Vorschlag kritisch zu betrachten. Wenn ihr die R-Taste haltet und die Richtungspfeile betätigt, könnt ihr euch den Kurs aus jedem Blickwinkel ansehen. Oftmals seid ihr in der Lage, „Abkürzungen“ zu entdecken. Bedenkt aber, dass eure Wahl meistens mit erheblichen Schwierigkeiten verbunden ist: **Bunker**, Bäume und Wasser werden machen euch das Leben schwer. Auf einem Kurs mit **Par 4** oder **5** kann man aber unter Umständen einen Schlag einsparen und deswegen ist es das Risiko wert!



**Par 4:** Hier kann man vielleicht einen Schlag einsparen.



**Betrachtet den Kurs genau:** So verzweigt wie dieser hier ist, kann man bestimmt eine „Abkürzung“ finden!

## Kapitel 6 Das Putten

Wenn man sich nach den Distanzschüssen schließlich auf dem Green befindet, kommt es aufs Feingefühl an um den Ball zu versenken. Folgendes ist hierbei zu beachten:

**Entfernung:** Links oben seht ihr die Angabe der Entfernung zum Loch. Links unten ist das Kürzel des Schlägertyps angegeben und die Entfernung, die ihr bei maximaler Schusskraft damit erzielen könnt. Beträgt die Entfernung zum Loch 25 Fuß und benutzt ihr einen Schläger, der eine



Reichweite von 100 Fuß besitzt, müsst ihr ca. ein Viertel der maximalen Schusskraft auf den Ball einwirken lassen.

**Entfernung zum Loch:** 23,39 ft. Schlägerreichweite: 30 ft. Also: ca. 2/3 der Schlagkraft!

**Neigung/Gefälle:** Die ersten Kurse weisen in der Regel ein ebenes **Green** auf. Im Laufe des Spiels stoßt ihr aber immer öfter auf wellige und unebene Lochumgebungen. Hier gestaltet sich das **Putten** um einiges schwieriger. Ihr müsst die Neigung berücksichtigen und mit Hilfe des Analogsticks die **Putt**-Richtung korrigieren. Faustregel: Je langsamer der Ball unterwegs ist, desto stärker wird seine Bahn von der Neigung beeinflusst.

**Regen:** Wenn der Rasen nass ist, solltet ihr immer einen Punkt anvisieren, der sich ca. 3 Fuß hinter dem Loch befindet um den Ball unterwegs nicht verhungern zu lassen.



**Das Gefälle** auf diesem Grün müsst ihr beim Putten unbedingt berücksichtigen.



### Auf einen Blick

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

### Fazit

Das ist es: Ein Golfspiel, das auch noch als Party-Game taugt! Im Mehrspieler-Modus macht der Nobelsport nämlich mächtig Spaß. Aber auch im Einzelspielermodus geht es recht lustig zu: Hier habt ihr die Gelegenheit, in Ruhe das eigene Können zu verfeinern, ohne von Mitspielern abgelenkt zu werden. Ein gelungenes Golfspiel für all diejenigen, die auch einen ruhigen Sport gerne etwas lebhafter mögen!

### Fun-o-Meter

no Fun — Funny — Fun-tastisch

### Profi-Meter

Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi



### Wo Bowser

hinlangt, wächst kein Gras mehr. Dementsprechend fallen auch seine Drives aus.



