



Nintendo



Nintendo®

www.funvision.de

fun VISION

2/2000 Ausgabe
Nr. 49
Februar/März
5,90 DM
45,- €/\$/5,90 sfr D 30739



**Weltexklusiv
in NFV: DK 64-
Comic (Teil 2)**

**Mit der Komplett-
lösungs von Donkey
Kong 64 (Teil 2)**

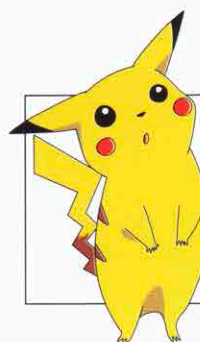


Der Spieleheld des Millenniums

**Donkey Kong ist der
absolute Nintendo-Held!**

**BANJO-TOOIE
& POKÉMON
STADIUM**

Erste Bilder von den
Spielehits des Frühjahrs!



**Pokémon-
Tabellen-Power:
Alles wichtige
über die
Mini-Helden**



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



**Nintendos neuer
Pokémon-Spot**



vom Jagdfieber gepackt



Bei Pokémon™, dem spannenden neuen Game Boy™ Spiel von Nintendo®, spielt Ash die Hauptrolle. Er hat sich in den Kopf gesetzt, größter Pokémon-Trainer aller Zeiten zu werden – und du kannst ihm dabei helfen. Insgesamt sind 150 verschiedene Pokémon einzufangen und zu trainieren. Aber sieh dich vor! Hinter jeder Ecke, hinter jedem Baum kann eines lauern. Und die sind erst mal ziemlich unfreundlich. Nur mit der richtigen Strategie lassen sie sich fangen – und mit ein paar Tipps geht's leichter!

Achtung! Im Wald krabbelt's gewaltig



Wer den Vertania-Wald durchquert, sollte das Unterholz im Auge behalten. Hier wurden angehende Pokémon-Trainer in letzter Zeit häufig von kriechenden Pokémon angegriffen. Gerade Spieler der Roten Edition berichten über eine wahre Invasion von Raupys und anderen giftigen Krabbeltwesen.


POKÉMON
Schnapp' sie Dir alle!™

© 1998, 1999, 1999 Nintendo / Creatures, Inc. / GAME FREAK, Inc.
™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999 Nintendo.



NFV 2/2000

Na dann, prost Neujahr!

Eieiei, ein kleiner Fehler, und schon rennt uns halb Deutschland die Bude ein: Ja, es hätte im Zusammenhang mit DK64 der Zusatz „Teil 1“ auf dem Cover stehen können. Aus Fehlern wird man ja klug – den Rest der Komplettlösung gibt es in diesem Heft. Viel Spaß beim Lesen!

EDITORIAL



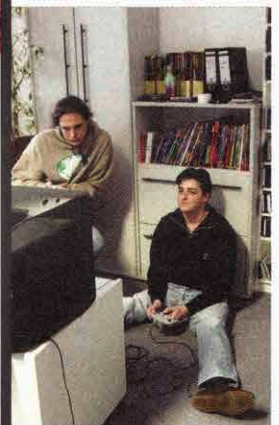
Und noch einer!

Pablo hat heimtückisch einen seiner Kumpel in die Redaktion geschleppt: Daniel Tomys. Wieder ein neuer Mitarbeiter unter unserer Knute! Herzlich Willkommen und viel Spaß!



Big Brother

is taking pictures ... Vollkommen gefesselt widmen sich Daniele (unten) und Gordon einem Spieletest. So ist es brav, Jungs!



Gutes Ohmen?

Was weiß Nintendo schon, was sie uns nicht sagen wollen? Schaut mal auf diese Weihnachtskarte: Da hängt doch tatsächlich ein Delfin im Bilderrahmen. Ein gutes Ohmen für 2000? Hoffen wir's! Prost Neujahr!



Was genau unsere liebe Anne da mit dem Weihnachtsmann macht, darüber wollen wir eigentlich nicht länger nachdenken. Ne ... (Anne sorgt bei A+W u. a. dafür, dass die Kuriere nicht frech werden.)



SIEH DA! DADDY KONG! DAS IST DAS SCHÖNSTE! (schrillen)

WIE SIEHST DU AUS? (schrillen)

WAS SIEHST DU? (schrillen)

WAS SIEHST DU? (schrillen)

DONKEY KONG 64

BUMM-BADABUMM IM LIRWALD TEIL 2

Game
Die Les
ww
vision
hab
wähl
Se
steh

Seite 65

blau.

eine von sechs farben aus der N64 color edition.



Nintendo®

NINTENDO⁶⁴



Feel Everything

Graue Mäuse gibt es da draußen schon genug. Jetzt kommt die Nintendo 64 Color Edition in sechs coolen Clear Colors. Welche passt am besten zu Dir? Ocean Blue, Jungle Green, Atomic Purple, Smoke Black, Sun Orange oder Fire Red? Such Dir eine aus und steig ein in die geballte 64-Bit-Power von Nintendo. Dagegen sehen andere Konsolen ganz schön blass aus. www.nintendo.de





INSIDE

Am Ende

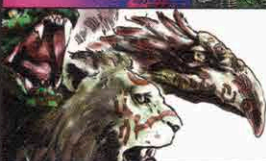
Der Spielzeughersteller Hasbro hat über 2.000 Arbeitsplätze gestrichen und nun auch seinem Entwickler-Team Micro-Prose (*Star Trek TNG: Future's Past* SNES) den Hahn abgedreht. Rund 100 Programmierer stehen auf der Straße.

Monstermäßig

Konami und die Universal Interactive Studios kooperieren jetzt. Konami übernimmt Produktion und Vertrieb aller Universal-Titel und bereitet neue Spiele für „Konsole der nächsten Generation“ vor. Dazu gehören Lizenzen von Jurassic Park, Bruce Lee, Universal Studio Monsters u. a. Da Konami mit der Tochterfirma Mobile 21 in die Dolphin- und Game Boy Advanced-Entwicklung investiert, sind Spiele für diese beiden Konsolen sehr wahrscheinlich.

Internet-Shop

Konami bietet jetzt Spiele zu Sonderpreisen über das Internet an. Den Anfang macht(e) *Superman* (N64) für 69,- DM. Surft zu: www.konami-europe.com



Die Hölle tut sich auf.

Armeen der Finsternis

Konamis Castlevania – Legacy of Darkness verbindet Gegenwart und Vergangenheit. Ihr spielt alte und neue Level bunt gemischt.

Was ist dieses Spiel eigentlich? Ein Prequel? Ein Sequel? Oder beides? Wie ihr seht, hat es uns total verwirrt – versuchen wir mal die ganzen Zeitlinien auseinander zu dröseln!

Acht Jahre vor *Castlevania 64* entsteigt der Vampir Graf Dracula der Gruft und sammelt Rekruten für seine Armee der Finsternis. Die Aufzeichnung dieser grausamen Vorgänge findet ihr in *Castlevania: Legacy of Darkness* (ehemals *Castlevania: Special Edition*).

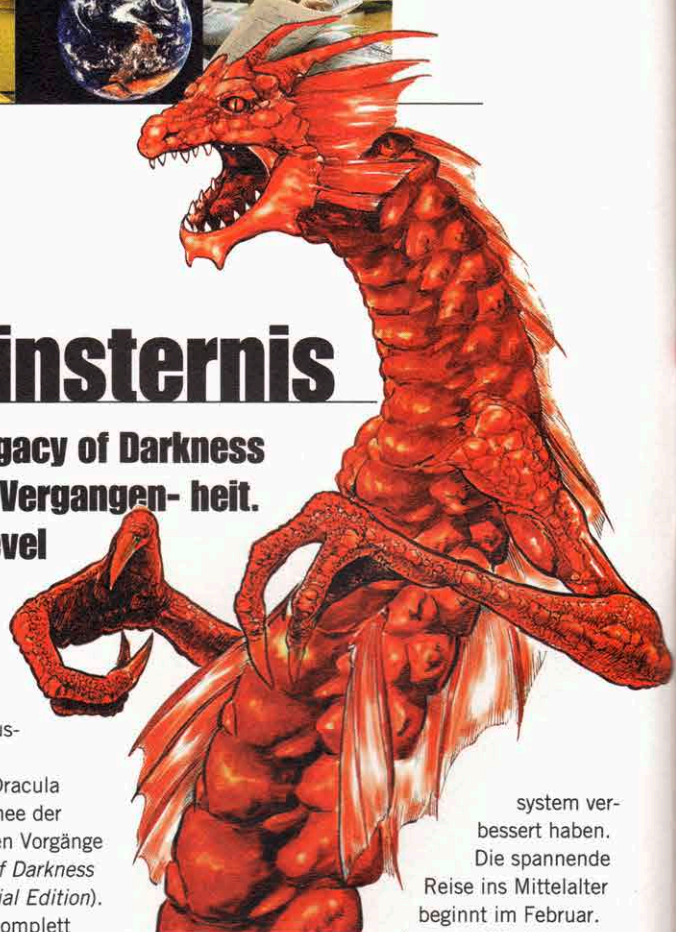
Konami erfindet hier kein komplett neues Spiel: Vielmehr wird das erste N64-*Castlevania* teilweise erneut verwendet, teils verändert, teils neu geschaffen.

Zu Beginn von *C:LoD* steuert ihr Cornell, einen Wolfsmenschen. Acht Jahre vor der Handlung von *Castlevania* kämpft er in menschlicher Form und als Werwolf gegen den Grafen Dracula. Sein Ziel ist die Rettung seiner Schwester Ada ...

Der zweite Haupt-Charakter ist Henry, den ihr im ersten Abschnitt des Spiels mit Cornell vor dem Kettensägen-Schwinger aus dem Garten rettet. Im zweiten Abschnitt ist Henry erwachsen und geht auf die Suche nach Kindern, die im Schloss Zuflucht gesucht haben. Henry besucht genau die Level, die ihr schon aus *Castlevania 64* kennt, aber mit einem großen Unterschied: Er hat nur genau sieben Tage Zeit und alle Türen stehen ihm offen. Henry tritt als Ritter in voller Rüstung mit Schwert und – erstmals in einem *Castlevania*-Spiel – Pistole auf!

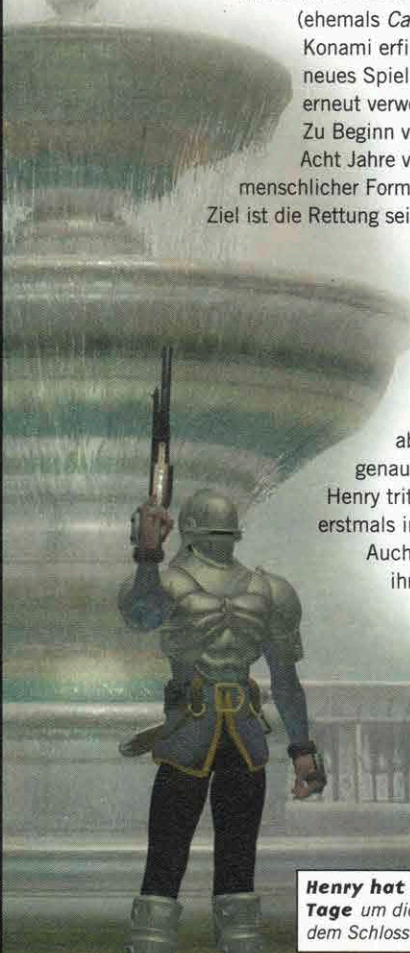
Auch Reinhard Schneider und Carrie Fernandez haben ihre Auftritte, doch über ihre Zeitlinien ist noch nichts bekannt. Im Internet wird von einer weiteren Figur gemunkelt, die wir allerdings nicht bestätigen können. Konami verspricht jedenfalls eine Gruselgeschichte voller Überraschungen und Wendungen.

Levelmäßig wird oft auf bestehende Grafik zurückgegriffen, allerdings erscheint die Umgebung weniger verfallen. Zusätzlich gibt es komplett neue Areale, wie das große Schiff am Anfang. Die Steuerung ist gleich geblieben, jedoch will Konami das Kamera-

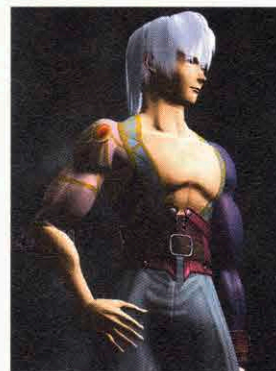


system verbessert haben. Die spannende Reise ins Mittelalter beginnt im Februar.

Legacy of Darkness wird das Expansion Pak unterstützen und komplett in Deutsch erscheinen.



Henry hat sieben Tage um die Kinder aus dem Schloss zu retten.



Neben dem Wolfsmensch Cornell treten noch drei weitere Helden in *Castlevania* an.



Armee der Finsternis: Skelette fallen über ein Dorf her und brennen es nieder.



Werwölfe sind wasser-scheu. Darum müsst ihr vom sinkenden Schiff fliehen!



Der neue Held Henry wehrt sich mit einer sechs-schüssigen Pistole.



Im Gartenlabyrinth rettet ihr den jungen Henry. 8 Jahre später ist er selbst ein Held!



Hauch des Drachen. Die Arme des Ungetüms wachsen nach: Zielt auf den Kopf!

Playcom

Software Vertriebs GmbH

Nintendo®

Game Boy

SOFTWARE

A Bug's Life (Color)	dt	34.99
Asterix & Obelix (Color)	dt	59.00
Casper (Color)	dt	* 59.99
Daffy Duck (Color)	dt	* 59.99
Ein Schweinch. namens Babe Color	dt	* 59.99
Game & Watch Gallery 3 (Color)	dt	* 44.99
Mission Impossible (Color)	dt	59.99
Mortal Kombat 4 (Color)	dt	24.99
MS Pac Man & Super Pac Man Color	dt	59.99
Pac Man & Pac Panic (Color)	dt	59.99
Pitfall (Color)	dt	29.99
Pumuckl (Color)	dt	59.99
Tabaluga (Color)	dt	59.99
Tarzan (Color)	dt	59.99
Turok Rage Wars (Color)	dt	59.99

Game Boy Color inkl. Batterien div. Farben
dt DM 149.00

HARDWARE

Game Boy Color inkl. Batt. - div. Farb.	dt	149.00
Game B. Pocket inkl. Batt. - div. Farb.	dt	109.99
Game Boy Shockwave Color	dt	28.99
Game Boy Shockwave Pocket	dt	28.99
Game Boy Smartcom (Datenbank)	dt	69.99
Game Boy Worm Licht - div. Farben	dt	* 19.00
GB Licht & Lupe (für Color & Pocket)	dt	14.99
Pumuckl Case Color Gameboy	dt	* 19.99

Game Boy
Shockwave Color
dt DM 28.99



Versand

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



A Bug's Life Color
dt DM 34.99



Mission Impossible
Color dt DM 59.99



Mortal Kombat 4
Color dt DM 24.99



MS Pacman & Super
Pac Man Color
dt DM 59.99



Pitfall Color
dt DM 29.99



Turok Rage Wars
dt DM 59.99



0361 - 49 29 300
Fax: 0361 - 49 29 292 * eMail: Info@playcom.de

Nintendo 64

SOFTWARE

A Bug's Life	dt	* 99.99
Armored in Project Swarm	dt	* 89.99
Donkey Kong 64 + Expansion Pak	dt	129.99
Fighting Force 64	dt	* 109.99
Jetforce Gemini	dt	109.00
Mario Party	dt	89.00
Rainbow Six	dt	94.00
Rayman 2	dt	109.99
Revolt	dt	99.99
South Park Rally	dt	* 89.99
Starcraft 64	dt	* 109.99
Super Smash Brothers	dt	89.99
Tony Hawk's Skateboarding	dt	* 99.99
Top Gear Rally 2	dt	* 114.99
Turok Legendes d. verlorenen Landes	dt	89.99
Turok Rage Wars	uk	99.99
Vigilante 8 Second Offense	dt	* 99.00
WCW Mayhem	dt	* 99.00

SONDERANGEBOTE

Aero Gauge	dt	39.00
F1 Pole Position 64 (F1 Grand Prix)	dt	39.99
Knife Edge	dt	34.99
Robotron 64	dt	19.99
Wipe Out 64	dt	29.99



Donkey Kong 64
+ Expansion Pak
dt DM 129.99



South Park Rally
dt DM * 89.99



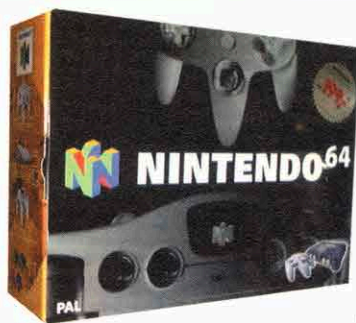
Turok Legendes des
verlorenen Landes
dt DM 89.99



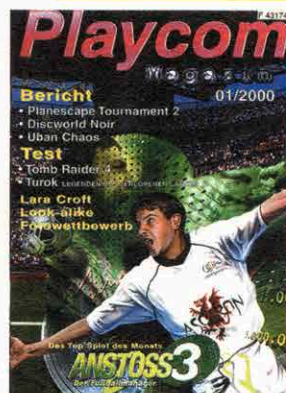
Wipe Out 64
dt DM 29.99

HARDWARE

Nintendo 64 ohne Spiel - div. Farben	dt	199.00
Evolution Control System	dt	109.00
Expansion Pack Joytech 4MB RAM	dt	39.99
Joy. Joytech Plus N64 - div. Farben	dt	34.00
Joypad N64 (Original) - div. Farben	dt	49.99
Lenkrad 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
Rumble Pak Joytech Plus 1MB	dt	19.99
Rumble Pak Joytech wiederaufladbar	dt	29.00



Nintendo 64 ohne Spiel div. Farben
dt DM 199.00



Händleranfragen erwünscht!
Schriftlicher Gewerbenachweis
erforderlich!

Zu jeder Bestellung erhalten Sie kostenlos die jeweils nächsten 3 Ausgaben des Playcom Magazins frei Haus geliefert. Das Playcom Magazin ist vollgepackt mit brandheißen Infos, den aktuellsten News und Previews zu Spielen und Zubehör aller Systeme, sowie mit den neuesten DVD-Filmen. Dieses Angebot sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen.

Donkeys Rückkehr

Nintendo Japan arbeitet an einer Neuauflage von *Donkey Kong Land 3*! Das erfolgreiche Game Boy-Spiel erscheint als *Donkey Kong GB: Kiddie Kong & Dixie Kong* exklusiv für den GBC Ende



Eine lustige Fahrt im Bob – vergesst die Bananen nicht!

Januar im Land der aufgehenden Sonne. Das Spiel selbst wurde vor etwa zwei Jahren bei Rare (England) im modernen ACM-Verfahren (Advanced Computer Modeling) entwickelt. Technisch gibt es für das tragbare Spielsystem nichts besseres. Bislang ist noch nicht bekannt, ob dieses Spiel auch in Deutschland erscheinen wird. Wir bleiben für euch dran!



Das Jump'n'Run *Banjo-Tooie* (N64) wird auf der Electronic Entertainment Expo im Mai in Los Angeles der Öffentlichkeit vorgestellt. Doch heute bereits gibt es die ersten Screenshots von diesem Knallerspiel!

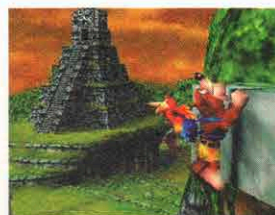
Banjo-Tooie ist ein Spiel mit mindestens acht riesigen Welten, in denen bekannte und neue Gestalten ihr Unwesen treiben. Die Welten sind in 150 Areale unterteilt, außerdem warten acht gemeine Endgegner auf euch. Wieder gibt es zahlreiche Mini-Spiele (in jedem Level eines!) und die Helden Banjo und Kazooie können sich in neue Wesen verwandeln (z. B. der Vogel in ein Pterodaktyl). Erstmals ist Kazooie in der Lage seinen Rucksack zu verlassen und allein auf

Abenteuersuche zu gehen! Auch der Zauberer Mumbo Jumbo steigt in die Riege der spielbaren Helden auf! Die Frage ist jetzt nur, wie werden die unzugänglichen Level aus *Banjo-Kazooie* geöffnet?

Teile von Wozza's Cave: The Ice Key, Treasure Trove Cove: Sharkfood Island und Gobi's Valley: Gobi's Door waren bislang verschlossen. Rare sagte dazu: „Wir haben einige



Der Zauberer Mumbo Jumbo ist erstmals als steuerbare Figur mit dabei!



Die Grafik wird wahrscheinlich das Expansion Pak unterstützen und sieht toll aus.



Endboss: Wer die Mumie weckt, sollte sich nicht wundern, wenn sie sauer wird!

Versproc

Am Ende von Banjo-Kazooie (N64) hieß es, dass die beiden Jump'n'Run-Helden von Rare wiederkommen. Nun, sie halten ihr Versprechen!

Areale in *Banjo-Kazooie* untergebracht, die erst erreichbar sind, wenn man *Banjo-Tooie* spielt. Die geheimen Szenen, die am Schluss des ersten Spiels gezeigt werden, kommen erst im zweiten Teil vor. Bis dahin kann man zwar die Videos sehen, aber noch nicht hinspielen.“ Wie genau dieses Geheimnis erreicht wird, ist noch nicht klar – Rare wird es wohl im Mai in Los Angeles bekanntgeben. Vielleicht handelt es sich ja um einen Cheat Code – LucasArts hat es mit dem Naboo Fighter in *Star Wars: Rogue Squadron* vorgemacht! Ihr seht, die ganze Sache ist noch ziemlich geheimnisvoll. Wir sind gespannt!



Da hat sich Kazooie aber viel vorgenommen. So ein großes Ei – eieiei.



Mit Spezialschuhen erklimmt Kazooie auch die steilsten Hochhäuser.



Verwandlung macht es möglich: Als Pterodaktyl habt ihr mehr Power.



Statt wie die Kongs in einer unsteuerbaren Lore zu hocken bevorzugt Banjo die Draisine.



Helden der Manege.



Ein Vogel, ein Flugzeug oder Superman?



Saffires Götterdämmerung

Das amerikanische Entwickler-Team Saffire hat große Pläne mit seinen *Young Olympians*.

Romane, Comics und ein Videospiel für N64 oder Dolphin – da sind sich die Entwickler noch nicht so sicher. Das extra von Saffire (*Xena – Warrior Princess* N64) angefertigte Entwickler-



Kristina Scarpino ist das Modell für Priscilla und entwickelt bei Saffire Game Boy-Spiele.

System SAGE ist jedenfalls zukunftssicher und für Dolphin gemacht. Das Spiel selbst handelt von fünf jungen Leuten, die von griechischen Göttern abstammen. Sie treten überirdischen Bösewichten entgegen, deren Anführer Fiendus, der Sohn des Hades, ist. Eine archäologische Expedition hat nämlich das Siegel der Unterwelt zerbrochen ... Da die griechischen Götter anderweitig verhindert sind, müssen ihre Erben ran – die *Young Olympians*. Erste Spielszenen werden wahrscheinlich auf der E³ (Los Angeles) im Mai zu sehen sein.

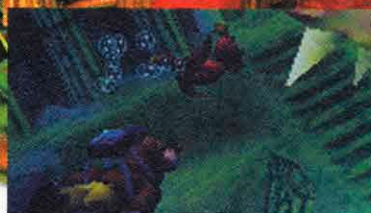
hen ist versprochen



Mumbo Jumbo und die Tücken der Technik.



Im U-Boot kämpfen die beiden gegen den großen Kraken.



Auch unter Wasser gibt es einiges zu erkunden.



Auf der Flucht vor dem Flammenmonster in der Lava-Hölle.

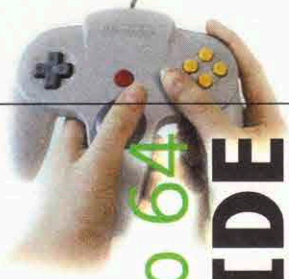


Boogerman? Über dieses Bild wollen wir eigentlich nicht genauer nachdenken.



Eine Verwandlung? Das sieht doch tierisch nach Urzeit-Banjo-Kazooie aus ...





nintendo 64

GAME GUIDE



Donkey Kong (DK)

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

Instrument:
Boom-Bongo

Waffe:
Kokos-Kanone

DK-Sockel:
Pavian Perplexer

DK-Fass:
Kong Power

DK-Move:
Gorillagriff

Donkey Kong 64

Donkey Kong 64



Allgemein Die Gegenstände



Bananen gibt es in fünf verschiedenen Farben. Jeder Affe kann nur die Bananen seiner eigenen Farbe einsammeln. In jedem Level gibt es 100 Bananen von jeder Farbe.



Goldene Bananen gibt es insgesamt 201. Ihr benötigt jeweils eine bestimmte Anzahl um das nächste Level zu betreten. Jeder Kong kann pro Level 5 goldene Bananen sammeln.



Springt ihr in eines der **Bonus-Fässer**, so gelangt ihr zu einem der Bonusspiele. Schafft ihr es, die euch gestellte Aufgabe innerhalb des Zeitlimits zu erfüllen, bekommt ihr eine goldene Banane.



Alle fünf Helden haben ihr eigenes **Fass**. Benutzt man dieses Fass, kann man damit eine Spezial-Fähigkeit ausführen. Ein DK-Fass kann allerdings nur von DK benutzt werden, ein Diddy-Fass nur von Diddy usw.



In diesem **Fass** „warten“ eure Gefährten. Zu Beginn des Spiels ist das Fass bis auf DK noch leer. Nach und nach gesellen sich auch die anderen Kongs hinzu.



Vollgestopft mit hochexplosiven Utensilien ist das **TNT-Fass** genau die richtige Waffe gegen Endgegner. Army Dillo und Dogadon kriegen das mehrmals zu spüren.



Es gibt pro Level jeweils zwei **Bananaporter** mit der selben Zahl. Bevor ihr die **Bananaporter** benutzen könnt, müsst ihr sie jedoch beide aktivieren. Es genügt, wenn ihr sie einfach berührt.



Die **Kong-Pads** funktionieren ähnlich wie die Kong-Fässer. Um sie zu benutzen müsst ihr euch lediglich draufstellen und **Z** betätigen.



Es gibt fünf verschiedene **Musik-Pads**. Stellt ihr euch mit dem richtigen Affen drauf und spielt euer Instrument, kann das z. B. einen vorher verschlossenen Durchgang öffnen.



Benutzt ihr eines der **Kampf-arena-Pads**, findet ihr euch im Kong-Kampf wieder. Hier gilt es innerhalb eines festgesetzten Zeitlimits jeden Kremling k. o. zu schlagen, ohne selbst in die Tiefe zu stürzen.



Auch die **Bananen-Münzen** gibt es in fünf verschiedenen Farben. Und jeder Kong kann nur die Münzen seiner eigenen Farbe einsammeln. Ihr benötigt sie um bei Cranky, Funky und Candy zu bezahlen.



Sammelt ihr mit einem Charakter 75 Bananen in einem Level, so erhaltet ihr eine goldene **Bananen-Münze**. In jedem Level gibt es also 5 goldene Bananenmünzen zu ergattern.



Die **Nintendo-Münze** ist nicht leicht zu bekommen. Ihr braucht sie allerdings um zum finalen Endgegner vorzudringen. Spielt den DK-Automaten in der Fabrik Fatal zweimal durch und sie gehört euch.



Sobald ihr 15 goldene Bananen eingesammelt habt, könnt ihr bei Cranky den Klassiker **Jetpak** spielen. Erzielt 5000 Punkte und auch die **Rare-Münze** gehört euch.



Diese **Schalter** findet ihr in der Regel über einem Tor oder einer Tür. Man kann sie nur mit der richtigen Waffe öffnen. Das Symbol auf der Front zeigt euch, welchen Kong ihr hier einsetzen müsst.



Die **Kong-Schalter** gibt es in drei verschiedenen Farben. Ihr benötigt aber jeweils die entsprechende „Primatenpower“ von Cranky um sie aktivieren zu können.



Diddy Kong (DD)

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

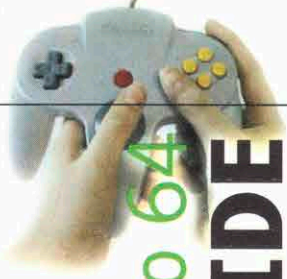
Instrument:
Krawall-Klumpfe

Waffe:
Peanut-Pistolen

DD-Sockel:
Primatensprung

DD-Fass:
Raketenrocke

DD-Move:
Schimschu-Rempler



nintendo 64

GAME GUIDE

GAME GUIDE • Donkey Kong 64

Allgemein Gegenstände (Fortsetzung)



Orangen findet ihr fast überall. Ihr benötigt sie um an einigen härteren Gegnern beizukommen, die mit anderen Mitteln nicht zu besiegen sind.



In jeder **Melonenkiste** befinden sich vier Melonenteile, die eure Energie wieder auffüllen. Sie sind eher selten.



Sobald ihr euch von Candy ein Instrument besorgt habt, könnt ihr mit Hilfe dieser **Kopfhörer** eure Musik-Kraft wieder auffrischen.



Hat Tiny erstmal die Feen-Insel besucht und die Bananen-Kamera erhalten, könnt ihr auf die Foto-Jagd nach den versteckten Feen gehen. Pro Foto benötigt ihr einen **Film**.



Wer ein Kong-Fass benutzt, kann für begrenzte Zeit die Spezial-Fähigkeit des jeweiligen Affen benutzen. Je mehr **Kristall-Kokosnüsse** ihr besitzt, desto mehr Zeit habt ihr auch.



Da Donkey Kong K. Lumsy versprochen hat ihn zu befreien, müsst ihr euch auf die Suche nach den acht **DK-Schlüsseln** machen. Jeder Endgegner trägt einen bei sich.



Nach jedem bestandenen Kong-Kampf gibt's zur Belohnung eine **Kong-Kampf-Krone**. Mindestens vier davon sind nötig um zu King K. Rool zu kommen.



Die **Blaupausen** spielen eine wichtige Rolle im Spiel. Für jede Blaupause, die ihr bei Snide abgebt, bekommt ihr eine goldene Banane. Je mehr Blaupausen ihr findet, desto mehr Zeit bleibt euch in K. Rools Kommandantur.



Hinter diesem **Tor** liegt der Ein- bzw. der Ausgang eines Levels. Verlasst ihr ein Level und betretet es wieder, sind z. B. alle Kristall-Kokosnüsse wieder da, auch wenn ihr sie vorher schon eingesammelt habt.



Es gibt zwei Arten dieser **Kisten**. Die hier abgebildete kann von DK benutzt werden um sich in Rambi, das Nashorn, zu verwandeln. Lanky kann sich im 4. Level in den Schwertfisch Enguarde verwandeln.



Durchschreitet ihr dieses **Portal**, ist es zum Endgegner nicht mehr sehr weit. Vorher müsst ihr nur noch Troff und Scoff so lange mit Bananen vollstopfen, bis sie euch Einlass gewähren.



Im Vorraum jeder Welt sind meist einige dieser **Wrinkly-Tore**. Dahinter steht euch Wrinklys Geist mit Rat und Tat zur Seite.

