

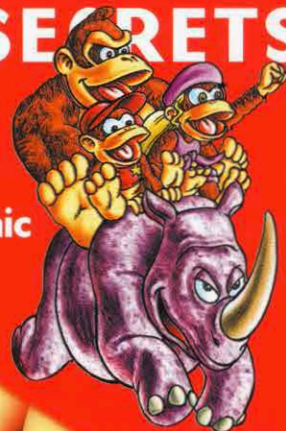


Nintendo®

www.funvision.de

Weltexklusiv
in NFV:

DK 64-Comic
(Teil 1)



1/2000

Ausgabe
Nr. 48

Januar

5,90 DM

45,- 6\$ / 5,90 sfr

D 30739

**EURE CHANCE:
GEWINNT EIN
COLOR-N64!**



DONKEY KONG 64

**Komplett gelöst:
DK 64 mit Karten**

**WEIHNACHTS-
SPIELE-POWER**

Jet Force Gemini, Rocket,
Ruff & Tumble, Rainbow Six,
Mickey's Racing Adventure,
Dragon Quest Monsters



Jet Force G.



Super: Gewinnt
1 Gex-Snowboard!



Pokémon: Gelöst!

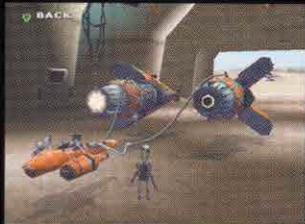


STAR WARS —EPISODE I— RACER

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



AB DEZEMBER

AUCH FÜR DEN **GAME BOY COLOR**



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



NINTENDO 64



FEEL EVERYTHING



Januar 2000

Party Time, excellent!



Was sagt die Zukunft?

Da die Wahrsagerin sich abgesetzt hatte, übernahm Heike ihren Job. Jetzt kennen wir alle Dolphin-Spiele der nächsten fünf Jahre. Wir müssen nur noch die Bilder besorgen ...



Gewonnen!

So schön freut sich Jochen Färber (Infogrames) über sein Tor beim Tischfußball! Klar, wenn ihm Britt Becker vom Japan Travel Bureau unter die Arme greift ...



Aber auch

Jessica Hain (Layout bei A+W) und Jörg Reisinger (freier Redakteur/Lektor) legten sich beim Kicker voll ins Zeug.

Hoch die Tassen:

Katja Torrini (Infogrames) feierte mit Gabriele Schröder, Wolfgang Ebert und Nicole Michel von Konami bis kurz vor Mitternacht. Danke, dass ihr da wart!



Schneefall.

Der große Shadowman-Spieleberater, der heute bereits im Handel ist, musste in Friedrichroda (bei Gotha/Eisenach) freigegeben werden. Aber nicht irgendwann, sondern pünktlich zum ersten großen Schneefall ... Also fuhren wir im Schneckentempo über verschneite Straßen. 10 Zentimeter Neuschnee ... Was tun wir nicht alles für euch!

Zum Jahresende ist die Zeit der großen Feiern. Da wollten wir nicht zurückstehen: Unsere Mutterfirma Art+Work= Werbeagentur hatte geladen: Nintendo, Infogrames, Konami, und viele andere Firmen waren zu Besuch. Weit über 300 Gäste machten sich über unsere Truthähne her. Und was gab es sonst? Schneefall und netten Besuch! Seht selbst!



Der Tetris- Wettbewerb

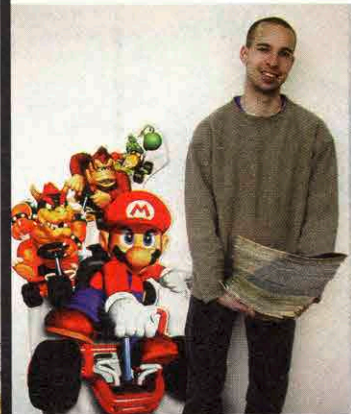
sah den gnadenlosen Kampf des NFV-Chefredakteurs mit Katja Torrini, der amtierenden Tetris-Meisterin von Infogrames. Unentschieden ...



EDITORIAL

In NFV 3

(1994!) ist Benjamin Gasser verbriefterweise erstmals unter den Leserbriefschreibern! Nun besuchte er uns für ein vierwöchiges Praktikum und wurde vom Fleck weg engagiert: Ab Dezember gestaltet er bei uns die Internet-Seiten. Willkommen, Ben!





INHALT

Es gibt Sachen,
die gibt es nur in Nintendo
Fun Vision. So zum
Beispiel den starken
Donkey Kong 64-Comic.
Der wurde extra für uns
gezeichnet. Den ersten Teil
gibt es ab Seite 37!



**Gex steht aufs
Snowboarden!**
Und ihr könnt
mit seinem
tollen Snowboard
über die Pisten
heizen! Springt
einfach schnell
auf Seite 47.

Geniale Verlosung!
Nintendo bietet jetzt die
coolen N64-Konsolen im
Color-Format an. Und wir
verlosen für euch exklusiv
zwölf davon! Also schnell
auf Seite 31, da könnt ihr
gewinnen!



Januar 2000

nintendo 64

GAME GUIDE

Donkey Kong 64	10
Jet Force Gemini	52
Rainbow Six	48
Rocket – Robot on Wheels	23
Ruff & Tumble	32
Super Smash Brothers	26

GAMES

Armorines: Project S.W.A.R.M.	79
Box Champions 2000	77
Destruction Derby	81
Earthworm Jim 3-D	77
Hot Wheels Turbo Racing	79
NBA Live 2000	77
Paperboy	81
Rugrats: Die große Schatzsuche	77
WCW Mayhem	81
WWF Wrestlemania 2000	79

game boy color

GAME GUIDE

Dragon Quest Monsters	74
Mickey's Racing Adventure	72

GAMES

All Star Tennis	81
Papyrus	81

game boy

GAME GUIDE

Pokémon Rote & Blaue Edition	68
------------------------------	----

TIPPTIME

Dragon Quest Monsters, Gauntlet Legends, F-1 Racing Simulation 2 u.v.m.	60
---	----

INSIDE

Nachrichten aus aller Welt	06
----------------------------	----

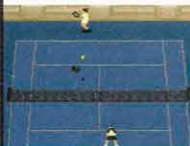
SPECIAL

Der große Donkey Kong- Comic (Teil 1)	ab 37
--	-------

& MORE

Abo-Seite	22
funcolor-Abo	76
Funny-Shop/Nachbestellung	80
Impressum, last minute	82
Japanisch für Anfänger	82
Kleinanzeigen	36
Leserbriefe	30
Top 5	77

games A-Z



Allstar Tennis
Seite 81



**Earthworm Jim
3-D**
Seite 77



**Armorines:
Project
S.W.A.R.M.**
Seite 79



**Hot Wheels
Turbo Racing**
Seite 79



**Box Champions
2000**
Seite 77



**Jet Force
Gemini**
Seite 52



**Destruction
Derby**
Seite 81



**Mickey's
Racing
Adventure**
Seite 72



**Donkey Kong
64**
Seite 10



NBA Live 2000
Seite 77



**Dragon Quest
Monsters**
Seite 74



Paperboy
Seite 81



Ruff & Tumble
Seite 32



Papyrus
Seite 81



**Rugrats:
Die große
Schatzsuche**
Seite 77



**Pokémon Rote
& Blaue Edition**
Seite 68



**Super Smash
Brothers**
Seite 26



Rainbow Six
Seite 48



WCW Mayhem
Seite 81



**Rocket – Robot
on Wheels**
Seite 23



**WWF Wrestle-
mania 2000**
Seite 79

Playcom

Software Vertriebs GmbH

Nintendo®

Game Boy

GAME BOY COLOR SOFTWARE

Armorines in Project Swarm (Color)	dt	59.99
Cool Hand (Color)	dt	39.00
Die Maus (Color)	dt	59.99
Hugo 2 1/2 (Color)	dt	59.00
NBA Jam 99 (Color)	dt	39.99
Pitfall (Color)	dt	34.99
Pumuckl (Color)	dt	59.99
Star Wars Racer (Episode 1)(Color)	dt	64.99
Supreme Snowboarding (Color)	dt	59.99
Tarzan (Color)	dt	59.99
Worms Armageddon (Color)	dt	59.99



Game Boy Color
inkl. Batterien
div. Farben

dt DM 149.00

GAME BOY COLOR HARDWARE

Game B. Color inkl. Batt.div. Farb.	dt	149.00
Game Boy Smartcom (Datenbank)	dt	69.99
Linkkabel GB Color Universal Set	dt	19.00
Pumuckl Case Color Gameboy	dt	19.99



Pumuckl Case
Color Gameboy

dt DM 19.99

Versand

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



Hugo 2 1/2 Color

dt DM 59.00



Pumuckl Color

dt DM 59.99



Tarzan Color

dt DM 59.99



Cool Hand Color

dt DM 39.00



NBA Jam 99 Color

dt DM 39.99



Die Maus Color

dt DM 59.99



0361 - 49 29 300

Fax: 0361 - 49 29 292

eMail: Info@playcom.de

Nintendo 64

NINTENDO 64 SOFTWARE

Carmageddon 64 - Fahr zur Hölle	dt	89.99
Fighting Force 64	dt	109.99
Grand Theft Auto (GTA)	dt	94.00
Jetforce Gemini	dt	109.00
Lego Racers	dt	109.00
Rainbow Six	dt	94.00
Ready 2 Rumble Boxing	dt	109.00
Revolt	dt	99.99
Turok Rage Wars	uk	99.99
Worms Armageddon	dt	109.99
Xena	dt	104.00



Forsaken

dt DM 39.00



Jetforce Gemini

dt DM 109.00



Holy Magic Century

dt DM 39.99

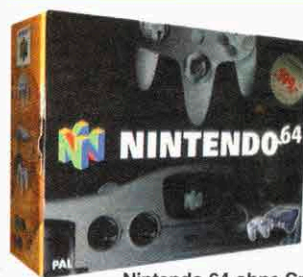


Xena

dt DM 104.00

NINTENDO 64 SONDERANGEBOT

Extreme G	dt	39.00
F1 Pole Position 64 (F1 Grand Prix)	dt	39.99
Forsaken	dt	39.00
Holy Magic Century	dt	39.99



Nintendo 64 ohne Spiel div. Farben

dt DM 199.00



Memory Card
Joytech 256K
div. Farben

NINTENDO 64 HARDWARE

Nintendo 64 ohne Spiel - div. Farb.	dt	199.00
Expansion Pack - 4MB RAM	dt	39.99
Joypad N64 - div. Farben	dt	49.99
Lenkpad Ferrari Shock 2	dt	109.99
Mem. Card Joytech 256K - div. Farb.	dt	14.00
Mem. Card Joytech 1 Meg - div.Farb.	dt	14.99



Händleranfragen erwünscht!
schriftlicher Gewerbenachweis
erforderlich!

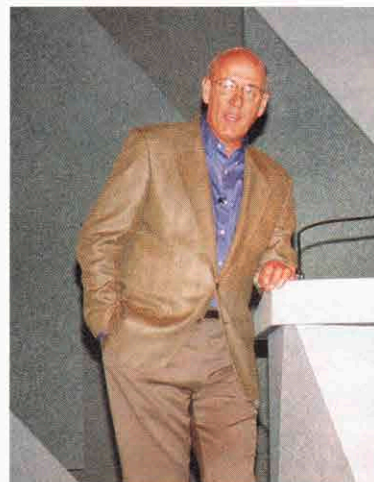
Zu jeder Bestellung erhalten Sie kostenlos die jeweils nächsten 3 Ausgaben des Playcom Magazins frei Haus geliefert.

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.



Das Lied des Delfins

Im Rahmen einer Pressekonferenz in New York gab Nintendos US-Marketing-Chef Peter Main neue Fakten über Project Dolphin heraus!



Peter Main von Nintendo of America (NOA; hier auf der E³ in Los Angeles).

Mehr Power

Wer jetzt noch kein Expansion Pak für sein N64 hat, sollte langsam zugreifen: Zahlreiche Spiele der neuen Generation werden (nur noch) damit laufen! *Armored, Donkey Kong, Perfect Dark* und *StarCraft* brauchen Extra-Power.

Zeldas Lied

Zelda kehrt zurück. Während *Fruit of the Mysterious Tree: Tale of Power* (GBC) voraussichtlich im Frühjahr erscheint, kommt *Zelda: Gaiden* (N64) vermutlich erst Ende des Jahres. Wie auch immer: Wir freuen uns drauf!

Aufgekauft

Die Geldsorgen bei GT Interactive sind vorbei: Infogrames (Frankreich) hat 70 % der Aktien der US-Firma aufgekauft. GT soll als eigenständige Firma bestehen bleiben.

Poké-Kino!

Der Pokémon-Kinofilm kommt wahrscheinlich bereits im März oder April nach Deutschland!

Auf der GKM Toy & Interactive Entertainment Conference in New York gab Peter Main einen kleinen Abriss der Pläne für das nächste Jahrtausend! Für Nintendo heißt die Zukunft auf jeden Fall Pokémon. Das Jahr 2000 beginnt mit *Pokémon Stadium*, dem ersten N64-Spiel der Super-Stars. Dazu kommt im „Jahr der Micky Maus“ das N64-Rennspiel *Mickey Speedway USA* (Team: Rare). Und dann gibt es ja noch die tragbare Zukunft: „Game Boy Advance wird das Erbe des Game Boy weiterführen und gleichzeitig unglaublich erweitern.“ Ein 32-Bit RISC-Prozessor sorgt für eine Palette von 65.000 Farben. Dazu kommt der gleiche geringe Stromverbrauch, den man vom Game Boy Color kennt. In Sachen Dolphin weiß Main: „Ich kann ihnen versichern, dass wir hart daran arbeiten die Fähigkeiten der Playstation 2 ebenfalls zu erreichen

oder gar zu übertreffen.“ Seine Fakten: Dolphin wird zu einem günstigen Preis erscheinen und mit einem IBM-Chip auf Kupfer-Basis betrieben. Art-X entwickelt einen Grafik-Co-Prozessor, Matsushita (Panasonic) baut das DVD. Und für den Speicher wird ein S-RAM-Chip von MoSys benutzt, „der schnellste verfügbare Speicherchip der Welt.“ Teams in Kyoto (Nintendo), England (Rare) und den Staaten (Left Field, Retro Studios, Nintendos US-Studio NSW) arbeiten bereits an Dolphin-Spielen. Ach ja, Herr Main: Kommt man mit Dolphin ins Internet? „Vermutlich, aber ich kann noch keine Details heraus geben. Und auch der Game Boy Advanced wird (zumindest in Japan) diese Fähigkeit haben.“

F-1-Fieber

Nicht Nintendo, nein, Ubi Soft hat sich die Rechte am neuen *F-1 World Grand Prix* gesichert! Für N64 und Game Boy erscheinen Spiele zur Saison 1999 und 2000 – Dolphin ist auch schon im Gespräch! Anders als die ersten beiden Teile des Rennspiels geht nicht Paradigm Entertainment (*Pilotwings 64*) an die Programmierung, sondern Ubis eigene Teams.



Paradigm oder nicht?
Grafisch ist der Unterschied nicht zu entdecken!

Die realistischste Rennserie auf dem N64 wird diesmal von Ubi Soft umgesetzt.

LARA!

Endlich, des Flehen wurde erhört! Lara Croft kommt ... auf den Game Boy! Die tragbare Version des PSX-Kultes *Tomb Raider* soll alle Eigenschaften des Originals beinhalten. Eidos will Lara etwa dreimal so groß darstellen wie „normale“ GBC-Helden. Außerdem soll es 2.500 verschiedene „Frames“ an Animation (Einzelbilder) geben. *Tomb Raider starring Lara Croft* erscheint im Frühjahr 2000.



Das große Schwert

Die Zukunft hängt mal wieder von einem Miyamoto ab. Diesmal ist es aber nicht Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto, sondern sein entfernter Enkel Hiro. Der lebt im Jahr 2455 und sucht das legendäre Daikatana („großes Schwert“), mit dem man durch die Zeit reisen kann.

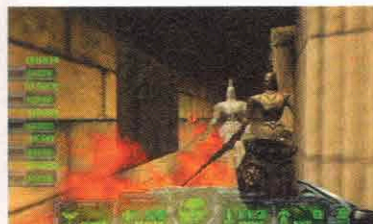
Daikatana ist ein Ego-Shooter von Kemco, der nach der Vorlage eines PC-Spiels entsteht. 128 Megabit wurden auf dem Modul freigeschaufelt, genug Platz für zwölf Level und einen N64-exklusiven 4-Spieler-Modus. Die Geschichte folgt Hiro Miyamoto durch die

Epochen, ins antike Griechenland, ins mittelalterliche Norwegen, nach San Francisco von 2030 und ins Japan der noch fernen Zukunft. Dabei wird mit allerlei hochgerüsteten Waffen geballert. Erwarten könnt ihr dieses Spiel ab März 2000.

Drei Helden: Mikiko Ebihara, Hiro Miyamoto und Superfly Johnson (vnlr.).



Ein Abenteuer, das in die unterschiedlichsten Epochen führt: Daikatana. Das Original für den PC wird von John Romero entwickelt, einem der Begründer des Ego-Shooter-Genres.



Gegner und Level-Design spiegeln die geschichtsträchtige Umgebung wieder. Hier sind wir im antiken Griechenland.

Abgesoffen



Es hätte so schön sein können. Umgebung und Kanuten wurden in 3-D berechnet und in Echtzeit dargestellt.

Stille Wasser sind tief, und *Wild Waters* ist nicht mehr. Ubi Soft hat die Entwicklung des Kajak-Moduls eingestellt. Schade!

Zurück in die Zukunft

Midway plant eine Fortsetzung von *San Francisco Rush*. Und da in der Gegenwart nicht mehr viele Geheimnisse in dieser Stadt stecken, wird diesmal die Zukunft unsicher gemacht: *SF Rush 2049*. Das Modul verspricht neben sechs futuristischen Rennstrecken und vier Stunt-Strecken auch hochgezüchtete Rennwagen. Übrigens stammen nur vier der Strecken aus der Spielhallen-Version des Titels, zwei werden exklusiv für das N64 programmiert. Außerdem geht es auf den Strecken rund, denn bewegliche Hindernisse werden eingebaut! Erstmals benutzt ein SFR-Spiel das Expansion Pak. Die Testfahrt beginnt im Sommer 2000!

Oger-Schlacht

Atlas hat den US-Vertrieb von Quests Strategie-RPG *Ogre Battle* (N64) übernommen.

Abgestürzt

Videosystems hat den Stöpsel aus Paradigms Harrier 2001 gezogen. Der Kampfflugzeug-Simulator steht „on hold“ – die Arbeit wurde zumindest für die nächste Zeit eingestellt.

Nasser Spaß

Hydra Thunder auf dem Dreamcast ist ein Motorboot-Rennspiel mit einem 2-Spieler-Modus. Auf dem N64 ist das anders: Hier dürfen vier Leute gleichzeitig dran! Den Vertrieb des Midway-Moduls übernimmt Konami im nächsten Jahr.

Affenmann

Tarzan kommt aufs N64! Nach der GBC-Version wird jetzt von Activision (Team: Eurocom) eine N64-Umsetzung des Disney-Films programmiert. Das Spiel erscheint Anfang 2000 über Konami.

DIE SUPERSCHAU IM WESTEN!

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

HobbyTronic
Computerschau
täglich
9-18 Uhr
16.-20.2.2000

23. Ausstellung für PCs, Software, Funk & Elektronik

Messezentrum Westfalenhallen Dortmund

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

Westfalenhallen
Dortmund

- Verkaufsausstellung mit breitem Angebot
- Sonderschauen:
- 25 Jahre Personalcomputer
- @ir Brush auf Computer-Hardware
- Network-Sessions bzw. LAN-Parties live!



THQ Games für Game Boy Color – Fun und Farbe für alle, die mehr wollen. Überall, jederzeit. Mehr Spaß. Mehr Features.

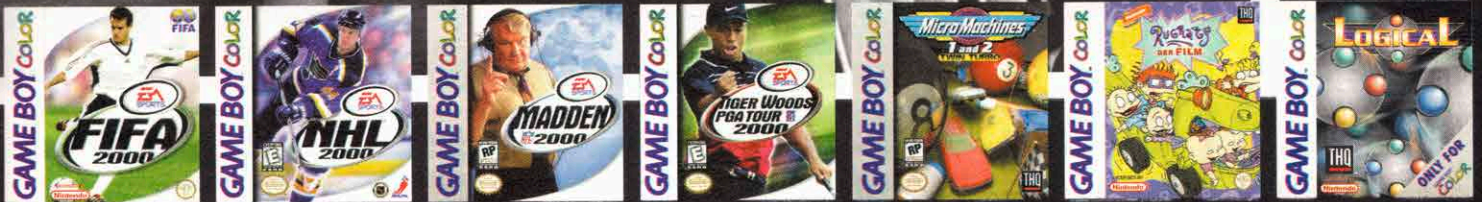
Keine Langeweile! **Fifa 2000** – grenzenlose Fußball-Action: 5 Spielmodi, Original Teams, **NHL 2000** – offensive Eishockey-Power. Einzelmatch bis Play-offs, alle NHL-Stars. **Madden NFL 2000** – Football at its best: von Football-Legende John Madden, Original-Teams und Modi.

Tiger Woods PGA Tour 2000 – Golf ohne Handicap: 6 Golf Pros inkl. Tiger Woods, 18-Loch-Kurse, 5 Schläger. **Micro Machines 1 & 2**

Twin Turbo – ein Muß: 2 in 1-Action, 64 Rennstrecken, hohe Gegnerintelligenz. **Rugrats - Der Film** – Jump'n Run-Action: neue Freunde, neue Abenteuer. **Logical** – Das Logical-Prinzip: wer's knack't, gewinnt!

THQ. GameBoy's friend.

GameBoys.



VERTRIEB: ABC SPIELSPASS GmbH A THQ COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111 und BIENENGRÄBER Tel. 0 60 27 / 9 77-0, Fax: 0 60 27 / 9 77 33/34

NHL Legals: NHL, National Hockey League, the NHL Shield and the Stanley Cup are registered trademarks of the National Hockey League. All NHL logos and marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. © 1998 NHL. Officially Licensed Product of the National Hockey League. National Hockey League Players' Association. NHLPA and the NHLPA logo are trademarks of the NHLPA and are used, under license, by Electronic Arts Inc. © NHLPA. Officially Licensed Product of the NHLPA. FIFA Legals: Electronic Arts and the Electronic Arts Logo, EA SPORTS and the EA SPORTS Logo and "If it's in the game, it's in the game" are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the United States and/or other countries. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. MANUFACTURED UNDER LICENSE BY ELECTRONIC ARTS. All sponsored products and company names, brand names and logos are the property of the respective owners. Dolby and the Double D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Madden Legals: Software © 1999 Electronic Arts. EA SPORTS, the EA SPORTS logo and John Madden Football are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. EA SPORTS is an Electronic Arts™ brand. © 1999 NFLP. Team names and logos are trademarks of the teams indicated. All other (NFL-related marks) are trademarks of the National Football League. Officially Licensed Product of the National Football League Players. © 1999 PLAYERS INC. The PLAYERS INC logo is a registered trademark of the NFL Players. Distributed by THQ INC. THQ and the THQ logo are trademarks of THQ INC. Nintendo® Game Boy™ and Game Boy Color and © are trademarks of Nintendo Co., Ltd.





nintendo 64

GAME GUIDE



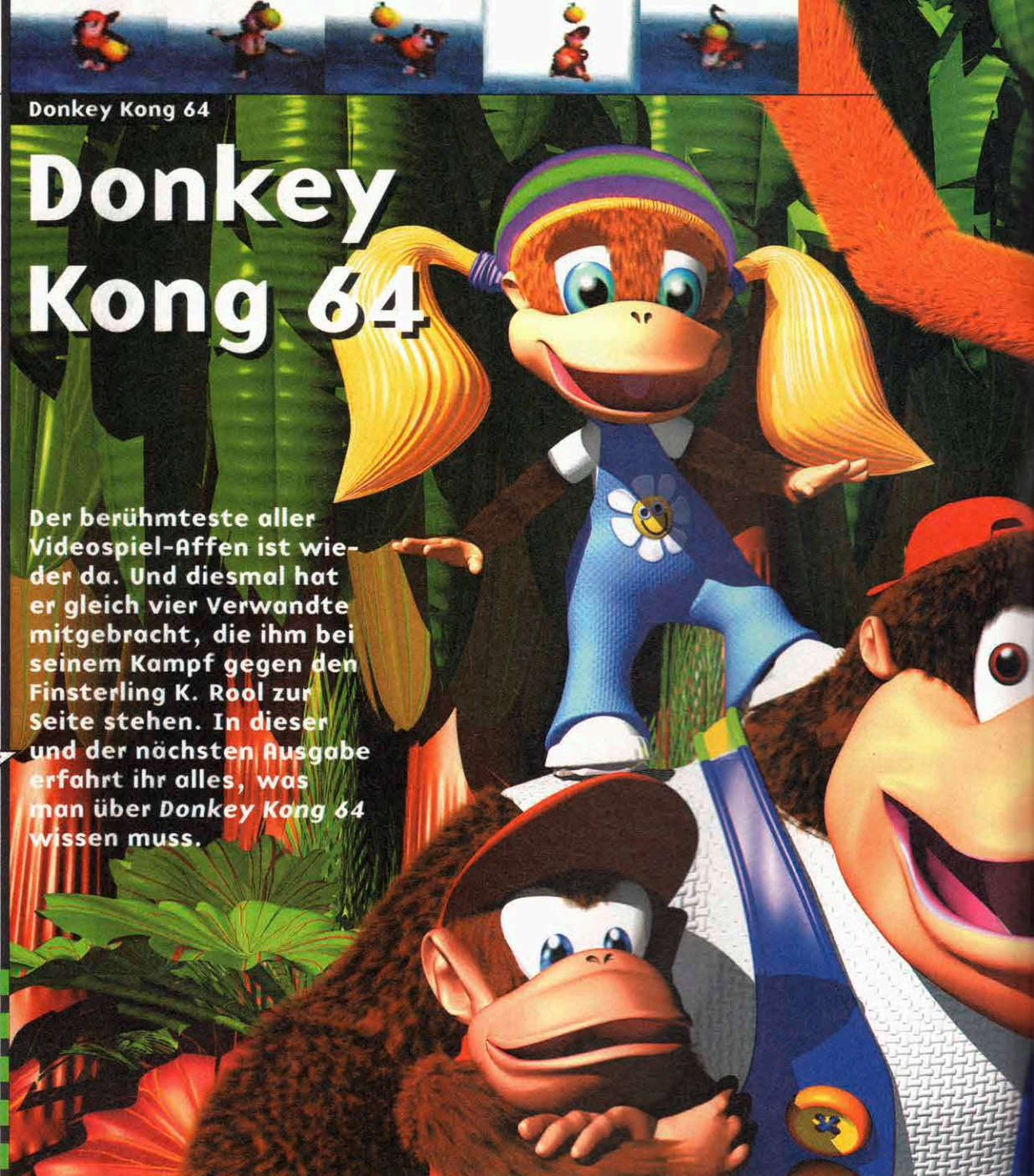
Goldene Bananen

Ihr findet insgesamt 200 dieser Früchtchen, die über das gesamte Areal von *Donkey Kong 64* verteilt sind. In diesem Heft verraten wir, wie ihr euch die ersten 100 Goldenen Bananen unter den Nagel reißt. Genau so viele braucht ihr nämlich um das letzte Level freizuschalten. In der nächsten Ausgabe erfahrt ihr dann, wo die restlichen 100 Goldenen Bananen versteckt sind.

Donkey Kong 64

Donkey Kong 64

Der berühmteste aller Videospiel-Affen ist wieder da. Und diesmal hat er gleich vier Verwandte mitgebracht, die ihm bei seinem Kampf gegen den Finsterling K. Rool zur Seite stehen. In dieser und der nächsten Ausgabe erfahrt ihr alles, was man über *Donkey Kong 64* wissen muss.



Donkey Kongs Haus Training

Bevor ihr euch in die Weite der *Donkey Kong*-Welt hinaus wagen dürft, müsst ihr zunächst die vier Trainings-Level bestehen, die Großvater Cranky zusammengestellt hat.

Taucht nach den Münzen: Mit **Z** taucht ihr unter und könnt euch dann mit **A** (schnell) oder **B** (langsam) unter Wasser bewegen. Die

Steuerung ist ein wenig gewöhnungsbedürftig, aber nach einigen Versuchen sollten selbst „blutige“ Anfänger das ganze Fass abgegrast haben.

Orangen-Granaten: Leichte Übung – Mit **B** hebt man die Orangen auf. Wenn man **Z** gedrückt hält und dann **C** drückt, wirft man die Orangen-Bomben

wieder ab. Nach fünf Bombenversuchen habt ihr es auch schon geschafft.

Lianen-Geschwinde: Noch leichtere Übung – Mit der Sprung-Taste einfach auf einen Baum springen und dann mit **A** von Liane zu Liane hangeln. Falls nötig, lässt sich der Blickwinkel mit **R** nachjustieren.

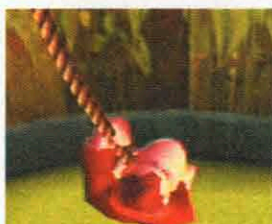
Wirf das Fässchen: Idiotensichere Übung – Einfach auf ein Fass zulaufen mit **B** aufheben und mit erneutem Druck auf **B** wieder wegwerfen. Mit **Z** lässt sich ein Gegenstand übrigens wieder abstellen ohne ihn „kaputtzuwerfen“.



Taucht nach den Münzen: Das Tauchen ist die einzige Disziplin, die ein wenig Übung erfordert.



Orangen-Granaten: Mit **B** die Orangen aufheben und mit **Z** und **R** werfen.



Lianen Geschwinde: Klettert auf einen der Bäume und schwingt von Ast zu Ast.



Wirf das Fässchen: Durch zweimaliges Drücken von **B** wirft man ein Fass.



Donkey Kong (DK)

DK ist nach wie vor der unangefochtene Anführer des Kong-Clans. Im klassischen Outfit (mit roter DK-Krawatte) macht er den Kremllings das Leben schwer.

Instrument:
Boom-Bongo
Waffe:
Kokos-Kanone
DK-Sockel:
Pavian Perplexer
DK-Fass:
Kong Power
DK-Move:
Gorillagriff

DK Inseln Der Gefangene

Nach einer kurzen Erforschung der DK-Inseln solltet ihr euch zur Höhle direkt neben K. Rools Schiff begeben. Dort ist das Riesenkrokodil K. Lumsy in einem Käfig gefangen. Um K. Lumsy zu befreien

benötigt ihr acht Schlüssel, die über die einzelnen Welten verteilt sind. Hilfsbereit wie ein Kong nun mal ist, beschließt DK dem Armen zu helfen. Natürlich ist er dabei nicht ganz uneigennützig, da er mit der

Hilfe des Riesenkrokos auch Zugang zu seinen gefangenen Freunden erlangt. Sobald ihr verspricht ihn zu befreien, öffnet er einen verborgenen Eingang für euch, durch den ihr in Level 1 gelangt.



Der Käfig von K. Lumsy
ist mit 8 Schlössern gesichert.

Legende zu den Karten auf den folgenden Seiten

Rambi (Level 1)	Goldene Banane (DK)	Blaupause (DK)	Funky Waffen
Endgegner	Goldene Banane (Diddy)	Blaupause (Diddy)	Candy Musikinstrumente
Kongfass	Goldene Banane (Lanky)	Blaupause (Lanky)	Cranky Spezialfähigkeiten
Bananen	Goldene Banane (Tiny)	Blaupause (Tiny)	Snide Blaupausen abgeben
Bananenfee	Goldene Banane (Chunky)	Blaupause (Chunky)	b Durchgang/Übergang



Diddy Kong (DD)

Diddy steht seinem großen Vorbild Donkey in nichts nach. Den Mangel an Stärke macht er mit Entschlossenheit und Heldenmut locker wett.

Instrument:

Krawall-Klumpfe

Waffe:

Peanut-Pistolen

DD-Sockel:

Primatensprung

DD-Fass:

Raketenrock

DD-Move:

Schimschu-Rempler

GAME GUIDE • Donkey Kong 64

Level 1 Tropen Trubel



Für jede Blaupause, die ihr bei Snide abliefern, gibt's eine goldene Banane.



Rammt die Wand weg
um einen unzugänglichen Teil des Levels freizumachen.



Diese gut gepanzerten
Kremlings könnt ihr nur mit Orangengranaten lahm legen.



Kleini-Tiny ist eine von
Tini Kongs Spezialfähigkeiten. Springt in das Tiny-Fass ...



... schrumpft auf Mini-
Größe und schnappt euch die goldene Banane.

1. Endgegner Army Dillo

60

- Benutzt den Teleporter 3 und hängelt euch von einer der Palmen zu dem Felsvorsprung auf der rechten Seite. Um das Tor zum Endgegner zu öffnen muss das blaue Nilpferd Scoff zunächst mit 60 Bananen gefüttert werden. Stellt euch dazu auf den Bananensockel.
- Weicht Army Dillos Feuerbällen aus, indem ihr hin und her lauft und dabei gelegentlich springt.
- Sobald er aufhört zu schießen, hebt ihr das TNT-Fass auf und werft es in seine Richtung. Er rollt sich dann wie ein Gürteltier

zusammen und versucht euch platt zu walzen. Bewegt euch in Kreisen um nicht als Fußmatte zu enden.

- Nach drei Treffern ergreift Army Dillo die Flucht und der Sieg ist euer.



TNT scheint Army Dillo nicht zu
bekommen. Nach drei Treffern mit dem Explosivgemisch macht er die Fliege.



Besiegt ihr einen Endgegner
bekommt ihr einen der Schlüssel für K. Lumsys Gefängnis.

**Augen auf
...und durch!
...wenn Fairness
auf der Strecke bleibt!**

TOPGEAR RALLY2

Egal ob Schnee, Schlamm, Staub, Regen oder gleißender Sonnenschein, für's schlechte Klima sorgen eiskalte Gegner. Brems sie aus, verheiz sie, drängel sie weg! Doch Deine Angst kannst Du nur runterschlucken. Zwecklos, denn unser neuer, automatischer Strecken-Generator schlägt mit immer neuen Wendungen auf Deinen Wagen - und bei der nächsten Zick-Zack-Kurve kommt Dir alles wieder hoch. Also, nur mit einem kühlen Kopf bleibst Du auf den heißesten Pisten!!!



ACHTUNG!



- Erstes N64 Spiel mit Point-to-Point Strecken (keine Runden)
- Automatischer Streckengenerator für nahezu unendlichen Spielspaß
- 15 authentische Automodelle
- Fahrschule für Einsteiger und zur Qualifikation
- Sponsorengelder und Gewinne zur Fahrzeugaufrüstung
- Unterschiedliche Wetterbedingungen und Nachtfahrten
- Realistische Fahrphysik, auch durch Beschädigungen beeinflusst
- Controller Pak, Rumble Pak und Expansion Pak kompatibel



TOP GEAR is a registered trademark of KEMCO.
All images and contents copyrights of KEMCO (c) 1996 KEMCO.
Nintendo 64 and the 3. D. N. 64 logo are trademarks of Nintendo
of America Inc. (c) 1996 Nintendo of America Inc.

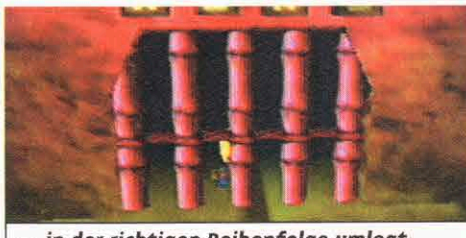
MITSUI & CO. DEUTSCHLAND GmbH

Level 2 Azteken Arena

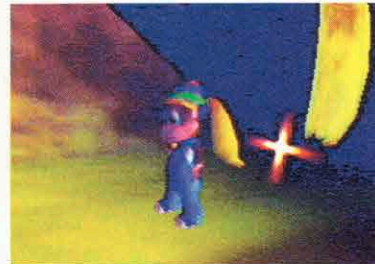
3



Wenn ihr mit dem Schimschu-Rempler die Schalter an der Wand ...



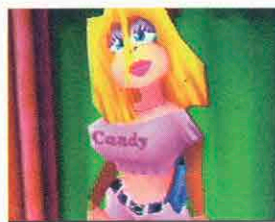
... in der richtigen Reihenfolge umlegt, leuchtet der Kong-Schriftzug über der Zelle auf und ...



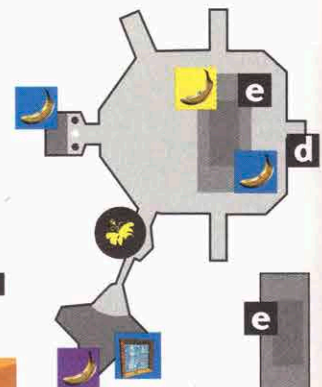
... Tiny freut sich riesig über ihre Befreiung. Und als Bonus gibt es auch noch eine Goldene Banane.



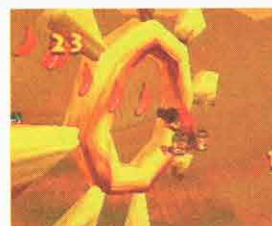
Der Schalter am Boden aktiviert für kurze Zeit diese lila Plattformen.



Wie die hübsche Candy mit der Affenbande verwandt ist, ist selbst uns ein Rätsel.



Fliehende Fliegen:
Bei diesem Bonusspiel müsst ihr fünf nervige Fliegen innerhalb von 60 Sekunden mit der Fliegenklatsche treffen.



Wenn ihr mit Diddy dreimal durch den Sonnenring hindurchfliegt ...



Mein Name ist Kong, Donkey Kong! Der Kokos-Schalter hinter DK dient dazu Lanky aus seinem Gefängnis zu befreien.



... befreit ihr einen alten Geier aus der Gefangenschaft. Schafft ihr es dann auch noch sein Bonusspiel zu meistern, gibt's ein Goldenes Banänchen.

Lanky Kong (LK)

Lanky ist ein entfernter verwandter von Donkey Kong. Er sieht ein wenig wie ein Clown aus und die Nummer mit den Stretch-Armen ist allemal zirkusreif.

Instrument:
Primaten-Posaune
Waffe:
Trauben-Tröte
LK-Sockel:
Kong-Ballong
LK-Fass:
Orang-U-Sprint
LK-Move:
Orang-U-Stand



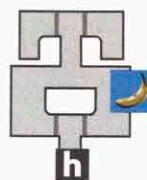
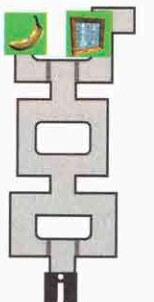
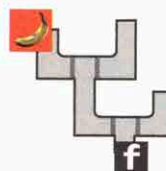
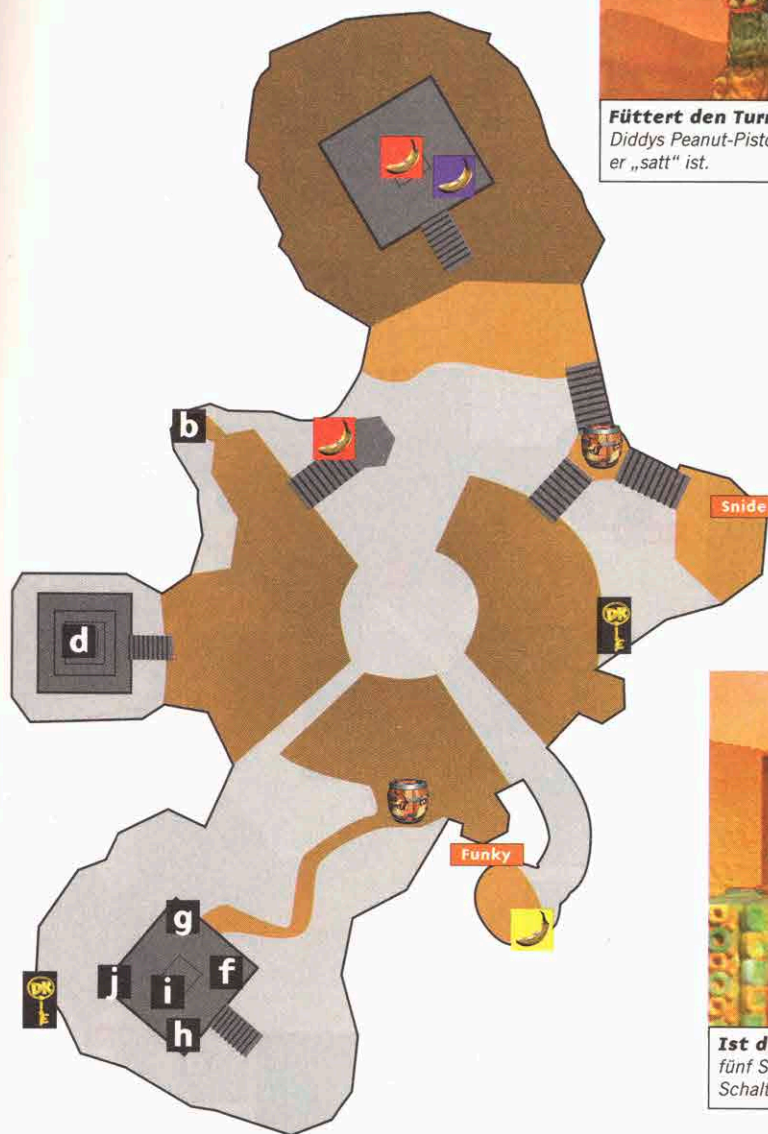
Donkey Kong in Aktion: Durch das Benutzen der Instrumente schaltet ihr nicht nur alle Gegner im näheren Umkreis aus. An den richtigen Stellen eingesetzt, öffnen sie geheime Wege.