# EINFACH NACHBESTELLEN! IM FUNNY SHOP!

|                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br><b>Reste</b><br>Heft 1 Gool Troop • Super Mario All Stars • Cartoon Workshop • Zelda IV (GB) • Street Fighter II Turbo | <br><b>Reste</b><br>Heft 2 Bubsy • Jurassic Park • Lost Vikings • Mystic Quest • Star Trek • Street Fighter II Turbo | <br>Heft 3 Cool Spot • Aero the AcroBat • The Empire Strikes Back • Zelda IV (GB) • Felix • Mr. Nutz       | <br>Heft 4 Plok • Shadowrun • Sky Blazer • Young Merlin • Asterix (NES) • Zelda IV (GB) • Felix • Mr. Nutz | <br>Heft 5 Rainbow Bell • Adventures • Shadowrun • Super Metroid • Zool • Mario Land                              | <br><b>Reste</b><br>Heft 6 Mega Man X • Chaos Engine • Super Metroid • Wario Land • Die Schlümpfe (GB)      | <br><b>Reste</b><br>Heft 7 Act Raiser 2 • Super Morph • Chip & Chap 2 (NES) • Probotector (GB) • EWJ        | <br><b>Reste</b><br>Heft 8 Return of the Jedi • Pitfall • Indy Jones • Mickey Mania • König der Löwen • Wario Blast (GB) | <br><b>Reste</b><br>Heft 9 Donkey Kong Country • Soul Blazer • Indiana Jones • Monster Max (GB) • Kid Klown |
| <br>Heft 10 Pitfall • Super Adventure Island 2 • Mega Man 3 • Illusion of Time                                             | <br>Heft 11 Pac in Time • Pocky & Rocky 2 • Spider-Man • S. Punch Out • Mega Man 5 (NES)                             | <br>Heft 12 Warlock • Illusion of Time • Addams Family Values • Demon's Crest • Milon's Secret Castle (GB) | <br>Heft 13 Hagane • True Lies • X-Men: Mut. Apo. • Ill. of Time • Milon's Secret Castle (GB)              | <br><b>Reste</b><br>Heft 14 Bubsy 2 • Speedy Gonzales • True Lies • Kirby's Dream Land 2 (GB) • Stargate (Review) | <br><b>Reste</b><br>Heft 15 Asterix 2 • DS 9 • Judge Dredd • Stargate • Putty Squad • Theme Park • DKL (GB) | <br><b>Reste</b><br>Heft 16 Diddy's Kong Quest • Secret of Evermore • TNG • Mask • Tim in Tibet • Mega M. 7 | <br><b>Reste</b><br>Heft 17 Breath of Fire 2 • Donald Duck • EWJ 2 • Pinocchio • Diddy's Kong Quest • Kirby's Dream C.   | <br><b>Reste</b><br>Heft 18 Mario 64 • Pilotwings 64 • Schlümpfe 2 • Terranigma • Sprou • Dragon Heart (GB) |
| <br><b>Reste</b><br>Heft 19 Lufia 2 • Power Pigs • Terranigma • Prince of Persia 2 • Donkey Kong Land 2 (GB)               | <br>Heft 20 Wave Race 64 • DKC 3 • Realm • Lufia 2 • Terranigma • Donkey Kong Land 2 (GB)                            | <br>Heft 21 Mario Kart 64 • SM 64 • Bomberman 64 • Turok • Mario Kart 64 • Wave Race 64 • SOTF             | <br>Heft 22 Lylat Wars • Turok • Hexen 64 • Blast Corps • MRC • Bomberman 64 • Lost Vikings 2 (SNES)       | <br>Heft 23 Bomberman 64 • Diddy Kong Race • Lylat Wars • Extreme G • Top Gear Rally • Cham. Kid                  | <br>Heft 24 Mischief Makers • Extreme G • ClayFighter 63 1/3 • Super Bomberman 64                           | <br>Heft 25 Yoshi's Story • SF Rush • Bomberman 64 • Snowb. Kids • Mischief • M. • Cruis'n USA • DKR        | <br>Heft 26 Gex • Knife Edge • Yoshi's Story • DKR • Mission Impossible • Wario Land 2 (GB)                              | <br>Heft 27 Gex • Knife Edge • Yoshi's Story • DKR • Mission Impossible • Wario Land 2 (GB)                 |
| <br>Heft 28 Banjo-Kazooie • Goemon • Yoshi's Story • Forsaken • Otto • DKR • AeroFighters • T. Gear R.                    | <br>Heft 29 Forsaken • Gex • Mission Impossible • Banjo-Kazooie • 1080° • Crusn World • DKR                         | <br>Heft 30 Gex 64 • Mission Impossible • Forsaken • Banjo-Kazooie • Glover • Zelda • Turok 2 • WWF       | <br>Heft 31 Legend of Zelda 64 • Body Harvest • Sili-con Valley • Glover • GB Color • Holy Magic Cent.    | <br>Heft 32 Zelda 64 • Body Harvest • Turok 2 • Sili-con Valley • Zelda (GB) • Rogue Squadron                    | <br>Heft 33 Rogue Squadron • Mario Party • Rush 2 • Beetle Adv. Racing • Tabaluga • Castlevania            | <br>Heft 34 Episode 1 Racer • Shadowgate • C&C 64 • Super Mario Bros. DX • Superman • Dolphin              | <br>Heft 35 Shadowman • Episode 1 Racer • Deep Cover Gecko • Conker's Pocket Tales • Lego Racer                         | <br>Heft 36 JF Gemini • Hybrid Heaven • Mario Golf • Tonic Trouble • Shadowman • Racing Sim. 2             |



9,80 DM (Bei Einzelbestellung zzgl. 6,50 DM Versandkosten!)