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

Legende zu den Karten auf den folgenden Seiten

Rambi (Level 1)	Goldene Banane (DK)	Blaupause (DK)	Funky Waffen
Enguarde (Level 4)	Goldene Banane (Diddy)	Blaupause (Diddy)	Candy Musikinstrumente
Kongfass	Goldene Banane (Lanky)	Blaupause (Lanky)	Cranky Spezialfähigkeiten
Endgegner	Goldene Banane (Tiny)	Blaupause (Tiny)	Snide Blaupausen abgeben
Bananen	Goldene Banane (Chunky)	Blaupause (Chunky)	b Durchgang/Übergang
Bananenfee			



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***
Joit Packs**



PlayStation™
Mouse*
2 control buttons



BiosGrip
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

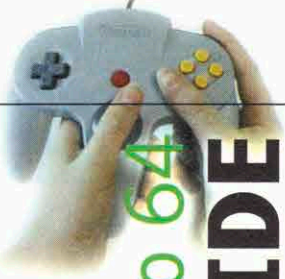


** N64™
kompatibel

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



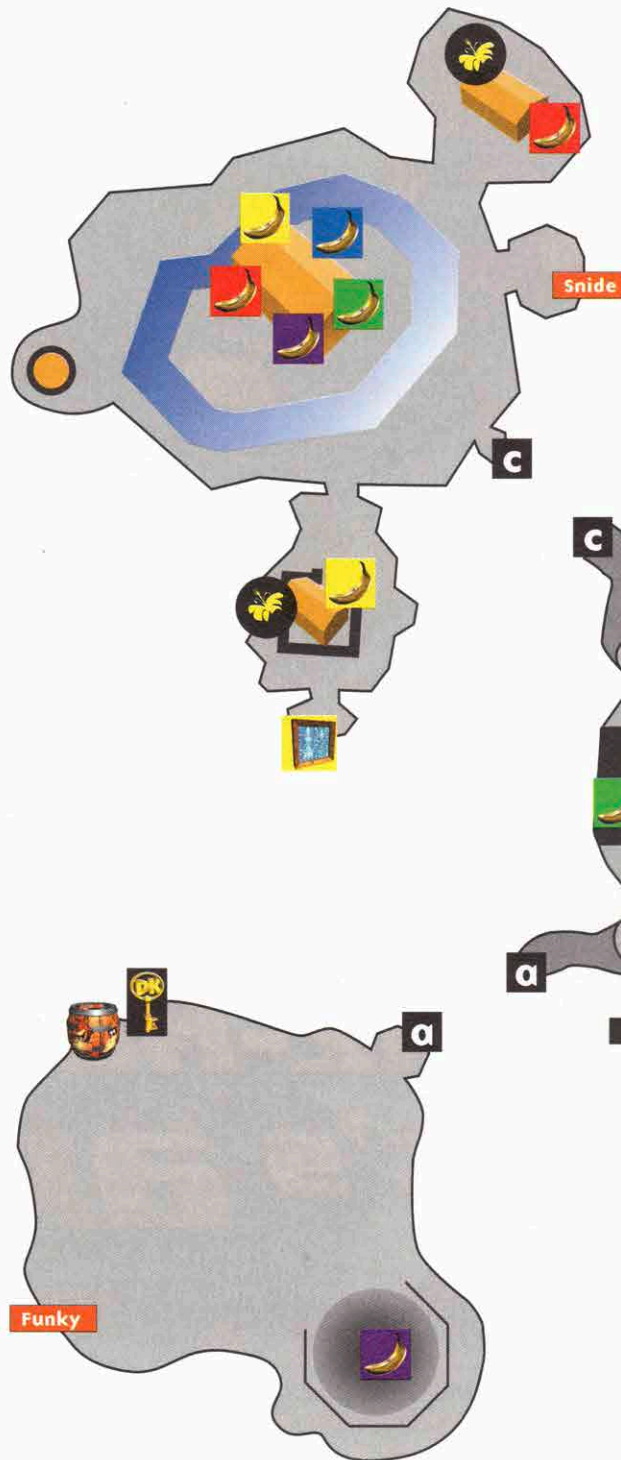
nintendo 64

GAME GUIDE

GAME GUIDE • Donkey Kong 64

Level 5 Wunder Wald

50



Mit der Waffe könnt ihr die einzelnen Felder im Puzzle verändern.



Dieses riesige Tor lässt sich nur mit allen Charakteren gemeinsam öffnen.



Der Weg zur goldenen Banane: Mit dem CK-Fass mutiert ihr zum Giga-Gorilla, und stampft die Killer-Tomaten platt.



Dann schnappt ihr euch den Apfel samt Wurm und schafft ihn an die markierte Stelle (links neben dem Start).



Zu guter Letzt missbraucht ihr das Apfelhaus dann noch als Trittbrett um an die goldene Banane zu kommen.



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:
Primatoport

TK-Fass:
Kleini-Tiny

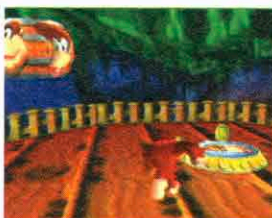
TK-Move:
Wirbelwind



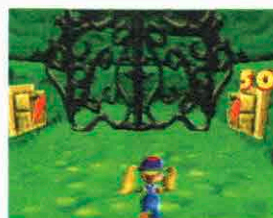
Dank Crankys Mixtur kann Tiny Kong die Spezialfässer benutzen um zu schrumpfen.



Stellt euch auf den Sockel und drückt Z um besonders hoch zu springen.



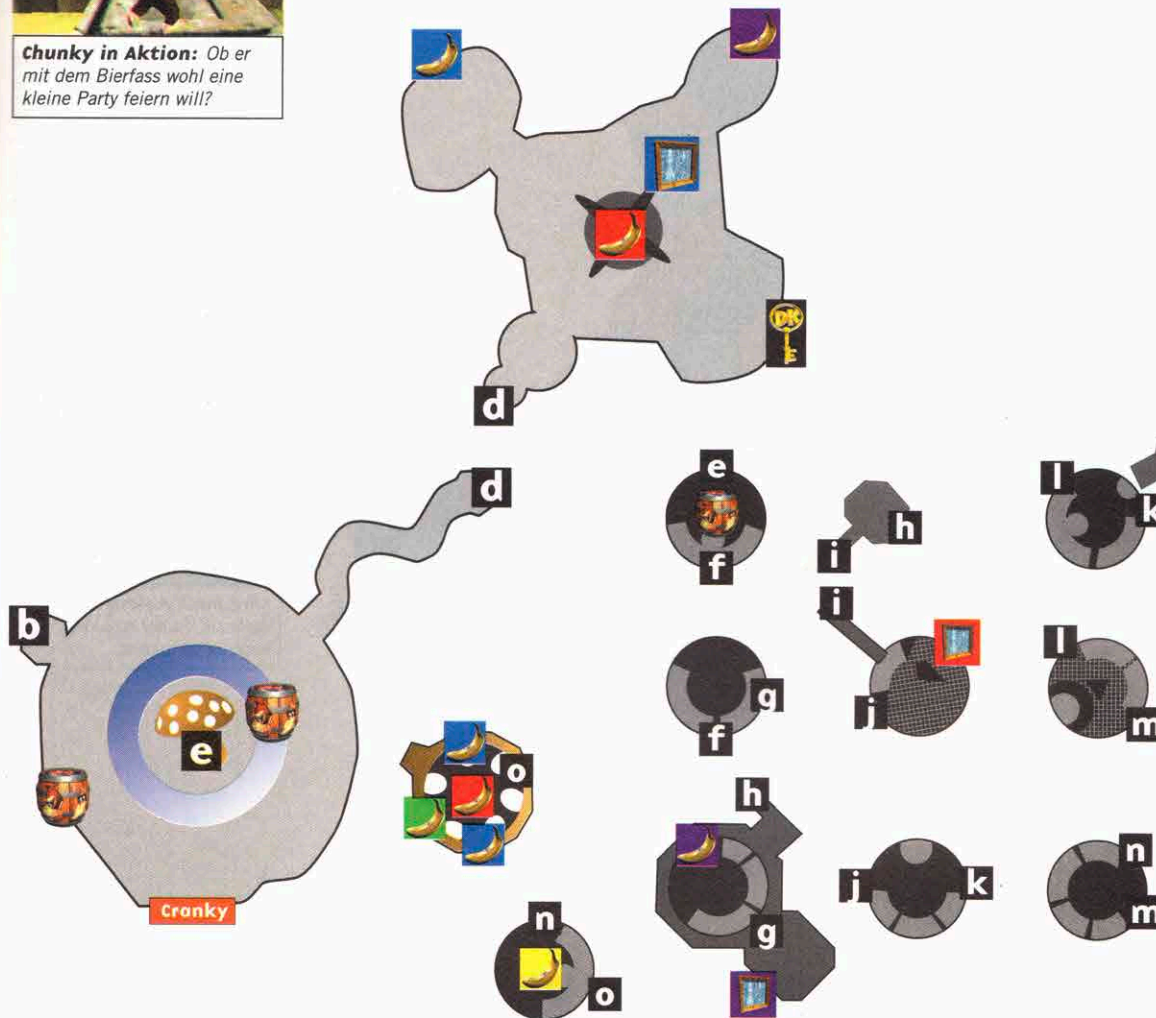
Rechts neben dem DK-Sockel warten eure Freunde im Kong Fass auf ihren Einsatz.



Die Schalter auf beiden Seiten könnt ihr nur mit Tinys Feder-Flitze öffnen.



Chunky in Aktion: Ob er mit dem Bierfass wohl eine kleine Party feiern will?



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

5. Endgegner Dogadon (2. Mal)

300



Nachdem Diddy der Feuerfliege im zweiten Level schon mal ordentlich eingeheizt hat, muss jetzt doch noch mal ein „richtig großer“ Affe ans Werk. Allerdings ist Dogadon diesmal ein wenig schneller auf den Beinen und auch seine Feuerattacken sind schneller als sonst. Um diesen Attacken effektiv auszuweichen muss man schon ziemlich flink unterwegs sein. Nach wie vor bewerft ihr ihn mit dem TNT-Fass. Danach allerdings springt ihr in das Chunky-Fass und werdet zum Giga-Gorilla! Jetzt steht Dogadon einem ebenbürtigen Gegner

gegenüber (zumindest was die Größe angeht). Habt ihr ihn ein paar Mal von

der Plattform gedroschen, geht Dogadon endgültig über den Jordan.



Nachdem ihr zum Giga-Gorilla mutiert seid, stellt selbst der riesenhafte Dogadon kein Problem mehr dar.



Das kennen wir doch irgendwoher: Beim zweiten Mal dankt Dogadon noch spektakulärer ab. „Donkinator 2“?



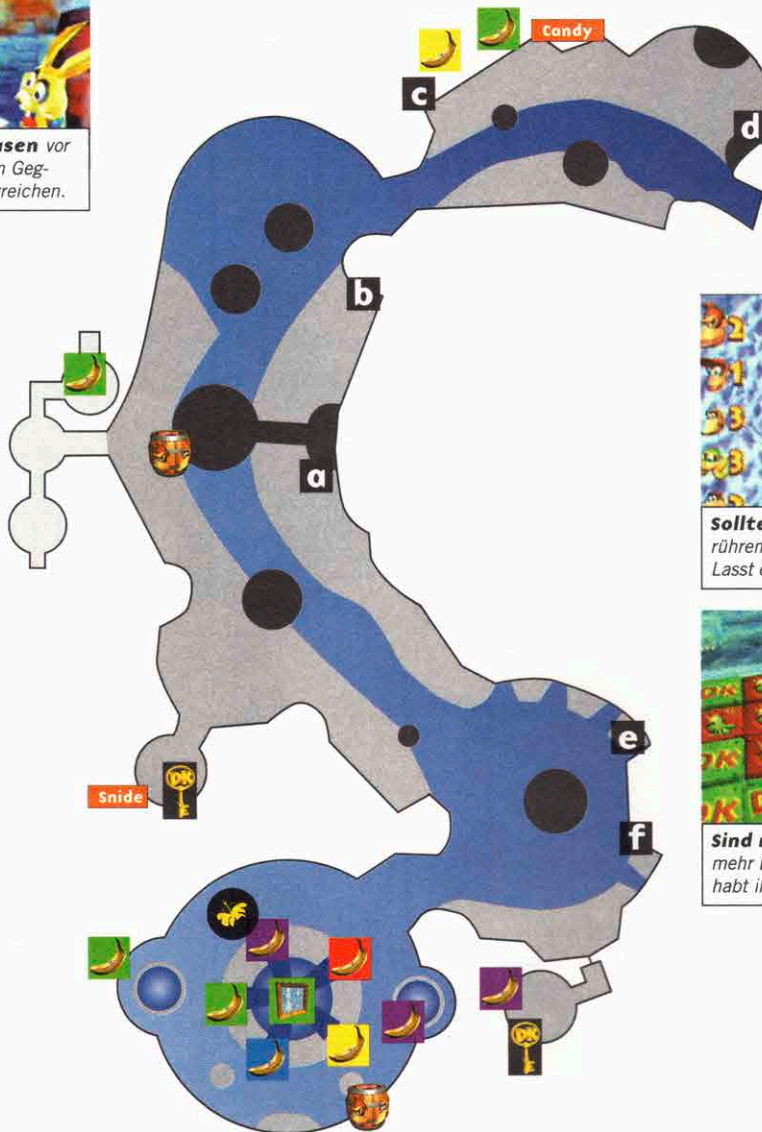
Cranky Kong

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.



Beschützt den Hasen vor den heranstürmenden Gegnern, bevor sie ihn erreichen.

Start



Solltet ihr die Wand berühren, verliert ihr Energie. Lasst euch Zeit!



Sind nach Ablauf der Zeit mehr DK-Felder zu sehen, habt ihr gewonnen.



Trefft die goldene Banane bevor das Licht ausgeht.



Diesen netten Burschen könnt ihr nur mit eurem Musikinstrument bezwingen.



Beeilt euch: Holt die Extras über den Falltüren, bevor sich diese öffnen.



Dem Kremling geht's an den Kragen. Er hat nämlich DKs Blaupause.



Mit dem Sniper-Modus könnt ihr die größeren Brocken aus der Ferne erledigen.



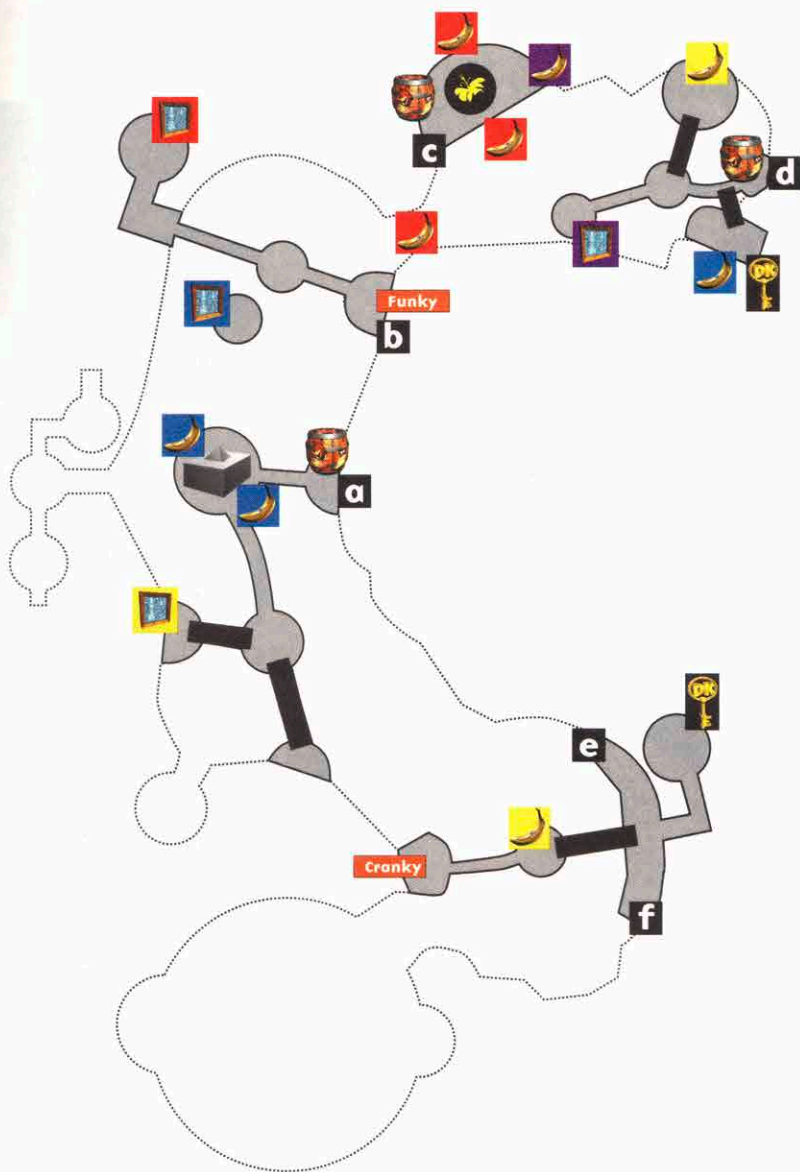
Legt ihr den Felsbrocken auf den Schalter, aktiviert das eine weitere Vorrichtung.



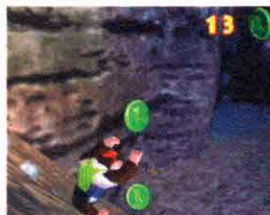
Schaltet diesen Gegner aus um den lästigen Steinregen loszuwerden.



Solange ihr Z gedrückt haltet, könnt ihr wie ein Ballon durch die Luft schweben.



Zweimal Kong-Ballong
und ein paar Sprünge führen
Lanky zu einem Banänchen.



Rutschpartie: Lauft mit
Lanky hoch und rutscht dann
mit Chunky wieder runter.



Kurz nach dem Eingang
könnt ihr zum ersten Mal das
Kong-Fass benutzen.



Ohne ausreichend Kristall-
Kokosnüsse schafft ihr es
nicht in die Mini-Höhle.



Wrinkly Kong

Auch die schon dahin-
gebliebene 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.

6. Endgegner Army Dillo (2. Mal)

350



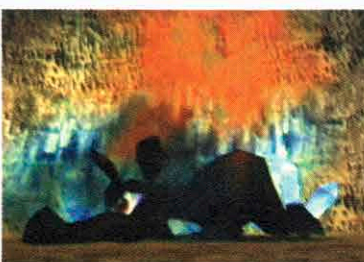
Auch Army Dillo scheint noch nicht
genug zu haben und versucht ein
zweites Mal gegen den Kong aller
Kongs anzutreten. Die Kremplings
haben ihn dafür auch gehörig auf-
gemotzt. Neben seinen bekannten
Attacken (Schockwellen und Feuer-
bälle) steht ihm auch eine neue
Geheimwaffe zur Verfügung: Ziel-
suchende Raketen! Um diesen ge-
waltigen Geschossen auszuweichen,
müsst ihr euch in sehr „kleinen“
Kreisen bewegen. Nach einigen
Runden habt ihr die Rakete abge-
schüttelt. Um ihn zu verwunden solltet
ihr euch möglichst immer in der Nähe

des TNT-Fasses aufhalten, da er nur
für kurze Zeit verwundbar ist (*wenn er
euch finster anlacht*). Habt ihr ihn
besiegt, bleibt nur der erbärmliche



Bis auf diese recht ulkige Rakete
ist alles beim Alten geblieben: Weicht
seinen zahlreichen Attacken aus und ...

Körper dieses riesigen Monstrums
übrig. Und King K. Rool ist sehr
ungehalten darüber ...



... attackiert Army Dillo mit
geballter TNT-Power. Am Ende bleibt nur
noch der verkümmerte Körper übrig.



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 Banännchen zur Belohnung.

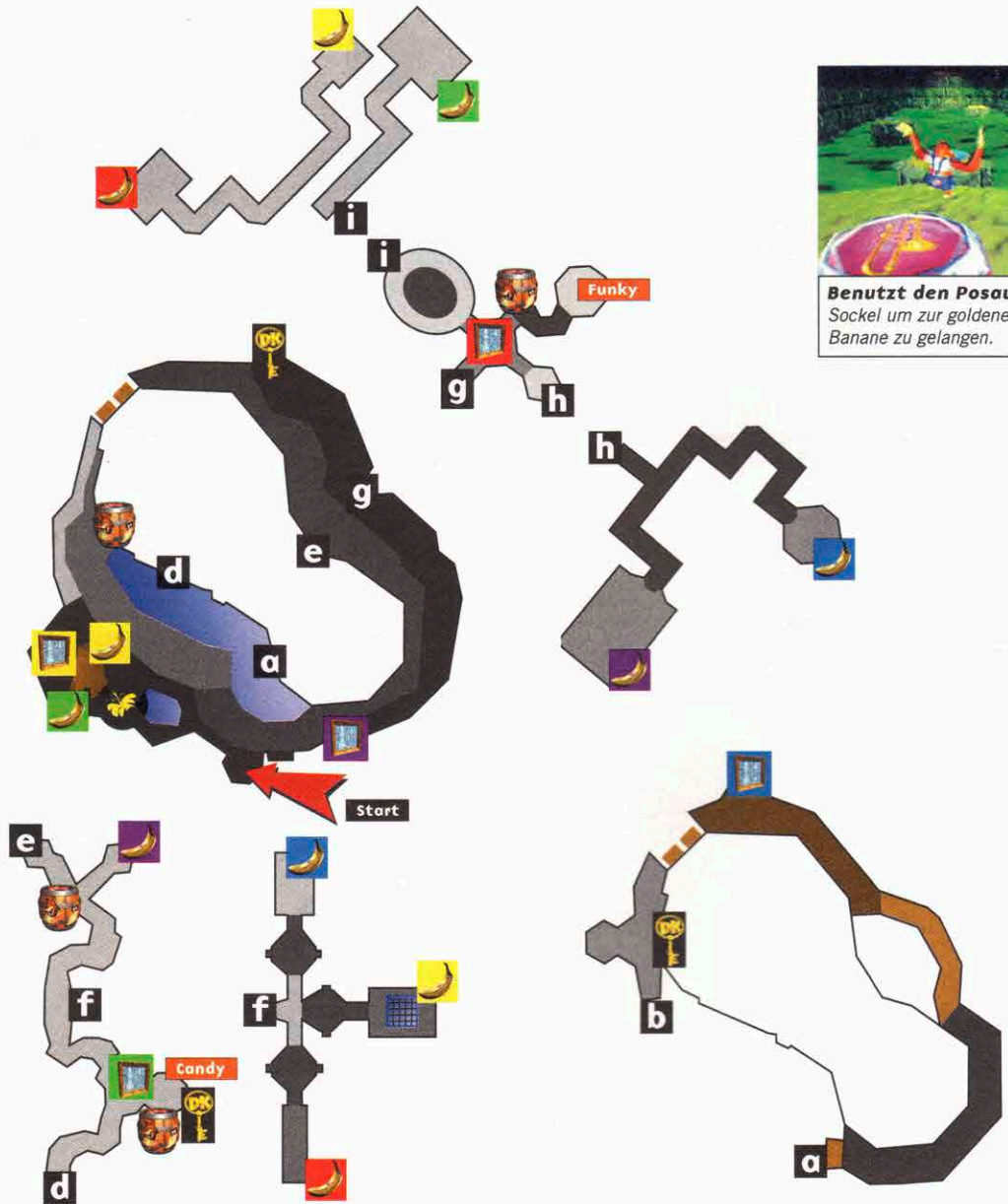
Wichtig: Je mehr Blaupausen ihr im Laufe des Spiels findet, desto mehr Zeit steht euch zur Verfügung um das letzte Level zu meistern.



Donkey Kong 64

Level 7 Kamikaze Kastell

80



Benutzt den Posaunen-Sockel um zur goldenen Banane zu gelangen.



Mit dem Sniper-Visier zoomt ihr euch den Erdnuss-Schalter heran und schwingt euch dann von Kette zu Kette bis zur goldenen Banane. Achtung: Nicht den Boden berühren!



Auf dem Kamikaze Kastell werden die Gegner immer unheimlicher – aber nicht hartnäckiger. Nach einem einfachen Angriff ist auch dieses untote Reptil nur noch Geschichte.



Bei Punkt k müsst ihr euch in Kleini-Tiny verwandeln.



Direkt vor der Flamme warten ein paar leckere Bananen auf euch.



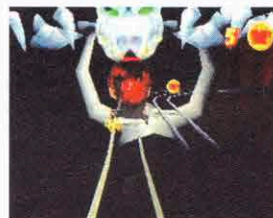
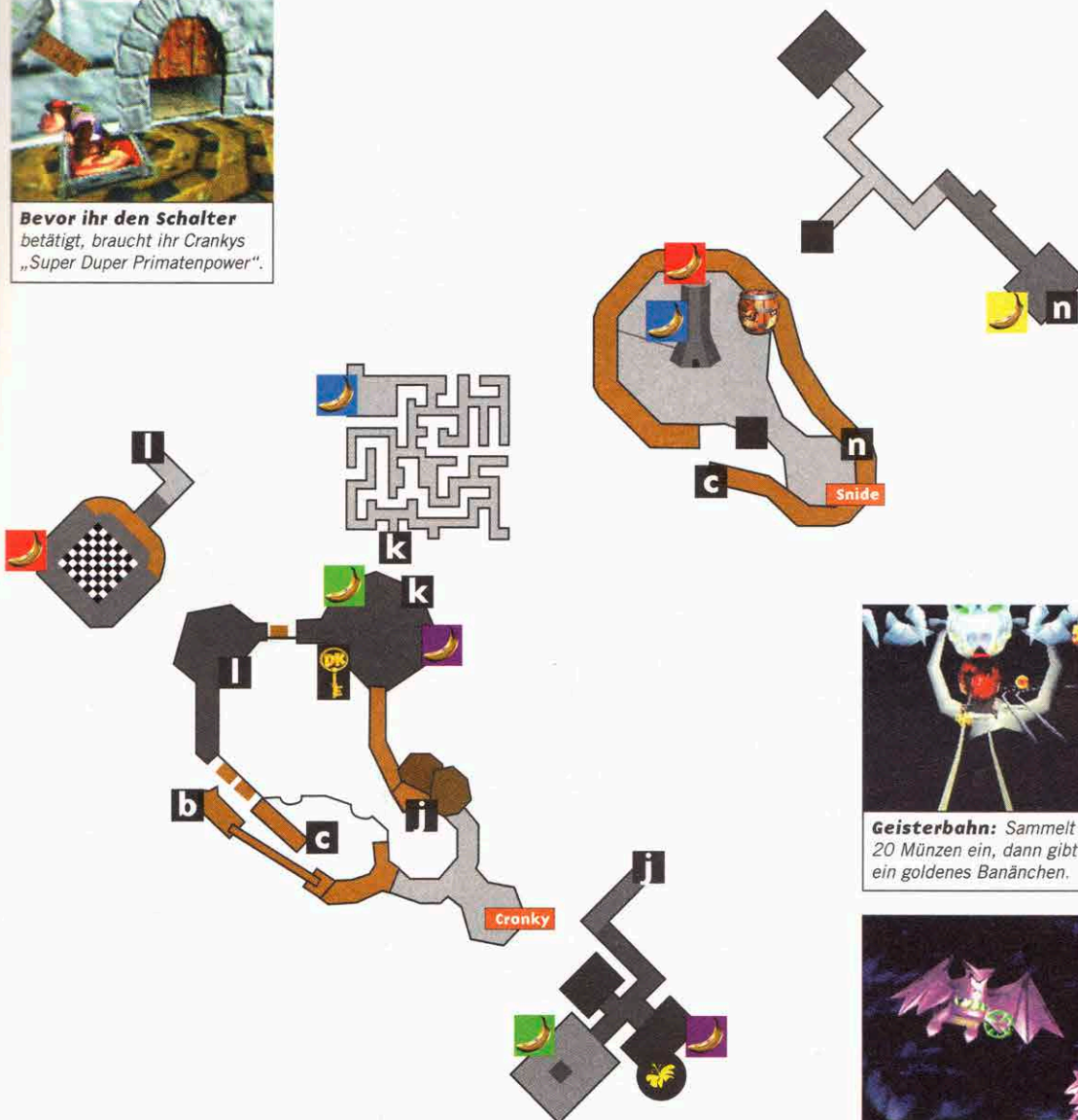
Mann ist der schwer! Ohne Chunkys Superkräfte geht's hier nicht weiter.



Hmm, wenn das mal nicht ein Kremling mit einem Bettlaken über dem Kopf ist.



Bevor ihr den Schalter betätigt, braucht ihr Crankys „Super Duper Primatenpower“.



Geisterbahn: Sammelt 20 Münzen ein, dann gibt es ein goldenes Banännchen.



Holt diese Blutsauger von der Decke, bevor sie euch auf den Nerv gehen!

7. Endgegner

King K. Rool Attrappe

400



So langsam aber sicher fühlen sich die Kremlings und King K. Rool in die Ecke gedrängt. In einem letzten Verzweigungsakt basteln die Kremlings einen voll funktionsfähigen K. Rool-Klon. Für diese Mission stehen euch alle Kongs zur Verfügung. Das ist auch gut so, denn wenn ihr K. Rool verfehlen solltet, fliegt ihr über die Schlossmauer hinaus und der nächste Affe muss ran. Immer wenn der Echkönig anfängt zu „zappen“, könnt ihr euch gezielt auf einen Kanonenschuss vorbereiten. Er wandert nämlich von der ersten Position aus genau fünf Mal gegen den Uhrzeigersinn. Ihr

könnt also die Position bestimmen, an der er sich dann aufbaut um euch zu beschießen. Nach ca. 9-10 Treffern



Solltet ihr mal daneben schießen, ist der nächste Kong an der Reihe. Sind alle Kongs verbraucht, geht's von vorne los.

fällt die Attrappe in sich zusammen und ihr könnt euch in King K. Rools Kommandantur wagen.



Große Worte und nichts dahinter! Dieser K. Rool war doch wirklich nur ein alter „Pappkamerad“.