Haltet ihr euch zu lange im Tempel (g-j) auf, wird scharf auf euch geschossen.



Füttert den Turm mit Diddys Peanut-Pistolen, bis er „satt“ ist.

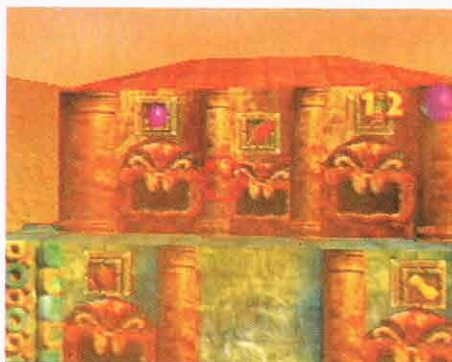


Tiny Kong (TK)

Tiny ist die klitzekleine Schwester von Dixie, die eingefleischten DK-Fans noch bekannt sein dürfte.

Ihr Outfit hat ein bisschen was von Flower-Power und ihre Zöpfe sind mehr als „nur Zöpfe“.

Instrument:
Sabotage-Saxophon
Waffe:
Feder-Flitze
TK-Sockel:
Primateoport
TK-Fass:
Kleini-Tiny
TK-Move:
Wirbelwind



Ist der Turm erst mal gesättigt, erscheinen fünf Schalter über den verriegelten Eingängen – ein Schalter für jeden der fünf Kongs.

2. Endgegner Dogadon

120

Ähnlich wie bei Army Dillo müsst ihr auch hier vor allem den Feuerbällen ausweichen. Am besten geht das durch wiederholtes Drücken von **B**, und zwar während des Laufens. Kommt die riesige Feuerfliege dann für kurze Zeit zur Ruhe und setzt sich auf die Plattform, schnappt ihr euch flugs das TNT-Fass und spielt „böse, große Feuerfliege wegbomben“. Dogadon fällt nach einem Treffer richtig theatralisch in die Lava, nur um dann erobert wieder aufzusteigen und euch erneut mit Feuerbällen einzudecken. Wieder-

holt das Spielchen dreimal und Dogadon ist vorerst Geschichte.



Laufen ist gesund: Immer fleißig hin und her laufen, bis Dogadon landet.



Habt ihr ihn mit einem TNT-Fass erwischt, folgt ein filmreifer Abgang.



nintendo 64 GAME GUIDE

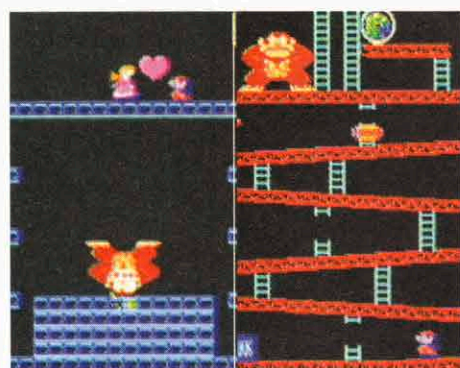
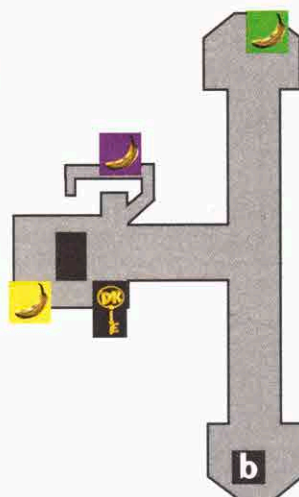
GAME GUIDE • Donkey Kong 64

Level 3 Fabrik Fatal

15



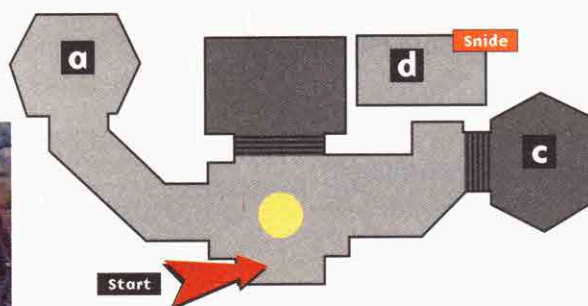
Dank dem Gorillagriff kann DK den Hebel umlegen.
Danach geht's zurück in die Vergangenheit. Ihr könnt nämlich den Original Donkey Kong-Automaten von 1981 spielen!



Beim ersten Durchspielen muss Mario die Prinzessin retten (links), beim zweiten Mal bekommt ihr dann die Nintendo-Münze.



In der Fabrik Fatal sitzt der Letzte eurer Freunde in einem Käfig fest.



Ooh, Banana! Endlich aus dem engen Käfig befreit hilft natürlich auch Chunky Kong bei der Suche nach den goldenen Bananen mit.



Der Orang-U-Stand: Ohne Lanky seid ihr an schrägen Steigungen aufgeschmissen.



Spiel den Kremling: Die Senso-Profis unter euch werden hier leichtes Spiel haben.



Chunky Kong (CK)

Er ist groß. Er ist brutal. Und er spielt Triangel. Chunky ist definitiv der Affe für's Grobe. Er ist zwar ein bisschen zart besaitet, aber der Affe der Tat, wenn's drauf ankommt.

- Instrument: Terror-Triangel
- Waffe: Ananas-Werfer
- TK-Sockel: Astralavista Baby
- TK-Fass: Giga Gorilla
- TK-Move: Primaten Punch



Schrumpfen leicht gemacht: Einfach auf das Tiny-Fass zulaufen, hineinspringen und in den kleinen Durchgang auf der linken Seite schlüpfen.



Tiny gibt Gas! Gewinnt ihr hier zwei Runden und sammelt zehn Münzen ein, gibt's zur Belohnung eine Goldene Banane.



Bevor euch Zugang zum Endgegner gewährt wird, müsst ihr zunächst das hungrige Nilpferd Scoff mit Bananen füttern.



Cranky Kong

Cranky ist trotz seines mittlerweile doch recht fortgeschrittenen Alters noch relativ fit und genauso griesgrämig wie immer. In jedem Level wartet er in seiner Hütte um euch eine neue schlecht schmeckende Mixtur anzudrehen. Zu allem Überfluss verlangt er auch noch Geld dafür.



3. Endgegner Mad Jack

200

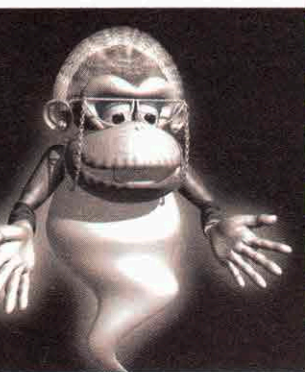
Tiny ist diesmal an der Reihe. Benutzt ihr hier den Wirbelwind, könnt ihr ohne Probleme von Plattform zu Plattform springen. Weicht Mad Jack so lange aus, bis zwei Schalter auf zwei beliebigen Plattformen auftauchen. Drückt ihr einen dieser Schalter, so wird Mad Jack von schweren Elektroschocks getroffen. Nach mehreren Treffern wird er unsichtbar und legt einen Zahn zu. Habt ihr in ein letztes Mal erwischt, gehört der dritte Schlüssel euch.



Springt auf den Schalter (B + Z) und seht zu, wie Mad Jack gebrutzelt wird.



Dass einem da nicht schwindelig wird. Immer wieder müsst ihr hier Tynys Wirbelwind-Sprung einsetzen (2 x A).



Wrinkly Kong

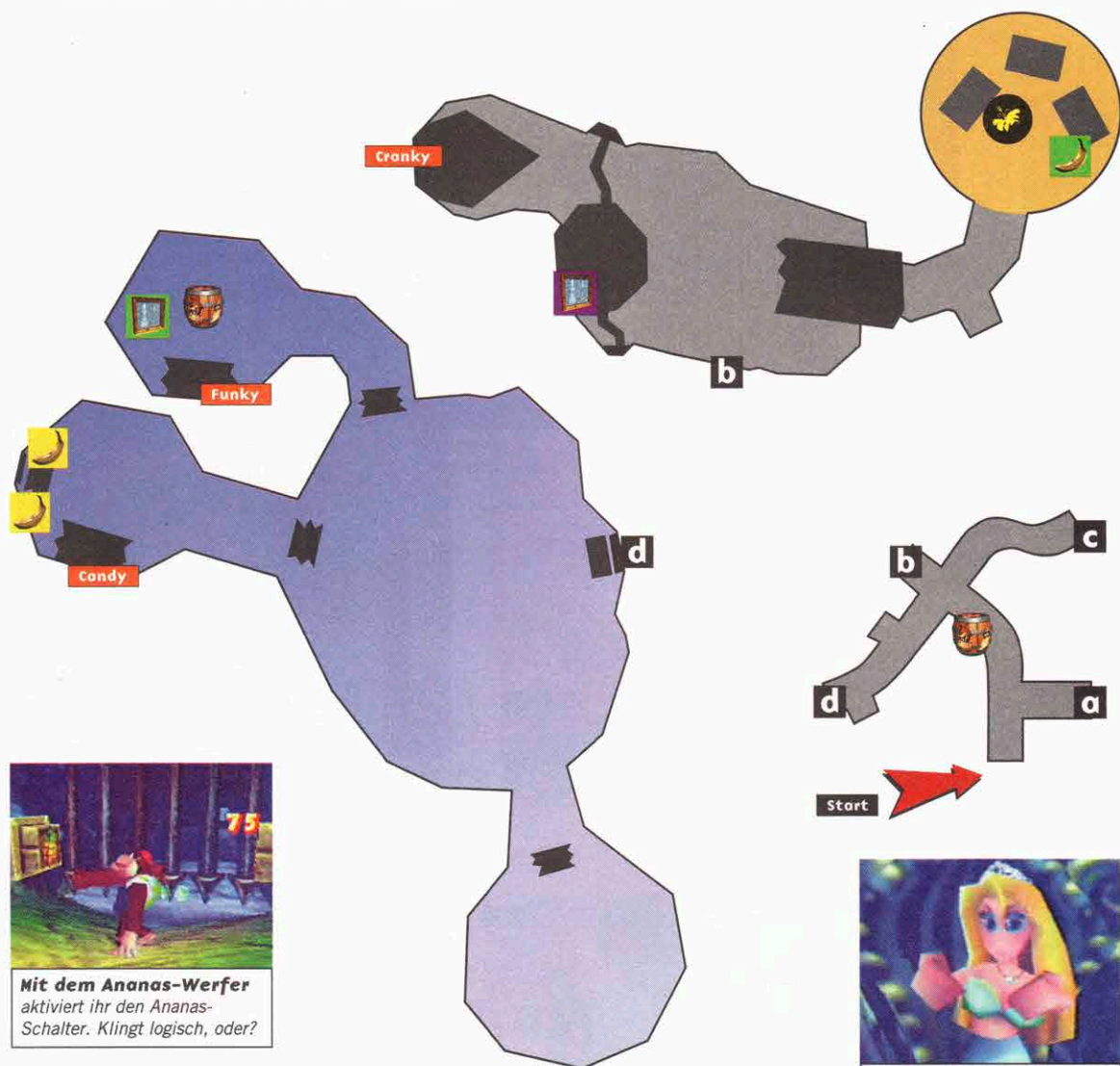
Auch die schon dahingegangene Wrinkly kann es nicht lassen ihren Zöglingen unter die Arme zu greifen. Vor jedem Level findet ihr diverse Türen mit ihrem Abbild. Öffnet ihr eine dieser Türen steht euch die alte Dame mit kleinen aber wichtigen Tipps zur Seite.



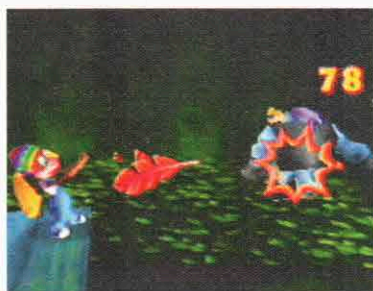
GAME GUIDE • Donkey Kong 64

Level 4 Aqua Alptraum

30



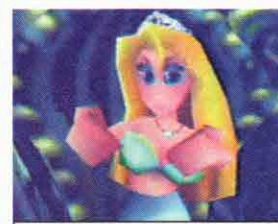
Mit dem Ananas-Werfer aktiviert ihr den Ananas-Schalter. Klingt logisch, oder?



An den Haaren erkannt. Der Kremling mit den lila Haaren hat Tinys Blaupause. Schnappt ihn euch!

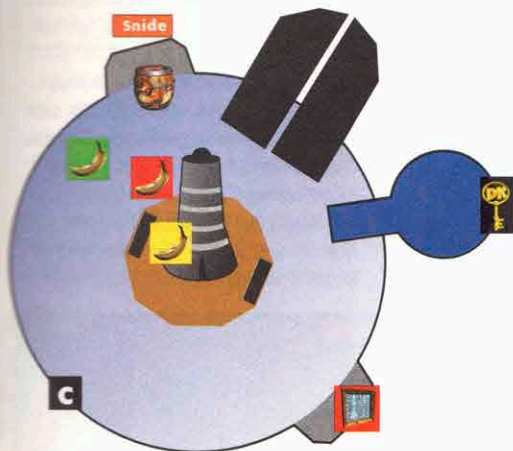


Beim „Kremling Kracher“ geht's rund. Innerhalb des Zeitlimits müsst ihr eine bestimmte Anzahl Kremlings treffen.

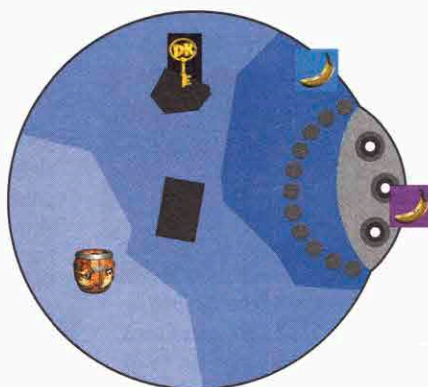
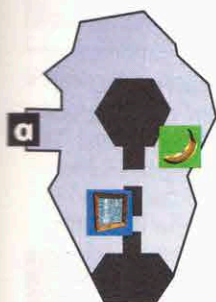


Findet die vier Perlen und gebt sie der Meerjungfrau zurück.





Vorsicht! Trotz ihrer „Behinderung“ sind diese Kremlings schnell auf den Beinen. Bei Gefahr verziehen sie sich in ihre Fässer und können nicht getroffen werden.



Um diese Schalter zu betätigen benötigt ihr die entsprechende Primaten-Power, die ihr von Cranky bekommt.



Ähnlich wie Rambi kann auch Enguarde mit seiner Nase bestimmte Objekte aufbrechen. So zum Beispiel dieses unübersehbar markierte Tor.



Ein Kong in allen Lebenslagen: Auch unter Wasser kann sich jeder der fünf Affenhelden recht gut bewegen. Das ist auch nötig um alle goldenen Bananen einzusammeln.



Snide

Einst der Chefmechaniker von King K. Rool ist Snide nun bereit euch zu unterstützen, wenn ihr ihm helft. In jedem Level sind fünf Blaupausen versteckt. Jeder der fünf Helden kann eine davon einsammeln. Für jede Blaupause, die ihr bei ihm abgibt, gibt's ein goldenes Banänchen zur Belohnung. Wichtig: Je mehr Blaupausen ihr im Laufe des Spiels findet, desto mehr Zeit steht euch zur Verfügung um das letzte Level zu meistern.

4. Endgegner Puftoss

250

Das scheint irgendwie unfair. Lanky sitzt in einem kleinen Muschel-Motorboot und sein Gegenspieler ist ein überdimensionaler Kugelfisch. Weicht den Feuerbällen aus und springt über die Schockwellen. Schafft ihr es im vorgegebenen Zeitrahmen durch die fünf DK-Sterne zu fahren, tauchen vier Türme aus dem Wasser auf, die Puftoss einen Elektroschock zufügen. Nach jedem Treffer steht euch weniger Zeit zur Verfügung um die DK-Sterne zu durchfahren. Möge der Kong mit euch sein!



Habt ihr den fünften Stern durchfahren, erscheinen fünf Türme, die Puftoss gehörig einheizen.



Das Ziel immer im Auge muss Lanky fünf dieser DK-Sterne durchfahren um Puftoss zu schlagen.

Level 8 King K. Rools Kommandantur

Hier beginnt ein wahres Wechselspiel der Charaktere. Im letzten Level vor dem Endgegner müsst ihr die Fähigkeiten der gesamten Kong-Familie voll ausschöpfen. Um das Level zu schaffen benötigt ihr auf jeden Fall folgende Gegenstände: Die Nintendo-Münze, die Rare-Münze und vier Kong-Kampf-Kronen, die ihr in den Levels aufgesammelt habt. Außerdem spielt ihr gegen die Zeit. Habt ihr schon alle Blaupausen bei Snide abgegeben, kann er euch 50 Minuten Zeit verschaffen. Ansonsten stehen euch jedoch nur knapp 40 Minuten zur Verfügung. Die Zeit läuft ...



Lanky ist der einzige Kong, der diese Steigung erklimmen kann.

- **Lanky:** Benutzt den Orang-U-Stand um die Schräge hinauf zu kommen. Sucht rechts hinter der zweiten Steigung nach dem Kong-Fass.



Habt ihr die Geheimtür müsst ihr mit Chunky noch die Lavagrube überwinden.

- **Chunky:** Im selben Raum befindet sich ein Ananas-Schalter. Packt den Ananas-Werfer aus und öffnet mit dem Schalter eine verborgene Tür. Schwingt euch über die Lavagrube und schaltet im nächsten Raum so viele Kremplings wie möglich aus, bevor ihr in das Kong-Fass springt.



Kleiny-Tiny in Aktion: Springt in das Tiny-Fass und dann ab durch die Röhre.

- **Tiny:** In der Nähe des Kong-Fasses findet sich auch ein Kleiny-Tiny-Fass. Verwandelt euch in den Mini-Affen und steigt durch die schmale Röhre in der Wand.



Einfach B drücken und schon legt DK den Hebel um.

- **Donkey Kong:** Ihr seid nun im Maschinenraum. Legt schnell mit DK den Hebel in der Nähe des Generators um. Jetzt beginnt eine zweite Uhr (60 Sekunden) zu laufen, beeilt euch also mit dem Wechsel!



Fünf Sterne müsst ihr durchfliegen um die Türen zu öffnen.

- **Diddy:** Nachdem DK den Hebel umgelegt hat, erscheinen in einiger Höhe sechs DK-Sterne. Neben dem Kong-Fass befindet sich auch ein Raketen-Rocker-Fass. Fliegt durch fünf dieser Sterne hindurch um die Tore mit den römischen Zahlen I bis V zu öffnen.



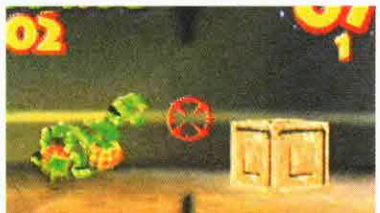
Geballte Affenpower: Chunkys Primaten-Punch (Z + B) hält nichts stand.

- **Chunky:** Vier der fünf Eingänge sind durch ein Gitter verriegelt. Kein Problem für Chunky und seinen Primaten-Punch. Soweit so gut! In der verbleibenden Zeit müsst ihr mit jedem der Kongs jeweils zwei Bonusspiele bestehen. Auf der untersten Ebene des Maschinenraums, direkt neben dem Kong-Fass, befindet sich der Eingang für Chunky. Diesem direkt gegenüber findet ihr DKs Bonusspiele.



Rambi räumt auf: Rennt einfach die vorgegebene Anzahl an Kremplings um.

- Eine Ebene höher sind die Bonushöhlen von Lanky und Tiny, die sich auch beide direkt gegenüber liegen. Diddys Bonushöhle müsst ihr mit dem Raketen Rocker erreichen. Sie liegt ziemlich weit oben im Maschinenraum in der Nähe des Diddy-Fasses.



Mit den C-Tasten könnt ihr die Gegner so nahe ranzoomen, dass ihr sicher trefft.

- Bei den Bonusspielen geht es insbesondere darum euer Geschick unter Beweis zu stellen und die einzelnen Spezialfähigkeiten der Kongs anzuwenden. Das größte Problem ist aber immer die Zeit.



Beim letzten Stern müsst ihr mit Tinys Wirbelwind sogar um die Ecke segeln.

- Theoretisch habt ihr unendlich viele Versuche pro Bonusspiel zur Verfügung. Doch leider müsst ihr das Level wieder von vorne beginnen, wenn die Zeit abgelaufen ist. Spätestens im zweiten Durchgang sollten aber selbst Anfänger nicht mehr als 35 Minuten benötigen.



Lankys Orang-U-Sprint ist die einzige Chance dieses Bonus-Level zu schaffen.

- Wirklich knifflig ist nur das Diddy-Bonus-Level, in dem ihr den Krempling umhauen müsst, der zuerst den Schalter umlegt. Der Clou ist nämlich: Wenn ihr dem Schalter nicht den Rücken zukehrt, wagt sich keiner der Krokos auch nur in seine Nähe. Also: Kurz umdrehen, und dann alle Kremplings vermöbeln, die sich in der Nähe des Schalters bewegen.

King K. Rool, der Echsenkönig hat die Nase voll von der Affenbande. Der finsterste aller Fieblinge will dem DK-Klan nun endgültig den Garaus machen. Doch mit geballter Affenpower könnt ihr ihm das Fürchten lehren. Das Finale im Boxing hat es allerdings in sich.

Finale Im Ring gegen K. Rool

■ Den ersten Kampf wird wirklich jeder ohne größere Probleme überstehen. Springt über die Schockwellen! (Achtung sie kommen teilweise leicht verzögert auf euch zu!) Nach drei bis vier erfolgreichen Ausweichmanövern erscheint ein Fass in jeder Ecke des Ringes. Lauft in eine beliebige Ecke und von dort aus in ein Fass. Wartet bis K. Rool dem Publikum zujubelt und verpasst ihm dann eine Kong-harke direkt ins Gesicht. Wiederholt

das weitere drei Male bis King K. Rool angezählt wird. Die Kremplings an der Glocke verhindern eine schnelle Niederlage des Krokokönigs.



Weicht den Schockwellen aus und springt in eins der Fässer um K. Rool zu treffen.

Die rote Scheibe ist euer Ziel. Ein Treffer auf jeder Seite und der Fluter fällt zu Boden.

■ Nach seiner Niederlage gegen DK hat K. Rool seine Handschuhe präpariert und schleudert sie dem armen Diddy nun entgegen. Weicht den kreisenden Riesenhandschuhen zweimal aus.

Jetzt erscheint in der Mitte des Ringes ein Raketen-Rocker-Fass, in das ihr sofort hineinspringen solltet. Fliegt ganz nach oben und schießt auf die roten Zielscheiben an den Flutlichtern. Jeweils zwei getroffene Zielscheiben lassen einen Leuchter zu Boden fallen. Ist die Arena komplett verdunkelt, habt ihr auch die zweite Runde gewonnen.



■ Mutig ist er ja schon, der gute K. Rool. Selbst mit einem der Leuchter auf dem Kopf traut er sich noch gegen einen Kong in den Ring. Doch da hat er wohl den guten Lanky unterschätzt. Weicht dem wild im Ring umherirrenden K. Rool aus, bis vier Schalter außerhalb des Ringes erscheinen. Mit seinen gummiartigen Stretch-Armen kann Lanky diese Schalter aktivieren. Sobald ein Schalter betätigt wurde, fährt eine Plattform mit einem Fass herauf. Habt ihr euch das Fass gekrallt, tau-

chen in den vier Ringecken Primaten-Posaunen-Sockel auf. Werft ihr das Fass dann zu Boden, kommt eine riesige Bananenschale zum Vorschein. Stellt euch nun auf einen der Primaten-Posaunen-Sockel und wartet bis die Bananenschale genau zwischen euch und K. Rool liegt. Wenn ihr jetzt die Posaune benutzt, fängt K. Rool an, in eure Richtung zu rennen. Er rutscht auf der Bananenschale und sieht dabei ziemlich dämlich aus. Nach seinem vierten Ausrutscher ist er dann k. o. Übrigens: Die Reihenfolge, in der ihr die Schalter betätigt, ist völlig egal.



Spielt die Posaune, sobald die Schale genau zwischen euch und K. Rool liegt.



Sobald K. Rool einen Zeh hebt, schlägt Tiny mit ihrer Feder-Flitze zu.

■ Als Vierte im Bunde ist die kleine Tiny an der Reihe. Mit dem Wirbelwind weicht ihr multiplen Schockwellen aus, und zwar so lange, bis ein Tiny-Fass in der Ringmitte erscheint. Während sich K. Rool den schmerzenden Hintern hält, springt ihr ins Fass, schrumpft auf Mini-Größe und lauft so schnell ihr könnt in den rechten Schuh. Dort müsst ihr euch K. Rools gefährlichen Fußzehen stellen. (Nase zuhalten nicht verges-

sen!) Weicht den Zehen so lange aus, bis K. Rool seinen ersten Zeh nach oben hebt. Ihr erkennt die Zehen, die nach vorne schnellen, an ihrer heftigen Bewegung. Ihr müsst insgesamt vier Mal in K. Rools Schuh schlüpfen. Den ersten Zeh muss man einmal treffen, den zweiten zweimal, den dritten dreimal und den vierten Zeh viermal. Spätestens jetzt hat Tiny durch einen klassischen Fuß-K.-o. gewonnen.

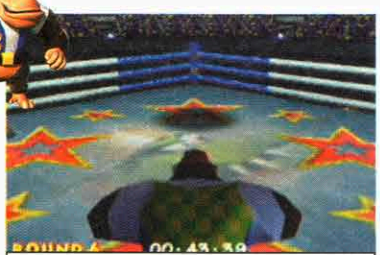
■ Sobald der Krokokönig mit seiner Show-Einlage fertig ist, macht er sich unsichtbar und wirft sich wie ein Wrestler in die Seile um euch zu überrollen. Weicht seinem Schatten aus und aktiviert den blauen Chunky-Schalter in der Mitte des Ringes. Daraufhin erscheinen vier Chunky-Sockel in den Ringecken. Aktiviert ihr einen dieser Sockel, könnt ihr in der Ringmitte ein Chunky-Fass entdecken. Springt hinein und ihr steht einem wütenden K. Rool gegenüber, der auf euch zugestürzt kommt. Wartet den richtigen Moment ab und schlägt dann mit einem Primaten Punch zu. Timing ist dabei immens wichtig. Ihr dürft weder zu früh noch zu spät zum Schlag ausholen, da K. Rool euch

sonst mit einem Aufwärtshaken in die Lüfte befördert. Beim dritten und vierten Duell ist K. Rool dann auch noch unsichtbar, was die Sache noch schwieriger macht. Orientiert euch an seinem Schatten und befördert ihn ins endgültige K. o. Schaut euch nun die Endsequenz an. Es



Nachdem ihr ihn zweimal beim direkten Schlagabtausch erwischt habt ...

gibt übrigens verschiedene, je nachdem wie viel Prozent des Spiels ihr gelöst habt. In der nächsten Ausgabe verraten wir euch alle Geheimnisse von *Donkey Kong 64* und zeigen euch, wo ihr die restlichen Goldenen Bananen finden könnt.



... macht sich der Schurke für die letzten beiden Schläge auch noch unsichtbar.



Auf einen Blick

	Nintendo 64
	Preis: ca. 150,- DM (inkl. Expansion Pak)
	Termin: Dezember
	Hersteller: Rare
	Vertrieb: Nintendo of Europe
	Genre: Jump'n'Run

Fazit

Das ist Kong in Höchstform. Die Grafik gehört zum Besten, was auf dem N64 je zu sehen war. Spielerisch ist das Modul erste Sahne und herrlich abwechslungsreich. Fünf verschiedene Charaktere mit völlig unterschiedlichen Fähigkeiten bot uns bisher kein Spiel dieser Art. Die vielen Mini-Games und nicht zuletzt die beiden Spielhallen-Klassiker runden das ganze dann noch ab. *Donkey Kong 64* vermag den Klassiker *Mario 64* nicht ganz von der Spitze verdrängen, jedoch sitzen der italienische Klempner und Kong nun gemeinsam auf dem Jump'n'Run-Thron. Achtung: Der Schwierigkeitsgrad steigt beständig. Ab dem vierten Level wird das Spiel sehr anspruchsvoll.

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



NINTENDO FUN VISION BRINGT'S IM ABO:

Fast eine Mark pro Heft gespart!

– 6 Hefte 30,- DM (Inland) –

Jederzeit kündbar!

– nach den ersten sechs Heften –

Supergünstig! Ohne Risiko!

Plus einen Spieleberater deiner Wahl!

– 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 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 bereits bezahlte, aber noch nicht erschienene Ausgaben erhalte ich zurück.



NINTENDO FUN VISION-SPEZIAL-ABO

NFV 48

JA! Ich abonniere 6 Ausgaben der Nintendo Fun Vision zum Super-Preis von 30,- DM (Inland) bzw. 40,- DM (Ausland). Dafür erhalte ich einen Spieleberater meiner Wahl als kostenlose Prämie.

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,- DM/Ausland 40,- DM):

- ☐ 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

Folgenden offiziellen Spieleberater wähle ich als kostenlose Prämie:

- ☐ Turok 2 – Seeds of Evil
☐ WWF Attitude
☐ Shadow Man

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben) Geburtsdatum

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/1. Unterschrift (bei Minderjährigen unbedingt lesbare 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:

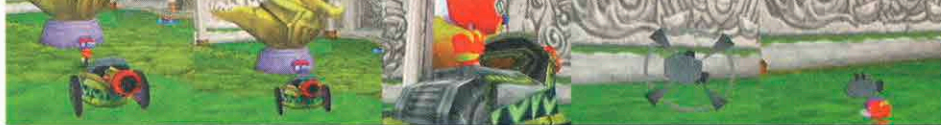
Datum/2. Unterschrift (bei Minderjährigen unbedingt lesbare Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

**1 Spieleberater als
Kostenlose
Prämie!**

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.

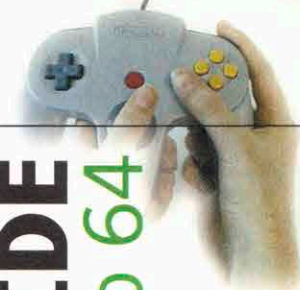


Rocket – Robot on Wheels

Rocket – Robot on Wheels

Rocket – Robot on Wheels ist das coole Einstands-Spiel des amerikanischen Teams Sucker Punch. Der rollende Raketen-Roboter Rocket hat alle Hände voll zu tun um JoJo das Handwerk zu legen!

GAME GUIDE
nintendo 64



Anfang Das Abenteuer beginnt

Chaos im Weltraum-Vergnügungspark! Der Professor ist weg und der Roboter Rocket (= ihr!) ist der einzige verfügbare Held! Mit dem Ticket, das vor euch liegt, könnt ihr den Park betreten. Sprecht nun mit dem Techniker Tinker und ladet Energie an der Station auf. Jetzt müssen noch alle Tinker-Münzen gesammelt werden: Davon gibt es 200 in jeder Welt. Wer sie alle einsammelt, bekommt ein Ticket (das

erwähnen wir bei den „Tickets“ nicht mehr!). Dieser Game Guide beschäftigt sich nur mit den Tickets, Maschinenteilen und den Booster-Packs: Sie sind das Wichtigste zum Lösen des Spiels. Es gibt in jeder Welt eine Maschine mit je sieben Teilen und zwölf Tickets zu finden. Insgesamt existieren zwölf Booster-Packs. Nachdem die ersten Tinker-Münzen in eurer Hand sind, kann der Spaß beginnen.

Level 1 Clowny Island

Tickets:

- Ticket Nr. 1 gibt es direkt am Strand: Hangelt euch vom Holzsteg aus hin.
- Seht euch die Pflanzen in der Grünanlage genau an.



Der Hintereingang des Bee-Wares ist am Strand.

- Sucht den Hintereingang zum Bee-Ware am Strand. Lauft durch und schaut am Ende nach.
- Löst alle drei Spiele im „Midway“.
- Klettert auf das Dach des „Midway“.
- Bringt die Maschine am Dinosaurier zum Laufen.



Das Dach des „Midway“ erreicht man über eine Kiste oder über die Greifnoppen.

- Betretet den Dino durch die Geheimtür im stampfenden Fuß und arbeitet euch bis zum Maul vor. Sucht dann auf der Nase.
- Fahrt mit dem Buggy in der vorgegebenen Zeit durch alle grünen Ringe.
- Das Buggy-Rennen ist kein Problem: Lasst dem Gegner die Führung und hängt ihn kurz vor dem Ziel ab.
- Repariert die Achterbahn mit den vier fehlenden

Schrauben. Jetzt könnt ihr eine Runde drehen und bekommt die Belohnung.

- Baut die Achterbahn von 1-5 auf.

Maschinen-Teile:

- Unter dem Aufgang zur Clown-World.
- Bei den gelben Blumen in der Grünanlage.
- Auf der linken Seite des „Midway“.
- Hinter dem Start-Punkt der Achterbahn.
- Unter der Achterbahnplattform am Strand.
- Auf der Düne blitzt das Teil – mit dem Buggy keine große Sache!

- Durchstreift das Bee-Ware-Haus.

Fahrzeug:

Der Buggy (DuneDog) steht hinter einer Düne unter der Achterbahn-Plattform.

Booster-Pack:

Unter dem Holzsteg am Strand.



Das erste Booster-Pack ist nicht zu übersehen. Rollt einfach hin und holt es euch!



Tinker

ist ein Techniker und gibt euch gegen Bares (Tinker-Münzen) neue Ausrüstung. Besucht ihn, wenn ihr genug Münzen gesammelt habt.

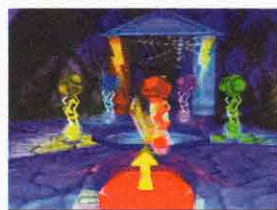


GAME GUIDE • Rocket – Robot on Wheels

Level 2 Paint Misbehavin'

Tickets:

- Holt die Uniform der imperialen Truppen! Nutzt dazu die farbigen Pools in dieser Reihenfolge: blau, klar, rot, gelb. Jetzt mag euch der Wächter.
- Bemalt die 4 Statuen mit dem Hover-Splat und verlegt folgende Farben:
Banane = gelb,
Baum = grün,
Herz = rot,
Karotte = orange.
- Jetzt erscheint das Pantheon, in dem ihr über die Zahnräder nach oben klettern könnt. Springt dort auf die Statue und setzt den Weg fort. Über die Taue kommt ihr ins Freie: Auf dem Dach liegt das Ticket auf der Spitze.



Eingefärbt sollte der magische Kreis so aussehen.

- Färbt den magischen Kreis der fliegenden Kugeln in der Farbe und Reihenfolge der Edelsteine am Boden. Es geht im Uhrzeigersinn: lila, grün, rot, gelb, blau.

- Öffnet das große Tor, indem ihr die Schlösser zusammenfügt. Die drei Teile dafür liegen in den in der Welt verteilten Steinruinen. Hebt die Steine hoch und zerschmettert sie. Mit den Teilen öffnet sich das Tor von allein.
- Das verschlossene Ticket am Fluss. Springt auf den Stumpf – er liegt in der Nähe des Ticket – und von da auf den Ast des nahegelegenen Baumes. Jetzt könnt ihr auf das Dach des Käfigs und dort den Knopf drücken. Nun verschwindet das Schutzschild und ihr gelangt an das Ticket.
- Sammelt die sieben Teile und bringt sie zur Maschine. Sie liegt am höher gelegenen Pool und ist über die Felsenklippe zu erreichen.



Die Felsenklippe ist leicht zu übersehen.

- An der Spitze der Pumpen-Plattform liegt hinter der Pumpe ein

weiteres Ticket. Um es zu erreichen braucht ihr den FinBot. Ihr müsst die Wasser-Höhe heben und mit dem FinBot zur Plattform reiten.

- Nahe der Maschine (Pumpe) sind viele Ringe: Hebt den Wasserstand und fahrt mit dem FinBot durch die Ringe. Der Preis ist ein Ticket.
- Aktiviert den Schaf-Schalter: An der Fundstelle des FinBot liegt unter dem Steg ein weiteres Ticket. Um es zu bekommen müsst ihr unter dem Steg nachsehen, wo der Schaf-Schalter versteckt ist. Holt ein Schaf her, lasst es los und der Rest geht von selbst!



Die Fontänen müssen erst einmal aktiviert werden, bevor ihr sie benutzen könnt.

- Wenn der Wasserstand erhöht ist, könnt ihr im Aquädukt schwimmen. Der Eingang ist im oberen Pool: Wer hier durch will, muss geschickt durch die Strudel und die Fischleiter navigieren.

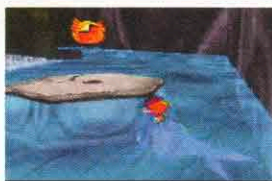
Im Aquädukt gibt es eine Reihe von Knöpfen, die die Wasserfontänen steuern. Dank der richtigen Fontäne könnt ihr euch das Ticket auf dem Sockel sichern.

Maschinen-Teile:

- Nahe dem Eingang des Uniform-Wächters.
- In den Ruinen, gut bewacht von einem Moskito.
- Hinter dem Pantheon auf dem hinteren Pool.
- Im Raum des magischen Kreises.
- Im Fluss bei der Wiese (FinBot).
- In der Felsenklippe auf dem Weg zur Pumpe.
- Im Pool bei der großen Maschine.

Fahrzeuge:

Das HoverSplat steht direkt am Anfang vor euch. Der FinBot liegt am Flusssteg.



Mit dem Roboter-Fisch FinBot lassen sich allerhand Tickets erlangen.

Booster-Pack:

Das Pack liegt bei den vier bemalten Statuen.



JoJo

ist ein nervige Kreatur. Er ist ziemlich gewitzt und macht euch das Roboter-Leben zur Hölle.



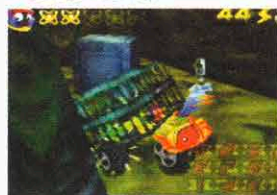
Whoopie

verdient sein Geld im Schlaf. So leicht habt ihr es nicht, denn Tinker-Münzen sind schwer zu finden.

Level 3 Mine Blowing

Tickets:

- Gleich am Anfang nach unten fallen lassen und hinter dem Wasserfall den Gang entlang: Springt mit dem Zweifachsprung auf die Pilze. Habt ihr alle Sprünge gemeistert, gibt es das Ticket.



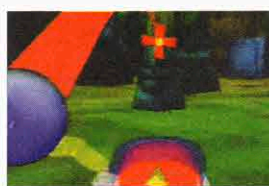
Korb kaputt! Mit dem BeamLift keine große Sache.

- Wenn der BeamLift gestartet ist, müsst ihr den Käfig vor euch anheben und so werfen, dass er mit der Ecke auf einen Stalagmiten-Stumpf fällt. Vielleicht braucht ihr

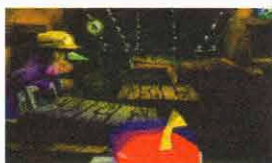
mehrere Anläufe dafür, danach ist der Käfig aber auf.

- Lauft vom Raum mit dem BeamLift aus drei Stufen nach oben in den Stollen, wo ein weiterer Schalter ist. Nehmt die Bombe und werft sie darauf. Dann entsteht eine Brücke! Im nächsten Raum liegen zwei gelbe Edelsteine: Nehmt den Stein am Boden und schleudert ihn nach jenem an der Wand. Nach der Explosion hangelt ihr euch an den Lampen entlang. Im darauf folgenden Raum gibt es Bomben und farbige Edelsteine. Zerstört die Wände, sammelt die Edelsteine und werft sie über den Abgrund. So sprengt ihr den Weg frei.

- Nehmt den BeamLift und bildet mit den Kisten eine Treppe zum Vorsprung. Mit einer Bombe wird dann die Wand gesprengt.
- Der BeamLift-Raum enthält noch mehr Tickets: Nehmt die Bomben und sprengt die drei Stalagmiten. Klettert auf die Stümpfe, durchquert den Tunnel und erreicht eine Plattform. Von deren Mitte aus schwingt ihr in den Stollen zu eurer Linken: Er liegt hinter



Die Stalagmiten werden leicht zu Stümpfen.



Hinter Whoopie liegt ein geheimer Stollen.

Whoopies Statue.

Schnappt euch am Ende des Stollens eine der Kanonen-Kugeln aus der Luft und werft sie auf die Kanone. Sprengt die Wände und ein großes Stück des Bodens, dann erhaltet ihr euer Ticket und löst den Knopf aus, der den Aufzug startet.

- Von der Plattform in der Höhle gelangt ihr über die fahrenden Plattformen in die Mine. Schnappt euch eine der Loren und fahrt den Looping. Ihr müsst an

der Lampen-Reihe die Lore mit einem Sprung verlassen. Hängt euch bis zur nächsten Lore vor. Jetzt passt auf, dass ihr nicht aus der Lore herausfällt – Umsteigen ist angesagt. In der letzten Lore müsst ihr wieder den richtigen Absprungzeitpunkt erwischen. Dann ist erneutes Hangeln bis zur großen Tür und dem Clown angesagt. Die Tür öffnet sich, wenn ihr an der Kette zieht. Da der Clown euch sowieso alles aus der Hand reißt, warum auch nicht die Kette?

Tickets:

- Mit dem Aufzug gelangt ihr in die Höhle der rollenden Steine. Schnappt

euch eine Bombe, weicht den Steinen aus und sprengt die vor euch liegende Wand. Das Ganze macht ihr noch ein zweites Mal und geht dann nach rechts.