## NFV-EXTRA

Das große  
Fun Vision-Sonderheft.

Mit allen Top-Titeln 1998/99.  
Dazu noch das ultimative  
Videospiele-Lexikon von A-Z.

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)

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

\* Die Lieferzeit kann bis zu sechs Wochen betragen. Das Angebot gilt, solange der Vorrat reicht. Ausländische Briefmarken, Währungen oder internationale Wertgutscheine werden nicht akzeptiert!  
\*\* Wenn Ihr weniger als zehn Hefte bestellen wollt.



# Nintendo 64

## Gauntlet Legends

Nintendo 64

Preis: ca. 130,- DM Termin: November

Hersteller: Midway Vertrieb: Konami

Genre: Action



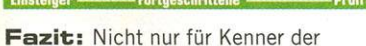
Hier kommt ein echter Kult-Klassiker aufs N64 – und zwar in Echtzeit-3-D: *Gauntlet* war lange Zeit ein Spielhallen-Hit und hat auch schon in den 80er Jahren am Commodore 64 Spaß gemacht! Mit einem von acht Charakteren kämpft ihr euch durch eine mittelalterliche Welt – sieben Königreiche und drei völlig neue Welten sind zu erobern! Das Spannendste ist der 4-Spieler-Modus, bei dem alle Spieler auf einem (!) Bildschirm spielen. Wer schon Kämpfer ausgebildet hat, kann sie auf dem Controller Pak speichern und bei Freunden sofort ins Spiel bringen.

Fun-o-Meter



no Fun — Funny — Fun-tastisch

Profi-Meter



Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi

**Fazit:** Nicht nur für Kenner der Spielhallenversion ist *Gauntlet Legends* ein Spielspaß der Sonderklasse. Vor allem der 4-Spieler-Modus kann natürlich begeistern. Dafür benötigt ihr allerdings unbedingt ein Expansion Pak.



**Ab ins Kampfgetümmel!** Erobert euer Königreich im Mittelalter!

## Xena

Nintendo 64

Preis: ca. 130,- DM Termin: Ende November

Hersteller: Titus Vertrieb: Konami

Genre: Action



Im Zeitalter der Legenden prügeln sich die Helden der TV-Serie „Xena“ um den Talisman des Schicksals. Elf Charaktere mit ihren typischen Waffen und Fähigkeiten gehen bei bis zu vier Spielern gleichzeitig aufeinander los. Das Team Saffire (*Bio F.R.E.A.K.S.* N64) spendiert den Kämpfern komplette Bewegungsfreiheit in ihrer 3-D-Umgebung.

Fun-o-Meter



no Fun — Funny — Fun-tastisch

Profi-Meter



Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi



**Die elf wichtigsten Charaktere** der TV-Serie kämpfen um den Talisman.

**Fazit:** Die Überraschung ist gelungen! *Xena – Warrior Princess: Talisman of Fate* ist definitiv das beste N64-Prügelspiel, das man kaufen kann. Es gibt tolle Atmosphäre, gute Steuerung und angemessene Grafik. Eingefleischte *Xena*-Fans kommen an dem Prügler sowieso nicht vorbei.

## Roadsters

Nintendo 64

Preis: ca. 130,- DM Termin: Ende November

Hersteller: Titus Vertrieb: Konami

Genre: Sport



Auto-Action pur ist angesagt, wenn Konamis *Roadsters* die Straßen erobern: Ihr heizt über eine von acht Strecken und versucht – na klar – als Erster anzukommen, egal bei welchem Wetter. Und die Ausrede „der Wagen lässt sich nicht steuern“ gilt nicht: Jedes Auto ist individuell einstellbar. Besonderer Wert wurde auf Realismus gelegt: Reifenspuren und Bremsspuren, soweit der Spieler sehen kann ... Und nach dem Rennen kann sich jeder seine Fehler anschauen: Mit dem Replay-Modus ist eine gnadenlose Analyse möglich!



