



Nintendo



Turok 3



3/2000

Ausgabe
Nr. 50

November/Dezember

6,90 DM

55,- 6S / 6,90 sfr / Lit. 7700,-

D 30739

GEWINN
ein Pikachu-N64!



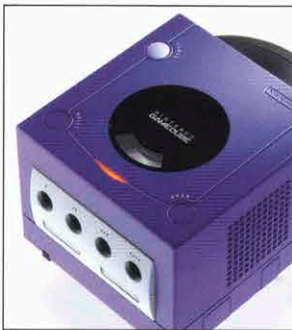
ZELDA

MAJORA'S MASK

**MESSE-HIGHLIGHTS
AUS LONDON UND TOKIO**

Banjo-Tooie, Dinosaur Planet, Pokémon Stadium Gold und Silber, Legend of Zelda GBC, Eternal Darkness, Mario Party 3, Sin and Punishment, Donald Duck Quack Attack

**Alle Karten!
Alle Masken!
Alle Secrets!**



Gamecube



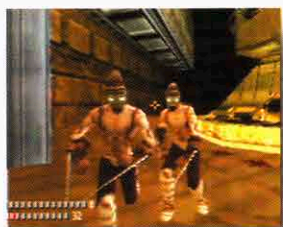
Game Boy Advance



TUROK 3

SHADOW OF OBLIVION

Bist Du dieser Feder würdig?



Dann tritt Turoks Erbe an! Stelle Dich einem Wesen, das ebenso alt ist wie die Quelle des Lichts, deren Reste das Volk der Turok seit Jahrtausenden behütet.

Der Anfang vom Ende alles Sterblichen steht bevor, eine wahrlich apokalyptische Schlacht beginnt. Erweise Dich der Feder des Turok als würdig und kröne Deinen möglichen Sieg mit ihr. Vorausgesetzt, - Du behältst bis zuletzt Deinen Kopf.

👹 Mehr als 40 alpträumhafte Kreaturen und Endgegner erwarten Dich in über 20 riesigen Leveln

👹 24 aufrüstbare Waffen und zahlreiche versteckte Features sind Deine Überlebensmittel

👹 Kämpfe als weiblicher oder männlicher Turok, als blitzschnelle Amazone oder kraftvoller Indianer

👹 Absolut interaktive Storyline, kein Monster lauert an ein und derselben Stelle auf Dich

👹 Genieße die kinoreifen Zwischensequenzen und eine Grafikpower am absoluten N64-Limit



GAME BOY COLOR

TUROK 3™ AND ACCLAIM® & © 2000 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. Developed by Acclaim Studios Austin (for N64). Developed by Bit Managers (for Game Boy). All Rights Reserved.





NFV 3/2000

nintendo 64

GAME GUIDE

Legend of Zelda: Majora's Mask **12**
Turok: Shadow of Oblivion **40**

GAMES

Blues Brothers 2000 **46**
F1 Racing Championship **46**
Hercules **47**
ISS 2000 **46**
Mario Party 2 **46**
Mario Tennis **47**
Mickey's Speedway USA **47**

game boy color

GAMES

Aladdin **48**
Das Dschungelbuch **48**
Der Weg nach El Dorado **48**
Disney's Dinosaurier **49**
Donald Duck: Quack Attack **48**
Magical Drop **49**
Perfect Dark **49**
Spider-Man **49**
Winnie Puuh **48**
X-Men: Mutant Academy **49**

TIPPTIME

Mario Tennis, Perfect Dark, Duke Nukem: Zero Hour, WWF Wrestlingmania, WinBack u.v.m. **33**

INSIDE

Gamecube, Game Boy Advance, Sin and Punishment, Mario Kart Advance, u.v.m. **04**

& MORE

NFV Jubiläums-Gewinnspiel **10**
Funny-Shop/Nachbestellung **18**
Impressum, last minute **50**

INHALT



Joshua Fireseeds Sohn bekommt in Turok 3 Unterstützung mit unserem Game Guide.

EXTRA

Das Lösungs-Heft mit Pokémon Snap!

Hurra, wir sind ganz kopflos, denn Fun Vision ist wieder da! Viel Spaß mit dem Zelda-Superheft!

fun vision ist wieder da!

EDITORIAL

Die Köpfe von links oben nach links unten:
Benjamin G., Benjamin B., Gesa, Christine, Daniel, Heike, Karl-Heinz, Oliver, Tanja, Pablo, Steffi, Serdar



INSIDE

fun vision für euch vor Ort!

Ende August veranstaltete Nintendo in Chiba bei Tokio (Japan) die Space World 2000. Ein Besuch lohnte sich allemal, denn Nintendo hatte einige Neuerungen vorzustellen. Da ist zunächst einmal der Game Boy Advance (GBA), Nachfolger des Game Boy Color. Ein weiterer Höhepunkt der Space World 2000 war die Präsentation des Gamecube, den ihr noch unter dem Codenamen „Dolphin“ kennt. Leider durfte das Publikum nicht mal die Controller des Heiligtums berühren! Der GBA wird im März 2001 in Japan und im Juli in den USA auf dem Markt sein. Der Gamecube erscheint im Juli 2001 in Japan und im Oktober 2001 in den USA. Wann wir europäischen Zocker in den Genuss der neuen Geräte kommen, steht noch in den Sternen. Aber sie kommen!



fun vision-Korrespondent Shinya Nishina besuchte die Space World 2000.

SPACEWORLD 2000

Gamecube – Nintendos Würfel

Am Gehäuse des Gamecube scheiden sich die Geschmäcker: Selbst in unserer Redaktion sorgt das Design für Diskussionen. Nichtsdestotrotz gilt für die kleine Kiste: „Quadratisch (fast), praktisch, gut!“ Denn sie hat es in sich: IBM entwickelte den 405-MHz-PowerPC-Prozessor, der Grafik-Chip stammt von ATI. Den Sound übernimmt wie beim N64 der Grafikchip „nebenher“. Mit 40 MB RAM besitzt der Gamecube mehr Arbeitsspeicher als jede andere Konsole. Shigeru Miyamoto, Nintendos Spiele-Entwickler Nr. 1,

Mit einem Paukenschlag eröffnete Nintendo die Space World 2000: Von einem Tag auf den anderen veröffentlichte Nintendo so viele Details wie nie über die Next Generation-Konsole und den tragbaren Game Boy Advance!

sagt dazu: „Ich habe schon oft erlebt, dass neue Spielsysteme nicht einmal 10% dessen gehalten haben, was man sich vorher von ihnen versprochen hat. Aber es ist nun mal eine Tatsache, dass der Gamecube bessere Grafiken und einen besseren Sound bieten wird denn je.“



Den Gamecube wird es in verschiedenen Farben geben. Welche hierzulande erscheinen werden, steht allerdings noch nicht fest.

Controller

Nintendo verknüpft wieder Altbewährtes mit Innovativem: Der Analog-Stick und das Steuerkreuz vom N64 bleiben bestehen, aus den C-Knöpfen wird nun ein analoger C-Stick. Der Z-Trigger wandert von der Rückseite in Richtung R-Taste. Die L- und R-Tasten sind nun „Analog-Trigger“: Es geht also nicht nur darum, ob die Tasten gedrückt sind oder nicht. Jetzt spielt auch die Stärke des Drucks eine Rolle! Die Controller werden außerdem standardmäßig ein Rumble Pak eingebaut haben! Nachdem damit die beiden wichtigsten Controller-Erweiterungen (Memory- und Rumble Pak) wegfallen, wird damit auch ein Erweiterungsslot, wie wir ihn von den N64-Controllern kennen, überflüssig. Der absolute Clou: Ihr könnt den Game Boy Advance an den Gamecube anstöpseln und zur Steuerung benutzen! Damit habt ihr einen zusätzlichen Bildschirm, der völlig neue Möglichkeiten eröffnet. Denkbar wäre es z. B., dass der GBA als Radar bei einem Ego-Shooter eingesetzt wird. Wir sind jetzt schon auf die ersten Spiele gespannt, die dieses Feature nutzen werden.



Kein Kabel-Chaos mehr: Der schnurlose Controller „Wave-Bird“ macht's möglich.



Digicard

Spielstände werden beim Gamecube auf Digicards abgespeichert. Dafür bietet die Konsole zwei Slots. Bislang wurden zwei Digicard-Modelle vorgestellt: Es gibt eine Art Memory Pak mit 0,5 MB Flash-Memory sowie einen Digicard-Adapter, der „SD Memory Cards“ mit bis zu 64 MB lesen und beschreiben kann. Damit habt ihr praktisch ein „eingebautes 64DD“ im Gamecube: Komplette Spielwelten und Helden könnt ihr einfach selbst erstellen!



Einfach genial: Ein Controller mit eingebautem Farbbildschirm. So was hat nicht jeder!



Das Memory Pak mit 0,5 MB Flash-Memory.



Der Digicard-Adapter kann auf Digicards schreiben.

spiel Nr. 1!

Die Spiele erscheinen auf einer „Mini-DVD“ von 8 cm Durchmesser. Normale DVDs kann man für den Gamecube nicht benutzen: Mit dem Sonderformat will Nintendo Raubkopien einen Riegel vorschieben.

Cube²

Ganz in Vergessenheit geriet, dass Dolphin ursprünglich mit einem eingebauten DVD-Player angekündigt wurde, der auch herkömmliche DVDs abspielen sollte. Wir haben nachgehakt: Die Technik für Nintendos Mini-DVDs wurde von Matsushita (Panasonic) entwickelt. Matsushita darf nun in Japan einen eigenen Gamecube auf den Markt bringen, der nicht nur Mini-DVDs, sondern auch herkömmliche Video-DVDs und Audio-CDs abspielen kann. Das Gerät wird dort zeitgleich mit Nintendos Gamecube erscheinen. Wie groß der Preisunterschied zum Gamecube sein wird, ist noch unbekannt. Der Europa-Release der Matsushita-Konsole ist allerdings eher fraglich.

Endlich Online!

Als Zubehör wurden für den Gamecube ein 56K-Modem (V90) und ein Breitband-Modem angekündigt. Damit werden endlich auch für Konsolenbesitzer Träume war, die für PC-Spieler längst Alltag sind: Über das Internet können zum Beispiel Spielstände ausgetauscht und Spielfiguren heruntergeladen werden. Oder ihr tretet gleich online gegen einen Kumpel aus Neuseeland an. Zugegeben, das sind nur Spekulationen. Inwiefern die Spieleprogrammierer und Nintendo die damit geschaffenen Online-Fähigkeiten des Gamecube nutzen werden, wird sich zeigen.



Der Gamecube wartet nur auf die Modem-Erweiterung, um online gehen zu können.

Ansichtssache



Vorne könnt ihr Buchsen der Controller und Slots für die Digicard sehen.



Die linke Seite des Gamecube wird genauso aussehen wie die rechte.



Hinten hat der Würfel einen kräftigen Tragegriff.



Oben legst du die Spiele ein.

Power unter der Haube!

Mikroprozessor:	IBM PowerPC „Gekko“, Taktfrequenz 405 MHz
Arbeitsspeicher:	24 MB + 16 MB
Grafikchip (von ATI):	Taktfrequenz 202,5 MHz, Gesamtspeicher 27 MB
Soundprozessor:	16 Bit DSP, 64 Kanäle
Speichermedium:	8 cm Optical Disc („Mini-DVD“), 1,5 GB Speicherplatz
Anschlüsse:	4 Controller Ports, 2 Digicard-Slots, Analog & Digital AV-Output, 2 High-Speed Serial Ports, 1 High-Speed Parallel Port
Gehäuse-Abmessung:	Breite 150 mm, Höhe 110 mm, Tiefe 161mm.

Bereits jetzt sind Rare (*Donkey Kong*), Silicon Knights (*Eternal Darkness* N64), Retro Studios, Left Field (*Excitebike* N64) und Nintendos US-Studio NSTC dabei, Spiele für den Gamecube zu entwickeln. Erwartet werden auch Spiele von Acclaim, Factor 5, Capcom (*Resident Evil*), Ubi Soft, Konami ...

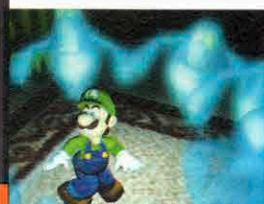
Zelda

Zelda soll es natürlich auch für den Gamecube geben.



Luigi

Luigi ist von Geistern umzingelt. Achtet mal auf die schönen transparenten Texturen!



Pokémon

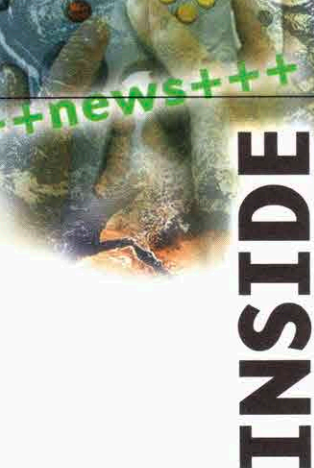
Ihr glaubt doch nicht im Ernst, der Gamecube bliebe vor den Pokémon verschont?



Metroid

Ja, das ist Samus Aran! Das Spiel wurde noch nicht offiziell angekündigt, aber wer macht schon eine Demo ohne Spiel?





Game Boy Advance

Vor Jahren geisterte ein Game Boy-Nachfolger mit dem Namen „Atlantis“ durch die Fachpresse. Jetzt endlich darf der Game Boy Advance das Licht der Welt erblicken!

Beim Super NES waren die L- und R-Tasten eine Innovation. Jetzt hat sie auch der GBA!



Der Bildschirm des GBA ist um 50 % größer als der des Game Boy Color.



Der GBA von oben: Hier kommen Dialogkabel und Spiel rein.

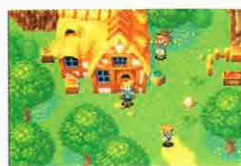
Mario Kart

Ein Klassiker weist die Richtung: Konsolen-Power für unterwegs!



Golden Sun

Ein Rollenspiel für den GBA, das vom Team Camelot (Mario Tennis N64) entwickelt wird.



Kuru Kuru Kururi

Dieses Spiel wird von Nintendo „einfachstes Action-Spiel der Welt“ genannt. Dafür ist es verflucht schwierig, den rotierenden Stab durch die Level zu steuern!



Napoleon

Solch detaillierte Grafik war auf dem Game Boy bisher nicht möglich.

Napoleon ist ein Strategiespiel mit dichter Atmosphäre.



Der Game Boy Advance (GBA) unterscheidet sich stark von seinen Vorgängern. Denn nicht nur sein Aussehen wurde geändert. Nintendos neuer kleiner Star verfügt über einen 32-Bit-Prozessor: Dieser ist ganze 16-mal schneller als der des Game Boys und kann (theoretisch) 32.000 Farben gleichzeitig anzeigen! Die Bildauflösung wird durch die TFT-Farb-LCD-Anzeige um 60 % optimiert. Dank besonderer Entwickler-Tools von Factor 5 (Star Wars: Rogue Squadron N64) erreicht die Soundqualität des GBA

eine neue Dimension. Aber Nintendo wäre nicht Nintendo, wenn das schon alles wäre. Ihr könnt den GBA (und auch den normalen Game Boy) an ein Handy anschließen und im Internet Netzwerkspiele zocken. Es soll außerdem möglich sein, Spiele zu entwickeln, die sowohl auf dem Gamecube als auch auf dem GBA laufen. Das von Pokémon Stadium (N64) bekannte Transfer Pak wird somit überflüssig.



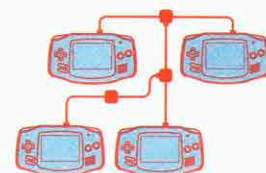
Per Handy wird es möglich sein, für Netzwerkspiele auf das Internet zuzugreifen.

Hitspiele

Diese Spiele sind angekündigt und könnten nach Einführung des GBA nach Europa kommen: *F-Zero Advance*, *Tactic Ogre Gaiden*, *Fire Emblem*, *Magical Vacation*, *Wario Land 4* (Nintendo), *Indiana Jones and the Infernal Machine*, *Obi-Wan's Adventures* (LucasArts), *Wai-wai Racing*, *Silent Hill*, *Castlevania: Circle of the Moon*, *Monster Breeder*, *Golf Master* (Konami), *Rockman EXE* (Capcom), *Vigilante 8: Second Offence*, *Star Trek: Invasion*, *Tenchu* (Classified Games), *Rayman* (Ubi), *Pino-bee - Legend of the Heart*, *Momotaro Maturi*, *Bomberman Story* (Hudson Soft), *Top Gear All Japan GT*, *Tweety and the Magical Jewel*, *Batman of the Future* (Kemco), *Legend of the River King*, *Harvest Moon* (Victor).



Den GBA soll es in verschiedenen Farben geben. Mit zwei AA-Batterien könnt ihr über zehn Stunden spielen.



Genial: Bis zu vier Spieler können ihre Geräte mit einem Link-Kabel verbinden.

Überblick

Mikroprozessor:	32 bit RISC-CPU + 8 bit CISC-CPU (17-mal schneller als der Game Boy Color)
Bildschirm:	40,8 mm x 61,2 mm TFT Color LCD, um 50 % größer als beim GBC
Grafikdarstellung:	32.000 Farben, Auflösung 240 x 160 Bildpunkte
Stromversorgung:	2 AA Alkaline-Batterien, Betriebsdauer ca. 10 Stunden
Größe:	Höhe 82 mm, Breite 144,5 mm, Tiefe 24,5 mm
Gewicht:	140 Gramm
Erscheinungstermine:	März 2001 in Japan, Juli 2001 in Europa und USA, Preis 9.000 Yen (ca. 200,- DM).

Messe-Hits

Auf den folgenden Seiten stellen wir euch die Spiele vor, die auf der Spaceworld 2000 in Tokio und der ECTS in London präsentiert wurden.

Banjo-Tooie

Nach dem irren Erfolg von *Banjo-Kazooie* folgt endlich der zweite Teil. Dabei erwarten euch acht riesige Welten und jede Menge neue Charaktere. Die Gegner sind noch größer, fieser und imposanter geworden. Pro Welt gibt es mindestens ein Minispiel und eine von Banjos urkomischen Transformationen. Doch damit nicht genug: Die beiden Helden erlernen in *Banjo-Tooie*

viele neue Moves. Außerdem kann Kazooie jetzt Banjos Rucksack verlassen! So könnt ihr entscheiden, in welcher Situation ihr welchen Held einsetzen möchtet. Mehr als ein Dutzend Party-Spiele für bis zu vier Spieler sind integriert. *Banjo-Tooie* unterstützt Dolby Surround-Widescreen-Optionen.



Die Gegner glänzen durch eine nie zuvor gesehene Größe.



Manchmal bleibt Kazooie doch besser in Banjos Rucksack!



Mumbo Jumbo, der kultige Voodoo-Priester aus dem ersten Teil, ist jetzt steuerbar.

Dinosaur Planet

Auch der zweite Spitzen-Titel der beiden Messen stammt von Rare: *Dinosaur Planet* besticht vor allem



Das Panorama-Bild wirkt wie eine Urlaubs-Postkarte.

durch seine hochauflösende Grafik – deshalb ist das Game ohne Expansion Pak erst gar nicht spielbar. Ähnlich wie *Banjo-Kazooie* ist auch *Dinosaur Planet* ein Mix aus Adventure-typischen Rätseln und Action-Elementen. Zusätzlich könnt ihr noch Zaubersprüche anwenden und Gegenstände einsammeln, um sie später zu benutzen. Wie bei *Zelda 64* spielt auch die Tageszeit im Spiel eine Rolle. Rare geht sogar noch ein Stückchen weiter: Neben wolkenlosem Himmel erwarten dich in *Dinosaur Planet* auch verregnete Tage oder gar Schneefall.



Auch in *Dinosaur Planet* sind die Gegner größtmäßig beeindruckend.

Es wird aber sicherlich noch bis Mitte 2001 dauern, bis das 512-MBit-Modul in die Läden kommt.

Pokémon Stadium Gold & Silber



Jetzt erlebt ihr auch die 100 neuen Pokémon in Farbe.