- Startet die Maschine.
- Ist die Maschine erst einmal in Betrieb, müsst ihr nur noch in die große Erz-Förder-Maschine.
- Im BeamLift-Raum schiebt ihr eine der Kisten in die Ecke (wo der große Bohrer steht). Jetzt könnt ihr euch wieder an den Lampen entlang hangeln. Überwindet die Plattform und hangelt bis zum Vorsprung mit dem Ticket.



Der BeamLift ist hinter diesen Kisten versteckt.

- Im untersten Stollen ist eine Wand, der man ansieht, dass sie eine Sprengung nicht übersteht. Holt euch eine Bombe aus einem der anderen Räume und legt los.

Maschinen-Teile:

- Im Stollen auf dem Wasserfall.
- Am Boden der Pilz-Höhle.
- Im BeamLift-Raum hinter der gesprengten Wand.

- In der Edelstein-Sektion über dem zweiten Stollen.
- Am Eingang zu den rollenden Steinen.
- In der Kanonen-Sektion im ersten Raum nach links abbiegen.
- Bei den Kanonenkugeln im ersten Raum nach rechts.

Fahrzeug:

Wenn ihr den Stollen verlasst und über das Lava-becken springt, erhaltet ihr den BeamLift. Er ist hinter den Kisten versteckt.

Booster-Pack:

Fahrt mit dem Aufzug ins Tiefgeschoss und seht hinter den Kisten nach.

Level 4 Arabian Flights

Tickets:

- Die frei schwebenden Plattformen müsst ihr je einmal berühren. Am Ende kommt ihr direkt zum Ticket. Hier ist einer der Lösungswege:
⊙, ⊗, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙.



Die schwebenden Plattformen sind eines der schwierigen Puzzles.

- Auf einem der Türme liegt ein Propeller: Versucht darauf zu landen und drückt den Knopf: Ein neuer Turm erscheint!



Der Propellerturm birgt ein Ticket in sich.

Wiederholt die Aktion und versucht alle vier Türme in der vorgegebenen Zeit zu schaffen. Dann verschwindet das Schutzschild im Schlangenturm.

- Um den Bomb-Turm schlängeln sich vier Knöpfe. Fliegt mit dem Teppich an den Turm und werft Bomben auf die Knöpfe. Schafft ihr alle vier Knöpfe in der vorgegebenen Zeit, erscheint das Ticket auf der Spitze des Turms.

- Zwei Türme sind durch eine Reihe Hanteln miteinander verbunden. Hängt euch bis zum Loch, springt hinein und sprengt die Wand. Jetzt müsst ihr eine Reihe von Aufgaben erledigen: Bewerft die Schalter mit Bomben und baut einen Pfad aus gefrorenen Eisblöcken. Über diese erreicht ihr die Kiste, in der ein Schlüssel liegt. Steckt ihn ins Schloss, dann öffnen sich neue Türen. Jetzt müsst ihr mit Eisblöcken einen Weg durch das kleine Labyrinth bauen. Als nächstes friert ihr euch einen Weg durch den großen Pool und zerstört den MiniBot. Er spuckt das Ticket aus.

- Einer der Türme ist magnetisch – das kann man an den Stahl-Kisten erkennen, die an der Außenwand kleben. In diesem Turm seht ihr drei Türen. Drückt hier den Knopf, dann geht eine Tür auf. In dem neuen Raum seht ihr eine Stahl-Kiste, einen weiteren Knopf und eine große Stahlwand. Der Knopf magnetisiert die Wand: Die Kiste knallt dagegen und ihr könnt hochklettern. Geht durch die Tür und euch erwartet



Den Magnetturm erkennt man schon von weitem.

dasselbe Spiel von vorn. Im dritten Raum löst ihr das Problem mit zwei Kisten. Als Belohnung gibt's ein Ticket.



Die magnetische Wand kann man einfach überwinden.

- Durchquert die Ringe um die Orient-Stadt in der vorgegebenen Zeit.
- Verfolgt den großen Adler und nehmt ihm das Ticket einfach ab.
- Wenn ihr die Maschine im Zentral-Turm gestartet habt, fliegen vier bunte Bälle in die Luft. Außerdem ist der Eingang zum Ticket frei.



Fliegt durch die farbigen Ringe und der Preis ist klar.

- Fliegt in dieser Reihenfolge unter die vier bunten Bälle am Außenarm der Maschine: rot, lila, blau, grün.
- Gleich hinter dem Startpunkt ist ein Ticket. Fliegt im Uhrzeigersinn um alle Türme.
- Ihr müsst jetzt von oben in die Maschine springen. Innen müsst ihr euch vom oberen Teil bis nach ganz unten arbeiten. Zuerst

geht es durch den Sortierteil der Maschine. Folgt den Pfeilen zum ersten Knopf. Er löst das Gebläse aus. Lasst euch vom Luftzug nach oben tragen und folgt den Pfeilen zum nächsten Knopf. Wiederholt das, bis alle Plattformen frei schweben. Jetzt müsst ihr abwechselnd springen, hangeln und rutschen: Am Ende dieser Prozedur kommt ihr an weitere Gebläse. Nun ist Timing gefragt: Wenn die Gebläse stoppen, fahrt ihr durch. Die nächsten fünf Gebläse solltet ihr folgendermaßen passieren: tief links, tief Mitte, hoch rechts, hoch links, tief Mitte, tief rechts. Auch da ist wieder das richtige Timing wichtig!

Maschinen-Teile:

- Gleich am Anfangspunkt.
- In der Nähe des ersten Tickets (siehe oben).
- Hinter dem Magnet-Turm.
- In der Eisblock-Puzzle-Sektion.
- Auf der Spitze eines kleinen Gebäudes in der Nähe des ersten Tickets.
- An der Landezone des Bomb-Turms.
- In dem kleinen Turm am roten Neustartpunkt.

Fahrzeug:

Den ShagFlyer findet ihr auf der linken Seite der lila Plattform.

Booster-Pack:

Nachdem ihr die Maschine gestartet habt, ist das Pack unter dem roten Ball.



Auf einen Blick

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

Fazit

Rocket durch den Park zu manövrieren macht einen Heidenspaß. Das soll aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass der Schwierigkeitsgrad recht hoch angesiedelt ist. Gerade die Tickets zu erlangen erfordert oft sehr viel Geduld. Da die Level aber alle klasse aussehen, verliert man nicht so schnell die Lust. Für alle, die Klempner vorerst satt haben, ist *Rocket* der ideale Partner. Wenn auf der Wunschliste noch Platz ist, haut rein!

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



Rocket

hat seine Düsen erhalten. Jetzt sind hohe Sprünge kein Problem mehr.

Smash Brothers

In diesem Prügelspiel begegnet ihr den bekanntesten Nintendo-Helden! Vertreten sind Link, Mario, Pikachu und viele weitere Superstars. Selbst die Spielumgebungen der Charaktere wurden übernommen und grafisch aufpoliert. In diesem Guide findet ihr die Moves der versteckten Charaktere und Lösungen zur ersten Bonus-Runde.



Alle Helden auf einen Blick: Mit jeder neu erspielten Figur gibt es auch neue Bonusrunden. Und das bedeutet neue Herausforderungen für Action-Profis!

Specials

Die Spezial-Griffe sind bei allen Helden gleich!

- Greifen: **R**
- Rückwärtswurf: **⬅ + R**
- Wegspringen: **⬆, ⬅ + Z**
- Siegerpose: **L**

Luigi Die Moves

Marios Bruder Luigi kennt wohl jeder aus *Super Mario Bros.* Er ist ein Meister der hohen Sprünge und hat seine Feuerbälle mitgebracht. Seine Moves sind fast identisch mit denen von Mario, doch wir entdeckten auch die anderen.

A-Kombinationen:

- Schlag: **A**
- Schlag-Tritt-Kombo: 3 x **A**
- Haken: **⬅, A**
- Tiefer Tritt: **⬆, A**
- Dreh-Tritt: **⬆, A**
- Kopf-Stoß: **⬆ + A** (nur in der Nähe des Gegners effektiv)
- Flug-Tritt: **⬆ + A**
- Mega-Schlag: **⬆, ⬅ + A**
- Renn-Angriff: **⬆ + A**
- (fortlaufende Schlag-Kombo)

Während des Sprungs:

- Dreh-Tritt: **⬆ + A**
- Salto-Tritt: **⬆ + A**
- Rückwärts-Tritt: **⬆ + A**
- (funktioniert auch in der Luft)
- Seitlicher-Dreh-Tritt: **⬆ + A**

B-Kombinationen:

- Feuerball: **B**
- Haken-Sprung: **⬅ + B**
- (funktioniert auch in der Luft)
- Tornado-Schlag: **⬆ + B**
- (funktioniert auch in der Luft)
- Münzen-Schlag: **⬆ + B**



Luigi haut den Lukas.
Die Dino-Attacken sind nicht weiter gefährlich – aber die Yoshis kommen in Rudeln!



Pummeluffs Quartett: Im 4-er Match treten zwei Teams gegeneinander an. Helft eurem Kameraden!



Luigi war in *Super Mario 64* ja leider nicht mit von der Partie. Doch jetzt hat auch er seine Chance – als Smash Brother!

Pummeluff Die Moves



Pummeluff (# 39) ist ein begnadeter Sänger – er bringt sein Publikum regelmäßig zum Einschlafen! Das solltet ihr als Angriffsvariante nutzen!

Ist das ein Kirby? Nein, es ist das Ballon-Pokémon Pummeluff! Ihr kennt ihn aus der TV-Serie und vom Game Boy! Pummeluff beherrscht keinen Dreifachsprung, dafür kann er schweben (Analog-Stick nach Δ).

A-Kombinationen:

Schlag: **A**
Schlag-Kombo: 2x **A**
Hoher Tritt: Δ , **A**
Tiefer Tritt: ∇ , **A**
Dreh-Tritt: $\rightarrow$, **A**
Kopfstoß: Δ + **A** (ist nur in der Nähe des Gegners effektiv)
Trenn-Kick: ∇ + **A**
Rammen: $\rightarrow$ + **A**
Renn-Attacke: $\rightarrow$, $\rightarrow$ + **A**

B-Kombinationen:

Power-Schlag: **B**
(funktioniert auch in der Luft)
Singen: Δ + **B**
(funktioniert auch in der Luft)
Schlafen: ∇ + **B**



Bleibt immer an Link dran, denn wenn er erst mal sein Schwert zieht heißt es: Blocken oder Aufnimmerwiedersehen!

Während des Sprungs:

Dreh-Tritt: ∇ + **A**
Schlag von Oben: Δ + **A**
Rückwärts-Tritt: $\leftarrow$ + **A**
Seitlicher-Doppel-Tritt: $\rightarrow$ + **A**

Captain Falcon Die Moves

Captain Falcon ist der schnellste Charakter, diese Geschwindigkeit bewies er schon in *F-Zero X*! Seine Angriffe sind stärker als die der anderen Kämpfer. Nutzt seinen Falcon-Schlag um die Kämpfe schneller zu beenden.

A-Kombinationen:

Schlag: **A**
Schlag-Kombo: 4 x **A**
Hoher Tritt: Δ , **A**
Tiefer Tritt: ∇ , **A**
Gerader Tritt: $\rightarrow$, **A**
Haken: Δ + **A**
Fußfeger: ∇ + **A**
Feuer-Tritt: $\rightarrow$ + **A**
Rammen: $\rightarrow$ + **A**

Während des Sprungs:

Tritt nach unten: ∇ + **A**
Salto-Tritt: Δ + **A**
Schlag nach hinten: $\leftarrow$ + **A**
Doppel-Tritt: $\rightarrow$ + **A**

B-Kombinationen:

Falcon-Schlag: **B**
Griff-Attacke: Δ + **B**
(funktioniert auch in der Luft)
Falcon-Tritt: ∇ + **B**



Der eiserne Mario hält mehr Schläge aus als jede andere Figur.

Im Kampf gegen die Hand und andere Gegner ist Falcons Schlagkombo die beste Wahl.

Ness Die Moves

Ness hat die Fähigkeit Angriffe des Gegners zu absorbieren. Er besitzt keinen Dreifachsprung. Mit dem Einsatz eines Schlag-Knopfes vollführt ihr einen ähnlich aussehenden Dreifachsprung mit einer Attacke.

A-Kombinationen:

Tritt: **A**
Sprung-Schlag: Δ + **A**
Tiefer-Tritt: ∇ + **A**
Gerader-Tritt: $\rightarrow$ + **A**
Jojo-Angriff-Oben: Δ + **A**
Jojo-Angriff-Geradeaus: ∇ + **A**
Flügel-Schwung: $\rightarrow$ + **A**
Rammen: $\rightarrow$, $\rightarrow$ + **A**

B-Kombinationen:

Feuer-Kugel: **B**
Blitz-Angriff: Δ + **B**
Schutz-Schild: ∇ + **B**

Während des Sprungs:

Tritt-Unten: ∇ + **A**
Kopfstoß: Δ + **A**
Rückwärts-Tritt: $\leftarrow$ + **A**
Rammen: $\rightarrow$ + **A**



Der Jojo-Freak: Mit seinem Jojo kann Ness seine Gegner gut auf Distanz halten.



Wer ist Ness? Hier in Deutschland kennt man ihn noch nicht, denn Earthbound/Mother erschien nur in Japan und Amerika!



Samus Aran

Auch Nintendos einzige Weltraum-Heldin gibt ihren N64-Einstand bei *Smash Brothers*.



Super Mario

Klar, Mario wirft mit Feuerbällen. Aber so richtig in Fahrt kommt er mit der Feuerblume, die hin und wieder erscheint!



Auf einen Blick

Nintendo 64
Preis: ca. 100,- DM
Termin: Dezember
Hersteller: Hal/Nintendo
Vertrieb: Nintendo of Europe
Genre: Beat'em Up

Fazit

Smash Brothers ist ein Beat'em Up mit lustigen Grafik-Ideen, das im Multi Player-Modus zur Hochform aufläuft. Es ist zum wegwerfen,

wenn sich die Nintendo-Helden kloppen:

Das Programmiererteam Hal hat hier den Spaß in den Vordergrund gestellt. Die Anzahl der Moves ist übersichtlich, was es Einsteigern besonders einfach macht dieses Spiel zu meistern.

Fun-o-Meter

no fun — Funny — Fun-lastisch

Profi-Meter

Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi

D



Yoshi

Das alte Sprichwort „Ein Yoshi kommt selten allein“ trifft bei diesem Spiel zu: Im Kampf gegen Yoshis tretet ihr immer gegen eine ganze Gruppe Dinos an!

Falcon Bonus-Stage

„Zerstört alle Zielscheiben“

- 1 2 Gleich am Anfang: mit einem Schlag und einem Sprung-Tritt sind sie erledigt.
- 3 Springt dann nach rechts oben, dort ist die nächste.
- 4 Springt auf die Plattform ganz oben.
- 5 Ganz links in der Mitte schwebt die nächste.
- 6 7 Links von euch aus sind zwei hinter der Wand. Erledigt sie mit einem Falcon-Schlag (beide).
- 8 Von da aus gesehen ist rechts eine auf der kleinen Plattform.
- 9 Lauft bis nach ganz rechts. Dort ist eine über dem Abgrund, die ihr mit dem Falcon-Schlag erreicht.
- 10 Die letzte Scheibe ist unter euch – ihr erreicht sie mit einem Doppelsprung + Tritt.

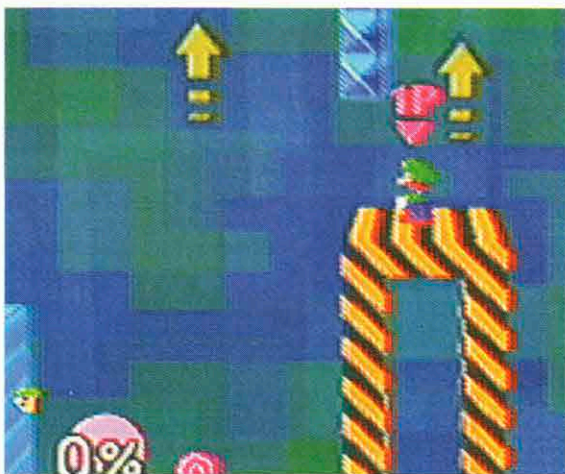


Bonusrunde: Falcons Schnelligkeit müsst ihr immer unter Kontrolle haben.

Luigi Bonus-Stage

„Zerstört alle Zielscheiben“

- 1 2 Die ersten beiden sind gleich mit einem Schlag und Sprung + Tritt erledigt.
- 3 4 Springt auf die gelbschwarze Plattform links von euch. Mit einem Doppelsprung habt ihr auch diese erreicht.
- 5 Am Anfang ist hoch oben über euch eine. Holt sie mit dem Dreifachsprung.
- 6 Springt auf die gelbschwarze Plattform rechts und arbeitet euch zur Spitze vor.
- 7 8 Landet auf der blauen Plattform, die ganz unten zu finden ist. Mit einem Feuerball und Schlag sind diese zwei auch weg.
- 9 10 Die zwei sind links und rechts zu finden. Holt euch erst den linken und dann den anderen. Benutzt eure Dreifachsprung-Technik.

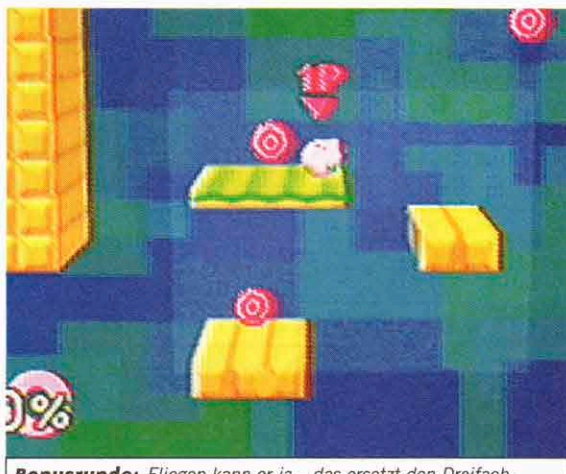


Bonusrunde: Der Luigi sollte hier schon den Vorteil der beweglichen Plattform (gestreift) nutzen um höher zu springen.

Pummeluff Bonus-Stage

„Zerstört alle Zielscheiben“

- 1 2 3 Zerschlagt gleich die Ziele in eurer unmittelbaren Umgebung – das geht mit einfachen Schlägen.
- 4 Springt auf die Plattform links.
- 5 Springt über die linke Seite, macht die Scheibe platt und zurück.
- 6 Auf dem Weg zurück ist noch eine in der Mitte oben.
- 7 Nehmt die Plattform nach unten und springt auf den darunter liegenden Boden.
- 8 Rechts ist noch eine zweiter Boden – ein Sprung und der nächste ist über euch zu sehen.
- 9 Ganz rechts unten erreicht ihr das nächste in Verbindung eures Drei-Sprungs+Schlag in der Luft.
- 10 Das selbe wie die neunte mit dem Dreifachsprung; nach der rechten Ecke vorbei nach oben.

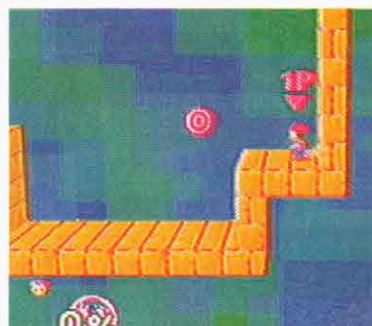


Bonusrunde: Fliegen kann er ja – das ersetzt den Dreifachsprung. Mit geschickten Manövern kommt ihr unversehrt zurück auf die Plattform.

Ness Bonus-Stage

„Zerstört alle Zielscheiben“

- 1 Gleich rechts ist die erste.
- 2 Die nächste rechts-oben von euch.
- 3 Springt auf die linke Plattform von euch und benutzt den Blitzschlag.
- 4 Über euch ist noch eine zu sehen.
- 5 Jetzt nach unten und landet auf der Plattform.
- 6 Drückt einmal Start, damit ihr die Karte sehen könnt. Ihr entdeckt nun einen über euch und einen links.
- 7 Nun solltet ihr nach rechts (oben), dort ist die nächste.
- 8 9 Springt auf die oben stehende Plattform und erledigt eine Zielscheibe. Die andere wird mit einem Feuerballschuss gegen die Wand gesprengt: Die Flamme stürzt dann nach unten.
- 10 Springt einfach den Pfeilen nach, die euch aus dem Bild ins Bodenlose führen und erledigt den letzten mit einem Tritt unten.



Bonusrunde: Ein richtiger Sprung-Kick und die Zielscheibe ist Vergangenheit!

TUROK

LEGENDEN DES
VERLORENEN LANDES™

88%
N-Zone
11/99

86%
Mega Fun
12/99

89%
Games & More
23/99

wirst Du überleben...

drei von vier
spielern ziehen bei
diesem match den
kürzeren



GAME BOY COLOR



TUROK®, LEGENDEN DES VERLORENEN LANDES™ and Acclaim © 1999 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. TURK® © 1999, GBPC, Inc. All Rights

HOCHSPANNUNG ERLEBEN

Acclaim

1. Was gab es denn bei euch zu Weihnachten?
2. Was wünscht ihr euch von Fun Vision 2000?
3. Habt ihr schon mal in funcolor reingeschaut?

Aufruf

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

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

oder an:

leserbriefe@funvision.com

Rand-Erscheinung

Ich habe euer Magazin gelesen und gesehen, dass ihr ein neues Heft produziert (funcolor). Für mich als alten Game Boy Color-Fanatiker ist es natürlich Pflicht. Könntet ihr nicht auch einmal die Erscheinungsdaten bei GBC-Spielen für Österreich (z. B. bei Pokémon) veröffentlichen?

Carl Auböck, A-Wien

■ Ganz unsere Meinung, der GBC ist einfach klasse! Die Erscheinungsdaten für Österreich drucken wir die ganze Zeit schon ab – die deutschen Termine gelten nämlich in der Regel auch für Österreich und die Schweiz.

Ogenki desu ka?

1. In den Heften 12/97 (Seite 49) und 5+6/98 (Seite 3) sind Screenshots von Hybrid Heaven. Als ich damals diese Fotos sah, wusste ich, dass ich mir dieses Spiel kaufen würde. Nur, ich habe dieses Spiel schon längst durchgespielt und war sehr überrascht: Diese so genannten Sequenzen, die ihr abgebildet habt, kamen überhaupt nicht darin vor! Geschweige denn etwas Annäherndes. Gibt es einen 2ten Teil von Hybrid Heaven oder waren diese Bilder von einem anderen Spiel?

2. In einem älteren Heft (NFV 1+2/98, Seite 12) habe ich in einem Artikel gelesen, dass man mit Pikachu über ein Mikrofon reden kann. Wird dieses Spiel und Mikrofon auch in Deutschland und in Österreich erscheinen?

Johannes Tschida,
A-Neusiedl am See

■ 1. Tja, die Sequenzen ... So stellten sich die Programmierer vor über einem Jahr vor, wie ihr Spiel einmal aussehen soll. Und dann mussten ein paar Abstriche gemacht werden. Du wirst die entsprechenden Szenen im fertigen Produkt leider nicht finden können. Vielleicht finden sie in einem Dolphin-Spiel noch Verwendung.

2. Das Modul *Pikachu Genki De Chu* ist eines der wenigen „abgefahreneren“ (sprich: typisch japanischen) Ninten-

do-Produkte, die außerhalb Japans veröffentlicht werden. Allerdings ist bislang nur eine amerikanische Version geplant. Wir glauben nicht, dass man sich hierzu mit Pokémon unterhalten können wird, denn die Sprachanpassung wäre doch ziemlich aufwendig.

Musikalisch!

Liebe Fun Vision!
Ich muss euch gratulieren, wie gut ihr das Heft umgestaltet habt. Ich hätte da ein paar Fragen: Ich spiele Keyboard und wollte fragen, ob ihr mir die Noten von Zeldas Wiegenlied aus Zelda 64 schicken könnt? Und ich wollte wissen, welche Arten von Mehrspieler-Modi es in Donkey Kong 64 geben soll. Noch was: Könnte man dem Heft keine Witzseite hinzufügen, wo dann einige Videospielhelden veräppelt werden.

René Riewer, Prüm

■ Ähh ... Wir sind ja selten sprachlos, aber bei dieser Bitte bleibt uns der Mund offen stehen! Nein René, die Noten können wir dir leider nicht geben, die haben wir selbst nicht. Aber versuch es doch mal nachzuspielen und schick uns die Kassette! Über DK 64 erfährst du alles auf den Spieleseiten – Pablo hat sich mächtig ins Zeug gelegt! Witze sind ja eigentlich eine gute Sache, aber nicht jeder lacht über die gleichen Dinge. Und da wir es nicht allen recht machen können – in Sachen Humor – bringen wir lieber einen Game Guide mehr. Das ist doch auch was!

Preisfrage

Hallo!

1. Da ich mir zu Weihnachten 2001 die neue Dolphin-Konsole kaufen werde, interessiert es mich, wie viel die neue Konsole kosten wird?

2. Und wie viel werden die Spiele kosten?

3. Als begeisterter Monopoly-Spieler interessiert es mich, ob Monopoly auch mal auf dem Nintendo 64 oder dem Dolphin erscheint?

4. Dreamcast und die PlayStation 2 besitzen einen Internetanschluss. Besitzt der Dolphin auch einen?

Jens Teubel, Olbernhau

■ Den genauen Preis der Konsole und der Spiele weiß selbst Nintendo noch nicht, alle Angaben darüber sind pure Spekulation. Ein paar hundert Marker wirst du dafür schon hinblättern müssen. Aber wie viele genau, das weiß noch niemand! *Monopoly* wird auf dem N64 wohl nicht über Los gehen und auch keine 4.000 Mark einziehen – es ist keine Umsetzung geplant. Auch für den Dolphin ist das Brettspiel noch nicht angedacht. Was den Internetanschluss betrifft, kannst du sicher sein, dass es ihn in irgendeiner Form geben wird. Und sei sicher: Nintendo arbeitet daran, dass dieser Anschluss keine Pleite wird!

Pika, pika, pika ...

1. Wieviele der Pokémon-Titel werden bei uns erscheinen?

2. Gibt es durch Pokémon Stadium endlich die Möglichkeit den GBC an das N64 anzuschließen? Macht weiter so, ich werde mir häufiger euer Mag kaufen, mehr von *Pikachu & Co.*

Sebastian Kubiak, per Internet

■ 1. Nintendo wird über kurz oder lang alle Pokémon-Spiele nach Deutschland bringen (außer eventuell *Pikachu Genki De Chu*). So erfolgreich wie die Wesen auch hier sind, führt da kein Weg dran vorbei!

2. Ja, das Stadium kann mit dem GB-Modulen der *Roten* und *Blauen Edition* verbunden werden. Dafür gibt es einen Adapter, der im Frühjahr erscheint. Der Preis dürfte um 40 Mark liegen.

Super-Skater

Ich muss dringend wissen, wann *Tony Hawks Pro Skater* für das N64 erscheint! Ich finde nämlich auf der Nintendo-Homepage keine Daten dafür ... Vielleicht könnt ihr mir ja helfen!

Maestro, per Internet

■ Klar, wer sonst? *Tony Hawk* wird von Edge of Reality für das Nintendo 64 und von Natsume für den GBC entwickelt. Das Spiel erscheint im Frühjahr – genau verraten es Activision und Konami leider noch nicht.

Wirbelwind

Erstmal ein Lob. Eure Zeitschrift ist wirklich toll, ausführlich und bei den Spielen hilfreich. Ich lese sie jetzt seit über 2 Jahren. Ich habe mal eine Frage: Kommt *Mega Man* mit einer Folge noch einmal auf das N64? Capcom hatte ja mal sowas geplant. Und wie steht es mit *Turrican* von Factor 5, die wollten es ja unter dem Namen *Thunderstorm* herausbringen, wird daraus was?

Björn Hüttermann, per Internet

■ Tja, der *Mega Man* ... Der kommt wohl nicht mehr fürs N64. *Factor 5* ist sehr beschäftigt – da muss *Thor-nado* (oder *Turrican*, oder wie auch immer) zurückstecken. Außerdem gerüchelt es, dass das Spiel für Dolphin erscheinen wird.

Angeschaltet

Unser Sohn hat sich *Jurassic Park* (SNES) gekauft. Aber leider gelingt es uns nicht die Raptorenester zu zerstören. Was machen wir falsch? Gibt es einen Code, damit man das Spiel nicht immer von Anfang an spielen muss? Wir haben das Spiel schon über zwei Tage gespielt und das Nintendo nicht ausgeschaltet, damit unser Spielstand noch vorhanden ist.

Anneliese Trost, Schweinfurt

■ Hilfe zu diesem Spiel gibt es in NFV 2 und 12, also in grauer Vorzeit. In solchen Fällen lohnt sich der Blick in unseren Tipptime-Index. Auch den Hersteller gibt es noch, allerdings nicht mehr unter dem Namen Ocean. Ruft mal bei Infogrames an (siehe Tipp-Seiten).

Sport-Spieler!

Hi Fun Vision!
Angeblich soll es *F-1 Racing Simulation 2* auch für das N64 geben, aber ich habe es noch nirgendwo gesehen. Woran liegt das?

Mark Berger, Remscheid

■ Tach auch! Das Spiel *Racing Simulation 2* von Ubi Soft sollte eigentlich seit September in den Läden stehen – frag doch deinen Händler noch einmal!



Nintendo®

fun
vision

Exklusive Verlosung!

Feiert 6 Jahre NFV mit 6 coolen Nintendo 64 Konsolen!

**Gewinnt eins von 12 Nintendo 64
im COLOR EDITION-Design!**

**6 Jahre jung ist Fun Vision jetzt schon!
Und in 6 tollen Farben gibt es jetzt das N64 zu kaufen!
Zu kaufen? Klar! Aber ganz Glückliche können hier
eine dieser COLOR EDITION-Konsolen gewinnen,
komplett mit Controller! Von jeder Konsole im
brillanten Clear-Design verlosen wir je zwei Stück!**

Mitmachen ist ganz einfach!

Ihr müsst nur folgende Frage beantworten:

**In wie vielen tollen Farben gibt es
die COLOR EDITION-Konsolen?**



Smoke Black



Fire Red



Atomic Purple



Jungle Green



Sun Orange



Ocean Blue

Schreibt die Antwort auf eine Postkarte und sendet diese bis zum 26. Januar 2000 an folgende Adresse*:
Pro Verlag GmbH • „6 Jahre NFV“ • Postfach 56 01 40 • 60406 Frankfurt





Die Winks

gibt es als nette Kerlchen und als böse Alptraumkreaturen. Ihr rettet natürlich nur die netten Winks, die für gute Träume sorgen.



Ruff & Tumble

In einer riesigen 3-D-Welt müsst ihr den Kampf gegen die Alpträume aufnehmen! In diesem Jump'n'Run tretet ihr als Ruff oder Tumble in die Traumwelt ein und sorgt dafür, dass alles wieder seinen richtigen Lauf nimmt. Damit dies aber nicht so schwer wird, haben wir für euch schon mal die ersten beiden Welten bis ins letzte Eck durchstöbert.



Ruff & Tumble

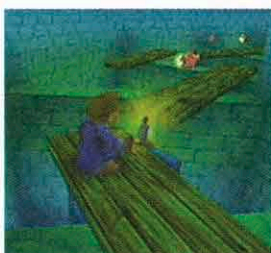
Welt 1-1 Das Spukschloss

Am Anfang gelangt ihr durch die linke Tür in den Keller und in einen Abschnitt, wo ihr auf Brettern balancieren müsst. Vergesst die unter euch fehlenden Zahnräder nicht mitzunehmen. Fahrt nun mit der Plattform eine Etage nach oben, besteht die Floßfahrt über den Säure-See und folgt dem Gang bis zum

Ende. Hier wartet ein Schalter, mit dem ein versteckter Weg im Vorraum (bei den Särgen) geöffnet wird. Dort gibt es zwei Särge: Nehmt erst den linken Weg und danach den anderen. So erreicht man den ersten Wink. Zurück am Anfang öffnet ihr die 10er-Tür. Ihr erreicht die Bücherei, in der ihr die

Kiste vor das mittlere Regal schieben solltet. Springt rauf und begeben euch zu der Tür. Wenn dort alle Extras eingesammelt sind, kehrt ihr in die Bücherei zurück, wo die zweite Tür mit 20 Zahnrädern geöffnet wird. Vorsicht im Mini-Labyrinth – hier gibt es fiese Fallen! Betätigt den Schalter, der links von euch aus zu sehen

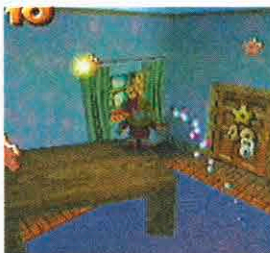
ist: Der arretiert die versteckten Falltüren. Folgt dem linken Weg bis zum Zauber-Kasten. Hier werdet ihr in einen Clown verwandelt und könnt höher springen. Auf dem Weg zum Kasten habt ihr einen zweiten Schalter passiert, den ihr erst jetzt als Clown betätigen könnt – die letzten Fallen sind verschlossen. Folgt dem Gang bis zum Ende, wo ein Wink wartet. Wieder am Anfang betretet ihr die rechte Tür (30 Zahnräder). Im folgenden Raum sammelt man auf den schwebenden Möbeln alle Zahnräder ein (am besten als Clown). Der Schalter am Boden hält die Möbel für einige Sekunden an (nicht unbedingt nötig). Ihr könnt



Balance-Akt: Unter diesen Brettern befinden sich noch weitere Zahnräder, die ihr aufsammeln solltet.



Aktiviert den Stern-Schalter um die Falltüren ungehindert zu überqueren.



Kontrolle: Vorsicht beim Einsammeln der Zahnräder, man verliert leicht die Kontrolle auf den fliegenden Tischen.

natürlich auch im Anfangs-Raum in die 2. Etage und von dort aus direkt zum Balkon über den Möbeln. Öffnet die Tür mit den 40 Zahnrädern. Betätigt hier die beiden Schalter (einer ist im Kamin versteckt). Folgt dem linken Gang und steigt auf die Plattform. Direkt hinter euch

erscheint die Nächste. Nun die linke Tür betreten und den Schalter betätigen. Nach dieser Aktion wieder zurück und den Gang mit den zwei Falltüren ruhig überqueren, denn da winkt auch schon der letzte Wink. Geschafft ...

Welt 1-2 Das Hexenhaus

Durchquert den ersten Gang und verwandelt euch in einen Neandertaler. Aktiviert links von euch den Schalter, sammelt alles ein, geht zurück zum kleinen See und taucht durch den unterirdischen Fluss. Von dort aus geht es ins Warp-Feld: Hier wäre es nicht schlecht, noch einmal ein Riese zu sein – das Loch im Boden verheißt einen Bonus-Raum! Wieder draußen gelangt ihr in den Abschnitt mit den drei Türen. Erst wird rechts der Wink befreit, dann die Ninja-Verwandlung vollzogen. Jetzt läuft man nach

rechts und betätigt als Ninja den Schalter am Boden – ab durch die nächste Tür zum nächsten Wink! Jetzt müsstet ihr schon 20 Zahnräder besitzen. In der Mitte des Abschnittes seht ihr einen Graben, wo sich der Eingang zur nächsten Passage befindet. Hier werdet ihr wieder weg-gewarpt und in einem anderen Abschnitt ausgesetzt. Folgt dem Weg bis zum kleinen See: Springt hinein und holt euch die fehlenden Zahnräder. Damit kann man das Hexenhaus betreten – die alte Dame wartet schon voller Unge-

duld im letzten Raum. Beschießt sie einfach nur von der oberen Plattform aus! Zum Lohn winkt ein putziger Wink.

Ah, ja! Der Blick des Videospielers fällt auf die „20“ und die „Zahnräder“. Findet die entsprechende Zahl!



Einige Rätsel werden nur verkleidet gelöst. Der Neandertaler haut Hindernisse klein.



Ein erholsamer Schlummer verlangt in der Regel nach hörbarem Schnarchen.

Welt 1-3 Der Friedhof



Aufgepaßt! Die Fledermäuse sind nicht zum Spaß da. Verteidigt euch!

Hier sammelt ihr die ersten zehn Zahnräder ein und öffnet die erste Tür. Folgt dem Weg bis zu einer Abzweigung. Geht nach links, verwandelt euch in den Neandertaler und folgt der Abzweigung nun nach rechts. Per Teleporter geht es in die nächste Zone. Gleich zu Beginn wartet rechts ein Wink im Käfig, den ihr jetzt noch nicht



Die Untoten: Erledigt diese immer, denn sie hinterlassen einige wichtige Schätze wie z. B. Energie oder Zahnräder.



Dieser falsche Boden, lässt sich nur durch eine Sprung-Attacke vom Neandertaler öffnen.

befreien könnt. Folgt dem Pfad über die Treppe, dann ist rechts bald ein Schalter zu sehen: Aktiviert ihn als Neandertaler und folgt dem Weg weiter. An der nächsten Abzweigung geht es wieder nach rechts (vergesst nicht, dass hier an Gabelung links eine Tür für 30 Zahnräder zu sehen war). Der Boden ist bröckelig und kann nur mit dem Neandertaler geöffnet werden. Dreimal draufhüpfen, und frei ist der Weg! Ihr gelangt direkt zu dem Wink, denn ihr vorher im Käfig gesehen habt. Befreit ihn und setzt euren Weg zur 30er-Tür fort.

Ihr erreicht eine Plattform, die euch nach oben transportiert. Oben gibt es wieder eine Abzweigung und einen

Ninja-Zauberkasten. Folgt dem rechten Weg (vom Eingang aus gesehen) und lasst euch in ein Loch fallen. Am Bach entlang geht es bis zur Gabelung: Sammelt erst alles ein und begeben euch dann zur Warp-Blase. Wieder bei der 30er-Tür folgt ihr dem gleichen Weg wie vorher zum Zauberkasten. Diesmal nehmt ihr den linken Abzweig zur 40er-Tür (bzw. Plattform). Runter fahren, alles einsammeln und ins Loch springen! Auch hier wird alles eingesammelt. Springt dann auf die Plattform in der Mitte, die etwas seltsam aussieht. Endlich ganz unten, seht ihr nun einen Wink und die Warp-Blase für den Ausgang. Befreit ihn und das Level ist beendet.

Boss 1-4 Die Spinne

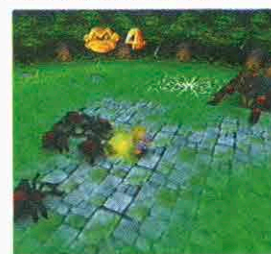
Wenn die ersten drei Stages geschafft sind, kehrt man zum Save-Sessel zurück. Dort ist ein Ausrufezeichen im Boden eingehämmert. In jedem einzelnen Level gab es vier solche Ausrufezeichen (d. h. insgesamt zwölf). Ihr müsst sie jetzt einsetzen um in dieser Welt zum Ober-Boss zu kommen. An der ersten Abzweigung nach dem Spukschloss findet ihr den Eingang. Die „Riesen-Spinne“ erwartet euch schon: Achtet darauf, dass ihr nicht über die Spinnweben am Boden lauft. Dann ist das Springen nicht mehr möglich. Die kleineren Spinnen, die euch gleichzeitig angreifen,



Dieser Weg öffnet sich erst nach Einsetzen der Ausrufezeichen an der großen Uhr.



Die Spinne erledigt ihr am besten mit der Schrei-Attacke.



Energie: Die kleinen Baby-Spinnen hinterlassen nach ihrem Ableben immer Energie.



Skelett

Ein ordentlicher Alptraum kommt natürlich nicht ohne Geister und Skelette aus!



Keine Angst!

Mit der richtigen Verkleidung und Ausrüstung ist das Grusel-Gezucht schnell Schnee von gestern.



GAME GUIDE • Ruff & Tumble

Welt 2-1 Das Plitsch-Platsch-Haus

- 1 Gleich zu Anfang begeben ihr euch so hoch wie möglich, denn dort ist der erste Eingang. Mit den zehn Zahnrädern, die ihr hier findet, könnt ihr den Ausgang öffnen.
- 2 Verwandelt euch beim Zauberkasten in einen Rocket-Man. Mit ihm könnt ihr ein Weilchen in der Luft schweben. Oben an der Decke sind übrigens noch ein paar Wege die ihr leer räumen solltet.



Sicheln: Richtiges Timing ist hier wichtig. Nur so könnt ihr an den Messerscharfen Sicheln ungehindert vorbei.

- 3 Sicheln – weicht ihnen aus!
- 4 Springt in das Wasserbecken und taucht an der rechten Wand entlang, bis ihr die erste Tür seht. Dahinter ist eine Warp-Blase 5, die euch in den nächsten Abschnitt teleportiert.
- 6 Beachtet die Löcher an der Decke gar nicht: Folgt dem Weg bis zur

Plattform 7. Von hier aus geht es nach oben zu dem Wasserbecken, das ihr vorher passiert habt. Verwandelt euch mit dem Zauberkasten 8 in einen Clown, springt ins Wasser und durchstößt die kurzen Wege.

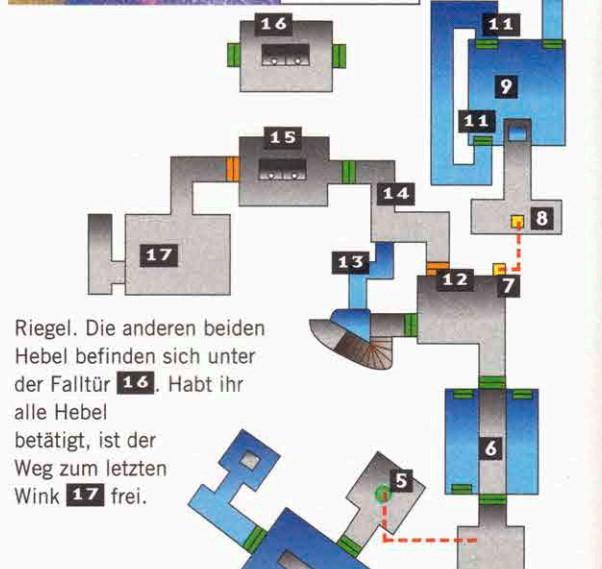
- 9 Von der Öffnung aus seht ihr drei Türen: zwei links, eine rechts. Die rechte führt euch zu einem Schalter und zu eurem ersten Wink 10. Die anderen beiden 11 sind verbunden und halten Zahnräder und Bonus-Items bereit.