**Lasst die Bremsen quietschen!** Die *Roadsters* machen die Straßen unsicher!

Fun-o-Meter



no Fun — Funny — Fun-tastisch

Profi-Meter



Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi

**Fazit:** *Roadsters* kann durchaus überzeugen: Die Grafik ist gut und schnell und die Strecken bieten die nötige Abwechslung. Eine gute Alternative zur üblichen Raserei.

# Game Boy Color

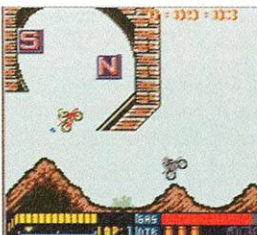
## Crazy Bikers

Game Boy Color

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

Hersteller: Konami Vertrieb: Konami

Genre: Sport



**Juchu!** Wilde Sprünge sind hier an der Tagesordnung!

In *Crazy Bikers* geht es darum mit seinem Motorrad geschickt schwere Kurse zu meistern, die mit Rampen und Loopings übersät sind. Durch eine gute Platzierung in der Rang-Liste wird euch die Möglichkeit gegeben neue Schwierigkeitsgrade auszuwählen. Ausgestattet mit einem Championship-, Time Attack- und Editor-Modus wird dies zu einem abwechslungsreichen Spiel. Wem das noch zu wenig ist, der sollte zu seinem Link-Kabel greifen und seine Freunde zum Duell auffordern.

Fun-o-Meter



no Fun — Funny — Fun-tastisch

Profi-Meter



Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi

**Fazit:** Wer Motocross wirklich liebt, wird seinen Spaß haben. Jedoch ist das hier kein Modul für Einsteiger.

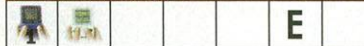
## Konami GB Collection Vol. 1

Game Boy Color

Preis: ca. 70,- DM Termin: November

Hersteller: Konami Vertrieb: Konami

Genre: Spielesammlung



**4-in-1:** In dieser Sammlung findet sicher jeder etwas!

Fortsetzung auf S.64

# GAMES

Release  
Nintendo 64

## November

Desctruction Derby

(THQ)

Gauntlet Legends

(Midway)

Jeremy McGrath

Supercross 2000

(Acclaim)

Knock Out Kings 2000

(Electronic Arts)

NBA Live 2000

(Electronic Arts)

NBA Jam 2000

(Acclaim)

Rat Attack

(Mindscape)

Ready 2 Rumble Boxing

(Midway)

Roadsters

(Titus)

Road Rash

(THQ)

South Park Rally

(Acclaim)

Tom Clancy's Rainbow Six

(Red Storm/Take 2)

Worms Armageddon

(Infogrames)

## Dezember

Armorines:

Project S.W.A.R.M.

(Acclaim)

Battlezone 64

(Climax/Crave)

Donkey Kong 64

(Nintendo/Rare)

Nuclear Strike

(THQ)

Ruff & Tumble

(GT Interactive)

South Park

Chef's Luv Shack

(Acclaim)

Space Invaders

(Activision)

Super Smash Brothers

(Nintendo/HAL)

Turok: Legenden

des verlorenen Landes

(Acclaim)

V8 2. Herausforderung

(Activision)

Wrestlemania 2000

(THQ)

Xena: Talisman of Faith

(Titus)



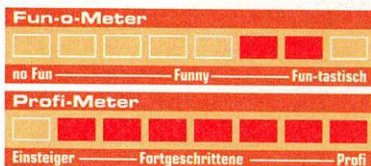
## November

- Cross Country Racing**  
(Konami)
- Schweinchen namens Babe**  
(Crave)
- FIFA 2000**  
(THQ)
- Gex: Totally Deep Cover**  
(Eidos Interactive)
- Konami GB Collection Vol. 1**  
(Konami)
- Magical Tetris**  
(Activision)
- Roadsters**  
(Titus)
- Micro Machines Twin Turbo**  
(THQ)
- Mario Golf**  
(Nintendo)
- Mission: Impossible**  
(Infogrames)
- Mr. Nutz**  
(Infogrames)
- NHL 2000**  
(THQ)
- Pumuckl**  
(Acclaim)
- Ronaldo V-Football**  
(Infogrames)
- Stranded Kids**  
(Konami)
- Supreme Snowboarding**  
(Infogrames)
- Tasmanischer Teufel: Das verrückte Fressen**  
(Infogrames)
- Tom Clancy's Rainbow Six**  
(Red Storm/Take 2)
- Worms Armageddon**  
(Infogrames)
- Wrestlemania 2000**  
(THQ)
- Yoda Stories**  
(THQ)