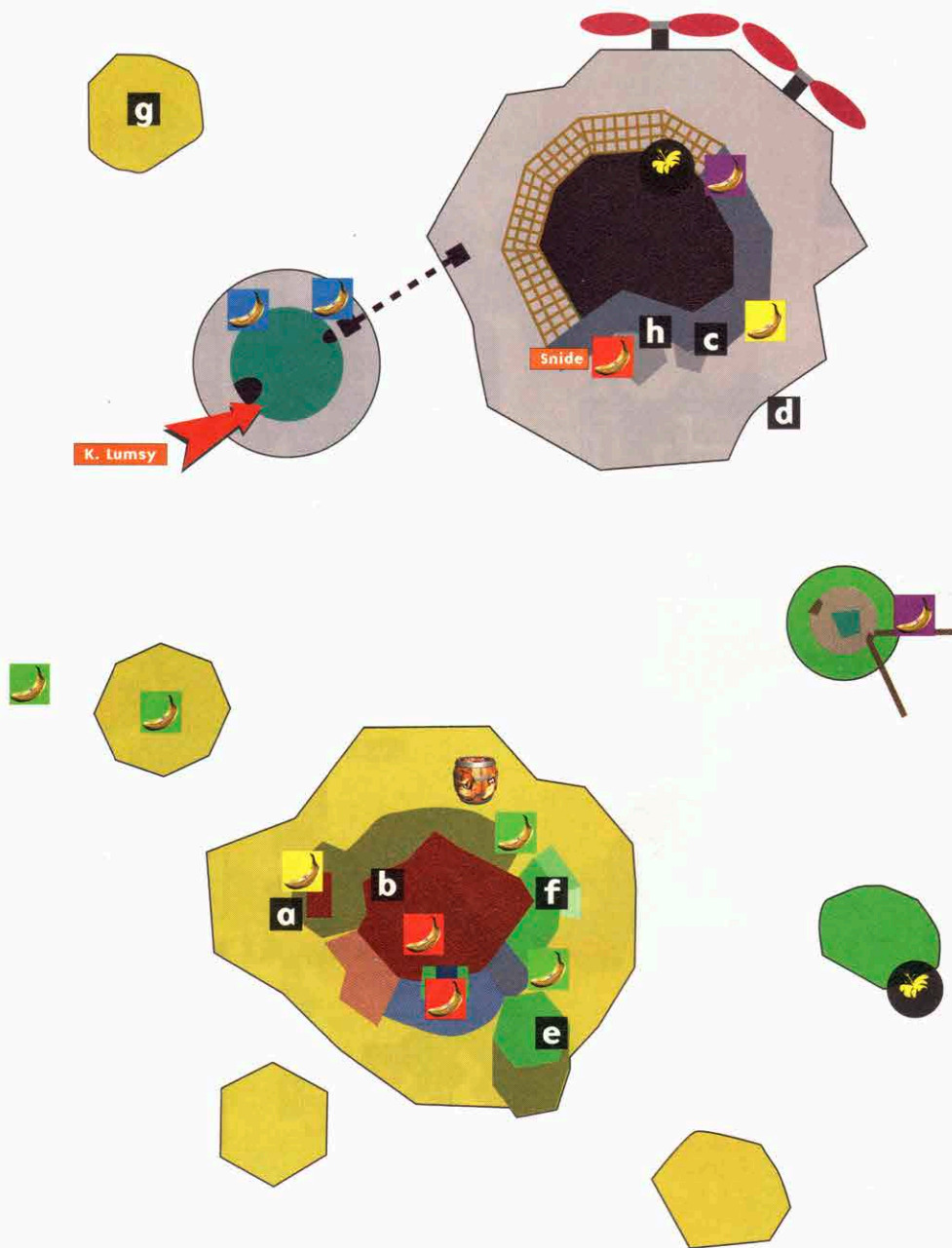


Candy Kong

Wer hätte das gedacht! Neben der Schar an animalischen Freunden und Feinden findet sich doch auch tatsächlich ein menschlicher Charakter in *Donkey Kong 64*. Und Candy gehört nicht zu den Frauen, die mit Reizen geizen. Wie die hübsche Blondine allerdings an den affigen Nachnamen kommt, bleibt allein eurer Fantasie überlassen. Nicht nur wegen Körbchengröße F lohnt es sich ihr einen Besuch abzustatten. Sie versorgt den Kong-Klan mit den nötigen Musikinstrumenten samt Zubehör.



Level 0 DK-Inseln



Funky Kong

Funky Kong ist gewiss kein Pazifisten-Freund. In einer dunklen Kammer im hinteren Teil seines Ladens bastelt er die übelsten Waffen zusammen. Jeder Kong, der ihm zum ersten Mal einen Besuch abstattet, wird mit einer anderen Wumme ausgestattet. Allerdings haben seine Produkte einen entscheidenden Vorteil: Sie sind allesamt biologisch abbaubar.



Orang-Utan-Power: Auf K. Lumsys Insel könnt ihr mit Lanky zwei goldene Bananen einsammeln. Die Erste findet ihr draußen in einer kleinen Höhle.



Für die zweite goldene Banane müsst ihr bei Cranky den Orang-U-Sprint erlernen und in der Höhle anwenden.



Eine weitere goldene Lanky-Banane findet man im Vorraum des Kamikaze-Kastells mit Hilfe des Kong-Ballons.



Jeder Level-Eingang wird von so einem „B. Locker“ bewacht.



Öffnet ihr ein Wrinkly-Tor, bekommt ihr ein paar nützliche Tipps.



Haltet nach versteckten Plattformen Ausschau.

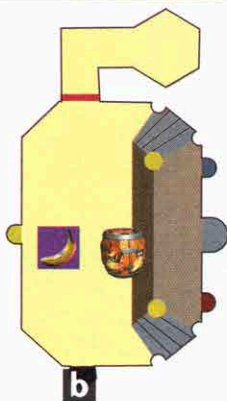


In diesem unscheinbaren Erdhaufen findet man die fünf farbig Kong-Münze.

Tropen Trubel: Vorraum



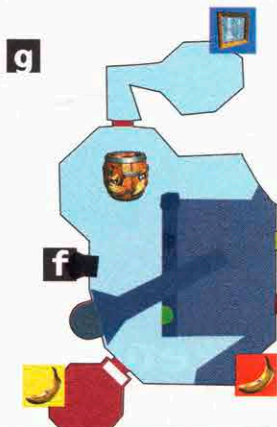
Azteken Arena: Vorraum



Fabrik Fatal: Vorraum



Aqua Alptraum: Vorraum



Kristall Kaverne: Vorraum

Kamikaze Kastell: Vorraum



Wunder Wald: Vorraum

K. Rools Kommandantur: Vorraum



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



Für einige goldene Bananen müsst ihr euer Instrument einsetzen um sie zu finden, bei ...



... anderen wiederum reicht es oft aus einen Schalter umzulegen und sich die Banane dann einfach zu holen.

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 49

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 Pocket Guide
☐ Shadow Man

**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.

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben) Geburtsdatum

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

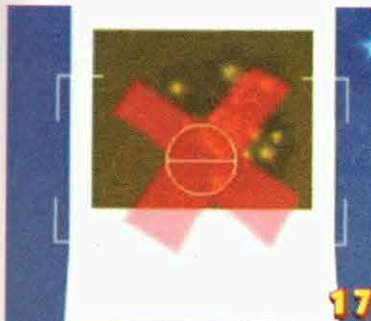
Datum/1. Unterschrift (bei Minderjährigen unbedingt lesbare Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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:

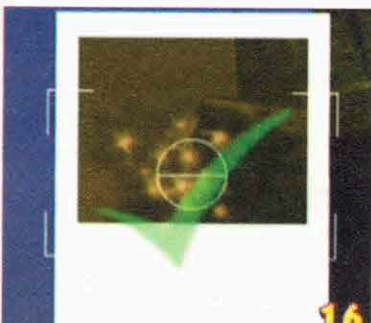
Datum/2. Unterschrift (bei Minderjährigen unbedingt lesbare Unterschrift des Erziehungsberechtigten)



Sobald ihr auf der Feen-Insel die Bananen-Kamera bekommt, kann es auf die Photo-Jagd nach den Bananen-Feen gehen! In jedem Level findet ihr zwei Feen. Auf den DK-Inseln selbst sind dann nochmal vier Bananen-Feen zu finden. Das macht also insgesamt 20 Bananen-Feen. Abgesehen davon, dass sie eure gesamten Energievorräte



Pech gehabt: Das rote X zeigt euch an, dass ihr die Bananen-Feen nicht voll erwischt habt. Der Film ist futsch!



Im Kasten: Ist euer Foto mit einem grünen Haken geschmückt, habt ihr die Feen im richtigen Moment erwischt.

wieder auffüllen, haben sie noch einen weiteren Nutzen. Je mehr Bananen-Feen ihr einsammelt, desto mehr Geheimnisse könnt ihr in *Donkey Kong 64* freischalten. Wie und wo? – Schaut einfach auf unsere Liste!

2 Bananen-Feen: DK Theater

Im DK-Theater könnt ihr euch alle Sequenzen des Spiels nochmal in voller Länge und direkt nacheinander anschauen. Außerdem lässt sich der Rap aus dem Intro immer und immer wieder abspulen, bis ihr selbst zu echten DK-Rappern werdet.

6 Bananen-Feen: DK Bonus

Vier verschiedene Spiele könnt ihr hier spielen – z. B. die Rambi Arena. Voraussetzung: Ihr müsst Rambi im Spiel gefunden haben. Geht mit dem Nashorn auf Bieber- und Punkte-Jagd. Je mehr Bieber Rambi innerhalb des Zeitlimits k. o. schlägt, desto mehr Punkte gibt's.

10 Bananen-Feen: Bossgegner

Die Bossgegner aus *Donkey Kong 64* haben euch besonders gut gefallen und ihr könnt gar nicht oft genug gegen sie antreten? Sobald ihr zehn Bananen-Feen fotografiert habt, gibt es freie Auswahl zwischen Army Dillo, Dogadon, Puftoss, Mad Jack, K. Rool Attrappe und King K. Rool selbst.

15 Bananen-Feen: Krusha

Sicherlich habt ihr euch mit euren Freunden schon öfter die Köpfe im Kong-Kampf (Multi-Player-Modus) eingeschlagen. Mit 15 Bananen-Feen



Kong Kampf: Kaum hat DK einen Biber von der Plattform gefegt, ist auch schon der Nächste am Start.

kommt etwas mehr Abwechslung in die Keilerei. Zusätzlich zu den normalen Charakteren kann man jetzt nämlich auch den Riesen-Kremling Krusha auswählen. Ungefähr so groß wie Chunky und mit einem Orangen-Werfer ausgerüstet, macht er den Kongs nun das Leben schwer.

20 Bananen-Feen: Cheats

Was erwartet einen wohl, wenn man alle Bananen-Feen fotografiert hat? Natürlich das geheimste aller Geheimnisse – die Cheats! Im Cheat-Menü könnt ihr euch unendlichen Vorrat an Münzen, Munition, Orangen, Filmrollen, Kristall-Kokosnüssen und Instrumenten-Power verschaffen. So könnt ihr z. B. mit Diddy ein gesamtes Level von der Luft aus erforschen, ohne euch Gedanken darüber zu machen, wann euch die Kokosnüsse ausgehen.

Top Secret Snides Blaupausen



Wie schon erwähnt sind Snides Blaupausen immens wichtig für das letzte Level. Habt ihr es geschafft alle Blaupausen zu finden – mit unseren Karten sollte das kein Problem darstellen – stehen euch volle 50 Minuten zur Verfügung. Ansonsten habt ihr auf jeden Fall unter 40 Minuten Zeit, je nachdem wie viele Blaupausen ihr gefunden habt. Außerdem schaltet ihr mit allen 40 Blaupausen noch eine geheime Bonus-Option frei: Ihr könnt acht der Mini-Games, die ihr im Laufe des Spiels meistern musset, direkt anwählen und auf Punktejagd gehen.

Kremling Krash: Das macht Spaß! Kremplings abschießen nach Lust und Laune. Und was eignet sich dafür wohl besser als ein paar saftige Melonen?

Bananen Bandit: Dieses Bonus-Spielchen ist was für Las Vegas-Freaks. Mit einem Slot mehr als bei einem einarmigen Banditen kommen Glücksspieler hier voll auf ihre Kosten.

Biber Butzemann: Eines unserer „Lieblingslevel“. Es gibt kaum etwas

schwierigeres als 15 dieser verfluchten Biber in das Loch in der Mitte des Fasses zu scheuchen.

Schein und Sein: Ja wo ist er denn, der Klap Trap? Mit einem Lichtkegel sucht ihr nach den Klap Traps und bombardiert sie dann mit Melonen.

Bananen Ballerei: 5 Kongs und eine Banane. Zielt auf die Banane, solange es noch hell ist und hofft, dass ihr keinen eurer Freunde erwischt.

Funkelnde Feen: Hier gilt es auf zwei Ebenen 10 Bananen-Feen sicher an jeweils drei Klaptraps vorbeizulassen.



Funkelnde Feen: Kommen alle Feen sicher auf die andere Seite, habt ihr das Bonus-Spiel gewonnen.

lotsen. Den Krokos könnt ihr „das Maul stopfen“, indem ihr sie mit Melonen beschießt.

Fliehende Fliegen: Für dieses Minispiel braucht ihr nur eine Fliegenklatsche und ein paar Fliegen. Viel Spaß!

Kröten Karussell: Mit gezielten Melonen-Salven haltet ihr sechs Schlangen in Schach, die verzweifelt versuchen, eine Schildkröte auf ihrem Schwanz zu balancieren.



Fliehende Fliegen: Wem macht das keinen Spaß? Hier kann man sich an den lästigen Plagegeistern auslassen.

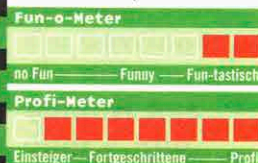


Auf einen Blick

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

Fazit

Hier sind die Kongs 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 Klassiker runden das ganze dann noch ab. Mario muss auf seinem Jump'n'Run-Thron ein Stück zur Seite rücken um sich den ersten Platz in Zukunft mit Donkey Kong teilen. Achtung: Der Schwierigkeitsgrad steigt beständig. Ab dem vierten Level wird das Spiel sehr anspruchsvoll.



Frage der
NFV-Redaktion:
Was erwartet ihr
von den neuen
Spielen, die für
Nintendos neuen
Dolphin und
den Game Boy
Advanced er-
scheinen werden?

Aufruf

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

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

oder an:

leserbriefe@funvision.com

Index-Fan

Liebe Redaktion

Bitte, bitte veröffentlicht
doch mal eine bewertungs-
lose Liste aller bisher indi-
zierten Spiele!
Damit könnten ich und viele
andere Leser sich endlich
erklären, wo so lang erwartete
heiße N64-Titel abge-
blieben sind. Das braucht ja
nun wirklich nicht viel Platz
und ist, soweit ich weiß,
auch nicht illegal.

? Hammann, per Internet

■ Siehe NFV 40 – setze
einfach beim „Q“ noch eine
„2“ dazu, dann bist du auf
dem neuesten Stand.

SNES auf GBA

Jaja, der Game Boy Ad-
vanced schafft also 65.000
Farben gleichzeitig (NFV
47, S. 66)? Mathematik
schlecht, Religion gut, oder
wie? 240 x 160 Pixel
ergibt nur 38.400 Pixel ...

Ernst Hauburg, per Internet

■ Tja, da war er wieder,
der kleine Fehler in der Presse-
mitteilung. Laut Nintendo of
America stellt das Gerät 511
verschiedene Farben aus
einer Palette von 65.535
gleichzeitig dar. Ein japani-
scher Entwickler erzählte
uns, dass der Bildschirm
bereits hinter verschlossenen
Türen verschiedenen Pro-
grammierer-Teams gezeigt
wurde. Es soll ziemlich ein-
fach sein, Super Nintendo-
Module auf den Game Boy
Advanced umzusetzen.
Nachdem NES-Spiele auf
dem Game Boy Color zu
neuem Ruhm kamen,
scheint uns das ziemlich
logisch. Bestätigt ist es aber
noch nicht.

Tauschlust

Kann man die Pokémon aus
den Game Boy-Spielen ei-
gentlich aufs N64 bringen?

Frauke Janssen, per Internet

■ Ja, das klappt mit *Poké-
mon Stadium*, das im Früh-
jahr 2000 in Deutschland
erscheint. Dieses Spiel be-
nutzt die gespeicherten
Daten aus den *Roten, Blau-
en und Gelben Editionen* von
Pokémon. (Die *Gelbe Edition*
erscheint wahrscheinlich im
Sommer in Deutschland.)
Nintendo America sagt so-

gar, dass die US-Version von
Stadium auch mit europäi-
schen Pokémon-Daten ge-
füttert werden kann. Über-
legt nur: Ihr spielt in den
Ferien auf einer USA-Reise
gegen amerikanische Poké-
mon-Freunde. Die dürften
nicht so schwierig zu finden
sein, denn der Virus ist in
den Staaten weit verbreitet!

Mehr Spaß

Warum erscheinen die
ganzen neuen GBC-Spiele
ohne Plastikhülle?

Tom Friedrichs, per Internet

■ Das verringert die Pro-
duktionskosten: Statt in
Plastikhüllen investieren die
Firmen beim Game Boy
Color lieber in Spielspaß.

Schlechte Grafik?

Ich habe ein Expansion
Pak. Warum verbessert sich
die Grafik meiner älteren
Spiele nicht?

verschiedene Leser

■ Weil die das Expansion
Pak leider nicht unter-
stützen. Alle neuen Pro-
dukte, die das tun, erkennt
man an dem Symbol auf
der Verpackung. Die
Speichererweiterung hilft bei
Rayman 2, *Armorines* und
Star Wars: Rogue Squadron.
Donkey Kong 64 funktioniert
erst gar nicht ohne!

Alien-Jäger

Hi Fun Vision! Ihr macht ein
gutes Magazin, allerdings
gibt es zu viele Game
Guides (und daher weniger
Tests) und keine Prozent-
Bewertung. Meine Fragen:
1. Lohnt es sich *Armorines*
zu kaufen?
2. Wird es bei der deutschen
Version (wie üblich) kein
Blut geben?
3. Enthält es wie *Turok*
auch solche Stress erzeugen-
de Hüpfenlagen?

Hannes Staffler, per Internet

■ 1. Ja.
2. Es gibt nur eine interna-
tionale Version dieses Spiels.
Für Deutschland wird nichts
eigenes programmiert, da es
sich hier um Käfer dreht.
3. Soweit wir das bislang
wissen, gibt es keine
Prüfungen der Sprung-
künste. Klar, hin und wieder
wird gesprungen, aber das

Ballern steht wirklich im
Vordergrund.

Fehlerhaft?

Hallo Fun Vision-Team,
ich habe gehört, dass beim
neuen DK 64 sehr viele
Bugs enthalten sind,
stimmt das auch bei der
deutschen Version?

Thomas Fontana, per Internet

■ Spaß beiseite: US-Inter-
net-Seiten beschwerten sich
darüber, dass *DK64* ab-
stürzt. Soweit wir mit der
deutschen Version gespielt
haben, ist uns nichts derglei-
chen untergekommen.
Auch bei Nintendo of Europe
sind bisher keine Beschwer-
den eingegangen.

Zelda-Fan

Ich finde es echt klasse, dass
es ein Heft für Nintendo-
Spiele gibt. Seit kurzem bin
ich ein Fan von euch!
Wann kommt denn *Zelda:
Gaiden* heraus?

Susanne Büttel, Dorn-Dürkheim

■ *Gaiden* wird höchstwahrscheinlich der Weihnachtshit
2000 für das N64.

Lightgun & Co.

Hallo Fun Vision.
Mir gefällt eure eher an eine
Komplettlösung angelehnte
Art das Spiel vorzustellen.
Ich selbst besitze derzeit 16
Spiele.

1. Mein Bruder und ich fra-
gen uns, ob es jetzt oder in
naher Zukunft Spiele gibt
oder geben wird, in denen
man zu zweit im Team gegen
den Computer antreten kann
(das einzige Spiel, das ich
in dem Modus kenne, ist
Perfect Dark)?
2. Sind in absehbarer Zeit
Spiele für eine Lightgun
zu erwarten, die auf dem
Nintendo 64 läuft?
3. Werdet ihr, wenn *Dolphin*
erscheint, die *Fun Vision* nur
für den *Dolphin* weiterführen
oder den Platz aufteilen?
4. Mein Bruder und ich fra-
gen uns, ob wir uns, nachdem
wir die Schule beendet
haben, also in 3 bis 4 Jah-
ren, als Mitarbeiter bei euch
bewerben könnten?

Tobias Able, Leibnitz

■ 1. Im Team gegen das
N64? *Jet Force Gemini*,
Turok: Legend of the Verlore-

nen Landes und *Armorines*
haben Kooperations-Modi.

2. Über das Fehlen einer
Lightgun hat sich auch
Mitsui.beschwert, als sie
Kemcos *Knife Edge* nach
Deutschland brachten.
Aber nein, so etwas ist nicht
geplant.
3. Fun Vision kümmert sich
um alle aktuellen Nintendo-
Konsolen. Also werden Dol-
phin und N64 Ende 2000
gleichberechtigt sein. Den
Game Boy haben wir etwas
ausgelagert, dafür gibt es
jetzt funcolor. Jedoch werdet
ihr auch weiterhin die wich-
tigsten Nachrichten über
den Handheld bei uns lesen.
4. Versucht es, wenn ihr
euch traut! Nicole und Oliver
stehen darauf, „Frischfleisch
zu schleifen“ (wie Gordon,
Daniele und Daniel mit leid-
voller Mine täglich erfahren).

Dschungel-König

Was ist aus *Junguru Taitei*
(*Kimba der Weiße Löwe*,
N64) geworden?

Der Löwenfreund, per Internet

■ Er hängt ausgestopft an
der Wand der nie erschei-
nenden Spieleentwicklun-
gen, gleich neben *Harrier*
2001, *Robotech: Crystal*
Dreams und *Metroid 64*.
Aber das ist jetzt kein
Grund zum Heulen: Für das
N64 gibt es heute bereits
über 100 Titel allein in
Deutschland. Und weitere
werden kommen.

Gewinner

■ Unser Internet-Wettbe-
werb „Wähle das Spiel des
Millenniums“ war mit zehn
Game Boy Colors prämiert.
Die Gewinner sind: Alexan-
der Bauermann aus Bremen,
Andreas Frey aus Freiburg,
Andreas Stegbauer aus A-
Tillmitsch, Chang Ren-Jye
aus A-Wien, Christian Marek
aus Esslingen, Christian
Zehnder aus Bannau, Marcel
Baader aus Bad Kreuznach,
Fred Mahne aus Hamburg,
Kristian Bittner aus Bad
Feilnbach, Thorsten Herr aus
Frankfurt.

Millennium Games

INSIDE



GBC

Die beliebtesten Helden

Die am häufigsten genannten Helden sind natürlich die Pokémon! Gegen den Verkaufshit des Jahres 1999 hatten die Klassiker keine Chance.

Die Pokémon



Link



Mario



GBC

Die besten Abenteuer



48% **Pokémon Rote & Blaue Edition** von Nintendo.

Gibt es ein Leben nach Pokémon? Für Game Boy-Fans offensichtlich nicht.

2 **Legend of Zelda DX – Link's Awakening** von Nintendo.
33%

3 **Conker's Pocket Tales** von Rare/Nintendo.
10%

GBC

Die besten Jump'n'Runs



48% **Super Mario DX** von Nintendo.

Die neue Farbausstattung des Klassikers machte *Super Mario Bros. DX* zum unschlagbaren GBC-Titel. Dagegen kam niemand an.

2 **Super Wario Land II** von Nintendo.
18%

3 **Tarzan** von Activision/Konami.
11%

GBC

Die besten Actionspiele



18% **R-Type DX** von Irem/Nintendo.

Hier waren sich die GBC-Fans uneinig: Auch *Ram-page World Tour* und *Street Fighter* lagen gut im Rennen.

2 **Duke Nukem** von GTI/Mitsui.
15%

3 **Turok 2 – Seeds of Evil** von Acclaim.
14%

GBC

Die besten Sportspiele



40% **Mario Golf** von Hal/Nintendo.

Golf? Seid ihr sicher? Na klar, mit Mario macht der Sport auch auf dem GBC so richtig Spaß!

2 **Extreme Snowboarding** von Infogrames.
19%

3 **Crazy Bikers** von Konami.
11%

GBC

Die besten Rennspiele



26% **V-Rally** von Infogrames.

Alles „Rumblen“ hat nichts genutzt – *Top Gear* ist trotz technischen Vorsprungs nur Dritter Sieger.

2 **Mickey Racing Adventure** von Rare/Nintendo.
22%

3 **Top Gear Pocket** von Kemco.
11%

GBC

Die besten Puzzles



63% **Tetris DX** von BPS/Nintendo.

Der allereindeutigste Super-Sieger ist *Tetris*! Jeder kennt dieses Spiel, jeder liebt es.

2 **Game & Watch Gallery 2** von Nintendo.
18%

3 **Hexcite** von Ubi Soft.
11%

Welches sind für euch die besten Nintendo-Spiele des Jahrtausends? Das hatten wir die Fans von www.funvision.de gefragt. Und hier sind die Gewinner, die Millennium Games! Aus über 4.500 Einsendungen haben wir die Spiele ermittelt.



INSIDE

Branchenhits

Jeder spielt gerne und gerade auch die Leute aus der Spielebranche. Hier lest ihr, welche Module Profis gut finden!

Claude Moyse

Der Chef von Nintendos Publication-Abteilung.

Game Boy Color-Hits:
Super Mario Bros. DX
 (Jump'n'Run, Nintendo)
Pokémon Rote & Blaue Edition
 (Abenteuer, Nintendo)
Game & Watch Gallery 3
 (Action, Nintendo)
Tetris DX
 (Puzzle, Nintendo)
Mickey's Racing Adventure (Rennspiel, Disney/Nintendo)
Int. Superstar Soccer '98
 (Sport, Konami)

Niels Bogdan

Er betreut bei Ubi Soft die deutsche Presse.

Nintendo 64-Hits:
Rocket – Robot on Wheels (Jump'n'Run, Sucker Punch/Ubi)
Rayman 2: The Great Escape
 (Abenteuer, Ubi Soft)
Shadow Man
 (Action, Acclaim)
WWF Wrestling 2000
 (Beat'em Up, THQ)
Wave Race 64
 (Rennspiel, Nintendo)
Int. Superstar Soccer '98
 (Sport, Konami)

N64 Ego-Shooter des Jahres



30% *Turok 2: Seeds of Evil*
 von Acclaim.

Nur knapp kann sich der Dinojäger vor einem indizierten Rare-Titel durchsetzen. Auch den Platz 3 beschlagnahmen die Engländer!

2 *-indiziert-*
26% von Rare/Nintendo.

3 *Jet Force Gemini*
19% von Rare/Nintendo.

N64 Die besten Actionspiele



25% *Lylat Wars*
 von Nintendo.

Die Starfox-Crew eroberte die Herzen der Ballerfreunde. *Vigilante* schlug *Rainbow 6* und *Shadows of the Empire*.

2 *Star Wars: Rogue Squadron*
18% von LucasArts/Nintendo.

3 *Vigilante 8*
12% von Activision.

N64 Die besten Jump'n'Runs



67% *Donkey Kong 64*
 von Nintendo/
 Rareware.

Klarer Erfolg für den Oberaffen aus dem Hause Rare. Da kann der Klempnermeister nicht mehr heranreichen. Toll, dass sich Rayman auf den 3. Platz vorgekämpft hat.

2 *Super Mario 64*
22% von Nintendo.

3 *Rayman 2*
05% von Ubi Soft.

N64 Die besten Beat'em Ups



59% *Super Smash Brothers*
 von Nintendo.

Die Prügelbrüder haben sich wirklich nach vorne katapultiert – wir verstehen es nicht ganz, aber es ist eure Wahl! Und lieber ein witziger Mario als ein verschwitzter Wrestler, oder ...?

2 *WCW Vs. NWO World Tour*
11% von THQ.

3 *Fighters Destiny*
09% von Imagineer/Infogrames.

N64 Die beliebtesten Helden



Donkey Kong

Ein knappes Rennen, aber Donkey Kong schiebt sich doch vor Link!



Link



Super Mario



N64 Sportspiel des Jahres



29% 1080°
Snowboarding
von Nintendo.

Auf dem N64 hat der Trendsport gewonnen. Auf den letzten Metern überholte er die Fußball-Fraktion.

2 International
Superstar Soccer
von Konami.
25%

3 Mario Golf
von HAL/Nintendo.
18%

N64 Die besten Abenteuer



Oh, Du verläßt uns?
89% Legend of Zelda
- Ocarina of Time
von Nintendo.

Eindeutig ist die Wahl zum besten Abenteuer-Spiel ausgefallen: Ocarina of Time ist einfach ungeschlagen!

2 Mission: Impossible
von Infogrames.
11%

3 Nicht vergeben.
-

N64 Die besten Puzzles



48% The New Tetris
von Nintendo.

Schach kann kaum gegen Tetris gewinnen. Aber immerhin: Vor Magical Tetris hat es Titus noch geschafft. War wohl zu neu, die Magie ...

2 TetrisPhere
von Nintendo.
22%

3 Virtual Chess
von Titus/Konami.
07%

SNES Die Besten überhaupt



Super Mario World von Nintendo.

2 Legend of Zelda
III
von Nintendo.

3 Donkey Kong
Country 3
von Rare/Nintendo.

Die Wahl der besten Super Nintendo-Spiele haben wir redaktionsintern und mit vielen Verletzten getroffen. Jeder hat da seine eigene Meinung.

Darum hier unsere „persönlichen Hits“:

Nicole:	Lemmings
Daniel:	NBA Jam
Daniele:	Shadowrun
Gordon:	NBA Jam
Oliver:	Act Raiser
Pablo:	King Arthurs World
Wolfgang:	Donkey Kong Country 3

Thomas Rinke

Als Publication Editor ist er an Handbuch-Übersetzungen und am Club Magazin von Nintendo beteiligt.

Nintendo 64-Hits:
Donkey Kong 64
(Jump'n'Run, Rare/Nintendo)
Hybrid Heaven
(Abenteuer, Konami)
The Legend of Zelda - Ocarina of Time
(Action, Nintendo)
Mace - The Dark Ages
(Beat'em Up, GTI)
TetrisPhere
(Puzzle, Nintendo)
Super Mario Kart 64
(Fun-Racer, Nintendo)
Int. Superstar Soccer '98
(Sport, Konami)

Stefan Luludes

Er ist Pressesprecher bei Acclaim.

Game Boy Color-Hits:
Super Mario Bros. DX
(Jump'n'Run, Nintendo)
Pumuckls Abenteuer
(Abenteuer, Acclaim)
Duke Nukem
(Action, GT/Mitsui)
V-Rally
(Rennspiel, Infogrames)
FIFA 2000
(Sport, EA Sports/EA)

N64 Die besten Rennspiele

N64 Die besten Fun-Racer



41% Super Mario
Kart 64
von Nintendo.

Abgeschlagen sind Micro Machines und Snowboard Kids. Dennoch: Die Redaktion ist ganz eurer Meinung! Mario Kart ist genial!

2 Diddy Kong Racing
von Nintendo.
37%

3 Lego Racers
von Lego.
11%

N64 Die Top-Zukunftsrenner



48% F-Zero X
von Nintendo.

Überrascht hat uns diese Bestenliste - wo ist Episode 1 Racer? Der neue Lucas-Arts-Renner ist den Klassikern zum Opfer gefallen ...

2 Extreme G2
von Acclaim.
18%

3 WipeOut
von Psygnosis.
14%

N64 Die besten Arcadespiele



33% Beetle Adventure
Racing
von Paradigm/
Electronic Arts.

Lange führte Wave Race 64 die Liste an - eines der ersten und dennoch besten Spiele. Doch dann überholten die Käfer!

2 Wave Race 64
von Nintendo.
29%

3 Top Gear Rally
von Boss Games/Kemco.
11%

N64 Die besten Simulationen



37% World Driver Ch.
von Midway/Konami.

Das harte Rennen der Simulationen - erst auf der Zielgeraden gewann WDC!