Im Raum mit dem Schalter 10 ist eine Plattform zu sehen: Sie führt zurück nach 6.

- 12 Geht durch die 30er-Tür und nehmt die linke Abzweigung. Kassiert das Ausrufezeichen im Wasser 13.
- 14 Besiegt den Gegner, der immer im Gang herumläuft. Beim Luftballon geht es weiter.
- 15 Hier ist eine Tür mit 3 Schlössern: Ein Hebel ist gleich zu sehen und knackt den ersten



Rocket-Men: Durch gedrückthalten eures Sprungknopfes könnt ihr fliegen.



Riegel. Die anderen beiden Hebel befinden sich unter der Falltür 16. Habt ihr alle Hebel betätigt, ist der Weg zum letzten Wink 17 frei.

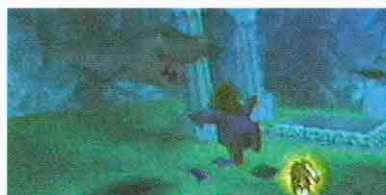
Die drei Schlösser. Unter der Falltür sind zwei weitere Schalter. Betätigt sie um diese Tür zu öffnen.

Welt 2-2 Die Krabbenhöhlen

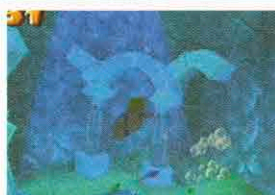
- 1 Begeben euch nach links, vorbei an den beiden Türen. Taucht durch die Gänge und sammelt die Zahnräder ein. Achtet vor allem auf euren Sauerstoff-Tank. Nach einer Weile könnt ihr aus dem Wasser heraus springen. Hier ist ein Schalter 2, der in einer Schatztruhe versteckt ist – aktiviert ihn. Unter Wasser ist ein kleiner Gang, der auch noch erforscht werden sollte.
- 3 Mit zehn Zahnrädern gelangt ihr zu einer Warp-Blase. Wieder im Wasser taucht ihr zur Öffnung um aufs Trockene zu kommen. Zwei Türen sind zu sehen: Die

eine 4 wird durch den Schalter daneben geöffnet und beinhaltet Bonus-Items.

- 5 Verwandelt euch in einen Clown und geht dann durch die 20er-Tür. Ihr findet einen Wink 6 und eine Warp-Blase 7. Befreit erst den Wink und warpt dann zurück zur 40er-Tür am Levelanfang 1. Ihr solltet diese Tür inzwischen öffnen können. Hier sitzt der letzte Wink – und damit ist dieser Horror schon mal vorbei.



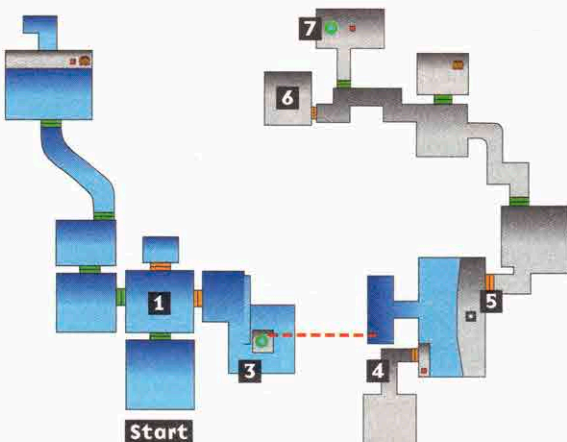
Der weiße Hai! Erledigt diesen sofort. Dieser Beißer lässt euch erst in Ruhe, wenn er seinen Frieden gefunden hat.



Sauerstoff: Die Luftblasen am Boden versorgen euch immer wieder mit Atemluft.



Geschicklichkeit: Lasst euch Zeit beim Springen. Ihr wollt doch nicht immer wieder neu anfangen oder!



Sie sind unter uns!

Fox Mulder hat es immer schon gewusst, jetzt habt ihr den Beweis: Aliens erobern das N64!



Welt 2-3 Das morsche Wrack

Taucht und sammelt alle Items ein. Durchsucht das Loch im Wasser **1** und benutzt dann die Plattform **2**.

3 Ihr seid nun im Treppenhaus des Schiffes. Geht in den ersten Stock und werdet zum Ninja **4**.

5 In der zweiten Etage sind drei Räume zu erkunden – passt aber auf, dass ihr nicht auf die Falltür steigt. Jetzt solltet ihr die 20 Zahnräder haben um die Tür im Erdgeschoss zu öffnen **3**. Kaum offen, schon wird gewarpt.

6 Links seht ihr einen Wink, der aber nur von der Rückseite des Käfigs aus befreit werden kann. Folgt dem Weg, bis ihr zu einer Transport-Plattform kommt **7**. Fahrt hoch und klappert alle Räume ab. Hier könnt ihr auch den Wink befreien.

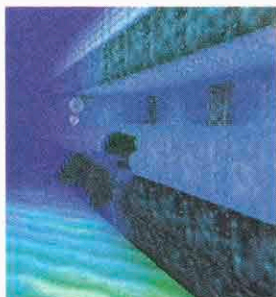
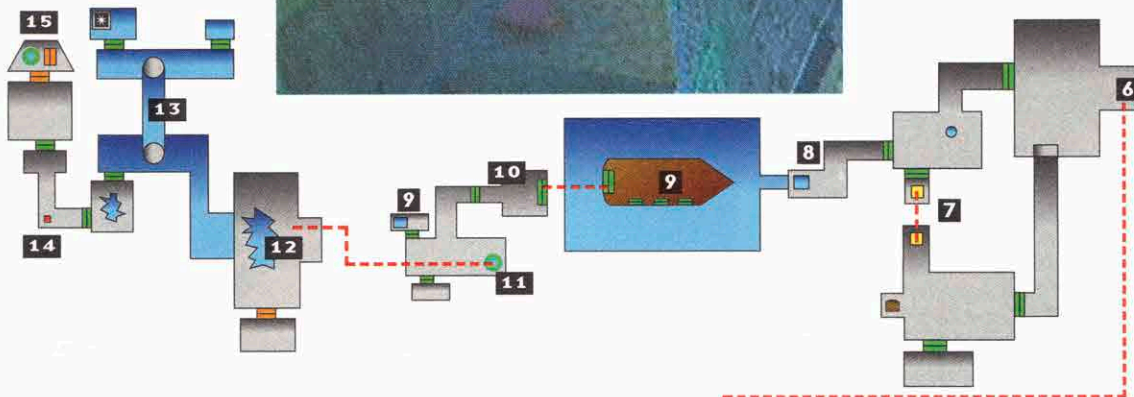
Kehrt nach **7** zurück und tretet durch die Tür daneben. Am Ende des Ganges ist ein Wasserloch **8**, in das ihr jetzt hinein springen könnt. Hier taucht ihr um den Rumpf eines Schiffes und könnt in die Kabinen **9** schwimmen. Seht aber zu, dass ihr am Ende des Rumpfes durch die Öffnung taucht.

10 Durchstöbert nun die Räume. Springt nicht in das Wasserloch, denn ihr kommt genau bei den Kabinen **9** raus. Euer Ziel ist die Warp-Blase **11**.

12 Links ist ein Wink und in der Mitte ein Wasserloch. Der Wink muss leider warten, weil ihr zu wenig Räder besitzt. Taucht in das Loch und begeben euch in die Unterwasserröhre **13**. Dort sind zwei Räume mit einem Zauberkasten (Ninja) und einem Ausrufezeichen. Als Ninja taucht ihr wieder durch die Röhre **13** und setzt euren Weg fort.

Dort ist auch schon der Schalter **14**, den ihr als Ninja betätigen müsst um die Tür zu öffnen. Jetzt findet ihr euch auf der Brücke wieder **15**: Zwei Türen sind zu sehen. Was nun? Der Hebel ist die Lösung! Ihr gelangt mit einer Warp-Blase ins offene Meer **16** und sammelt die fehlenden Räder ein. Durch die 40er-Luke kommt ihr wieder auf die Brücke **15**. Befreit nun die beiden Winks, an denen ihr vorbei gelaufen seid. Nun wird es Zeit den Boss aufzusuchen!

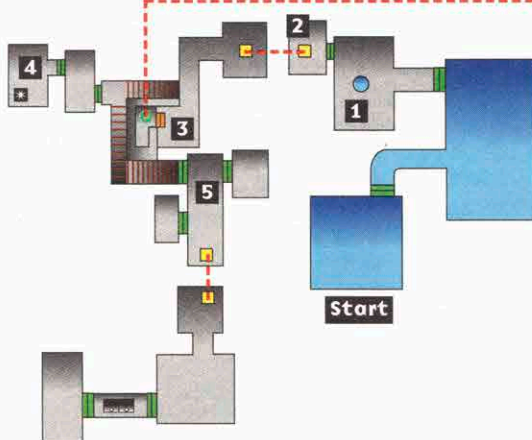
Vergesst nicht, dass es hier oben mehr als nur einen Weg gibt. Insgesamt zwei Türen lassen sich hier oben öffnen.



Schiffs-Rumpf: Am Heck dieses Schiffes findet ihr eine Stelle, wo ihr euren Sauerstoff-Tank wieder auffüllen könnt.

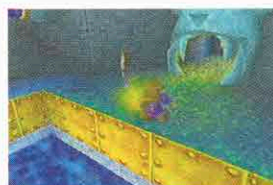


Übersicht: Die Unterwasser-Welten sind sehr verzwickelt. Untersucht jeden Raum bevor ihr weiter taucht.



Boss 2-4 Die Krabbe

Um die Krabbe zu besiegen solltet ihr im Kreis um sie herumlaufen. Und zwar so lange, bis ihr schwindelig wird! Springt dem Vieh nun sechsmal auf den Schädel und der Sieg wird euch gehören. Die kleinen Krabben, die überall rumkrabbeln, hinterlassen übrigens Energie ...



Der Eingang. Dieser ist im ersten Becken zu finden. Schwimmt nach links und nimmt dann die erste Abzweigung rechts.



Die Krabbe: Bewegt euch ständig um nicht von den Greif-Zangen erwischt zu werden.



Attacken: Die Schrei-Attacken bringen euch nichts. Bekämpft dieses Monster mit Händen und Füßen.



Auf einen Blick

Nintendo 64
Preis: ca. 120,- DM
Termin: Dezember
Hersteller: Eurocom/GTI
Vertrieb: Mitsui
Genre: Jump'n'Run

Fazit

Ein abenteuerliches Spiel, das mit einer wunderschönen Grafik verzaubert. Mit immer neuen Ideen und immer grösseren Leveln ist die Langzeit-Motivation gesichert. Für jüngere N64-Fans unter Umständen zu schwer.

Fun-o-Meter

no Fun	Funny	Fun-tastisch
--------	-------	--------------

Profi-Meter

Einsteiger	Fortgeschrittene	Profi
------------	------------------	-------

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 Haftung übernommen. Die Preise sind, wenn nicht anders gekennzeichnet, ausschließlich in DM angegeben.

Kleinanzeigen sendet ihr (nach Rubriken geordnet) an:
Nintendo Fun Vision
„Kleinanzeigen“
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt

Nintendo 64

Verkaufe

■ Verkäufe N64 mit 2 Controllern und Mario Party für VB 250,-. Spiele: Super Mario 64, Yoshi's Story, Pilotwings, Glover, Blast Corps (je 50, -). Lenkrad mit Pedalen (80,-), Rumble Pak (20,-). Markus Böhm, ☎/Fax 0 22 95 / 62 06.

■ Verkäufe/Tausche: Automobili Lamborghini, Pilotwings, Turok 1, FIFA 98, Mischief Makers, G.A.S.P., Super Mario 64 u.a. Infos bei Julian, ☎ 0 68 54 / 71 16.

■ Verkäufe N64 mit den Spielen Yoshi's Story, F-Zero X, Extreme G 1, Mario 64 und Mischief Makers. Außerdem 2 Controller mit Controller Pak. Alles für 599,- statt über 700,- neu. Alles gut erhalten! Florian Weber, Berliner Straße 38, 76829 Landau.

■ Verkäufe für N64 F-1 World Grand Prix 2 für 75,- (☎ + ☎). ☎ 0 27 50 / 2 84 (Mo.-Fr. 14.00-15.30 Uhr). Fragt nach Wolfgang!

■ Verkäufe für N64: Virtual Chess (25,-), Dark Rift, GT 64 (je 30,-), Cruis'n USA, F-1 Pole Position (je 35,-), Body Harvest, F-1 World Grand Prix, Pilotwings 64 (je 40,-), V-Rally, Nascar 99, Snowboard Kids (je 50,-). Michael Wissel, ☎ 0 60 29 / 99 69 10.

■ Verkäufe für N64 Shadow Man, wie neu für 90,-. Marco, ☎ 01 71 / 1 87 94 99.

■ Verkäufe für N64 folgende Spiele (alle mit ☎ + ☎): Nagano Winter Olympics (40,-), NBA Courtside, Lylat Wars (inkl. Rumble Pak), Forsaken (je 50,-), Zelda (+ Lösungsbuch), Turok 1+2 (je 60,-) u. a. Infos bei Robert Finsterbusch, Talstraße 75, 01662 Meißen, ☎ 0 35 21 / 45 14 40.

■ Verkäufe N64 mit 2 Pads (grau + schwarz), 7 Spiele (Super Mario 64, Diddy Kong 64, ClayFighter 63 1/3, FIFA 64 u.a.), das Lösungsbuch zu Super Mario 64 und für Konsole entworfene + aufgeklebte Zelda-Sticker kpl. für 499,- (NP über 800,-). Eric Leupolt, Obere Siedlung 8, 09437 Börnichen, ☎ 03 72 94 / 9 64 48, Fax 03 72 94 / 9 60 66.

■ Verkäufe N64 mit 4 Controllern, 2 Memory Cards, Rumble Pak und Expansion Pak sowie Turok 1+2, 1080° Snowboarding, Zelda 64, Blast Corps, Wave Race 64, Mario 64, Extreme G und ISS 98.

Kpl. für VB 650,-! Jan Lechner, ☎ 04 41 / 7 77 00 57 ab 18 Uhr.

■ Verkäufe Zelda 64 (70,-), F1 World Grand Prix (50,-). Beide fast neu mit ☎ + ☎, zusammen nur 110,-! ☎ 01 77 / 3 72 13 04, Jörg Kanwischer.

■ Verkäufe Beetle Adventure Racing! Andreas Gretler, Sankt Gallenerstraße 7, 89079 Ulm.

Tausche

■ Tausche F-1 World Grand Prix, F-1 Pole Position und Wave Race 64 gegen Bomberman 64. Fragt nach Marco oder Denny, ☎ 0 77 75 / 873.

■ Tausche F-Zero X (mit ☎ + Cheats) gegen South Park. Interesse? Dann meldet euch bei mir: Peter Wendt, ☎ 0 44 31 / 57 47.

Suche

■ Suche Body Harvest, Castlevania, Hybrid Heaven, Jet Force Gemini, Mystical Ninja 1+2, Rayman 2 und Shadow Man. Infos an Julian, ☎ 0 68 54 / 71 16.

■ Suche F-1 World Grand Prix! Henrike Hoffmann, ☎ 03 52 00 / 2 43 94.

■ Suche Re-Volt! Andreas Gretler, Sankt Gallenerstraße 7, 89079 Ulm.

Super Nintendo

Verkaufe

■ Verkäufe SNES mit 2 Pads und 8 Spielen: Zelda, Secret of Mana, Secret of Evermore, Terranigma, Mario World, Plok, Rock'n'Roll Racing, Sim City. Fast alles mit ☎ + ☎ oder Spieleberater. Nur kpl. für 300,-. ☎ 0 62 06 / 5 32 79.

■ Verkäufe „Have more fun-Set“ (= SNES + Super Game Boy + 2 Pads + Super Mario Kart + ☎) für 160,-. Und folgende Spiele: ISS, Winter Gold, Batman, Super Soccer, Nigel Mansell, DKC 2, Lucky Luke, NBA 96, Street Racer, Goof Troop, Super Tennis, Asterix, Sim City, All Stars, Super Mario World, Eishockey 97, Home Alone (je ca. 20-40,-). Wer 4 Spiele kauft, bekommt Mario Paint dazu, wenn es noch zu haben ist. Alles in gutem Zustand mit ☎ + ☎! Dennis Breuer, ☎ 0 26 42 / 4 25 31.

■ Verkäufe für SNES: 5-Spieler-Adapter + 3 Controller + 6 Spiele (Star Wars, Mario Kart, Super Mario All-star/4-in-1, u.v.m.) für nur

250,-! Fast alle mit ☎. ☎ 02 31 / 77 91 18 ab 15 Uhr, fragt nach Marius.

■ Verkäufe SNES + Controller + Multiplayer-Adapter (50,-) sowie folgende Spiele: DKC 1+2, Sim City, NBA Jam, Super Mario, Super Soccer, F-Zero, Utopia, Syndicate, Star Wars, Pitfall u.a. (je 15,-), alle mit ☎ + ☎. Robert Finsterbusch, Talstraße 75, 01662 Meißen, ☎ 0 35 21 / 45 14 40.

■ Verkäufe ca. 200 SNES-Spiele + Zubehör (ohne ☎) von 5,- bis 60,-! Ab 100,- portofrei. Liste gegen frankierten Rückumschlag an H. Sachtleben, A.-Bebel-Straße 10 B, 04610 Wintersdorf.

■ Verkäufe: Street Fighter 2 Turbo, Hebereke's Popoon, Mr. Do!, Tiny Toon - Wild & Wacky Sports. Kpl. + ☎ + ☎ für je 30,-. Lieferung per V.-Scheck, nach eingeg. Überweisung oder als Nachnahme zzgl. Versandkosten. Infos: René Zemke, Templiner Straße 65, 16278 Angermünde, ☎ 01 77 / 4 93 10 54, Fax 0 33 31 / 2 48 55.

Tausche

■ Tausche 2 SNES-Spiele gegen Super Game Boy oder 1 Spiel gegen Harvest Moon. Biete Sim City, Super Mario Kart, Super Mario World, Super Mario All Stars, Street Fighter 2, Street Fighter 2 Turbo, Batman 2 oder Power Ranger Fighting. Warte auf Antwort! Peter Wendt, ☎ 0 44 31 / 57 47.

Suche

■ Suche für SNES: Harvest Moon, Spieleberater Zelda - A Link to the Past, Super Mario All Stars, Donkey Kong 1+2, Aladdin. Angebot bitte mit Preisangabe an meine Adresse: Marion Röhner, Kirchstraße 21, 08124 Cainsdorf, ☎ ab 18 Uhr 03 75 / 47 01 42.

Game Boy

Verkaufe

■ Verkäufe Game Boy Pocket, transparent + unbenutzt für 80,-. ☎ 0 33 38 / 86 27.

■ Verkäufe Game Boy-Spiele: Solar Striker, Soccer, Kirby's Dream Land. Kpl. für 59,-. Eric Leupolt, Obere Siedlung 8, 09437 Börnichen, ☎ 03 72 94 / 9 64 48, Fax 03 72 94 / 9 60 66.

■ Verkäufe Super R-C Pro Am, Gex - Enter the Gecko, Zelda - Links Awakening DX (mit Lösungsheft), Game Boy

Pocket, Akku-Ladegerät. Rolf Hilpert, Schneewittchenweg 17, 48431 Rheine.

■ Verkäufe für den Game Boy Conker's Pocket Tales für 55,-. ☎ 0 27 50 / 2 84 (Mo.-Fr. 14-15.30 Uhr). Fragt nach Wolfgang!

■ Verkäufe Mega Man, Asterix und Obelix! Henrike Hoffmann, ☎ 03 52 00 / 2 43 94.

■ Verkäufe: Hugo, Tiny Toon Adventures 2, Looney Tunes (keine GB Color-Spiele!) für je 25,-. Kpl. + ☎ + ☎. Lieferung per V.-Scheck, nach eingeg. Überweisung oder als Nachnahme zzgl. Versandkosten. Infos: René Zemke, Templiner Straße 65, 16278 Angermünde, ☎ 01 77 / 4 93 10 54, Fax 0 33 31 / 2 48 55.

Suche

■ Suche Game Boy Pocket. Tausche 3 SNES-Spiele gegen Game Boy Pocket. Biete Sim City, Super Mario Kart, Super Mario World, Super Mario All Stars, Street Fighter 2, Street Fighter 2 Turbo, Batman 2, oder Power Ranger Fighting. Warte auf Antwort! Peter Wendt, ☎ 0 44 31 / 57 47.

Sonstiges

Suche

■ Suche Soundtrack-CD Zelda 64 1+2. Suche Poster von Zelda 64 - Ocarina of Time. Bitte meldet euch bei: Verena Rauch, Hauptstr. 07, 38268 Lengede, ☎ 0 53 44 / 23 87.

■ Suche original Nintendo Soundtrack-CDs zu DKC + Super Mario 64 (je 30,-), Banjo - Kazooie + DK Racing (je 25,-), Lylat Wars, Zelda Vol. 2 + Nintendo Soundtracks Collection (je 20,-). Angebote an: Christian Pförtsch, Feldbauerstr. 20, 92224 Amberg.

Kontaktbörse

■ Ich suche einen Brieffreund zwischen 12 und 14 Jahren, mit dem ich mich über Videospiele austauschen kann. Schreibt bitte an: Andreas Nowitzki, Schermcker Straße 16, 39387 Oschersleben.

Innerhalb der Kleinanzeigen findet ihr verschiedene Symbole. Und das bedeuten sie:

- ☎ Spiele mit Anleitung
- ☎ Spiele mit Verpackung
- ☎ Spiele mit Codes

Ein idyllischer Sonnenaufgang kündigt den neuen Tag auf einer abgelegenen Insel im Meer an.

Unser Freund Donkey Kong steht auf der Veranda seiner Baumhütte und lauscht konzentriert dem hektischen Trommelschlag, der den stillen Morgen stört...

DONKEY KONG 64

BUMM-BADABUMM IM URWALD



Der ungewohnte Lärm hat auch Diddy und Dixie geweckt.

WAS HAT DAS ZU BEDEUTEN, DONKEY? IST WAS PASSIERT?

DAS KANN MAN WOHL SAGEN, DIDDY. DIE BOTSCHAFT IST VON FUNKY-KONG. AUF DER GANZEN INSEL GIBT ES KEINE BANANEN MEHR. ÜBER NACHT WURDEN ALLE LAGER GEPLÜNDERT. Sogar die PLANTAGEN SIND LEER-GERÄUMT!



OJE, EINE KATASTROPHE! OHNE BANANEN HABEN WIR NICHTS ZU ESSEN!

LASS UNS SCHNELL IN UNSEREM DEPOT NACHSEHEN.





Schnell klettern die Drei zu ihrem Bananenlager unter dem Baumhaus hinab.

PUH! GLÜCK GEHABT, DIE TÜR IST NOCH VERSCHLOSSEN!



Aber dann erwartet die Freunde eine üble Überraschung.

DAS GIBT'S DOCH NICHT! LEER! ALLE BANANEN WEG! WIE KANN DAS SEIN? DIE TÜR WAR DOCH ZU!



Dixie findet die Antwort in einer dunklen Ecke des Lagers...

DONKEY, DIDDY, SEHT, HIER IST EIN LOCH IM BODEN. VIELLEICHT SIND DIE DIEBE HIER HERINGEKOMMEN...



Kurz entschlossen springt Diddy in den Tunnel hinab.

MUTIG IST DER JUNGE JA, ABER UNVORSICHTIG!

PASS AUF, WER WEISS, WAS DA UNTEN IST...

ICH SEH NACH!



Kurz darauf taucht Diddy wieder auf.

DER GANG ENDET IM DJSCHUNGEL. EINE SPUR FÜHRT IN DIE BERGE. DIE DIEBE HABEN NÄMLICH EIN PAAR BANANEN VERLOREN!



...UND SEHT, WAS ICH NOCH GEFUNDEN HABE...

EINE KREM-MÜNZE!



NATÜRLICH, ICH HÄTTE MIR DENKEN KÖNNEN, DASS KING K. ROOL DAHINTER STECKT! DIE KREMLINGE HABEN DIE BANANEN DER GANZEN INSEL GESTOHLEN!!!

KINDER, ES WIRD ZEIT, DASS WIR DEN ECHSEN EINE LEKTION ERTEILEN!

Die Angelegenheit duldet keinen Aufschub, denn ohne Bananen sind Affen nur halbe Primaten, und so machen sich unsere Freunde sofort auf den Weg...

ZUM GLÜCK HABEN DIE DUMMEN KREMLINGE SOVIELE BANANEN VERLOREN, DASS WIR UNTERWEGS GENUG ZU ESSEN HABEN.

JA, ABER SIE SIND GEFÄHRLICH WIE DER DRSCHUNGEL. WIR MÜSSEN SEHR VORSICHTIG SEIN.



SSSIEH MAL AN... AFFEN IN MEINEM REVIER!...



SSSTACHEL GEWETZZZT UND LOSSS...

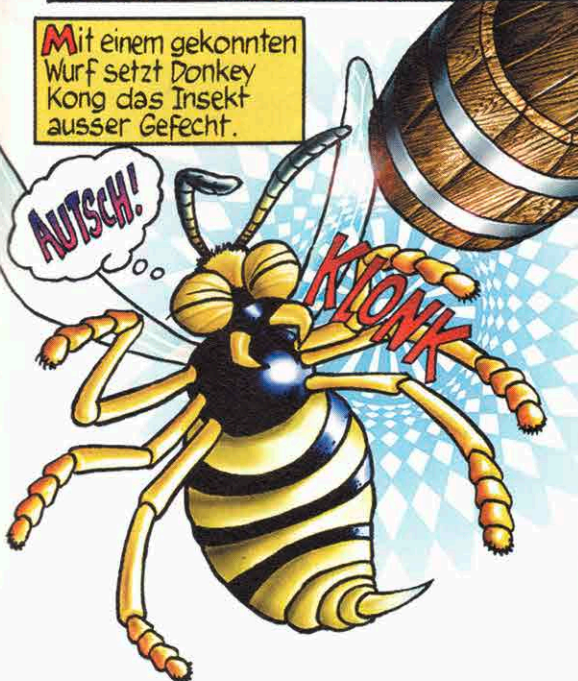
ACHTUNG, DONKEY! EINE WESPE!



Schnell greift Donkey Kong nach einem herumliegenden Fass...

NA WARTE...

Mit einem gekonnten Wurf setzt Donkey Kong das Insekt ausser Gefecht.



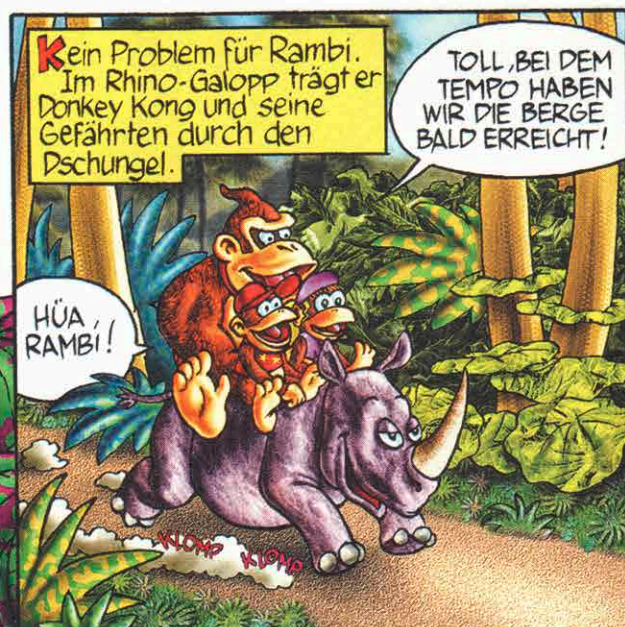
AUTSCH!

KIONK

Uiii! SEHT EUCH DEN STACHEL AN, DAS HÄTTE WEH GETAN!

PAH, EIN FASS IST AUCH NICHT ZU VERACHTEN, UND WENN DIESE VIECHER UNSER EINZIGES PROBLEM SIND, DANN HABEN WIR GLÜCK GEHAFT!







Mit geballter Nashornpower rennt Rambi die Kremlinge über den Haufen und räumt die Gefahr aus dem Weg.

KLASSE, RAMBI, GUT GEMACHT! UND JETZT IMMER DEN BANANEN NACH!

Oi Oi Oi... MIR DREHT SICH ALLES...

KLOMBEDIKLOMB

Ohne weitere Zwischenfälle erreichen sie auf der Spur der Bananen die Berge.

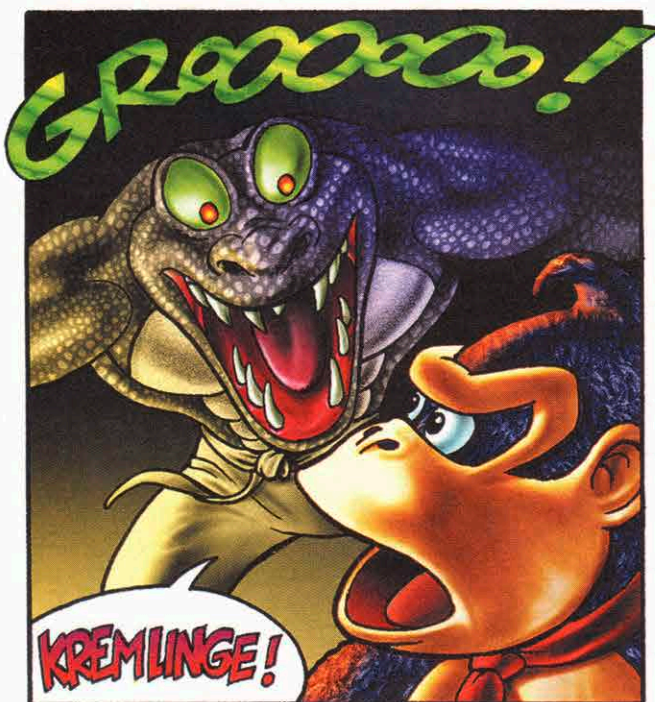
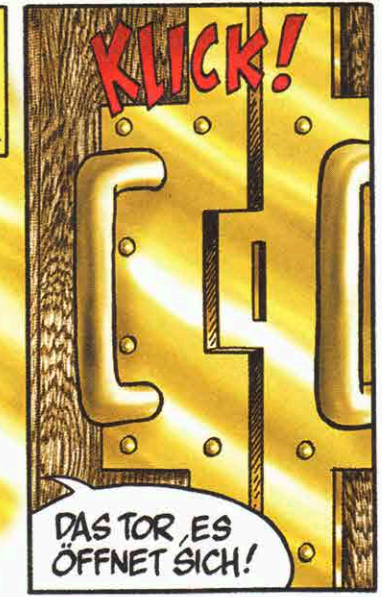
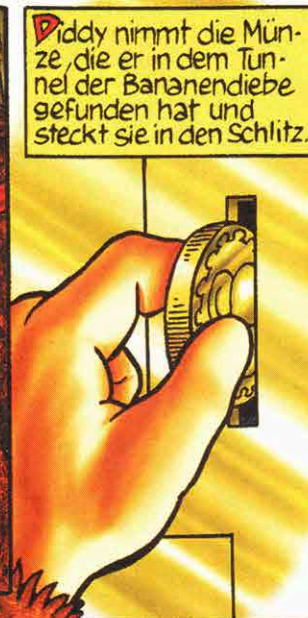
VIELEN DANK, RAMBI! DU WARST UNS EINE GROSSE HILFE.

OCH, KEINE URSACHE, HAB ICH DOCH GERNE GETAN. ALSO DANN, VIEL GLÜCK EUCH DREIEN!

TSCHÜS, RAMBI!









Vor unseren Freunden taucht plötzlich ein riesiger Kremling aus dem Dunkel der Höhle auf. Hämisches lachend stampft er auf die Drei zu...



Mit einem Affenzahn flüchten die Drei vor dem Riesenkremling und seinen Kameraden in den Tunnel, der sich als ein alter Bergwerkstollen erweist.

NICHT, WENN ER ZAHLEN- UND KRÄFTE-MÄSSIG ÜBER-LEGEN IST!

SAG MAL, DONKEY, IST ES NICHT FEIGE, VOR DEM GEGNER DA-VONZULAUFEN?

DA, EINE LORE, MIT DER KÖNNEN WIR IHNEN ENTKOMMEN!



Geschwind springen Donkey, Diddy und Dixie in das rostige Gefährt.

BREMSE LÖSEN UND WEG HIER, HOPP!

UPS!



GUT GEMACHT, DIE SCHUPPIGEN BURSCHEN SIND WIR LOS!

ICH FÜRCHTE NICHT, DONKEY, SIEH MAL NACH HINTEN...



DIE KREMLINGE VERFOLGEN UNS MIT EINER ANDEREN LORE!

SOWAS! ICH GLAUBE FAST, DIE BANANEN-FÄHRTE WAR EINE FALLE!

ACH?!



Fortsetzung
im nächsten Heft!

Steigt mit Gex und **fun vision** aufs Snowboard!

CRAVE+ gratuliert der NfV zum 6. Geburtstag!
Und zu diesem Geburtstag hat uns Crave Entertainment ein tolles Snowboard geschenkt. Aber damit sich nicht alle Redakteure um ein Snowboard streiten, geben wir es an einen von euch weiter!

Gewinnt ein Snowboard im exklusiven Gex-Design, komplett mit Bindung!

Damit macht ihr auf der Piste eine genauso coole Figur wie die clevere Spionage-Echse. Aber ganz so einfach kommt ihr an das limitierte Brett nicht ran! Und der Schnee-Rutscher ist noch nicht alles, wir haben noch 10 knuffige Gex-Plüsch-Figuren für euch – mehr als nur ein Trostpreis! Beantwortet folgende Frage richtig und ihr habt die Chance auf diese Preise der Extra-Klasse!

Durch welches Level in Gex 3: Deep Cover Gecko rast die Echse mit diesem Snowboard?

Zu schwer? Ganz Clevere schauen mal in Fun Vision 9+10/99 nach!

Schreibt eure Antwort auf eine Postkarte und schickt diese an:

**Pro Verlag GmbH
„Snowboard“
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt**

**Absender und Alter
nicht vergessen!**

Einsendeschluss ist der 26. Januar 2000!*

*Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.
Die Gewinne werden nicht in bar ausbezahlt oder umgetauscht.
Mitarbeiter der beteiligten Firmen dürfen leider nicht teilnehmen.





nintendo 64

GAME GUIDE



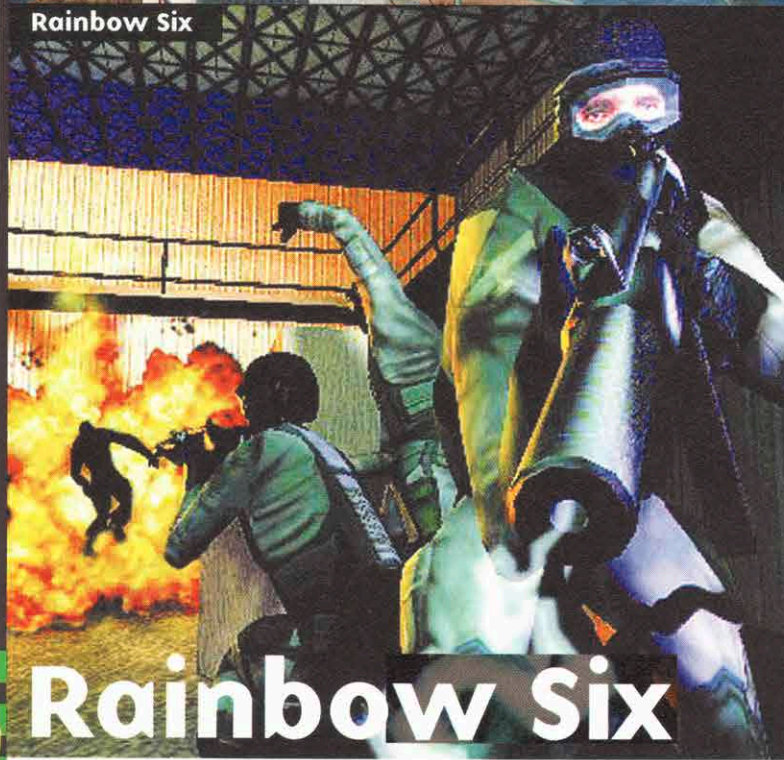
Uniform 1

Der olivgrüne Kampfanzug nutzt euch höchstens in der „Fire Walk“-Mission etwas.

Legende

-  Treppe
-  Terrorist
-  Geisel
-  Startpunkt

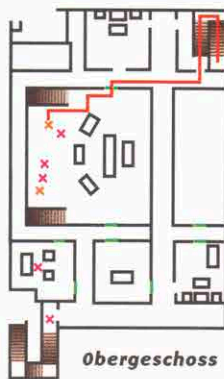
Rainbow Six



Rainbow Six

Hier kommt der zweite Teil unseres Guides. Wir haben diesmal nur die Karten abgedruckt, die den direkten Weg zeigen. Statt unnötige Opfer zu bringen solltet ihr die meisten Missionen mit zwei Mann lösen: Ihr selbst übernehmt das Primär-Ziel und der Partner sorgt für Rücken-deckung. Außer bei der „Fire Walk“-Mission sind schallgedämpfte Waffen empfehlenswert. Alle Level sind auf dem Schwierigkeitsgrad Elite gelöst.

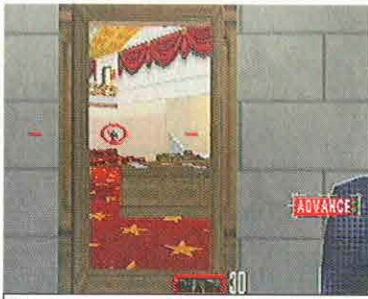
4. Mission Eagle Watch



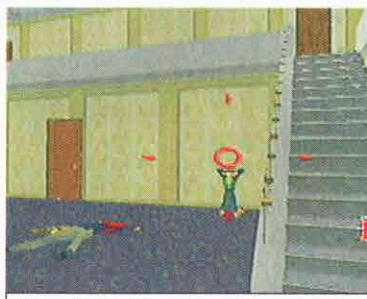
Obergeschoss

Die 4. Mission ist eine reine Befreiungsaktion. Studiert die Karte gut: Zwar hält euch euer Partner den Rücken frei, jedoch sollte man trotzdem jeden Raum sichern, der auf oder neben der Haupt-Route liegt. Los gehts in der Haupthalle. In die oberen Stockwerke dringt ihr einfach vor, denn auf dem direkten Weg gibt es wenig Widerstand. Was euch an Reaktionszeit fehlt, übernimmt die Rückendeckung. Im oberen Stockwerk wird es schon wesentlich schwerer: Das Primär-Ziel wird schwer bewacht. Nach dem Öffnen der Tür solltet ihr euch um die Terroristen im oberen Bereich kümmern.

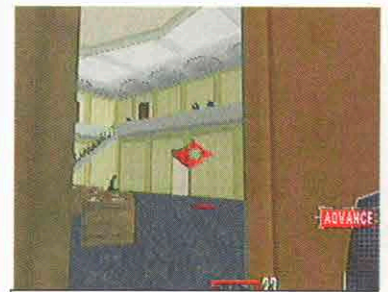
Anschließend wird sofort der Raum gestürmt: Eliminiert die direkte Bedrohung der Geiseln – der entsprechende Terrorist befindet sich ganz rechts im Raum. Jetzt beginnt die Evakuierung: Da die Terroristen nie lange an einem Ort verweilen, kann es beim Abzug noch vereinzelt zu Feuergefechten kommen. Wenn ihr euch aber an die Karte haltet, müsste alles klargen. Die Geiseln sind befreit, die Mission ist erfüllt.



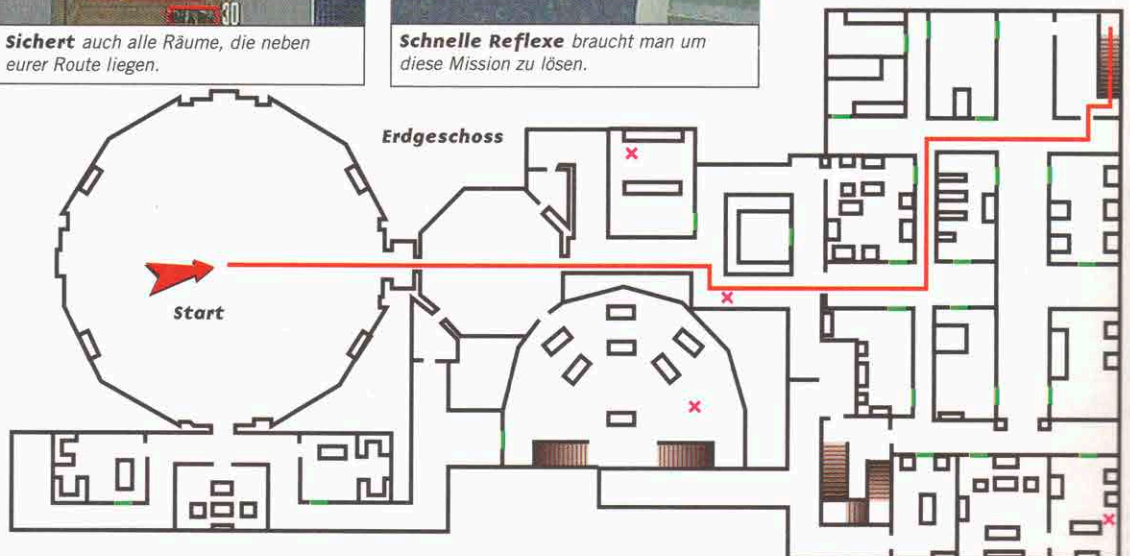
Sichert auch alle Räume, die neben eurer Route liegen.