## Dezember

- Alice in Wonderland**  
(Nintendo/Disney)
- Azure Dreams**  
(Konami)
- Beauty and the Beast**  
(Nintendo)
- Godzilla: Die Serie**  
(Crave)
- Mickey's Toon Racing**  
(Nintendo/Rare)
- Star Wars: Episode 1 Racer**  
(Nintendo)

**G**leich vier Game Boy-Erfolgstitel bringt Konami jetzt auf einem GBC-Modul: *Castlevania Adventures*, *Probotector* (Contra), *Nemesis* und *Konami Racing*. Alle vier Spiele wurden technisch überarbeitet, da ist für jeden Geschmack ist etwas dabei: *Konami Racing* ist Futter für Autorenn-Begeisterte. Beim Kult-Shooter *Probotector* kann man sich abreagieren. *Castlevania Adventures* ist für die Abenteurer und das Ballerspektakel *Nemesis* für die Sci-Fi-Fanatiker.

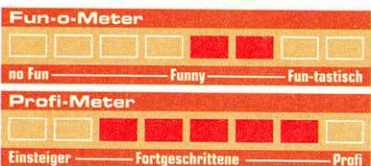


**Fazit:** Vier Klassiker auf einem Modul und das in Farbe – was will das Spielerherz mehr? Wer hier nicht zugreift, ist selbst schuld.

## Cross Country Racing

| Game Boy Color                                                                      |                                                                                     |                                                                                     |                           |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|
| Preis: ca. 70,- DM                                                                  |                                                                                     | Termin: Dezember                                                                    |                           |
| Hersteller: Konami                                                                  |                                                                                     | Vertrieb: Konami                                                                    |                           |
| Genre: Sport                                                                        |                                                                                     |                                                                                     |                           |
|  |  |  | <div>D</div> <div>P</div> |

**Q**uer durchs Gelände geht es mit *Cross Country Racing*. Ihr könnt für verschiedene Clubs fahren und euch so eine ganze Stange Geld verdienen. Ein guter Teil davon geht allerdings für Reparatur, Wartung und Ersatzteile drauf ... Insgesamt stehen vier Modi zur Verfügung: Meisterschaft, Rallye, Duell und Zeitrennen. Egal welcher Modus, die Wagen können bis ins Detail verändert werden – achtet dabei auf die Wetterverhältnisse. Natürlich gibt's auch regelmäßig ein Passwort!



**Mitten durch die Pampa** heißt das Motto in *Cross Country Racing*.

**Fazit:** Rennspiele auf dem GBC sind immer eine zwiespältig Sache. Wer sie mag, der wird *Cross Country Racing* mit Sicherheit lieben. Für den Rest gilt: Probieren!

## Preview

## Stranded Kids

| Game Boy Color                                                                    |                                                                                   |                  |  |   |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------|--|---|
| Preis: ca. 70,- DM                                                                |                                                                                   | Termin: Dezember |  |   |
| Hersteller: Konami                                                                |                                                                                   | Vertrieb: Konami |  |   |
| Genre: Adventure                                                                  |                                                                                   |                  |  |   |
|  |  |                  |  | D |

**W**enn ich auf eine einsame Insel gehe, nehme ich ... Nichts mit! Genau das passiert bei *Stranded Kids*: Ihr werdet an den Strand einer Insel gespült und müsst dort überleben. Welche Früchte sind genießbar, wie lange ist Nahrung haltbar und welche Werkzeuge kann man aus den Dingen hier basteln? Konami bietet ein komplett deutschsprachiges Rollenspiel-Spektakel, in dem ihr erst überleben und dann fliehen müsst.



**Komplett in Deutsch:** Robinson Crusoe zum Mitspielen!

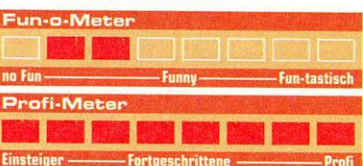
## Caesars Palace II

| Game Boy Color                                                                      |                                                                                     |                            |  |   |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|--|---|
| Preis: ca. 70,- DM                                                                  |                                                                                     | Termin: bereits erschienen |  |   |
| Hersteller: Rune Craft                                                              |                                                                                     | Vertrieb: Interplay        |  |   |
| Genre: Glücksspiel                                                                  |                                                                                     |                            |  |   |
|  |  |                            |  | D |