Wäre doch schade, wenn man seine neuen Taschen-Monster aus *Pokémon Gold & Silber* nicht auch in den Kampf schicken könnte, oder? Eben diese lassen sich nämlich dreidimensional in *Pokémon Stadium Gold & Silber* einladen. Ganz genauso wie schon die Pokémon aus den bekannten Editionen *Rot*, *Blau* und *Gelb* beim ersten Teil.



In der Pokémon-Arena liefert ihr euch heiße Gefechte.

Echo Delta

... ist ein N64-Echtzeit-Strategiespiel von Nintendo. Ihr habt 18 Minuten Zeit, um ein gesunkenes Schiff zu bergen. Vorher müsst ihr allerdings den Meeresboden per Radar durchkämmen, um Upgrades für euer Spezial-U-Boot zu sammeln. Bringt die Ressourcen zur Basis, um Waffen daraus herzustellen. Ist die Basis nach einiger Zeit aufgerüstet, sprengt diese selber Ressourcen und die Aufrüstung geht immer schneller voran. Aber Vorsicht: Es lauern überall Feinde, die eure Basis und euer U-Boot zerstören wollen, bevor ihr es schafft, das gesunkene Schiff zu bergen! In Japan wird das Spiel im Dezember erscheinen.

Legend of Stafu

Dieses GBC-Spiel von Nintendo erinnert stark an den Knuddelhelden Kirby. Ihr seid ein Sternfisch und müsst Dinge einsammeln und Welten freischalten. *Legend of Stafu* erscheint im Dezember in Japan.



Waiwai Racing Adventure

Dieser Fun-Racer von Konami für den GBA hat viel Ähnlichkeit mit Nintendos *Mario Kart Advance*: Hier treten Goemon, Twinbee und andere Konami-Helden gegeneinander an.





INSIDE

Monster Tactics

Ein weiteres Monster-spiel von Nintendo für den GBC! Ihr reist umher und bekämpft Monster, die in Verliesen herumlungern. Ob dieses Spiel den Weg nach Europa findet, ist noch nicht bekannt.



Rockman EXE

Rockman ist hierzulande als Megaman bekannt. Für den GBA soll es diesen Held nun auch in 2-D geben.

Silent Hill

Konami entwickelte das textlastige GBA-Abenteuer, bei dem ihr die Handlung mitbestimmen könnt. Gibt's aber vorerst nur auf japanisch.

Legend of Zelda GBC

Ursprünglich war die neue Zelda-Serie *Mystical Seed* für den GBC als Trilogie geplant. Leider hat Nintendo sich anders entschieden:



Mit Ricky an seiner Seite kann Link sogar Mike Tyson ausknocken.

Es werden wohl doch nur zwei Teile erscheinen, weil die Koordination der drei Abenteuer schwieriger ist, als man sich das vorgestellt hatte. Die Geschehnisse in dem einen Modul beeinflussen den

Verlauf der Geschichte im anderen. Das soll per Passwordeingabe erreicht werden. Die Story: Prinzessin Zelda wurde (mal wieder) entführt und kann jetzt nicht mehr das Wetter kontrollieren. Und prompt gerät alles durcheinander, was sich auf die Rätsel des Spiels auswirkt: So verbirgt sich zum Beispiel ein geheimer Eingang unter dickem Schnee. Also müsst ihr die Jahreszeit ändern! Neu an dieser Serie ist der Ultra-Stamm, der in einem Vulkan lebt. Da die Ultra wie Einsiedler leben, kann Link gut mit ihnen tauschen, denn sie finden eher nutzlose Dinge wertvoll. Die beiden Abenteuer können unabhängig voneinander gelöst werden. In Japan werden die Spiele schon Ende des Jahres erscheinen, Deutschland muss noch bis 2001 warten.



Ricky das Känguru wird Link helfen. Wenn Link in seinem Beutel sitzt, kann er springen und boxen.



Prinzessin Zelda wartet auf ihre Rettung, wie immer!

Eternal Darkness

Die Entwickler Silicon Knights stufen ihr Spiel als Psycho-Thriller ein. Dafür haben sie ein sogenanntes Verstand-o-Meter in das Spiel eingebaut: Die Charaktere (13 insgesamt) werden wegen der Horror-Elemente im Laufe des Spiels allmählich verrückt! Der Stand des „Sanity-Meters“ nimmt daher auch gewaltig Einfluss auf das Spielgeschehen. In den USA erscheint das Spiel im Frühjahr 2001. Ob es nach Deutschland kommt, steht noch nicht fest.



Diese roten Herrschaften haben einst die Erde besiedelt und wollen sie nun von den Menschen zurückerobern.

Mario Party 3

Mario gibt in Japan im Dezember seine dritte Party auf dem Nintendo 64! Und es wird noch mehr gefeiert: 70 neue Minispiele und 10 verschiedene Karten warten auf euch und eure Freunde, wenn der Titel im nächsten Jahr auch in Deutschland erscheint.



Dieses Puzzle erinnert doch stark an Tetris!



Das Holzpferde-Rennen: Hier drückt ihr im Rhythmus die A- und B-Knöpfe, um die Nase vorn zu haben.

Animal Forest

Bei diesem N64-Abenteuer-Spiel von Nintendo führt ihr ein „ganz normales“ Leben: Geht zur Arbeit oder zum Fischen und schmückt euer Haus. Ihr findet Freunde, es gibt vier Jahreszeiten und die Zeit vergeht wie die Wirklichkeit. Auf den ersten Blick scheint das recht kindisch zu sein, aber Animal Forest bietet viel Spieltiefe. Zudem ist die Grafik sehr schön. Das Beste: Ihr könnt euren eigenen Charakter in die Welt eines Freundes übertragen. Noch ein Gag: Wenn ihr in ein Haus geht, gibt es dort immer ein bekanntes N64-Spiel, das ihr zocken könnt. Sehr real, oder?



Ein „ganz normales“ Leben wird im N64-Adventure Animal Forest simuliert.

Sin and Punishment: Successor of the Earth



Der Anime-Charakter gibt dem Spiel Flair und Atmosphäre.

Anime lässt grüßen! Dieser Shooter von Nintendo für das N64 unterscheidet sich stark von seinen amerikanischen Verwandten wie z. B. *Perfect Dark*. *Sin and Punishment* ist stark japanisch geprägt. Zur Story: Mutanten bedrohen eine Welt, in der Überbevölkerung und Ressourcen-Knappheit vorherrschen. Die Teenager Saki und Airan versuchen, Tokio vor den Mutanten zu retten. Bleibt nur zu hoffen, dass *Sin and Punishment* eines Tages auch in Europa gespielt werden kann.



Riesige End-Gegner sind auch mit von der Partie.

Donald Duck Quack Attack

Donald-Fans können sich freuen: *Quack Attack* ist das erste Spiel mit Donald in 3-D. Die Grafik-Engine basiert auf dem ebenfalls von Ubi Soft programmierten *Rayman 2*, das bereits tadelloses Gameplay bot. Donalds beste Freundin Daisy, die für das Entenhausener Tagblatt arbeitet, ist bei Recherchen über den bösen Zauberer Merlock von selbigem gekidnappt worden. Das kann Donald natürlich nicht zulassen und folgt Merlock durch 24 abwechslungsreiche Level, die in vier Themenbereiche unterteilt sind. Die Bewegungen der Charaktere haben Cartoon-Qualität. *Quack Attack* von Ubi Soft gibt es für das N64 ab November, das GBC-Spiel ist schon im Handel.



Ob Donald Mario das Wasser reichen kann?

Tennis GBC

Unverständlich, warum es nicht Mario Tennis heißt! Wer Mario Tennis auf dem N64 gezockt hat, wird sich auch hier zu Hause fühlen. Am Spielprinzip hat sich nichts geändert. Es gibt fünf verschiedene Court-Arten: Gras, Halle etc. Die Grafik ist für ein GBC-Spiel wirklich gut. Es soll auch möglich sein, seinen Charakter mit Transfer Pak auf *Mario Tennis*



Auch ein Doppel ist möglich!

N64 zu übertragen und ihn so in 3-D-Aktion zu erleben. Wir sind auf jeden Fall gespannt auf dieses Tennis-Spiel, das zum Jahresende erscheinen soll.



Shiren the Wanderer 2

Im N64-Abenteuer *Shiren the Wanderer 2* müsst ihr eine Festung bauen, um ein friedliches Dorf vor Dämonen zu schützen. Die fünf Bauelemente Stein, Eisen, Wasser, Erde und Holz findet ihr in verschiedenen Verliesen. Wenn die Festung fertig ist, verteidigt ihr sie gegen Dämonen.



Pokémon Puzzle League



Pikachu, Ash & Co. beim puzzeln auf N64 und GBC.

Pokémon Puzzle League ist nach dem altbekannten Tetris-Prinzip aufgebaut. Allerdings übertrifft es den Klassiker durch schöne Grafik und lustige Sounds. Sechs verschiedene Modi sorgen für Abwechslung. Ziel ist es, alle 16 Trainer zu besiegen, um den Titel „Puzzle-Master“ zu erlangen. Außerdem besteht die Auswahl zwischen 2-D- und 3-D-Grafik. Leider kann das Spiel höchstens mit zwei Spielern gezockt werden. *Pokémon Puzzle League* gibt es übrigens auch für den GBC.



Selbstverständlich ist ein Zwei-Spieler-Modus integriert.

Pokémon Crystal

Schon wieder eine neue Edition? Kann doch nicht sein! Natürlich hat *Pokémon Crystal* ein besonderes Highlight: Per GBC kann es mit einem

Adapter ans Handy angeschlossen werden, um online zu spielen und seltene Pokémon runter zu laden. Bis das allerdings in Europa möglich ist, wird noch einige Zeit ins Land gehen.



Mit dem Handy könnt ihr bei Pokémon Crystal ins Netz.



Pokémon goes Crystal: bei uns wohl erst 2002.

50 Ausgaben
Nintendo
Fun Vision!

Jubiläums-

Wir können es selbst kaum glauben: Ihr haltet das 50. Heft der Nintendo Fun Vision in den Händen! Natürlich ist das ein Grund zum Feiern! Und da wir das nur Dank euch treuen Lesern geschafft haben, werdet ihr in dieser Ausgabe reichlich beschenkt: Über 60 Spiele für das Nintendo 64 und den Game Boy Color gibt es zu gewinnen!

Mitmachen ist ganz einfach!
Ihr müsst nur folgende Frage beantworten:

**Wie heißt die neue
Next-Generation-Konsole
von Nintendo?**

Und das sind die Gewinne:

1. - 5. Preis:

Pikachu Nintendo 64



6. - 10. Preis:

Game Boy Color

-Gewinnspiel **fun** vision

11. - 13. Preis:

Pokémon Stadium



14. - 16. Preis:

Pokémon Snap



17. - 19. Preis:

Pokémon Pinball



20. - 29. Preis:

Lego Alpha Team



30. - 80. Preis:

Game Boy Color:

**Tomb Raider
Moorhuhn
Microsoft Entertainment Pack
Magical Drop
Puzzled
Metal Gear Solid
Käpt'n Blaubär**

Nintendo 64:

**Operation Winback
Carmageddon
Xena
Flying Dragon
Int. Superstar Soccer 2000
San Francisco Rush 2049
Hercules
Blues Brothers 2000**

Extra:

**GBC Adventure Pack
Metal Gear Solid T-Shirts!**



Schreibt die Antwort auf eine Postkarte und sendet diese bis zum 31. Dezember 2000 an folgende Adresse*:

Pro Verlag GmbH • „50 Hefte NFV“ • Postfach 56 01 40 • 60406 Frankfurt

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

nintendafun vision
3/2000

Legend of Zelda

Majora's Mask

WICHTIG!

Ihr könnt erst nach etwa einer Stunde Spielzeit zum ersten Mal abspeichern! Nehmt euch also Zeit, sonst frustet euch das Abenteuer, bevor es richtig beginnt.



Legend of Zelda, das beste Abenteuerspiel für das Nintendo 64, bekommt endlich seine lang erwartete Fortsetzung. *Majora's Mask* setzt dort an, wo *Ocarina of Time* aufhörte. Alle guten Ideen wurden übernommen oder weiterentwickelt, das Masken-System verfeinert. Seid ihr bereit, das große Abenteuer zu beginnen?

Aller Anfang ist ... leicht!

Zu Beginn könnt ihr eigentlich nichts falsch machen. Nachdem das Pferd entführt worden ist, folgt ihr einfach dem Horror Kid zu Fuß. Das erste Problem ist die Benutzung der Blumen: Haltet **A** gedrückt, um Schwung zu holen. Wenn ihr dann loslasst, wird der Deku-Link in die Luft geschleudert. Drückt jetzt schnell wieder **A**, dann schwebt er!



Der Dekuflug wird häufig gebraucht.

Vergesst im Raum mit den bodenlosen Säulen nicht die Deku-Nüsse in der kleinen Box. Außerdem solltet ihr die Möglichkeiten nutzen, ein paar Rubine zu sammeln.

Sobald ihr den Maskenhändler trifft und durch die Tür tretet, beginnt das eigentliche Abenteuer!



Wasserläufer

Der Deku-Link kann genau fünf Sprünge weit über das Wasser hüpfen – danach geht er unter!

Deku Unruh-Stadt

Eine große Stadt! Erkundet sie!

- **1:** Für 5 Rubine gibt es beim schwebenden Karten-Zeichner an der Nordmauer eine Karte der Stadt. (Er hat auch eine Karte des Wasserfalls, aber die braucht ihr erst später.)
- **2:** Fangt jetzt die kleine Fee auf dem Flüsschen und bringt sie zur Feenquelle (**3**).
- **1:** Mit der neu erlernten Blasen-Fähigkeit zerschießt ihr den Ballon des kleinen Jungen. Der ärgert sich und ruft seine Freunde: Jetzt wird Verstecken gespielt! Finden allein (bei den Punkten mit **J**) reicht aber nicht, ihr müsst die Jungs auch fangen! Mit dem Passwort macht ein weiterer Junge (**4**) den Weg frei!
- **4:** Folgt dem Weg bis zur Empore mit dem Astronom und schaut durch das Fernrohr. Zoomt (**A**) zum Glockenturm, wo das Horror Kid zu sehen ist. Wenn die Mondträne auf die Erde gefallen ist, könnt ihr sie aufsammeln: Ab durch die Tür beim Teleskop. Das Notizbuch der Bomber gibt es, wenn ihr bei **4** als Link herauskommt.



Der freundliche Maskenhändler weiß, dass die Welt bald untergeht. Er gibt euch Hintergrundinformationen.

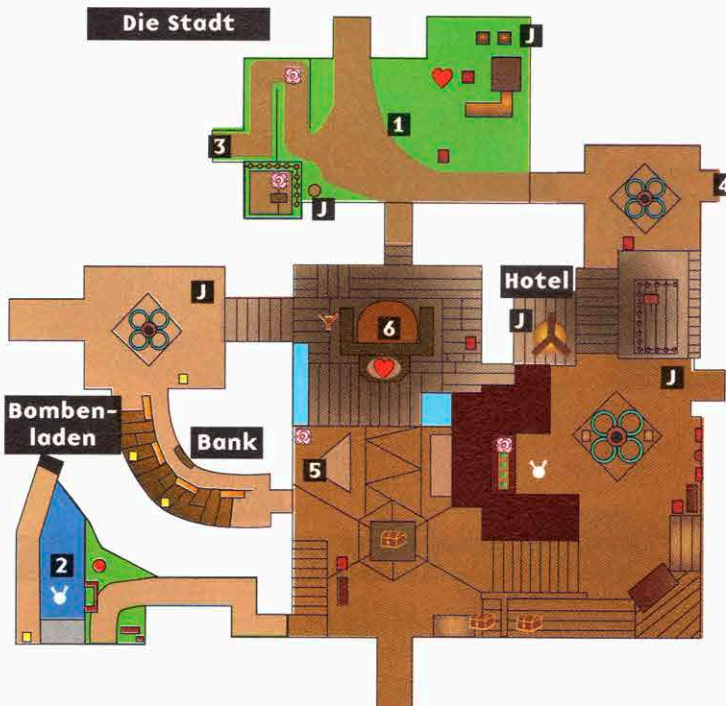
- **5:** Bei dieser Blume wird der blaue Edelstein abgeliefert. Den Zettel könnt ihr gegen einen Herzcontainer tauschen. Tut das gleich, denn bei einer Zeitreise verschwindet der Gutschein! Betretet den Gasthof (**G**) über das Dach und gebt den Gutschein der Hand-Kreatur neben der Küche.
- Jetzt gilt es erst einmal Zeit zu überbrücken: Vor Mitternacht am

dritten Tag passiert nichts. Besucht die Stadt und holt ein paar Herzteile (siehe unten).

- Kurz vor Mitternacht startet ein Feuerwerk. Jetzt habt ihr sechs Minuten, um zum Glockenturm (**6**) zu kommen. Über die Stufen geht es zum Horror Kid. Stellt euch unter ihn und schickt eine Blase nach oben! Link erinnert sich an die Hymne der Zeit und reist zurück zum Maskenverkäufer.



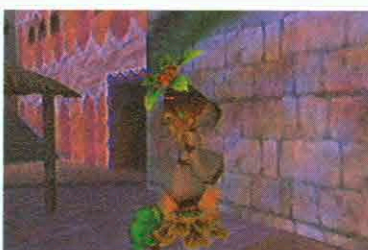
Durch das Fernrohr seht ihr das Horrorkid bei einer Art Tanz ...



Link Die Stadt

Als Link ist es ganz einfach, die Stadt zu verlassen. Zuvor solltet ihr aber noch einige Aufgaben erfüllen:

- **2:** Sprecht mit dem Musiker (**G**) und lasst euch seine Maske geben.
- Vor dem Gasthof ist jetzt eine weitere Fee (**G**). Als Deku-Link könnt ihr sie fangen und zur Feenquelle



Deku-Händler findet ihr an wichtigen Orten in Deku-Blumen.

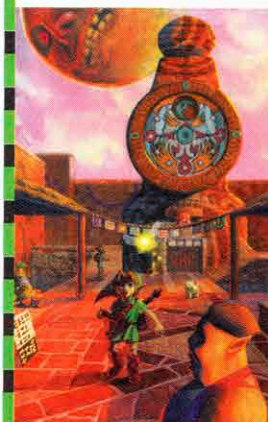
(**3**) bringen. Dafür gibt es eine Feenmaske.

- Schlägt die Eulenstatue neben dem Uhrturm. Sie merkt sich euren Besuch und ihr könnt später schneller durch die Welt reisen.

WICHTIG!

Soweit nicht anders erwähnt, benutzen wir in diesem Guide folgende Abkürzungen:

- ☺ – Tut etwas bei Nacht.
- 👁 – Benutzt das Auge der Wahrheit.
- 1** – Findet diesen Punkt auf unserer Karte.