2 F-1 World
Grand Prix 2
von Videosystem/Nintendo.
33%

3 F-1 Racing
Simulation 2
von Ubi Soft.
22%

FUNCOLOR BRINGT'S IM

**Supergünstig!
Ohne Risiko!**

**Jederzeit
kündbar!**

– nach den ersten sechs Heften –

**Geld gespart + tolle
Prämie abkassiert!**

**Plus
1 kostenlose
Prämie!**

– Pokémon Plüsch oder Stickerset –

Prämie 1:
Pokémon
Plüschfigur



Prämie 2:
4-teiliges
Stickerset
mit Sammlerwert



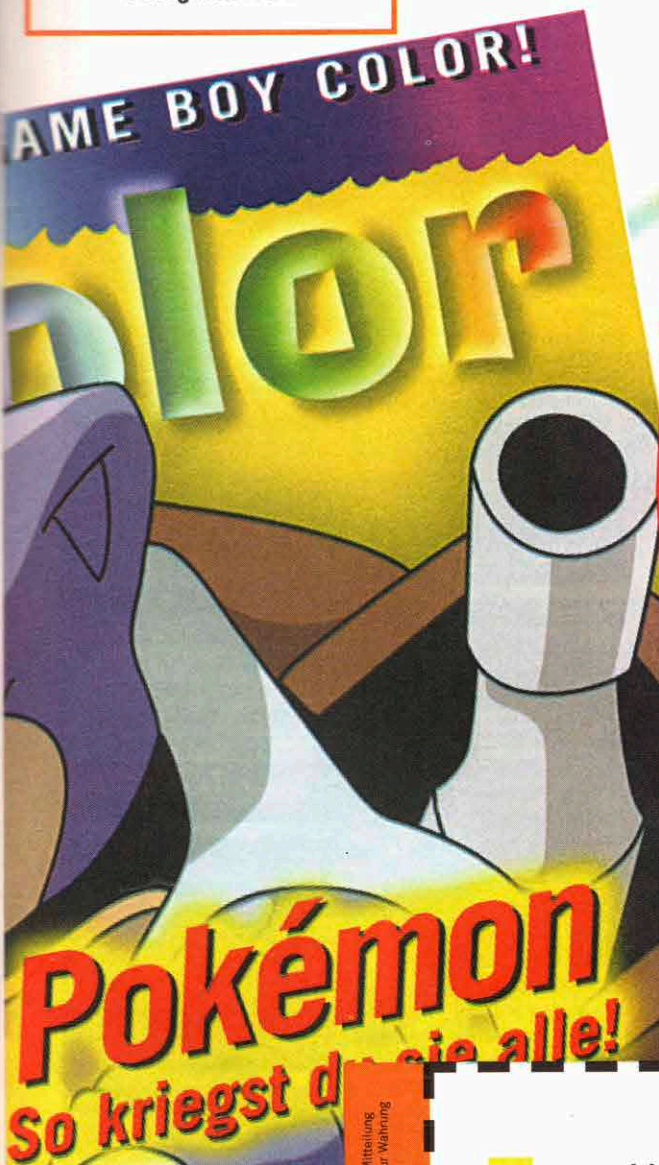
**Cooler
Aufkleber
Sammle
alle 4 Sets!**
Details auf Seite 3

plus:

- Pokémon-Verlosung!
- Stranded Kids
- Dragon Quest Monsters
- Tipps zu allen

ABO:

Nur DM 25,-
- 6 Ausgaben Inland -



funcolor
zum Nachbestellen!

Heft
6/99



Heft 1/00



Fehlt euch eine Ausgabe funcolor in der Sammlung?
Kein Problem! Einfach per Postkarte oder Brief nachbestellen.
Und das geht so:

1. Aufschreiben wieviel Exemplare von welchem Heft ihr wollt.
2. Name, Vorname, Straße, Hausnummer, PLZ und Ort nicht vergessen!
3. DM 4,90 DM je Heft plus 3,- DM für Porto in deutschen Briefmarken oder als Verrechnungsscheck beilegen.
4. Alles in einen Umschlag stecken und ab an den

Pro Verlag
„funcolor“
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt/Main

FUNCOLOR SPEZIAL-ABO

NFV 49

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:

- ☐ Prämie 1: Plüsch-Pokémon
- ☐ Prämie 2: exklusives 4-teiliges Stickerset mit Sammlerwert

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.

Kostenlos ...

... aber bestimmt nicht umsonst sind Kleinanzeigen in Fun Vision!

Wer verkaufen oder tauschen will, oder ein bestimmtes Spiel sucht, der hat hier bestimmt Glück!

Denn wir veröffentlichen eure private Kleinanzeigen kostenlos. Sortiert sie aber bitte nach der jeweiligen Konsole und den Rubriken Verkaufen, Tauschen, Suchen!

Hier die Adresse für alle Nintendo-Freaks:

Nintendo Fun Vision
„Kleinanzeigen“
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt

Nintendo 64

Verkaufe

■ Verkäufe N64 + 10 Spiele und Zubehör. *Turok: Dinosaur Hunter*, *Turok 2: Seeds of Evil*, *Zelda*, *Hexen* usw. Preise VB. ☎ 0 39 01 / 2 56 78 tägl. ab 18 h. Wir machen euch einen guten Preis!

■ Verkäufe *Extreme G*, *Wayne Gretzky's 3D Hockey*, *Aero-Fighters Assault*, *F-1 World Grand Prix*. Alle sehr gut erhalten und kaum gespielt! Je Spiel 45,-. Bitte melden bei: Christian Tschirch, ☎ 01 72 / 7 94 94 42, nach 17 h.

■ Verkäufe *Star Wars Racer*, *FIFA 99* (je 80,-), *Star Wars: Rogue Squadron*, *Top Gear Overdrive* (je 65,-), *Automobili Lamborghini*, *Mario Kart* (je 45,-), *Mario* (30,-), *WipEout* (70,-), *Shadow Man* (90,-), *C&C 64* (100,-), *WWF Attitude* (85,-), *Turok: Dinosaur Hunter* (45,-), *Controller Pak* + *Rumble Pak* (je 20,-), 1 grünen + 1 schwarzen *Controller* (je 30,-) und viele Spiele mehr! Preise VB oder 1.300,-! ☎ 0 89 / 6 11 35 15, Flo.

■ Verkäufe (nur für die Schweiz): *Mission: Impossible 64* (☎, ☎, ☎, für 35,- SFr), *San Francisco Rush* (☎, ☎, für 25,- SFr), *Carmageddon* (☎, ☎, für 70,- SFr), *Street Fighter 2* (GB, mit ☎, ☎, für 10,- SFr), *WWF Warzone* (GB, mit ☎, ☎, für 15,- SFr). Christoph Buchser, Hölzliweg 7, CH-4106 Therwil, BL (Schweiz).

■ Verkäufe *Turok: Dinosaur Hunter* (60,-), *WWF Warzone*, *Lylat Wars* (je 50,-), *Mischief Makers*, *F1 Pole Position 64* (je 40,-). Alle Spiele sind komplett. Preise mit Porto, Versand nur gegen Vorkasse! Alexander Sarther, Niederwaldstr. 1, 65385 Assmannshausen, ☎ 0 67 22 / 4 72 42 oder 01 70 / 5 84 72 42.

■ Verkäufe N64-Spiele: *1080° Snowboarding*, *Diddy Kong Racing* (je 55,-), *Lylat Wars* inkl. *Rumble Pak* (70,-), *Star Wars Racer* (80,-). Alle mit ☎, ☎, ☎. ☎ 0 28 24 / 7 6 52, Manuel Blümer, abends ab 19.15 h!

■ Verkäufe *Shadow Man*, mit ☎ und Komplettlösung in bestem Zustand für 80,-! Danny, 40489 Düsseldorf, ☎ 02 03 / 74 13 35.

■ Verkäufe *Dark Rift*, *GT 64*, *F-1 Pole Position*, *F-1 World Grand Prix* (je 30,-), *V-Rally*, *Nascar 99*, *Snowboard Kids*,

Glover, *Mystical Ninja* (je 40,-), *Mario Party* (kopierte ☎), *Mario Kart* (je 50,-), *Cartridge Box* für 10 Spiele (8,- je Stück), *Plastik-Box* für 1 Spiel (2,- je Stück). Preise zzgl. Versand! Gegen Verrechnungsscheck 4,40 und gegen Nachnahme 7,90. Infos bei Michael Wissel, ☎ 0 60 29 / 99 69 10.

■ Verkäufe *V-Rally* (60,-), *WWF Warzone* (50,-). Infos unter ☎ 01 77 / 3 85 75 97.

■ Verkäufe *Jet Force Gemini*, *Shadow Man*, *Re-Volt*, *WWF Attitude* (je 70,-), *South Park* (60,-), *F-Zero X*, *Iggy's Reckin' Balls* (je 40,-), *WCW/NWO Revenge*, *Wave Race*, *Lylat Wars* (je 30,-). ☎ 094 97 / 90 21 10 oder 01 70 / 9 86 96 08 ab 16 h.

■ Verkäufe N64 mit 2 Controllern, *Memory Card*, *Rumble Pak* + 9 Spiele: u. a. *Turok 2: Seeds of Evil*, *ISS 64*, *1080° Snowboarding*, *Star Wars: Rogue Squadron*, *Forsaken*, *WWF Warzone*, *Virtual Pool 64*, *Super Mario 64*. Preis VB 650,- kpl. Klaus Albrecht (bei Matthes), Karlstraße 61, 64285 Darmstadt.

■ STOP! Verkäufe N64 mir grauem und blauem Controller und *Diddy Kong Racing*, *FIFA 98*, *Zelda* - *Ocarina of Time* und *Star Wars: Rogue Squadron*. Mit *Rumble & Memory Pak* für krasse 290,- (perfekt erhalten!). ☎ 0 82 23 / 56 27, Andreas.

■ Verkäufe N64 + 4 Controller + 5 Spiele: *ISS 64*, *Extreme G*, *NFL Quarterback 98*, *V-Rally*, *NBA Hang Time* + 1 Spiel GRATIS, Preis kpl. 395,-. ☎ 0 80 33 / 76 60, Christian.

Tausche

■ Will tauschen! Suche *South Park 64*, *Rainbow Six*, *Mario Golf*, *Snowboard Kids*. Biete *Wave Race 64*! Meldet euch bei Thomas unter ☎ / Fax 03 56 04 / 3 48.

■ Tausche N64-Spiele! Biete: *Extreme G* (☎), *Wayne Gretzky's 3D Hockey* (☎), *Aerofighters Assault* (☎, ☎), *F-1 World Grand Prix* (☎, ☎, ☎). Alle sehr gut erhalten (Suche siehe unten)! Bitte melden bei: Christian Tschirch, ☎ 01 72 / 7 94 94 42, nach 17 h.

■ Tausche brandneue Spiele gegen *Rayman 2*, *Donkey Kong 64*, *Jet Force Gemini*, *WCW Mayhem*, *Worms*, *Armageddon*, *Vigilante 8* - Die 2. Herausforderung, *Turok: Legenden des Verlorenen*

Landes, *Rainbow Six*, *South Park Chef's Luv Shack*, *South Park Rally*, *Win Back*, *Duke Nukem Zero Hour*, *Smash Brothers*, *Lego Racers*. ☎ 0 89 / 6 11 35 15, Flo.

■ Tausche *FIFA 98*, *NBA Hangtime*, *Wayne Gretzky's 3D Hockey*, gegen *ISS 98*, *Shadow Man*, *Turok: Legenden des Verlorenen Landes*, *Starcraft 64* oder *RTL World League Soccer*. Ruft an! , Florian Maninger, ☎ 0 93 41 / 35 73.

Suche

■ Suche: *1080° Snowboarding*, *Fighting Force 64*, *Rainbow Six*, *Shadow Man*, *Jet Force Gemini*, *Hybrid Heaven*! Bitte melden bei: Christian Tschirch, ☎ 01 72 / 7 94 94 42, nach 17 h.

■ Suche für N64: komplettes und gut erhaltenes *Yoshi's Story*. Zahle bis 50,-. E-Mail patrick.kleine@t-online.de

Super Nintendo

Verkaufe

■ Verkäufe SNES und Spiele! ☎ 0 28 24 / 76 52, Manuel Blümer, abends ab 19.15 h!

■ Verkäufe SNES (Preis VS) und über 30 SNES-Spiele von A wie *Addam's Family* bis Z wie *Zoop* (Preise VS). Dennis Steinkamp, ☎ 01 77 / 6 66 00 62.

■ Verkäufe SNES m. Zub. + *Asterix und Obelix* + *Addam's Family* + *Michael Jordan* + *Super Wrestlemania* + *Terranigma* + *Super Punchout* + *Super Star Wars* + *World League Basketball* + *Disney's Aladdin* + *Earthworm Jim* für 180,-, ohne ☎ + ☎. Infos unter ☎ 0 76 41 / 4 71 82.

■ Verkäufe SNES mit 2 Controllern, Maus, GB-Adapter und 16 verschiedene Spiele (z. B. *Mario*, *Zelda*, *Mega Man*), Spieleberater. Alles in gutem Zustand für kpl. VB 499,- (NP 1.800,-)! Infos unter ☎ 01 71 / 4 22 33 92.

■ Verkäufe SNES mit 2 Controllern + 7 Spiele: *Lufia* inkl. Spieleberater, *Lamborghini*, *American Challenge*, *Zelda*, *F-Zero*, *Super Mario World*, *Sim City*, *Super Tennis*. Infos bei Timo Reinhardt, Lindenstraße 9a, 35216 Biedenkopf, ☎ 0 64 61 / 42 41

Game Boy

Verkaufe

■ Verkäufe Game Boy, gut gepflegt, 50,-, mit Batterien. ☎ 0 39 81 / 44 30 18.

■ Verkäufe folgende Game Boy-Spiele: *Dragonheart*, *Marble Madness*, *Marios Picross*, *Stargate*, *Tetris*. Preise VS! Dennis Steinkamp, ☎ 01 77 / 6 66 00 62.

■ Verkäufe GB-Spiele (mit ☎, ☎): *NFL Quarterback Club*, *Animaniacs* (je 30,-), *Speedball 2* (20,-), *V-Rally* (45,-), *Star Wars: Imperium schlägt zurück* (40,-), Folgende ohne ☎, ☎: *Street Fighter II* (30,-), *Super Mario Land* (25,-), *Die Schlümpfe* (20,-). ☎ 0 40 / 78 30 59, fragt nach Roland.

■ Verkäufe Spiele: *Mario Land 1+2* (je 20,-), *Tamagotchi* (30,-). Infos bei Timo Reinhardt, Lindenstraße 9a, 35216 Biedenkopf, ☎ 0 64 61 / 42 41

Suche

■ Suche Rollenspiele aller Art! Preise VB außer *Zelda*, *Mystic Quest* und *Pokémon*. ☎ 0 39 81 / 44 30 18.

Game Boy Color

Verkaufe

■ Verkäufe für GBC: *WWF Attitude* (40,-), *ISS* (30,-). Infos unter ☎ 01 77 / 3 85 75 97.

NES

Verkaufe

■ Verkäufe viele seltene NES-Spiele. Preise VS! Dennis Steinkamp, ☎ 01 77 / 6 66 00 62.

Kleingedrucktes

Alle privaten Kleinanzeigen in Fun Vision sind kostenlos. Die Redaktion streicht indizierte, ausländische und Nintendo-inkompatible Produkte kommentarlos. NFV vermittelt lediglich die Kontakte und ist für daraus resultierende Vertragsverhältnisse nicht verantwortlich. Eine Seriositätsprüfung der Anzeigen ist uns unmöglich. Für Tippfehler wird keine Haftung übernommen. Die Preise sind, wenn nicht anders gekennzeichnet, ausschließlich in DM angegeben.

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

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

In einem atemberaubenden Tempo rast die Lore auf den wackeligen Geleisen mit Donkey Kong, Diddy und Dixie durch das Bergwerk. Immer schneller sausen sie durch den Fels in die Tiefe hinab. Der Abstand zu ihren grölenden Verfolgern wird immer grösser, aber auch der Zweifel der Affen an der Sicherheit ihres Fluchtgefährts.

ICH WILL JA NICHT MECKERN, DIDDY, ABER BITTE BREEEMS!

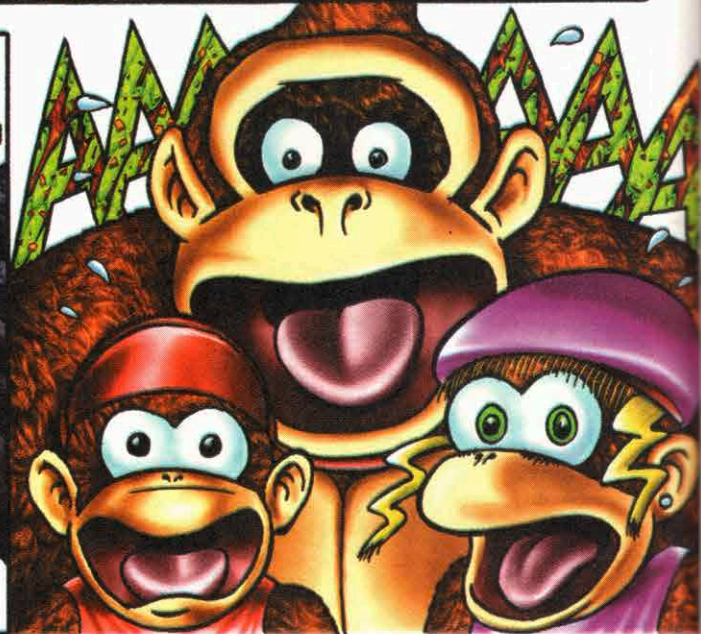
WÜRDEN ICH JA GERNE, NUR GIBT'S DA EIN PROBLEM: DER BREMSHEBEL IST AB!

ICH GLAUB, MIR WIRD ÜBEL...

DONKEY KONG 64

BUMM-BADABUMM IM URWALD

TEIL 2



Wie eine Rakete schießt die Lore mit der Affenfracht aus dem Stollen ins Freie hinaus...

... und klatscht nach einem schier endlosen Sturz in einen Sumpf am Fuße des Abgrunds.

Glücklicherweise dämpft der Morast den Aufprall, und unsere Freunde bleiben unversehrt.

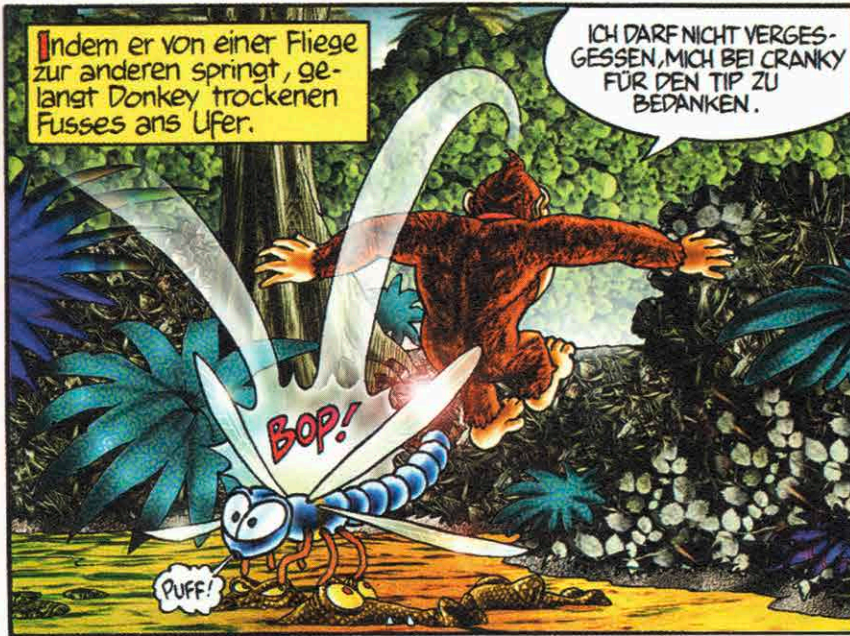
QUAK?

SPUT

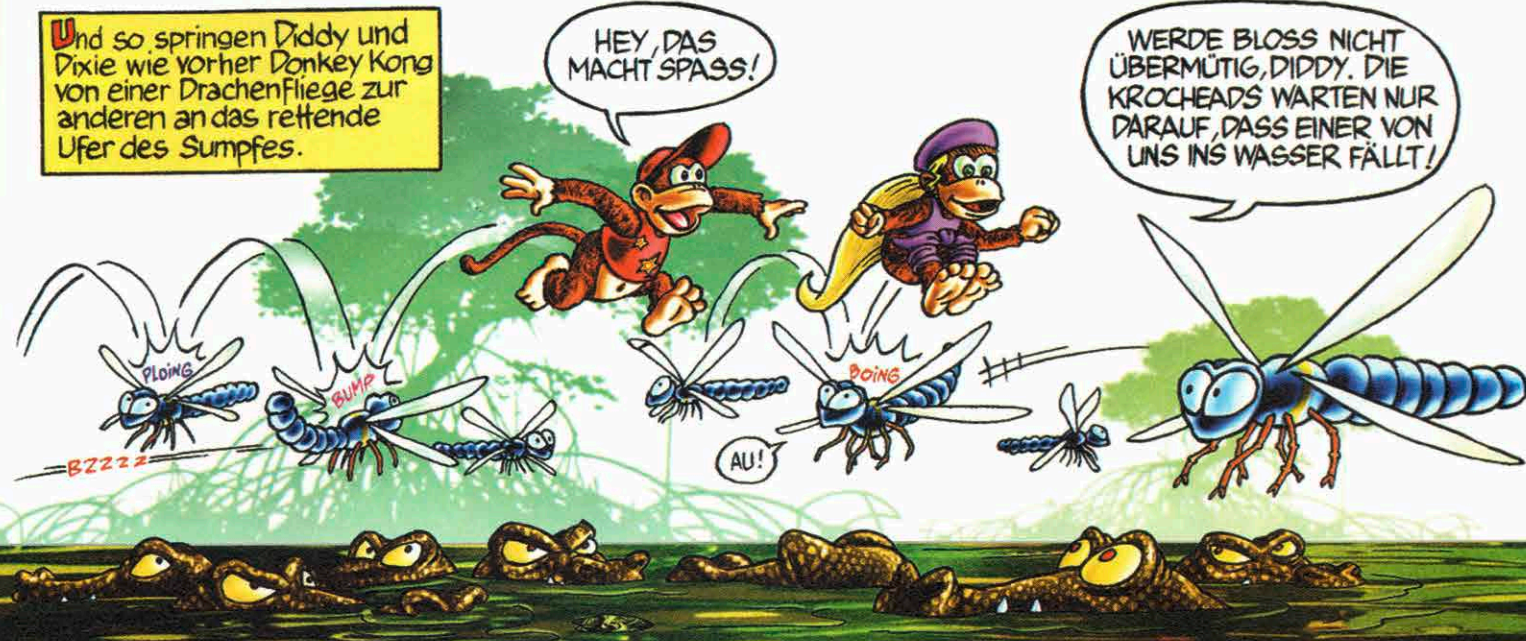
ICH HABE NOCH NIE SO GERNE GEBADET. SEID IHR IN ORDNUNG, KINDER?

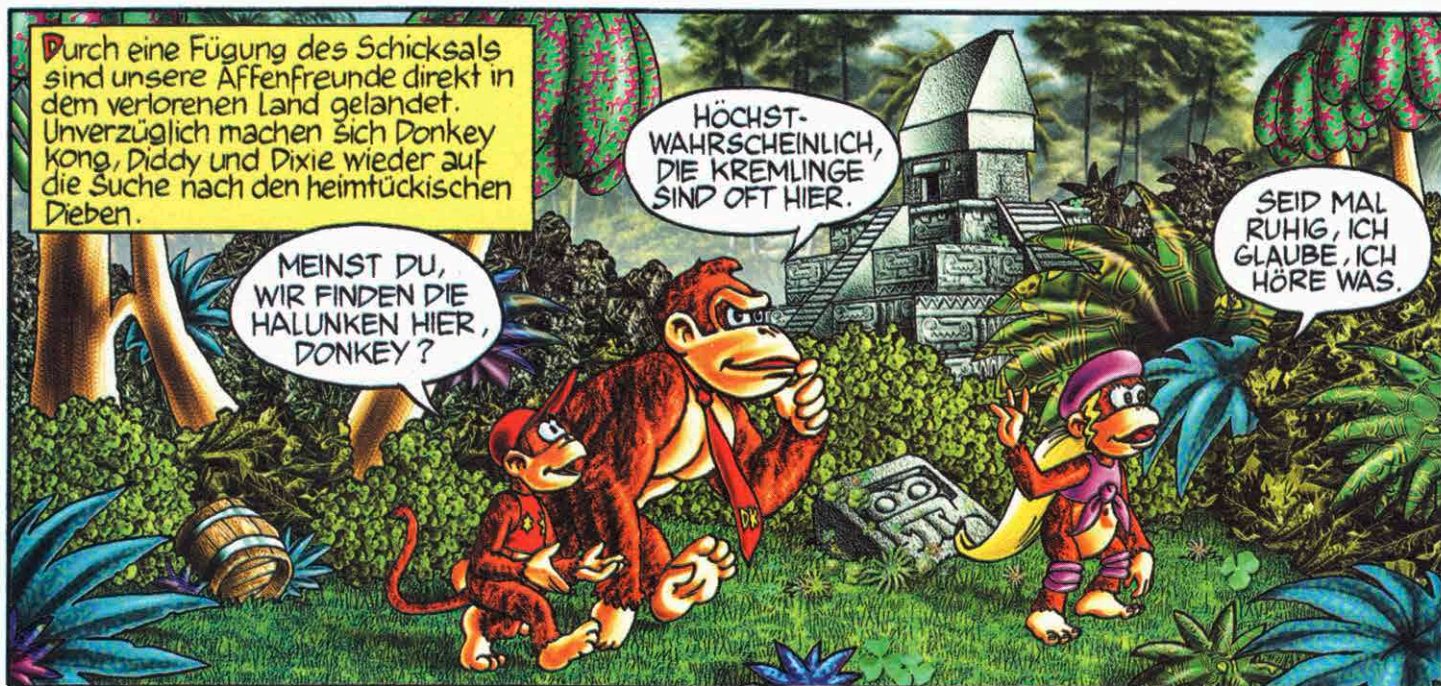
NOCH, DONKEY,
NOCH! WIR SIND
NÄMLICH NICHT DIE
EINZIGEN, DIE HIER
SCHWIMMEN
GEHEN ...





Und so springen Diddy und Dixie wie vorher Donkey Kong von einer Drachenfliege zur anderen an das rettende Ufer des Sumpfes.











Donkey Kong nimmt das Sprengstofffass und schleudert es gegen den Bananenberg, von dem aus der fiese King K. Rool auf die Affenfreunde schiesst.

HÄ?
ABER...

HIER,
DAS IST
SCHWERER
VERDAULICH
ALS OBST!

KA-BOOM

RAAA



Die Explosion hat den Fruchthügel zum Einsturz gebracht und King K. Rool unter sich begraben. Hilflos jammert er unter der gelben Last.

TJA, DICKER,
WER HOCH STEIGT,
FÄLLT TIEF!

HiiiiifEEEE...
HOLT MICH HIER
RAUS! ICH HASSE
BANANEN...!



Auch der Kampf mit den Krimling-Piraten hat ein Ende gefunden. Ohne ihren König ergeben sich die Echsen.

FRIEDLICH
SEHEN DIE
BURSCHEN
GAR NICHT SO
BÖSE AUS, NICHT
WAHR, DIXIE?

NEIN, FAST
SCHON
NIEDLICH.



HÖR MAL, ROOLI.
ICH GRABE DICH NUR
AUS, WENN IHR DIE
BANANEN ZURÜCK-
BRINGT.

NIEMALS!

O.K., DANN
BLEIBST DU EBEN
DA UNTEN.

ÄHH...
NA GUT,
ÜBERREDET!

Der hinterhältige Plan von King K. Rool, die Affen der Insel durch den Diebstahl ihrer Nahrungsgrundlage zu besiegen, konnte von Donkey Kong, Diddy und Dixie vereitelt werden.

Zufrieden sehen unsere Primatenfreunde zu, wie die Kremlinge angefeuert von ihrem gefesselten Chef, die Bananen wieder zu ihren rechtmäßigen Besitzern zurückbringen.

Auch wenn King K. Rool diese Schmach sicher nicht auf sich sitzen lässt, so hat dieses Abenteuer doch noch zu einem guten Ende gefunden.

IST ES NICHT SCHÖN, AUCH MAL ANDEREN BEI DER ARBEIT ZUZUSEHEN, DIXIE?

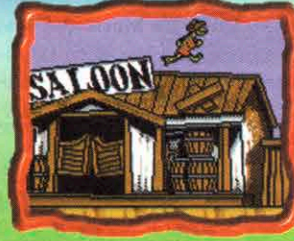
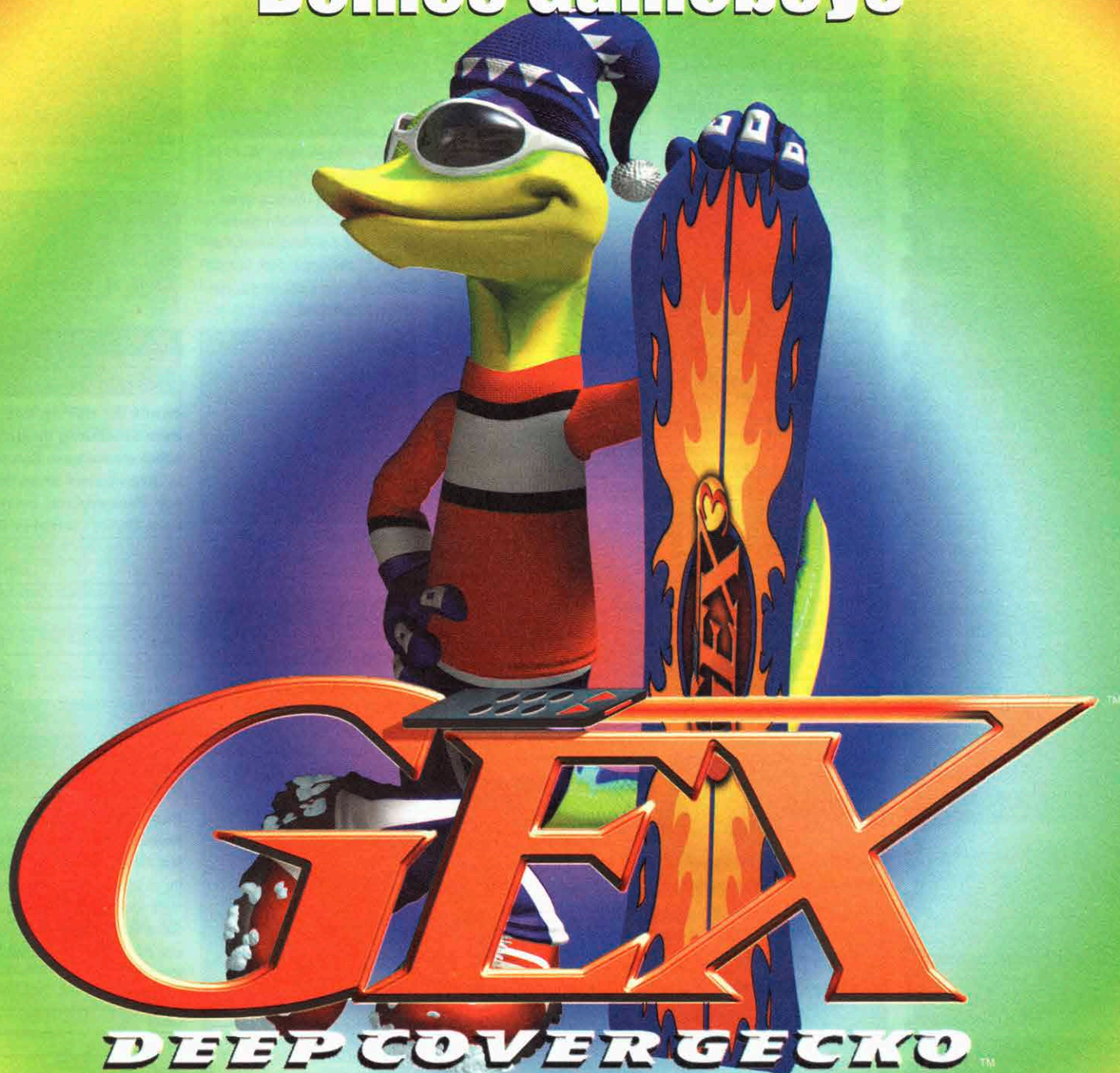
JA, ABER WIR HABEN UNS EINE PAUSE AUCH REDLICH VERDIENT.