Schnelle Reflexe braucht man um diese Mission zu lösen.



Nachdem die Tür geöffnet ist, solltet ihr euch auf die oberen Ränge konzentrieren.

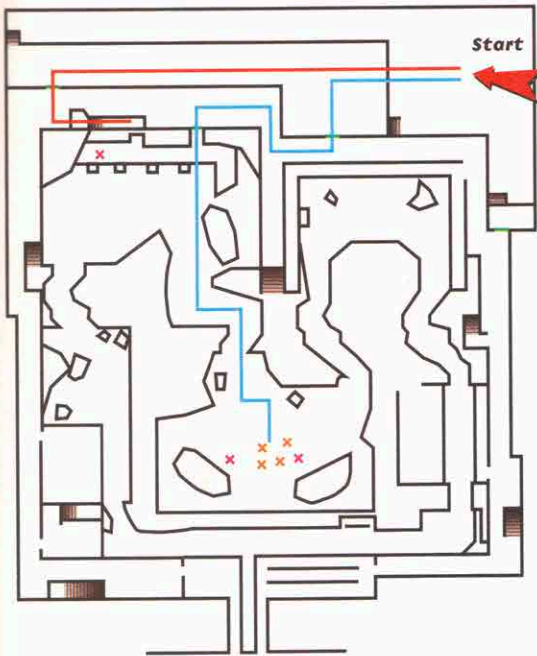


Erdgeschoss

Start

5. Mission Ghost Dance

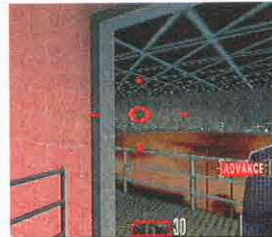
Erdgeschoss



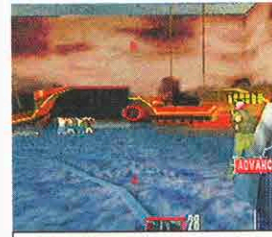
Nur kein Aufsehen erregen: Schalldämpfer benutzen!

Der Geistertanz weicht von den übrigen Missionen etwas ab, denn hier muss man mit zwei Teams arbeiten! In unserem Beispiel übernimmt Team Rot den Vorstoß, Team Blau evakuiert die Geiseln auf dem schnellsten Weg (folgt dem Pfeil). Rot betritt das Gebäude durch die obere Tür und macht den Weg für Blau frei. Geht in die Grottenhalle und schaltet den Wächter aus: Er steht links oder rechts (Wärmesensor), je nachdem wie lange ihr euch Zeit lasst. Zieht euch nun zurück und steigt die Treppe zu eurer Linken nach oben. Im oberen Stockwerk angekommen geht es leise in das Zielgebiet. Jetzt müsstet ihr oberhalb der Geiseln stehen. Aber Vorsicht, denn im

oberen Teil halten sich Terroristen auf! Gebt Team Blau den Einsatzbefehl! Jetzt sollte alles zeitgleich ablaufen: Während Blau unten die Geiseln befreit, schaltet Rot von oben die Terroristen aus. Hat alles parallel geklappt, muss Team Rot nur noch Team Blau Feuerschutz geben: Kurz vor der Evakuierungszone taucht noch ein Terrorist auf! Auf dem Elite-Schwierigkeitsgrad haben die Terroristen eine sehr kurze Reaktionszeit. Deshalb ist es sehr wichtig im Zielgebiet für Verwirrung zu sorgen.

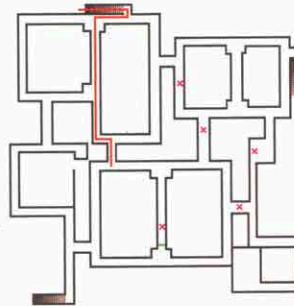


Timing ist alles. Während ihr von oben Rückendeckung gebt ...



... kann Team Blau die Geiseln befreien.

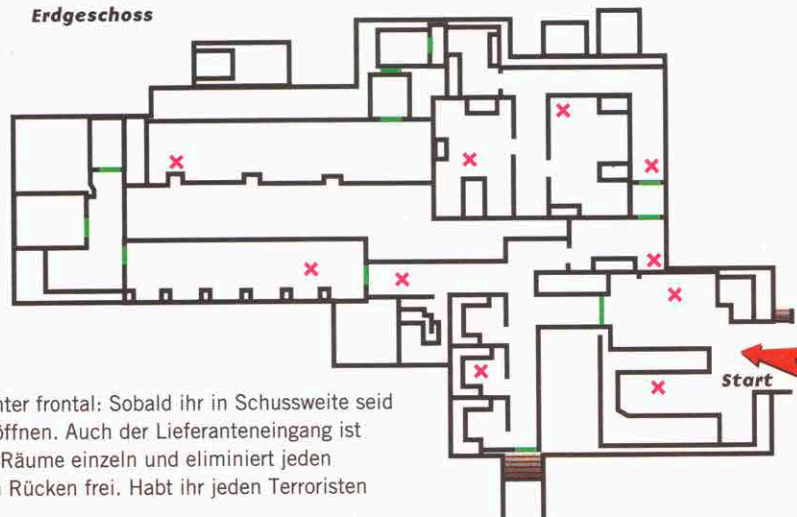
Obergeschoss



6. Mission Fire Walk

Da ihr sowieso alle Räume säubern müsst, haben wir uns die Beispiel-Route gespart. Bewegt euch einfach in Richtung des Lieferanteneingangs. Dort legt man sich auf die Lauer und lockt das Primär-Ziel mit einem Schuss heraus (siehe Bild): Vor lauter Aufregung läuft die Zielperson dem Rainbow-Team genau vor die Flinte. Ab jetzt könnt ihr euch Zeit lassen. Säubert die beiden kleinen Baracken mit Handgranaten. Nachdem das Gelände gesichert ist, geht es durch den Lieferanteneingang in das Hauptgebäude. Nähert euch dem Wächter frontal: Sobald ihr in Schussweite seid (Sniper-Mode), solltet ihr das Feuer eröffnen. Auch der Lieferanteneingang ist nun gesichert. Jetzt untersucht ihr die Räume einzeln und eliminiert jeden Terroristen. Euer Partner hält euch den Rücken frei. Habt ihr jeden Terroristen erledigt, ist der „Feuerlauf“ geschafft!

Erdgeschoss



Lieferanteneingang: Lockt die zwei Terroristen heraus und eliminiert sie.



Jetzt geht frontal auf den Lieferanteneingang zu und sichert ihn.



Vorsicht! Wenn ihr nicht aufpasst, fällt euch ein Terrorist in den Rücken.



Auf einen Blick

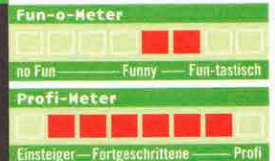
Nintendo 64
Preis: ca. 130,- DM
Termin: November
Hersteller: Red Storm
Vertrieb: Take 2
Genre: Action

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 auf dem N64 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.



Uniform 2

Der Sturmzug schränkt etwas in der Bewegung ein. Der computer-gesteuerte Partner hat eine langsamere Reaktionszeit.



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.





Jet Force Gemini



Jet Force Gemini

Im Weltraum hört euch keiner schreien, aber die *Jet Force Gemini* ist ja eine unbesiegbare Super-Truppe. Damit das auch stimmt, stellt euch die NFV-Redaktion im zweiten Teil des Game Guide alle Dinge zusammen, die ihr wissen müsst.

Juno Das geschah in NFV 47

Goldwood

Der Waldplanet Goldwood dient der Eingewöhnung. Hier lernt ihr den Umgang mit den Waffen und den 1st-Person-Modus. Außerdem sollte man wissen, was mit Ölfässern angestellt werden kann. Da dieses Level sehr geradlinig ist, sollte es hier keine bösen Überraschungen geben.

MS Anubis

Nach dem Gespräch mit Magnus seid ihr im Besitz des Plasma-Gewehrs. Im Raum mit dem Laufband ist ein kleiner Monitor an der Wand angebracht: Wenn er explodiert, öffnet sich Velas Zelle. Im gleichen Saal befindet sich ein Glasfenster an der Wand. Lasst es zersplittern und folgt dem Geheimgang zur Schatzkiste mit den Streubomben.

Vela Das geschah in NFV 47

Sekhmet-Schlachtschiff

Geht nach der Unterhaltung mit Midge durch die offene Tür und kämpft mit den Drohnen. Sind alle besiegt, öffnen sich zwei Türen: Wendet euch Richtung Start-Raum und lauft durch die untere Tür zum Maschinengewehr. Im Saal mit den Schilddrohnen ist am unteren, anderen Ende die Tür, die zum Schlüssel führt. Sprecht einfach mit dem Händler Fishface und holt auch das Plasma-Gewehr aus der Truhe. Der grüne Schlüssel ist in dem Saal mit dem gläsernen Boden. Zurück zum ersten Raum und dann durch die Tür!

Cerulean

Findet die drei Goldbarren in der Wüste und kauft dafür den Raketenwerfer von Fishface. Ein Barren liegt gleich am Landeplatz hinter einer Säule. Nummer 2 und 3 finden sich jeweils am Rand der Wüste (einer am kleinen See, einer am

Abflussrohr). Ohne den Raketenwerfer öffnet sich die Tür zu den Höhlen übrigens nicht. Den Lenkraketenwerfer gibt es in einer kleinen Sackgasse im Raum hinter dem gelben Schlüssel (runder Saal).

Ichor-Militärbasis

Durch die ersten Räume muss man sich einfach durchkämpfen. Im Saal des Zenturion versperren Seitenstamper, die aus der Wand kommen, den Weg. Merkt euch ihre Stoß-Intervalle. Im Raum mit dem Puzzle gibt es einen Händler, vergesst ihn im Notfall nicht. Der Endgegner muss beschossen werden, wenn sich seine Körperteile rot färben: Zuerst sind die „Arme“ dran (am besten mit dem Raketenwerfer). Weicht den Maden und den Laserstrahlen aus. Dann wird die Körperhülle behandelt, bis sie explodiert. Die „Biene“ ist ein Fall für die Lenkraketen.

Lupus Die Abenteuer des Kampfhundes

Brutschiff: Truppentransporter

Der rote Schlüssel liegt hinter dem Zenturion, den ihr ausschalten müsst. Der gelbe Schlüssel und das Sniper-Gewehr sind durch den Raum mit den beiden Röhren, dem Zenturion und den Flugdrohnen erreichbar. Schwebt einfach zu den Röhren. Der Weg zurück ist schwieriger: Wir hatten beim Schweben an der Wand Erfolg.

Rith Essa: Bluff

Beim blauen Schloss geht man die Rampe(n) hoch und schwebt nach rechts über den Abgrund zum Wasserfall. Dort liegen die Lenkraketen. Bei der zweiten Tür für den blauen Schlüssel gibt es eine Truhe mit dem Raketenwerfer. Steigert seine Kapazität auf 20 Raketen – die braucht ihr für den Endgegner!

Eschebone: Coronar

Die Granaten gibt es kostenlos vor dem Wesen mit der langen Zunge: Zugreifen, einsetzen und eintreten!

Eschebone: Thorax

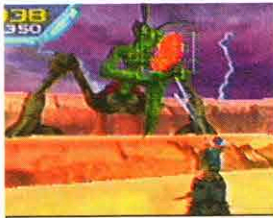
Im Darmtrakt des Wesens geht es eigentlich nur ums Überleben: Die Drohnen auf der Brücke sind am besten mit Lenkraketen zu besiegen. Wenn ihr die nicht habt, hilft nur Deckung suchen und aus der Ferne zuschlagen. In den Gängen sammelt man schießend Munition für das MG, in den Räumen gibt es zum Glück meist Extras. In dem Raum, in dem es nicht mehr weitergeht, liegt der Purpur-Schlüssel auf einem Podest. Übrigens: Geht in dem Kathedralen-Raum mal durch die sonnendurchfluteten Fensterscheiben!

Endboss: Die Gottesanbeterinnen

Spart Munition, dann klappt dieser schwierige Kampf! Die Extremitäten der jeweils nächstgelegenen Anbeterin blinken kurz auf. Das ist der einzige Moment, in dem sie verwundbar ist. Nehmt erst den linken, dann den rechten



Berechnet genau, wann die Zielraketen wo einschlagen.



Spart Munition, die Gegner sind nur kurz verwundbar.

Arm unter Beschuss. Weicht zwischendurch den Projektilen aus – das dürfte einfach sein, wenn man sich die Angriffsmethoden merkt. Übrigens haben wir immer nur dann angegriffen, wenn die Gegner auf dem mittleren Steinvorsprung standen. Da kann man sich ziemlich gut merken, wo die Ziele etwa sind. Viel Glück!



Dank der Nachtsicht-Brille überraschen euch keine Drohnen!

Mizars Palast: Kluft

Im abgedunkelten Raum müsst ihr die Brille aufsetzen, die es in der Kiste gibt. Sammelt dann im Rundgang Munition und Extras ein. Über den Aufzug erreicht ihr den Abgrund – schwebt clever drüber! **Speichert jetzt ab und spielt erst mit Vela und Juno weiter, sonst rennt ihr hier sinnlos im Kreis rum!** Erst danach sucht ihr im großen Komplex den Lupus-Eingang der Pyramide. Übrigens: Ein Besuch im großen Pyramiden-Labyrinth (durch die große Tür am Platz mit der Goldstatue) ist derzeit nur Zeitverschwendung.

Juno Der Weg zum Palast

Fußweg: Spitze

Das „Bonus-Level“ Fußweg erreicht man von der Lagerhalle der Anubis. Über eine große Brücke geht es zum Kuppelsaal mit dem Raketenwerfer. Nun zurück zur Anubis.

Tawret: Moor

Juno verlässt die Anubis mit seinem Raumschiff und landet auf Tawret. Ignoriert alle Zombie-Drohnen und spricht mit dem Tribal-Schamanen im dritten Areal. Er gibt Juno den Raketenwerfer, und damit kann man die Zombies matschen! Damit lassen sich auch die Türen der kleinen Hütten öffnen – in einer sind die Granaten. Achtung: Sammelt die Power Ups erst mit dem Raketenwerfer auf – dann erhöht sich seine Kapazität auf 15 Schuss.



Juno ist der Retter des Roboters Floyd. Sucht auf der Brücke von Tawret.

Tawret: Brücke

Hinter der Brücke liegt ein verseuchtes Areal: Besiegt alle Zombies, damit sich die Tür öffnet. In dem Haus in der Mitte wartet Gimlet auf seine Hosen. Die hängen im Baum in der Mitte des großen Sees. Gimlet lässt dafür das Brecheisen springen, mit dem man die Falltüren öffnen kann (z. B. beim Schamanen).

Das Sniper-Gewehr ist in der kleinen Hütte bei Gimlets Haus. Wenn ihr mit dem Rücken zu Gimlets Eingangstür steht, seht ihr rechts eine große Gebäudestruktur. Springt darauf, denn hier ist Floyds Kopf angenagelt. Die weiteren Teile von Floyd liegen hier:

- Vom Dach auf Gimlets Haus könnt ihr auf eine Mauer springen. Hochklettern und das Teil einsammeln!
- Springt durch Gimlets Kamin und sucht im Keller! (Übrigens: Sprengt die Särge, dann gibt es auch die Fernzündeminen.)
- Gegenüber der Seite mit dem Levelausgang ist eine Hütte mit einer Metaltür. Sprengt sie auf! Hier gibt es die Leuchtkugeln und eine Falltür, die zum dritten Teil führt.

Sprecht nun mit dem Robot-Kopf und verfolgt die Zwischensequenz!

Tawret: Schloss

Die Kämpfe sind mit MG, Snipergewehr und Raketenwerfer schnell gewonnen. Nach der Zugbrücke wirft man Granaten um die Ecke, das sollte den Ärger in Grenzen halten.

Endboss: „Mr. Zahnstein“

Dieser nette Gegner sieht wilder aus, als er ist: Mit dem Raketenwerfer hat man seine Zähne nämlich schnell zerbrösel. Also: Weicht den „Fledermäusen“ zur Seite hin aus und springt über den Flammenkreis, den er hin und wieder startet. Dazu stellt man sich am besten in die Mitte des Bildschirms. Die Zähne müssen in dem Moment getroffen werden, in dem sie blinken! Wenn nur noch der Kopf übrig ist, könnt ihr mit allem schießen, was ihr habt.

Mizars Palast: Lobby

In der Lobby gibt es einen Bildschirm mit einer Karte. Eine Feuerstelle hat einen kleinen Kreis – das ist das Loch, in das Juno springen muss. Nach dem Labyrinth gibt es einen großen Platz, in dessen Mitte zwei Ringe rotieren. Aktiviert hier ihr die Floyd-Mission: Sammelt die drei Triforce-Symbole innerhalb des Zeitlimits. Findet nun die Pyramide, die drei Türsymbole hat. Jetzt geht es eigentlich zum Endgegner – wenn alle drei Helden beisammen sind!



In die Pyramide kommen die anderen drei Helden nur, wenn Juno in der Lobby war.



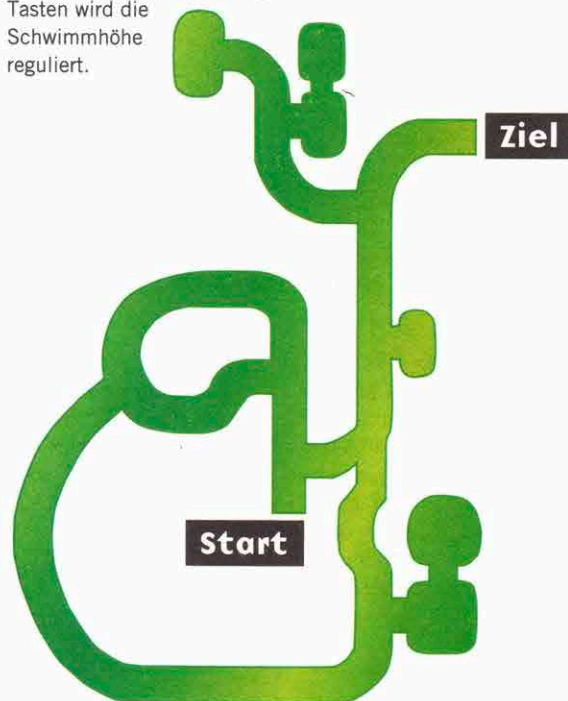
Jetpack-Energie

Wenn ihr mit  schwebt, verbraucht das Jetpack weniger Energie!

Vela Der Weg zum Palast

Mizars Palast: Kanal

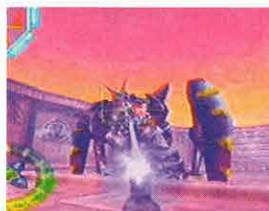
Hier geht es durch ein verwirrendes Tunnelsystem. Der Eingang erscheint als leuchtend-weißer Kreis. Mit den C-Tasten wird die Schwimmhöhe reguliert.



Lupus Der Kampf mit Mizar

Tja, letztendlich kommen doch alle Helden in Mizars Palast an. Mizar kämpft hier gegen Lupus und greift so an:

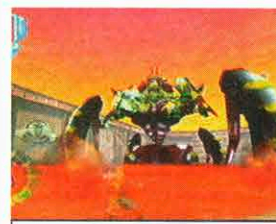
- Er spuckt grünen Giftatem, dem ihr einfach ausweicht.
- Er schießt Blitze aus den Augen, sobald ihr langsamer werdet. Je schneller Lupus sich bewegt, desto geringer ist die Trefferzahl.
- Gelegentlich feuert er eine Bombe.
- Mit seinen Krallen schafft er Schockwellen. Stellt euch an die rechte/linke Seite der Arena und springt drüber.



Der Laserstrahl gibt einen Hinweis auf Mizars Schwachstelle: die Augen!

Jetzt geht es erst richtig los! Wenn ihr den Verräter fangen wollt, müsst ihr alle Tribals befreien. Zum Glück schenkt König Jeff euch das Jetpack! Und damit beginnt das eigentliche Spiel erst richtig – Jet Force Gemini!

Lösung: Zielt auf den Kopf und feuert Raketen ab, sobald die Birne rot wird. Wenn genug Schaden angerichtet wurde, schlägt Mizar die Hände vors Gesicht. Und dann greift er wütend an. Wiederholt den Angriff bis zum Schluss.



Wenn die Flammenwellen kommen, hilft nur ein beherzter Sprung in die Luft!

Tribals Goldwood

Außenregion – Alle – 7 Tribals – Floyd-Mission

- Unter der ersten Sniper-Drohne.
- Im Dorf, das von den Drohnen angegriffen wird (2 x).
- Durch das hölzerne Energietor gelangt man in den Untergrund (4 x).

PS: Hinter den Hüttentüren wartet auch ein Händler!

Talkessel – Vela – 15 Tribals

Vela erreicht den Talkessel, wenn sie durch den Fluss in der Außenregion taucht.

- In der Hütte gleich am Anfang (4 x).
- Ignoriert das erste Energietor und sucht das zweite. Dahinter gibt es links ein Unverwundbarkeits-Item: Nehmen! Hier sitzen nach dem Kampf drei Tribals auf Plattformen. Die Plattformen sinken, sobald ihr den ersten eingesammelt habt. Beeilung (3 x)!
- Zurück zum ersten Energietor. Besiegt die schwarzen Zenturions (am Kopf verwundbar) und geht weiter bis zum nächsten Energietor. Dahinter gibt es Velas Luken-schlüssel und zwei Tribals (2 x).
- Findet die Tribals im Dorf (6 x).

PS: Mit dem Raumschiff kommt man zur Raumstation.

Randbereich – Lupus – 11 Tribals

Lupus findet im Innenbereich eine Schlucht, über die er zum Randbereich fliegen kann.

- Hinter dem ersten Energietor führt ein Pfad nach unten. Schießt nicht auf die Flugdrohnen – wenn sie explodieren, töten sie dabei zwei Tribals (2 x)!
- Im dritten Areal steht ein Tribal hinter Steinen in einem Tunnel (1)!
- Hinter der höchsten Säule ist ein Eingang (1).
- Hinter dem Energietor sind weitere (2 x) und der Schocker.
- Ein kaum sichtbarer Tribal ist in der Ferne auf einem Vorsprung bei dem Energietor (1).
- Zwischen den Öltanks (1) nachsehen.
- Bei der schwarzen Drohne stehen zwei Tribals in einem Minenfeld (2 x).
- Bei der Cyborg Stag (1).

Innenbereich – Alle – 9 Tribals

- Am Anfang hinter einer Kiste (1).
- Auf dem Dach eines Hauses im ersten Dorf (1).
- In der Sackgasse mit den zahllosen Kisten und der schwarzen Drohne (4 x).
- Gleich danach beim Ausgang hinter den Kisten (3).



Kurz vor dem Ausgang der Außenregion gibt es links einen überfluteten Gang. Springt von der Brücke und besucht Velas Geheimlevel, den Talkessel.



Kein Zurück: Ehe Lupus über den Abgrund springt, solltet ihr die Drohnen besiegen und so das Energietor geöffnet haben. Es gibt nämlich keinen Weg zurück!

Cheats
Folgende Cheats können durch das Sammeln von „Ameisen“-Köpfen aktiviert werden:

Regenbogen:
100 Köpfe

Kinder-Modus:
200 Köpfe

Soldaten in Höschen:
300 Köpfe

Tribals MS Anubis



Feuer frei: So sehen die Konsolen aus, wenn ihr mit ihnen fertig seid ...

Schutzwahl – Alle – 10 Tribals – Floyd-Mission

- Die ersten beiden stehen neben den Öltanks (2). Schnell! Fast alle weiteren Tribals sind in den Zellen, also müsst ihr die Schlüssel (= Konsolen an der Wand) finden!
- Im 1. Raum stellt ihr euch auf die Kisten nahe dem Energietor. Dreht euch um und schießt auf die Konsole.

- Im 2. Raum ist die Konsole gleich neben dem Eingang.
- In der Kammer mit dem Elektro-Loch auf der Seite, an der ihr ankommt. Außerdem steht hier ein Tribal rum (1).
- Wenn das Elektro-Loch überwunden ist, dreht ihr euch um und schaut hinunter. Sie ist clever versteckt!

- An der linken Wand in dem Raum mit dem Förderband.
- Durch die Passage hinter dem Glas zur Konstruktion über dem Elektro-Loch-Raum. Seht auf der linken Seite nach.
- Neben der ersten Zelle im Zellenblock. Jetzt einfach noch alle sieben Tribals einsammeln (7)!

Durchgang – Alle – 8 Tribals

Das funktioniert nur mit dem Jetpack vom 1. Raum aus. Fliegt hoch zum Vorsprung.

- Sechs Tribals (6) warten am Sackgassen-Ende des Levels.
- An der Wand sind viele „falsche“ Türen zu sehen. Eine ist „echt“ (ganz rechts) und besitzt keine Plattform (2).

Lagerhaus – Alle – 14 Tribals

Das Lagerhaus ist im ersten Raum. Klettert nach oben und benutzt den gelben Schlüssel.

- In der kleinen Kammer mit der schwarzen Drohne (5).
- Beim Jet Force-Raumer sind neun Tribals (9).

Tribals Tawret

Moor – Juno – 10 Tribals

- Alle Zombie-Drohnen am Landeplatz beseitigen und durch das Energietor: Bei den Bäumen sind zwei Tribals (2).
- Beim Friedhof sitzen zwei in den Hütten (2). Ein Tribal ist mit ein paar Sprüngen auf einer Mauer erreichbar (1).
- Öffnet die Falltür, dann rennt ein Tribal auf euch zu (1).
- Hinter den Türen stehen drei Tribals (3; oder Zombies).
- Wenn alle Zombies verschwunden sind, öffnet sich die Tür zum letzten Tribal (1).

Brücke – Juno – 12 Tribals

- Vier Tribals stehen hinter den Bäumen, die die Brücke tragen (4).
- In der Hütte mit dem Sniper-Gewehr steht ein Tribal (1).
- Hinter Gimlets Hütte ist eine weitere mit einem Metalltor. Benutzt darin eine Leuchtkugel (1) und öffnet dann die Falltür. Am Ende des Ganges werdet ihr erwartet (1).

- Springt in Gimlets Schornstein. Um die Ecke warten zwei Tribals (2), hinter den Holzsäulen ein weiterer (1).
- PS: Vela findet den Schlüssel zum Verladendeck in der Nähe von Gimlets Hosen ...



Gruselstimmung auf Tawret: Zombies sind los!

Schloss – Alle – 6 Tribals

- Kämpft nicht mit den Schild-Drohnen, sondern nehmt die farbigen Abzweigungen (rot, blau, gelb etc.) – ein Tribal wartet (1).
- Folgt dem Fluss, aber schießt nicht kopflos (1). Zwei weitere warten im dunklen Alkoven (2).
- Nahe dem Endboss warten zwei Teddys (2), ein weiterer bei den Fackeln (1).

Tribals Mizars Palast

Kanal – Vela – 6 Tribals

- Nach dem Unterwasser-Labyrinth stehen vier Teddys in der Ecke (4).
- Im Raum dahinter findet man zwei auf einem Vorsprung, der außer Sicht liegt (2).

Kluft – Lupus – 10 Tribals

- Gleich hinter euch an der Wand (2).
- Wenn die Brille aufgezogen ist, solltet ihr die Stellen markieren, an denen ihr schon gewesen seid (z. B. Kisten sprengen). Sucht dann an den Wänden der Kammern; eine beherbergt vier Tribals (4).



Hinter dem Monster ist die Kammer des Totempfahls!

- Auf einer schwebenden Insel hinter dem Aufzug zur Pyramiden-Stadt der Invasoren (1) und unter dem Wasserfall, auf den ihr schaut (1). Zwei stehen in der Nähe der Fontäne (2).

Lobby – Juno – 14 Tribals

Auch wenn Lupus über die Lava kann, ist dieses Level eigentlich für Juno



In dem Unterwasserlabyrinth gibt es auch Tribals!

gedacht. Lupus erreicht die Lobby nämlich über den eigentlichen Ausgang und kommt nicht weit.

- Der Raum mit der Glas-Karte hat zwei Ausgänge, die jeweils zu einer Kammer führen. In der ersten sind drei (3), in der zweiten zwei Tribals (2). Verwendet keine Explosivstoffe, da einige Teddys zwischen den Kisten stehen.

- Nach dem Sprung durch das Energietor im ersten Raum kämpft ihr mit den Drohnen. Hinter dem Durchgang links neben dem Ausgang warten zwei Tribals an der Wand (2).

Treffpunkt (Pyramide) – Alle – 0 Tribals

Hier gibt es den Stabilisator, wenn ihr alle Tribals im Spiel gefunden habt. Besucht dann King Jeff in der Pyramide.

Tribals Sekhmet

Schlachtschiff – Juno – 15 Tribals

- Im ersten Raum (4) einfach hinter den Kisten schauen.
- Hinter der roten Tür mit dem Jetpack fliegen (2).
- Im Lavaraum durch das Abflussrohr zum blauen Schlüssel: Lauft die Rampe hoch (2).
- Im Raum mit den beweglichen Plattformen braucht man das Jetpack. Rettet die Tribals (4).
- Im Raum mit dem grünen Schlüssel das Glas über euren Köpfen zerschneiden. Findet dann den Schacht (3).



Mit der Jetpack-Energie, die ihr in diesem Bereich bis auf halbe Kapazität hochjagen könnt, erreicht man die Tribals.



Flammenwerfer-Munition

Wer einmal auf einen Tribal mit einer Lampe schießt, kann diese einsammeln. Das Lampenöl dient als Flammenwerfer-Munition.

Tribals Ichor

Militärbasis – Lupus – 16 Tribals – Floyd-Mission

- Im zweiten inneren Saal stehen vier Tribals (4).
- Im nächsten Raum warten drei weitere (3; Jetpack!).
- Schwebt bei den Stampfern zu einer Plattform (2).
- In der linken Ecke bei den beweglichen Plattformen – schwebt einfach hin (3).
- Im Raum dahinter genau suchen.



Mit den Münzen kann man beim Händler alle Waffen nachladen lassen. Diese Gelegenheit solltet ihr euch nicht entgehen lassen.

Umfang – Alle – 8 Tribals

- Hinter der Energietür an der anderen Seite des Raumes (1).
- Mit dem Jetpack zum kleinen Loch; Durchkriechen (2)!
- Im Raum mit dem Zick-Zack-Pfad weiter bis zur Jetpack-Plattform. Hier warten Tribals auf Plattformen (3).
- Lasst euch in eine Drohne verwandeln und besucht den „Big Bug Club“ (2). (Wenn die beiden Tribals befreit werden, greifen alle Drohnen an!)



Erkundet von der Brücke aus auch den Geheimbereich.



Schilddrohnen sollte man von hinten angreifen!

Tribals Cerulean

Dünen – Alle – 8 Tribals

- Sechs Teddys warten im ersten Raum der Höhlen (6).
- Zwei stehen hinter den Säulen beim Raumschiff (2).



Die Dünenlandschaft ist ein leeres Gebiet, auf dem ihr nur am äußeren Rand mit Angriffen zu rechnen habt.

Tribals Eschebone

Coronar – Alle – 6 Tribals

- Gleich im nächsten Raum nachsehen (2).
- Im Raum dahinter auf den Inseln (2)!
- Bei der langen Zunge auf einer Insel suchen (2).

Thorax – Vela – 12 Tribals – Floyd-Mission

- Bei den vier Säulen im Kathedralen-Saal stehen zwei Tribals (2). Man erreicht sie mit dem Jetpack: Lauft durch die „Fenster“ und sprengt die Stahltür.
- Im Saal mit den Rauchsäulen in der Ecke (2).
- Wenn ihr taucht, stehen zwei neben dem blauen Schlüssel (2) und in der Sackgasse mit den runden Objekten (2).
- Schaut im Raum mit dem roten Smaragd hinter den Säulen nach (2).
- Im Raum mit dem Purpur-Schlüssel (untere Ebene; 2).

PS: Ein paar Räume neben dem blauen Schlüssel findet Vela das Magazin in einer Kiste.

Cortex – Alle – 5 Tribals

Erreichbar mit dem Jetpack im Kathedralen-Saal.

- Einfach nur suchen (5).



Über diese glitschige Zunge müsst ihr kommen! Rechts daneben gibt es eine Waffe und zwei Tribals!

Gefahrloser Fall

Mit dem Jetpack oder mit Lupus' Pfoten lässt sich ein schmerzhafter Fall aus großer Höhe abfangen. Eigentlich klar, oder?

Tribals Rith Essa



Die Gebirgspfade bieten hinter jeder Kurve eine neue böse Überraschung. Ihr solltet dafür sorgen, dass die MG-Munition stets aufgefüllt wird.

Bluff – Vela oder Juno – 8 Tribals

- Hinter der blauen Tür gibt es vier Tribals, zwei in der Ecke am Start (2) und zwei am Ende hinter den Kisten (2). Schießt nicht auf die Flugdrohnen!
- Hinter den Abflussrohren kommt ihr auf die Klippen (2).

- Wenn zwei Goliath-Beetles angreifen, solltet ihr erst die beiden Tribals retten (2).

Aufstieg – Vela oder Juno – 6 Tribals

- Hinter dem Bluff-Bereich ist eine blaue Tür.
- Vor dem ersten Energietor bei den Felsen (2).
- Im letzten Schacht warten in der Mitte drei Tribals, die neben je einer unbewaffneten Drohne stehen (3). Auf der Rampe ist eine weitere dieser „Symbiosen“ (1).

Mine – Vela – 16 Tribals

- Den Minenschlüssel rückt Fishface für das Magazin heraus.
- Geradeaus vom Eingang ist eine Kammer (4).
- Folgt dem dunklen Korridor (2).
- Bei der Säule bei Fishface (1).

- In der Kammer mit der Brücke suchen (2). Schaut auch auf der Säule (1) und auf der anderen Seite (1) nach.

- Auf dem Tribal-Sockel kann man sich mit A in einen Tribal verwandeln. Tut das noch nicht! Folgt dem Pfad zu weiteren Tribals (2) und zu einem bei der Treppe (1).
 - Mit dem Jetpack beim Jetpack-Energie-Pad nachsehen: Ganz oben warten zwei im Geheimgang (2).
- PS: Das Schutzschild verlangt nach der Verwandlung in einen Tribal (siehe oben). Sprecht dann mit Fishface.

Innenbereich – Alle – 4 Tribals

- Drei warten nahe dem Start (3), einer in einer Gruppe von Drohnen (4) – erschießt ihn nicht!

Tribals Die „Bonus“-Level



Im Wrack springt ihr gleich am Anfang durch den glühenden Riss am Rand. Über Kisten geht es wieder hoch!

Raumstation: Verlassenes Wrack – Alle – 12 Tribals

- Bei den Drohnen (1) im oberen Bereich.
- Im Raum unter dem Startraum (1; unterer Bereich) und in einer Halle in der Nähe davon (1).
- Per Lift zurück in den oberen Bereich (1).
- Mit dem großen Aufzug am Totem nach unten: Rettet schnell die beiden Tribals (2)!
- In einer Seitenkammer bewacht eine Drohne zwei (2).
- Beim Flammenwerfer (4): Bevor ihr das Raumschiff verlässt, springt ihr in die Risse der Außenverkleidung.



Feuer frei auf die Drohnen in der Wolkenstadt. Hinter dem Gebäude sollte man nach Tribals suchen!

Juwelen-Mine: Landung – Alle – 5 Tribals
Dieses Level erreicht man von Goldwood aus. Die Tribals stehen alle im ersten Bereich herum. Den Radarschirm bekommt ihr für eine erfüllte Aufgabe: Schießt in der vorgegebenen Zeit acht Smaragde in die Maschine.

Fußweg: Spitze – Juno – 6 Tribals

Vom Lagerhaus auf der MS Anubis aus erreichbar.

- Schaut auf dem Dach nach (1), auf einer Säule (1) und auf einem Vorsprung (2).
- Im Gebäude durch die Falltür in den Keller (2).

Wasserruinen: Verschollenes Eiland – Lupus – 8 Tribals

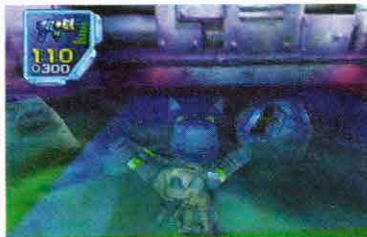
Auf der Sekhmet gibt es hinter der roten Tür ein geheimes Flugfeld.

- Gleich hinter dem Schiff nachsehen (1). Weitere Teddys schwimmen auf Trümmern (2) und einer hinter einer Säule in der Burg (1).
 - Die letzten vier Tribals warten in den oberen Teilen der Burg (4).
- PS: Bringt Ivanna, dem genervten Bär, die Ohrstöpsel!
PPS: Vela kann nach dem Stickstoff-Tank tauchen.



Die Tribals stehen z. B. auf den inselgleichen Teilen der Turmruinen. Sucht genau und findet die Ohrstöpsel-Höhle!

Tribals Brutschiff



Erneut ist es Vela, die schwimmend zu einer Gruppe einsamer Tribals gelangt. Am Ende des Gangsystems ...



... steht einer auf einer Kiste. Ihr müsst zu ihm hinschweben!

Truppentransporter – Vela – 15 Tribals

- Lasst euch auch mal nach unten fallen und sucht den Tribal in der Ecke (1).
- Über einen Korridor kommt man in einen Raum mit Kisten und Flugdrohnen – nicht schießen (2)!
- Taucht im wassergefüllten Saal zum Schocker. Daneben stehen Tribals: einer (1) auf einem Vorsprung (Jetpack!), zwei (2) auf der Röhre.
- Zurück zum Start, mit dem Aufzug hoch und zu den Brücken: Springt auf den unteren Weg und von dort zum Tribal über der Tür (1). Geht dann durch die Tür.
- Hinter der grünen Tür warten Tribals (4) in einem Pool.
- Vor den schwebenden Plattformen den Tribal retten (1).
- Besiegt die schwarze Drohne vor der roten Tür (3).



Blubb, blubb

Velas Tauchfähigkeit erweitert das Spektrum der *Jet Force*-Fähigkeiten immens: Nur sie findet die Ohrstöpsel-Höhle und die letzten Tribals.

Asteroid Der Weg zur letzten Schlacht

Wenn alle Tribals und elf Raumschiffteile eingesammelt sind, kann man zu King Jeff in der Pyramide von Mizar sprechen. Der König rückt dann das zwölfte Raumschiffteil raus und veranlasst den Bau der Maschine. Nach

dem Absturz ist es an Lupus den Despoten zu finden. Vorher solltet ihr die Missile-Munition auf ca. 30 Raketen gesteigert haben. Tut das auf Tawret/Moor, Sekhmet/Schlachtschiff und Brutschiff/Truppentransporter.

Der Weg zu Mizar führt durch ein Eis-Level ohne Rätsel, dafür voller Baller-Spaß. Weckt unterwegs die Cyborg Stags nicht mit verirrten Kanonenkugeln, sonst werdet ihr mit Missiles eingedeckt!

Lupus Mizars letzter Kampf

Zwischen Lupus und Mizar klafft ein Spalt. Zu Beginn jedes Angriffs-Zirkels des Despoten fallen Steinbrocken auf Lupus herab, denen ihr ausweichen müsst: Bleibt bis zum letzten Moment stehen und rutscht dann zur Seite. Wenn Mizar die Flügel spannt, geht es richtig los. Entweder greift er mit den Augenstrahlen oder mit giftgrünem Atem an. Beiden Aktionen kann man bedenkenlos ausweichen. Wenn er die Feuerwand-Attacke startet, lauft ihr nach ganz rechts oder links von der Faust. Springt dann zurück zur Mitte und über die Flammen.

Der vierte Angriff ist am gefährlichsten: Mizar spreizt die Finger und jagt euch mit einem Blitz. Eine Berührung kostet ein Viertel eurer Gesamtenergie – also aufgepasst! Schwebt einfach mit  und hofft, dass ihr lange genug in der Luft bleibt, wenn der Blitz sich schnell bewegt. Manchmal ist er aber auch langsam, dann kann man einfach drüberspringen. Mit seiner Flugfähigkeit greift Mizar aus etwa zehn verschiedenen Winkeln an – sorry, aber wir haben nicht behauptet, dass dieser Kampf einfach wäre ...

Mizars empfindliche Stelle ist die farbige Kiste auf seinem Rücken. Wenn er zurückfliegt, habt ihr eure Chance: Benutzt den Raketen- (doppelte Trefferpunkte) oder Lenk- raketenwerfer (normale Trefferpunkte)! Ob ihr getroffen habt oder nicht: Mizar dreht sich schnell um und greift mit der Feuerfaust an! In der Sekunde davor könnt ihr ihm einen vor den Latz knallen (bzw. in die Brust ballern). Wird die Hand getroffen, bringt das allerdings gar nichts. Wir wünschen euch viel Glück für diesen letzten Kampf!