Link Auf der großen Ebene

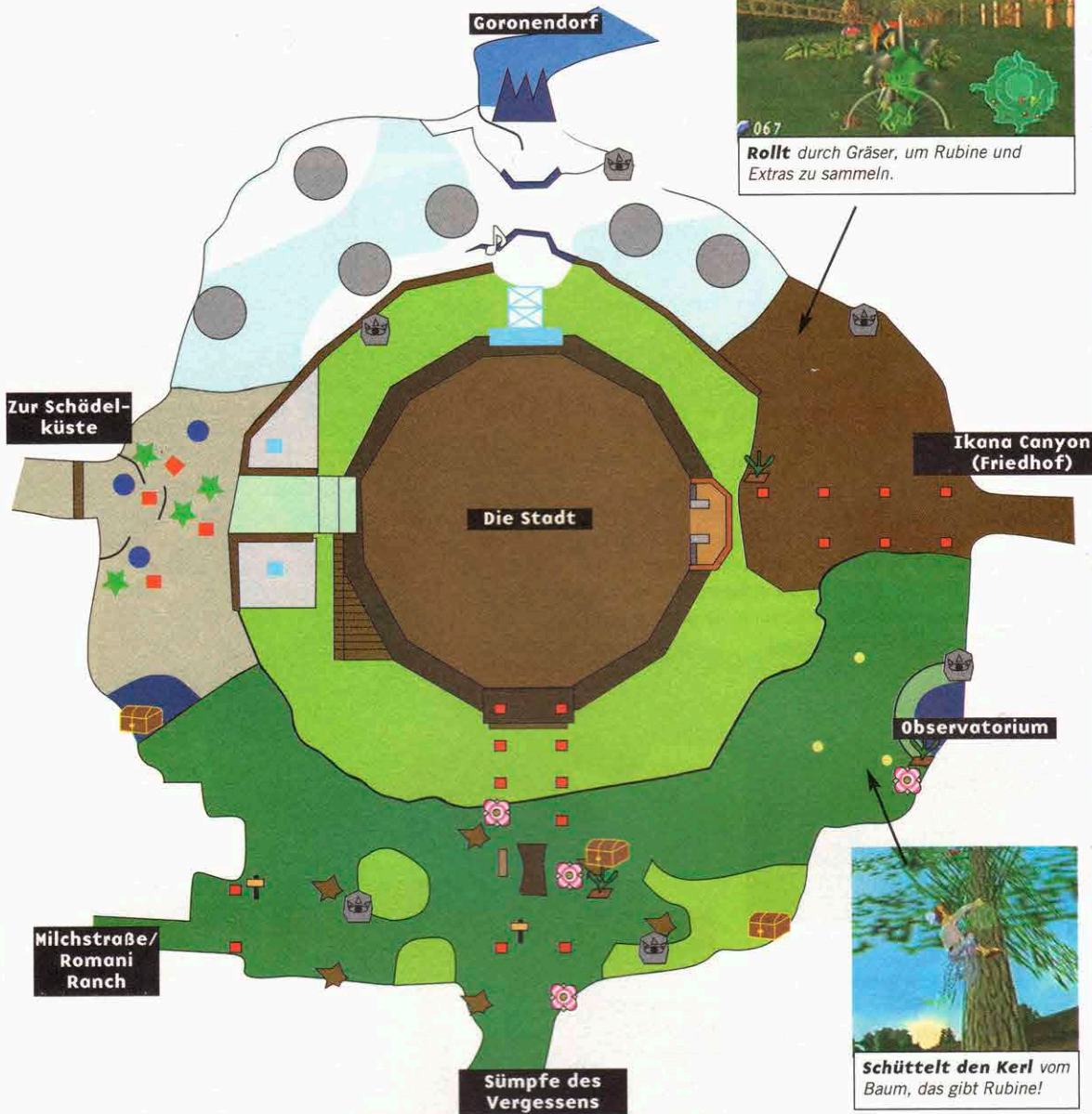
Auf der großen Ebene könnt ihr euch am schnellsten mit der Hasenkappe, auf dem Pony oder als Gorone bewegen.

Rubine!

Sucht in den Springbrunnen westlich der Stadt.

Hasenohren

Dank der Bremer Maske folgen euch die Kücken auf der Romani-Farm beim Guru. Fangt sie am dritten Tag mit gedrückter **A**-Taste. Dafür gibt es die Hasenohren.



Deku Wir dringen im Deku-Dorf ein!

Rubine!

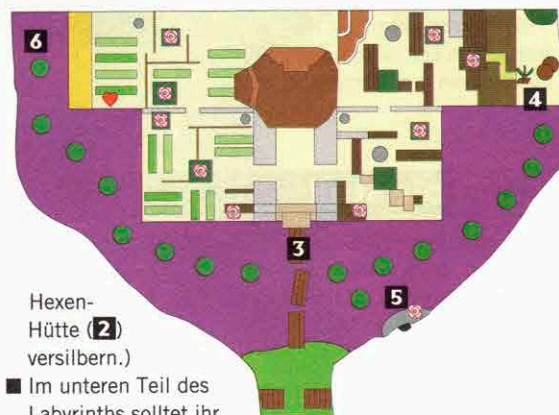
Besiegt die Dodongos beim Todesberg (50 Rubine).



Achtung: Unternehmt diese Aktion nur, wenn ihr rund zwei Stunden Zeit zum Spielen habt! Sonst wird das alles sehr nervig.

Südlich der Stadt wohnt eine Hexe im Sumpf (1), die Tränke verkauft. Sprecht mit ihr und verlasst ihren Magieladen. Im Labyrinth dahinter folgt ihr dem Affen, trifft eine notge-landete Besenreiterin und holt für sie eine Medizin bei der Trank-Hexe. Geht dann zur ersten Hütte (2) im Sumpfgebiet und holt euch die Kamera.

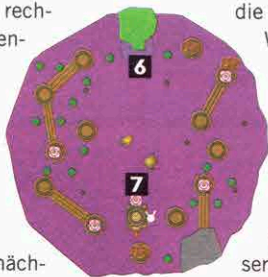
■ Jetzt fahrt ihr mit dem Boot (2): Wenn Link das Wasser berührt, verliert er Energie. Wenn das Boot hält, betretet ihr als Deku-Link das Deku-Dorf (3) und redet mit dem König. (Macht ein Foto, das lässt sich später in der Foto-



Hexen-Hütte (2) versilbern.)

■ Im unteren Teil des Labyrinths solltet ihr euch nicht sehen lassen. Erreicht das erste Loch und springt dann gleich in das zweite, wo ein Wunderbohnenhändler sitzt. Im Labyrinth gibt es auch ein Herzteil!

- Vor der Tür gibt es auf der rechten Seite ein Wunderbohnen-Loch (4). Ihr erreicht es als Deku-Link über die Seerosen. Pflanz eine Bohne und wartet auf Regen (oder gießt sie), dann erreicht ihr den oberen Teil des Labyrinths. Fliegt von einer Blüte zur nächsten und erreicht so den Affenkäfig. Als Deku-Link spielt ihr auf der Okarina und lernt die Sonate des Erwachens.
- Springt nun über die Seerosenblätter zu 5 und erreicht dort



die Abkürzung zum Deku-Wald. Auf der anderen Seite bekämpft ihr die Libellen mit Blasen und kommt zum Wasserfall, wo Link das Lied der Schwingen lernt. Laft rechts neben dem Wasserfall durch den Gang.

- Tankt Spucke bei den Pflanzen (6) und folgt den Planken. Die Monster sind mit zwei Blasen zu besiegen. Auf der Plattform (7) solltet ihr die Eulenstatue aktivieren und dann

als Deku-Link die Sonate des Erwachens Sonata auf dem Podest spielen. Übrigens: Es gibt in der Nähe von 7 auch noch ein Herzteil in einer Kiste!



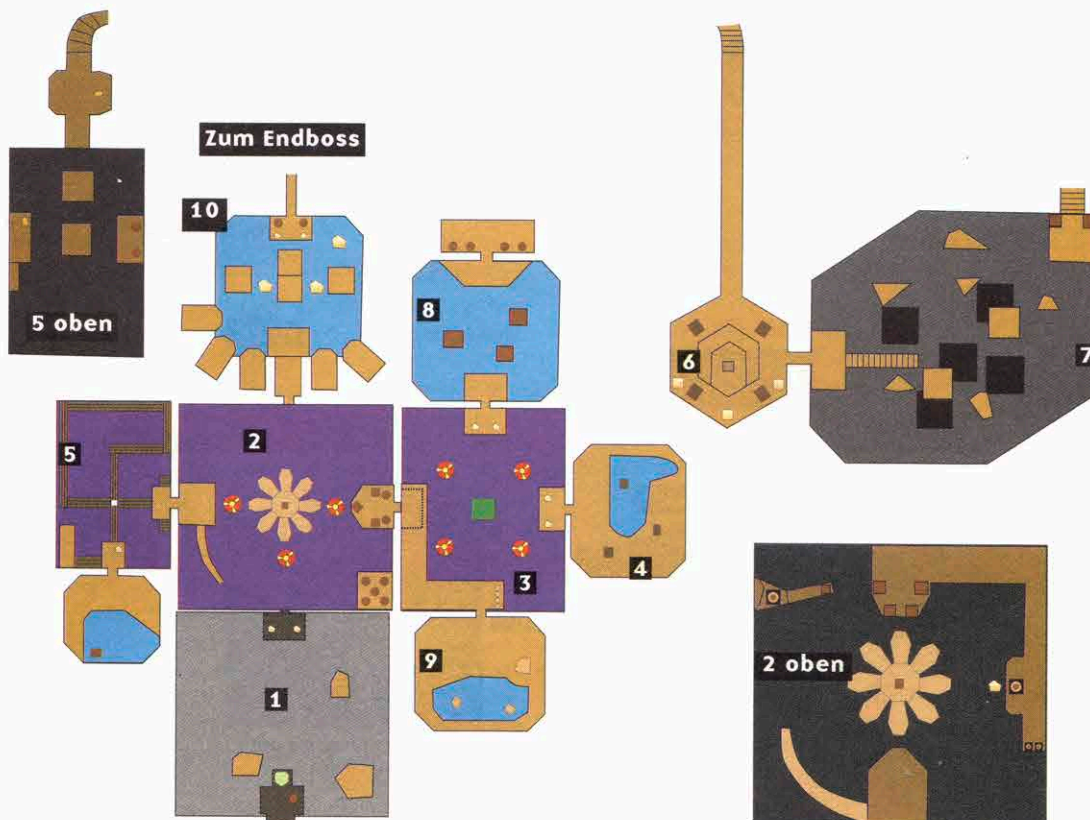
Der Wasserfalltempel taucht auf.

Deku Dämmerwald Tempel

Zur Lösung dieses Tempels benötigt man gut einen Tag: Speichert vorher ab und schwebt dann mittels Eulenstatue und Lied der Schwingen an den Anfang des Levels. Jetzt geht es in den Tempel.

- Mit den Hasenohren könnt ihr die Fee fangen, die im Raum schwebt (1). Es gibt eine weitere in einer Kiste rechts – schwebt hin!
- 2: Laft die Rampe runter und befreit die Fee, die in der Fleisch fressenden Pflanze versteckt ist. Eine weitere steckt in einem Tongefäß auf der kleinen Insel. Die Killer-Seerosen fressen den Deku-Link nicht.
- 3: In der Schatztruhe liegt ein Schlüssel.
- 4: Als Deku-Link versteckt ihr euch in einer Deku-Blume und schießt in die Luft, wenn die Schnapper über euch sind. Der Lohn ist die Karte.
- 5: Schiebt den Stein in der Raummitte in Richtung Eingang. Entzündet dann einen Deku-Stab am Feuer (2 x) und bringt so das Licht nach 5 oben zum Spinnennetz. (Der Kompass ist hinter der Tür auf der unteren Ebene.) Vergesst auch nicht die Fee, die unter dem Stein im Wasser wartet.
- 6: Vorsicht: Hier greifen Weiße Spuks an. Entzündet die drei Fackeln und besiegt alle Spuks.
- 7: Fliegt auf die andere Seite und bekämpft unterwegs die Libellen.

- 2 oben: Wenn ihr auf den Schalter tretet, wird eine Leiter aktiviert. Geht durch die offene Tür.
 - 8: Der Mini-Boss steckt nicht viel ein: Draufhauen! Dafür gibt es den Bogen!
 - 2: Mit dem Bogen auf das Auge schießen.
 - 9: Der Frosch reitet stellenweise auf einer Schildkröte. Versteckt euch in der Deku-Blume und explodiert unter den beiden. Jetzt nehmt ihr Pfeil und Bogen und haltet auf den Frosch. Drei Treffer, und er hat genug!
 - 2 oben: Schießt von der Leiter-Platte aus durch das Feuer auf den Fackelständer auf der Plattform in der Raummitte. Wenn sie sich dreht, schießt ihr von einer der „Blüten“ (oder direkt vom ersten Fackelständer) aus durch das Feuer auf den zweiten Fackelständer.
- Reicht die Zeit noch? Speichert lieber ab, wenn es zu knapp wird, und kommt morgen wieder. Diese Aktion ist schwierig!
- 10: Besiegt die Libellen und Spinnen mit Pfeil und Bogen. Arbeitet euch über die Plattformen nach oben bis zur zweithöchsten von links (vom Eingang aus). Schießt von hier aus auf den Kristall-Schalter an der rechten Seite und schwebt dann zur Fee, die bisher im Feuer „hing“. Alles muss schnell gehen – zurück zur linken Seite springen und dann über die Blume nach ganz rechts. Wenn ihr vom Feuer erwischt werdet, startet ihr das Ganze von vorne.



Vogel-scheuchen

Spielt der Vogel-scheuche unter dem Observatorium ein eigenes Lied vor und merkt es euch (z. B. 5 x ♡).

Daraus wird das „Vogelscheuchenlied“, das an einigen Stellen eine Vogelscheuche herbeiruft. Dann kommt ihr mit dem Fanghaken an bislang unerreichbare Orte.



Deku-Link wird hier nicht gefressen.

Rubine!

Springt mit den Hasenohren von der Treppe beim Bürgermeisterhaus zu den Vorsprüngen. Auf einem Flachdach ist eine Truhe mit 100 Rubinen.



Endboss: Odolwa

Er sieht beeindruckender aus als er ist ...

- Bei den „Fledermaus-Wolken“ heißt es nur abwarten – sie verschwinden von selbst.
- Die Käfer hinterlassen manchmal Herzen. Haut einfach drauf!
- Gegen Odolwa hilft stetes Draufschlagen und eine netter Pfeilhagel. Mit den Bomben am Rand des Levels könnt ihr die Sache etwas beschleunigen. Seinen Schwertangriffen kann man mit dem Schild entgehen.
- Solange der Feuerkreis um euch herum ist, solltet ihr nichts weiter tun als abzuwarten und euch mit dem Schild zu schützen.

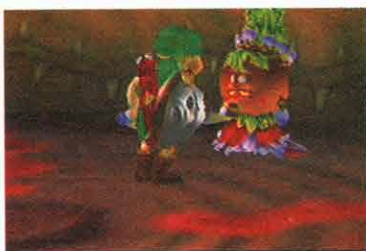


Mit Pfeil und Bogen rückt Link Odolwa zu Leibe.

Rubine!

Betretet mit dem Hotelschlüssel den abgeschlossenen Raum im Obergeschoss (100 Rubine).

Deku Wasserfalltempel (Fortsetzung)



Transportiert die Prinzessin in der Flasche.

Jetzt ist das Giftwasser abgeflossen. Nehmt die Deku-Prinzessin in der leeren Flasche mit und macht euch auf den Weg zum Deku-König. (Wenn die Zeit reicht, könnt ihr vorher auch die Feen bei der Königin abgeben und dafür einen neuen Schwertangriff lernen.) Jetzt geht es über die Seerosenblätter zur linken Seite des Dorfes (6), wo bislang ein Monster die Höhle bewachte. Folgt dem Deku mit den

Hasenohren, denn wenn ihr ihn verliert, beginnt die Jagd aufs Neue. Ihr solltet Pfeile dabei haben, denn an einer Stelle muss das Feuer auf den Plattformen ausgeschossen werden! Der Lohn der Hatz ist die Maske der Duffe (oder 20 Rubine, wenn ihr das Rennen wiederholt ...).

Das Herz

am Pic Hibernia-Pfad (9) bekommt ihr, wenn ihr den Greifarm und das Auge der Wahrheit habt.



Der Schmied

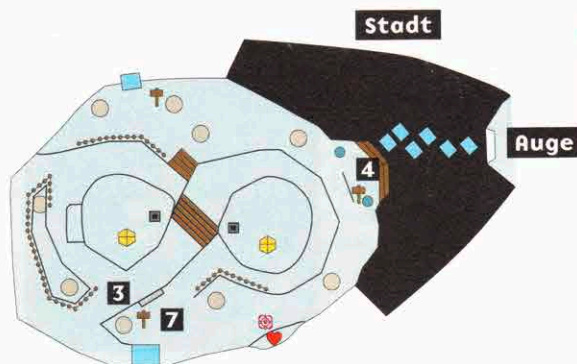
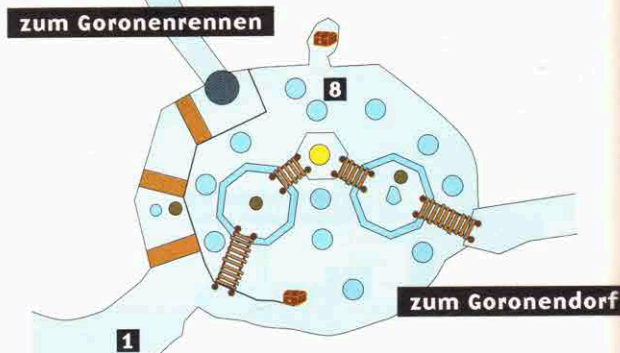
Ein Besuch beim Schmied 2 lohnt erst, wenn das Goronen-Tal wieder grün ist. Lest auf Seite 17 weiter!

Gorone Pic Hibernia

Bomben gibt es im Laden links oben im westlichen Teil der Stadt. Verlasst die Stadt nach Norden, springt auf die blaue Mauer und feuert ein paar Pfeile nach dem Eiszapfen. Jetzt geht's zum Pic Hibernia.

- Folgt dem Pfad nach oben und bombt die großen Schneekugeln weg. Unter kleinen gibt es Extras.

- Sucht im ersten Dorf den Ausgang zum Goronendorf (1), nicht den mit den Schneekugeln. Die Karte vom Schneetal kostet 20 Rubine.



Die Reise lohnt mit dem Vogelscheuchenlied.

- Sprecht mit dem ersten Goronen im Dorf (3); er öffnet den Goronenschrein und findet die Eule (4). Springt auf jeden Fall ohne Hasenohren, sonst fällt ihr dauernd in die Löcher.
- Jetzt holt ihr euch das Auge der Wahrheit (8). Unter einem Fels gibt es übrigens 50 Rubine.
- Mit dem Auge geht die Reise über den Abgrund sehr einfach. Auf der anderen Seite wartet ein Geist (4), dem ihr folgt. Ihr müsst das Auge nicht die ganze Zeit tragen, sein Schatten ist gut sichtbar. Über die runden Eis-

schollen (5) zu kommen ist schwierig – Übung macht den Meister. Nehmt den rechten Weg. Wenn der Geist stehen bleibt, spielt ihr die Sonate der Befreiung und bekommt die Goronen-Maske (6). Wieder unten angekommen solltet ihr die Eule aktivieren, bevor es weitergeht. Ihr könnt nun den Fluch des schrecklichen Spinnenhauses brechen (siehe unten) oder der Hauptaufgabe folgen (Pic Hibernia).

Gorone Pic Hibernia (Fortsetzung)

Sprecht mit dem frierenden Goronen (3). Er zeigt dem Goronen-Link einen besonderen Sprung. Damit öffnet ihr das Tor zur Stadt (7). Geht zum Thronraum und sprecht mit dem Baby. Zurück zu 6: Zieht die Säule in der Mitte nach hinten und füllt die Flasche mit heißem Wasser. Jetzt muss es schnell gehen, denn nach einer Minute kühlt das Wasser ab. Befreit zuerst den Goronen vor der Tür. Kehrt dann in die Höhle zurück, setzt die Hasenohren auf (Goronen können nicht schwimmen!) und füllt die

Flasche nach. Jetzt schnell nach draußen, nach unten springen (in den Bach) und an Land klettern. Rollt als Gorone zu den Brücken (1). Im großen Schneehaufen befreit ihr einen Goronen (8). Er lehrt bringt Link das goronische Schlaflied. Wiederholt die Aktion beim Eisblock, der das Loch versperrt – dann bekommt ihr eine neue Quelle! Nun nach 9. Hier springt ihr als rollender Gorone über den Abgrund und rollt den Berg hinauf.

Vergesst auf keinen Fall die Eule! Solange der Gorone nicht schläft, ist hier kein Durchkommen: Spielt das neue Lied. Auf dem Weg zum Goronenrennen gibt es auf halber Strecke eine Feenquelle. Hier könnt ihr die geretteten Feen später vorbeibringen.

Bonus Das schreckliche Spinnenhaus

Mit Deku-Stäben, zwei magischen Bohnen und der Flasche geht es zum Extra-Abenteuer. Erklimmt bei dem Deku-Dorf den kleinen Vorsprung und läuft durch die Wand. Auf der anderen Seite ist eine Insel. Brennt dort das Spinnennetz weg, läuft in die Höhle und spricht mit der Spinne.