NA LOS, BEEILUNG IHR FAULENZER! MACHT HIN, ICH WILL HIER ENDLICH WIEDER RUNTER !!!

IHR HABT ES GEHÖRT, JUNGS. UND DASS MIR AUCH JA WIEDER JEDE BANANE AN IHREN ALTEN PLATZ KOMMT!



Agent GEX – Im Dienste Deines Gameboys



- 11 neue Level und viele spannende Mini-Spiele
- 9 coole Verkleidungen
- Snowboardsurfen und Känguruhreiten
- Klettere mit Gecko-Power Decken und Wände hoch



GAME BOY COLOR

www.eidos.com

EIDOS
INTERACTIVE

© 1999 EIDOS INTERACTIVE LTD. ALL RIGHTS RESERVED. NINTENDO & GAME BOY ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

Nintendo 64

Januar

A Bug's Life
(Activision/Konami)

Army Men:

Sarge's Heroes

(Infogrames)

Asteroids 64

(Crave)

Battlezone 64

(Crave)

Fighting Force 64

(Crave)

Gex 3: Deep Cover Gecko

(Crave)

Jeremy McGrath

Supercross 2000

(Acclaim)

Nuclear Strike

(THQ)

Paperboy 3-D

(Konami)

Space Invaders

(Activision)

South Park Rally

(Acclaim)

Supercross 2000

(Electronic Arts)

Tony Hawk's

Skateboarding

(Activision)

Vigilante 8:

2. Herausforderung

(Acclaim)

Februar

ECW Hardcore

Revolution

(Acclaim)

EPGA Golf

(Infogrames)

Tipptime der NFV 49: 2/2000

Paperboy

Nintendo 64

Cheats

Paperboy hält auf dem

N64 Einzug. Damit ihr eure Route schafft, haben wir alle Cheats zusammengetragen.

Cheat:	Effekt:
MAXSUBS	alle Level
INVINC	unsterblich
NOBUNDLE	unendlich Zeitungen



Paperboy im neuen, dreidimensionalen Gewand. Schon auf dem C64 war das ein Hit!

HEADLINE	alle Headlines
MOON	Super-Sprung
GOFAST	Raketenantrieb
RUSH	Turbo-Mode
WAKING	Zeitlupe
MAGGO	andere Sicht
JUMBLE	keine Hindernisse
SCREAM	lustige Hindernisse
BACKWARD	werft Zeitungen hinter euch
SUNDAY	große Zeitungen
LITTLE	kleiner Paperboy

Turok: Legendes des Verlorenen Landes

Nintendo 64

Cheat-Menü

Auch der neueste Turok-Teil hat ein Cheat-Menü.

Und so wird es aufgerufen: Auf dem Titel-Bildschirm haltet ihr Z gedrückt.

Antz

Game Boy Color

Passwörter

Für alle fleißigen

Ameisen sind hier alle Level aufgelistet. Gebt die Codes im Passwort-Menü ein.

Level 2:	BCCB
Level 3:	DQGH
Level 4:	HGGF
Level 5:	NBFG
Level 6:	KGBF
Level 7:	QGJJ
Level 8:	GQHG
Level 9:	FLDP
Level 10:	KGQQ
Level 11:	DLGQ
Level 12:	CBHG
Level 13:	JBIG
Level 14:	PLDP
Level 15:	LFGB
Level 16:	DQLD
Level 17:	CLPG
Level 18:	DLHD
Level 19:	LFQG



Neue Superhelden braucht das Land! Z hat mit seinen Passwörtern keine Probleme!

Carmaggedon

Game Boy Color

Super-Passwörter

Alle Autos und Level auf einen Streich. Gebt den Code im Passwort-Menü ein. alle Autos und Strecken:

OZ6SZD ♀ V

Rainbow Six

Nintendo 64

Passwörter

Damit ihr nicht erst alle Missionen lösen müsst, sind hier schon mal ein paar Passwörter aufgelistet.

Level anwählen:	Rekrut	Veteran
	VZRFMTMQ2G8SQ	FZJFTMR2G8RQ

Level-Passwörter

Level	Name	Rekrut	Veteran
2	Red Wolf	12D1S2Q22MQQ	1ZL1S2RF2MQQ
3	Sun Devil	BJDBC3Q22WQQ	BJJBC3RF25QQ
4	Eagle Watch	BZDBSMQZZ1QQ	BZJBSMR28RQ
5	Ghost Dance	CJTCCQQ2FGSQ	CZBCS5RFFMRQ
6	Fire Walk	K2TK65Q2F4SQ	DJBDCYRFF5RQ
7	Lion's Den		T2TT68QGF1WQ
8	Deep Magic	5JR5L1QGGGSQ	LZBDS8R2F8RQ
9	Lone Fox	52T572Q4G4SQ	MJB2D1R2G2RQ
10	Black Star	VJVVLJQGGWSQ	2ZB2T2R2GMQ
11	Wild Arrow		FJJD3R2G5RQ
12	Mystic Tiger		FZJFTMR2G8RQ

Destruction Derby 64

Nintendo 64

Tipp

In Destruction Derby 64

gibt es ein verstecktes Parkhaus zu besichtigen. So parkt man am luxuriösesten: Wenn ihr in die Stadt kommt, steht ein großer Brunnen auf der rechten Seite. Anschließend kommt eine scharfe Abzweigung. Nehmt diese und ihr kommt an ein Neon-Schild mit der Aufschrift „Parking“. Fahrt unter dem Schild durch und ihr erreicht das versteckte Parkhaus.



Von wegen „fair fahren“! Bei Destruction Derby gilt es Gegner zu crashen.

Frogger

Game Boy Color

Cheat-Menü

Ein lustiges Cheat-Menü

gibt es, wenn ihr eure Leben verloren habt. Gebt nun auf dem „High Score“-Bildschirm diese Kombination ein:

A, B, A, B, Select, Start



Uups, unter den Autoreifen solltet ihr es euch nicht bequem machen!

Hot Wheels Turbo Racing

Nintendo 64

Cheats

Alle Matchbox-Autos, die es gibt – wollten wir das nicht alle? Im Spiel könnt ihr sie haben! Gebt die Codes im

Passwort-Menü ein: 99T8D7Y8VDD7BDDDDDD2 Die folgenden Cheats werden im Haupt-Menü eingegeben:

unendlich Turbo
unsichtbar

Nacht-Rennen

☺, ☺, ☺, ☺, ☺, ☺, ☺, ☺, ☺, ☺, ☺, ☺, ☺, ☺, ☺, ☺



Auf diesem Bild werden die Cheat Codes für Hot Wheels eingegeben.

gespiegelte Strecken

☺, ☺, ☺, ☺, ☺, ☺, ☺, ☺, ☺, ☺, ☺, ☺, ☺, ☺, ☺, ☺

Grafik-Modus

☺, ☺, ☺, ☺, ☺, ☺, ☺, ☺, ☺, ☺, ☺, ☺, ☺, ☺, ☺, ☺

Toy Story 2

Game Boy Color

Passwörter

Damit ihr richtig mit dem Spielzeug umgeht, haben wir euch alle Passwörter aufgelistet. Gebt sie im Passwort-Menü ein.

Level 2:	PBPP
Level 3:	BJWJ
Level 4:	PJBW
Level 5:	WBPP
Level 6:	JBPJ
Level 7:	JJWW
Level 8:	PBWJ
Level 9:	BPWW

Pac Man

Game Boy Color

Passwörter

Pac-Attack-Puzzle-Modus leicht gemacht:

Mit diesen Passwörtern kommt ihr in jedes Level. Das funktioniert aber nur bei der neuen Game Boy Color-Version. Gebt alle Passwörter im Passwort-Menü ein.

Level 1:	STR
Level 2:	HNM
Level 3:	KST
Level 4:	TRT
Level 5:	MYX
Level 6:	KHL
Level 7:	RTS
Level 8:	SKB
Level 9:	HNT
Level 10:	SRY



Vor Furcht verfärbt sich schon mal die Geister – Pac Man kommt!

Game Boy
color

Januar

Army Men
(Infogrames)
Daffy Duck
(Infogrames)
Dragon Quest Monsters
(Eidos)
Live Wire
(Acclaim)
Micro Machines 1+2
Twin Turbo
(THQ)
Rainbow Six
(Take 2)
Thrasher:
Skate & Destroy
(Take 2)
Tom & Jerry
(Take 2)
Yoda Stories
(THQ)

Februar

Armorines:
Project S.W.A.R.M.
(Acclaim)
Battletanx
(Infogrames)
Billy Bob's
Huntin Fishing
(Midway/Konami)
International
Track & Field
(Konami)
Janosch
(Infogrames)
Winter Games
(Konami)
Konami GB
Collection Vol. 2
(Konami)
Marble Madness

Tipptime der NFV 49: 2/2000

WWF Attitude

Nintendo 64

Bonus Charaktere

Was für Bonus-Charaktere gibt es und welche Moves haben sie drauf. Auf dieser Seite erfährt ihr die Techniken der ersten fünf Catcher. Wenn ihr alles über *WWF Attitude* erfahren wollt, solltet ihr euch den gleichnamigen Pocket Guide vom Pro Verlag (siehe Seite 53) besorgen.

Shawn Michael's

stehende Moves:

Armdrag □, □, Kick oder □, □, Kick
Crucifix □ oder □, □, Tieup
Drop Toehold □ oder □, □, Kick
Hurricanrana □, □, □, Kick oder □, □, □, Kick
Headlock Takedown □ oder □, □, Schlag
Small Package □ oder □, □, Tieup

Tieup-Moves:

Inverted Atomic Drop □ oder □, □, Kick
Northern Lights Suplex □ oder □, □, Schlag
Vertical Suplex □, □, Tieup oder □, □, Tieup

Tieup von hinten:

Victory Roll □ oder □, □, Tieup
Ab Stretch □, □, Tieup oder □, □, Tieup

Gegner am Boden:

von der Seite; Fistdrop □, Schlag
von den Füßen aus;
Figure Four Leg Lock □, □, □, Kick oder □, □, □, Kick
vom Kopf aus; La Magistral □ oder □, □, Schlag
vom Kopf aus; Neck Whip □ oder □, □, Schlag

Rennender Gegner:

Drop Toehold Tieup
Dropkick Schlag

Ringpfosten:

Standing Moonsault Blocken

Gegner in der Ecke:

Gesicht zum Ring;
Flying Headscissors □, □, Kick oder □, □, Kick

Chyna

stehende Moves:

Hairgrab Takeover □, □, Tieup oder □, □, Tieup
Choke □ oder □, □, Tieup
Shortarm Clothesline □ oder □, □, Schlag
DDT □ oder □, □, Kick
Knie ins Gesicht □, □, Schlag oder □, □, Schlag

Tieup-Moves:

Vertical Suplex □ oder □, 3, Tieup
DDT □, □, Schlag oder □, □, Schlag
Atomic Drop □, □, Kick oder □, □, Kick

Tieup von hinten:

Low Below □, □, □, Tieup oder □, □, □, Tieup

Gegner am Boden:

von den Füßen aus;
Ellenbogen Smash □ oder □, □, Kick
vom Kopf aus; Kick Smash □ oder □, □, Schlag

rennender Gegner:

Power Slam Tieup

Ringpfosten:

stehender Gegner; Body Press □, □, Tieup
Gegner am Boden; Knee Drop □ oder □, □, Schlag

Gegner in der Ecke:

stehender Gegner;
Axhandle Smash □, □, Tieup oder □, □, Tieup

Sable

stehende Moves:

Hairgrab Takeover □ oder □, □, Schlag
Hurricanrana □, □, Tieup oder □, □, Tieup
Armdrag □ oder □, □, Kick

Tieup-Moves:

Powerbomb □, □, □, Tieup oder □, □, □, Tieup
Piledriver □, □, □, Schlag oder □, □, □, Schlag

Tieup von hinten:

Victory Roll □, □, Tieup oder □, □, Tieup

Gegner am Boden:

von den Füßen aus;
Wrapped Leg Knie Drop □, □, Kick oder □, □, Kick

rennender Gegner:

Drop Toehold Kick

Ringpfosten:

stehender Gegner; Body Press Kick
Gegner am Boden; Splash □, □, Tieup

Gegner in der Ecke:

Gesicht zum Ring; Hurricanrana □, □, Tieup

Jacqueline

stehende Moves:

Hairgrab Takeover □ oder □, □, Schlag
Flying Headscissors □, □, Kick oder □, □, Kick
Knie ins Gesicht □ oder □, □, Kick
Small Package □, □, Tieup oder □, □, Tieup

Tieup-Moves:

DDT □, □, Tieup oder □, □, Schlag
Bulldog □, □, Tieup oder □, □, Tieup

Tieup von hinten:

Victory Roll □, □, Tieup oder □, □, Tieup

Gegner am Boden:

von den Füßen aus;
Headbutt Smash □, □, Kick oder □, □, Kick

rennender Gegner:

Drop Toehold Schlag

Ringpfosten:

stehender Gegner; Body Press Kick
Gegner am Boden; □, □, □, Schlag oder
Kamikazi Headbutt □, □, □, Schlag
Gegner am Boden; Splash Kick

Paul Bearer

stehende Moves:

Fall Forward Powerbomb □, □, □, Schlag oder
□, □, □, Schlag

Spine Buster □, □, Schlag oder □, □, Schlag
Samoan Drop □ oder □, □, Kick
Vertical Suplex □, □, Tieup oder □, □, Tieup

Tieup-Moves:

Power Bomb □, □, □, Kick oder □, □, □, Kick
Tiger Suplex □, □, Tieup oder □, □, Tieup

Tieup von hinten:

High Angle Suplex □, □, Kick oder □, □, Kick

Gegner am Boden:

von der Seite aus; Legdrop □, Kick
von den Füßen aus;
Texas Clover Leaf □ oder □, □, Schlag

rennender Gegner:

Sidewalk Slam Schlag
Drop Toehold Tieup

Ringpfosten:

Gegner am Boden; □, □, □, Tieup oder
Somersault Legdrop □, □, □, Tieup
stehender Gegner; Dropkick Kick

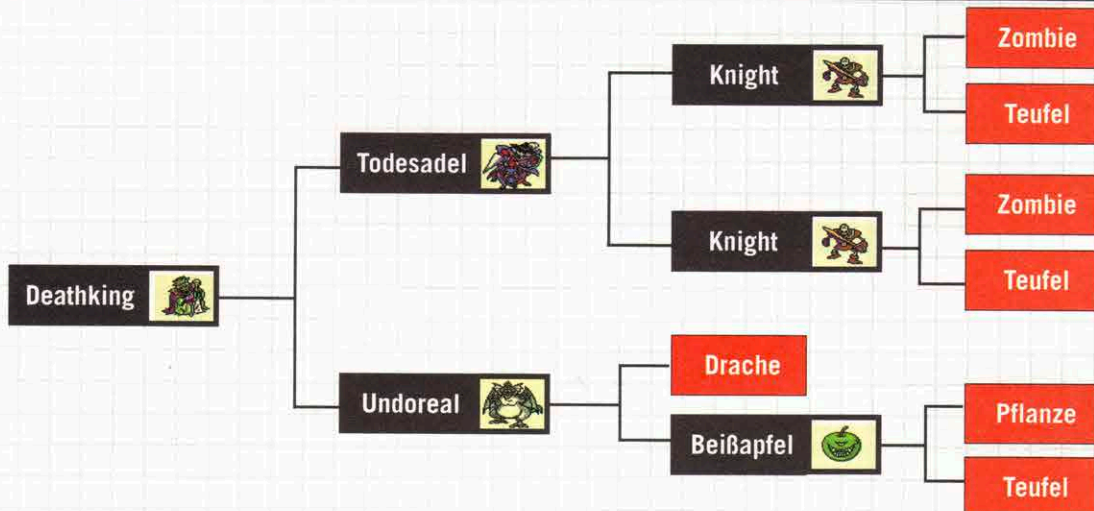
Gegner in der Ecke:

Gesicht zum Ring; Belly to Belly Suplex □, □, Schlag

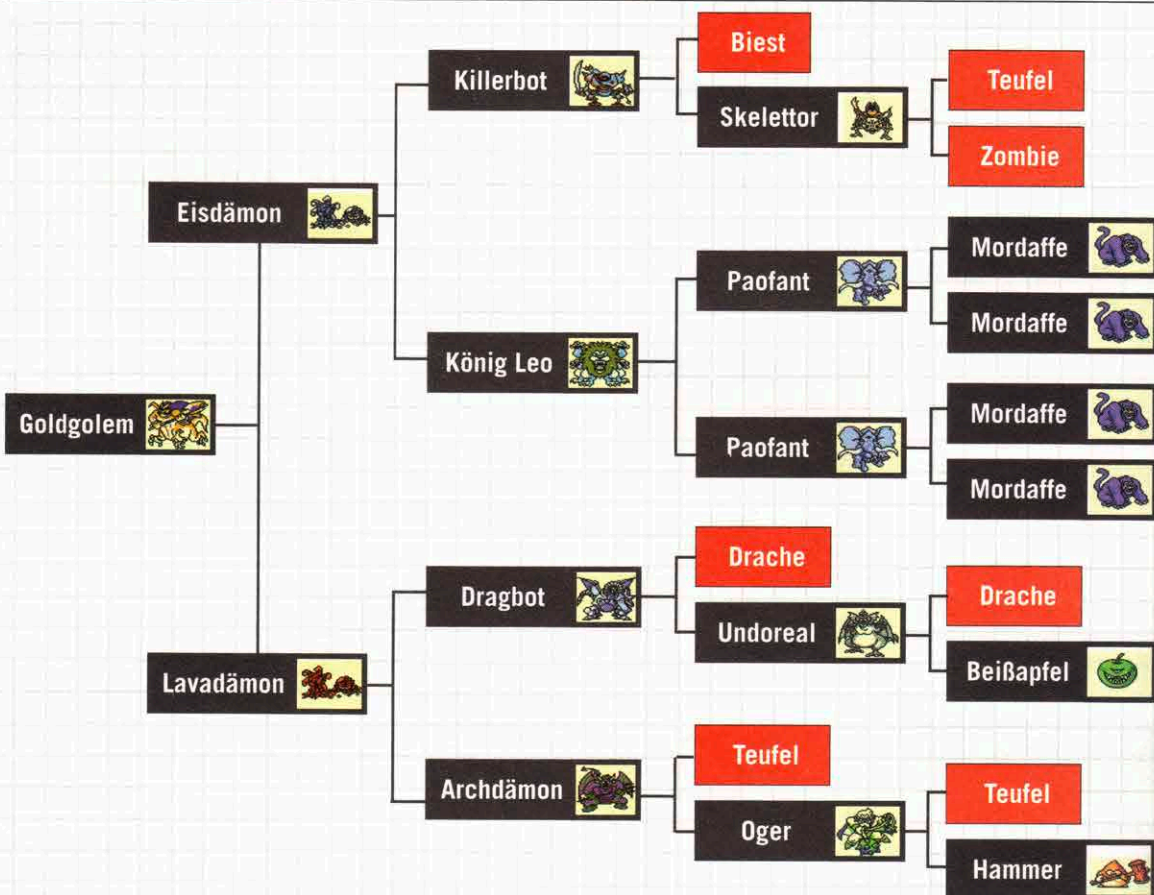
Dragon Quest Monsters

Zieht ihr mit normalen Monstern in den Kampf, haben eure Gegner leichtes Spiel: Mit ihren hochgezüchteten Tieren nehmen sie euer Team binnen kürzester Zeit auseinander. Darum solltet ihr alles dransetzen, aus euren eingesammelten „Standards“ Sternturnier-taugliche Hochzucht-Kampfmaschinen zu machen. Die meisten der hier gezeigten Zuchtlinien führen zu Monstern, denen ihr nur selten begegnet.

Zuchtlinie 1 So züchtet ihr einen Deathking



Zuchtlinie 2 So entsteht ein Goldgolem



Zuchtlinie 3 Der Weg zum Hammer



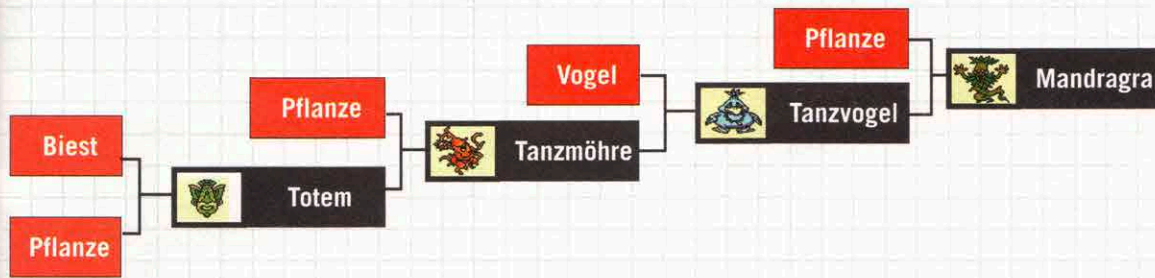
Tipps & Tricks

gibt es auch ins Internet.
Schaut mal unter

www.funvision.de

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

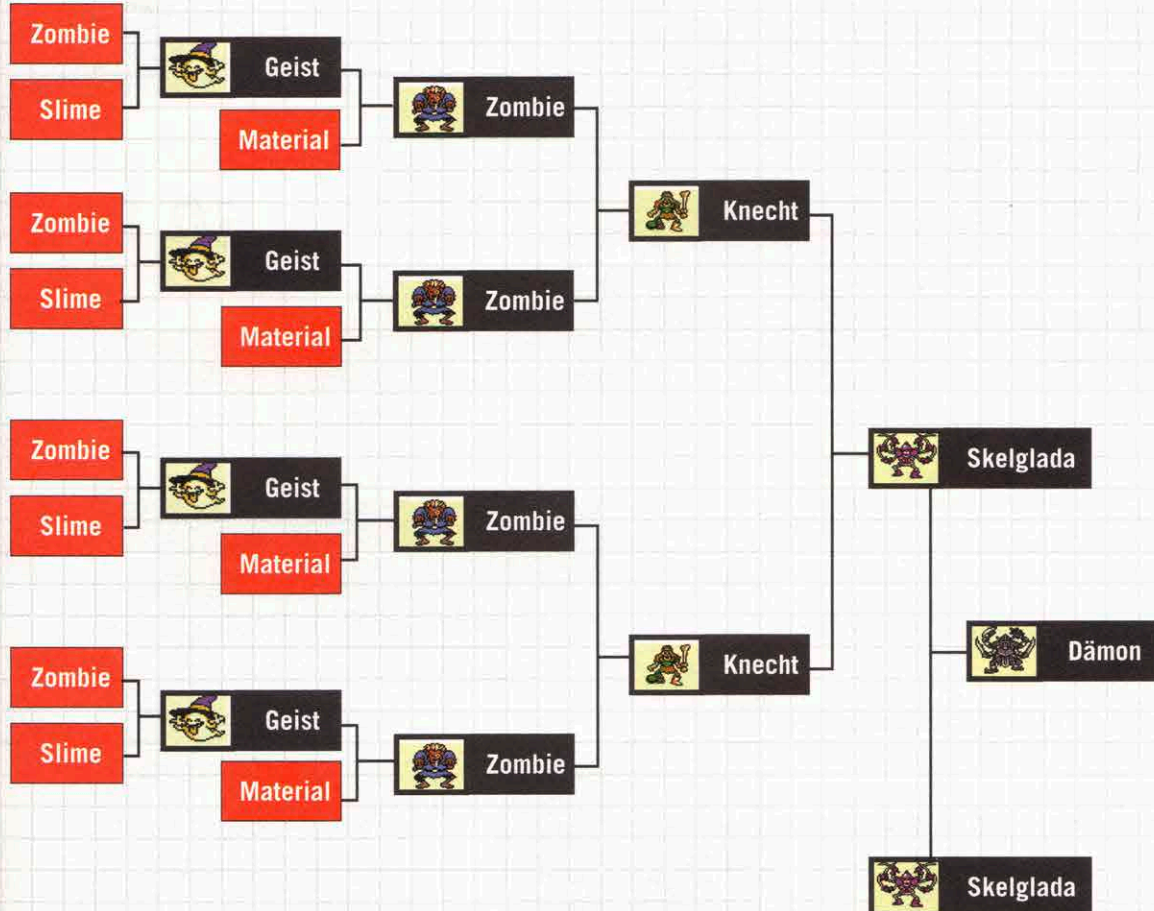
Zuchtlinie 4 Ein Mix aus Biest, Vogel und Pflanze: Mandragra



Zuchtlinie 5 Vom Käfer zum Skorpion



Zuchtlinie 6 Höllisch verzweigte Linie: Dämon



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!

PREISSENKUNG! BESTELL IM FUNNY SHOP!

Reste

+++ Jetzt zugreifen! +++ 4,50 DM pro Heft +++ Jetzt zugreifen! +++ 4,50 DM pro Heft +++ Jetzt zugreifen! +++ 4,50 DM

Reste

+++ 4,50 DM pro Heft +++ Jetzt zugreifen! +++ 4,50 DM pro Heft +++ Jetzt zugreifen! +++ 4,50 DM pro Heft +++ Jetzt

Reste

+++ Jetzt zugreifen! +++ 5,90 DM pro Heft +++ Jetzt zugreifen! +++ 5,90 DM pro Heft +++ Jetzt zugreifen! +++ 5,90 DM

Reste

+++ 5,90 pro Heft +++ Jetzt zugreifen! +++ 5,90 DM pro Heft +++ Jetzt zugreifen! +++ 5,90 DM pro Heft +++ Jetzt zugrei-

Reste

+++ 5,90 DM pro Heft +++ Jetzt zugrei-

Heft 1 Goof Troop • Super Mario All Stars • Cartoon Workshop • Zelda IV (GB) • Street Fighter II Turbo

Heft 2 Bubsy • Jurassic Park • Lost Vikings • Mystic Quest • Star Trek • Street Fighter II Turbo

Heft 3 Cool Spot • Aero the AcroBat • The Empire Strikes Back • Zelda IV (GB) • Felix • Mr. Nutz

Heft 4 Plok • Shadowrun • Sky Blazer • Young Merlin • Asterix (NES) • Zelda IV (GB) • Bugs Bunny

Heft 5 Rainbow Bell • Adventures • Shadowrun • Super Metroid • Zool • Wario Land

Heft 6 Mega Man X • Chaos Engine • Super Metroid • Wario Land • Die Schlümpfe (GB)

Heft 9 Act Raiser 2 • Super Morph • Chip & Chap 2 (NES) • Probotector (GB) • FWJ

Heft 11 Return of the Jedi • Pitfall • Indy Jones • Mickey Mania • König der Löwen • Wario Blast (GB)

Heft 12 Donkey Kong Country • Soul Blazer • Indiana Jones • Monster Max (GB) • Kid Klown

Heft 13 Pitfall • Super Adventure Island 2 • Mega Man 3 • Illusion of Time

Heft 14 Pac in Time • Pocky & Rocky 2 • Spider-Man • S. Punch Out • Mega Man 5 (NES)

Heft 15 Warlock • Illusion of Time • Addams Family Values • Demon's Crest • Milton's Secret Castle (GB)

Heft 16 Hagane • True Lies • X-Men: Mut. Apo. • Ill. of Time • Milton's Secret Castle (GB)

Heft 17 Bubsy 2 • Speedy Gonzales • True Lies • Kirby's Dream Land 2 (GB) • Stargate (Review) • Theme Park • DKL (GB)

Heft 18/19 Asterix 2 • DS. 9 • Judge Dredd • Stargate • Putty Squad • Tim in Tibet • Mega M. 7

Heft 23 Diddy's Kong Quest • Secret of Evermore • TNB • Mask • Tim in Tibet • Mega M. 7

Heft 25 Breath of Fire 2 • Donald Duck • EFW 2 • Pinocchio • Diddy's Kong Quest • Kirby's Dream C.

Heft 28 Mario 64 • Pilotwings 64 • Schlümpfe 2 • Terranigma • Spinou • Dragon Heart (GB)

Heft 29 Lufia 2 • Power Rangers • Pocky & Rocky 2 • Prince of Persia 2 • Donkey Kong Land 2 (GB)

Heft 30 Wave Race 64 • DKC 3 • Realm • Lufia 2 • Terranigma • Donkey Kong Land 2 (GB)

Heft 32 Mario Kart 64 • SM 64 • Bomberman 64 • Turb. Mario Kart 64 • Wave Race 64 • SOTE

Heft 33 Mario Kart 64 • Lylat Wars • Blast Corps • SM 64 • Turb. ISS 64 • Holy Magic (Report)

Heft 34 Lylat Wars • Turb. Heven 64 • Blast Corps • MRC • Bomberman 64 • Lost Vikings 2 (SNES)

Heft 35 Bomberman 64 • Diddy Kong Race • Lylat Wars • Extreme G • Turb. Gear Rally • Cham. Kid

Heft 36 DKR • Mischief Makers • Extreme G • ClayFighter 63 1/3 • Super Bomberman 64

Heft 37 Yoshi's Story • SF Rush • Bomberman 64 • Snow. Kids • Mischief M. • Cruis'n USA • DKR

Heft 38 Gex • Knife Edge • Yoshi's Story • DKR • Mission Impossible • Wario Land 2 (GB)

Heft 39 Banjo-Kazooie • Gomon • Yoshi's Story • Forsaken • Otto • DKR • AeroFighters • T. Gear R.

Heft 40 Forsaken • Gex • Mission: Impossible • Banjo-Kazooie • 1080° • Crusin World • DKR

Heft 41 Gex 64 • Mission: Impossible • Forsaken • Banjo-Kazooie • Glover • Zelda • Turb. 2 • WWF

NFV-Extra Das große Fun Vision-Sonderheft • Alle Top-Titel 98/99 • Video spiele-Lexikon von A-Z

Heft 42 Legend of Zelda 64 • Body Harvest • Turb. 2 • Silicon Valley • Zelda (GB) • Color • Holy Magic Cent.

Heft 43 Zelda 64 • Body Harvest • Turb. 2 • Silicon Valley • Zelda (GB) • Rogue Squadron

Heft 44 Rogue Squadron • Mario Party • Rush 2 • Beetle Adv. Racing • Tabaluga • Castlevania

Heft 45 Episode 1 Racer • Shadowgate • C&C 64 • Super Mario Bros. DX • Superman • Dolphin

Heft 46 Shadowman • Episode 1 Racer • Deep Cover Gecko • Conker's Pocket Tales • Lego Racer

Heft 47 JF Gemini • Hybrid Heaven • Mario Golf • Tonic Trouble • Shadow Man • Racing Sim. 2

Heft 48 Donkey Kong 64 • Rainbow 6 • Ruff & Tumble • Jet Force Gemini • Armored • Pokémon

Heft 49 Donkey Kong 64 • Banjo-Toole • Dragon Quest Monsters • Pokémon Stadium • Armored

Survival-Paket für Nintendo-Forscher:

Ab zehn
NFV-Ausgaben
kostet
ein Heft nur noch
traumhafte

4,50 DM!

Die NFV gibt es auch einzeln - Preise siehe oben! **

Index-Listen:

Der Tiptime-Index
Für welchen Titel gibt es
wo einen Tipp?