Secret Raumschifffragmente

Folgende Raumschifffragmente kann man finden:

Teil	Wo	Held	Gegenstand
Vela-Lukenschl.	Goldwood 2: Talkessel	Vela	–
Radarschirm	Juwelenmine 1: Landung	–	–
Propeller	MS Anubis 2: Durchgang	–	Jetpack
Verladedeck-S.	Tawfret 2: Brücke	Vela	–
Kraftzelle	Was.: Verschollenes Eiland	Juno	Ohrenstöpsel
Stickstofftank	Was.: Verschollenes Eiland	Vela	–
Juno-Lukenschl.	Brutschiff: Truppentransp.	Juno	–
Schutzschild	Rith Essa: Mine	Vela	Minen-Schl.
Lupus-Lukenschl.	Ichor: Militär-Basis	Lupus	–
Sauerstofftank	Eschebone: Cortex	–	Jetpack
Sicherung	Mizars Palast (am Ende)	–	Jetpack
Stabilisator	Mizars Palast (am Ende)	–	alle Tribals gerettet



Secret Waffen

Die Extra-Waffen der *Jet Force* sind teilweise gut versteckt. Aber wo? Wir sagen es euch.

Juno

Maschinengewehr	Goldwood/Außenregion	hinter dem roten Tor
Laser	Anubis/Erster Raum	auf den Kisten
Streubomben	Anubis/Schutzwall	hinter dem zersplitterten Glas
Lenkraketenwerfer	Fußweg/Spitze	im einzigen Gebäude
Raketenwerfer	Tawfret/Moor	lässt König Jeff springen
Granaten	Tawfret/Moor	in der kleinen Kiste bei König Jeff (Explosivstoff nötig)
Leuchtkugeln	Tawfret/Brücke	in der kleinen Hütte in Gimlets Garten
Sniper-Gewehr	Tawfret/Brücke	in der kleinen Hütte in Gimlets Garten
Fischfutter	Goldwood/Areal 1	im geheimen Teich hinter der rechten Mauer
Shuriken	Goldwood/Areal 1	hinter der gelben Tür bei Jeffs Hütte
Flammenwerfer	Raumstation/Wrack	in den großen Löchern beim Start
Fernzündminen	Tawfret/Brücke	in Gimlets Keller (durch den Keller erreichbar, das Holz sprengen)
Schocker	Brutschiff/Truppentrans.	im Lava-Areal (durch das Loch in der Säule)
Annäherungsminen	Wasserruinen/Versch. Eiland	nahe dem heruntergekommenen Schloss (leicht zu übersehen)

Vela

Granaten	Sekhmet/Schlachtschiff	im ersten Raum
Maschinengewehr	Sekhmet/Schlachtschiff	im Raum neben dem ersten großen Areal
Plasma-Gewehr	Sekhmet/Schlachtschiff	gleich neben Fishface (dem Händler)
Raketenwerfer	Cerulean/Dünen	Gibt dem Händler Fishface das Gold.
Lenkraketenwerfer	Cerulean/Dünen	Mit dem Raketenwerfer könnt ihr die große Höhle öffnen.
Fernzündminen	Tawfret/Brücke	siehe Juno
Flammenwerfer	Raumstation/Wrack	siehe Juno
Shuriken	Goldwood/Areal 1	siehe Juno
Fischfutter	Goldwood/Areal 1	siehe Juno
Schocker	Brutschiff/Truppentrans.	im Wasserbecken tauchen
Annäherungsminen	Wasserruinen/Versch.	siehe Juno

Lupus

Maschinengewehr	Brutschiff/Truppentrans.	im ersten Raum
Plasma-Gewehr	Brutschiff/Truppentrans.	im ersten Raum
Fernzündminen	Tawfret/Brücke	siehe Juno
Flammenwerfer	Raumstation/Wrack	siehe Juno
Shuriken	Goldwood/Areal 1	siehe Juno
Fischfutter	Goldwood/Areal 1	siehe Juno
Lenkraketenwerfer	Rith Essa/Bluff	im geheimen Wasserfall-Loch oder bei der Spitze
Raketenwerfer	Rith Essa/Bluff	beim Mineneingang mit dem blauen Schloss
Schocker	Goldwood/Randbereich	in der Geheimkammer, die nur mit Raketenschub erreichbar ist
Annäherungsminen	Wasserruinen/Versch. Eiland	siehe Juno

Auf der Suche

nach den ganzen versteckten Dingen will man natürlich die „alles auf einen Blick“-Listen. Und die findet die *Jet Force* hier!

Secret

Geheim-Charaktere

Die geheimen Charaktere werden freigeschaltet, wenn ihr die Bonus-Symbole (Totems) berührt.

Charakter	Ort	Wie	Held	Extra	Was tun?
gelber Soldat	Goldwood	Totem	Vela	–	Taucht im geheimen Fischbecken.
blauer Soldat	MS Anubis	Totem	Juno	–	Geheimgang im Saal mit dem Förderband
roter Soldat	Ichor, Militär-Basis	Totem	Juno	Jetpack	hinter dem Lavakorridor im Level-Endbereich
grüner Soldat	Brutschiff, Abflussrohr	Totem	Lupus	–	Schwebt über den riesigen Abgrund, und in die Röhre auf der anderen Seite
männl. Tribal	Sekhmet	Totem	Lupus	Violett-Schl.	hinter dem violetten Schloss am Flussende
weibl. Tribal	Rith Essa, Mine	Totem	Vela	Minen-Schl.	am oberen Ende des Aufzugschachtes
Zombie-Termite	Tawfret, Baum	Totem	Lupus	–	Schwebt zur entfernten Hütte im 1. Areal.
Käfer-Termite	Tawfret, Brücke	Totem	Vela	–	Schwimmt in geheime Höhle (Wasserblasen!).
Metall-Termite	Sekhmet, Rampe	Totem	Lupus	–	Schwebt zur Säule in der Mitte.
Purpur-Termite	Mizars Palast	Totem	Juno	–	im Loch hinter dem Goliath-Käfer
Cyborg-Ameise	–	FMA	Floyd	–	in jeder Floyd-Mission den Expert-Award

Auch geheime Multiplayer-Level und -Modi (wie Autorennen, Schießstände) müssen freigeschaltet werden.

Charakter	Ort	Wie	Held	Gegenstand	Was tun?
Hügelkönig	Cerulean	Totem	Juno	–	In der 1. Kammer nach der Wüste
Tunnels	Rith Essa	Totem	Vela	–	bei den Wasserfällen in der Wasserhöhle
Rith Essa-Mine	Fußweg	Totem	–	Jetpack	aufs Dach und dann zu den Säulen fliegen
Raumstation	Raumstation	Totem	–	–	im 1. Areal runterfallen lassen
Goldwood	Goldwood	FMA	Floyd	–	Gold in der Floyd-Mission
	Schießstand				
Rith Essa	Eschebone	FMA	Floyd	–	Gold in der Floyd-Mission
	Schießstand				
Jeff & Barry	Ichor Arcade	ASR	–	–	1. Platz im Arcade-Rennen
Jeff & Barry	Ichor Arcade	ASR	–	–	1. Platz im 2. Arcade-Rennen
Greenwood	Ichor Arcade	ASR	–	–	Schlagt die Rekorde der J&B-Arcade Dorf-Strecke.
Mizar 3-D-Renner	Mizars Palast	RA	–	–	1. im Mizar-Rennen erreichen

Legende

Auf dieser Doppelseite benutzen wir folgende Abkürzungen:

FMA Floyd Mission Award

ASR Arcade Score Reward

RA Race Award

Secret Schlüsselpositionen

Die Schlüssel sind an folgenden Stellen versteckt:

Juno

Gelb	Goldwood, Außenregion (in einer Kiste in den Höhlen)
Rot	Goldwood, Außenregion (bekommt man von Magnus)
Blau	Sekhmet, Schlachtschiff (Lava-Loch, hinter Röhre)
Grün	Sekhmet, Schlachtschiff (im Jetpack-Raum)
Violett	Eschebone, Thorax (linker Darmtrakt ...)

Vela

Gelb	Cerulean, Dünen (Lageraum)
Gelb 2	Brutschiff, Truppentransporter (Abflussrohr)
Rot	Sekhmet, Schlachtschiff (beim Spion)
Blau	Eschebone, Thorax (Unterwasser)
Grün	Sekhmet, Schlachtschiff (Jetpack-Raum)
Violett	Eschebone, Thorax (linker Darmtrakt ...)

Lupus

Gelb	Brutschiff, Truppentransporter (Abflussrohr)
Rot	Brutschiff, Truppentransporter (Lager-Abfluss)
Blau	–
Grün	Sekhmet, Schlachtschiff (im Jetpack-Raum)
Violett	Eschebone, Thorax (linker Darmtrakt ...)

Secret Extras

■ Fischfutter in Goldwood

Schaut gleich nach der Landung in die Schatzkiste im ersten Areal. Das Futter wird gleich in Goldwood in einem versteckten Pool hinter der rechten Wand vor der Außenregion-Zone eingesetzt. Fischfutter kann auch Angreifer wie Maden oder den Hund ablenken. Außerdem könnt ihr damit Minen gefahrlos sprengen.

■ Ohrstöpsel auf der MS Anubis (Schutzwall, Floyd Mission)

Für die Ohrstöpsel muss Floyd ein Gold- oder Expert-Rating in der Schutzwall Area der MS Anubis erreichen. In der Wasserruine wünscht sich Ivanna Bär die Stöpsel.



Ivanna Bär ist genervt, aber mit den Ohrstöpseln beseitigt man ihre Kopfschmerzen.

■ Hosen/Brecheisen in Tawfret, Brücke (auf dem Baum)

Die Hosen hängen im Sumpf. Gimlet wartet darauf im selben Level und gibt euch dafür das Brecheisen.

■ J&B II-Arcade-Chip in Ichor, Militär-Basis (Floyd-Mission)

Das Jeff & Barry II-Rennspiel kann damit im „Big Bad Bug“-Club auf Ichor gespielt werden. Erreicht ein Gold-Rating als Floyd.

■ Magazin in Eschebone, Cortex

Das Magazin gibt's im Thorax. Fernando (Rith Essa, Bluff) lässt dafür den Minenschlüssel springen.

■ Minenschlüssel in Rith Essa, Bluff

Siehe Magazin.

■ Goldbarren in Cerulean, Dünen

Auf der Ebene gibt es drei Goldbarren. Kauft dafür den Raketenwerfer vom Händler.



Auf einen Blick

Nintendo 64
Preis: ca. 100,- DM
Termin: bereits erschienen
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 zockt, 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 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



All Star Baseball 99

Nintendo 64
Cheats

Auch All Star Baseball 99

hat noch seine Reize. In diesem Spiel werden alle Codes im „Enter Cheats“-Menü eingegeben.

PRPPAPLYR

andere Spieler-Optik

BIGHELIUM

große Köpfe und Füße

GOTHELIUM

große Köpfe, Füße und Schläger

ABBTNCSTLO

dicke und dünne Spieler

ATEMYBUIK

schaltet Alienapolis frei

BBNSTRDS

Baseball wird zum

Beach-„Base“-Ball

GRTBLSFDST

Rauchfahne hinter dem Ball

All Star Baseball 2000

Nintendo 64
Lustige Passwörter

Hier sind lustige Geschichten für die Millennials-Ausgabe von ASB. Die Passwörter werden im „Enter Cheats“-Menü eingegeben.

alles Schwarz:

WTOTL

starker Nebel:

MYEYES

dünne Spieler:

TOMTHUMP

Indiana Jones

Game Boy Color
Passwörter

Damit ihr den letzten

Kreuzzug gut übersteht, sind hier die Passwörter für die ersten fünf Level.

2	011031158
3	D912H4133D
4	0313B51330
5	20153612JF



Jones Junior, Henry. Das ist sein Name – Indiana hieß sein Hund. Aber das wisst ihr.

Prince of Persia

Game Boy Color
Passwörter

Um den kompletten

Orient kennenzulernen reist ihr einfach mit unseren Codes durch Persien.

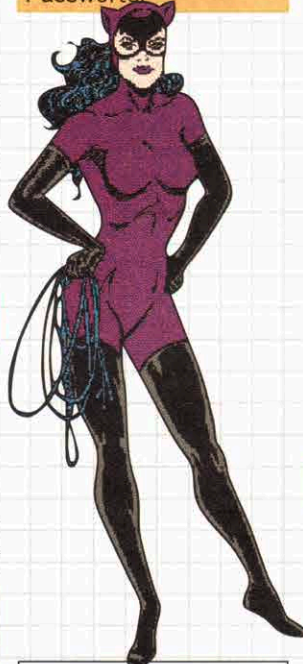


Noch 16 Sekunden bis zum Ziel! Beeilung!

2	06769075
3	28611065
4	92117015
5	87019105
6	46308135
7	70914195
8	68813685
9	01414654
10	32710744
11	26614774
Endgegner	98119464

Catwoman

Game Boy Color
Passwörter



Die Katze lässt das Game Boy-Spielen nicht. Hier sind alle ihre Passwörter!

Hier sind für euch schon mal alle Level von Catwoman auf einen Streich.

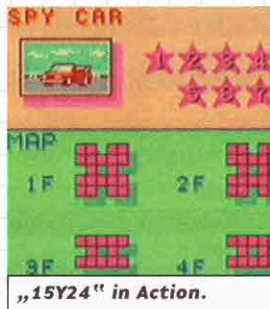
2	K6T@I
3	1QT@@
4	KQYXY
5	1@FVQ
6	K@FVP
7	@JFV4
8	KJFZR
9	16TJV

Spy Vs. Spy

Game Boy Color
Alle Level freischalten

Echte Freunde fürs

Leben. Wir sind noch hinterlistiger als die beiden Spione. Im Passwort-Bildschirm wird dieser Code eingetippt: 15Y24 Jetzt sind alle Level frei anwählbar.



„15Y24“ in Action.

Space Invaders

Game Boy Color
Level-Auswahl

Alte Klassiker Teil 1:

Um die Space Invaders zu Hause anzugreifen gebt ihr diese Codes im Passwort-Menü ein.

Venus	RTJNPBKXC2RJWP
Erde	WWYXTC2NQW79VY
Mars	?WZ4VCLN4W81V?
Jupiter	RSSN3QJ78?GJMC
Saturn	WSPZMSO8N?H8NF
Uranus	CV1?QWKGJ3X8R5
Neptun	HV27RW1GN3YOR7
Pluto	MV7HRLCHS3ZSR9
Space Invader Home-Base	RV8RRC2HX3?RJC

Auch bei dieser Neuauflage könnt ihr das Original wieder aufleben lassen. Gebt diesen Code ein und ihr steht am Anfang der „Arcade“-Generation.

CLSS1281999DBM

Premier Manager

Nintendo 64
Geld-Manager

Für die Engländer zählen nur harte Pfund. Um an diese heranzukommen benutzt ihr unseren Trick: Beginnt ein 4-Spieler-Match und nehmt natürlich nur die besten Teams. Jetzt könnt ihr Spieler zu Schleuderpreisen einkaufen oder kleine Wucher-

Name	Rating	Value	Status	Player's Rating
Ross	4.0	1325,000	Listed	4.0
Green	4.0	1500,000	Listed	4.0

Auf dem Transfer-Markt geht's mit dem Code hoch her!

verkäufe tätigen. Ein Spieler für 1 Dollar einzukaufen ist kein Problem. Verkäufe werden nicht unter 13.000.000 Dollar getätigt.

Lego Racer

Nintendo 64
Spezial-Auto

Mit dem Raketen-Auto

seid ihr nicht mehr zu halten. Gebt das Passwort anstelle des Fahrernamens ein.

FLYSKYHGH	Raketenauto
NWHLS	keine Räder
NCHSSS	keine Karosse
FSTFRWRD	Spielgeschwindigkeit erhöhen



Links ist eine Abkürzung! Fahrt durch den Wasserfall!

Spy Hunter/ Moon Patrol

Game Boy Color
Power und Leben

Jetzt seid ihr unsterblich

und ein anderer Doppelnul-Agent sieht kein Land mehr: Alle unsere Codes werden im Spielauswahl-Bildschirm eingegeben. Als Zeichen erklingt ein Ton, der euch bestätigt, dass alles geklappt hat.

unendlich Leben:	82468246842A
unendlich Waffen:	824682468242B

South Park

Nintendo 64
Alle Jungs

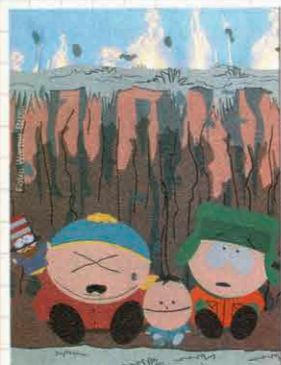
Alle South Park-Be-

wohner auf einen Streich: Hier ist die ganze Familie. Starvin Marvin

	SLAPUPMEAL
Terrance	RAFT
Phillip	PHAERT
Mr. Garrison	DOROTHYSFRIEND

Mr. Mackey	CHEATINGISBAD
Chef	LOVEMACHINE
Wendy	CHECKATACO
Pip	FISHNCHIPS
Ike	KICKME
Mrs. Cartman	ALLWOMAN
Mephisto	GOODSIENCE
Jimbo	STARINGFROG

Ned	HAWKING
Big Gay Al	OUTRAGE
Officer Barbrady	ELVISLIVES
Alien	MAJESTIC
alle Cheats	BOBBYBIRD



Im coolen N64-Spiel kennt ihr Cartman & Co. Das Kino erobern die Chaoten ab dem 20. Januar 2000 in „South Park: Der Film“!

Automobili Lamborghini

Nintendo 64
Tricks

So werden alle Extras freigespielt. Habt ihr den „Championship“-Modus auf allen Schwierigkeitsgraden gelöst (Novice, Expert), könnt ihr die Strecken rückwärts fahren.



Das Modul ist verflucht schnell und viel billiger als ein echter Lamborghini!

Um fünf weitere Autos zu erhalten gebt ihr in der Intro diese Tastenkombination ein: **Z, R, A, A**, alle C-Tasten gleichzeitig, **Z**, alle C-Tasten und **Z**.

Multi Racing Championship

Nintendo 64
Tricks

- Alle Rennfahrer aufpasst!** Seht euch unsere Tipps an um zu erfahren, wie ihr alle Modi freischaltet.
- Löst alle Schwierigkeitsgrade im „Championship“-Modus (in allen Rennen den ersten Platz belegen). Dann dürft ihr am „Match Race“-Modus teilnehmen.
 - Ihr müsst im „Championship“-Modus auf allen Strecken den ersten Platz belegen. Als nächstes im

„Match Race“ auf allen Strecken die schwarzen Wagen abhängen. Dafür gibt es zwei Bonuswagen.

- Habt ihr im „Lap“-Modus die Standard-Zeit unterboten, könnt ihr im „Time Trial“-Modus gegen ein Geisterauto fahren.
- Habt ihr beide Bonus-Wagen in allen drei Schwierigkeitsgraden besiegt, könnt ihr die Strecken spiegelverkehrt fahren.



Bonus-Fahrzeuge müssen in mühevoller Kleinstarbeit freigeschaltet werden.

Command & Conquer

Nintendo 64
Tipps

Hier sind ein paar allgemeine Tipps zu diesem Klassiker. Damit eure Abwehrwaffen opti-

mal funktionieren, baut ihr so viele Kraftwerke wie möglich. Wenn ihr Soldaten erledigt, die mit einem Flammenwerfer ausgestattet sind, wird alles im Umkreis mitgenommen. Wer seine Basis vergrößern will, baut mit Sandsäcken eine Linie. Jetzt kann man Geschütztürme oder sonstige Bauwerke außerhalb des Lagers bauen. Man stellt sie einfach an den Sandsäcken auf.

NBA Jam

Game Boy
Leichtes Spiel

Jetzt holen die Chicago Bulls wieder die Meisterschaft. Alle Kombinationen werden auf dem „Tonight's Match-Up“-Bildschirm eingegeben.

Leichtere Würfe

Jeder Knopf wird dreimal gedrückt, dann haltet ihr **A** und **B** gedrückt bis das Spiel beginnt.

On Fire

Ihr haltet **A** und drückt alle Knöpfe siebenmal bis das Spiel beginnt. Jetzt erscheint „Power Up Fire“.

Immer harte Dunks

Jeder Knopf wird zehnmal

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

Zum Nachbestellen!



Heft 6/99

Heft 1/00



Heft 1/00 jetzt auch am Kiosk!

Holt euch funcolor!

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

Ja!

Einfach bestellen!

Coupon ausfüllen, 4,90 DM je Heft + 3,- DM für Porto in deutschen Briefmarken oder als Verrechnungsscheck 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.

Ich bestelle gegen Vorkasse (Versandbedingungen stehen links)

... Exemplar funcolor 6/99

... Exemplar funcolor 1/00

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Geburtsdatum

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

gedrückt. Drückt anschließend **A** bis das Spiel beginnt. Jetzt erscheint „Power Up Dunks“.

Turbo

Jeder Knopf wird 15-mal gedrückt. Haltet anschließend **B** gedrückt bis das Spiel beginnt.

Juice Modus

Drückt 14-mal **A**, dann haltet **A** und **B** gedrückt bis das Spiel beginnt.

Immer Interception

Ihr haltet **□** und drückt alle Knöpfe 15-mal bis das Spiel beginnt.

World Driver Championship

Nintendo 64

Autos und Strecken

Das optimale für Leute mit schwachen Nerven. Warum sich über Sekunden ärgern, mit diesen Codes geht es leichter.

Im „Championship“-Modus geht ihr im Menü „GT 2 Circuit“ und auf dem zweiten Controller die Tastenkombination **Z, □, Z, Z, Z, B, ▼, A, □, START** ein. Nun bestätigt ihr auf dem



ersten Controller mit **A** und alle GT2-Wagen sind frei anwählbar.

Lasst euch nichts vormachen: Mit dem Code sind alle Strecken freigeschaltet.

F-1 Racing Simulation 2

Nintendo 64

Einstellungen für Sieger

Als Fortsetzung vom letzten Heft findet ihr hier die fehlenden Fahrzeug-Einstellungen für Ubis Rennspiel.

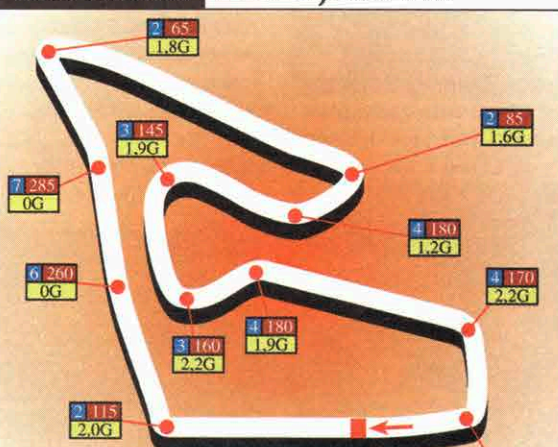
England 61 x 5,057 km



Streckenlänge: 5,057 km
Renndistanz: 61 Runden
Rennlänge: 308,477 km

Lenkung 22°, Reifen Weich, Flügel V: 10° H: 12°,
Bremsen V: 55 % H: 45 %, Motor 18-27-35-41-48-50,
Boden Mittel, Federung Hart/Weich

Österreich 71 x 4,319 km



Streckenlänge: 4,319 km
Renndistanz: 71 Runden
Rennlänge: 306,649 km

Lenkung 21°, Reifen Weich, Flügel V: 13° H: 13°,
Bremsen V: 55 % H: 45 %, Motor 17-25-32-37-41-45,
Boden Hoch, Federung Hart/Weich

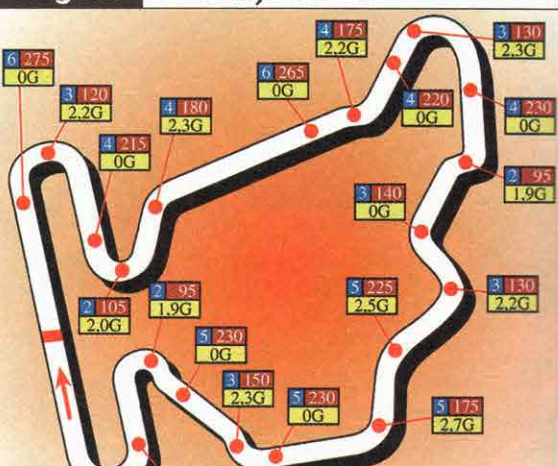
Deutschland 45 x 6,815 km



Streckenlänge: 6,815 km
Renndistanz: 45 Runden
Rennlänge: 306,697 km

Lenkung 18°, Reifen Weich, Flügel V: 2° H: 2°,
Bremsen V: 45 % H: 55 %, Motor 18-27-35-41-48-50,
Boden Mittel, Federung Hart/Weich

Ungarn 77 x 3,968 km



Streckenlänge: 3,968 km
Renndistanz: 77 Runden
Rennlänge: 305,536 km

Lenkung 18°, Reifen Weich, Flügel V: 17° H: 18°,
Bremsen V: 55 % H: 45 %, Motor 22-27-31-35-38-41,
Boden Hoch, Federung Weich/Weich

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

Paperboy

Game Boy Color

Neue Bikes

Alte Klassiker Teil 2.

Auch der Zeitungsjunge aus alten C64-Tagen hat seinen Job noch nicht erledigt. Er kann sich aber durch unseren Trick neue Räder leisten. Fahrt die „Easy Street“-Route. Gleich wenn der Paperboy anfährt, scharf nach links einschlagen und den Startknopf drücken. Jetzt gebt ihr diese Kombination ein: Dreimal **A**, **B**, Select, **A**, **B**, Start.

Die ganze Prozedur sollte sehr schnell ablaufen und ist mit etwas Glück verbunden.

Asteroids

Game Boy Color

Passwörter und Cheats

Alte Klassiker Teil 3:

Alle Cheats und Codes werden im Passwort-Menü eingegeben.

Zone	Passwort
2	SPACEVAC
3	STARSRN
4	WORMSIGN
5	INCOMING

Mit dem Passwort „CHEATONX“ kommt ihr direkt in das „Cheat“-Menü. Für die älteren Zocker ist „QRTREATR“ das beste Passwort. Damit gibt es eine Runde mit dem alten Arcade-Klassiker.

Das Excalibur-Schiff gibt es durch das „PROJECTX“ Passwort.

Der Weltraum, unendliche Weiten. Und mit der Excalibur macht das Ballern Spaß!



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

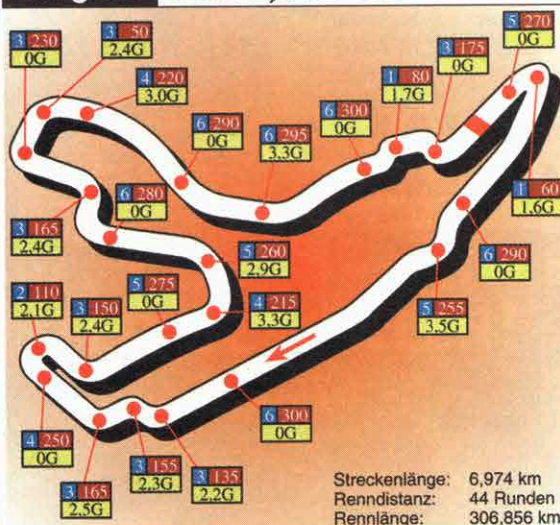
Werktags von 12-20 Uhr

Ubi Soft

☎ 02 11 / 3 38 00 30

Werktags von 9-17 Uhr

Belgien 44 x 6,974 km



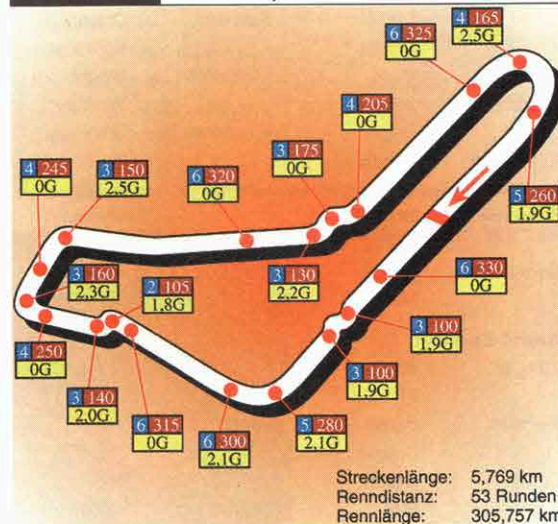
Lenkung 20°, Reifen Weich, Flügel V: 8° H: 10°,
 Bremsen V: 50 % H: 50 %, Motor 18-25-31-37-43-47,
 Boden Mittel, Federung Weich/Weich

Luxemburg 67 x 4,556 km



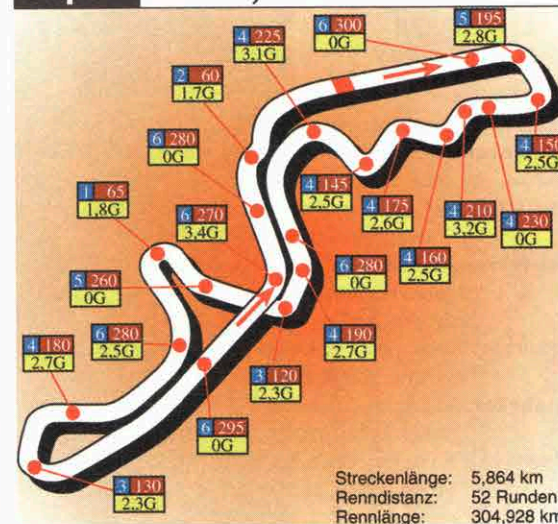
Lenkung 20°, Reifen Weich, Flügel V: 12° H: 12°,
 Bremsen V: 55 % H: 45 %, Motor 17-25-32-37-41-45,
 Boden Mittel, Federung Hart/Weich

Italien 53 x 5,769 km



Lenkung 20°, Reifen Weich, Flügel V: 7° H: 8°,
 Bremsen V: 55 % H: 45 %, Motor 18-28-33-40-48-51,
 Boden Hoch, Federung Hart/Weich

Japan 52 x 5,864 km



Lenkung 22°, Reifen Weich, Flügel V: 10° H: 11°,
 Bremsen V: 58 % H: 42 %, Motor 18-25-31-37-42-48,
 Boden Mittel, Federung Hart/Weich

Dragon Quest Monsters

Nintendo 64

Kreuzungs-Übersicht

46.000 Monster können in *Dragon Quest Monsters* gezüchtet werden. 9 Familien mit insgesamt 215 unterschiedlichen Monster stehen euch zur Verfügung. Hier stellen wir euch vor, welche Tiere miteinander gepaart werden müssen, damit der gewünschte Nachkomme aus der Kreuzung hervorgeht.

Slime Family:

Drakslime	Slime	Zentaur	Slime	Fangslime	Slime	Slimeking	Punkking
	Dragon		Devil		Hornhase		Unihorn
Punkslime	Slime	Bubble	Slime	Felsslime	Slime	Erzslime	Slime
	Beast		Zombie		Felsbombe		Drakbot
Flugslime	Slime	Boxslime	Slime	Slimeborg	Slime	Lavaslime	Erzslime
	Plant		Material		Killerbot		Erzslime
Slimebaum	Slime	Slime	-	Slapy	Slime	Erzking	Lavaslime
	Plant		-		Känguru		Lavaslime
Haus slime	Slime	Heil slime	Slime	Punkking	Punkslime	Gold slime	Erzking
	Bug		Saftkraut		+5		Erzking

Dragon Family:

		Drache	Dragonkid	Denzaurus	Dragon	Gottdrak	Skydrak
Dragonkid	Dragon		Dragonkid		Krabbe		Yamata
	Slime	Komadora	Dragon	Megadrak	Dragon		
Röstdrak	Dragon		Picker		King		
	Beast	Maddrak	Dragon	Hahnviper	Dragon		
Pteranod	Dragon		Jabba		Megahahn		
	Bird	Rayburn	Dragon	Windviper	Hahnviper		
Flugdrak	Dragon		Höhlengeier		Hahnviper		
	Plant	Chamäleon	Dragon	Würger	Windviper		
Feedrak	Dragon		Mystfigur		Windviper		
	Bug	Flugechse	Dragon	Yamata	Undoreal		
Echsmann	Dragon		Heuhopser		Medusa		
	Devil	Undoreal	Dragon	Kampfex	Dragon		
Giftechse	Dragon		Beißapfel		Löwenhals		
	Zombi	Kingkobra	Dragon	Skydrak	Dragon		
Dorndrak	Dragon		Bubble		Phönix		
	Material						

Beast Family:

Züngler	Beast	Wirbler	Beast	Yeti	Beast	König Leo	Paofant
	Slime		Material		Ork		Paofant
Hornhas	Beast	Zungenbär	Mino	Maulwurf	Beast	Taurus	Beast
	Dragon		Dragon		Maulsäbel		???
Catfly	Beast	Tänzer	Beast	Feerate	Beast	Panther	Beast
	Bird		Schlammmer		Flugechse		Dragon
Wollratte	Beast	Hornkröte	Beast	Unihorn	Beast	Big Eye	Beast
	Plant		Röstdrak		Fangslime		Megaauge
Minno	Beast	Mommonja	Beast	Wildziege	Beast		
	Bug		Drakente		Drakslime		
Jabba	Beast	Hanner	Beast	Mordaffe	Beast		
	???		Baumgeist		Todeskrabbe		
Känguru	Beast	Grizzly	Beast	Paofant	Mordaffe		
	Zombie		Beast		Mordaffe		

Starttor: Zungenbär, Vampy, Slime

Memotor: Madhand, Panzerer, Dragonkid, Wollratte, Feerate, Picker, Punkslime

Zweifelter: Komadora, Dragonkid, Punkslime, Megahahn, Bössame, Babydevil, Zombie

Muttur: Bohni, Uniclow, Babydevil, Oraculum, Maulsäbel, Megawurm, Schnabler, Höllbiest, Eisfalte, Erzslime;
Endgegner: BigEye

Ziviltor: Picker, Heuhopser, Rüsselbär, Baumgeist, Gremlin, Wollratte, Phönix, Erzblume

Ruhetor: Megahahn, Schrauber, Punkslime, Hornhase, Dragonkid, Hahnviper, Knecht, Schnabler, Zombie

Wachtor: Komadora, Geist, Zungenbär, Soldat, Madhand, Picker, Phönix, Bösstab, Kobra; **Endgegner:** Golem

Anmerkung: Die fett geschriebenen Namen gehören „Sonder“- und Endgegnern, denen ihr im jeweiligen Level begegnen könnt.



Feuermonster
heizen ihren
Gegnern ein.



Dunkle Magie? Welche
Zaubersprüche beherrscht
dieses seltsame Wesen?



Chimären sind stark
und gute Zauberer.



Im Item-Laden könnt ihr nicht benötigte Gegenstände
verkaufen und für Nachschub sorgen.

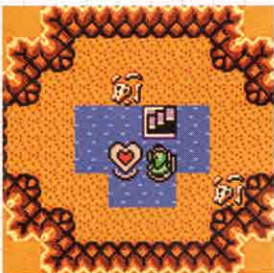
Zelda Game Boy Color Passwörter

Um neue Musik für *Zelda: Links Awakening* zu bekommen gebt ihr „ZELDA“ als Spielernamen ein. Achtet auf die großen Buchstaben.

Um billiger Gegenstände zu kaufen solltet ihr, während euer Geld abgezogen wird, diese Tastenkombination eingeben:

Start, Select, (A), (B).

Alle Tasten gleichzeitig drücken! Jetzt geht ihr auf Speichern und Beenden. Nachdem ihr das Spiel wieder aufgenommen habt, müsst der Gegenstand in eurem Inventar erscheinen. Wenn ihr schnell genug gewesen seid, habt ihr kaum Geld verloren.



Die Herzen sind gut versteckt, aber ihr wisst wie ihr günstig drankommt ...

Virtual Pool 64 Nintendo 64 Sportliche Tricks

Für alle, die nicht immer fair spielen, haben wir ein paar sportliche Kniffe.

Wollt ihr dem Gegner eins auswaschen, dann haltet **R** gedrückt. Wenn ihr jetzt den Analog-Stick benutzt, könnt ihr den Computerspieler anrennen. Wenn der Computer seinen Stoß ausführt, drückt man **□** und hält **R** gedrückt. Nun drückt man **A**, worauf man den letzten Zug nochmal ausführen darf.

Hot Wheels Turbo R. Nintendo 64 Super-Cheats

Mit diesem Passwort werden im Passwort-Menü alle Strecken und Autos freigeschaltet:

99T8DTY8VDD7BDDDDDD2

Gebt diese Codes im Hauptmenü ein:

unendlich Turbo

(Z, A, V, R, A, Z, V)

unsichtbar

(Z, Z, A, A, R, V, A)

Nacht-Rennen gespiegelte Strecken Z, R, Z, Z, R, Z, Z

Grafik-Modus
(Z, Z, A, A, R, V, A)

Gex: Enter the Gecko Nintendo 64 Super-Passwort

Mit dem Passwort M758FQRW3J58FQRW4 hat man 99 Leben und alle Fernbedienungen.

Shadowgate 64

Nintendo 64

Tipps

Hier ist eine Liste der verschiedenen

Tränke:

Drachentränen

Gibt neue Kraft zurück.

Flüssige

Sonnenstrahlen

Die Sonnenstrahlen machen euch betrunken.

Waldnektar

Der Nektar tötet euch sofort.

Nacht-Elixier

Das Nacht-Elixier verwirrt euren Controller.

Die Komplettlösung findet ihr in NFV 45!

Mario Golf Nintendo 64 Linkshänder

Kleiner Gag am Rande: Haltet L gedrückt, wenn ihr euch für einen Charakter entscheidet. Nun ist er ein Linkshänder!



Von wegen kleiner Zwerg: Diesem wehrhaften Kameraden wollen wir nicht auf'm Schlachtfeld begegnen.

Tipps und Tricks

gibt es auch ins Internet. Schaut mal unter

www.funvision.de

nach! Natürlich gibt es dort auch aktuelle Nachrichten aus der Spielbranche!

DIE OFFIZIELLEN LÖSUNGSBÜCHER SIND DA! HIER BESTELLEN!

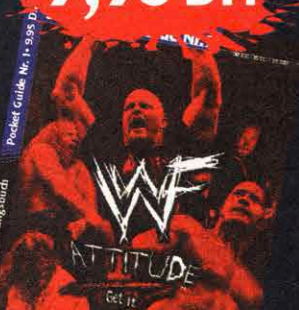
D V Spieleberater Nr. 1



19,95 DM

Die offizielle Komplettlösung!

9,95 DM



Das offizielle Lösungsbuch
für PlayStation und Nintendo 64

PRO VERLAG

SPORTS

D V Spieleberater Nr. 2



19,95 DM

Coupon schon weg?
Dann Brief + Scheck an:
Pro Verlag GmbH
Kennwort:
»Spieleberater«
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt

NFV 48

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 „Spieleberater“
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt

Hiermit bestelle ich
gegen Vorauskasse per
Verrechnungsscheck

... Stück Turok 2 – Seeds of Evil
(19,95 DM)

... Stück Shadow Man
(19,95 DM)

... Stück WWF Attitude
(9,95 DM)

Unser Tipp: Schecks am sichersten per
Einschreiben verschicken!

Die Lieferung erfolgt so schnell wie
möglich.

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 48: Januar 2000

Gauntlet Legends

Nintendo 64

Versteckte Charaktere

Die Götter der Unterwelt zittern, denn wir haben für euch alle versteckten Charaktere heraus gesucht. Auch sonst gibt es in diesem Spiel einige Geheimnisse zu entdecken!

Charakter-Stufe

Wenn euer Held die 10. Stufe erreicht hat, erhaltet ihr eine stärkere Version der Figur. Um diese Versionen vorher zu bekommen haltet **Z** im Charakter-Auswahlbild gedrückt. Eure Waffe wird nach der 10., 75. und 99. Stufe effektiver.

Gefährte Upgrade

Wenn euer Charakter die 50. Stufe erreicht hat, steigt euer Gefährte einen Level auf. Den Gefährten erhaltet ihr automatisch nach der 25. Stufe. Die Waffe, mit der er sich verteidigt (z. B. Feuerball), erzielt jetzt mehr Schaden als zuvor. Erkennen könnt ihr es an der Verfärbung des Schusses.

Permanenter Schein

Einen Schein (z. B. Heiligenschein) erhaltet ihr immer nur kurzzeitig. Habt ihr aber alle Runensteine gesammelt, müsst ihr noch Scorn besiegen um einen festen Schein zu erlangen. Jetzt schwebt dieser Schein den Rest des Spiels über euch.

Der Minotaur

Im vierten Teil des Berg-Levels (Warriors Mountain) müsst ihr alle Schalter finden. Wenn alle ausgelöst sind, geht ihr nicht in den Ausgang. Benutzt die Tür, die mit einem Totenkopf gekennzeichnet ist! In der Bonusrunde, die darauf folgt, müsst ihr 50 Münzen sammeln. Wer sie alle hat, kann als Minotaur weiterspielen.



Mit ihren 500 Rüstungspunkten ist die Valküre der bestgepanzerte Charakter.

Der Summoner

Holt euch alle Scherben und erledigt den ersten Scorn. Jetzt geht ihr in den ersten Teil des Spiels (Warriors Mountain).

Wenn ihr am Ausgang angekommen seid, geht es links vorbei. Folgt der Wand bis zum Tor. Dahinter müsst ihr 50 Münzen sammeln um den Beschwörer zu erhalten. Es ist schwer alle Münzen zu sehen, da ihr nur einen kleinen Lichtradius habt. Haltet euch einfach an den Pfad und es kann nichts schief gehen.

Die Falcontress

Um diesen Charakter zu erhalten müsst ihr im Burgen-Level (Schatzkammer) 50 Münzen in der Bonusrunde sammeln. Dann erscheint die Falcontress im Charakter-Auswahlbild.



Der Warrior ist ein Meister der Axt, ein nahezu unbesiegbarer Krieger.