- 1: Ein Tipp vorweg: Schaut immer an die Decke, um die Bienenwaben zu finden. Füllt eure Flasche mit Wasser. Links neben dem Eingang sind zwei Gefäße: In einem davon versteckt sich eine Spinne. Eine andere Spinne befindet sich im Wasser, und noch eine auf einer Säule.

- 2: Geht durch die erste Tür links, zerstört den Felsen in der Ecke mit einer Bombe und pflanzt dort die erste Bohne. Gießen nicht vergessen! In den Kisten verstecken



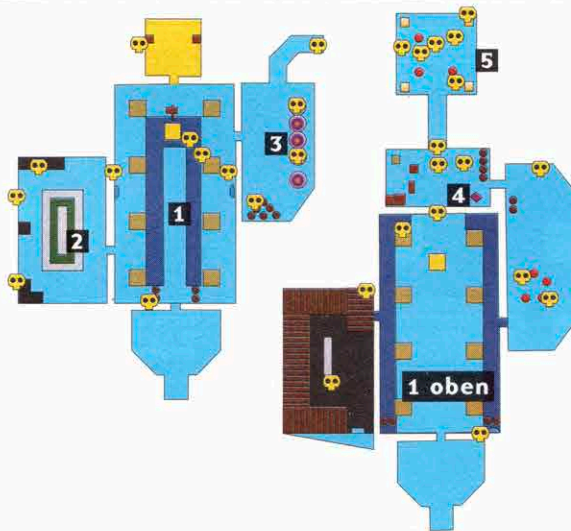
Macht den Spinnen Feuer unter den acht Beinen!

sich zwei Spinnen. Reitet auf der Bohne entlang, um die Spinne an der Wand zu erwischen. Klettert jetzt die Leiter hoch. Springt auf die Säule in der Mitte, um die Spinne dar-

auf zu erwischen. Dann weiter auf die andere Seite. Hinter der letzten Fackel oben ist noch eine Spinne. Geht durch die Tür.

- 1: Links hinter einer Säule sitzt eine weitere Spinne. Links oben an der Wand müsst ihr noch eine Spinne erschießen und dann zur Blume in der Mitte fliegen. Von da aus könnt ihr zur Wand fliegen und euch das Spinnensymbol holen.

- 3: Rechts unten sind Herzen und eine Spinne in den Gefäßen. Mit der Goronen-Maske könnt ihr gegen die großen Fässer im unteren Teil des Raums rollen, um zwei weitere Spinnen zu finden. An der Decke sind noch zwei Spinnen in den Waben versteckt. Schnappt euch auch die Spinne hinter dem Gestrüpp. Den ängstlichen Deku könnt ihr mit der Sonate des Erwachens aufwecken und seine Blume benutzen. Das hilft beim Abkürzen auf dem Weg nach oben. Geht durch die Tür raus und wieder nach oben, wo ihr eben runter gesprungen seid. Fliegt jetzt nach links. Hebt den Stein auf und fangt einen Käfer mit der Flasche. An der Wand krabbelt eine Spinne.



- 4: Drückt den Schalter: Eine Leiter auf der anderen Seite wird aktiviert, unter der sich noch eine Spinne befindet. Klettert die Leiter hoch. Pflanz die letzte Bohne und erledigt die Spinne an der Säule. Dann fahrt auf dem Blatt so weit es geht, bis ihr die Spinne oben erwischt. Fahrt auf der Bohne und springt mit Hasenkappe auf eine der Säulen. Schießt die Bienenwaben an der Decke ab, um noch eine Spinne zu finden. Dann stellt euch nochmal auf die Bohne und geht durch die jetzt erreichbare Tür in der Wand.

- 5: Ihr seid jetzt in dem Raum mit dem großen Baum. Rollt in den Baum und schnappt euch die Spinnen, die runterfallen. Seht auch im Gras nach. An der Decke hängt noch eine Spinne.

- 1 oben: Jetzt sind noch drei Spinnen in der Haupthalle versteckt, zwei unten, eine oben. Um sie zu bekommen, müsst ihr euch einen neuen Käfer fangen. Lasst die Käfer immer vor den drei Platten frei, die an den Wänden hängen und wie Bohnenpflanzplätze aussehen. Die Spinne kommt dann rausgekrochen. Ihr müsstet jetzt 30 Spinnen haben. Als Belohnung bekommt ihr die Maske der Wahrheit, mit deren Hilfe ihr mit Tieren und Mythensteinen reden könnt.

Auf zum Goronenrennen!

Es ist eventuell günstiger, den Aufstieg als Hasen-Link zu starten:

Er kommt mit den Weißen Spuks besser klar.



Rubine!

Besiegt den diebischen Vogel beim Eingang zur Milchstraße. Das bringt bis zu 200 Rubine.

Schwert mit Level 2

Geht (wenn das Tal aufgetaut ist) am ersten Tag zum Schmied und gebt ihm 100 Rubine.

Reste

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

Reste

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

Reste

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

Reste

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

Reste

- Heft 5 Rainbow Bell Adventures • Shadapun • Super Metroid • Zool • Wario Land

Reste

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

Reste

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

Reste

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

Reste

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

Reste

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

Reste

- Heft 14 Pac In Time • Pokky & Rocky 2 • Spider-Man • S. Punch Out • Mega Man V (NES)

Reste

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

Reste

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

Reste

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

Reste

- Heft 18/19 Asterix 2 • DS Judge Dredd • Stargate • Putty Squad • Theme Park • DKL (GB)

Reste

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

Reste

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

Reste

- Heft 28 Mario 64 • Pilotwings 64 • Schlämpe 2 • Teranigma • Späru • Dragon Heart (GB)

Reste

- Heft 29 Lufia 2 • Power Piggy • Terranigma • Prince of Persia 2 • Donkey Kong Land 2 (GB)

Reste

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

Reste

- Heft 32 Mario Kart 64 • SM 64 • Bomberman 64 • Turok • Mario Kart 64 • Wave Race 64 • SOTE

Reste

- Heft 33 Lyat Wars • Turok • Lyat Wars • Blast Corps • SM 64 • Turok • ISS 64 • Holy Magic (Report)

Reste

- Heft 34 Lyat Wars • Turok • Hexen 64 • Blast Corps • MRC • Bomberman 64 • Lost Vikings 2 (SNES)

Reste

- Heft 35 Bomberman 64 • Diddy Kong Race • Lyat Wars • Extreme G • Top Gear Rally • Cham, Kid

Reste

- Heft 36 DKR • Mischief Makers • Extreme G • ClayFighter 3½ 1/3 • Super Bomberman 64

Reste

- Heft 37 Yoshi's Story • SF Rush • Bomberman 64 • SnowB. Kids • Mischief M. • Crus'n USA • DKR

Reste

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

Reste

- Heft 39 Banjo-Kazooie • Goemon • Yoshi's Story • Forsaken • Ottol • DKR • Aerofighters • T. Gear R.

Reste

- Heft 40 Forsaken • Gax • Mission Impossible • Forsaken • Banjo-Kazooie • 1080° • Cruisn World • DKR

Reste

- Heft 41 Gex 64 • Mission Impossible • Forsaken • Banjo-Kazooie • Glover • Zelda • Turuk 2 • WWF

Reste

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

Reste

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

Reste

- Heft 43 Zeldas 64 • Body Harvest • Turk 2 • Silicon Valley • Zelda (GB) • Rogue Squadron

Reste

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

Reste

- Heft 45 Episode 1 Racar • Shadowgate • CIC 64 • Super Mario Bros. DX • Superman • Dolphin

Reste

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

Reste

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

Reste

- Heft 48 Donkey Kong 64 • Rainbow 6 • Ruff & Tumblor • Jet Force Gemini • Armormen • Pokémon

Reste

- Heft 49 Donkey Kong 64 • Rainbow 6 • Ruff & Tumblor • Jet Force Gemini • Armormen Stadium • Armormen

Reste

DIE OFFIZIELLEN
LÖSUNGSBÜCHER!

Sonderangebot

* Die Lieferzeit kann bis zu vier Wochen betragen. Das Angebot gilt, solange der Vorrat reicht. Ausländische Briefmarken, Währungen oder internationale Wertgutscheine werden nicht akzeptiert!

**DIE OFFIZIELLEN
LÖSUNGSBÜCHER !**

SONDERANGEBOT
NUR JE 10,- DM (PRO BUCH)



1. Tag Pic Hibernia-Tempel

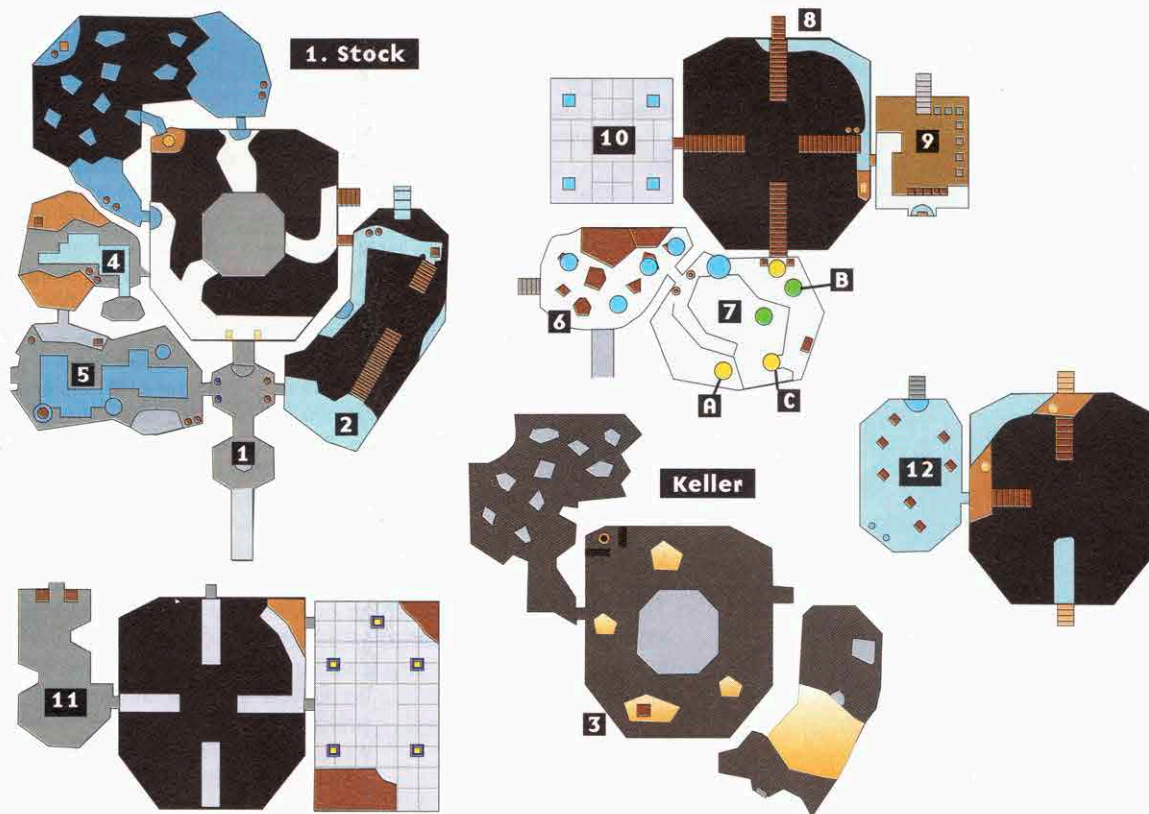
- **1:** Schlägt nach den Stalagmiten und schiebt den Stein zur Seite. Dahinter steht nur eine Tür zur Wahl.
- **2:** Nehmt Anlauf und springt über das Loch. Über die Treppe auf der rechten Seite kommt ihr zur Level-Karte.
- **3:** Über die Treppe geht es zum Keller und zu einer Kiste.
- **4:** In der Seitenkammer hinter den Steinen gibt es den Kompass. Die Steine platziert ihr in der Mitte des Raums.
- **5:** Sprengt die Mauer auf der westlichen Seite weg.
- **6:** Die Stalaktiten werden mit dem Bogen abgeschossen. Mit  seht ihr einen Geheimgang.
- **7:** Drückt die Säulen in der richtigen Reihenfolge (A, B, C).
- **8:** Springt mit Anlauf über die Lücke und fährt über den Schneeteil (gefährlich!). Wer durch die Tür geht (**9**), kann über die Stufen zu einer Fee springen ().
- **10:** Der Mini-Boss sollte eigentlich drei Mal von Goronen-Link getroffen werden. Macht aber nicht zu lange rum, da das recht schwierig ist: Stellt euch lieber in die Ecke, zückt den Bogen und schießt auf ihn. Wenn er euch eineist, ist ein Stellungswechsel angesagt.
- **9:** Schießt mit dem Feuerpfeil auf das Auge, dann startet ein Aufzug.
- **11:** Mit Feuerpfeilen schmelzt ihr die Eisklötze und entzündet die Fackeln. Hinter der jetzt geöffneten Tür (zu **3**) ist der Schalter für die Säule.
- **2:** Besiegt die Eishaucher, dafür gibt es den Schlüssel.

- **5:** Schmelzt die Eisblöcke und verschiebt den Stein, wenn ihr den Schalter gedrückt habt.



Gegen seinen Atem kommt selbst der Goronen-Link nicht an. Also müsst ihr den großen Goronen schlafen schicken.

- **9:** Über die sich hebende Säule gelangt ihr nach oben in den Mittelraum. Schlägt dort als Gorone den blauen Teil der Säule weg. Eine Etage höher (über den Schnee rollen) wird die Aktion wiederholt.
- **10:** Das Schneemonster beseitigt ihr mit Feuerpfeilen oder Goronen-Schlägen.
- **11:** Besiegt die beiden Echsen. Springt im Mittelraum auf die Säule und beseitigt dann die großen Schneehügel. Über die Treppe geht es ein Stockwerk nach oben, wo ihr als Gorone über den Abgrund kugelt. Als Deku-Link schwebt ihr dann zum nächsten Boss.
- **12:** Der Mini-Boss lebt in einem größeren Raum; wir empfehlen Feuerpfeile für seine Behandlung.



Goronen-Rennen/Schwert mit Level 3

Wenn ihr das Rennen gewinnt, bekommt ihr eine (zweite) Flasche mit Goldstaub. Darüber freut sich der Schmied am zweiten Tag und verbessert das Schwert.

Entführung!

Wenn ihr die erste Nacht vor der Scheune der Romani-Farm verbringt (den Stein mit der großen Bombe wegsprengen), könnt ihr um 2 Uhr die Entführung verhindern. Eigentlich solltet ihr das vom Pferderücken aus erledigen. Wir fanden es aber einfacher, zu Fuß und mit den Hasenohren den Kampf aufzunehmen. Rennt einfach um das Haus herum! Pfeile gibt es in den Büschen und von besiegten Geistern. Der Lohn ist eine Flasche!

Endboss: Goth

Ein schlechter Verlierer beim Wettrennen.

Je öfter ihr ihn als Gorone mit den Stacheln streift, desto mehr Hindernisse wirft er euch entgegen. Fahrt ihm einfach immer hinterher, weicht den blauen Strahlen aus und bringt ihn zu Fall. Dann solltet ihr ihn als rollender Gorone einfach immer anrennen. Eine spannende Sache. Wenn ihr ihn besiegt habt, ist der Pic Hibernia wieder normal.



Der Gorone kann gefahrlos durch Lava waten und den Schalter betätigen. Dadurch erscheint die erste Schlüsselkiste.



Fahrt ihm zwischen die Beine!



Gorone Das Goronenrennen

Wenn Pic Hibernia wieder normal ist, könnt ihr die großen Bomben freischalten: Geht zum großen Goronen und lasst euch die Bombe geben. Werft sie die Stufen hoch und tragt sie zum aufgetauten See mit den vielen Inseln. Auch hier wird sie die Stufen hochgeworfen und am großen Fels abgelegt. Damit sind die Goronen-Rennen freigeschaltet und ihr dürft neue große Bomben kaufen.



Im Goronenladen gibt es die großen Bomben, die ihr schnell zu ...



... den Inseln bringen müsst. Dann ist die Goronenrennstrecke frei.

Das Schwert ist weg?

Wenn euch das Schwert gestohlen wird, könnt ihr beim Kuriositäten-geschäft ein Neues kaufen. Oder ihr springt mit dem Lied der Zeit einfach zum ersten Tag zurück!

Reitstunde

Besucht mit einer großen Bombe am ersten Tag die Romani-Farm. Sprecht mit dem kleinen Mädchen, dann lernt ihr Eponas Lied und könnt das Pferd jederzeit rufen.



Kostenlose Boots-fahrt!

Macht ein Foto vom Sumpfmonster, das den Weg zum Deku-Dorf versperrt. Gebt es dem Reiseleiter, dann lässt er euch mit dem Boot fahren, ohne dass am gleichen Tag die Hexe gerettet wurde. (Um die Kamera zu bekommen, müsst ihr aber ein Mal die Hexe gerettet haben.)

Epona Die Zora-Maske und weitere Aufgaben

■ Mit Epona könnt ihr über die Zäune im Westen springen. Über einem Zora fliegen viele Möwen – schwimmt hinter ihn und drückt ihn an Land. Dort lehrt er euch ein Lied, bevor ihr ihn mit dem Lied der Heilung, äh, kuriert.

■ Mit Epona könnt ihr auch über die Zäune beim Friedhof springen. In der Nähe des Mannes auf der Kante ist ein Steinkreis. Wenn ihr ihn mit dem Auge der Wahrheit (👁️) anseht und ihm den roten Trank gebt, gibt es dafür die Felsmaske.

■ Auf dem Friedhof (Nacht 1) versperrt das Skelett des Hauptmanns einen Rundweg.

Spielt die Sonate des Erwachens und macht das Wettrennen gegen den Mini-Boss. Mit Pfeilen betäubt man ihn für kurze Zeit, mit Schwertschlägen macht man ihn nieder. Lasst ihn nicht zu weit entwischen, denn die Feuerbarrieren hinter ihm halten sehr auf. Der Lohn ist der Helm des Hauptmanns, mit deren Hilfe ihr mit den Skeletten am Friedhof reden könnt. Sprecht jetzt mit den Skeletten,



Ihr müsst den Delfinsprung lernen, um die Eule zu erreichen.

damit sie den Grabstein zerbröseln und das Loch freilegen. Deku-Links Tanz (A) beseitigt die Fledermäuse. Der folgende Endgegner ist mit wenigen Schwertschlägen leicht zu besiegen – ihr dürft euch nur nicht von ihm selbst erwischen lassen! Also: Immer zuschlagen, wenn er gerade geschlagen hat. Der Lohn ist das Sturmlied.

■ In der zweiten Nacht öffnen die Skelette ein anderes Loch. Erkundet das Innere (👁️). Sprengt die Mauer am linken T-Ende (da ist ein Riss) mit einer Bombe. Der Mini-Boss wird genauso behandelt wie der letzte.

■ Wiederholt die Aktion in der dritten Nacht. Bevor ihr irgendetwas anderes tut, solltet ihr die Hand an der Decke besiegen. Achtet auf ihren Schatten. Wartet, bis sie kommt, lauft zur Seite und schlägt zu. Nun müsst ihr den Totengräber LANGSAM zu den Erdhaufen locken, damit er zu graben beginnt (zwei Erdhaufen sind für ihn nur über Schwebepattformen zu erreichen).

Wenn die dritte blaue Flamme leuchtet, erscheint der Endboss. Er kann nur getroffen werden (am besten mit Pfeilen), wenn er sich nicht dreht. Benutzt den Schild, um ihn abzuwehren.