**Poker, Roulette, Baccara und viele andere Glücksspiele warten auf euch.**

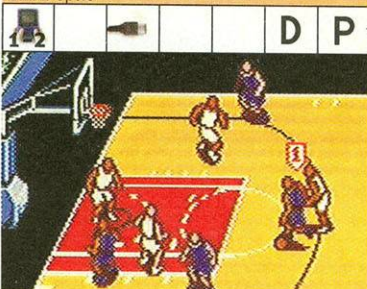
**N**ach Las Vegas zu fahren um ein paar Chips am Roulette-Tisch zu verzaubern können sich wohl nur die Wenigsten leisten. Mit *Caesars Palace II* hat der GBC-Eigner die Möglichkeit sich den Flug zu sparen und ein komplett ausgestattetes Casino in die Tasche zu stecken. 19 der beliebtesten Glücksspiele stehen dem Zocker zur Verfügung – genug also, um viel Geld gewinnen und noch mehr verlieren zu können.



**Fazit:** Dieses Modul ist wirklich nur etwas für Leute, die mit ihren Daumen nix besseres anzufangen wissen: Die Grafik ist mittelmäßig, der Sound eher schlechter und den Spielspaß muss man suchen. Viel Glück dabei!

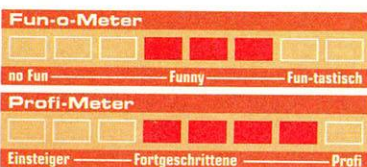
## NBA Pro 99

| Game Boy Color     |                            |
|--------------------|----------------------------|
| Preis: ca. 70,- DM | Termin: bereits erschienen |
| Hersteller: Konami | Vertrieb: Konami           |
| Genre: Sport       |                            |



**Jetzt** muss der kluge Pass in die Mitte kommen!

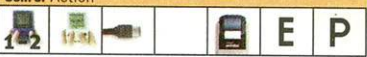
**Z**um ersten Mal ist Konamis *NBA Pro* auch in Farbe zu genießen. Die '99er-Version für den GBC trumpft wieder mit der kompletten NBA-Lizenz auf. So sind alle Spieler, Vereine und Trikots der aktuellen Saison enthalten. Erstmals kann man *NBA Pro* auch zu zweit spielen. Dazu benötigt man allerdings das Link-Kabel. Ansonsten ist alles beim Alten geblieben: Saison-, Meisterschafts- und Playoff-Modi sind wie immer enthalten.



**Fazit:** Leider hat das Modul kleine grafische Schwächen, d. h. die Grafik ruckelt, wenn mehrere Spieler im Bild zu sehen sind. Es kann auch schon mal passieren, dass ein Spieler ohne Beine über das Feld sprintet. Ansonsten ist das Spiel aber recht gut gelungen. Nur für Einsteiger könnte *NBA Pro* etwas zu schwer sein.

## Asteroids

| Game Boy Color         |                            |
|------------------------|----------------------------|
| Preis: ca. 70,-DM      | Termin: bereits erschienen |
| Hersteller: Activision | Vertrieb: Activision       |
| Genre: Action          |                            |



**E**in weiterer Spielhallen-Klassiker für den GBC steht in den Regalen. Die älteren Semester unter euch werden sich bestimmt noch an *Asteroids* erinnern: Ein einfaches Spielprinzip, das einen trotzdem stundenlang an den Bildschirm fesseln konnte. Ihr steuert einen Raumgleiter, der sich auf einem fixen Punkt im Kreis drehen kann. Nach und nach kommen immer mehr Asteroiden auf euch zugeflogen. Mit ansteigenden Level werden die Gesteinsbrocken natürlich auch schneller. Das Neue an der GBC-Version ist der Mehrspieler-Modus. Entweder per Link-Kabel oder nacheinander auf einem Gerät könnt ihr um die meisten Punkte daddeln.



no Fun ————— Funny ————— Fun-tastisch

**Profi-Meter**

————— Fortgeschrittene ————— Profi

# Tarzan

|                             |                          |                                       |
|-----------------------------|--------------------------|---------------------------------------|
| <b>Preis:</b> ca. 70,-DM    | <b>Termin:</b> Oktober   | <b>Hersteller:</b> Disney Interactive |
| <b>Vertrieb:</b> Activision | <b>Genre:</b> Jump'n'Run |                                       |