Der Jackal

Spielt zum Ende des zweiten Teils der Eiswelt. Dort angekommen befindet sich oberhalb des Kistenstapels eine Falltür. Ihr findet die Falltür, indem ihr den Kistenstapel erklimmt und weiter lauft, bis ihr wieder hinunter klettern könnt. Von hier aus ist der nächste Kistenstapel zu erreichen, der sich direkt vor dem Ausgang befindet. Durch die Falltür gelangt ihr in die Bonusrunde. Jetzt wieder 50 Münzen sammeln und der Jackal ist frei geschaltet.

Der Tauros

Im ersten Teil des Berg-Levels (Warriors Mountain) sind in der Bonusrunde 50 Münzen zu sammeln. Jetzt könnt ihr den Tauros im Charakterauswahl-Bildschirm anwählen.

Die Tigress

Um die Tigress zu erhalten müsst ihr das Burg-Level bis zum Ende spielen. Die Falltür in diesem Level ist oberhalb in einer Ecke. Benutzt die Stufen um sie zu erreichen. In dieser Bonusrunde sind wieder 50 Münzen zu sammeln.

Der Tod wird in Essen verwandelt

Benutzt einen der Tränke, wenn ihr wisst, in welcher Kiste der Tod lauert. Jetzt macht sich der Tod bemerkbar. Öffnet die Kiste und ihr bekommt Nahrung, anstelle einer bösen Überraschung.

Vergiftete Äpfel

Um vergiftete Äpfel wieder genießbar zu zaubern müsst ihr einen der Tränke benutzen. Das lohnt sich natürlich nur, wenn ihr kaum noch Energie habt.

Standorte der Items

1. Eisaxt von Untar

Besucht den Waffenkammer-Level in Valkyrie's Castle, dort erhaltet ihr die Axt. Diese Waffe hat die beste Wirkung im Kampf gegen den roten Drachen (Warrior's Mountain)

2. Krummschwert von Rasha

Besucht den Höhlen-Level in Warrior's Mountain. Diese Waffe hat die beste Wirkung im Kampf gegen den Chimere (Valkyrie's Castle).

3. Flamme von Tarkana

Besucht den Turm-Level in Skytown. Diese Waffe hat die beste Wirkung im Kampf gegen den Yeti (Ice Domain).

4. Marker's-Speer

Besucht das Riss-Level in der Ice Domain. Diese Waffe hat die beste Wirkung im Kampf gegen die Seuche (Skytown).

DESIGN: KREATIVKONSTANT - PHOTO: GUNNY BÄHN

JOYTECH OFFICIAL JORDAN GRAND PRIX™ RACING WHEEL FÜR PSX™ UND N64™



Heinz-Harald hat's auch!

Im Jordan™ Cockpit geht es um hohe Ergonomie und extrem präzise Steuerung. Beim **Offiziellen Jordan Grand Prix™ Lenkrad von Joytech** für Playstation™ und Nintendo 64™ ist es nicht anders. Tritt in die **analogen Formel-1-Pedale** und spür den Asphalt vibrieren – unser starkes **Force Feedback™** macht's möglich! Wie bei Joytech üblich wird auch das Offizielle Jordan Grand Prix™ Lenkrad während der Herstellung **4-fach qualitätsgeprüft**. Damit uns auch ja keiner gegen die Wand fährt.



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



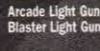
Bios-Grip
Advanced
Joystick*



Controller
Plus 64**



Analogue
Controller Plus*
Dual Force



Arcade Light Gun*
Blaster Light Gun*



Official Jordan™
Grand Prix
Racing Wheel***



The 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

Poképost – neues aus der Welt der

POKÉMON

Im letzten Teils seines Live-Berichts erzählt euch Dr. Pika, wie er die Top Vier bezwungen und das seltenste aller Pokémon gefunden hat.

Tauros (# 128)
lernt auf Stufe 51 den
gefürchteten Bodycheck.



Dratini (# 147)
wird in der zweiten
Entwicklungsstufe zum
mächtigen Dragonor.



Ponita (# 77),
das Feuerpokémon,
findet man auf der Zin-
noberinsel.

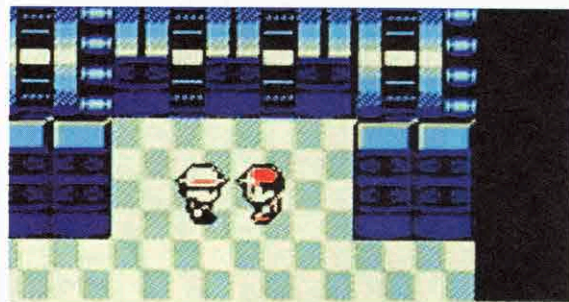
Nach einem wahren
Gewaltmarsch komme
ich erschöpft in Fuchsanja City an.
Ich beschließe mich zuerst im Pokémon-
Center auszuruhen. Bevor ich in Fuchsanja
Citys berühmte Safari-Zone aufbreche,
beschäftige ich mich im Pokémon-Center
zunächst einige Zeit mit meinem Poké-
dex. Ich möchte mir einen Überblick
verschaffen, wie es meinen Pokémon
geht, welche sich kurz vor dem Auf-
stieg befinden und Ähnliches. Bei
einer so großen „Familie“ ist es eben
nicht ganz einfach immer die Übersicht
zu bewahren.

Die Safari-Zone ist ein richtiges
Schlaraffenland für Pokémon-Trainer.

Insgesamt kann man hier 16 verschiedene
Pokémon antreffen. Allerdings muss man dafür
auch Eintritt bezahlen. Mit 30 Safariablen (nur in
der Safari-Zone verwendbare Pokébälle) ausgestattet gehe
ich auf die Jagd. Allerdings muss ich die Pokémon hier
nicht bekämpfen: Ich muss versuchen sie mit Ködern
herbeizulocken oder Steine zu benutzen um sie zu verärgern.
Nach knapp 10 Minuten ist mein Zeitlimit abgelaufen und
ich werde wieder aus der Safari-Zone hinausteleportiert.

Es gelingt mir beim dritten Besuch der
Safari-Zone eine geheime Hütte zu er-
reichen – dort bekomme ich die VM 03
als Belohnung! Mit ihr ist es mir nun
möglich einem meiner Wasser-Pokémon
die Surf-Fähigkeit beizubringen.

Die Goldzähne, die ich auf meinen Streifzügen
finde, gebe ich dem Wächter der Safari-Zone, der im
Südosten der Stadt wohnt. Der kann jetzt endlich wieder
kraftvoll zubeißen und bedankt sich mit VM04. Natürlich
habe ich auch ein paar Pokémon aus der Safari-Zone
mitgebracht: Parasek, Kangama, Dodu→Dodri, Omot,
Rihorn→Rizeros, Chaneira, Owei→Kokowei, Sichlor, Pinsir,
und Tauros.



VM03 ist SURFER!

**Schafft ihr es innerhalb des Zeitlimits das geheime
Haus in der Safari-Zone zu finden, so gehört VM 03 euch.**

Dank meiner Superangel kann ich sogar noch ein
Dratini→Dragonir→Dragonor aus dem Wasser fischen. Mit
solch kräftigem Zuwachs bin ich natürlich bestens ge-
wappnet um gegen Koga, den hiesigen Arenaleiter, anzu-
treten. Smogon (Level 37), Sleimok (Level 39), Smogon
(Level 37) und Smogmog (Level 43) kämpfen für den Ninja-
Meister. Am besten eignen sich gegen diese Kombination
Erd- und/oder Wasser-Pokémon.

Nachdem ich den Seelenorden eingeheimst habe, geht's
weiter zu Route 09 und von hier aus zum Kraftwerk, das ich
dank der Surf-Fähigkeit jetzt erreichen kann. Hier wimmelt
es nur so von Elektro-Pokémon. Die Kugeln, in denen sich

Sleima (# 88)

sieht zwar nicht sehr hübsch
aus, kann dafür aber gifti-
ge Stoffe absorbieren.





normalerweise nur Gegenstände befinden, entpuppen sich stellenweise als getarnte Pokémon! Magnetilo → Magneton und Elektek wandern schneller in mein Pokédex als ihnen lieb ist.

Einige wilde Raichus, die sich mit mir im Kampf messen wollen, werden von meinem eigenen Raichu zurechtgewiesen. Am Ausgang des Kraftwerks wartet dann noch eine Überraschung auf mich: Zapdos, eines der legendären Vogel-Pokémon, stellt sich dort zum Kampf. Obwohl meine Pokémon geschwächt sind, gelingt es mir Zapdos zu betäuben und mit einem Hyperball einzufangen. Man sollte gut vorbereitet hierher kommen, denn es ist die einzige Chance Zapdos einzufangen!

Mein nächstes Ziel ist die Zinnoberinsel: Ich folge den Routen 19 und 20 bis zu den Seeschauminseln. Als ich dort



ein unterirdisches Labyrinth entdeckte, beschließe ich dieses zu erkunden bevor es weitergeht. Auf vier Etagen finde ich hier Unmengen an Wasser-Pokémon. Im dritten Untergeschoss muss eines meiner Pokémon VM04 benutzen um die Fähigkeit Stärke zu erlangen. So ist es mir nun möglich zwei riesige Felsbrocken durch Löcher im Boden zu schieben um den Flußlauf zu blockieren. Jetzt kann ich zu dem großen Plateau im vierten Untergeschoss surfen.

Irgendetwas Besonderes muss hier auf mich warten! Und tatsächlich treffe ich hier auf Arktos, das zweite geheimnisvolle Vogel-Pokémon. Wie es sich für ein Pokémon seiner Art gehört, bereitet es mir ziemliche Kopfschmerzen. Doch letzt-

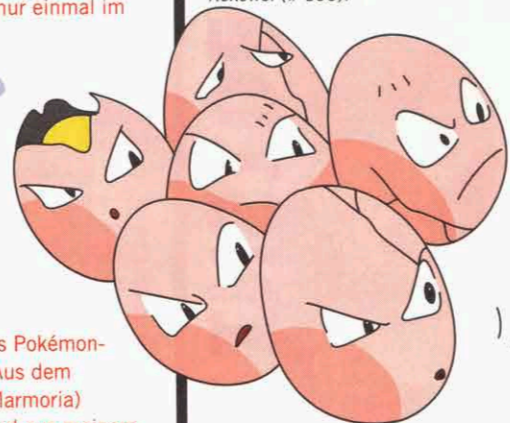
endlich kann es auch Arktos nicht mit einem Pokémon-Jäger meiner Klasse aufnehmen und wandert in meinen Besitz. Neben diesem Edel-Pokémon (kommt auch nur einmal im gesamten Spiel vor) verstärken jetzt noch Jurob → Jugong und Sterndu → Starmie mein Team. Auch bei meinen anderen Wasser-Pokémon hat sich was getan.

Folgende Pokémon haben sich weiterentwickelt: Enton → Entoron, Krabby → Kingler, Flegmon → Lahmus, Tentacha → Tentoxa und Muschas → Austos. Endlich auf den Zinnoberinseln angekommen, geht's zunächst in den Pokémon-Supermarkt und von dort direkt ins Pokémon-Labor, wo die Zukunft zur Gegenwart wird. Aus dem Altbernstein (stammt aus dem Museum in Marmor) klonen die Wissenschaftler ein Aerodactyl und aus meinem Helixfossil wird doch tatsächlich ein Amonitas → Amoroso reproduziert. Besitzer des Dornfossils können sich auf ein Kabuto → Kabutops freuen.

Da die Arena verschlossen ist, versuche ich mein Glück zunächst mal im Pokémon-Haus. Im Inneren finde ich den Schlüssel zur Arena und höre zum ersten Mal von dem genetisch erzeugten Pokémon Mewtu. Für meine mittlerweile recht erfahrene Pokémon-Truppe sind Sleima → Sleimok, Smogon → Smogmog und Ponita → Gallopa leichte Beute. Besitzer der Blauen Edition sollten hier auch noch nach Magmar Ausschau halten. Pyro, der Leiter der Arena auf der Zinnoberinsel, heizt mir danach gewaltig mit seinen Feuer-Pokémon ein. Bevor ich den Vulkanorden erringe, wollen Fukano (Level 42), Ponita (Level 40), Gallopa (Level 42) und Arkani (Level 47) erstmal besiegt werden.

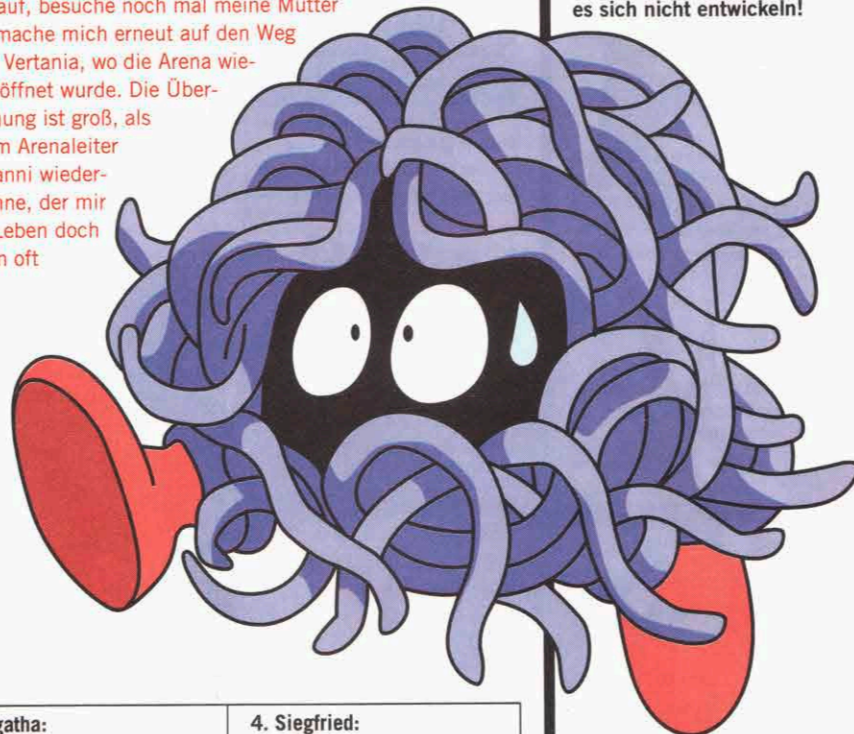
Die Route 21 führt mich wieder nach Alabastia, wo meine Reise begann. Unterwegs gable ich ein Tan-gela auf, besuche noch mal meine Mutter und mache mich erneut auf den Weg nach Vertania, wo die Arena wiedereröffnet wurde. Die Überraschung ist groß, als ich im Arenaleiter Giovanni wiedererkenne, der mir das Leben doch schon oft

Owei (# 102) wird mit dem Blattstein zu Kokowei (# 103).



Rote Pfeile?

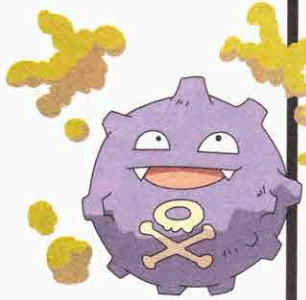
Befindet sich neben einem Pokémon-Namen ein roter Pfeil mit einem weiteren Namen dahinter, so bedeutet das folgendes: Pokémon entwickeln sich weiter, je mehr Erfahrungspunkte sie in Kämpfen gesammelt haben. Der Pfeil zeigt also an, zu welchem Pokémon sich Dr. Pika Exemplare während des Spiels weiterentwickeln. Ist hinter dem Namen des Wesens kein Pfeil, so kann es sich nicht entwickeln!



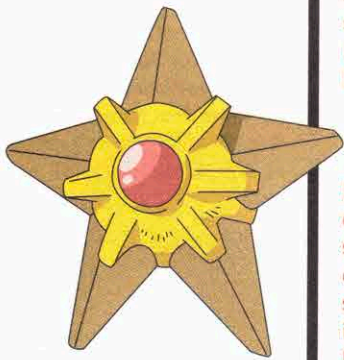
Tangela (# 114), das Pflanzenpokémon, hat einen eher schwachen Angriff.

1. Lorelei:	2. Bruno:	3. Agatha:	4. Siegfried:
Jugong (Level 54) Austos (Level 53) Lahmus (Level 54) Rossana (Level 56) Lapras (Level 56)	Onix (Level 53) Kicklee (Level 55) Nockchan (Level 55) Onix (Level 56) Machomei (Level 58)	Gengar (Level 56) Golbat (Level 56) Alpollo (Level 55) Arbok (Level 58) Gengar (Level 60)	Garados (Level 58) Dragonir (Level 56) Dragonir (Level 56) Aerodactyl (Level 60) Dragoran (Level 62)
Dr. Pika empfiehlt:	Dr. Pika empfiehlt:	Dr. Pika empfiehlt:	Dr. Pika empfiehlt:
Eis-Pokémon Feuer-Pokémon Fels-Pokémon Elektro-Pokémon	Flug-Pokémon Pflanzen-Pokémon Psycho-Pokémon	Feuer-Pokémon Wasser-Pokémon Psycho-Pokémon	Eis-Pokémon Psycho-Pokémon

INSIDE



Smogon (# 109)
kämpft in der TV-Serie an
der Seite von Team-Rocket.



Starmie (# 120)
wird mit Hilfe eines
Wassersteines zu Starmie.



Elektek (# 125)
ist eines von zwei Pokémon,
die ihr in der Blauen Edition
überhaupt nicht antrefft.

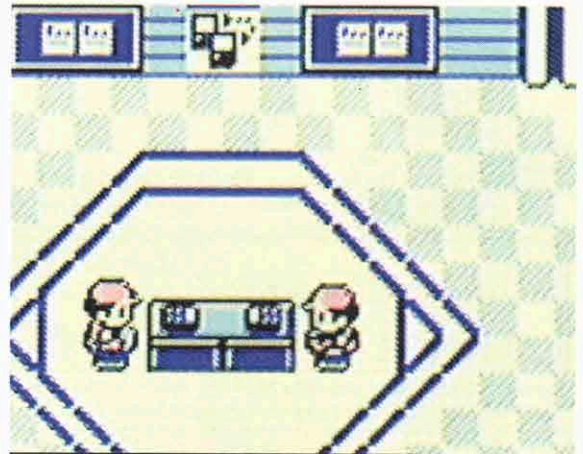
erschwert hat. Der scheint jedoch ein neuer Mensch zu sein und will mir sogar den Erdorden überlassen. Allerdings nur wenn ich ihn besiege. Das lasse ich mir natürlich nicht zweimal sagen und stelle mich seinen Pokémon: Rihorn (Level 45), Digidri (Level 42), Nidoqueen (Level 43),

Nidoking (Level 45) und Rizeros (Level 50) heißen meine Gegner. Giovanni hält sein Versprechen und überreicht mir nach dem Sieg den Erdorden.

Mein Ehrgeiz kennt nun keine Grenzen mehr und so beschließe ich über die Routen 22 und 23 direkt zum Indigo-Plateau zu gehen um mich den Top-Vier zu stellen. Mit meinen acht Orden kann sich mir schließlich niemand mehr in den Weg stellen.

Denkste! Unangemeldet (wie immer) und rotzfroh (auch wie immer) stellt sich mir Gary in den Weg. Er will mir beweisen, dass er der wahre Pokémon-Meister ist. Wie immer zieht er den Kürzeren und macht sich dann (hoffentlich für immer) aus dem Staub. Der Weg zum Indigo-Plateau ist lang und beschwerlich. Er führt über die Siegesstraße, in der eine Menge Pokémon zum Kampf bereit sind. Ein Onix und Lavados, das dritte mystische Vogel-Pokémon, sind die letzten Pokémon, die ich vor dem Duell mit den Top Vier einfange. Auf dem Indigo-Plateau kann ich dann nochmal meine Vorräte auffrischen und alle Pokémon

heilen. Jetzt gilt es „nur noch“ nacheinander die vier Elite-Trainer, genannt Top Vier, zu besiegen. Anhand der Tabelle auf der letzten Seite könnt ihr euch ein Bild davon machen, mit welcher immenser Pokémon-Power ich es zu tun hatte. Nach Siegfrieds Niederlage, ist die Freude nur von kurzer Dauer. Jetzt ratet doch mal, wer die Top-Vier schon kurz vor mir bezwungen hat! Natürlich Gary – wer sonst? Und weil das so ist, muss ich eben nochmal gegen Gary kämpfen um der Welt bester Pokémon-Trainer zu werden. Je nachdem, was sein Anfangs-Pokémon war, kämpft Gary nun mit folgendem Team (siehe unten): Mit Sicherheit der härteste Kampf im Spiel, dafür aber der Letzte! Ist das Spiel jetzt vorbei? Nach meinen scheinbar endlosen Abenteuern in der Welt der Pokémon habe ich nun alle Trainer besiegt, die man in diesem Spiel besiegen kann. Allerdings habe ich noch nicht annähernd 150 Pokémon. Ein Blick auf mein Pokédex verrät mir, dass ich erst 107 Pokémon gefangen habe. Allerdings verrät es mir auch, dass



Dr. Pika (links) beim Tauschen: Auge in Auge mit dem Tauschpartner müsst ihr euch entscheiden, welches Pokémon ihr entbehren könnt. Lasst euch nicht über's Ohr hauen!

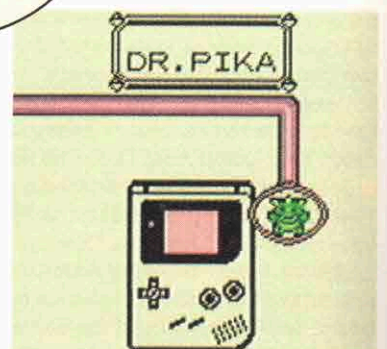
ich bis auf 5 Pokémon schon alle zu Gesicht bekommen habe. Das ist wohl darauf zurückzuführen, dass zwei Pokémon der Blauen Edition in der Roten Edition kein einziges Mal anzutreffen sind (und umgekehrt natürlich). Außerdem war ich noch nicht im Geheim-Dungeon. Äh, Geheim-Dungeon?! Ach so, das hätte ich doch fast vergessen. Dabei wollte ich doch noch unbedingt von

meiner Suche nach Mewtu erzählen. Um das Geheim-Dungeon zu finden, musste ich nach Azuria City reisen und die Stadt in Richtung Norden über Route 24 verlassen. Dank der Surf-Fähigkeit konnte ich über den Fluss surfen und das Geheim-Dungeon betreten. Hier war es dann endlich

soweit. Neben unzähligen seltenen und sehr starken Pokémon begegnete ich hier auch dem stärksten Pokémon der Welt – Mewtu.



Sichlor (# 123)
kannst du in der
Safarizone fangen.



Wieder ein neues Pokémon in Dr. Pika's Sammlung ...

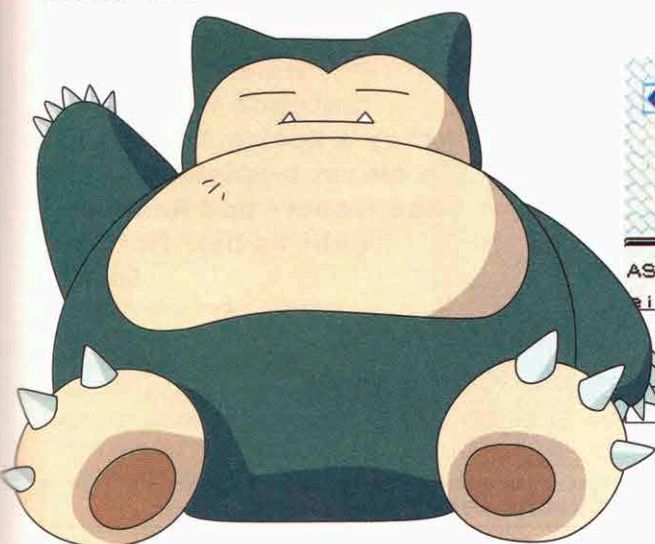
1. Möglichkeit:	2. Möglichkeit:	3. Möglichkeit:
Gary hat Bisasam als erstes Pokémon gewählt.	Gary hat Glumanda als erstes Pokémon gewählt.	Gary hat Schiggy als erstes Pokémon gewählt.
Tauboss (Level 61) Simsala (Level 59) Rihorn (Level 61) Garados (Level 61) Arkani (Level 63) Bisafior (Level 65)	Tauboss (Level 61) Simsala (Level 59) Rihorn (Level 61) Kokowei (Level 61) Garados (Level 63) Glurak (Level 65)	Tauboss (Level 61) Simsala (Level 59) Rihorn (Level 61) Arkani (Level 61) Kokowei (Level 63) Turtok (Level 65)

Vorausschauend, wie es ein guter Pokémon-Trainer nun mal sein sollte, habe ich den Meisterball für genau diese Gelegenheit aufbewahrt. Mit dem Meisterball brauchte ich nichtmal gegen Mewtu zu kämpfen. Einfach bei der ersten Möglichkeit den Meisterball benutzt – und schwupps! – wanderte auch Mewtu in mein Pokédex. Ich bin nun der beste Pokémon-Trainer, den die Welt je gesehen hat. Allerdings nur so lange, bis ich von einem anderen, besseren Trainer geschlagen werde. Wie sieht's aus, willst DU es nicht versuchen?

So, das war der letzte Teil von Dr. Pikas Live-Bericht. Über 60 Spielstunden war unser Pokémon-Experte in der Welt von Pokémon unterwegs. Trotz allem fehlen ihm noch immer über 40 Pokémon. Einige seiner Pokémon haben sich noch nicht weiterentwickelt und viele Pokémon, die noch nicht in seinem Pokédex auftauchen, kann er nur durch eifriges Tauschen bekommen. Natürlich wird er weiterhin am (Poké-)Ball bleiben und euch Bericht erstatten, sobald sein Pokédex voll ist oder er irgendwelche brandneuen Pokémon zu Gesicht bekommt.

Mewtu (# 150)

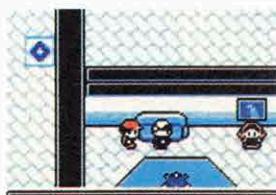
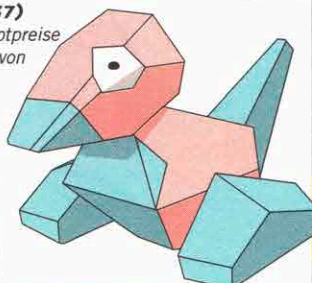
Nichtmal dieses superstarke Pokémon kann sich gegen den Meisterball wehren.



Pokémon # 150, Mewtu, solltet ihr unbedingt mit dem Meisterball einfangen, da es euch ansonsten sehr leicht durch die Lappen geht. Ihr habt nur eine Chance.

Porygon (# 137)

ist einer der Hauptpreise in der Spielhöhle von Prismania City.



ASH erhält seinen MEISTERBALL!
Den Meisterball gibt es nur ein einziges Mal im Spiel – und zwar in Saffronia City.



Um Porygon zu gewinnen müsst ihr 6.500 Punkte in der Blauen und 9.999 Punkte in der Roten Edition erzielen.

Mewtu (# 150)

Nichtmal dieses superstarke Pokémon kann sich gegen den Meisterball wehren.



Das Pokémon-Sammelkartenspiel gibt's seit dem 8. November auch in Deutschland zu kaufen.

Flieg mit Pikachu!

Die Pokémon sind überall! Ein Linienflugzeug der japanischen Fluggesellschaft ANA (All Nippon Airlines) ist mittlerweile mit mehreren Pokémon geschmückt. Auf dem Bild unten könnt ihr unter anderem Bisasam, Schiggy, Enton, Pummeluff und natürlich Pikachu erkennen. Die Flugbegleiterinnen tragen sogar Pokémon-Schürzen. Leider könnt ihr diesen Flieger wohl nur zu Gesicht bekommen, wenn du dich mal in Japan aufhältst. Er fliegt nämlich nur auf Routen innerhalb Japans.



Pikachu – jetzt sogar über den Wolken. Bald auch bei uns in Deutschland?



Kangama (# 115)

trägt sein Junges sogar im Kampf mit sich herum.

Mickey's Racing Adventure



2000 ist das Jahr der Micky Maus: Nintendo feiert dieses Ereignis mit dem ersten Spiel der neuen Star-Allianz von Rare, Nintendo und Disney: **Mickey's Racing Adventure**. In einem 1-Spieler-Mix aus Abenteuer- und Rennspiel geht es hier flott zur Sache!

Mickey's Racing Adventure

Anfang So startet die wilde Jagd durchs Disney-Land

Großes Chaos in Mickys Dorf! Kater Karlo hat die Dekoration für den Karnevals-Umzug gestohlen. Jetzt fahren Micky, Donald, Goofy & Co. Wettrennen gegen Karlos Bande um das Diebesgut zurückzugewinnen.

Die wilde Jagd ist in verschiedene Aufgabenbereiche unterteilt. Um die einzelnen Rennstrecken zu erreichen müssen sich die Disney-Helden gegenseitig im Abenteuer-Modus helfen. Um neue Strecken freischalten zu können benötigt ihr eine gewisse Anzahl an Micky-Münzen. Und die kann eine Figur allein nicht erreichen – also abwechseln!

(Wir haben die Rennstrecken rot markiert, die erst nach dem Einsatz eines anderen Helden zugänglich sind.)

Findet Eisenbahn-Münzen und Geld um Fahrkarten und Extras (Zaubersprüche, Wagenverbesserungen) zu kaufen. Gewinnt möglichst viele (einfache) Rennen und kauft mit dem Geld Upgrades für das Auto!

Chip & Chap



Eisenbahn-Treff



Primus von Quak



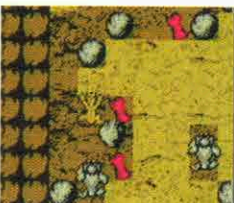
Gundel Gauckelei



Mickys Dorf



Verschieberätsel sind in! Vor jeder neuen Eisenbahnfahrt und bei den Endbossen müsst ihr knobeln.



Pluto gräbt! Bei den Pfeilen macht er Warp-zonen frei, und wenn er etwas wittert gibt es ein Bonusspiel!



Pluto führt Micky zu Casey's Eisenbahn, wo auch die erste Eisenbahn-Münze liegt.

Micky Ritterliche Raserei

■ Tafelrunden-Trouble

Einfaches Rennen zur Eingewöhnung: immer im Kreis rum!

Mehr kann hier noch nicht getan werden. Geht nun zu Minnie, die gerne helfen möchte. Bringt bei der Gelegenheit das Auto zu Quack, damit er es für 30 Taler verbessert. Nun noch zwei Eisenbahn-Münzen sammeln und wenn möglich Zauber bei Gundel kaufen!

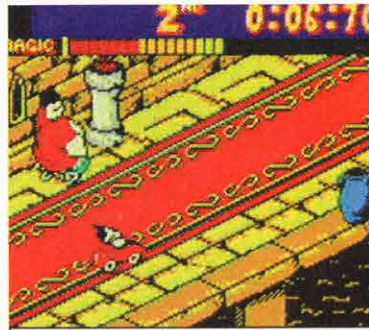
wenn ihr das 150-Taler-Auto (gewinnen, gewinnen und dann bei Quack kaufen!) und das komplette Set an Verbesserungen kauft. Rast wie ein wilder Blitz über die Rennstrecke! Der Lohn ist ein Topf!

■ Wasser-Wahnsinn

Hier geht es wieder um ein Bootrennen. Vorsicht beim Verwenden der Beschleuniger: Wenn ihr einen Gegner oder die Mauer trifft, werdet ihr zurückgeschleudert!

■ Kater Karlos Verlies

Nach dem Verschiebespiel kommt es zum Rennen. Das schafft ihr nur,



Kater Karlos Verlies.

■ Zugbrücken Zick-Zack

In dem kurvigen Rennen verwandeln sich die Autos in Boote! Benutzt den Beschleunigungsstreifen auf dem Wasser, aber knallt danach nicht gegen die Wand! Unter den Brücken sieht man von Micky nichts – schobbert nicht an der Wand lang, sonst verliert ihr Geschwindigkeit.

Minnie Ausflug in den Wilden Westen

■ Prärie der Pioniere

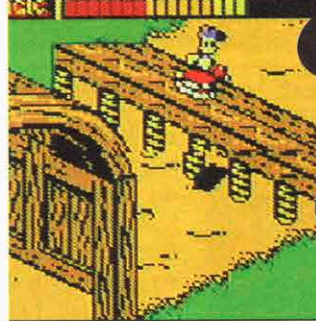
Abgesehen von dem „Sprungbrett“ gibt es in dieser Runde keine Überraschungen. Ihr solltet schon ein paar Zauber gekauft haben, sonst schnuppert ihr nur die Abgase der Gegner, wenn ihr sie überhaupt seht! Außerdem muss das Fahrzeug aufgewertet sein!

■ Halsbrecherische Hürden

Das erste Schneelevel! Der Boden scheint etwas rutschiger zu sein als bisher. Drängt die Gegner auf dem Wasser ab und rutscht nach dem Sprung nicht in die Schneemänner!

■ Tückischer Flusslauf

Der tückische Flusslauf ist eine lange Strecke mit einigen Stromschnellen. Aber es gibt eine



Halsbrecherische Hürden.

Abkürzung! Gleich nach dem Start fährt ihr in Fahrtrichtung links, dann geht es durch ein etwas schwierigeres Teilstück. Doch mit einem flotten Boot könnt ihr hier einigen Vorsprung herausholen!



■ Karlos Jagdstand

Tückische Stromschnellen mit Stäben versauen den Spielspaß. Vielleicht ist es doch Zeit für das 200 Taler-Auto?

Daisy Abenteuer im Spielzeugland

■ Rennstrecke

Eigentlich kein Problem, bis auf die Hindernisse und Verengungen. Hier ist Fahrgefühl gefragt.

■ K.O.-Kurven

Beim Pfeil ist eine böse Falle, die ihr nur einmal ausprobieren: Hier geht es geradeaus weiter, nicht links!

■ Donut-Derby

Auf dem Limo-Fluss ist das große Schliddern angesagt – sonst gibt es keine Besonderheit.

■ Karlos Pudding Paradies

Ein weiteres Glitschy-Level, diesmal mit zwei Abzweigungen. Hier müsst ihr schon sehr gut fahren können um Karlo einzuholen.



Karlos Pudding Paradies.

Donald Piraten-Abenteuer



Karlos Schatzgrube.

■ Kisten-Piste

Mit einem Turbo könnte man doch über die Mauer abkürzen, wenn man die Rampe nimmt, oder? So wäre eine 360°-Kurve gespart!

■ Halsbrecher-Bucht

Ein enger Kurs voller Zickzack-Abschnitte – nervig!

■ Piraten-Rampen

Gefährlich wird die Stelle, an der ihr die Kanonen benutzen müsst: Ihr

werdet automatisch fast an die Wand gedrückt. Findet eine Möglichkeit zum Drehen!

■ Karlos Schatzgrube

Eine schwierige Strecke mit zwei Varianten: Kürzer ist es über das Wasser. Aber die Landstrecke ist einfacher. Entscheidet euch! Dem Sieger gehört das Fass!



Auf einen Blick

Game Boy Color
Preis: ca. 70,- DM
Termin: Dezember
Hersteller: Rare/NOA
Vertrieb: Nintendo of Europe
Genre: Rennspiel/Abenteuer

Fazit

Na, hier gibt es Arbeit für lange Spielstunden: Der Rennspiel-Teil ist anspruchsvoll, aber fair. Die Strecken sind kurvenreich, stecken voller Fallen und die Konkurrenz ist flott auf den Rädern. Vergesst auf keinen Fall regelmäßig die Wagen zu verbessern! Der Abenteuer-Teil ist leichter zu lösen, man muss nur die Figuren regelmäßig wechseln und das ganze Areal absuchen. Außerdem gibt es (gegen bare Münze) Tipps von den Eichhörnchen und Zauber von Gundel. Schöne Ideen sind die (nicht zu schweren) Verschieberätsel und das Wiedersehen mit dem Spieleklassiker Boulder Dash (Plutos Level).

Fun-o-Meter

no Fun — Funny — Fun-tastisch

Profi-Meter

Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi



Dragon Quest Monsters

In der letzten Fun Vision-Ausgabe haben wir euch kurz Eidos' neue Monster-Show vorgestellt. Und jetzt geht's ans Eingemachte: Auf dieser Doppelseite könnt ihr checken, wie man die Biester züchten, tauschen und mit ihnen in den Kampf ziehen kann!

Die Story

Was passiert in Dragon Quest Monsters?

Terry und seine ältere Schwester Miri sind allein zu Haus. Der neugierige Terry bleibt länger auf um endlich mal eines der sagenumwobenen Monster zu sehen, die angeblich die Nacht unsicher machen ... Und prompt erscheint das böse

König "Ihr bekommt ein Monster."



Der King gibt euch euer erstes Monster: den „Slime“.
Macht was draus ...

Monster Wall! Gelähmt vor Angst muss Terry zusehen, wie das Untier seine Schwester entführt. Zum Glück erscheint kurze Zeit später das gute Monster Watt. Es begleitet Terry in das Baum-Königreich Taijyu. Hier erfährt Terry, dass der einzige Weg seine Schwester zu befreien

über den Sieg im Sternturnier der Monster-Master führt. Der König des Baum-Reiches überreicht Terry zu diesem Zweck ein Slime-Monster, mit dem er seinen Werdegang zum größten Monster-Master beginnen kann ...

Das Prinzip

Darum geht's

Das Spielprinzip kommt den meisten von euch bestimmt irgendwie bekannt vor: Die ganze Sache dreht sich um Monster, die man suchen, finden, hegen, pflegen und trainieren muss. Auch hier ist das Tauschen mit anderen Zockern möglich, indem man sich des wundersamen Link-Kabels bedient. Dreh- und Angelpunkt des Spiels

ist die Burg des Königs. Hier erhaltet ihr zu Beginn des Spiels euer erstes Monster. Ein Großteil des Abenteuers spielt sich in den Rollenspiel-Landschaften der Dragon Quest-Serie ab. Ihr bestreitet hier zahlreiche Kämpfe, vergrößert so eure Monster-Truppe und steigert die Fähigkeiten der einzelnen

Viecher. Bei mehrmaligem Aufsuchen der Level stellt ihr fest, dass sie jedesmal anders aussehen: Sie werden immer per Zufalls-generator neu berechnet. Neben den zahlreichen Monstern trifft Terry hier auch auf verschiedene Charaktere, die ihn auf seinem Weg unterstützen.



*** "Wa Wa..Wo ist Miri...? Wa Wa.."**

Terry muss seine Schwester aus dem von ihm verursachten Schlammassel befreien.

Die Suche

So kommt ihr an die Monster

Auf seiner Reise trifft Terry auf streunende Biester, die er mit seiner Truppe bekämpfen muss. Geht er als Sieger aus einem Kampf hervor, kann es sein, dass sich das unterlegene Monster seiner Mannschaft anschließen will. Bis zu drei Wesen können Terry gleichzeitig begleiten. Jedes weitere könnt ihr im so

genannten „Monsterhof“ unterbringen, bis es gebraucht wird. Eine weitere Möglichkeit die Monster für eure Sache zu gewinnen, ist folgender Trick: Sammelt auf eurem Trip durch die Wunderwelt möglichst viele Schinken und Futter. Diese dienen nicht nur der Versorgung eigener Monster, sondern auch zur „Be-

stechung“ der Gegner! Ihr müsst sie vor einem Kampf aus dem ITEM-Menü auswählen und dann den Befehl „Sie“ geben. Wiederholt diesen Vorgang so lange, bis sich das gegnerische Getier davon überzeugen lässt, dass ihr gute Chefs seid! Jedes Monster hat eben seinen Preis ...



*** "Klasse! Rang F geschafft!"**

Der Rang eurer Monster steigt mit der Kampferfahrung.



Dran
ist einer der ersten
Endgegner, denen
ihr begegnet.



Madhands
sind oft anzutreffen.
Die streunenden Exemplare sind aber nicht besonders stark.

Die Zucht

So macht ihr aus guten Monstern saugute Monster



Der Zuchtbildschirm gibt euch einen Einblick in das Magie- und Energie-Potenzial der Elterntiere. Die Nachzucht wird in ihren Eigenschaften den Eltern überlegen sein.



Die Kreuzung der Elterntiere bringt vorerst nur ein Ei hervor. Jetzt heißt es abwarten!

Das wohl stärkste Feature an *Dragon Quest Monsters* ist der Zucht-Modus: Hier könnt ihr zwei Monster unterschiedlichen Geschlechts und unterschiedlicher Art miteinander paaren. Die Kunst des Züchtens besteht darin zwei geeignete Exemplare so auszusuchen, dass man mit großer Wahrscheinlichkeit das Produkt der Kreuzung vorhersehen kann. Das kann dann dienlich sein, wenn ihr es mit einem Gegner zu tun bekommt, den ihr mit euren verfügbaren Monstern partout nicht klein kriegt. Nachdem ihr seine verwundbarsten Punkte erkannt habt, könnt ihr an einem geeigneten „Gegen-Monster“ tüfteln. Eure züchterischen Überlegungen sollten bei den benötigten Fähigkeiten der Nachzucht ansetzen: Sucht die Eltern so aus, dass sich ihre Fähigkeiten ergänzen

und ihr so mit einer effizienten Nachzucht rechnen könnt. Wichtigste Regel: Wenn ihr zwei Tiere paart, werden sie euch nach dem Akt nicht mehr zur Verfügung stehen. Das ist der Preis für die Überlegenheit ihrer Nachkommen! Im zweiten Monster-Status-Bildschirm könnt ihr erkennen, welcher Rasse das jeweilige Monster angehört und welche Linien zu seiner Zeugung gekreuzt wurden. Daraus lassen sich Rückschlüsse auf die „Qualität“ des Monsters ziehen: Manche Linien eignen sich eher für den Einsatz gegen einen bestimmten Gegnertyp als andere. Mit den 215 verfügbaren Monstern kann man durch gezieltes Züchten 46.000 (!) verschiedene Kreaturen auf die Pfoten stellen! Und das Beste: Ihr könnt auch per Link-Kabel eine Paarung zweier Exemplare durchführen. So seid ihr nicht immer nur auf euer eigenes „Zuchtmaterial“ angewiesen.