Zora Piratenattacke



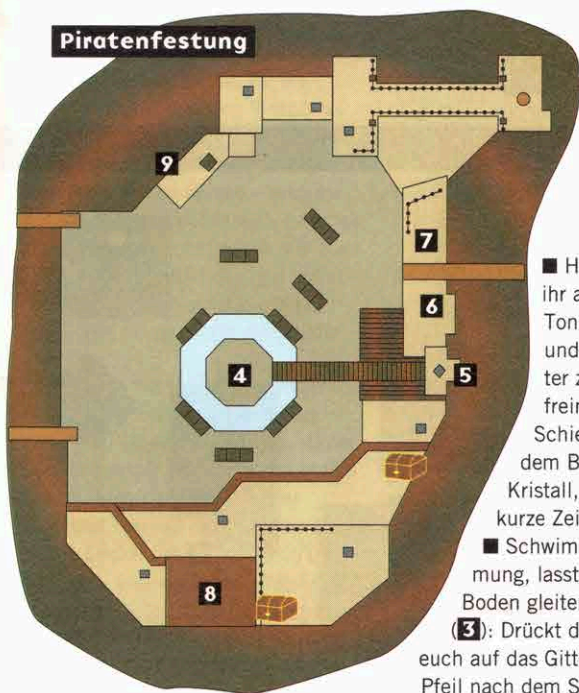
Mit der R-Rolle öffnet ihr den Geheim-gang zur Piratenfestung.

Zeit für einen Besuch bei den Piraten. Schwimmt am Strand ganz nach rechts und taucht zum Boden. Dort sind Holzbretter mit Totenkopf-Symbolen (X). Wenn ihr dagegen rollt, öffnet sich ein Geheimgang.

■ Wenn ihr gesehen werdet, fliegt Link aus der Festung. Schleicht an der Wand entlang und springt zum Boden des Sees. In der Nähe des Strömungsschachts gelangt ihr zu einer Rampe. Oben drückt ihr als Goronen-Link den Schalter. Durch den nunmehr geöffneten Gang geht es ins Innere.

■ Das Steinverschiebe-Rätsel (1) ist sehr einfach. Schwimmt im Strom nach oben: Wenn ihr aber einen gestachelten Ball berührt, werdet ihr wieder rausgeschmissen. Also: Vorsicht, und ab durch die Tür.

Piratenfestung



Innenräume siehe Seite 22!

■ Hier (2) könnt ihr als Gorone die Tonnen sprengen und so den Schalter zum Herzteil freimachen.

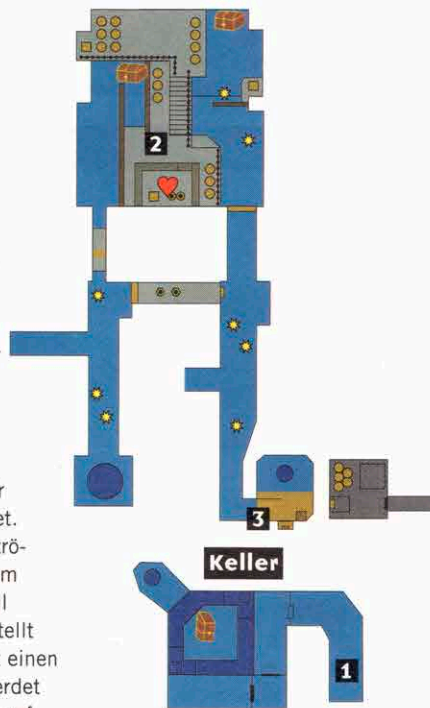
Schießt dann mit dem Bogen auf den Kristall, damit sich für kurze Zeit das Tor öffnet.

■ Schwimmt über die Strömung, lasst euch dann zum Boden gleiten. Jetzt schnell (3): Drückt den Schalter, stellt euch auf das Gitter und schießt einen Pfeil nach oben getragen und solltet aufpassen, dass ihr nicht gegen einen Nagelball stößt. Klettert die Leiter nach oben und schaut durch das Teleskop. Schießt dann auf die beiden Nagelbälle vor der Plattform.

■ Ihr müsst die Leiter in der Mitte des Areals erreichen (4). Am schnellsten geht das, wenn ihr einfach die Wächterinnen mit Pfeilen betäubt. Über die Brücke geht es durch eine Tür (5). Schießt mit dem Bogen nach der Bienenwabe und holt den Fanghaken.



Wie bringt man Piraten zum Rennen?
Schießt auf die Waben!



Die Felsmaske ist ein Wunder! Ihr steht direkt vor einer Piratin und werdet nicht erwischt!

Handelt!

Im Kuriositäten-Laden kauft man euch gerne ein paar Dinge ab:

Für 20 Rubine:
Medizin, Fisch, Käfer, (heißes) Quellwasser, Milch, Feen, Zauberpilz

Für 50 Rubine:
Poe

Für 200 Rubine:
Chateau Romani, Goldstaub, Big Poe

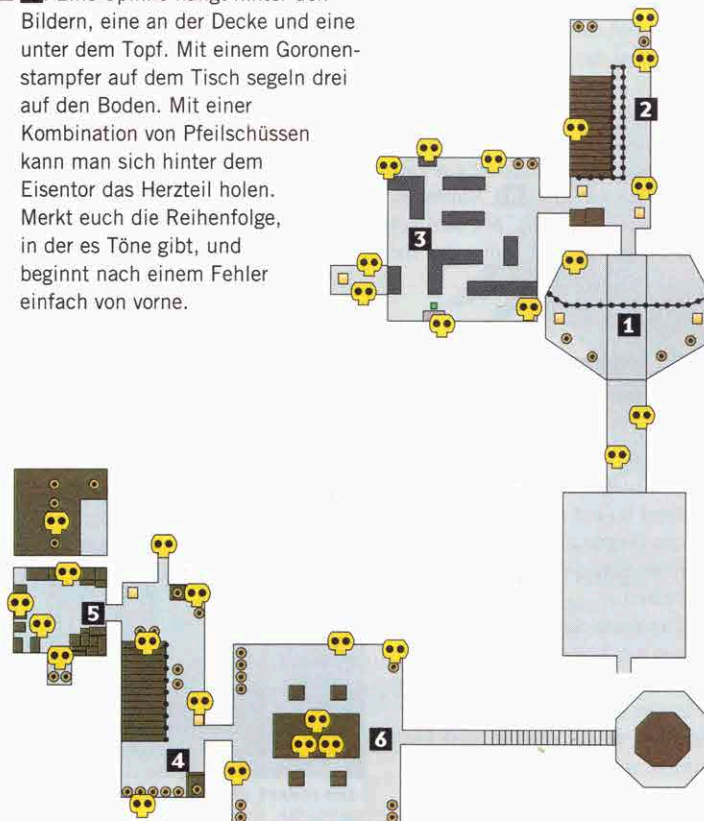


Fanghaken Das Spinnenhaus am Meer

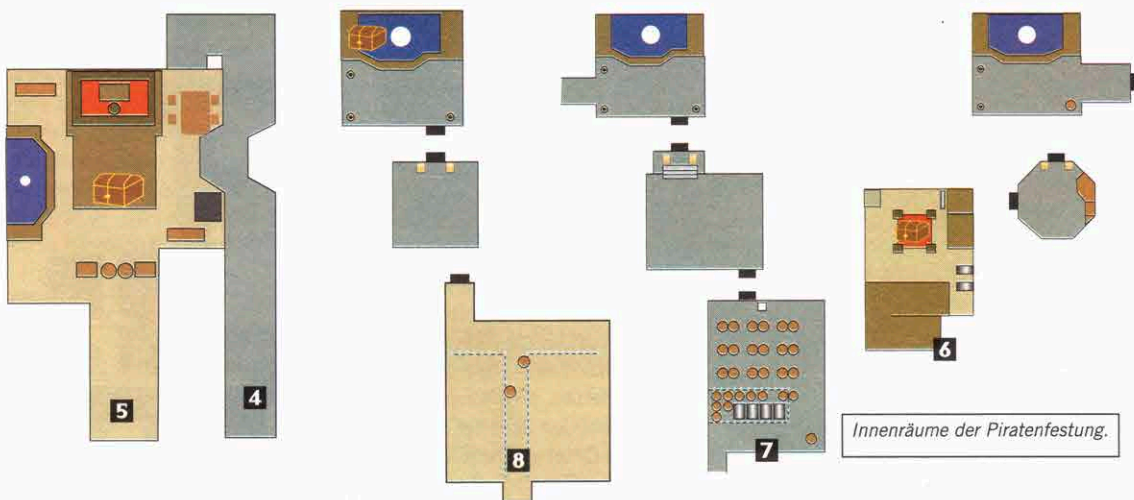
Bringt diese Aktion für 500 Rubine am ersten Tag hinter euch.

- **1:** Beseitigt mit dem Haken die beiden Spinnen im abschüssigen Gang. Besiegt dann die Spinne hinter dem Netz (Feuer!). Mit dem Fanghaken fliegt ihr dank einer Spezialkachel über den Zaun.
- **2:** Brennt die beiden Spinnennetze weg: In zwei Gefäßen sitzen Spinnen, eine hängt an der Wand.
- **3:** Schaut hinter zwei Bildern nach (Fanghaken), auf dem Bücherboard und an der oberen Wand. Verschiebt das kleine Regal an der Wand (zwei Spinnen) und die drei Schränkchen (eine Spinne).
- **4:** Eine Spinne hängt an der Decke, eine hinter einem Schild. Schaut im Loch nach und unter dem Topf, der auf den Kästen steht. Und guckt auch in die Vase neben dem Feuerstander.
- **5:** Schaut an der Decke nach (Feuer!) und in den Fässern im oberen Bereich. Eine Spinne liegt unter der Kiste, eine andere hängt an der Wand dahinter. Sucht auch hinter den Särgen.

- **6:** Eine Spinne hängt hinter den Bildern, eine an der Decke und eine unter dem Topf. Mit einem Goronenstamper auf dem Tisch segeln drei auf den Boden. Mit einer Kombination von Pfeilschüssen kann man sich hinter dem Eisentor das Herzteil holen. Merkt euch die Reihenfolge, in der es Töne gibt, und beginnt nach einem Fehler einfach von vorne.



Zora Die Eier



Wir empfehlen an dieser Stelle das Lied der Zeit. Außerdem solltet ihr mindestens vier Flaschen haben (für die vier Eier in der Piratenfestung). Mit dem Greifarm könnt ihr die Piratinnen genauso betäuben wie mit Pfeilen.

■ Das erste Ei ist in dem Raum, in dem ihr den Greifarm bekommen habt (5). Schaut im Aquarium nach. Die Muschel ist bei offenem „Maul“ verwundbar.

■ Wo ihr eben die Brücke überquert habt, haltet ihr euch jetzt links (6). Eine Wächterin patrouilliert hinter der Tür – man kann ganz einfach an ihr vorbeischieben. Nach einem weiteren Kampf mit einer Piratin kommt man zum nächsten Aquarium. In



Die Muränen könnt ihr auch stehend im Gang mit aufgeladener B-Taste besiegen.

der Kiste gibt es nur Rubine – ist das einen Kampf wert?

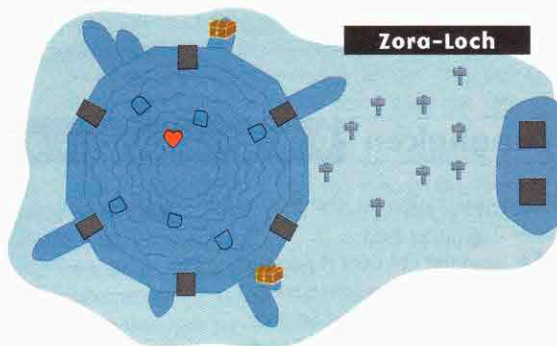
■ Vom Eingang aus gesehen ganz rechts ist eine weitere Tür, die zu einem Tonnenlabyrinth führt (7). Die Wächterin reagiert auf eure Bewegungen. Hinter der Tür gibt es ein weiteres Scharmützel.

■ Wenn ihr euch vom Ausgang aus ganz rechts haltet und über die Brücke lauft (8), kommt es zu einem kurzen Kampf mit einer Piratin. Mit dem aufgeladenen Schwert ist sie schnell besiegt. Hinter der Tür ist wieder ein Ei.

■ Mit den vier Eiern geht es zurück zum großen Strand.

Das Labor in der Mitte des Meeres erreicht der Zora-Link mit dem „Delfin-Sprung“: Nehmt Anlauf und springt aus dem Wasser auf das Brett. Vergesst hier die Eule nicht! Im Inneren sprecht ihr mit dem Mann, klettert die Leiter hoch und hinterlegt die vier Eier im Aquarium. Wenn ihr aus der Tür des Labors tretet und nach links seht, entdeckt ihr zwei große Säulen (Zora-Loch). Schwimmt zwischen ihnen hindurch.

Die Schilderfolge ist schwierig: Geradeaus, rechts, halb links, links, links (an den Fischen vorbei, ist ein langer



Weg), halb links, direkt zum Eingang. In den Grotten leben Muränen, die ihr mit der Zora-Rolle (R) besiegen könnt. Dazu braucht ihr aber Energie! Bringt die drei Muränen-Eier zurück zum Labor und seht euch an, wie die Jungen schlüpfen. Von dem Mann lernt ihr mit Zora-Maske den Bossanova der Kaskaden.

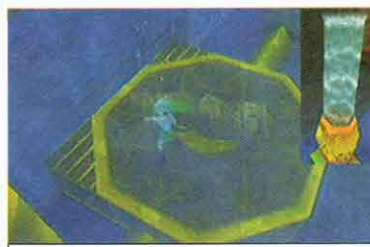
Zora Schädelküsten-Tempel

Findet die Eulenstatue im Reich der Zoras und spielt den Bossanova für die junge Dame in der Nähe. Mit dem Haken könnt ihr auf den Rücken der Schildkröte fliegen und euch zum verwirrenden Schädelküsten-Labyrinth bringen lassen.

Hier gibt es einen Super-Tipp: In einer der Tonnen am Anfang ist eine Fee, die euch wiederbelebt, wenn ihr sie in einer Flasche bei euch tragt. Wer jetzt das Eulenlied spielt, kann so viele Feen mitnehmen, wie er Flaschen hat.

■ 1: Wenn ihr die vier Fackeln entzündet, wird eine Fee befreit.

■ 2: Unter Wasser gibt es eine Fee und eine Flügelschraube. Dreht daran und hüpf über den entstandenen Wasserstrahl zum Ausgang.



Ihr müsst die Flügelschrauben schließen, um das Wasser umzuleiten.

■ 3: In der Goronen-Kiste ist eine weitere Fee. Durch den oberen Ausgang unter Wasser gelangt ihr zu 4.

■ 4: In der Kiste ist die Karte. Als Deku-Link könnt ihr zu den Vasen springen und die Fee retten. Mit der R-Attacke kommt ihr gefahrlos durch die greifenden Hände.

■ 5: Mit der R-Attacke besiegt ihr die Pflanzen.

■ 6: In der Kiste liegt der Kompass. Zieht euch einfach rüber. In der Kiste unter Wasser findet ihr den ersten Schlüssel.

Großer Bombenbeutel

Besorgt euch die Bombenmaske und kauft den Beutel am zweiten Tag im Bombenladen.

■ **3:** Durch den untersten roten Gang gelangt ihr zu **7**. Über die rote Röhre geht es zu **8**, wo ihr die Vasen plündert und den Mittelboss bei **9** erledigt. Schaut nach oben: Zuerst müssen die kleinen Bälle vor dem Auge verschwinden. Wenn ihr dann das Auge selbst trifft, rollt das Monster wie verrückt durch den Saal. Stellt euch in eine Ecke und haltet mit dem Schwert auf das offene Auge. Viel Erfolg, dafür gibt es die Eispfeile.

■ **6:** Mit den Eispfeilen kommt ihr zum großen Eisklotz, der mit einem Feuerpfeil geschmolzen wird. Hinter der Tür kämpft ihr wieder mit einem Frosch. Wenn er einen Schlag bekommt, springt er im großen Blob an die Decke. Jetzt einen Eispfeil einsetzen und wieder auf den Frosch schlagen. In den Kisten gibt es Pfeile und grüne Flaschen. Hinter der Tür gibt's den Endboss-Schlüssel.

■ **3:** Schießt einen Eispfeil nach der Leiter hinterm Wasserfall. Im Raum dahinter zieht Link sich mit dem Fanghaken zu den Holzkisten und macht dann Eisplattformen zur Flügelschraube. Betätigt diese!

■ **4:** Von der Holzkiste aus macht ihr euch Eisschollen und springt zur Tür. Im Raum dahinter friert ihr den Blob ein und nutzt ihn als Stufe zur Flügelschraube.

■ **7:** Eist einen der beiden Nuss-spucker ein und schließt die Flügelschraube.

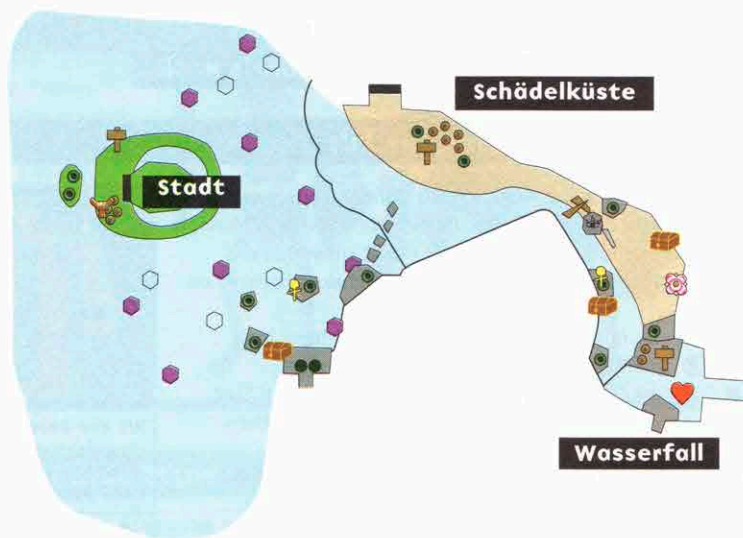
■ **2:** Schließt erst die rote, dann die gelbe Flügelschraube.

■ **3:** Nehmt den untersten Gang zu **10** und klettert über die grüne Röhre. Schließt die Flügelschraube.

■ **3:** Schwimmt durch den Gang auf halber Höhe und fährt mit der Plattform nach oben. Über die Schraube geht es zur anderen Plattform. Schießt einen Eispfeil nach dem Wasserfall, wenn er die Schraube

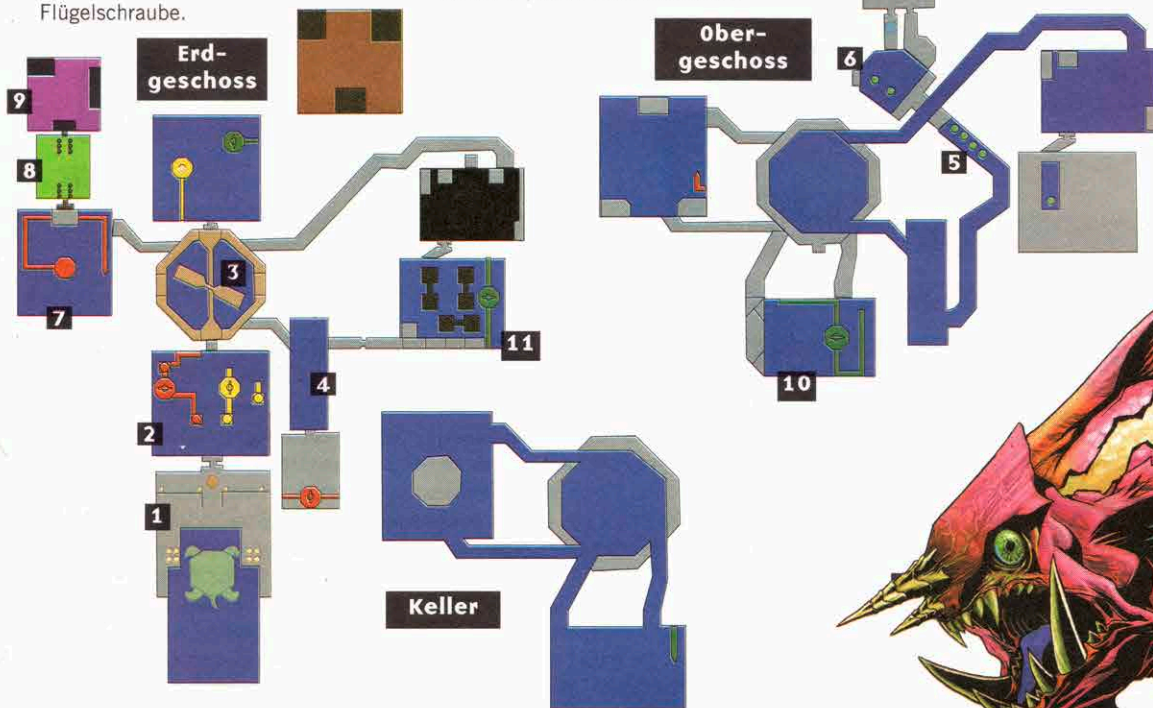
genau mittig hält. So erreicht man den Ausgang. Wenn nicht, tut's ein Feuerpfeil!