**Genre:** Jump'n'Run

|                                                                                 |                                                                                  |  |  |  |  |   |   |
|---------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|---|---|
|  |  |  |  |  |  | D | P |
|---------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|---|---|

an zaubert Disney ausgefallene  
-Action auf die GBC-Displays.  
iels ist *Tarzan* noch ein kleiner  
der Zeit wächst er aber heran, bis  
aldathlet wird, den  
Interessante  
dass sich die  
Helden im  
stums  
ass  
stellen  
spaß ist  
damit  
nem  
am  
en  
t.  
t.  
s  
bert



**Fun-o-Meter**

no Fun \_\_\_\_\_ Funny \_\_\_\_\_ Fun-tastisch

**Profi-Meter**

Einsteiger \_\_\_\_\_ Fortgeschrittene \_\_\_\_\_

**DER OFFIZIELLE SPIELEBERATER IST DA!**  
**TUROK 2 – SEEDS OF EVIL**

## Rettet das Universum!



**Exklusive  
Geheimnisse, Tipps  
und Strategien  
direkt von den  
Entwicklern.**

**Coupon schon weg?**  
**Dann Brief + Scheck an:**

**Pro Verlag GmbH**  
**Kennwort:**  
**»TUR0K 2-Spieleberater«**  
**Postfach 56 01 40**  
**60406 Frankfurt**

**Nur 19,95 DM**  
nur gegen Vorkass



**Hiermit bestelle ich  
gegen Vorkasse per  
Verrechnungsscheck**

..... Stück Spieleberater

**TUROK 2 – SEEDS OF EVIL**

**zum Preis von 19,95 DM je Exemplar.**

**Unser Tipp: Schecks am sichersten per Einschreiben verschicken!**

**Die Lieferung erfolgt so schnell wie möglich.**

Name, Vorname Geb.-Datum

.....  
Straße

PLZ, Ort

.....  
Datum, Unterschrift

 Der Betrag liegt als Verrechnungsscheck bei.

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

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





**Die nächste Nintendo Fun Vision mit den informativen Game Guides und den neuesten Nachrichten erscheint am 15. Dezember 1999!**

## NFVs zehn Dinge ...

**... die ihr unbedingt über den Game Boy Advanced wissen solltet!**

### Was ist er?

Der Game Boy Advanced (GBA; Arbeitstitel) ist der Nachfolger des Game Boy Color.

### Wie sieht er aus?

Das weiß noch niemand! Bekannt ist nur, dass der Bildschirm des GBA größer ist als der des Game Boy Color (GBC). Er arbeitet im 16:9-Format, wie ein moderner Fernseher.

### Welche Maße hat der GBA?

Game Boy Color und Game Boy Advanced sind etwa gleich groß und schwer. Beide werden mit zwei AA-Alkaline-Batterien betrieben, was beim GBA für ca. 20 Spielstunden reichen soll!

### Ab ins Netz!

Wenn der GBA mit einem Handy verbunden wird, soll es möglich sein das Internet zu besuchen. Ihr könnt Spiele und E-Mails herunterladen und an Multiplayer-Spielen teilnehmen. Mit einer geplanten neuen Digitalkamera seht ihr auch das Gesicht der Leute, gegen die ihr beim Spiel antretet. Der GBA ist nicht nur ein Spiel-

system, sondern ein „Telekommunikations-Terminal“ für die Hosentasche.

### Wer macht den GBA?

Entwickelt wird das Gerät von ARM in Cambridge, England. Das sind die Leute, die schon „Project Atlantis“ für Nintendo machen wollten.

### Wer macht noch mit?

Nintendo und Konami haben zusammen die Firma Mobile 21 gegründet. Die soll Spiele schreiben, aber auch die Hardware mitentwickeln.

### Verbindung?

Man soll den GBA an die neue Dolphin-Konsole anschließen können.

### Welche Technik steckt drin?

Ein 32 Bit-RISC-Prozessor mit einem TFT-Farb-LCD-Bildschirm stellt bei 240 x 160 Pixeln 65.000 Farben gleichzeitig dar. (Der GBC schafft 160 x 144 Pixel und 56 aus 32.000 möglichen Farben.)

**So sieht der GBC aus.**



**Und so KÖNNTE der GBA aussehen!** Der Bildschirm ist viel größer, aber die Maße sind fast gleich.

### Wann kommt's?

Der GBA erscheint im August 2000 in Japan und soll Weihnachten nach Europa und in die USA kommen.