Der Spiele-Index
Welches Spiel ist wie in
welchem Heft zu finden?

Jede Liste kostet 3,- DM in Briefmarken (inkl. Porto & Verpackung). Beide Listen zusammen kosten nur 5,- DM (inkl. P. & V.)!

Name, Vorname

Geburtsdatum

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

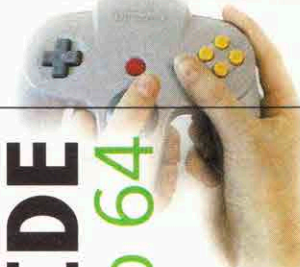
(NFV 49)

Und so bestellt Ihr: Kopiert diese Seite oder schneidet sie aus. Kreuzt die gewünschten Artikel an und legt der Bestellung einen Verrechnungsscheck (Ausland: Eurocheck!) oder deutsche Briefmarken in Höhe der Gesamtsumme (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!
** Wenn Ihr weniger als zehn Hefte bestellen wollt.



Armorines: Project S.W.A.R.M.



GAME GUIDE

nintendo 64

Die Welt steht am Abgrund: Die Bugs, eine Horde wildgewordener Weltraumkäfer, wollen die Erde erobern. Da die Menschheit nicht tatenlos zusehen kann, schickt sie die *Armorines*. Diese Spezialeinheit ist mit hochmodernen Kampfanzügen ausgerüstet. Da aber selbst die *Armorines* nicht unsterblich sind, haben wir zur Unterstützung einen Guide angefertigt.

Armorines: Project S.W.A.R.M.





GAME GUIDE • Armorines: Project S.W.A.R.M.

Level 1-1 Sibirien – Basis

Mission Briefing:

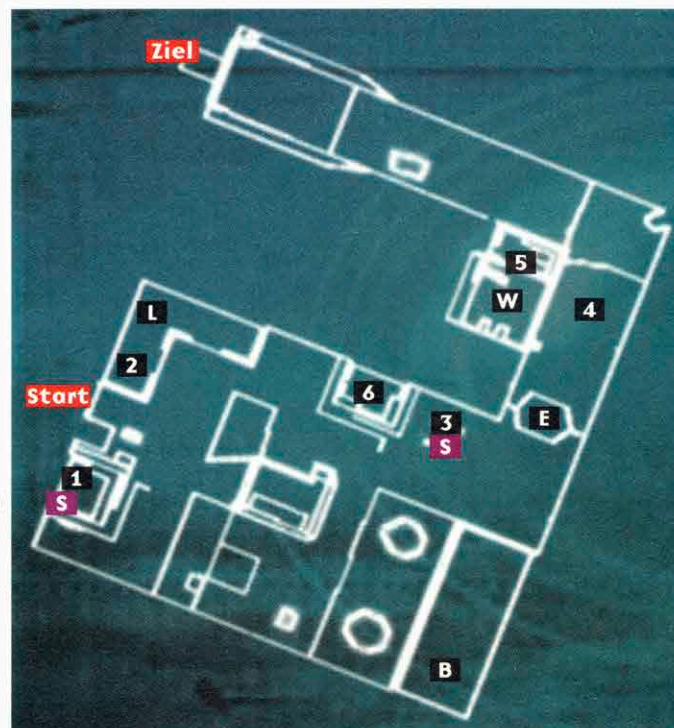
- Deaktiviert die elektrische Sperre.
- Findet und beschützt Dr. Delaney.
- Öffnet das Tor zum Bahnhof und besteigt die Monorail-Bahn.

Ablauf:

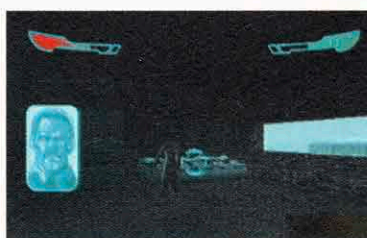
Im Gebäude zu eurer Rechten **1** ist der Schalter für das Lagerhaus **L** zu finden. Nachdem er aktiviert ist, lohnt sich ein Besuch im Lagerhaus **2**. Um den Elektro-Zaun **E** zu deaktivieren sollte man den Wachturm **3** besuchen. Folgt nun dem Gang **4** bis zur Rampe auf der linken Seite. Dort wartet Dr. Delaney **5** und er erzählt euch von der drohenden Gefahr der Bugs. Begleitet jetzt den Doc, bis er das Tor zur Monorail-Bahn **6** geöffnet hat. Geht zum Bahnhof **B** und fahrt in Richtung Raketensilos. Der erste Teil ist erledigt und das Spiel kann gespeichert werden.



Auf dem Wachturm 3 könnt ihr den elektrischen Zaun deaktivieren.



Geht die Rampe 5 rauf, denn im Gebäude trifft ihr auf Dr. Delaney.



Begleitet den Doc! 6 Delaney ist der einzige Wissenschaftler, ...



... **der das Tor zum Monorail-Bahnhof B** öffnen kann.

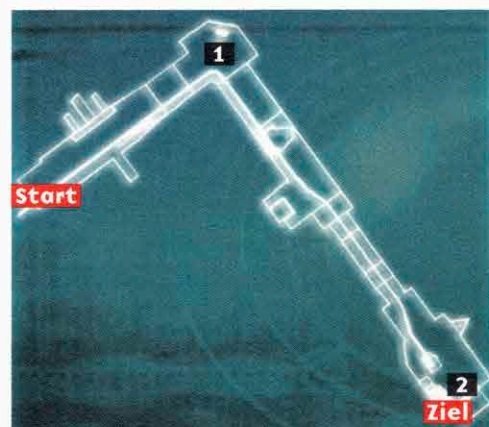
Level 1-2 Sibirien – die Monorail-Bahn

Mission Briefing:

- Fahrt mit der Monorail-Bahn zu den Silos.

Ablauf:

In der Monorail-Bahn kann nicht viel passieren. Nachdem die Bahn wieder zum Stillstand gekommen ist, solltet ihr den Weg nochmal zurückgehen **1** und alles abstauben, was so herumliegt. Wieder bei der Monorail-Bahn angekommen wird der Schalter aktiviert, der das zweite Tor öffnet **2**. Ist die Monorail-Bahn an der Endstation angekommen, sollte es kein Problem sein die zweite Sperre **3** abzuschalten. Jetzt trifft ihr auf den ersten großen Bug **4**. Stellt euch links oder rechts von ihm auf und feuert aus allen Rohren auf seinen Kopf. Danach ist der zweite Teil erledigt.



Die Monorail-Strecke ist eine gute Bug-Safari. Ihr seid klar im Vorteil.



Dieses Bug-Exemplar 4 ist leicht mit Kopf-Treffern zur Strecke zu bringen.

Widerstand

ist tödlich. Die Bugs haben geradezu unerschöpflichen Nachschub ausgebrütet.

Level 1-3 Sibirien – die Raketensilos

Missions-Briefing:

- Versucht den Start der Raketen zu verhindern.
- Rettet die Wissenschaftler.



In den Toiletten 2
trefft ihr auf einen weiteren Wissenschaftler.

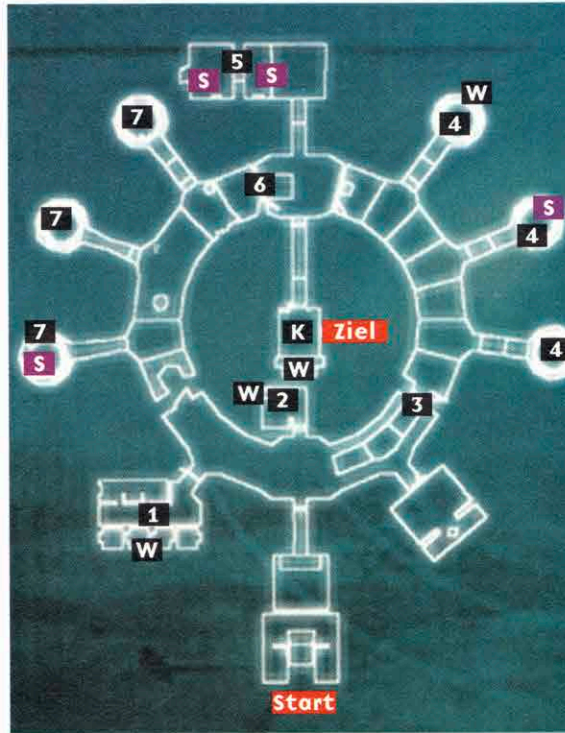


Der Raketen-Start 4
ist zeitlich nicht zu vermeiden.

Ablauf:

In den Raketensilos angekommen, geht ihr gleich nach links und befreit einen der Wissenschaftler **1**. Danach geht es zu den Toiletten **2**. Dort versteckt sich ein weiterer Wissenschaftler. Er öffnet das große Tor **3** in die Silos. Als Nächstes werden die ersten drei Siloräume abgeklappert: Ziel ist einen Schalter auszulösen und den nächsten Wissenschaftler **W** zu retten. Er öffnet das nächste Tor. Ihr steht nicht unter Zeitdruck, da drei Raketen-Starts **4** sowieso nicht zu verhindern sind. Nun geht es in den Raum

zur Rechten **5**. Oben angelangt sofort den Schalter auf der linken Seite aktivieren: Er öffnet das Tor **6** zu den letzten drei Siloräumen. Jetzt wird eine Sprengladung am Eisentor und eine am Tor dahinter angebracht. Säubert den nächsten Raum und aktiviert den zweiten Schalter. Verlasst nun die beiden Räume und folgt dem Weg, den ihr gekommen seid. Jetzt sollten die restlichen Raketen ausgeschaltet werden. Um die Raketen zu deaktivieren müsst ihr an einem brütenden Bug vorbei. Mit dem richtigen Kaliber stellt der aber keine große Herausforderung dar. Geht den Weg bis ans Ende und säubert die abzweigenden Silos **7**. Wenn die Mission erledigt ist, geht es in den Kontrollraum **K**. Jetzt könnt ihr die Silos verlassen.



Legende: Silos

- S** Schalter
- W** Wissenschaftler
- K** Kontrollraum



Nachdem der Schalter 5 aktiviert wurde, sprengt ihr die zwei Türen auf.



Ein brütender Bug 6 versperrt den Weg. Bleibt immer in Bewegung und feuert.

Level 1-4 Sibirien – die Flucht

Missions-Briefing:

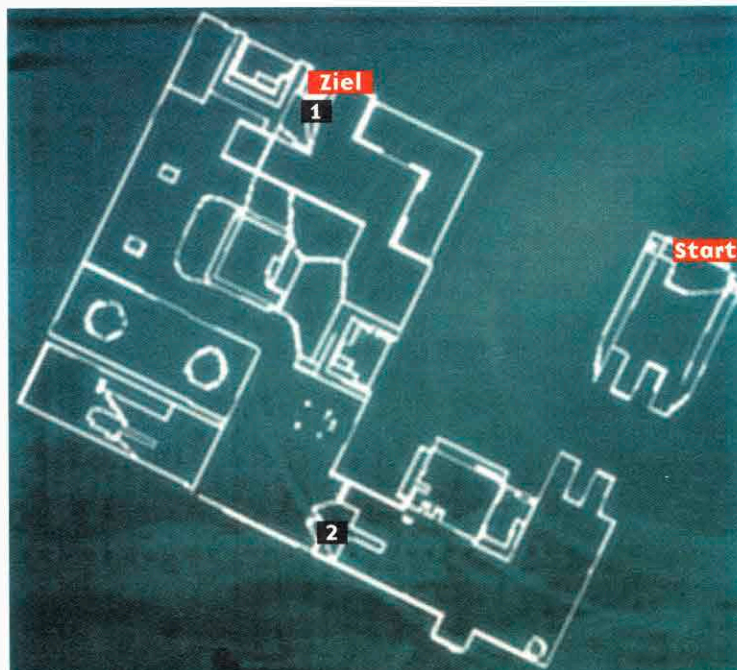
- Flieht aus der Basis.

Ablauf:

Folgt einfach dem verschneiten Weg bis ans Ende, so erreicht man automatisch wieder die Basis. Jetzt geht es zurück zum Aufzug **1**. Auf der Flucht versperrt euch noch ein Bug **2** den Weg. Haltet Abstand und weicht seinen Schüssen aus. Jetzt ist der Weg frei und Sibirien von der Käferplage befreit.



Mit dem nötigen Abstand 2
hält euch dieses Insekt nicht lange auf.



Achtet immer

auf das, was hinter euch lauert – die Gegner sind gefräßig.



Level 2-1 Südamerika – Eingang zum Tempel

Missions-Briefing:

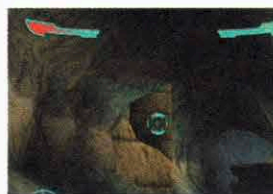
- Findet den Azteken-Tempel.

Ablauf:

Ihr startet in einer engen Höhle. Auf halbem Weg steht links ein absteher Fels **1**. Gebt einen Schuss darauf ab und ein Riss entsteht. Durch diesen gelangt man in die Azteken-Ruinen. Nachdem ihr eure toten Kameraden gefunden habt, solltet der Schalter **2** in der rechten Ecke aktiviert werden. Daraufhin öffnet sich der Weg ins Freie. Erledigt alle Bugs und lauft in die unterste linke Ecke des Platzes **3**. Dort befindet sich der nächste Schalter.

Lauf nun durch das geöffnete Tor und haltet euch rechts bis zur nächsten Vorrichtung. Nun kann man sich in die Kanalisation fallen lassen. Schwimmt bis ans Ende des Kanals und taucht runter zur Plattform. Sie trägt euch nach oben. Schnell die zwei Bugs erledigen und die Vorrichtung aktivieren. Jetzt bis ans Ende durchlaufen und den nächsten Schalter bedienen.

Nun befindet ihr euch wieder auf dem großen Platz, mit dem Unterschied, dass vor euch zwei Treppen zu einem anderen Schalter **4** führen. Vorher konnte dieser nicht erreicht werden. Dieser Schalter aktiviert die „Stairway of Heaven“ **5**. Springt die Treppe hoch und drückt den Schalter für das Haupttor. Erledigt alle kleinen Bugs und lauft durch das zweite Haupttor. Jetzt liegt der alte Azteken-Tempel **6** vor euch. Leider ist die Zugbrücke noch oben. Links und rechts befinden



Der Eingang 1 zu den Azteken-Ruinen wird mit einem Schuss freigelegt.

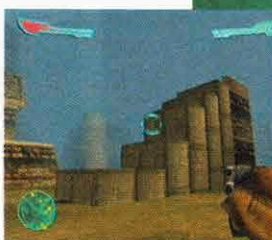


Der Schalter 2 ist in der rechten Ecke versteckt und leicht zu übersehen.

sich jeweils drei Schalter. Auf der linken Seite wird der mittlere Schalter aktiviert und auf der rechten Seite der ganz rechte Schalter. Nun ist der Weg in den Tempel frei.



Der Schalter 4 oberhalb der zwei Stufen gibt den Weg ...



... zur „Stairway of Heaven“ **5** frei. Nur so gelangt ihr in den alten Tempel.



Sind die Schalter in der richtigen Reihenfolge aktiviert, ist der Weg in den Tempel **6** frei.



Selbstzerstörung

Sollte einem Armorine etwas geschehen, vergeht sein Anzug in einer gewaltigen Atom-Explosion.

Level 2-2 Südamerika – Azteken-Tempel

Missions-Briefing:

- Findet die Spezial-Waffe.
- Holt alle Eier.
- Findet den Ausgang zum Brutplatz.

Ablauf:

Nachdem sich die Zugbrücke gesenkt hat, gelangt ihr in den Azteken-Tempel. In der Eingangshalle müsst ihr alle Steine berühren. Lasst euch nun in den eigentlichen Tempel fallen. Nachdem alle Bugs im Vorraum beseitigt sind, öffnet sich die nächste Tür. An der Abzweigung **1** links abbiegen und in der nächsten Halle den Schalter aktivieren.

Im Raum **2** sind auf jeder Seite zwei Nischen und in der Mitte ist ein unterirdischer Kanal. Nachdem alle Bugs erledigt sind, müsst ihr in jeder Nische einen Schalter aktivieren. Jetzt senkt sich der schwarze Block im Kanal und gibt einen unterirdischen Weg frei. Springt ins Wasser und taucht bis zu einer Abzweigung **3**. Hier biegt ihr links ab und gelangt in eine unterirdische Halle **4**. An der Decke ist ein geheimer Schalter versteckt – schießt darauf. Nun wird eine Nische unter Wasser geöffnet. In dieser Nische liegt die Spezial-Waffe.



2 Nachdem sich der Block gesenkt hat, könnt ihr durch den Kanal tauchen.



4 In der unterirdischen Halle ist ein Schalter versteckt. Gebt einen Schuss auf ihn ab ...



6 ... und unter Wasser wird eine Nische geöffnet. Holt euch jetzt einfach die Spezial-Waffe heraus.



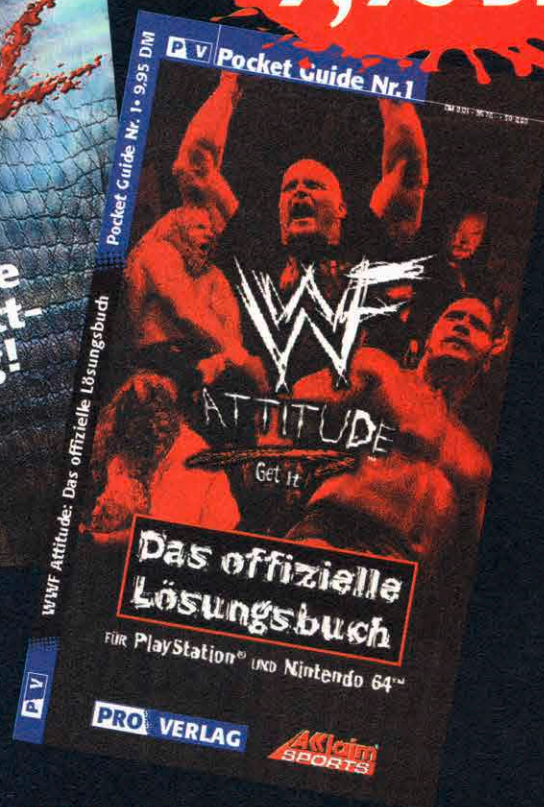
P Die Plattformen liegen unter Wasser und sind leicht zu übersehen.

DIE OFFIZIELLEN LÖSUNGSBÜCHER SIND DA! HIER BESTELLEN!

19,95 DM



9,95 DM



19,95 DM

Schickt den ausgefüllten und unterschriebenen Coupon und den Verrechnungsscheck 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.

Hiermit bestelle ich
gegen Vorkasse per
Verrechnungsscheck

- ... Stück Turok 2 – Seeds of Evil
DM 19,95 pro Stück
- ... Stück Shadow Man
DM 19,95 pro Stück
- ... Stück WWF Attitude Pocket Guide
DM 9,95 pro Stück

Unser Tipp: Schecks am sichersten per
Einschreiben verschicken!

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

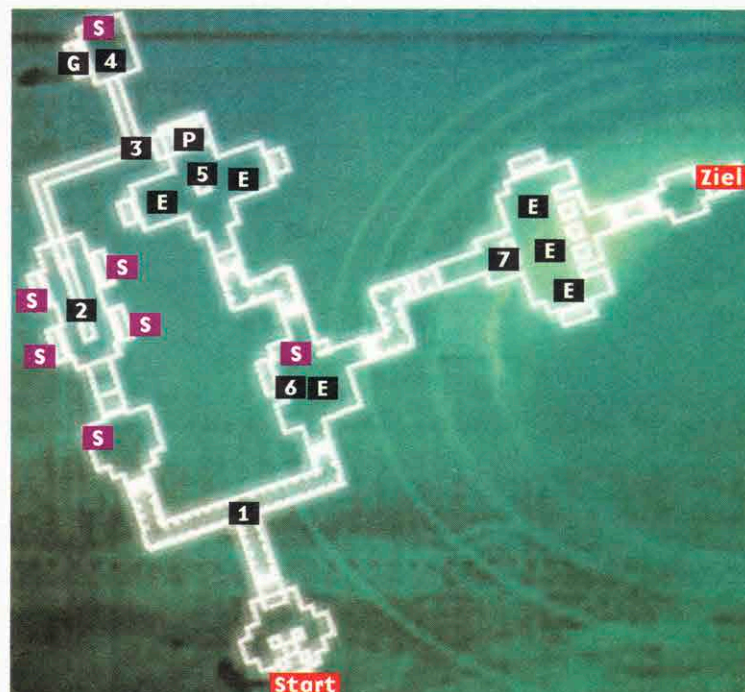


Level 2-2 Südamerika – Azteken-Tempel (Fortsetzung)

Wieder an der Abzweigung **3** angekommen, biegt ihr nach links ab. Fahrt mit der unter Wasser liegenden Plattform **P** nach oben und ihr gelangt in den ersten Brutraum **5**. Kümmert euch um die Eier und verlasst den Raum nach getaner Arbeit.

Folgt dem Gang bis zum nächsten Raum **6**: Direkt vor euch liegt ein Schalter, der sofort aktiviert werden muss. Der zweite wichtige Punkt hier ist, sich der versteckten Eier an der Decke zu entledigen. Besonders diese fünf Eier sind nur schwer zu erkennen und können leicht übersehen werden! Weiter geht es durch die neue offene Tür.

Nun befindet man sich im letzten Brutraum des Azteken-Tempels **7**. Die Aufgabe ist auch hier ganz klar: Die Eier müssen ins Buch der Geschichte eingetragen werden. Links und rechts sind versteckte Nischen, in denen es nur so von Bugs wimmelt. Verlasst den Tempel und es geht direkt zum Brutplatz.



Legende: Azteken-Tempel

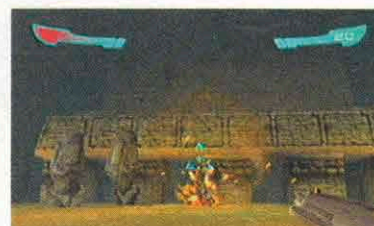
- S** Schalter
- P** fahrende Plattform
- E** Eier
- G** Spezial-Waffe



In den Brut-Räumen 5 sind versteckte Nischen mit Bugs. Sie verteidigen ihre Brut.



6 Die versteckten Eier an der Decke sind leicht zu übersehen.



7 Alle Eier sind weg – ihr könnt einfach geradeaus weiterlaufen und den Teil verlassen.

Level 2-3 Südamerika – der Brutplatz

Missions-Briefing:

- Findet den Brutplatz und
- holt euch das große Bug-Ei.

Ablauf:

Der folgende Abschnitt ist schnell erledigt: Ihr seid wieder im Freien, doch es ist bereits dunkel geworden. Bewaffnet euch mit schwerem Geschütz und erkundet die Gegend. Ihr trefft sofort auf ein großes Bug-Exemplar **1**. Wenn das Vieh erledigt ist, orientiert ihr euch vom Startpunkt aus nach Norden. Der Brutplatz **2** liegt direkt vor euch, inklusive dem großen Ei. Macht alles dem Erdboden gleich und die Mission ist erledigt.



Dieser Bug 1 beschützt die Brut. An ihm müsst ihr erst vorbei ...



2 Wenn die Eier vor euch liegen, ist der Rest ein Kinderspiel.



Fest im Blick

hat man seine Gegner jederzeit im Ego-Modus.

Level 2-4 Südamerika – die Höhle

Missions-Briefing:

- Erledigt alle Eier außerhalb und in der Höhle.

Ablauf:

Vom Start aus sollte man sich langsam nach vorne bewegen, da es hier nur so von Bugs wimmelt. Manche Aliens kann man nur schwer erkennen, da sie eine Art Schutzschild benutzen (der „Predator“ lässt grüßen).

Bald findet man die ersten fünf Eier. Nach getaner Arbeit gilt es einen versteckten Höhleneingang **H** zu finden. Der Eingang ist nur schwer zu erkennen: Geht am besten vom Start aus in die Mitte des Platzes und dreht euch nach rechts. Mit ein paar gezielten Schüssen ist der Weg ins Innere der Höhle frei (es stürmen getarnte Bugs aus dem Eingang). Betretet die Höhle und springt über den Abgrund **1**. Jetzt erreicht man einen großen Höhlen-Abschnitt: In der Mitte ist ein Kreuzweg **2** und an den Seiten geht es in den Abgrund. Geht den Kreuzweg bis zur Mitte und biegt rechts ab. Nun stehen weitere vier Eier **E** abholbereit da. Handelt die Eier wie gehabt ab und läuft in die Mitte des Kreuzweges zurück. Biegt nach rechts um tiefer in die Höhle vorzudringen. Das nächste Problem ist eine Wegegabelung **3**. Nehmt den rechten Weg um zu einem



Auf dem Kreuzweg 2 müsst ihr vorerst rechts abbiegen, um alle Eier zu finden.



4 Versucht nicht über den Abgrund zu springen. Eliminiert die Brut von eurer Seite aus.



5 Die Felsbrocken versperren den Weg. Mit einem Schuss ist das Problem gelöst.



6 Die Warnung sollte zu einem Spurt verleiten. Sonst stehen eure Chancen schlecht.



Abgrund zu gelangen **4**. Versucht nicht über den Abgrund zu springen, sondern erledigt die Eier von eurer Seite aus. Nun den ganzen Weg zurück zur Gabelung laufen und den anderen Weg nehmen. Jetzt stehen drei Gänge zur Auswahl **5**. Alle drei sind mit Felsbrocken versperrt. Zerstört die Felsbrocken, die den linken Weg versperren. Die anderen zwei sind Sackgassen. Lauft den linken Gang langsam nach vorne und ihr kommt an eine Abzweigung, die nach rechts führt **6**. Geht trotzdem geradeaus. Als nächstes erscheint eine Warnung auf dem Bildschirm und euch kommt eine Gruppe Soldaten entgegen. Sie werden von einem Felsbrocken überrollt. Schnelle Reaktion ist auch von eurer Seite gefordert. Alles zurückrennen um so dem Felsbrocken zu entkommen. Nun kann man beruhigt rechts abbiegen. Geht über die Steinbrücke, holt euch die letzten drei Eier und lasst euch anschließend von der Brücke nach unten fallen **7**. Sucht jetzt einfach den Weg aus der Wasser-Höhle: Es ist Zeit der Königin einen Besuch abzustatten.



Auf einen Blick

Nintendo 64
Preis: ca. 100,- DM
Termin: Januar/Februar
Hersteller: Acclaim Studios
Vertrieb: Acclaim
Genre: Action

Fazit

Armorines ist ein packender Ego-Shooter, der im 2-Spieler-Modus (Cooperative) richtig abgeht. Die Atmosphäre ist zum Teil erschreckend und der Schwierigkeitsgrad ist zu ertragen. Für die Grafik wurde die Turok-Engine verwendet und sie ist dementsprechend gut gelungen. Für alle Science-Fiction Fans ist dieses Spiel ein Muss. Schlagt zu, das Modul ist heiß!

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



Level 2-5 Südamerika – die Königin

Missions-Briefing:

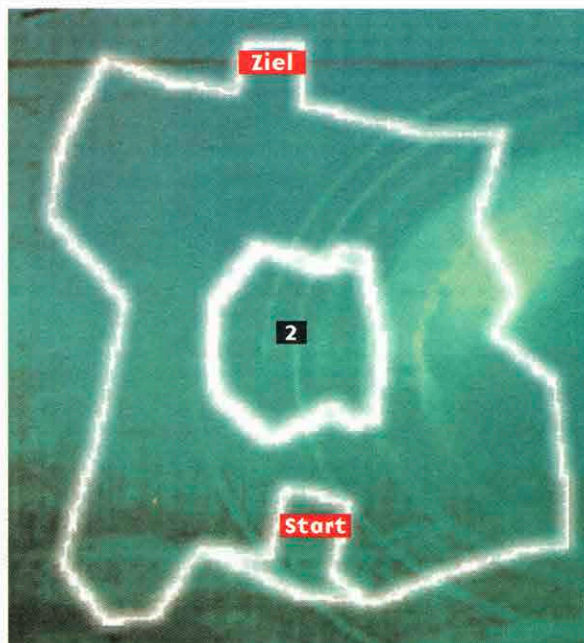
- Erledigt die Königin.

Ablauf:

Die Königin ist mit der richtigen Taktik leicht zu besiegen. Erst nehmt ihr den Kopf ins Visier **1**. Hat sie genug, verschwindet sie in ihrem Loch **2**. Jetzt kommen kleine Arbeiter-Bugs, die einzeln erledigt werden müssen. Wenn die Königin zurückkehrt, werden die seitlichen Gliedmaßen bearbeitet. Ist die Königin bedient, verschwindet sie erneut im Loch. Als nächstes habt ihr es mit fliegenden Bugs zu tun. Auch die müssen alle einzeln aufs Korn genommen werden. Jetzt erscheint die Königin zum letzten Mal auf der Bildfläche. Einfach draufhalten und das Level ist geschafft.



1 Gleich am Anfang sollte man den Kopf ins Fadenkreuz nehmen.



Legende: Höhle

H	Höhleneingang
E	Eier
F	rollender Fels
K	Königin



Neuer Renner

Boss Games (*Top Gear Rally*, *World Driver Championship*) entwickelt derzeit ein Zukunfts-Rennspiel: *SR3K* (N64). Mehr als 50 Rennwagen sind geplant, das Spiel wird in der 2. Hälfte 2000 erscheinen.

Karmander

Die holländischen Karma Studios entwickeln sich zu fleißigen Game Boy-Lieferanten. Derzeit wird an *Z-Quence* gearbeitet. Dieses Puzzle-Spiel hat 64 Spielbretter, auf denen man mit Edelsteinen hantiert. Karma arbeitet desweiteren an einem GBC-*Space Invaders*-Clone namens *Section 7*.

Hardcore ...

Acclaim arbeitet an N64-Spielen zur amerikanischen ECW (Extreme Wrestling Championship). *ECW Hardcore Revolution* wird in den Staaten im Februar erscheinen und Motion Capture-Szenen mit den Stars (wie Dawn Marie und „Dastardly“ Danny Doring) bieten.



Playstation-Hit erobert N64!

Namcos vielerwartetes Rennspiel Ridge Racer ist endlich auf dem Weg zu deutschen N64-Konsolen. Hier gibt es Rennspaß pur!

Neue Zeiten brechen an. Namco entwickelte seine *Ridge Racer*-Umsetzungen bisher exklusiv für die Playstation. Doch nun kommt die erste N64-Umsetzung: Nicht Namco hat sie programmiert, sondern NST (Nintendo Software Team). NST ist Nintendos amerikanisches Entwickler-Studio. Die beiden Playstation-Spiele *Ridge Racer* (erschien 1997 in Europa) und *Ridge Racer Revolution* (erschien 1998 in Europa) wurden von NST als Vorbild für ein Spiel genommen, das so nur auf dem N64 er-

scheint. Alle Strecken seiner beiden Vorfahren wurden umgesetzt, jedoch gibt es diesmal drei neue Strecken. Außerdem könnt ihr jetzt Punkte „erfahren“, die bislang zwar sichtbar aber unerreichbar waren. Und dazu kommt noch, dass man hier nicht mit Playstation-Grafik der ersten Generation zu tun hat – Namco hatte für die Entwicklung des ersten *Ridge Racer*-Spiels seinerzeit gerade sechs Monate Zeit.