■ **11:** Springt auf den unteren Teil der Waage, die am weitesten vom Eingang entfernt ist. Mit einem Feuerpfeil wird das Eis an der Decke geschmolzen, und ihr springt zur nächsten Waage. Bleibt stehen, schießt den nächsten Pfeil und aktiviert dann die Flügelschraube.



Veränderung der Zeit

Wenn euch die Zeit zu knapp wird, spielt die Hymne der Zeit. Dadurch verlängert sich der Zeitablauf. Ihr könnt auch jeweils sechs Stunden in die Zukunft springen, wenn ihr das Lied der Zeitkompression spielt: ○○ A A ○○.



Endboss: Gyorg



Schlagt mit der Zora-Rolle zu, wenn er am Boden liegt.



Mit den normalen Pfeilen wird ins Wasser geschossen.

■ Schießt mit Pfeilen auf den Fisch im Wasser. Wenn er betäubt ist, springt ihr als Zora hinein und greift ihn mit der **R**-Rolle an. Vorsicht mit den kleinen Fischen, die er nach einiger Zeit loslässt.

■ Wenn ihr schnell fliehen müsst, versucht es mit einem Delfin-Sprung auf die Platte. Energie gibt es in den grünen Vasen am Boden.



Garo-Maske Wasser für Ikana

Wenn ihr das Pferderennen auf der Gorman-Farm gewinnt, bekommt ihr die Garo-Maske. Damit geht es zu dem Mann, der in Ikana auf der Klippe sitzt. Er lässt einen Baum wachsen, zu dem man sich mit dem Fanghaken hochziehen kann.

- Wenn ihr mit der Garo-Maske am Fluss entlang lauft (1), greift euch Garo an. Er ist schnell besiegt.
- Friert die Oktopoden mit Eispilen ein (2). Vom Steg aus könnt ihr mit dem Fanghaken nach oben klettern. Findet dort die Eulenstatue.
- Folgt dem ausgetrockneten Flussbett in die Höhle (3) und spielt das Lied der Schwingen beim Mittelboss.
- Das Mädchen, das im Spieluhrhaus wohnt (4), fürchtet sich. Klettert die Rampen hoch, wartet darauf, dass sie das Haus verlässt, und rennt dann mit den Hasenohren zur



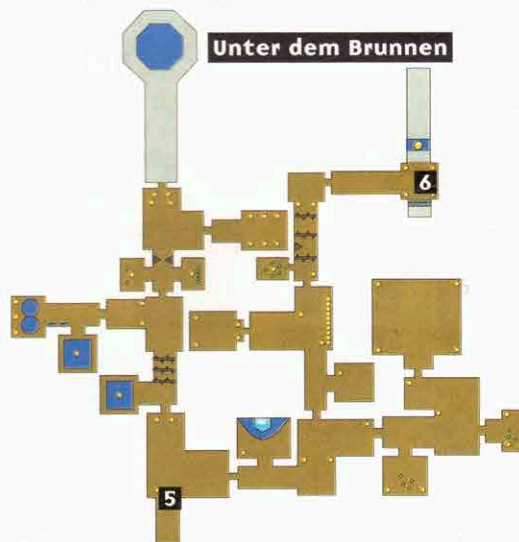
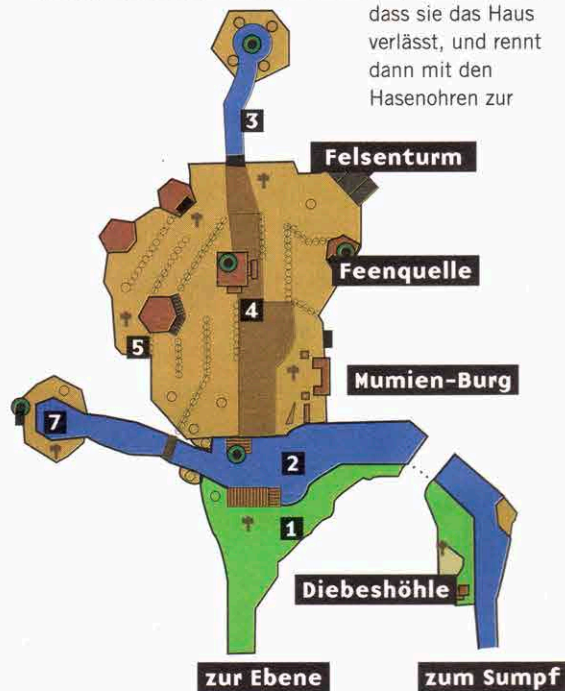
Mit der Garo-Maske lässt die geheimnisvolle Gestalt einen Baum entstehen. Jetzt könnt ihr zum Felsenturm.



Ein kurzes Gastspiel: Wenns ihm zu feucht wird, bekommt Ikana wieder Wasser.

Tür. Im Keller spielt ihr die Sonate der Befreiung und bekommt dafür die Gibdos-Maske.

- Den Brunnen (5) solltet ihr erst betreten, wenn ihr zehn Deku-Nüsse, Milch, fünf Bohnen, zehn Bomben, einen Fisch und eine leere Flasche habt. Gebt den Mumien, was sie möchten. Die meisten Dinge könnt ihr vor Ort besorgen. Im letzten Raum (6) müsst ihr alle Fackeln entzünden, um den Spiegelschild zu bekommen.



Elegie Bringt Sonnenschein in die Mumien-Burg

Holt eine große Bombe und mindestens eine Fee!

- Benutzt den Schild, um Licht auf das Sonnensymbol zu reflektieren, bis eine Leiter auftaucht. Wiederholt das noch einmal, und ein Durchgang wird sich öffnen.
- Lauft durch den Gang hinaus und die Treppen hoch, um in einen anderen Abschnitt von Ikana zu gelangen. Geht um die Säulen herum und durch die Tür. Betretet den ersten Raum links.



Wenn ihr die Gibdos-Maske tragt, zeigen die Mumien einen graziösen Tanz. Schlacht dann aus dem Hinterhalt zu.

- Um die Tür zu öffnen, müsst ihr das gefrorene Auge an der Säule mit einem Feuer-Pfeil treffen. Es gibt für zwei Türen ein gefrorenes Auge, ihr müsst das Linke treffen.
- Benutzt den Schalter im Raum und rennt mit den Hasenohren zur anderen Seite. Wartet, bis die Decke runterfällt, und drückt den Schalter. Ihr müsst die Deku-Blume benutzen, um den Schalter zu erreichen. Verwandelt euch zurück in Link und aktiviert den Schalter.
- In dem Raum mit dem Schalter in der Ecke müsst ihr alle Spinnen mit Pfeilen abschießen. Schießt mit dem Haken auf die Stahlkugeln, damit sie explodieren. Dann fliegt als Deku zur anderen Seite und springt als Hase zurück zur Tür.
- Wenn ihr wieder draußen seid, springt auf die Mauer und sucht die Deku-Blume. Fliegt zum Schalter, drückt ihn und geht zurück zur Mauer.

- Ihr könnt jetzt ein Extra-Herzteil bekommen, indem ihr den silbernen Schalter mit einem Pfeil trefft.
- Geht jetzt zurück zu dem Raum, in dem ihr die Augen aufgetaut habt. Ihr müsst bis zum Tag warten und in den rechten Raum gehen.
- Reflektiert Licht auf das Sonnensymbol. In dem Raum wartet inzwischen ein Boss auf euch. Achtet auf das Feuer, das er spuckt.
- Nachdem ihr ihn besiegt habt, klettert die Treppe hoch aufs Dach. Legt eine große Bombe auf den grünen Pfeil im großen Krater. Springt durch das Loch, und ihr seid wieder zurück im ersten Raum.
- Das jetzt rein scheinende Licht reflektiert ihr auf das Symbol und geht weiter, um den Boss zu bekämpfen.

Mini-Boss: Garo-Meister

Die drei Skelette werden mit folgender Taktik besiegt:

- Zuerst müsst ihr die Vorhänge mit Feuer-Pfeilen abschießen. Haut dann die beiden Skelette mit dem Schwert um und reflektiert Licht auf ihre Körper.
- Wenn die beiden erledigt sind, steht der König auf und greift an: Blockt seine Schläge mit dem Schild und greift ihn wie die beiden anderen an. Wenn er umfällt, müsst ihr auch auf ihn Licht reflektieren.
- In den Truhen sind Herzen und Energie – lasst euch nicht zu lange von dem König aufhalten! Der Lohn der Angst ist die Elegie des Leeren Herzens, mit der ihr Abbilder von Link schaffen könnt.



Elegie Der Aufstieg zum Felsenturm

Da ihr nun Bilder von Link machen könnt, geht es zum Felsenturm.



Link kann drei Abbilder von sich selbst herstellen.

- Spielt die Elegie des leeren Herzens, damit das Abbild für euch den Schalter drücken kann.
- Schwingt mit dem Haken hoch zur nächsten Plattform, aber passt auf das Laser-Auge auf.
- Verwandelt euch in Zora-Link und erstellt noch ein Abbild am Schalter oben.
- Schwingt euch noch eine Plattform nach oben, verwandelt euch in Goron-Link und macht noch ein Abbild.
- Verwandelt euch zurück in Link und springt rüber.
- Drückt alle drei Schalter, um die Blöcke wieder in ihre Ausgangsstellung zu bringen, und schwingt euch auf die nächste Kante.
- Erstellt ein Abbild an dem Schalter dort. Der Schalter ist leicht zu übersehen, also schaut genau hin.
- Klettert auf die Schwunghaken-Säule und schwingt euch auf die nächste Ebene. Erstellt ein Abbild am Schalter. Schwingt euch noch eine Ebene nach oben, um dort erneut ein Abbild zu erstellen.
- Springt über die drei Blöcke und drückt dann die Schalter.
- Jetzt schwingt euch ganz nach oben zur letzten Plattform. Achtet auf Felsen und Fledermäuse, die euch entgegenkommen.
- Auf der letzten Plattform ist eine Eulen-Statue, die ihr treffen müsst, um wieder zurück zu kommen, ohne alles zu wiederholen.
- Erstellt Abbilder an den letzten drei Schaltern und geht durch den Mund der Felsgestalt.

Fangt den Dieb!

Am dritten Tag könnt ihr mit der Felsmaske zwischen 18 und 19 Uhr beobachten, wie der Dieb seine Höhle öffnet. Folgt Kafie nach drinnen und löst das Rätsel so schnell es geht:

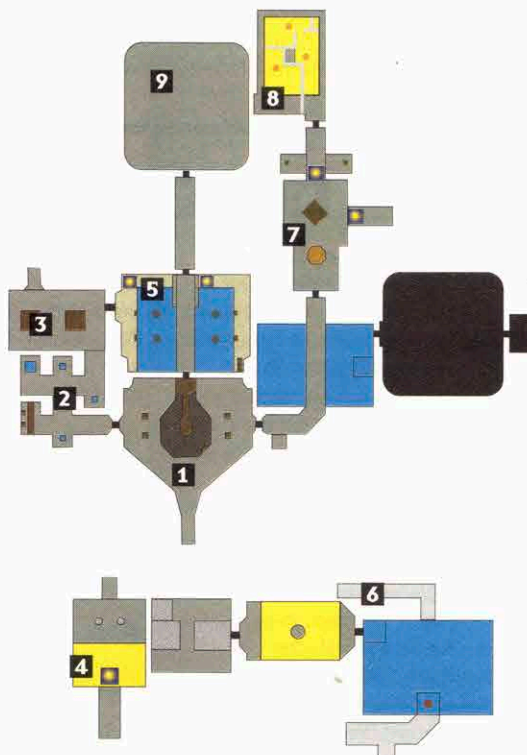
1. Link stellt sich auf den Schalter.
2. Kafie verschiebt einen der Felsblöcke.
3. Schlagt die Pflanze.
4. Verbaut euch beim Verschieben nicht den Ausgang!
5. Besiegt den Wolf.
6. Kafie stellt sich auf den grünen Schalter.
7. Link stellt sich auf den anderen Schalter.

Elegie Das Labyrinth des Felsenturms (Oberseite)

Auf durch die Tür auf der linken Seite.

- **2:** Legt auf einen der Schalter eine kleine Kiste und aktiviert die anderen drei mit Link-Doppelgängern. Als Gorone aktiviert ihr den größten Schalter.
- Geht durch das Tor und legt eine Bombe auf den hellen großen Stein (**3**) in der Mitte.
- **4:** Am unteren Ende der Treppe aktiviert ihr mit dem Schild den Sonnenblock und beseitigt die beweglichen Statuen auf der Lava. Dafür gibt es einen Schlüssel.
- Schwimmt als Zora durch Raum **5** und lasst euch von der Pflanzenhand (**6**) zum Schlüssel werfen.
- **7:** Als Gorone könnt ihr problemlos den großen Stein weghauen. Der Spiegel speichert für fünf Sekunden Licht. Wenn das geschehen ist, rennt ihr schnell hin und reflektiert den Lichtstrahl zum Sonnenstein. Achtung: Die Spuks wollen euch stören!
- **8:** Nutzt als Deku-Link die Aufwinde, damit ihr weiter fliegen könnt. Ihr braucht bestimmt ein paar Versuche.

- Ihr seid nun wieder am Anfang und könnt auf dieser Seite des Levels nichts mehr tun. Verlasst es und speichert ab. Dann kehrt ihr zur Eulenstatue zurück.



Die Spiegel können für fünf Sekunden aufgeladen werden.

- **9:** Der Feuergeist verschwindet von Zeit zu Zeit. Dann erscheint er genau über euch! Springt zur Seite und schlägt zu, solange er verwirrt ist.
- **5:** Das Auge ist der verwundbare Punkt!

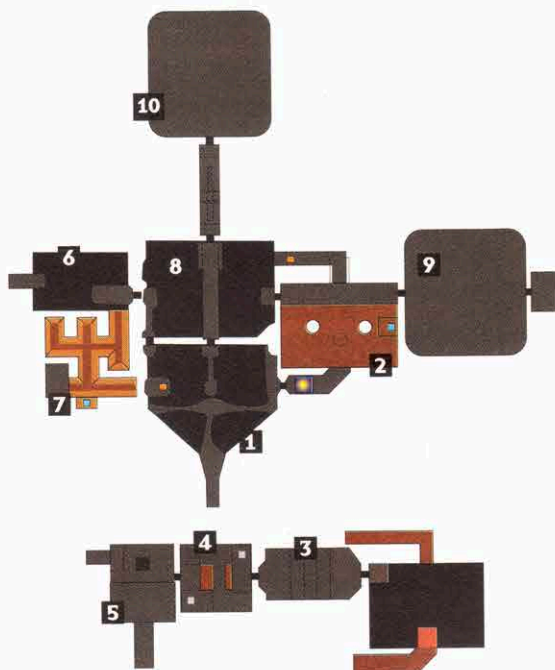




Lichtpfeil Das Labyrinth des Felsenturms (Unterseite)

An der Eulenstatue angekommen wiederholt ihr die Stein-Verschiebeaktion. Bleibt auf dem letzten Stein stehen und schießt einen Lichtpfeil nach dem Augensymbol. Jetzt dreht sich das Labyrinth.

- **2:** Schießt einen Lichtpfeil nach dem Sonnensymbol. Schwebt dann als Deku-Link im Aufwind nach oben



und sucht den Schalter, der die Schatzkiste erscheinen lässt. Mit dem Schlüssel kann dann die Tür geöffnet werden.

- **3:** Schießt einen Lichtpfeil nach dem Rubin an der Wand, damit der Raum sich dreht. Watet als Gorone durch die Lava und schießt wieder nach dem Rubin.
- **4:** Dieser Raum muss mehrfach umgedreht werden. Bei jeder Drehung fällt der Block „von der Decke“ und ihr könnt ihn ein Stück weiter in Richtung Schalter schieben.
- **5:** Mit Pfeil und Bogen dürfte es kein Problem sein, den Teleporter-Geist auszuschalten. Der „echte“ Gegner ist nicht durchsichtig. Erreicht mit dem Fanghaken die Kiste, die erscheint.
- **6:** Lauft durch den Spalt nach rechts ins kleine Labyrinth und erreicht dort die Schatzkiste (**7**).
- **8:** Haltet euch rechts und drückt den Schalter bei **1**. Dann geht es zur anderen Seite von **8**.
- **9:** Zeit für die Hasenohren! Schießt einen Lichtpfeil aufs Gesicht und schlägt dann mit dem Schwert zu. Wenn ihr keine Magie mehr habt, könnt ihr ein paar Fledermäuse plätten.
- **1:** Zieht euch mit dem Fanghaken zur Kiste an der Decke, damit ihr zum bislang unerreichbaren Gang kommt.
- **8:** Auch hier ist es wieder das Auge, das getroffen werden muss. Ihr könnt z. B. den Laser mit dem Spiegelschild reflektieren.
- **10:** Zieht euch mit dem Fanghaken zur Kiste, nachdem der Schalter aktiviert wurde. Setzt die neue Maske des Giganten auf und hüpf ins Loch.



Hin und her wechseln müsst ihr hier mit euren Masken.

Hunderennen

Wer hat die größten Chancen? Sucht einen Hund, der seine Kondition lobt oder nach dem, der wegen seiner „Frau und Kinder“ gewinnen muss.

Rubine!

Schießt nach der Lampe auf dem Ikana-Friedhof.



Rubine!

Schießt auf das Schild und die Zielscheiben der Spielhalle im Osten der Stadt. Versucht das auch mal an der Uhr und am Gong der Kendo-Halle.

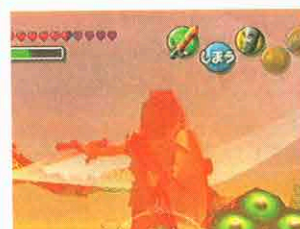
Endboss: Twinmold

Die Schlangen müssen am Kopf oder am Schwanz getroffen werden. Ihr habt nur eine Chance, solange ihr ein Riese seid. Wenn ihr also merkt, dass die Energie zu Ende geht, solltet ihr ein Gebäude plätten. Setzt dann die Maske ab und sammelt die grüne Flasche ein.

Wer wirklich ungewollt alle Energie verbraucht, kann einfach ein wenig herumlaufen – irgendwo liegt schon eine Flasche herum. Ihr dürft euch nicht zu weit von der Mitte des Platzes entfernen, sonst startet das Duell neu.



Wenn Link klein wird, müsst ihr als Gorone oder mit den Hasenohren Flaschen suchen.



Die Schlangen haben nur zwei verwundbare Stellen: Kopf und Schwanz.

Alle Masken Kleiner Mann auf dem Mond

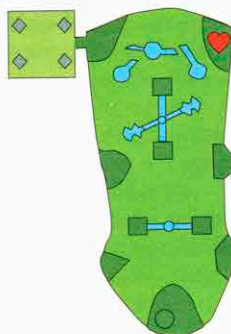
Startet diese Prüfung nur, wenn ihr zwei Stunden Zeit habt, sonst müsst ihr euch die Zwischensequenz unter Umständen mehrfach anschauen. Allein dafür gehen gut zehn Minuten drauf!