### Wer programmiert?

Auf der Space World sagten einige Spieleentwickler optimistisch, dass sie wohl noch 1999 ein Entwickler-Kit bekommen sollen. Damit können sie dann GBA-Spiele programmieren. Alle großen Firmen werden bestimmt mitmachen.

## Nintendo Fun Vision IMPRESSUM

### Herausgeber:

Wolfgang Lutterbach  
(verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

### Chefredaktion:

Oliver Gubba (og)

**Redaktion:** Nicole Schaub (nis), Daniele Bufano (db), Jörg Reisinger (jr), Pablo Kordonias (pk), Rudi Schnitzer (rs)/ Art + Work GmbH, Frankfurt

### Japan-Korrespondenz:

Tomomi Kakizawa

### USA-Korrespondenz:

Peer Schneider

### Redaktionsadresse:

Nintendo Fun Vision,  
Bernstr. 38,  
60 437 Frankfurt,  
Telefon: (0 69) 500 80-0,  
Telefax: (0 69) 500 80-11  
e-Mail: tiptime@funvision.com  
und leserbriefe@funvision.com

### Grafik:

Karl-Heinz Best (Ltg.), Silja Wutzler, Heike Bauer/  
Art + Work GmbH, Frankfurt

### Satz:

Art + Work GmbH, Frankfurt

### Anzeigenverwaltung:

Pro Verlag GmbH, Bernstr. 38, 60437 Frankfurt,  
Telefon: (0 69) 5 00 80-50,  
Telefax: (0 69) 5 00 80-51

### Lithografie:

MType, Saarbrücken

### Druck:

GD Gotha Druck, Wechmar

### Vertrieb:

VPM Verlagsunion

Pavel-Möwig AG, Wiesbaden

### Erscheinungsweise:

zweimonatlich (zzgl. Sonderhefte)

### Abonnement:

6 Ausgaben: Inland DM 30,-;

Ausland DM 40,-.

### Abonnementverwaltung:

Pro Verlag GmbH,  
Bernstr. 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 Nintendo/Rare.

### Verlag:

Pro Verlag Gesellschaft für Publikationen mbH, Bernstr. 38, 60 437 Frankfurt; Geschäftsführer: Wolfgang Lutterbach.

Für unverlangt eingesandte 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.

## JAPANEISCH

## für Anfänger

Folge 42



**Hohe Sprünge:** Mit einem Trampolin und der richtigen Kameraeinstellung segeln die Ranger durch die Luft.

### Go, Power Rangers!

Am Tag vor der Space World wurden wir Zeuge eines Drehs für die „Power Rangers“. 1975 entwickelte Toei die TV-Serie „Go Ranger“ („Fünf Ranger“) mit Superhelden, die gegen Aliens antreten – ein Hit bei allen Jungs! Toei und Saban Entertainment versuchten dann 1988 „Metalder“ nach Amerika zu bringen – ohne Erfolg. Doch dann kaufte Saban

„Kyoryu Sentai Ju Ranger“: die „Mighty Morphin' Power Rangers“ (MMPR). Man drehte die Rahmenhandlung mit amerikanischen Schauspielern neu und übernahm die japanischen Action-Szenen. Im September 1993 startete die Serie im US-Fernsehen. (Im Jahr darauf verzehnfachte sich der Umsatz von Bandai – dank MMPR-Action-Figuren!) Die TV-Serie war so erfolgreich, dass der japanische Sender TV Asahi die US-Folgen sogar nach Japan importierte!



**Nach nur einer Probe** wird die Action-Szene gedreht – und ist meist beim ersten Versuch im Kasten.



**Die Monster** sind nicht echt! Hier wartet eines auf seinen Auftritt.



# TONIC TROUBLE

Wenn Ed  
BLAU vor Angst wird ...



... sieht Super-Ed ROT!

Okay, es war ein **Versehen!** Aber jetzt muß Ed die Dinge wieder ins Lot bringen!  
12 völlig abgedrehte Welten, vollgepackt mit **Action und Adventure**,  
rabiante Killertomaten, durchgeknallte Karotten ... der totale Wahnsinn!!!



**Ubi Soft**  
ENTERTAINMENT

[www.tonictrouble.de](http://www.tonictrouble.de)

anschauen ... abdrehen!



# STAR WARS — EPISODE I — RACER

## FÜHLE DIE MACHT!

FEELING WIE IM KINO 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 64



FEEL EVERYTHING