Mit vier Wagen zur Wahl beginnt das Rennspektakel. Mehr als 20 habt ihr am Schluss – Freischalten lautet das Motto, doch dazu muss man erst mal richtig fahren können. Im normalen Wettbewerbs-Modus (Championship) wird schließlich die „Car Battle“ geöffnet, ein Rennen gegen einen computergesteuerten Gegner. Der Tuning-Modus aus *RR64* ermöglicht euch an den Fahrzeugen herumzuschrauben. So kann man das Letzte aus ihnen heraus-

holen und gewinnen.

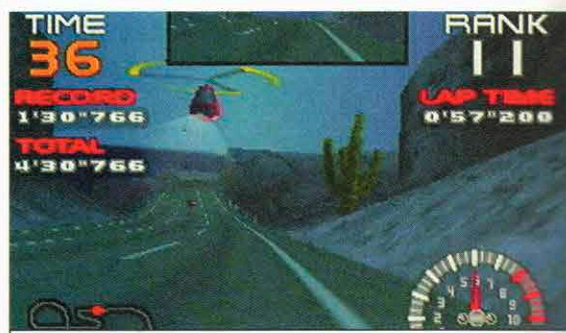
Neben dem normalen 2-Spieler-Modus gibt es hier auch die Variante für vier Fahrer gleichzeitig (am Großbildschirm ...). Zwei Fahrer dürfen auch miteinander im Team statt nur gegeneinander antreten. Das Expansion Pak braucht ihr hier nicht, dennoch kitzelt NST einiges an Grafik aus der Konsole. Das beweisen nicht nur die Fotos, sondern auch der flotte Replay-Modus (Wiederholung). *Ridge Racer 64* erscheint voraussichtlich Ende März im deutschen Vertrieb von Nintendo of Europe.



Wer gewinnt, schaltet neue Wagen frei. Doch die sind nicht unbedingt besser ...



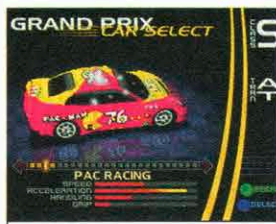
Egal was bisher passiert ist: Ihr startet immer aus der 12. Position.



Stellenweise wird es dunkel, wenn ihr über die Strecken flitzt: Es gibt Nachtfahrten und gespiegelte Kurse. Beide Varianten bieten besonderen Schwierigkeiten.



Streckenwahl: Ihr brettet vorwärts und rückwärts über die Rennstrecken.



Der Fuhrpark kann (teilweise) eingefärbt werden. Vier Wagen sind gleich fahrbereit.



Die berühmte Szene aus dem ersten *Ridge Racer*-Level:

Olympiade der Pokémon-Meister



Endlich erobern die Pokémon auch das Nintendo 64! Das allein ist schon super, aber es gibt noch einen Clou: Ihr kämpft mit den Pokémon von eurem Game Boy-Modul!



Kokowei (# 103) hypnotisiert wirklich jeden Gegner.

Es war nur eine Frage der Zeit, wann die Pokémon auf ein Nintendo 64-Modul gebannt werden. Das erste N64-Spiel mit den Knudeld-Helden ist *Pokémon Stadium* – eigentlich sogar schon Teil zwei. Das „allererste“ Modul um den Wettbewerb der Trainer wurde nur in Japan veröffentlicht. Aber kein Grund zum Rumhocken: In der japanischen Version gab es nur 40 Pokémon. Das deutsche *Pokémon Stadium* bietet euch ab März Action mit allen bekannten Pokémon. Nintendo hat die Wesen in die 3. Dimension geholt und lässt sie in den berühmten Arenen aus den Game Boy-Spielen gegeneinander antreten. Mit dem (separat erhältlichen) „Transfer Pak“



Mit dem „Transfer Pak“ holt ihr Game Boy-Daten auf das Nintendo 64.



Austos (# 91) entsteht mit einem Wasserstein aus dem Muschas (# 90).

können Besitzer eines Game Boy-Moduls ihre Daten auf die N64-Konsole laden. Die in *Pokémon Rote und Blaue Edition* (GB) trainierten Wesen haben natürlich größere Sieges-Chancen als die „Leih-Pokémon“, die das Stadium selbst zur Verfügung stellt. (Später könnt ihr auch mit den Wesen der *Gelben Edition* kämpfen, die im Sommer erscheint.) Gekämpft wird im typischen Rundensystem, das man aus Rollenspielen kennt:



Glurak (# 06) ist die dritte Entwicklungsstufe des Glumanda (# 04).

Ein Kämpfer wählt eine Aktion aus, sieht sich das Resultat an, und dann ist sein Gegner dran. Natürlich werden auch im Stadion die Stärken und Schwächen berücksichtigt – Feuer-attacken sind vorteilhaft gegen Eis-Kreaturen usw. Dazu kommen Spezial-Angriffe: Vergiftete Wesen erleiden in jeder Runde Schaden, verwirrte Pokémon greifen sich selbst an und schlafende Kreaturen setzen aus, bis sie wieder wach sind. Wenn eines eurer Pokémon nur noch wenig Lebensenergie besitzt, oder

Pika! Pikachu (# 25) ist der Meister der Donnerschocks und das beliebteste Pokémon.



gegen einen Typ antreten muss, gegen den es besonders benachteiligt ist, könnt ihr es mit **B** zurückholen und austauschen. Der einzige Haken an der Sache ist, dass ihr eure vier Pokémon vor dem Kampf aussuchen müsst: Man kann sich nicht einfach aus dem gesamten Arsenal bedienen.

Das besondere Merkmal bei *Pokémon Stadium* ist die große Vielfalt an Spielmodi: Neben einem Tutorial gibt es ein Turnier, in dem ihr gegen die Zeit kämpft. Im 1-Spieler-Modus tretet ihr gegen sechs Arenaleiter an. Beim Kids-Modus gibt es neun Mini-Spiele für bis zu vier Spieler. Und als „VS-Event-Battle“ bezeichnet einen Mehrspieler-Modus, bei dem man mit vier Spielern teilnehmen kann. Technisch hat sich das Entwickler-Team HAL viel Mühe gegeben: Die Monster treten mit ihren typischen Schreien auf und wurden perfekt in die dritte Dimension gehoben. Dank dem Sprach-Kompressionssystem „M.O.R.T.“ von Factor 5 (*Star Wars: Rogue Squadron* N64) ist der

Kommentator in der Lage die Action auf dem Bildschirm auch wortgewaltig zu beschreiben. Wer vom Poké-Virus befallen ist, wird dieses Spiel lieben: Wo sonst könnt ihr die Pokémon eurer Freunde in Farbe vermöbeln?



Voltobal (# 100) setzt seine patentierte Explosions-Attacke ein.



Kampf der Giganten: Ein Glutexo (# 05, vorne) gegen den giftigen Sleimok (# 89).



Gengar (# 94) ernährt sich von euren Träumen ein Pokémon-Meister zu werden.

Sternenmeer

Enix hat den Game Boy Color entdeckt! Nach *Dragon Quest Monsters* ist jetzt eine Umsetzung des japanischen SNES-Rollenspiels *Star Ocean* in Vorbereitung. Noch ist nicht bekannt, ob der Titel nach Europa kommt. Jedoch hat Eidos mit Enix einen Vertrag über mehrere GBC-Spiele abgeschlossen. Also stehen die Chancen gut!

Rollenspiel!

Das erste „traditionelle“ N64-Rollenspiel ist auf dem Weg nach Europa. H2O Entertainment (*TetrisPhere* N64) bastelt für THQ an *Aidyn Chronicles: The First Mage*. Das Spiel hat laut Mike Rubinelli von THQ eine ausgefeilte Story und „lebendige“ Charaktere, die nicht aus einem Zeichentrickfilm zu springen scheinen.



INSIDE



Werbung, die Spaß macht!

Kauderwelsch

Acclaim hat seinen eigenen *Mario Party*-Clone, diesmal mit *South Park*-Charakteren. *Chef's Luvshack* ist eine Quiz-Show mit schwierigen Fragen und Mini-Spielen. Dieses Modul ist nur für Spieler geeignet, die über sehr gute Englisch-Kenntnisse verfügen.

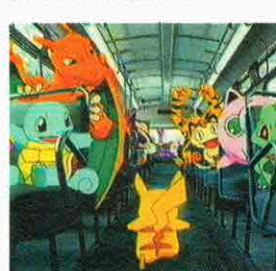
Mausefalle

Eidos hat bei Disney die Rechte für drei GBC-Spiele erworben, die dieses Jahr erscheinen sollen. Beim Rennspiel *Disney World Racing* fahrt ihr durch bekannte Attraktionen (z. B. Space Mountain). *102 Dalmatians: Puppies to the Rescue* basiert auf dem Kinofilm „102 Dalmatiner“ (kommt wohl im Sommer). Beide Spiele werden von Crystal Dynamics entwickelt. Der dritte Titel ist noch nicht bekannt.

Internet-Shop

Konami bietet jetzt Spiele zu Sonderpreisen über das Internet an. Den Anfang macht(e) *Superman* (N64) für 69,- DM. Surft zu: www.konami-europe.com

Die Pokémon-TV-Kampagne ist in vollem Gang. Pikachu & Co. erobern das Fernsehen und bringen ihre Werbebotschaft unters Volk: „Schnapp' sie dir alle!“ Nintendo of Europe fährt in Sachen TV-Werbung auf zwei Schienen: Zum einen werden eigene Werbefilme gedreht, zum anderen amerikanische „lokalisiert“. Der Begriff „Lokalisierung“ geht weiter als eine reine Übersetzung: Nicht jeder Witz funktioniert in Deutschland genauso gut wie in Amerika. Beispiel gefällig? „It's raining cats and dogs“ bedeutet auf Deutsch: „Es regnet Katzen und Hunde“. Wie bitte? „Es gießt wie aus Eimern“ – das ist schon eher verständlich ...



Der erste Pokémon-Spot ist ein wahrer Brüller! Ein wahnsinniger Busfahrer demoliert sein Fahrzeug, nur um sie wirklich alle zu kriegen.

Die derzeit ausgestrahlten Pokémon-Filme „Bus“ und „High Wire“ (Hochseil) stammen aus den USA. Die Produktion dieser Filme war schwierig und teuer – echte Menschen agieren mit gezeichneten Pokémon. Und da der Humor auch in Deutschland gut verständlich ist, konnten die Filme einfach ins Deutsche übertragen werden. Die Spots wurden von der Werbeagentur Die Brut synchronisiert. Christian Hermann erzählt: „Wir schreiben deutsche Texte und setzen die englische Vorlage um. Das ist schwieriger, als es sich anhört, es geht schließlich nicht 1:1.“ Dazu muss man technische Aspekte im Kopf behalten: Die Dialoge sollen lippensynchron sein. D. h., der Ton auf dem Bildschirm soll so gesprochen werden, als würden die US-Schauspieler selbst sprechen. Bei Trickfilmen wurde diese Technik in „Akira“ (Japan, 1989) erstmals eingesetzt; bei Fernsehserien ist das Verfahren heutzutage üblich.



Christian Hermann war für die Lokalisierung der „High Wire“- und „Bus“-Spots zuständig.

Videospiele sind cool. Aber genauso spannend sind die Werbespots, die derzeit im Fernsehen laufen. Schaut mal in die Glotze, da geht der Nintendo-Punk ab!

Nach einer Sprecher-Auswahl wird eine Aufnahme gemacht. Es muss darauf geachtet werden, dass die Stimme auch passt. Da man nicht immer beim ersten Versuch die richtige Stimmlage trifft, werden verschiedene Aufnahmen gemacht. Zusätzlich gab es bei den Spots noch Bild-Änderungen: „Wir hatten eine bestimmte Zeitvorgabe für die Spot-Länge, die wir einhalten mussten.“

Bei Pokémon waren das jeweils 30

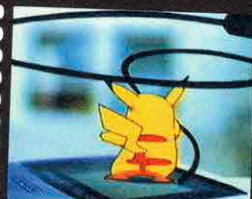
Sekunden. In dieser kurzen Zeit sollten neben der Story deutsche statt amerikanischer Packungen und das deutsche Nintendo-Logo zu sehen sein. „Dafür sind kleine Szenen rausgenommen worden.“

Die Rohschnitte von „Bus“ und „High Wire“ wurden dann in die Marktforschung geschickt: Kinder und Jugendliche schauten sich im Auftrag Nintendos die Filme an. Anhand von Fragen wurde dann festgestellt, „ob die Spots funktionieren oder nicht“.

Ist die Geschichte spannend, versteht man sie? Und ganz wichtig für ein Unternehmen: Regt der Spot denn zum Kauf an? Und als die Werbefilme diese Hürde genommen hatten, kam noch eine Hiobsbotschaft: „Beim Dreh haben wir noch nicht gewusst, dass die Mehrzahl von »Pokémon« nicht »Pokémone« ist. Das Mehrzahl-S war natürlich falsch.“ Zusätzlich wurde das Ende noch einmal geändert. Die Arbeit hatte im Mai begonnen, im September waren die Master Copies (Kopiervorlagen) endlich fertig. Sie wurden dupliziert und gemäß der Werbeplanung einer Spezialagentur an die Sender verschickt. (Ein Werbeplan sieht vor, wann der Film wo läuft). Und seit Oktober ist der „Bus“-Spot zu sehen. Im Februar kommt „High Wire“: Dann könnt ihr selbst sehen, ob sich die Arbeit gelohnt hat. Schnappt sie euch alle – die Spots, natürlich!



Bei Nintendo of Europe ist Michael Schmidt für Werbung im Fernsehen zuständig. Er präsentierte uns die neuesten Spots.



DIE Internet-Seite für das 3. Jahrtausend



TIPPS

REVIEWS

NEWS

LESERBRIEFE

UND NOCH MEHR



WWW.FUNVISION.COM



START



WWW.FUNVISION.COM

**Am 26. Januar
geht es los!**

Diesmal mit diesen Themen



DAIKATANA

Der Ego-Shooter, der euch durch die Zeit reisen lässt. Wir haben Bilder, Videos und mehr ...



CASTELVANIA LEGACY OF DARKNESS

Prolog, Sequel oder was? Antworten geben die Movies zum dunklen Erbe.



Besuch bei UBI Soft in Montreal

Arbeiten bei Ubi Soft in Kanada: Ist das ein Traumjob? Wir bringen das Interview mit den F-1-Programmierern!

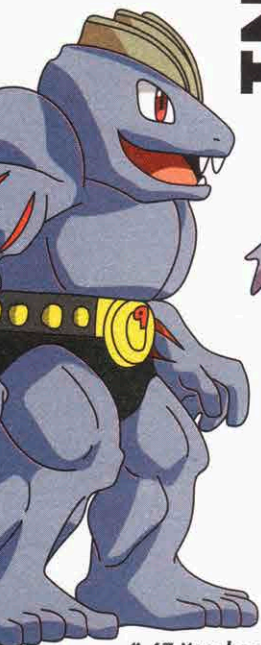
**Und im Februar berichten
wir von der Spielwaren-
messe in Nürnberg!**



INSIDE

Poképost – Neues aus der Welt der Pokémon

Auf Dr. Pikas sehr anschaulichen Live-Bericht folgen nun die harten Fakten für alle Pokémon-Fans.



67 Maschock



94 Gengar

In den letzten Ausgaben der NfV konntet ihr Dr. Pikas exklusiven Live-Bericht mitverfolgen. Auf den nächsten Seiten fassen wir alle wichtigen Details aus diesen

Geschehnissen in anschaulichen Tabellen zusammen. Hier könnt ihr jederzeit nachschlagen, wenn es ein Problem bei einem Pokémon geben sollte.



123 Sichlor



127 Pinsir

Rot & Blau

Wie schon erwähnt gibt es einige Pokémon, die ihr nur in einer der beiden Editionen fangen könnt. Man kann die meisten zwar in beiden Editionen sehen, nicht aber fangen. Schaut auf unserer Liste nach, dann fangt ihr sie alle!

	Rote Edition		Blaue Edition	
	sehen	fangen	sehen	fangen
# 23 Rettan	ja	ja	ja	nein
# 24 Arbok	ja	ja	ja	nein
# 27 Sandan	ja	nein	ja	ja
# 28 Sandamer	ja	nein	ja	ja
# 37 Vulpix	ja	nein	ja	ja
# 38 Vulnona	ja	nein	ja	ja
# 43 Myrapla	ja	ja	ja	nein
# 44 Duflor	ja	ja	ja	nein
# 45 Giflor	ja	ja	ja	nein
# 52 Mauzi	ja	nein	ja	ja
# 53 Snobilikat	ja	nein	ja	ja
# 56 Menki	ja	ja	ja	nein
# 57 Rasaff	ja	ja	ja	nein
# 58 Fukano	ja	ja	ja	nein
# 59 Arkani	ja	ja	ja	nein
# 69 Knofensa	ja	nein	ja	ja
# 70 Ultrigaria	ja	nein	ja	ja
# 71 Sarzenia	ja	nein	ja	ja
# 123 Sichlor	ja	ja	nein	nein
# 125 Elektek	ja	ja	nein	nein
# 126 Magmar	nein	nein	ja	ja
# 127 Pinsir	nein	nein	ja	ja

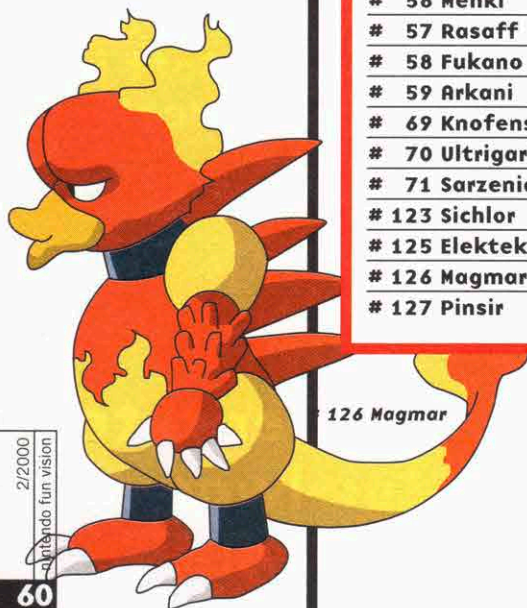
Tausch

Die absoluten Profis unter euch wissen das natürlich schon, aber für die nicht ganz so erfahrenen wollen wir nochmal erwähnen, dass es vier Pokémon gibt, die sich nur entwickeln, wenn ihr sie mit einem anderen Spieler tauscht. D. h., dass sie ihre endgültige Evolutionsstufe nur erreichen, wenn sie den Besitzer wechseln. Diese Regel gilt für folgende Pokémon:

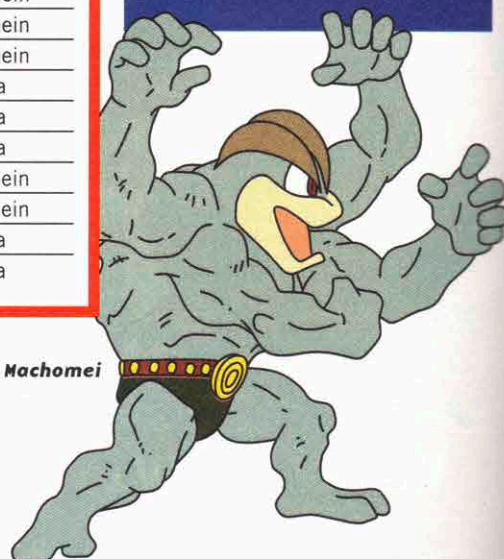
Kadabra	wird zu	Simsala
Maschock	wird zu	Machomei
Alpollo	wird zu	Gengar
Georok	wird zu	Geowaz



64 Kadabra



126 Magmar



68 Machomei

Alle TM & VM

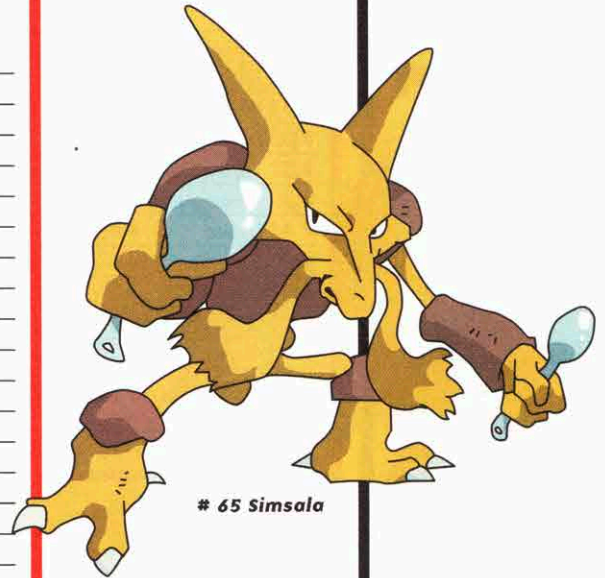
TM (Technische Maschine) und VM (Versteckte Maschine)

enthalten Fähigkeiten, die ihr euren Pokémon beibringen könnt. Der Vorteil von VM ist, dass man die darin enthaltene Fähigkeit einem Pokémon immer wieder beibringen kann. Bringt man einem Pokémon allerdings eine Fähigkeit aus einer TM bei, so ist diese futsch und man kann sich nicht mehr neu entscheiden. VM sind dafür aber auch sehr selten. Im Gegensatz dazu könnt ihr einige TM sogar im Kaufhaus in Prismania City kaufen. In der folgenden Tabelle hat Dr. Pika für euch alles zusammengefasst, was ihr über TM und VM wissen solltet. Alle TM, bei denen ein Preis angegeben ist, könnt ihr im Kaufhaus erwerben, alle anderen nicht. (PP = Power Punkte, auch AP = Angriffspunkte genannt)

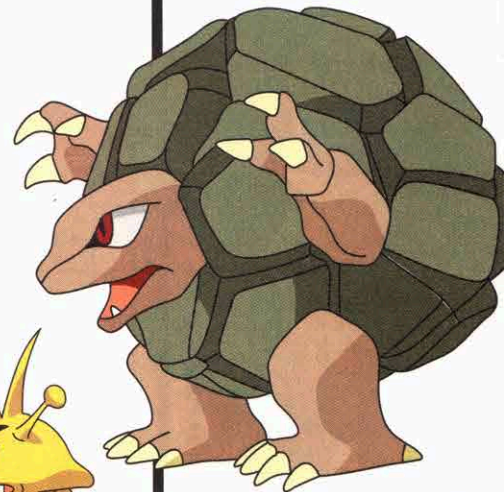
Name	Ort	Fähigkeit	Typ	PP/AP	Preis
TM 01	Mondberg, Kaufhaus	Megahieb	Normal	20	3.000
TM 02	Kaufhaus, Spielhalle	Klingensturm	Normal	10	2.000
TM 03	Silph Co.	Schwerttanz	Normal	30	
TM 04	Route 4	Wirbelwind	Normal	20	
TM 05	Siegesstraße, Kaufhaus	Megakick	Normal	05	3.000
TM 06	Pokémon Arena 6	Toxin	Gift	10	
TM 07	Spielhalle	Hornbohrer	Normal	05	2.000
TM 08	M.S. Anne	Bodyslam	Normal	15	
TM 09	Saffronia City, Kaufhaus	Bodycheck	Normal	20	3.000
TM 10	Spielhalle	Risikotackle	Normal	15	
TM 11	Pokémon-Arena 2	Blubbstrahl	Wasser	20	
TM 12	Mondberg	Aquaknarre	Wasser	25	
TM 13	Kaufhaus	Eisstrahl	Eis	10	
TM 14	Zinnoberinsel	Blizzard	Eis	05	
TM 15	Prismania City	Hyperstrahl	Normal	05	
TM 16	Route 12	Zahltag	Normal	20	
TM 17	Siegesstraße, Kaufhaus	Überroller	Kampf	25	3.000
TM 18	Kaufhaus	Konter	Kampf	20	
TM 19	Route 25	Geowurf	Kampf	20	
TM 20	Route 15	Raserei	Normal	20	
TM 21	Pokémon-Arena 4	Megasauger	Pflanze	10	
TM 22	Zinnoberinsel	Solarstrahl	Pflanze	10	
TM 23	Prismania City	Drachenwut	Drache	10	
TM 24	Pokémon-Arena 3	Donnerblitz	Elektro	15	
TM 25	Kraftwerk	Donner	Elektro	10	
TM 26	Silph Co.	Erdbeben	Boden	10	
TM 27	Pokémon-Arena 8	Geofissur	Boden	05	
TM 28	Azuria City	Schaufler	Boden	10	
TM 29	Saffronia City	Psychokinese	Psycho	10	
TM 30	Route 9	Teleport	Psycho	20	
TM 31	Saffronia City	Mimikry	Normal	10	
TM 32	Fuchsania City, Kaufhaus	Doppelteam	Normal	15	1.000
TM 33	Kraftwerk, Kaufhaus	Reflektor	Psycho	20	1.000
TM 34	Pokémon-Arena 1	Geduld	Normal	10	
TM 35	Pokémon-Labor	Metronom	Normal	10	
TM 36	Silph Co.	Finale	Normal	05	
TM 37	Fuchsania City, Kaufhaus	Eierbombe	Eis	10	2.000
TM 38	Pokémon-Arena 7	Feuersturm	Feuer	05	
TM 39	Route 12 – Zollhaus	Sternschauer	Normal	20	
TM 40	Safari-Zone	Schädelwumme	Normal	15	
TM 41	Prismania City	Weichei	Normal	10	
TM 42	Vertania City	Traumfresser	Psycho	15	
TM 43	Siegesstraße	Himmelsfeger	Flug	05	
TM 44	M.S. Anne	Erholung	Psycho	10	
TM 45	Route 24	Donnerwelle	Elektro	20	
TM 46	Pokémon-Arena 5	Psywelle	Psycho	15	
TM 47	Siegesstraße	Explosion	Normal	05	
TM 48	Kaufhaus	Steinhagel	Gestein	10	
TM 49	Kaufhaus	Triplette	Normal	10	
TM 50	Prismania City	Delegator	Normal	10	
VM 01	M.S. Anne	Zerschneider	Normal	30	
VM 02	Route 16	Fliegen	Flug	15	
VM 03	Safari Zone	Surfer	Wasser	15	
VM 04	Fuchsania City	Stärke	Normal	15	
VM 05	Route 2	Blitz	Normal	20	



75 Georok



65 Simsala



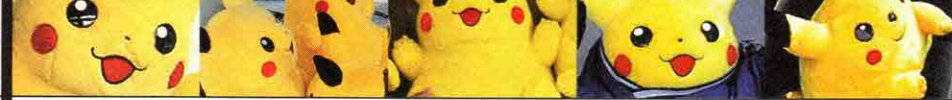
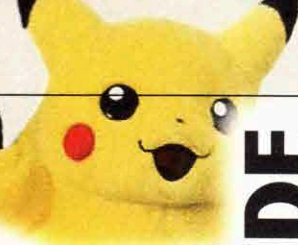
76 Geowaz



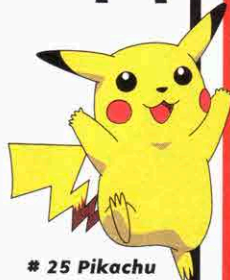
125 Elektek



93 Alpollo



INSIDE



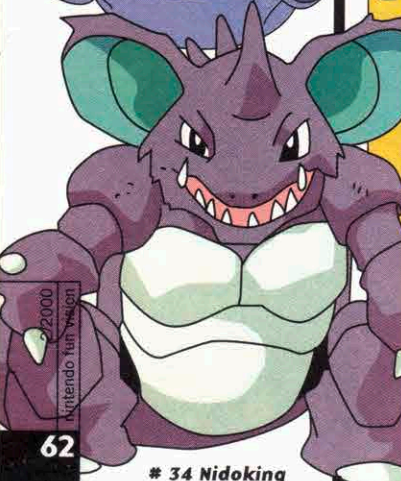
25 Pikachu



31 Nidoqueen



39 Pummeluff



34 Nidoking

Die magischen Steine

Dass sich Pokémon weiterentwickeln, ist allseits bekannt.

Einige Pokémon benötigen jedoch so etwas wie eine kleine Starthilfe um den Schritt der Evolution zu wagen. Diese Starthilfe findet ihr hier und da in Form von Elementsteinen. Benutzt ihr solche Steine mit bestimmten Pokémon, haben sie plötzlich Lust sich zu entwickeln und tun das dann auch. Und schwupps! habt ihr ein neues Pokémon in eurer Sammlung. Damit ihr wisst, welche Pokémon mit welchem Elementstein reagieren, haben wir auch diesen Aspekt für euch in einer kleinen Tabelle zusammengefasst.

	Blattstein	Donnerstein	Feuerstein	Mondstein	Wasserstein
# 25 Pikachu	-	# 26 Raichu	-	-	-
# 30 Nidorina	-	-	-	# 31 Nidoqueen	-
# 33 Nidorino	-	-	-	# 34 Nidoking	-
# 35 Piepi	-	-	-	# 36 Pixi	-
# 37 Vulpix	-	-	# 38 Vulnora	-	-
# 39 Pummeluff	-	-	-	# 40 Knuddeluff	-
# 44 Duflor	# 45 Giflor	-	-	-	-
# 58 Fukano	-	-	# 59 Arkani	-	-
# 61 Quaputzi	-	-	-	-	# 62 Quappo
# 70 Ultrigaria	# 71 Sarzenia	-	-	-	-
# 90 Muschas	-	-	-	-	# 91 Austos
# 102 Owei	# 103 Kokowei	-	-	-	-
# 120 Sterndu	-	-	-	-	# 121 Starmie
# 133 Evoli	-	# 135 Blitza	# 136 Flamara	-	# 134 Aquana

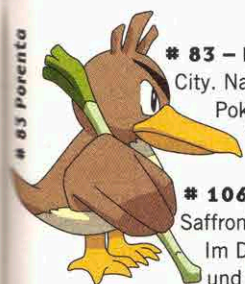
Stärken und Schwächen

		VERTEIDIGUNG														
		Normal	Feuer	Wasser	Elektro	Pflanze	Eis	Kampf	Gift	Boden	Flug	Psycho	Käfer	Gestein	Geist	Drachen
ANGRIFF	Normal												N	X		
	Feuer			N		V	V						V	N		N
	Wasser		V		N	N	V			V				V		N
	Elektro			V		N				X	V			N		N
	Pflanze		N	V			N		N	V	N	N		V		N
	Eis		N	N		V				V	V			V		V
	Kampf	V				N	V		N		N	N	N		X	
	Gift					V				N			V	N	N	
	Boden		V	N	V	N			V		X		N	V	V	
	Flug				N	V		V		V			V	N		
	Psycho					V		V	V						V	
	Käfer		N			V		N			N	V			N	
	Gestein		V	N	V		V	N		N	V		V			
Geist	X										V					
Drachen																

ANGRIFF

Die seltensten Pokémon

Dr. Pika hat auf seinen Streifzügen durch die Pokémon-Welt herausgefunden, dass einige der Wesen sehr selten sind. Sie kommen oft nur ein einziges Mal pro Spiel vor. Sollte euch eines davon durch die Lappen gehen, gibt es nur zwei Möglichkeiten: Entweder beginnt ihr ein neues Spiel oder ihr hofft, dass ihr das Pokémon von einem Freund ertauschen könnt.