Wartet, bis am letzten Tag die Uhr rückwärts zu laufen beginnt. Startet jetzt die Schlacht mit dem Horror Kid und spielt das Lied ☹, ☹, A, ☹, ☹, A, das ihr beim ersten Wächter gelernt habt.

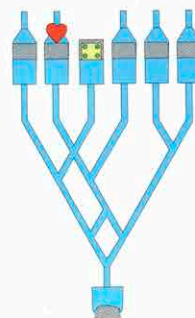
- Sprecht noch nicht mit dem Majora-Jungen. Ihr könnt den anderen Kindern alle Masken geben, die ihr bekommen habt, aber behaltet die Hasenohren möglichst lange! Wenn ihr mit dem Lied der Zeit zum ersten Tag

zurückkehrt, habt ihr jedoch alle Masken wieder.

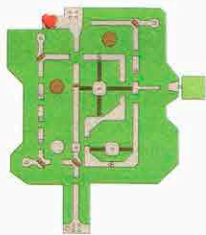
- Deku-Level: Holt euch mit den Dekublumen das Herzteil und gebt dem Kind seine Masken (zwei Masken verloren).



- Zora-Level: Im Wasserlabyrinth könnt ihr ein Herzteil holen oder zu den Mythensteinen fahren. Wenn ihr zum Jungen kommt, aber noch nicht wollt, könnt ihr als Gorone ins Wasser springen (vier Masken verloren).



- **Goronen-Level:** Fahrt über die Rampen und prallt an den Kisten ab. Von der Mitte des Levels aus



könnt ihr bei den Mythensteinen wieder Anlauf nehmen und zur Eistür fahren (sechs Masken verloren).

- Das letzte Kind will acht Masken. Bekämpft die Mittelbosse und kassiert zum Lohn (wenn ihr alle Masken hattet) die Maske, die euch in einen erwachsenen Link verwandelt! Der große Link hat ein magisches Schwert, das Feuerbälle wirft. Damit könnt ihr den Endgegner leicht besiegen.



Es ist einfacher zu steuern, wenn ihr lauft.

Finale Der Kampf mit der Maske!



Ladet das Schwert und schlägt zu!

- Ein harter Kampf entbrennt: Ihr müsst die Maske am Rücken treffen. Versucht das mit Pfeilen oder wartet, bis sie am Boden ist, und schlägt dann mit einer Kreisattacke zu. Nach einiger Zeit greifen auch die anderen Masken an. Bedenkt sie mit Pfeilen oder lockt sie in Majoras Laserstrahlen. Wenn alle anderen Masken besiegt sind, müsst ihr den Laserstrahl zurück auf die Majora-

Maske lenken. Wenn sie Feuer fängt, verwandelt sich der Gegner!



Die Kugeln müssen abgewehrt werden.

- In der zweiten Entwicklungsstufe müsst ihr nach den Beinen schlagen oder den Gegner mit Pfeilen lähmen. In der Zwischenzeit solltet ihr euch vor den Funken schützen.



Welche sind die richtigen Beine?

- Finger weg von Z: Ihr solltet die dritte Entwicklungsstufe mit Pfeilen angreifen, wenn ihr noch welche habt. Andernfalls hilft es, zwischen seine Beine zu laufen und zuzuschlagen. Passt auf die Peitschenarme auf. Wenn Majora am Boden liegt, kommt das Schwert zum Einsatz. Das war's! Je nach Zahl der gesammelten Masken variiert das Ende. Habt ihr sie alle geschnappt?

Secret Die Masken

Bremer-Maske: Am 1. oder 2. Tag nach 6.00 Uhr musiziert Guru Guru vor dem Waschsalon. Sprecht mit ihm, damit er euch die Maske gibt. Damit könnt ihr die Küken fangen.

Postbotenmütze: Bei der Hochzeit bekommt ihr den Expressbrief für die Mutter. Beobachtet ihn bei der Auslieferung.

Kafie-Maske: Am ersten oder zweiten Tag zwischen 10 und 20 Uhr mit Aroma im Bürgermeisterhaus sprechen.

Deku-Maske: Bekommt ihr automatisch.

Liebespaar-Maske: Holt die Sonnenmaske zurück, dann bekommt ihr um 4.30 Uhr im Hotel die Liebespaar-Maske.

Gesicht der Grimmigen Gottheit: Holt alle anderen Masken und löst die vier Dungeons auf dem Mond. Damit besiegt ihr den Endboss in Rekordzeit.

Dongeross Maske: Wollt ihr mit den Fröschen sprechen? Lasst das Kind schlafen und zündet die Kerzen im Goronendorf an. Wenn die Lampe sich dreht, müsst ihr sie mit dem Goronen-Sprung erreichen. Oben gibt es Fleisch, das der hungrige Gorone beim Schmied will.

Garos Maske: Gewinnt das Pferderennen auf der Gorman-Farm, dann ist Ikana erreichbar. Sprecht mit Garo!

Goronon-Maske: Bekommt ihr nach dem Auge der Wahrheit.

Feenmaske: Die große Fee in der Feenquelle der Stadt (N) gibt euch diese Maske, wenn ihr als Link die Fee am Flüsschen fangt. Mit der Maske kommen alle Feen zu euch, die sich im Tempel versteckt haben. Außerdem könnt ihr ein Feenversteck erkennen, wenn sich die Haare verfärben.

Hasenohren: Fangt mit der Bremer-Maske die Küken auf der Romani-Farm. Dann rennt ihr wie ein Hase.

Fels-Maske: Gebt dem verletzten Soldaten am Ikana-Feld den roten Trank. Dann werdet ihr nicht angegriffen.

Kamario-Maske: Jeden Abend ist Kamario auf dem nördlichen Felsen auf der Ebene. Spielt das Trostlied.

Fuchsmaske: Am dritten Tag von 13 bis 22 Uhr ist die Hochzeit im Hinterzimmer des Mani-Ladens.

Maske der Nacht: Damit schlaft ihr bei der längsten Geschichte nicht ein. Beschützt ihr die Besitzerin des Bombenladens vor dem Dieb und kauft die Maske am dritten Tag für 500 Rubine im Kuriositäten-Laden.

Maske der Wahrheit: Sammelt im schrecklichen Spinnenhaus 30 Spinnen und spricht mit dem Mann am Eingang. Ihr könnt dann mit den Hunden reden!

Ka-Bumm-Maske: Am ersten Tag wird der Besitzerin des Bombenladens um 0.15 Uhr ihr Gepäck gestohlen. Greift Sakon (den Dieb) an, dann bekommt ihr die Maske. Mit B könnt ihr dann jederzeit explodieren. Ihr verliert keine Energie, wenn ihr bei der Explosion den Schild benutzt.

Gibdos-Maske: Befreit Pamelas Vater in Ikana.

Maske des Giganten: Besiegt im Labyrinth des Felsenturms den Mittelboss. Mit der Maske kann man sehr groß werden.

Romani-Maske: Damit bekommt ihr das Mitgliedszertifikat der Milchbar. Besiegt die Geister am ersten Tag und fahrt am zweiten Tag mit Krimia die Milch in die Stadt. Dann könnt ihr Chateau Romani und Milch in der Milchbar bekommen.

Maske der Düfte: Damit kann man Zauberpilze finden. Folgt dem Deku-Minister durch das Labyrinth des Wasserfalltempels, wenn die Deku-Prinzessin befreit ist.

Helm des Hauptmanns: Besiegt das Hauptmann-Skelett beim Rennen auf dem Friedhof. Dann gehorchen euch die kleinen Skelette.

Maske des Zirkusdirektors: Man wird damit nicht in der Nacht vom Dieb angegriffen. Geht in die Milchbar und spielt auf der Bühne nach Totos Anweisungen.

Zora-Maske: Heilt den Zora am Strand.

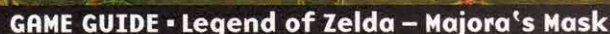


Riesen-Bombenbeutel

Sprecht als Goronen-Link mit dem Deku-Händler, wenn ihr den großen Bombenbeutel habt.

Großer Köcher

Erreicht 40 Punkte in der Schießhalle in der Stadt oder einen „Perfect“-Score im Sumpf.



Schlagt den Rekord in der Spielhalle, in der ihr nicht den großen Köcher gewonnen habt.



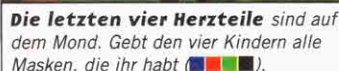
Sammelt im
schrecklichen
Spinnenhaus am 1. Tag
30 Skultula-Symbole.



Secrets Die Herzteile

Ohne Herzteile, die Links Energieleiste erweitern, ist unser Held chancenlos. Sucht die Teile (■ Link, ■ Deku, ■ Zora, ■ Gorone; die Buchstaben in den Klammern stehen für die vier Himmelsrichtungen):

- **Die Stadt (0):** Gebt der Hand auf der Toilette im Hotel einen Brief oder das Grundstücksdokument des Deku-Händlers (G).
- **Die Stadt (0):** Im Laden von Honey und Darling könnt ihr an jedem Tag ein neues Spiel aus probieren. Gewinnt sie alle.



- **Die Stadt (O):** Schießt im Schießstand 50 rote Oktopoden ab. Es gibt 14 Wellen mit zwei bis fünf Oktopoden.
- **Die Stadt (N):** Am Dekunuss-Spielplatz müsst ihr an jedem Tag den Rekord brechen. Das Lied der Zeit darf nicht benutzt werden.
- **Die Stadt (S):** Fliegt auf den Vorsprung bei der Turmuhr (6).
- **Die Stadt (N):** Klettert die Rampe hoch (4) oder zieht euch auf die Säulen und springt zum Baum.
- **Die Stadt (W):** Besteht den Fortgeschrittenen-Kurs in der Kendo-Halle mit 30 Punkten.
- **Die Stadt (O):** Im Schatzkistenladen gibt es ein unsichtbares Labyrinth. Meistert es als Goron-Link.
- **Die Stadt (W):** Der Postbote trainiert am 1. und 2. Tag von 5 bis 12 Uhr. Absolviert sein Training!
- **Die Stadt oder Milchstraße:** Mit der Fuchs-Maske die beweglichen Gräser abschneiden, dann erscheint der Fuchs. Er stellt euch Fragen – beantwortet sie richtig.
- **Die Stadt (N):** Am Briefkasten könnt ihr mit dem Briefträgerhuth ein Herzteil finden.
- **Die Stadt (W):** In der ersten und zweiten Nacht üben die Tänzerinnen. Tanzt mit der Kamaro-Maske.
- **Die Stadt (W):** In der Bank können maximal 5.000 Rubine gespart werden. Wenn ihr das schafft, gibt es ein Herz.
- **Die Stadt:** Im Bürgermeisterhaus ist eine Sitzung. Sprecht mit der Maske der Liebenden alle Leute an.
- **Die Stadt (O):** Mit der Maske der

Nacht mit Anyus Großmutter über den Karneval der Zeit sprechen und die obere Antwort wählen.

- **Die Stadt (0):** Mit der Oma über die vier Riesen sprechen und die untere Antwort wählen.
- **Ebene:** Geht mit einer Grund-Maske zu den Mythensteinen in den Höhlen auf der Ebene. Spielt mit einer Maske die dazugehörige Melodie (z. B. Bossanova mit Zora-Maske) vor allen Steinen in allen Höhlen. Wenn alle die gleiche Farbe haben, bekommt ihr das Herz.
- **Ebene:** Sucht nach einem Loch bei den Pilzfelsen und besiegt die Feuer-Echsen.
- **Ebene:** Ein Loch ist in der Nähe der Milchstraße im hohen Gras versteckt. Besiegt die Blume.
- **Ebene:** Auf dem Weg zum Sumpf steht ein alter Baum mit Fledermäusen. Klettert am Efeu hoch.
- **Ebene:** Durch das Fernrohr im Observatorium seht ihr, wie der Händler am 2. Tag um 3 Uhr in ein Loch in der Nähe fliegt. Springt jetzt in dieses Loch und kauft ein Herzteil. Er will 150 Rubine, aber ihr könnt handeln.
- **Ebene (W):** Zerschlägt den Felsen am Eingang zum Meer und zerstört in der Höhle die Wespennester.
- **Sumpf:** Gebt dem Deku-Händler den Grundstücksschein. Schwebt dann als Deku-Link aufs Dach.
- **Sumpf:** Zeigt dem Foto-Verkäufer ein Foto des Kartenzeichners, der am Luftballon hängt. Der Zeichner muss am Boden stehen und ganz zu sehen sein.
- **Sumpf:** Wenn der Wasserfalltempel befreit ist, könnt ihr bei der Hexe ein Bogenspiel für ein Herz starten.
- **Sumpf:** Beim Wettschießen müsst ihr 2.180 Punkte erreichen.
- **Deku-Dorf:** Im linken Labyrinth (mit der Felsmaske ist es einfacher) in der Nähe des Wunderbohnen-Händlers.
- **Goronendorf/Schmied:** Mit der Frosch-Maske sprecht ihr mit den Fröschen und lasst sie singen. Besucht alle Frösche in der Stadt, im Sumpf, im Wasserfalltempel, im Bergdorf und an der Schädelküste.
- **Goronen-Dorf/zum Tempel:** Folgt dem unsichtbaren Pfad (👁️) und ruft eine Vogelscheuche.
- **Goronen-Dorf:** Mit dem Grundstücksdokument den Deku-Händler ansprechen.
- **Goronen-Dorf/See:** Erst den Pic Hibernia-Tempel absolvieren und dann im See die Kiste öffnen.
- **Schädelküste/Piraten-festung:** Spielt beim Wunderbohnenloch das Vogelscheuchen-Lied.

- **Schädelküste/Piraten-festung:** Beim Eindringen in die Festung kommt ihr in einen Raum, in dem ein vergittertes Zimmer ist. Drückt den Schalter unter einer der Tonnen.
- **Schädelküste/Labor:** Füttert einen der Fische des Professors mit vier kleinen Fischen (in den Flaschen transportieren).
- **Schädelküste/Spinnen-labyrinth:** Beschießt die vier Masken in der richtigen Reihenfolge.
- **Schädelküste/Felsen:** Gebt dem Fischer ein Foto der Seeräuberin, dann bekommt ihr ein Seepferd. Folgt ihm und schießt die acht Monster ab.
- **Schädelküste/Strand:** Kämpft zwei Mal mit den Bibern am Wasserfall.
- **Schädelküste:** Meistert den Tempel und spricht mit dem Fischer. Spielt sein Spiel.
- **Wasserfall:** Am Tempel suchen.



- **Romani-Farm:** Gewinn! 150 Rubine beim Hunderennen.
- **Ikana/Friedhof:** Besiegt das Skelett beim Wettlauf und spricht in der 2. Nacht mit dem Helm mit den kleinen Skeletten. Holt dann das Herz (👁️).
- **Ikana/Schloss:** Löscht das Feuer und fliegt als Deku-Link zum Herz.
- **Ikana/Schlucht:** Gebt dem Deku-Händler als Zora-Link das Meeres-Dokument.
- **Ikana/Schlucht:** Fangt in drei Minuten vier Poes für den Poe-Jäger.
- **Ikana/Schlucht:** Schwimmt als Zora-Link gegen den Strom und kämpft bei 7 (auf der Karte S. 24) gegen die Mini-Bosse.
- **Schädelküste:** Unter dem Wasserfall mit dem Monster kämpfen.
- **Zora-Loch:** In Ebans Zimmer (nicht als Zora-Link) diese Melodie singen: ▶▶A A▶▶A◀◀◀▶▶▶▶▶.
- **Zora-Halle:** In Lulus Zimmer dem Deku-Händler das Berg-Dokument geben. Fliegt dann zum Herz.

Events Was muss wann geschehen?

Majora's Mask ist voller Aufgaben, die zu bestimmten Zeitpunkten gelöst werden müssen. Wenn ihr das Notizbuch der Bomber-Jungs habt, könnt ihr diese so genannten „Events“

auslösen. Jedes Event wird im Notizbuch eingetragen und dient so als Gedächtnisstütze. Wir haben die Zeiten und Aufgaben auf diesen Seiten zusammengestellt.

Bomber

Jim ist der Chef der „Gerechtigkeitsorganisation“ mit fünf Mitgliedern.

Ihr habt drei Tage Zeit, die fünf Jungen zu finden, wenn Jims Luftballon geplatzt ist. Ihr bekommt das Notizbuch und dürft in die Höhle.

1. Tag 18:00	2. Tag 18:00	letzter Tag 18:00

Anyu:

Anyu ist die Tochter des Gastwirts. Ihr Verlobter Kafie ist vor der Hochzeit verschwunden.

Dieses Rätsel zu lösen, ist verhältnismäßig schwierig. Anyu verhält sich je nach Stand der Dinge vollkommen anders.

1. Tag 18:00	2. Tag 18:00	letzter Tag 18:00

Wenn ihr Anyu nach 12 Uhr anspricht, bekommt ihr den Gasthofschlüssel.

Der Briefträger gibt ihr einen Brief. Sprecht Anyu mit der Kafie-Maske an, dann verspricht sie euch ein Rendezvous.

Wenn das Rendezvous ausgemacht ist, könnt ihr mit dem Schlüssel oder per Deku-Flug in die Küche gelangen. Hört euch nun die Geschichte von Kafie an. Wenn ihr einen Brief von Kafie habt, solltet ihr ihn jetzt im Briefkasten (Die Stadt, N) einwerfen.

Wenn der Termin nicht ausgemacht ist und es regnet, seht ihr Anyu im Waschraum.

Gebt ihr jetzt den Erinnerungs-Anhänger von Kafie.

Wartet im Mitarbeiter-Raum auf Anyu, wenn ihr ihr den Anhänger gegeben habt.

Wenn ihr den Anhänger nicht habt, solltet ihr mit Krimia von der Romani-Farm sprechen.

Kafie:

Kafie ist der Verlobte von Anyu. Seine Maske wurde gestohlen.

Er taucht nur selten auf, aber dann geschehen wichtige Dinge. Seine Wohnung ist hinter dem Mani-Laden. Klingelt im Waschsalon.

1. Tag 18:00	2. Tag 18:00	letzter Tag 18:00

Werft Anyus Brief in den Kasten und kehrt dann ins Zimmer zurück.

Wenn der Brief eingeworfen ist, bekommt ihr den Erinnerungsanhänger von Kafie in seinem Zimmer.

Sakon wurde im Kuriositäten-Laden gesehen. Trefft Kafie um 18 Uhr in der Ikana-Schlucht bei der Diebeshöhle.

Hier bekommt ihr die Maske der Liebenden, wenn ihr alles erfolgreich erledigt habt.

Besitzer des Kuriositätenladens:

Er verkauft gestohlene Waren und ist ein Freund von Herrn Doto.

Tagsüber weiß man nie, wo er ist. Von 22 bis 6 Uhr ist er aber auf jeden Fall in seinem Laden.

1. Tag 18:00	2. Tag 18:00	letzter Tag 18:00

Im Norden der Stadt ist der Dieb Sakon unterwegs. Wenn ihr Sakon den Beutel nicht weggenommen habt, verkauft er seine Ware an den Ladenbesitzer.

Wenn ihr Anyu den Anhänger gegeben habt, erhaltet ihr von Kafie die Fuchsmaske und den Expressbrief für Kafies Mutter.

Wenn ihr den Taschendieb nicht geschnappt habt, werden die Masken im Laden ausgestellt. Eine davon kostet 500 Rubine.

„Mami“, die Mutter des Bombenladenbesitzers:

Sie läuft oft nachts weg, darum sorgt sich ihr Sohn um sie.

Am ersten Tag wird sie von Sakon angegriffen. Sonst ist sie immer im Laden.

1. Tag 18:00	2. Tag 18:00	letzter Tag 18:00

In der Nacht hat Sakon sie überfallen. Nehmt ihm den Bombenbeutel weg (mit dem Schwert). Dafür bekommt ihr die Bombenmaske.

Wenn ihr mit ihr spricht, erfahrt ihr ihren Spitznamen.

Romani:

Die Schwester von Krimia. Sie versucht, den Diebstahl der Kühe zu verhindern.

Sie führt ein regelmäßiges Leben, aber wenn die Kühe in Gefahr sind, wacht sie auch die ganze Nacht.