Die Spannung steigt, wenn das Ei den ersten Sprung aufweist ...



Grizzly+1♀ wurde geboren.

... und der Junior zum ersten Mal rumzappelt! Jetzt muss er zeigen, was er kann!

Der Kampf

Klug taktiert ist halb gewonnen

Das Grobe zuerst: Im Kampf-Modus habt ihr diese vier Optionen:

Los: Damit könnt ihr die Attacke eurer Monster einleiten.

Plan: Diese Option ermöglicht das Verhalten und die Formation der Monster der Situation anzupassen.

Item: Hier könnt ihr für den Kampf nützliche Gegenstände auswählen.

Weg: Auch große Helden müssen manchmal die Flucht ergreifen ...

Okay! Das ist beim Kämpfen zu beachten: **A)** Überprüft vor dem Kampf, in welchem Zustand sich eure Monster befinden. Solche mit niedrigem Energieniveau solltet ihr möglichst wenig feindlichen Angriffen aussetzen. Dazu begeben ihr euch in den Statusbildschirm „Plan“. Wählt hier die Option

Stellung und versetzt die jeweiligen Monster in die hinteren Formations-Positionen. Hier werden sie nicht so oft angegriffen wie in vorderster Front.

B) Achtet darauf, dass sich euer Getier nicht in einer lausigen Verfassung be-



Die Arena ist der Austragungsort von Monster-Turnieren.

findet. Das würde sich negativ auf deren Gehorsam und Leistungsfähigkeit auswirken! Gebt also vorher 'ne Runde Futter und Kraut aus!

C) Wenn eure Biester eine ordentliche Portion Intelligenz aufweisen, könnt ihr es riskieren, die Befehle aus dem Taktikbildschirm anzuwenden:

Los bewegt euer Team zu einem rabiaten Gewaltakt, ohne Rücksicht auf das eigene Wohlergehen zu nehmen.

Tech bewirkt, dass eure Monster während des Kampfes ihre magischen Kräfte einsetzen.

Mit **Versuch** achten die Monster mehr auf die Abwehr der gegnerischen Angriffe.

Sollten eure Monster aber noch unerfahren und nicht gerade herausragende Intelligenzbestien sein, solltet ihr auf die vierte Option zurückgreifen:

Befehl. So könnt ihr vermeiden, dass eure Wesen falsche Aktionen ausführen. Ihr gebt dann immer vor, was die einzelnen Truppenmitglieder tun sollen. Ansonsten kann ein Gefecht schnell in einer deftigen Niederlage enden! In Punkto Niederlage sei noch gesagt, dass eure Monster nicht sterben. Wenn sie im Kampf unterlegen sind, können sie hinterher wiederbelebt werden. Dazu müsst ihr nur in den Monsterhof gehen. Das einzig Herbe an einer Niederlage ist, dass man die Hälfte des eigenen Geldes und einige der gesammelten Gegenstände verliert!

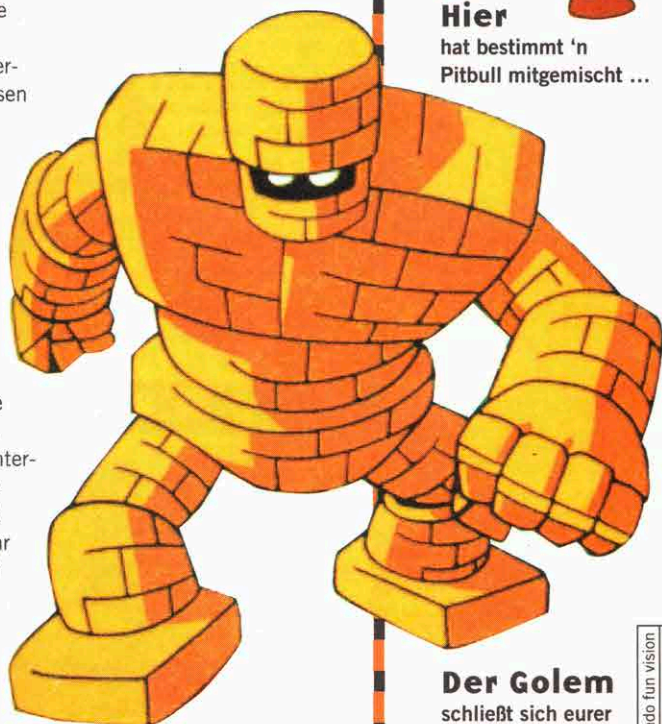
Griz	Feed	Chim
H 114 M 22	H 37 M 50	H 73 M 66



Chim spuckt

Chim!

Die Monster haben allesamt spezielle Fähigkeiten. Setzt sie entsprechend ein!



Hier hat bestimmt 'n Pitbull mitgemischt ...

Der Golem schließt sich eurer Truppe im Wachtort-Level an.

Auf einen Blick

Game Boy Color
Preis: ca. 70,- DM
Termin: Dezember
Hersteller: Enix
Vertrieb: Eidos
Genre: Rollenspiel

Fazit

Kollege DB ist vom Game Boy gar nicht mehr loszukriegen, seit seine Züchter-Laufbahn begonnen hat: Er fährt voll auf das Spiel ab und wird erst Ruhe geben, wenn er das absolute Über-Monster gezüchtet hat! Und wir sind uns sicher, dass sich ihm in naher Zukunft unzählige Monster-Master anschließen werden: *Dragon Quest Monsters* ist es in jeder Hinsicht wert!

Fun-o-Meter

no Fun — Funny — Fun-tastisch

Profi-Meter

Einstoiger — Fortgeschrittene — Profi



Drak	Pick	Grem
H 70 M 19	H 23 M 35	H 62 M 29



Drak wendet

F-Schwert an!

Kämpfe finden auf Runden-Basis statt: Ihr habt also Zeit für taktische Überlegungen.

TOP 5

LESERCHARTS

Nintendo 64



Legend of Zelda:
The Ocarina of Time



Mario Party



Rayman 2



Mario Golf



F1 World Grand
Prix 2

Game Boy Color
Game Boy



Pokémon Rote & Blaue Edition



Super Mario
Bros. DX



Legend of
Zelda DX



Tetris DX



Kirby's Pinball

1

2

3

4

5

VERKAUFSCARTS

Nintendo 64



Jet Force Gemini



Super Smash
Bros.



Shadowman



Star Wars:
Episode I Racer



Zelda 64:
Ocarina of Time

Game Boy Color
Game Boy



Pokémon Rote & Blaue Edition



Super Mario
Bros. DX



Conker's
Pocket Tales



Mario Golf



F1 World Grand
Prix

1

2

3

4

5

REDAKTIONSCARTS

Nintendo 64
Game Boy
Game Boy Color



Donkey Kong 64



Pokémon Rote
& Blaue Edition



Jet Force
Gemini



Dragon Quest
Monsters



Ruff & Tumble

Mitmachen ist kinderleicht!
Schreib euer jeweiliges
Lieblingsspiel für die
einzelnen Konsolentypen
auf eine Postkarte und
schickt diese an:
Nintendo Fun Vision
Stichwort: Top 5
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt/Main
Unter allen Einsendern
verlosen wir dann jeweils
eins von drei Spielen für
die Nintendo 64 und
den Game Boy. Vergesst
aber nicht euer System
anzugeben.

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

Box Champions 2000

Nintendo 64

Preis: ca. 130,- DM

Termin: November

Hersteller: EA Sports

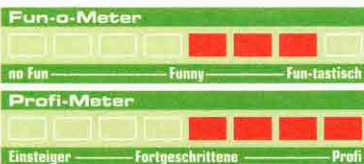
Vertrieb: Electronic Arts

Genre: Sport



Im Caesars Palace in Las Vegas finden die besten Box-Kämpfe der Welt statt.

Die Box-Simulation *Box Champions 2000* glänzt mit Namen wie Muhammed Ali, „Sugar“ Ray Leonard, „The Real Deal“ Holyfield oder dem neuen Weltmeister Lennox Lewis! Ihr könnt u. a. im Caesars Palace (Las Vegas) oder im römischen Kolosseum kämpfen. Freude kommt auf, wenn man einen eigens geschaffenen Boxer im „Career“ Mode vom „Underdog“ bis an die Spitze der Profi-Liga führt. Nach dem Kampf kann man durch Training Punkte erkämpfen und diese seinem Charakter zuteilen. So könnt ihr vom Schläger bis zum Taktiker alles züchten was ihr wollt. Außerdem könnt ihr legendäre Kämpfe nachstellen (Joe Frazier Vs. Muhammed Ali etc.).



Fazit: *Box Champions 2000* hat kleine Macken. Wer angezählt wird, sollte ein Controller-Experte vom Kaliber *Track and Field* (GBC) sein – Joypad rütteln ist angesagt! Der Kommentator könnte für mehr Atmosphäre sorgen. Sieht man von diesen kleinen Mängeln ab, macht das Spiel viel Spaß und bringt echtes Box-Flair rüber.

Rugrats

Nintendo 64

Preis: ca. 130,- DM

Termin: bereits erschienen

Hersteller: THQ

Vertrieb: THQ

Genre: 3-D Brettspiel

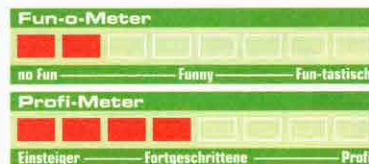


Die Trick-Helden *Rugrats* (Pro 7) gehen auf die *Die große Schatzsuche*. Bei dem Würfelspiel müsst ihr auf 3-D-Spielbrettern unterschiedliche Aufgaben bewältigen. Findet in drei Welten verlorene Objekte (wie Diamanten, Goldketten). Bis zu vier Spieler nehmen gleichzeitig an

diesem Abenteuer teil. Die Charaktere, ihre deutschen Originalstimmen und die Musik wurden von der Serie übernommen.



Die Felder zeigen, welche Aktion jetzt folgt (suchen, tauschen, schlafen ...).



Fazit: Langweilig und grafisch bescheiden: *Rugrats – Die große Schatzsuche* kann den Vergleich zu *Mario Party* nicht standhalten. Einzig lobenswert ist die deutsche Sprachausgabe.

NBA Live 2000

Nintendo 64

Preis: ca. 130,- DM

Termin: November

Hersteller: EA Sports

Vertrieb: Electronic Arts

Genre: Sport



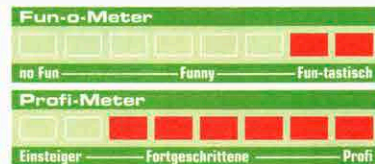
EA Sports setzt bei *NBA Live 2000* wieder Maßstäbe. Neben den aktualisierten Teams (z. B. Sprells Vertragsverlängerung) ist exklusiv Air Jordan dabei. Freundschaftsspiel, Saison und Statistiken – alles wie gehabt. Und doch ist irgendwie alles anders. Das Aufrufen der Teams, Claps und Gemotze – alles wird per Kamera eingefangen. Auch der Sound hat sich merklich verbessert. Es kann



Anpfiff! Chicago Bulls gegen Charlotte Hornets und das zur besten Sendezeit.

schon mal passieren, dass der Coach auf der Bank einen Wutanfall bekommt. Neben dem obligatorischen Drei-Punkte-Contest wurde erstmals das Streetball-Feeling richtig eingefangen. Beim „Jordan One on One“ treten zwei Spieler (aktuelle NBA, All Star Teams) gegeneinander an. Die

größte Faszination geht aber von den All Star-Teams der letzten fünf Jahre aus. Schnappt euch eine der legendären Aufstellungen mit Spielern, die Geschichte schrieben!



Fazit: Allein die Neuerung „Jordan One on One“ rechtfertigt schon den Kauf. Man sollte aber trotz allem nicht vergessen, dass es eine Basketball-Simulation ist. Die Steuerung ist zwar gewöhnungsbedürftig, doch jedem Basketball-Fan ist dieses Spiel wärmstens zu empfehlen.

Earthworm Jim 3D

Nintendo 64

Preis: ca. 130,- DM

Termin: Dezember

Hersteller: VIS/Interplay

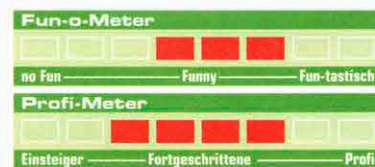
Vertrieb: Virgin

Genre: Jump'n'Run



Um in eines der neuen Level vorzudringen müsst ihr genug Kuheuter sammeln.

SNES-Held *Earthworm Jim* hält Einzug auf dem Nintendo 64. Bei den Dreharbeiten zu einem James Bond-Film fällt ihm eine Kuh auf den Kopf und er ins Koma. Um wieder unter den Wachen zu wandeln muss unser Held sechs Bereiche seines Gehirns erkunden (Fröhlichkeit, Fantasie etc.). Auf der Reise durch sein Ich trifft er Kühe auf Skateboards und Disco-Zombies. Jim setzt sich u. a. mit einer „Faule-Eier-Pistole“ zur Wehr oder benutzt ein Fischgewehr. Man wird im Laufe des Spiels immer wieder überrascht, was in dem Kopf eines Regenwurms so vorgeht.



Fazit: *Earthworm Jim 3D* ist ein lustiges Jump'n'Run. Mit viel Witz, verrückten Charakteren und einer abgedrehten Story sorgt das Modul für eine ganze Menge Spielspaß.

GAMES

Nintendo 64 Dezember

Armorines: Projekt S.W.A.R.M. (Acclaim)

Asteroids Hyper 64 (Crave)

Destruction Derby 64 (THQ)

Donkey Kong 64 (Nintendo)

Gauntlet Legends (Konami)

NBA Live 2000 (Electronic Arts)

Rainbow Six (Take 2)

Ready 2 Rumble Boxing (Konami)

Road Rash 64 (THQ)

RTL World League Soccer (THQ)

South Park Chef's Luv Shack (Acclaim)

Top Gear Hyperbike (Mitsui)

Top Gear Rally 2 (Mitsui)

WCW Mayhem (Electronic Arts)

WWF Wrestlemania 2000 (THQ)

Januar 2000

Army Men – Sarges Heroes (Infogrames)

Battlezone 64 (Crave)

F-1 World Grand Prix (Konami)

Jeremy McGrath Supercross 2000 (Acclaim)

Paperboy 3D (Konami)

South Park Rally (Acclaim)

Starcraft (Nintendo)

Supercross 2000 (Electronic Arts)

FUNCOLOR BRINGT'S IM ABO:

**Geld gespart + tolle
Prämie abkassiert!**

**Jederzeit
kündbar!**

– nach den ersten sechs Heften –

**Supergünstig!
Ohne Risiko!**

**Plus
1 Pokémon Plüsch
oder dem 4-teiligen
Stickerset mit
Sammlerwert**

– als kostenlose Prämie –

JA! Ich abonniere 6 Ausgaben der funcolor zum Super-Preis von 25,- DM (Inland) bzw. 35,- DM (Ausland). Kündige ich nicht vor Ablauf, verlängert sich das Abo automatisch um weitere 6 Ausgaben zum Preis von 25,- DM (Inland) bzw. 35,- DM (Ausland). Das Abo ist nach den ersten 6 Ausgaben jederzeit kündbar! Geld für bereits bezahlte, aber noch nicht erschienene Ausgaben erhalte ich zurück.



**Wähle eine
kostenlose
Prämie!**

FUNCOLOR SPEZIAL-ABO

NFV 48

JA! Ich abonniere 6 Ausgaben der funcolor zum Super-Preis von 25,- DM (Inland) bzw. 35,- DM (Ausland). Dafür darf ich mir eine kostenlose Prämie aussuchen.

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben) Geburtsdatum

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/1. Unterschrift (bei Minderjährigen unbedingt 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: NFV/funcolor-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

Name des Erziehungsberechtigten in Druckbuchstaben!

Das Abonnement gilt für mindestens 6 Ausgaben. Kündige ich nicht vor Ablauf, verlängert sich das Abo automatisch um weitere 6 Ausgaben zum Preis von 25,- DM (Inland) bzw. 35,- 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 25,- DM/Ausland 35,- DM):

☐ 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

Als kostenlose Prämie wähle ich:

☐ den Plüsch-Pokémon

☐ das 4-teilige Stickerset mit Sammlerwert

**Schickt den ausgefüllten
und unterschriebenen
Coupon an:**

**NFV/funcolor,
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: NFV/funcolor-Leserservice, Pro Verlag GmbH, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Armorines

Nintendo 64

Preis: ca. 130,- DM Termin: Dezember

Hersteller: Acclaim Studios Vertrieb: Acclaim

Genre: Action



Acclaim liefert wieder Stoff für alle Fans von abgefahrenen Ego-Shootern: *Armorines: Project S.W.A.R.M.* Über Nacht ist der Schwarm außerirdischer Killer-Bugs auf unserem Heimatplaneten gelandet. In



Im Laufe des Spiels trifft ihr auf verschiedene Charaktere, die euch wichtige Informationen mitteilen.

Sibirien starten sie ihre Offensive. Die Mitglieder der Spezialeinheit *Armorines* gehen also in ihren speziellen Kampfanzug auf Käferjagd. Und das geschieht natürlich mit allerlei Feuerwerk und in bester *Turok 2*-Manier! Nach der Wahl des Charakters und einem kurzen Mission Briefing geht es los: Euer Kämpfer wird in Sibirien abgesetzt und tritt gegen die Käferscharen an. Im Laufe des Spieles trifft ihr u. a. auf Wächter, Brainbugs und Königinnen. Diese gilt es so schnell wie möglich von der Bildfläche zu fegen. Jaja, das ganze erinnert stark an einen in Deutschland indizierten Science Fic-

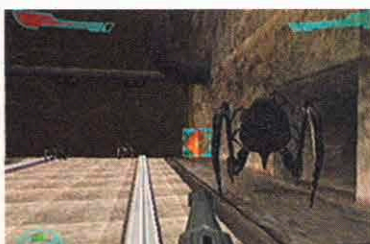


Die Brut der Bugs erinnert stark an die „Alien“-Trilogie.

tion-Film ... Überhaupt wird mit Splatter-Effekten nicht gegeizt. Von euren zahlreich gefallenen Kameraden könnt ihr Munition, Rüstungsgegenstände und ähnliche Extras abstauben. Auch diverse Fahrzeuge werden benutzt: Dazu gehören Hubschrauber



Solche großen Brocken sind leider keine Seltenheit.



Habt ihr ein Fahrzeug erobert, seid ihr den Bugs überlegen.

oder eine Schienen-Bahn. Also richtet euch auf fliegende Bugs ein, die mit der Bordkanone zur Strecke gebracht werden.

Auch die Level können sich sehen lassen. Von Sibirien über den Regenwald bis in den weiten Weltraum führt euch das Spiel. Neben dem normalen Multiplayer-Modus (Frag-Attack etc.) besteht die Möglichkeit den Cooperative-Modus anzuwählen. Hier könnt ihr zusammen mit einem Freund den Kampf gegen die Bugs aufnehmen. Auch die Benutzung der Fahrzeuge ist im Cooperative-Modus möglich. Nun bedient ihr zu zweit die Abwehreinrichtungen des jeweiligen Gefährts.

Wie heutzutage üblich arbeitet *Armorines* mit dem Expansion Pak. Darauf sollte man auch auf keinen Fall verzichten, da das Spiel die *Turok 2*-Engine benutzt. Die Grafik macht einen guten Eindruck. Auch die Künstliche Intelligenz war in unserer Vorab-Version bereits gut gelungen. Der Cooperative-Modus ist eine tolle Sache und sollte ab jetzt Standard bei Ego-Shootern auf dem Nintendo 64 sein. Für alle Action-Fans lohnt sich das Warten.

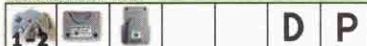
Hot Wheels Turbo Racing

Nintendo 64

Preis: ca. 130,- DM Termin: bereits erschienen

Hersteller: EA Sports Vertrieb: Electronic Arts

Genre: Autorennen



Welcher Junge hat nicht unzählige Stunden mit Zinn-druckguss-Autos verbracht? Man kann viel mit ihnen anfangen: Rennen fahren, Stunts vorführen, Mamas Möbel verschrammen ... Jetzt bringt das N64 dieses Feeling zurück: Mit 40 original-getreuen Hot Wheels-Boliden und einem Freund als Kontrahenten geht die Post ab! Loopings, Mega-Jumps und Pirouetten-Tricks in der Luft sind ebenso zu meistern wie gnadenlos harte Crashes. Acht Strecken stehen bereit, sie alle sind sehr spektakulär und bunt



Hot Wheels – Spaß auf kleinen Rädern.

ausgefallen. Manchmal zu bunt: Man erkennt in dem Farben-Dschungel die Strecke nicht mehr! Im 1-Spieler-Modus kann man sich mit den Computergegnern messen oder mit coolen Tricks Punkte sammeln. Müssen wir jetzt die Power-Ups erwähnen? Nee ...



Fazit: Wer schon immer Spaß an Spielzeug-Autos hatte, sollte sich dieses Modul mal ansehen. Spieler, die eine Rennsimulation suchen, sind bei *Hot Wheels Turbo Racing* allerdings vollkommen falsch.

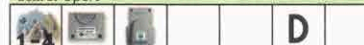
Wrestlemania 2000

Nintendo 64

Preis: ca. 130,- DM Termin: Dezember

Hersteller: Asmik/THQ Vertrieb: THQ

Genre: Sport



Die richtige Action steigt, wenn vier Spieler im Ring stehen.

Jedes Jahr streiten sich mehrere Hersteller um den Wrestling-Thron auf dem N64. *Wrestlemania 2000* hat diesmal gute Karten, der Toptitel zu werden. Zum einen gibt es nahezu unzählige Einstellungsmöglichkeiten (darunter das Erstellen eines eigenen Gürtels, einer eigenen Veranstaltung, ein Editor und viele Spielmodi). Außerdem fängt dieses Spiel die Wrestling-Atmosphäre richtig gut ein. Original Einzugs melodien und eine sehr gute Soundkulisse tragen dazu bei, dass man sich praktisch live vor Ort fühlt. Fünfzig verschiedene Wrestler, eine Vielzahl an verschiedenen Moves und Taunts und natürlich ein 4-Spieler-Modus geben dem Ganzen den letzten Feinschliff.



Fazit: *Wrestlemania 2000* ist eines der besseren Wrestling-Spiele für das N64. Einzig die Grafik kann nicht so ganz begeistern. Wrestling-Fans werden dank der scheinbar endlosen Langzeit-motivation sicherlich zugreifen. Alle anderen sollten mal Probe spielen.

Februar 2000

Castlevania 2

(Konami)

ECW Hardcore Revolution

(Acclaim)

EPGA Golf

(Infogrames)

Harvest Moon 64

(Crave)

Nuclear Strike 64

(THQ)

Game Boy Color

Dezember

Alice in Wonderland

(Nintendo)

Armorines: Projekt

S.W.A.R.M.

(Acclaim)

Bass Masters Classic

(THQ)

Beauty & the Beast

(Nintendo)

Babe –

Ein Schweinchen namens

(Crave)

Episode 1 Racer

(Nintendo)

FIFA 2000

(THQ)

Gauntlet Legends

(Konami)

Gex: Deep Cover Gecko

(Eidos)

Godzilla: Die Serie

(Crave)

G & W Gallery 3

(Nintendo)

Konami GB Coll. Vol. 1

(Konami)

Madden NFL 2000

(THQ)

Micro Machines 1+2

Twin Turbo

(THQ)

Muppets

(Take 2)

NBA Live 2000

(Electronic Arts)

NHL 2000

(THQ)

RTL World League Soccer

(THQ)

Stranded Kids

(Konami)

Tasmanischer Teufel:

Das verrückte Fressen

(Infogrames)

Reste

+++ Jetzt zugreifen! +++ 4,50 DM pro Heft +++ Jetzt zugreifen! +++ 4,50 DM

+++ 4,50 DM pro Heft +++ Jetzt zugreifen! +++ 4,50 DM pro Heft +++ Jetzt zugreifen! +++ 4,50 DM pro Heft +++ Jetzt zugreifen! +++

Reste

fun vision

5,90 DM

+++ Jetzt zugreifen! +++ 5,90 DM pro Heft +++ Jetzt zugreifen! +++ 5,90 DM

+++ 5,90 pro Heft +++ Jetzt zugreifen! +++ 5,90 DM pro Heft +++ Jetzt zugreifen! +++ 5,90 DM pro Heft +++ Jetzt zugreifen!

 Heft 39 Banjo-Kazooie • Goemon • Yoshi's Story • Forsaken • Otchi! • DKR • AeroFighters • T. Gear R.	 Heft 40 Forsaken • Gex • Mission: Impossible • Banjo-Kazooie • 1080° • Cruisin' World • DKR	 Heft 41 Gex 64 • Mission: Impossible • Forsaken • Banjo-Kazooie • Glover • Zelda • Turok 2 • WWF	 Heft 42 Legend of Zelda • Body Harvest • Sili • Color • Holy Magic Cent.	 Heft 43 Zelda 64 • Body Harvest • Turok 2 • Sili • Color • Holy Magic Cent.	 Heft 44 Rogue Squadron • Mario Party • Rush 2 • Beetle Adv. Racing • TabulaGo • Castlevania	 Heft 45 Episode 1 Racer • Shadowgate • C&C 64 • Super Mario Bros. DX • Superman • Dolphin	 Heft 46 Shadowman • Episode 1 Racer • Deep Cover Gecko • Conker's Pocket Tales • Lego Racer
---	---	--	--	---	--	---	---

**Ab zehn
NFV-Ausgaben
kostet
ein Heft nur noch
traumhafte**

4,50 DM!

Die NFV gibt es auch einzeln – Preise siehe oben!**

Der Tiptime-Index

Jede Liste kostet 3,- DM in Briefmarken (inkl. Porto & Verpackung). Beide Listen zusammen kosten nur 5,- DM (inkl. P. & V.)!

Der Spiele-Index

Geburtsdatum

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(NFV 48)

Und so bestellt Ihr: Kopiert diese Seite oder schneidet sie aus. Kreuzt die gewünschten Artikel an und legt der Bestellung einen Verrechnungsscheck (Ausland: Euroscheck!) oder deutsche Briefmarken in Höhe der Gesamtsumme (Einzelpreise siehe oben!) 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 vier Wochen betragen. Das Angebot gilt, solange der Vorrat reicht. Ausländische Briefmarken, Währungen oder internationale Wertgutscheine werden nicht akzeptiert!

WCW Mayhem

Nintendo 64

Preis: ca. 130,- DM

Termin: Dezember

Hersteller: EA Sports

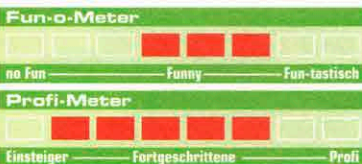
Vertrieb: Electronic Arts

Genre: Sport



Electronic Arts feiert seinen Einstand im Wrestling-Zirkus.

EA Sports hat seine WCW-Lizenz neu erworben und bringt jetzt das erste Spiel zum Kampfsportspektakel heraus. *WCW Mayhem* bietet über 60 Wrestler mit 600 Animationsphasen und eine intelligente Kamera. Dazu gibt es 15 WCW-Ringe (wie Thunder, Monday Nitro, Pay per View) und Zuschauer, die auf das Spielgeschehen wirklich reagieren. Genial ist es, dass ihr den Kampf hinter den Kulissen fortsetzen könnt.



Fazit: Die Kommentatoren legen sich ganz schön ins Zeug, da schlägt *WCW Mayhem* eindeutig *WWF Wrestlemania*. Jedoch muss man bei Grafik und Steuerung Abstriche machen.

Destruction Derby

Nintendo 64

Preis: ca. 130,- DM

Termin: Dezember

Hersteller: Looking Glass/THQ

Vertrieb: THQ

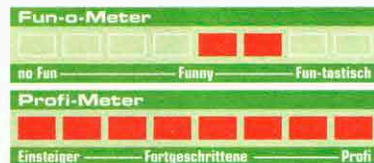
Genre: Sport



Gnadenloses Heizen sorgt hier für viele Stunden Multiplayer-Spielspaß!

Für alle Stau-Geschädigten hat THQ ein neues Entspannungsmittel erfunden: *Destruction Derby*! Hier geht es nicht um die schnellsten Rundenzeiten. Vielmehr dreht sich alles um möglichst stümperhaftes Rasen und das Verursachen von Blechschäden! Jedes zertrümmerte Fahrzeug

gibt Punkte! Vier Schwierigkeitsstufen, 12 Rennstrecken/Arenen und 24 Wagen stehen dem Heizer zur Verfügung. Im 4-Spieler-Modus könnt ihr euch in vier verschiedenen Disziplinen den Asphalt gegenseitig zur Hölle machen. Und natürlich gibt's neben dem Arcade-Modus auch eine Meisterschaft und das Zeitfahren. Also: Da ist alles drin, was euren Henkerstil aufblühen lässt!



Fazit: Wem echte Renn-Simulationen zu trocken sind, der liegt hier goldrichtig. Im Einzelspieler-Modus dient das Spiel dem Abreagieren und das Multiplayer-Chaos sorgt für eine Menge Spaß!

Paperboy 64

Nintendo 64

Preis: ca. 120,- DM

Termin: Februar 2000

Hersteller: Midway

Vertrieb: Konami

Genre: Action



Paperboy dürfte einigen von euch noch vom C64 bekannt sein. Ihr spielt einen Zeitungsjungen (den Paperboy), der in diversen Kleinstädten Zeitungen ausfährt. Nur mit einem Fahrrad und einem Stapel Zeitungen zieht ihr durch die Straßen. Schafft ihr es in vorgegebener Zeit alle Haushalte zu beliefern, die auf eurem Plan markiert waren, habt ihr ein Level geschafft. Autos, Haustiere und andere Widrigkeiten machen euch hierbei das Leben schwer.



Game Boy Color

Papyrus

Game Boy Color

Preis: ca. 70,- DM

Termin: November

Hersteller: Planet

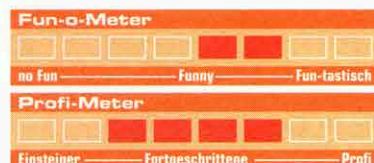
Vertrieb: Ubi Soft

Genre: Jump'n'Run



Das Level-design von Papyrus wurde wirklich liebevoll gestaltet.

Der Hohepriester Aker vergiftet den Pharaon Méren-Ré und entführt dessen Tochter Theti. Der Junge Papyrus geht mit Wurfgeschossen bewaffnet auf die Suche nach ihr. Ist sie gefunden, könnt ihr auch mit Theti weiterspielen: Das hat Einfluss auf den späteren Spielverlauf – Papyrus wird gerne handgreiflich, während Theti im Notfall ihre Gefolgsleute einsetzt. Grafisch macht *Papyrus* insgesamt eine gute Figur, nur in dunklen Pyramiden oder Höhlen muss man manchmal sehr genau auf den Bildschirm starren. Kleine Mankos sind die ungenaue Kollisionsabfrage und die etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung im Wasser. Mit dem versteckten „Ubi Key“ schaltet ihr per Infrarot-Schnittstelle in anderen Ubi-Spielen geheime Level frei.



Fazit: *Papyrus* ist auf den ersten Blick ein guter Titel, hat aber ein paar kleine Schönheitsfehler. Die Atmosphäre macht jedoch einiges wett.

All Star Tennis '99

Game Boy Color

Preis: ca. 70,- DM

Termin: bereits erschienen

Hersteller: Ubi Soft

Vertrieb: Ubi Soft

Genre: Sport

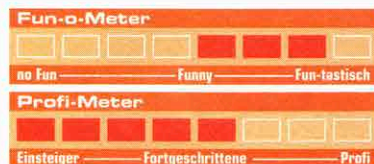


All Star Tennis ist das GBC-Tennis-Spiel schlechthin! Vom Single-Match bis hin zum Doppel per Link-Kabel. Bis zu zwölf verschiedene Charaktere sind hier anwählbar. Darunter sind Stars wie Michael Chang oder Jana Novotna. Im Spiel gibt es alle regulären Ballschläge. Ob ein Spin oder



Tennis mit großen Stars am Taschenspieler-Gerät: All Star Tennis von Ubi.

Lob ausgeführt wird, alles ist möglich. Die drei verschiedenen Spiele-Modi bereichern das Spiel, von Langeweile ist hier keine Rede.



Fazit: Jeder, der ein Tennis-Fan ist, sollte ein Blick auf *All Star Tennis '99* werfen. Denn mit der neuen Spielvariante „Bomb-Mode“ kommt was ganz Neues auf den GBC.

Thrasher: Skate and Destroy (Take 2)

Top Gear Rally 2 (Mitsui)

WWF Wrestlemania 2000 (THQ)

Yoda Stories (THQ)

Januar 2000

Azure Dreams (Konami)

Cross Country Racing (Konami)

Daffy Duck (Infogrames)

Dragon Quest Monsters (Eidos)

Konami Winter Games (Konami)

Lufia (Crave)

Marble Madness (Konami)

Rampage 2 Universal Tour (Konami)

Ready 2 Rumble Boxing (Konami)

Tom & Jerry (Take 2)

Februar 2000

Battletanx (Infogrames)

International Track & Field (Konami)

Janosch (Infogrames)

NBA Live 2000 (THQ)

TOCA Touring Car Championship (THQ)

Tonka Raceway (Take 2)

Die nächste
Nintendo
Fun Vision
mit den
informativen
Game Guides
und den
neuesten
Nachrichten
erscheint
bereits am
26. Januar
2000!
Prost Neujahr!

NFVs zehn Dinge ...

... die ihr unbedingt über das Kult-Softwarehaus **Yamagiwa** wissen solltet!

Was ist Yamagiwa?

Ursprünglich ist Yamagiwa ein Geschäft, das sich auf Elektro-Artikel (wie Lampen, Heizungen) spezialisiert hat. Heute bekommt man dort alles, was mit Strom und/oder Unterhaltung zu tun hat – von der Musik-CD bis hin zur Super-Spielekonsole ...

Wo finde ich Yamagiwa?

Japan-Reisende hergehört: Yamagiwa findet ihr in Yokohama, Osaka, Sendagaya, Kyoto – und natürlich in Akihabara, Tokio! Und dort gleich viermal!



Herr Itoh von Yamagiwa führte uns durch die Welt der japanischen Videospiele.

Da gibt's Spiele?

Klar: Etwa 20.000 Module, CDs und DVDs werden jeden Monat bei Yamagiwa verkauft. 5.000 verschiedene Titel sind sofort lieferbar – ein Wunderland für jeden Spielefan!

Und das N64?

Nintendo-Spiele werden zu meist im Sommer (Ferien!) und zu Weihnachten (Ge-



Filmheld Gamera (ein Freund von Godzilla) preist Sportspiele an.

chenke) verkauft. Die Zielgruppe ist in der Regel jung. Doch das hat sich mit Pokémon auch geändert – dieser Virus befällt von vier bis 94 Jahren jeden Spieler ...

Wie viel N64 gibt es fürs Geld?

Im August kostete das N64 etwa 220,- DM (13.800 Yen, siehe Itoh-Foto) und war damals etwas billiger als in Deutschland. Mittlerweile ist der Preis in Japan auch auf ca. 200,- DM gesunken.

Was kann ich sonst noch kaufen?

Beliebt sind vor allem Soundtrack-CDs zu Videospielen. *Zelda*, *Super Mario*, *Final Fantasy* ... Einige Werke werden sogar mit großen Orchestern aufgenommen oder auf Klavier gespielt.



Riesenauswahl: Videospiele, Soundtracks (vorne) und jede Menge Merchandise!

Ist das alles?

Nein, denn gerade der Anime-, Kino- und Manga-Bereich bei Yamagiwa ist groß. Auch hier gibt es neben Filmen und Soundtracks noch Kostüme (!) und Action-Figuren (siehe Gamera-Foto).

Und sonst?

Regelmäßig gibt es bei Yamagiwa Starauftritte der japanischen Musik-Prominenz, wie von der Sängerin Sakurai Tomo.



Yamagiwa Soft in Akihabara, Mekka der Videospiele.

Was ist beim Einkauf zu beachten?

Dass man hier sein Kreditkarten-Limit sprengen kann, ist klar. Bringt jemanden mit, der euch auch vorlesen kann was ihr da eigentlich kauft ... (Eine böse Überraschung, wenn die scheinbare Schallplatte eine NTSC-Laserdisc ist!) Und denkt daran, dass der deutsche Zoll auf große Taschen und überfüllte Koffer scharf ist ...

Was ist eigentlich Akihabara?

Akihabara war früher eine Stadt der unteren Samurai. Nach dem zweiten Weltkrieg florierte hier der Schwarzhandel – mit Radio-Bauteilen! 1951 griff die Regierung durch und sorgte dafür, dass die Händler Läden eröffneten. Heute ist Akihabara das Mekka der Technik-Freunde. Jede japanische Erfindung hat hier ihre Premiere!



Lösungsbücher gibt es für fast jedes Spiel – Japan-Korrespondentin Tomomi Kakizawa hat sich Mario Golf ausgesucht.

Nintendo Fun Vision IMPRESSUM

Herausgeber:

Wolfgang Lutterbach
(verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Chefredaktion:

Oliver Gubba (og)

Redaktion:

Nicole Schaub (nis), Daniele Buffano (db), Gordon Vetter (gv), Jörg Reisinger (jr), Kenan Demic (kd), Pablo Kordonias (pk)/ Art + Work GmbH, Frankfurt

Japan-Korrespondenz:

Tomomi Kakizawa

USA-Korrespondenz:

Peer Schneider

Redaktionsadresse:

Nintendo Fun Vision,
Bernstrasse 38,
60 437 Frankfurt,
Telefon: (0 69) 500 80-0,
Telefax: (0 69) 500 80-11
e-Mail: tipptime@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, Bernstrasse 38,
38, 60437 Frankfurt,
Telefon: (0 69) 5 00 80-50,
Telefax: (0 69) 5 00 80-51

Lithografie:

MType, Saarbrücken

Druck:

GD Gotha Druck, Weimar

Vertrieb:

VJ Verlagsunion KG, Wiesbaden

Erscheinungsweise:

zweimonatlich (zzgl. Sonderhefte)

Abonnement:

6 Ausgaben: Inland DM 30,-;

Ausland DM 40,-

Abonnementverwaltung:

Pro Verlag GmbH,
Bernstrasse 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, Bernstrasse 38, 60 437 Frankfurt; Geschäftsführer: Wolfgang Lutterbach.

Für unverlangt eingesandtes Bild- und Textmaterial wird keine Haftung übernommen. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Gerichtsstand ist Frankfurt/Main.

In unregelmäßigen Abständen erscheint Nintendo Fun Vision zusammen mit einer Werbebeilage (Comic, Videokassette o. ä.). Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

für Anfänger Folge 43

DIE REGIERUNG GIBT BEKANNT:

WARNUNG

BEACHTEN SIE DIE FOLGENDEN WARNHINWEISE

• UNTER ALLEN AUSSER-IRDISCHEN LEBENSFORMEN SIND BISHER 4 VERSCHIEDENE ARTEN REGISTRIERT WORDEN. EINIGE VON IHNEN BESITZEN DIE FÄHIGKEIT GEGENSTÄNDE ZU BENUTZEN UND EINIGE VON IHNEN SIND BEWAFFNET.

CA. 5 M

CA. 1,80 M

AN ALLE ERDBEWÖHNER

Eine unbekannte Lebensform hat die Erde angegriffen und weitläufige Regionen in Sibirien, Südamerika, Thailand und Ägypten infiltriert und besetzt. Tausende von Menschen wurden bereits getötet.

BIS JETZT IST UNKLAR, OB UND WANN WEITERE GEBIETE ANGEGRIFFEN WERDEN. BEI DER LEBENSFORM HANDELT ES SICH UM INSEKTENARTIGE WESEN VON MITTLERER BIS HOHER INTELLIGENZ. SIE ERREICHEN EINE GRÖSSE VON BIS ZU 5 M HÖHE UND MEHREREN METERN LÄNGE.

DIE ALIENS GEHEN SYSTEMATISCH VOR, JAGEN VORWIEGEND IN GRUPPEN UND SIND ÄUSSERST AGGRESSIV. SOLLTEN SIE EINE DIESER AUSSERIRDISCHEN LEBENSFORMEN SICHTEN, INFORMIEREN SIE UMGEHEND DIE POLIZEI ODER ARMEE UND EVAKUIEREN SIE DIE GESAMTE REGION.

Leisten Sie keinen Widerstand. Flucht ist der einzige Ausweg.

ARMORINES
PROJEKT S.M.A.R.M.

• DIE ALIENS SONDERN TOXISCHE STOFFE AUS, DIE ZU SCHWEREN VERÄTZUNGEN DER ATEM-WEGE FÜHREN.

• DIE UNBEKANNTE SPEZIES ERREICHT NACH BISHERIGEN ERKENNTNISSEN EINE GRÖSSE VON BIS ZU 5 M.

• DER KÖRPER WIRD VON EINEM EXOSKELETT AUS EXTREM HARTEM, CHITINARTIGEM MATERIAL GESCHÜTZT.



GAME BOY COLOR



ARMORINES (TM) & (C) 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc.

(r) & (c) 1999 Acclaim Entertainment, Inc. Developed by Acclaim Studios London.

HOCHSPANNUNG ERLEBEN

Acclaim

gib alles.

**SUPER
MARIO BROS.**
Deluxe

Dein Herz rast. Deine Finger zittern. Dein Game Boy Color ist der ultimative Spielespaß für unterwegs. In sechs neuen Farben!

Und wer hüpf und rennt da? Super Mario!

Der Klassiker ist wieder da:

Super Mario Bros. Deluxe.

Jetzt auch für den Game Boy Color.

GAME BOY COLOR

feel everything everywhere