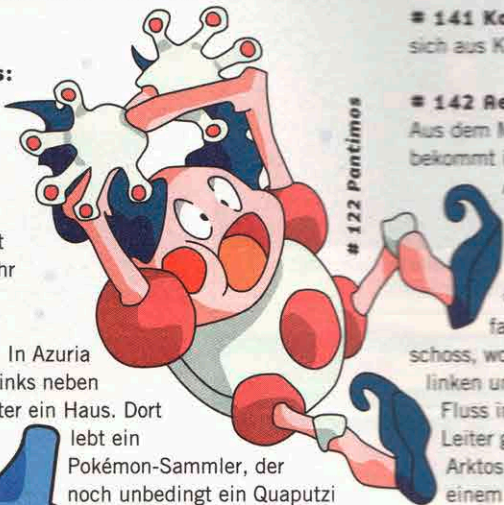


83 – Poreta: Begebt euch nach Orania City. Nahe der Docks lebt ein begeisterter Pokémon-Sammler. Er bietet Poreta im Tausch gegen Habitak an.

106 Kicklee & # 107 Nockchan: Saffronia City ist eure nächste Anlaufstelle. Im Dojo des Karatemeisters müsst ihr ihn und vier weitere Schwarzgurte bezwingen. Gelingt euch dies, habt ihr die Wahl zwischen Kicklee oder Nockchan.

122 Pantimos:

Auf der Route 02, südlich von Digdas Höhle, wohnt ein Mann. Er schlägt euch ein Tauschgeschäft vor: Bringt ihm ein Abra und ihr erhaltet Pantimos.



124 Rossana: In Azuria City befindet sich links neben dem Pokémon-Center ein Haus. Dort

lebt ein Pokémon-Sammler, der noch unbedingt ein Quaputzi braucht. Bringt ihr ihm ein solches Pokémon, so erhaltet ihr im Tausch dafür Rossana.



131 Lapras: In Saffronia City angekommen, sucht ihr das Silph Co.-Gebäude. Kämpft euch durch das Haus, bis ihr Gary begegnet, der euch zum Duell herausfordert. Danach solltet ihr euch mit dem Angestellten unterhalten – er schenkt euch Lapras!

133 Evoli: In Prisma City besucht ihr die Prisma-Villa. Lauft um das Gebäude herum: An der nördlichen Wand findet ihr einen geheimen Eingang. Betretet das Gebäude und folgt



den Stufen nach oben. Dort werdet ihr Evoli vorfinden.

134 Aquana: Setzt bei Evoli einen Wasserstein ein und ihr bekommt Aquana.

135 Blitza: Ein Donnerstein läßt Evoli zu Blitza werden.

136 Flamara: Um Flamara zu bekommen setzt ihr bei Evoli einen Feuerstein ein.

Hinzu kommt, dass diese Pokémon dank ihres hohen Erfahrungs-Levels oft recht schwer zu fangen sind. Wir verraten euch, um welche Pokémon es sich hierbei genau handelt, und wie ihr sie am besten einfängt.

138 Amonitas: Besorgt euch am Mondberg das Helixfossil. Bringt es auf die Zinnoberinsel in das Pokémon-Labor, wo Amonitas geschaffen werden kann.



139 Amoroso: Amoroso kann sich aus Amonitas entwickeln.

140 Kabuto: Wenn ihr euch am Mondberg für das Domfossil entscheidet, könnt ihr Kabuto schaffen.

141 Kabutops: Kabutops kann sich aus Kabuto entwickeln.

142 Aerodactyl: Aus dem Museum in Marmorja City bekommt ihr den Altberstein. Auch den bringt ihr auf die Zinnoberinsel, wo er gezüchtet wird.

144 Arktos: Um Arktos zu fangen müsst ihr in das dritte Untergeschoss, wo ihr Felsbrocken in die beiden Löcher auf der linken unteren Ecke schiebt. Somit blockiert ihr den Fluss im vierten Untergeschoss und könnt endlich zur Leiter gelangen. Klettert hinab: So könnt ihr direkt zu Arktos surfen. Versucht ihn einzuschläfern um ihn so mit einem Hyperball besser einfangen zu können.

145 Zapdos: Am Ausgang des Kraftwerks wartet Zapdos auf euch. Setzt am besten einen Hyperball ein. Da Zapdos sehr stark ist, müsst ihr versuchen ihn zu betäuben, bevor ihr den Ball werft.

146 Lavados: Das letzte der drei mystischen Vogel-Pokémon erwartet euch auf der Siegesstraße. Klettert in die zweite Etage, die ihr über eine Leiter nach unten wieder verlassen könnt. Nahe der Treppe wartet Lavados auf euch. Mit einem Pokémon des 50. Levels ist nicht zu spaßen. Versucht es wie gehabt erst zu betäuben, bevor ihr es mit Hyperbällen bombardiert. Viel Erfolg!

150 Mewtu: Das letzte und seltenste Pokémon erwartet euren Besuch im Geheimdungeon. Versucht in den Keller zu gelangen, wo Mewtu auf einer kleinen Insel am rechten unteren Bildrand auf euch wartet. Der Weg dorthin gestaltet sich schwieriger als das Fangen selbst. Wenn ihr den Meisterball noch besitzt, könnt ihr ihn sofort werfen und Mewtu wird augenblicklich euch gehören. Habt ihr den Meisterball aber schon verbraucht, bereitet euch auf den längsten und härtesten Kampf vor, den ihr je bestritten habt.



138 Amonitas

139 Amoroso

140 Kabuto

141 Kabutops

142 Aerodactyl

144 Arktos

145 Zapdos

146 Lavados

150 Mewtu

131 Lapras

124 Rossana

122 Pantimos

106 Kicklee & # 107 Nockchan

83 Poreta

133 Evoli

134 Aquana

135 Blitza

136 Flamara

141 Kabutops

142 Aerodactyl

144 Arktos

145 Zapdos

146 Lavados

150 Mewtu

131 Lapras

124 Rossana

122 Pantimos

106 Kicklee & # 107 Nockchan

83 Poreta

133 Evoli

134 Aquana

135 Blitza

136 Flamara

141 Kabutops

142 Aerodactyl

144 Arktos

145 Zapdos

146 Lavados

150 Mewtu

131 Lapras

124 Rossana

122 Pantimos

106 Kicklee & # 107 Nockchan

83 Poreta

133 Evoli

134 Aquana

135 Blitza

136 Flamara

141 Kabutops

142 Aerodactyl

144 Arktos

145 Zapdos

146 Lavados

150 Mewtu

131 Lapras

124 Rossana

122 Pantimos

106 Kicklee & # 107 Nockchan

83 Poreta

133 Evoli

134 Aquana

135 Blitza

136 Flamara

141 Kabutops

142 Aerodactyl

144 Arktos

145 Zapdos

146 Lavados

150 Mewtu

131 Lapras

124 Rossana

122 Pantimos

106 Kicklee & # 107 Nockchan

83 Poreta

133 Evoli

134 Aquana

135 Blitza

136 Flamara

141 Kabutops

142 Aerodactyl

144 Arktos

145 Zapdos

146 Lavados

150 Mewtu

131 Lapras

124 Rossana

122 Pantimos

106 Kicklee & # 107 Nockchan

83 Poreta

133 Evoli

134 Aquana

135 Blitza

136 Flamara

141 Kabutops

142 Aerodactyl

144 Arktos

145 Zapdos

146 Lavados

150 Mewtu

131 Lapras

124 Rossana

122 Pantimos

106 Kicklee & # 107 Nockchan

83 Poreta

133 Evoli

134 Aquana

135 Blitza

136 Flamara

141 Kabutops

142 Aerodactyl

144 Arktos

145 Zapdos

146 Lavados

150 Mewtu

131 Lapras

124 Rossana

122 Pantimos

106 Kicklee & # 107 Nockchan

83 Poreta

133 Evoli

134 Aquana

135 Blitza

136 Flamara

141 Kabutops

142 Aerodactyl

144 Arktos

145 Zapdos

146 Lavados

150 Mewtu

131 Lapras

124 Rossana

122 Pantimos

106 Kicklee & # 107 Nockchan

83 Poreta

133 Evoli

134 Aquana

135 Blitza

136 Flamara

141 Kabutops

142 Aerodactyl

144 Arktos

145 Zapdos

146 Lavados

150 Mewtu

131 Lapras

124 Rossana

122 Pantimos

106 Kicklee & # 107 Nockchan

83 Poreta

133 Evoli

134 Aquana

135 Blitza

136 Flamara

141 Kabutops

142 Aerodactyl

144 Arktos

145 Zapdos

146 Lavados

150 Mewtu

131 Lapras

124 Rossana

122 Pantimos

106 Kicklee & # 107 Nockchan

83 Poreta

133 Evoli

134 Aquana

135 Blitza

136 Flamara

141 Kabutops

142 Aerodactyl

144 Arktos

145 Zapdos

146 Lavados

150 Mewtu

131 Lapras

124 Rossana

122 Pantimos

106 Kicklee & # 107 Nockchan

83 Poreta

133 Evoli

134 Aquana

135 Blitza

136 Flamara

141 Kabutops

142 Aerodactyl

144 Arktos

145 Zapdos

146 Lavados

150 Mewtu

131 Lapras

124 Rossana

122 Pantimos

106 Kicklee & # 107 Nockchan

83 Poreta

133 Evoli

134 Aquana

135 Blitza

136 Flamara

141 Kabutops

142 Aerodactyl

144 Arktos

145 Zapdos

146 Lavados

150 Mewtu

131 Lapras

124 Rossana

122 Pantimos

106 Kicklee & # 107 Nockchan

83 Poreta

133 Evoli

134 Aquana

135 Blitza

136 Flamara

141 Kabutops

142 Aerodactyl

144 Arktos

145 Zapdos

146 Lavados

150 Mewtu

131 Lapras

124 Rossana

122 Pantimos

Hotlines

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

Acclaim

☎ 089 / 32 940 600
14-19 Uhr

Electronic Arts (EA Sports)

Technische Hotline
☎ 0 24 08 / 94 05 55
werktags von
9.30-17.30 Uhr

Eidos Interactive

☎ 01 90 / 51 00 51
Computer-Hotline
(24 Std. am Tag)

Die NFV-Hotline

Donnerstags von
15 bis 18 Uhr sitzen
wir für euch bereit.
Auf jede Frage zu von
Nintendo of Europe
lizenzieren Produkten
finden wir eine Antwort.
Die Nummer:
☎ 0 69 / 500 80 70

Road Rash

Nintendo 64	
Preis: ca. 140,- DM	Termin: bereits erschienen
Hersteller: THQ	Vertrieb: THQ
Genre: Action/Rennspiel	
         	E



Ride or Die! Mit Road Rash 64 könnt ihr Easy Rider auf die harte Tour erleben.

Wer bei Road Rash mitfährt, sollte seine Versicherungsprämie bezahlt haben! Das 4-Spieler-Modul bietet Motorrad-Rennen, nur sind die Gegner (und ihr!) schwer bewaffnet: Fahrkünste sind mind. so wichtig wie die Wahl der Waffe. Das Spiel kommt von der Playstation, bietet in der N64-Version aber überarbeitete Strecken, mehr Modi (Team, Verfolgung), intelligentere Gegner – und Polizisten! Das Modul ist frei ab 16 Jahren.

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

Fazit: Das ganze Spiel wird vom Mehrspieler-Modus getragen – alleine wird's langweilig. Die Grafik ist auch nicht gerade eine Meisterleistung.

RTL WLS 2000

Nintendo 64	
Preis: ca. 130,- DM	Termin: bereits erschienen
Hersteller: THQ/Silicon Dreams	Vertrieb: THQ
Genre: Sport	
         	D



Tore schießen ist bei WLS Glücksache. Auch der freie Mann trifft leicht daneben.

Der TV-Sender RTL hilft THQ bei der Vermarktung des N64-Moduls World League Soccer 2000. Bei dem lizenzierten Fußballvergnügen gibt es verschiedene Wetterbedingungen, TV-Wiederholungen, Matches zu verschiedenen Tageszeiten und deutsche Kommentare: Es ist alles da, was ihr von einem Fußballspiel erwartet.

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

Fazit: Die Grafik von RTL World League Soccer 2000 ist recht gut gelungen, was man leider von den Kommentaren nicht behaupten kann. Ein durchschnittliches Fußballvergnügen.

Turok: Die Legenden des Verlorenen Landes

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

Dies ist nicht Turok 3: Die Legenden des Verlorenen Landes sind ein einziges Multiplayer-Deathmatch. Mit euren Freunden messt ihr euch in 36 Leveln und mit 16 Waffensystemen. Zusätzliche „Zauber“ (Unsichtbarkeit, Berserker-Wut) sorgen für große Herausforderungen. Dazu gibt es 17 versteckte Charaktere und intelligente Computer-Gegner. Ihr könnt auch zu zweit im Cooperative-Modus Aufgaben bewältigen (holt 2 Frags etc.).



Voll auf Multiplayer ausgelegt, macht Turok eine Resen-Gaudi.

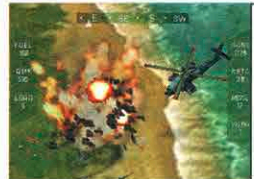
Fun-o-Meter	
	no fun — Funny — Fun-tastisch
Profi-Meter	
	Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi

Fazit: Im 1-Spieler-Modus ist dieses Modul nicht der Renner. Legenden des Verlorenen Landes lebt davon, dass man gegen seine Freunde spielt – Schadenfreude ist halt immer noch die schönste Freude. Grafisch gut gemacht ist dieses Modul ein Party-Hit.

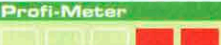
Nuclear Strike

Nintendo 64	
Preis: ca. 140,- DM	Termin: bereits erschienen
Hersteller: THQ	Vertrieb: THQ
Genre: Action	
         	D

Fünf Minuten vor dem nächsten Weltkrieg ... An Bord eines Apache-Kampfhubschraubers (und 9 weitere Flug- und Fahrzeuge) tretet ihr Terroristen gegenüber, die Atomwaffen gestohlen haben. Und so fliegt (fährt) ihr über tropische Inseln und durch den Dschungel. Echtzeitkämpfe mit vielen Licht- und Grafikeffekten in vorgerender Umgebung stehen an. Die Gegner reagieren auf eure Angriffe und entwickeln Gegenstrategien. Das Modul ist frei ab 16 Jahren.



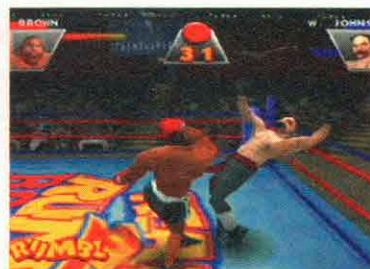
Der Apache ist recht treffsicher. Leichte Ziele werden im vorbeifliegen beseitigt.

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

Fazit: Putzt alles weg – das ist hier die Devise! Die Grafik ist in Ordnung und das Spielprinzip klar. Wer die Super Nintendo-Strike-Module mochte, ist mit Nuclear Strike bestens bedient!

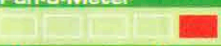
Ready 2 Rumble

Nintendo 64	
Preis: ca. 130,- DM	Termin: bereits erschienen
Hersteller: Midway	Vertrieb: Konami
Genre: Sport	
         	D



Ist der obere Balken in der Anzeige eines Kämpfers leer, führt das zum K. o.

Boxfieber auf dem N64! Bei Ready 2 Rumble Boxing kämpft ihr euch mit bis zu 17 verschiedenen Boxern im Arcade- oder Meisterschafts-Modus an die Spitze der Liga. Die (teils weiblichen) Charaktere sind lustig animiert und haben jeder eigene Stärken und Schwächen. Ihr dürft einen eigenen Verein gründen, Spieler kaufen, tauschen, trainieren und um die Meisterschaft kämpfen lassen. Die Steuerung erfolgt per C-Tasten und A und B. Für saubere Treffer bekommt ihr Buchstaben: Habt ihr das Wort Rumble zusammen, könnt ihr zu einer heftigen Combo ausholen. Leider ist der Schwierigkeitsgrad sogar auf „Einfach“ recht hoch

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

Fazit: Fans der Punch Out!!-Serie werden sich bei Ready 2 Rumble Boxing heimisch fühlen. Die Grafik ist gut und das Gameplay lässt sich sehen. Für Simulations-Freaks ist R2R aber sicher die falsche Wahl.

Game Boy Color

Wario Land 3

Game Boy Color

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

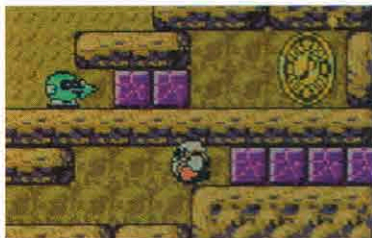
Hersteller: Nintendo Vertrieb: Nintendo

Genre: Jump'n'Run



Nintendos Vorzeige-Bösewicht Wario ist der Held eines neuen Jump'n'Runs, das uns im März erwartet. Diesmal wurde er verwandelt und irrt durch eine Spieldose! Ein Geist überredete Wario so ihn zu befreien: Will Wario wieder groß werden, muss er den Fluch des Geistes brechen. Dafür darf er unterwegs alle Schätze behalten, die er findet. Okay, meint Wario, und legt los!

In dem Jump'n'Run kann Wario nicht sterben (wie bereits in den ersten bei-



Die Roll-Attacke müsst ihr perfekt beherrschen: Nur so sind die Hindernis-Parcours zu meistern.

den Teilen der Saga): Wird er getroffen oder verletzt, gibt es verschiedene Effekte, die ihn für eine gewisse Zeit praktisch unsteuerbar machen. Aber selbst das kann notwendig sein, um die zahlreichen Spielideen zu meistern. Nintendos Programmierer haben sich einiges ausgedacht, worauf Anfänger

mit Sicherheit nicht so leicht kommen. Wario verwandelt sich in einen Zombie, wird dick oder er verbrennt. Nur so kann er sich durch den Boden schleimen, Steine zerbrechen oder Feuersteine abfackeln. Die Roll-Attacke sollte der Spieler richtig beherrschen, denn damit kann man ganze Hindernisstrecken „freirollen“. Zusätzlichen Spielspaß verspricht der Wechsel zwischen Tag und Nacht: Einige Stellen oder Verwandlungen sind nur erreichbar, wenn es dunkel oder hell ist.

1. Eindruck: Wario Land 3 ist schwer, sehr umfangreich und spannend. Wer sich dieses Modul kauft, wird mit Sicherheit keinen Fehlgriff landen.



Unsichtbarkeit gefällig? Augentüren öffnen sich nur, wenn sie Wario nicht sehen.



Voll fett: So dick bricht Wario einfach durch bröckelige Steine. Nehmt ab!



Da ist der Geist, der Wario den Schlammassel eingebracht hat!

Rayman

Game Boy Color

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

Hersteller: Ubi Soft Vertrieb: Ubi Soft

Genre: Jump'n'Run



So aufwendig gestaltete Grafik sieht man auf dem GBC selten.

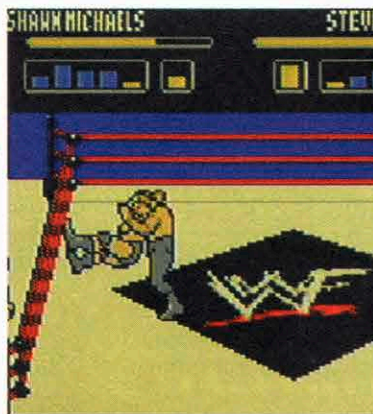


Oh Schreck, die Toons sind entführt! Da kann nur Rayman helfen!

einer Geheimwelt. 38 Toons warten in Käfigen auf ihre Rettung. Rayman enthält einen Ubi-Key, mit dem in anderen Ubi-GBC-Produkten geheime Level freigeschaltet werden können.

Fazit: Ein lustiges Jump'n'Run! Grafisch wird einiges geboten (Schmetterlinge!), die Musik ist aber nervig.

auf dem Game Boy (Color). Das Sport-Modul wartet mit 15 Kämpfern (X-Pac, Steve Austin, The Rock) und über 100 Moves auf. Neben dem 2-Spieler-Modus per Link-Kabel sind vier weitere Spielmodi vertreten.



Shawn Michaels Vs. Steve Austin! Wählt aus 15 Kämpfern euren Favoriten.

WWF Wrestlemania 2000

Game Boy Color

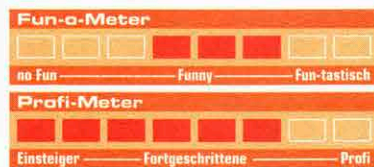
Preis: ca. 70,- DM Termin: bereits erschienen

Hersteller: THQ Vertrieb: THQ

Genre: Beat'em Up



THQ hat Acclaim die WWF-Lizenz abgeluchst und feiert jetzt mit *Wrestlemania 2000* seinen Einstand



Fazit: Wrestling auf den Game Boy umzusetzen ist keine leichte Sache. Die Wrestler sind zu klein und die Moves sind kaum zu erkennen. Wer trotz allem auch mobil zocken will, sollte zugreifen.

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

Nintendo of Europe

☎ 0 60 26 / 940 940
werktags von 13-19 Uhr

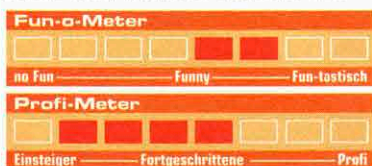
Take 2 Interactive

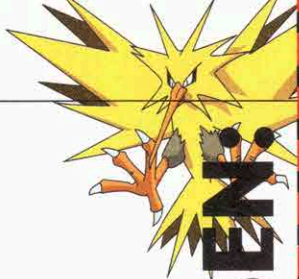
☎ 0 18 05 / 21 73 16
werktags von 12-20 Uhr

Ubi Soft

☎ 02 11 / 3 38 00 30
werktags von 9-17 Uhr

Aus technischen Gründen findet ihr die Neuerscheinungsliste diesmal auf Seite 47.





Herausgeber:

Wolfgang Lutterbach
(verantwortlich für den
redaktionellen Inhalt)

Chefredaktion:

Oliver Gubba (og)

Redaktion:

Nicole Schaub
(nis), Daniel Tomys (dt),
Daniele Bufano (db), Gordon
Vetter (gor), Jörg Reisinger (jr),
Pablo Kordonias (pk)/
Art + Work GmbH, Frankfurt

Japan-Korrespondenz:

Tomomi Kakizawa

USA-Korrespondenz:

Peer Schneider

Redaktionsadresse:

Nintendo Fun Vision,
Berner Straße 38,
60 437 Frankfurt,
Telefon: (0 69) 500 80-0,
Telefax: (0 69) 500 80-11
e-Mail: 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, Berner Str.
38, 60437 Frankfurt,
Telefon: (0 69) 5 00 80-50,
Telefax: (0 69) 5 00 80-51

Lithografie: MType, Saarbrücken

Druck: GD Gotha Druck, Wechmar

Vertrieb: VU Verlagsunion KG,
Wiesbaden

Erscheinungsweise:

4 x jährlich

Abonnement:

6 Ausgaben:
Inland 30,- DM/15,34 Euro;
Ausland 40,- DM/20,45 Euro

Abonnementverwaltung:

Pro Verlag GmbH,
Berner Straße 38,
60437 Frankfurt,
Telefon: (069) 500 80-50,
Telefax: (069) 500 80-51.

Urheberrecht: © 2000 Pro

Verlag Gesellschaft für Publi-
kationen mbH, mit Ausnahme
von urheberrechtlich geschützten
Werken der Nintendo of Europe
GmbH und der Nintendo Co.
Ltd., deren nicht-ausschließliche
Nutzung Pro Verlag GmbH ver-
traglich eingeräumt ist. Gleich-
maßen erfolgt die Verwendung
des Titels Nintendo Fun Vision,
sowie diverser Logos und für
Nintendo eingetragene Waren-
zeichen (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
erschiedenen Beiträge sind
urheberrechtlich geschützt. Alle
Rechte, auch Übersetzungen,
vorbehalten. Reproduktionen je-
der Art bedürfen der schriftlichen
Genehmigung des Verlages.

Titel: © 1999 Nintendo Co., Ltd.

Verlag: Pro Verlag Gesellschaft
für Publikationen mbH, Berner
Straße 38, 60 437 Frankfurt;
Geschäftsführer: Wolfgang
Lutterbach.

Für unverlangt eingesandtes
Bild- und Textmaterial wird keine
Haftung übernommen. Nament-
lich gekennzeichnete Beiträge
geben nicht unbedingt die
Meinung der Redaktion wieder.
Eine Gewähr für die Richtigkeit
der Veröffentlichung kann trotz
sorgfältiger Prüfung nicht über-
nommen werden. Gerichtsstand
ist Frankfurt/Main.

In unregelmäßigen Abständen
erscheint Nintendo Fun Vision
zusammen mit einer Werbebeil-
lage (Comic, Videokassette o. ä.).
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei
gebleichtem Papier gedruckt.

NFVs zehn Dinge ...

... die ihr unbedingt über **Gamefreak** wissen solltet!

Was ist so toll an Gamefreak?

Die ganze Welt spricht da-
von! Denn diese Firma hat
die *Pokémon* erfunden!

Welche Geschichte hat die Firma?

1982 gründete Satoshi
Tajiri mit ein paar Freunden
in Japan das Magazin

„Gamefreak“. In dem
Heft wurden Tipps
und Tricks zu Video-
spielen abgedruckt.
Satoshi schrieb auch
für andere Videospiele-
magazine und arbeitete
für Fernseh- und Radio-
sendungen.

Und dann?

Gamefreak ent-
wickelte in den
kommenden Jahren
mehr als 15 Spiele,
alle als Auftragsarbei-
ten. Das Super Ninten-
do wurde mit *Jelly Boy*
(1991) erobert – den
Vertrieb übernahm
damals Sony!

Ist Satoshi fleißig?

Ja: Tajiri schrieb einen
Roman für Kinder und ein
Fachbuch über Videospiele-
Design. Seit 1990 hält er
Vorträge an der Human Cre-
ative School, einer Schule für
Videospieleprogrammierer
(siehe NFV 27).

Wann kam Pokémon?

Tajiri schloss Anfang der
90er einen Vertrag mit Nin-
tendo und kam in Kontakt
mit Shigeru Miyamoto (*Super Mario*, *Zelda*). Miyamoto
wurde sein Mentor und Tajiri
setzte sich mit Hochdruck
an die Spielentwicklung.
Zeitweise sah es aber gar
nicht gut aus bei Gamefreak
– einige Monate lang konnte
er kaum seine Mitarbeiter
bezahlen. Aber im Juli 1996
war es soweit – die *Pokémon*
eroberten Japan.

zuerst. Doch
die Video-
spieler entdeckten
Pokémon für
sich: Die Ver-
kaufszahlen
stiegen. Und
mit der
gleichnamigen
Zeichentrick-
Serie entstand
der *Poké-Virus*!

Wie kommt man auf so eine Idee?

Satoshi Tajiri wurde 1965 in
der Nähe von Tokio geboren.
Wo heute die Großstadt bro-
delt, war es damals sehr
ländlich: Tajiri sammelte
Insekten und richtete mit
ihnen Kämpfe aus – er
wollte Entomologe (Insek-
tenforscher) werden. Seine
Kindheitserinnerungen als
Insekten-Fan brachte ihn auf
die *Pokémon*: „Ich stellte
mir ein Insekt vor, das hin
und her über das (Game
Boy) Linkkabel kriecht. Das
hat mich inspiriert!“

Wie gings weiter?

Die *Poké-Manie* schwappte
von Japan aus über Amerika
nach Europa. Über 10 Mil-
lionen Spiele wurden bislang
verkauft, allein in Europa
gingen vor Weihnachten jede
Woche 100.000 Module
über die Ladentische!

Wohin führt die Zukunft?

Natürlich zu *Pokémon*! Neben
N64-Spielen (*Pokémon
Stadium*, *Pokémon Snap*)
kommen auch die Gelbe
Edition von *Pokémon* (GBC)
in diesem Jahr in Europa!
Und danach? Wer weiß!
Vielleicht kommt etwas mit
Insekten. Zuzutrauen wäre
es Satoshi Tajiri ...

War's ein Erfolg?

Nicht sofort: Die großen Ma-
gazine übersahen den Trend

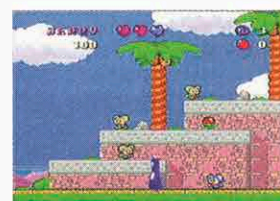
Wie kommt man dann zu Spielen?

Ein paar Jahre später grün-
dete Tajiri ein Entwickler-
Team, das ebenfalls Game-



1989 kam Quinty nach
Japan. Namco vertrieb Game-
freaks erstes NES-Spiel.

freak hieß. 1989 erschien
Quinty für das Nintendo En-
tertainment System (NES).
Das Spiel wurde in Japan
ca. 200.000-mal verkauft.



Der Jelly Boy eroberte 1991
für Sony Entertainment das
Super Nintendo.



**Mario & Yoshi (GB/GBC,
1992)** heißt in Japan Yoshi
no Tamago – das Ei des Yoshii!

War's ein Erfolg?

Nicht sofort: Die großen Ma-
gazine übersahen den Trend

FUN WISSEN

Satoshi Tajiri
ist Chef des
Entwicklerteams
Gamefreak und
der Erfinder der
Pokémon.



Die nächste
Nintendo
Fun Vision mit
den informa-
tiven Game
Guides und
den neuesten
Nachrichten
erscheint am
12. April 2000!
Prost Neujahr!

JAPANESE

für Anfänger Folge 44

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



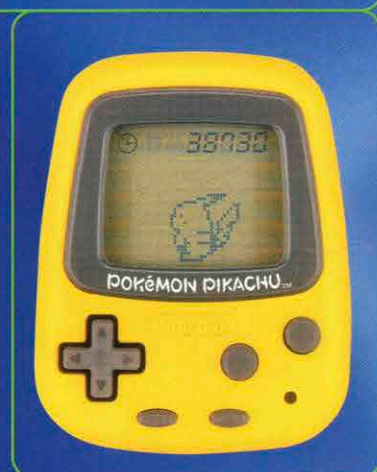
HOCHSPANNUNG ERLEBEN

Acclaim

TUROK: LEGENDEN DES VERLORENEN LANDES™ and Acclaim © & © 1999 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. TURK: © & © 1999, GBPC, Inc. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios Austin. All Rights Reserved.

Dieses Pokémon kann wirklich jeder schnappen

Normalerweise muss man sich einiges einfallen lassen, um ein Pokémon zu fangen. Das macht Pokémon™*, das neue Game Boy™ Spiel von Nintendo®, so spannend. Das drollige Pikachu kann sich ab sofort jeder schnappen. Und zwar als elektronischen Begleiter. Du kannst Pikachu beim Schlafen, Baden oder Sporttreiben beobachten. Sobald Du aktiv bist spürt das Pikachu – und bewegt sich ebenfalls. Über die dabei erzeugte Energie freut sich das Kleine riesig. Über die Uhrzeitfunktion erinnert Pikachu Dich ausserdem an wichtige Verabredungen. Ein freundliches Pokémon, für das Du keinen Game Boy™ brauchst. Ein guter Freund, mit dem Du viel Spaß haben kannst. Schnapp' es Dir!



Zu viele Pikachus auf einmal bedeuten Gewitter

Wenn sich mehrere dieser kleinen, drolligen Pokémon an einem Ort aufhalten, kann es zu spontanen Blitzgewittern kommen. Grund dafür ist ihre enorme elektrische Ladung.


POKÉMON
Schnapp' sie Dir alle!™

* © 1995, 1996, 1998 Nintendo / Creatures, Inc. / GAME FREAK, Inc.
™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999 Nintendo.