1. Tag 18:00	2. Tag 18:00	letzter Tag 18:00

Romani bittet euch um Hilfe, da nachts die Kuh-Diebe kommen. Wenn ihr helfen wollt, könnt ihr das Luftballon-Spiel starten.

Zur versprochenen Zeit müsst ihr die Geister besiegen. Am besten geht das vom Pferderücken aus, wenn ihr ständig um die Scheune herumreitet.

Geldbeutel eines Erwachsenen

Geht dem Bankier in der Stadt 200 Rubine.



Rubine!

An der Mauer nahe dem Weg zum Meer gibt es Steine, die in einer Sternbild-Formation stehen. Sprengt sie mit Bomben weg.





Hand:

Mitten in der Nacht kommt die Hand aus der Toilette ...

In jeder der drei Nächte kommt diese Hand aus der Toilette. Gebt ihr Papier! (Ist doch eigentlich klar, oder?)

1. Tag	18:00	2. Tag	18:00	letzter Tag	18:00

Die Hand möchte Papier! Nehmt das Sumpf-, See-, Berg- oder Grundstückspapier. Oder gebt ihr einen Brief (den an Kafie oder den Expressbrief). Dafür gibt es ein Herzteil!

Anyus Oma:

Die nette alte Dame erzählt gerne Geschichten.

Bis zum Mittag des dritten Tages ist sie im ersten Stock des Gasthofs und liest im Arbeitszimmer. Sonst ist sie auf der Romani-Farm.

1. Tag	18:00	2. Tag	18:00	letzter Tag	18:00

Oma möchte Anyus Essen nicht haben, da ihre Enkelin nicht gut kochen kann.

Geht mit der Maske der Nacht ins Arbeitszimmer und hört euch die Geschichte an. Beim Karneval der Zeit wählt ihr die obere Antwort, bei den vier Riesen die untere. Dafür gibt es ein Herzteil.

Am dritten Abend ist die Oma auf der Romani-Farm. Gebt Anyu jetzt den Erinnerungsanhänger, sonst bleibt sie in Krimias Zimmer.



Rubine!

Sucht eine Kiste (100 Rubine!) in der dritten Nacht im Schlafsaal im Obergeschoss des Hotels.

Kamaro:

Kamaro war ein Tänzer. Er ist unzufrieden gestorben.

In der Nacht tanzt er auf der großen Ebene im Norden bis in die Morgenstunden.

1. Tag	18:00	2. Tag	18:00	letzter Tag	18:00

Er tanzt die ganze Nacht auf den Felsen. Spielt das Trostlied auf der Okarina, wenn ihr von der nördlichen Seite aus seinen Felsen erreicht. Dafür gibt es die Kamaro-Maske.

Herr Grog:

Er hat einen Hahnenkopf und lebt im Hühnerstall.

Er sitzt mitten im Hühnerstall auf der Romani-Farm. Ihr könnt ihn nur besuchen, wenn der Stall geöffnet ist.

1. Tag	18:00	2. Tag	18:00	letzter Tag	18:00

Wenn ihr mit der Bremer Maske alle Küken einsammelt, werden sie zu Hühnern. Das macht Herrn Grog glücklich. Dafür gibt es die Hasenohren.

Gormans Bruder:

Er ist der Besitzer der Gorman-Rennstrecke. Er macht aber auch seltsame Geschäfte.

Tagsüber könnt ihr hier ein Rennen starten oder Milch kaufen. Ab dem zweiten Abend geht er seinen Geschäften nach.

1. Tag	18:00	2. Tag	18:00	letzter Tag	18:00

Zu diesen Zeiten ist die Rennstrecke geöffnet. Normalerweise verkauft er Milch, aber wenn ihr Epona mitbringt, könnt ihr für zehn Rubine beim Pferderennen starten. Dafür gibt es die Garo-Maske.

Fahrt als Wächter auf der Kutsche mit (siehe Krimia) und verhindert den Überfall auf der Gorman-Strecke. Wenn ihr die Maske vom Gorman-Chef tragt, werdet ihr nicht überfallen.

Wenn ihr den Überfall am zweiten Abend verhindert habt, sind die Gorman-Brüder nicht mehr an ihrer Rennstrecke.

Steinerne Soldat:

Er ist ein Soldat, der so dünn ist, dass man ihn kaum bemerkt. Und darunter leidet er.

Er sitzt immer im Steinkreis an der Ikana-Schlucht. Auch wenn ihr ihn einmal gerettet habt, ist er noch dort.

1. Tag	18:00	2. Tag	18:00	letzter Tag	18:00

Ihr seht ihn nur mit dem Auge der Wahrheit. Sprecht ihn an und bringt ihm die rote Medizin. Dafür gibt es die Felsmaske.

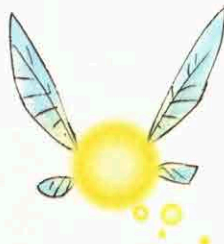
Herr Guru-Guru:

Er ist der Komponist des Gorman-Theaters. Früher war er ein Mitglied der Tier-Band.

Am ersten und zweiten Tag ist er im Gasthof. Abends ist er im Waschsalon.

1. Tag	18:00	2. Tag	18:00	letzter Tag	18:00

Er hat sein Instrument im Zimmer des Gasthofs gespielt und wurde deshalb rausgeworfen. Jetzt sitzt er im Waschsalon und erzählt euch gerne die Geschichte seiner früheren Erfolge ... Haltet durch, dafür gibt es die Maske des Zirkusdirektors.



Paradox

Eine Anmerkung noch zum Schluss: Wenn Link dauernd durch die Zeit reist, warum begegnet er dann nicht laufend sich selbst? Vielleicht sollten wir uns das noch einmal von Mr. Spock erklären lassen ...

Krimia:

Die Besitzerin der Farm glaubt ihrer Schwester nicht. Sie ist die beste Freundin von Anyu.

Am Nachmittag des zweiten Tages will sie mit der Kutsche in die Stadt fahren und Milch verkaufen.

1. Tag	18:00	2. Tag	18:00	letzter Tag	18:00

Ihr bekommt von Romani einen Auftrag und erfahrt, wann die Abfahrt erfolgt.

Die Kutsche fährt um 18 Uhr ab und wird überfallen. Wenn ihr die Milch schützen könnt, erhaltet ihr eine Maske von Romani.

Herr Dotour:

Er ist der Bürgermeister der Stadt, ist aber nicht sehr entscheidungsfreudig. Seine Frau heißt Aroma.

Er sitzt den lieben langen Tag nur auf dem Stuhl seines Konferenzraums. Sonst sieht man ihn gar nicht.

1. Tag	18:00	2. Tag	18:00	letzter Tag	18:00

Das Karnevals-Komitee streitet über das Veranstaltungsprogramm. Wenn ihr mit der Maske der Liebenden die Leute anspricht, gibt es ein Herzteil.

Um 18 Uhr ist das Meeting zu Ende. Der Karneval findet auf jeden Fall statt, auch wenn der Bürgermeister meckert.

Aroma:

Die Mutter von Kafie macht sich so viele Sorgen um ihren Sohn, dass ihr der Appetit vergangen ist.

Bis zum zweiten Tag ist sie im Bürgermeisterhaus und spricht mit Toto. Ab dem dritten Tag wartet sie auf die Rückkehr ihres Sohnes.

1. Tag	18:00	2. Tag	18:00	letzter Tag	18:00

Sprecht sie als Link an. Wenn ihr bei der Suche helfen wollt, bekommt ihr Kafies Maske.

Gebt Aroma den Expressbrief in Kafies Zimmer. Dafür gibt es eine Flasche Chateau Romani.

Wenn ihr dem Briefträger den Express-Brief gegeben habt, bekommt ihr seinen Hut vor der Milchbar.

Herr Toto:

Er ist der Manager der Band „Die Indigo-Gos“.

Er ist im Bürgermeisterhaus, um Frau Aroma mitzuteilen, dass die Veranstaltung nicht stattfindet. Am Abend ist er in der Milchbar.

1. Tag	18:00	2. Tag	18:00	letzter Tag	18:00

Er besucht Frau Aroma. Wenn ihr ihn anspricht, erfahrt ihr, warum die Veranstaltung nicht stattfinden kann.

Mit der Romani-Maske besucht ihr die Milchbar und sprecht mit Toto. Stellt euch mit den Masken auf die Bühne und spielt die Melodien, die er sich wünscht.

Gorman:

Der Chef der Theatertruppe, die vor „Die Indigo-Gos“ in der „Latte“ auftreten sollte.

Er läuft in der Stadt herum, meckert, schläft, meckert ...

1. Tag	18:00	2. Tag	18:00	letzter Tag	18:00

Er übernachtet im Hotel und geht von dort aus zum Bürgermeisterhaus.

Er meckert in der Milchbar. Helft Toto, dafür gibt's Gormans Maske.

In der Nacht trinkt er Milch und schläft im Hotel.

Postbote:

Da er seinen Beruf liebt, läuft er nicht einfach weg, nur weil der Mond auf die Erde fällt.

Morgens sammelt er, mittags liefert er, und abends übt er. Keine Minute darf ungenutzt verstreichen. Und Expressaufträge erledigt er sofort.

1. Tag	18:00	2. Tag	18:00	letzter Tag	18:00

Kafie geht mit der Fuchs-Maske zum Briefkasten und wirft den Brief ein. Und der Postbote sammelt ihn ein und liefert den Brief an Anyu (im Gasthof).

Wenn ihr den Brief rechtzeitig einwerft, wird er am nächsten Morgen eingesammelt und im Waschsalon an Kafie geliefert. Jetzt ist der Waschsalon betretbar.

Wenn der Dieb nicht geschnappt wurde, müsst ihr den Erinnerungshänger Anyu geben. Dafür gibt es die Fuchs-Maske und den Brief, den der Briefträger sofort braucht. Und für diesen gibt es den Briefträger-Hut.

Er trainiert am Abend. Wenn ihr ihn jetzt besucht, könnt ihr sein Mini-Spiel mitmachen. Nehmt dafür die Hasenohren, dann seht ihr, wie viel Zeit vergeht. Bei Erfolg gibt es ein Herzteil.

Wenn ihr den Expressbrief für die Mutter nicht bekommen oder weitergegeben habt, dann ist der Briefträger in seinem Haus sehr unglücklich. Auf dem Bett liegt ein Brief, den er geschrieben hat.

Geschwister Rosa:

Die Tänzerinnen aus dem Gorman-Theater wissen nichts davon, dass die Veranstaltung nicht stattfindet.

Sie sind tagsüber im Gasthof und abends in der Stadt (W), wo sie Tänze üben.

1. Tag	18:00	2. Tag	18:00	letzter Tag	18:00

Am ersten und zweiten Tag besprechen sich die Damen im Gasthof und reagieren überhaupt nicht auf euch.

Sprecht die Damen am Abend vor dem Postamt mit der Kamaro-Maske an. Lasst sie euren Tanz lernen (♥)!



Auf einen Blick

Nintendo 64
Preis: ca. 100,- DM
Termin: November
Hersteller: Nintendo (Japan)
Vertrieb: Nintendo of Europe
Genre: Abenteuer

Fazit

Legend of Zelda:
Majora's Mask ist wie erwartet ein Meisterwerk. Die Story ist genial, das Zeitsystem bringt interessante Spielideen, die Musik wird nach wenigen Minuten mitgepfiffen. Während Anfänger schnell den Umgang mit der Steuerung lernen, sind auch *Ocarina of Time*-Veteranen sofort stärker gefordert. Einzig mit der Speicherung haben die Programmierer daneben gegriffen: Dass man stellenweise zwei Stunden Zeit mitbringen muss, um ein Level zu lösen, ist störend. Außerdem nervt, dass man bereits gelöste Aufgaben immer wieder angehen muss, um ein anderes Ereignis auszulösen.

Fun-o-Meter

no fun — Funny — Fun-tastisch

Profi-Meter

Einsteiger — Fortgeschrittene — Profi



6/00 Ausgabe
4,90 DM
40 - 65 / 4,90 str

fun
vision
magazin

funcolor



Super:

3 coole
Bilder zum
Aufstellen

Donald voll in Fahrt

Donald Duck Quack Attack



Brandheiß:
Der Game Boy
Advance

2 starke
Poster

Das Suchtspiel
jetzt auf dem GBC

Pokémon

TRADING CARD GAME



plus
Looney
Komplex

EXTRA:

3 coole
Aufsteller

Die neue
funcolor
jetzt
am Kiosk!

GAME BOY COLOR

HOLT EUCH DAS BESTE GBC-MAGAZIN!

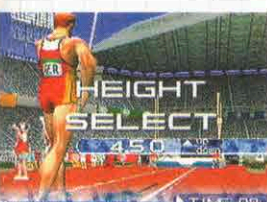
Alles über das Pokémon Trading Card Game
Alles über den Game Boy Advance
Die besten Games auf einen Blick



Int. Track and Field

Nintendo 64
Cheats

Um **Extra-Disziplinen** wie zum Beispiel den Stabhochsprung freizuschalten, gebt ihr folgenden Namen im Championship-Modus ein.
Montreal extra Disziplinen



Hoch hinaus: Mit unseren Tipps eine leichte Übung.

Die folgenden Namen gebt ihr im Trial-Modus ein, um die jeweiligen Modi freizuschalten.
Bronze-Modus Roma
Silber-Modus Munich
Gold-Modus Helsinki
Grüner Modus Mexico
Roter Modus Tokyo

Transformers Beastwars (US)

Nintendo 64
Tricks

Um als **Ravage oder Tigatron** zu spielen, wählt ihr Cheator an, haltet **Z** gedrückt und drückt **A**. Jetzt drückt ihr **►**, bis Ravage und Tigatron erscheinen.
Um als Starscream zu spielen, wiederholt ihr den Vorgang mit Waspinator.
Das Gleiche könnt ihr mit Tarantulas machen, um mit Blackarachnia zu spielen. Damit ihr mit Megatron X spielen könnt, müsst ihr ihn ohne ein „Continue“ besiegt haben. Um überhaupt gegen Megatron X antreten zu können, müsst ihr das Spiel mit Megatron durchspielen.

Wild Choppers

Nintendo 64
Tipps

Wenn ihr den **Debug-Modus** öffnen wollt, um dort zahlreiche Einstellungen vornehmen zu können, müsst ihr folgendes tun:
Wenn das „Push Start Button“-Screen erscheint, haltet **Z** gedrückt und gebt **►, ◄, ▲, ▼, A, B** ein.
Um ein Level frei zu wählen, haltet im „Press Start Button“-Screen **A** gedrückt.

Um einen Power-Chopper zu fliegen, haltet ihr im Hauptmenü **L + R + Z** gedrückt und drückt START, bevor ihr einen Chopper auswählt.

Battle Zone

Nintendo 64
Cheats

Damit ihr ein beliebiges Level anwählen könnt, haltet im Hauptmenü **Z** gedrückt und gebt dann **▲, ◄, ►, ▼** und START ein.
Für unendliche Munition haltet ihr im Hauptmenü **Z** gedrückt und gebt **L, R, L, R** ein.
Für unendliche Panzerung haltet ihr im Hauptmenü **Z** gedrückt und gebt **▲, ◄, ▼, ◄** ein.
Um einen schnelleren Panzer zu erhalten, haltet ihr im Hauptmenü **R + Z** gedrückt und betätigt die **▲**-Taste.

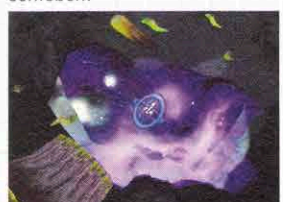


Sicher ins Gefecht könnt ihr mit unendlicher Panzerung

Asteroids Hyper 64

Nintendo 64
Cheat-Modus

Für den **Cheat-Modus** drückt ihr „Pause“ und haltet **L** gedrückt. Gebt jetzt **◄, ◄, B, A, ▲, ▼** und START ein.
Um das klassische Asteroids-Mini-Game zu spielen, müsst ihr in Zone 1, Level 15 auf den grünen, in Vektor-Grafik dargestellten Asteroiden schießen.



Dank der Cheats könnt ihr in alten Zeiten schweigen.

Excitebike 64

Nintendo 64
Cheat-Modus

Damit der **Cheat-Modus** freigeschaltet wird, haltet im Hauptmenü **L + ► + ▼** gedrückt und drückt **A**. Gebt dann folgende Codes im Cheat-Menü ein:

Alle Stunts	Trickster
Stunt-Bonus	Showoff
Unsichtbar	Invisirider
Große Köpfe	Blahblah



Über Stock und Stein: Mit unseren Tipps ein Leichtes.

Kleine Köpfe	Pinhead
Spiegel-Modus	Yadayada
Nacht-Modus	Midnight
Beat-this-Modus	Patwells

Ridge Racer 64

Nintendo 64
Tricks

Hier ein paar Tricks zum Rennspiel:
Beendet das „Ridge Racer Extreme Extra“-Rennen als Erster, um einen Level von Galaga 88 zu spielen. Zerstört alle vierzig Aliens und ihr bekommt das Galaga-Auto.
Um das sehr schnelle Caddy-Auto zu bekommen, fangt ein Rennen auf der ersten Strecke im Grand Prix-Modus an. Dreht gleich um und fahrt so lange gegen die Wand, bis ihr das Rennen rückwärts fahrt. Gewinnt das Rennen und ihr bekommt das Caddy-Auto.
Um das Crazy-Canuck-Auto zu bekommen, gewinnt das „Car Attack“-Rennen in Stage 8 im Spiegel-Modus.
Um das Pooka-Auto zu bekommen, müsst ihr den „Time Attack“-Rekord in Stage 7 brechen.
Damit ihr das 00-Auto bekommt, müsst ihr zu zweit spielen. Wählt im Team-Modus drei Teams auf Strecke sieben und gewinnt als Erster und Zweiter.
Wenn ihr 99 Runden im „Free Run“-Modus durchhaltet, bekommt ihr das Geister-Auto.

Bomberman 64 II

Nintendo 64
Tipps

Guardian-Stiefel
Nachdem ihr in Starlight die Blitz-Bomben bekommen habt, geht ihr zurück zum Start. Geht ins nächste Gebiet und drückt an der Stelle, wo vorher die goldene Statue war. Ihr kommt jetzt in einen Raum, in dem ihr mit der Blitz-Bombe

die Plattform zerstören müsst. Jetzt habt ihr für immer die Guardian-Stiefel, mit denen ihr die Bomben treten könnt.
Guardian-Weste
Um die Guardian-Weste zu behalten, geht nach Aquanet und benutzt eine Erd-Bombe an den drei Säulen beim Eingang. Geht durch die geheime Tür und zerstört die Plattform mit einer Blitz-Bombe.
Damit ihr den Helm behalten könnt, geht nach Neverland ans Ende des Lava-Streifens. Benutzt eine dunkle Bombe und eine Tür öffnet sich. Benutzt eine Eis-Bombe, um die Lava vor euch einzufrieren. Geht durch die Tür und zerstört die Plattform mit einer Blitz-Bombe.

Top Gear Overdrive

Nintendo 64
Tipps und Tricks

Wir machen euch das Auto-Sammeln mit unseren Tricks etwas leichter. Wollt ihr alle Standard-Fahrzeuge besitzen, wählt die folgenden Optionen der Reihe nach mit dem Analog-Stick an



PS-Monster für das N64.

und bestätigt immer mit **Z**: „Credits“, „Championship“, „Championship“, „Versus“. Um das erste Bonus-Auto zu bekommen, macht ihr dasselbe in der Folge: „Credits“, „Versus“, „Setup“, „Championship“, „Versus“, „Versus“. Den zweiten Bonus-Wagen gibt es mit der Kombination: „Championship“, „Credits“, „Versus“, „Setup“, „Versus“, „Championship“, „Setup“, „Credits“. Den dritten Bonus-Renner bekommt ihr mit: „Versus“, „Versus“, „Championship“, „Credits“, „Championship“, „Versus“, „Championship“, „Credits“, „Setup“, „Versus“, „Versus“. Wollt ihr den Müllwagen fahren, müsst ihr folgende Reihe eingeben: „Setup“, „Versus“, „Championship“.

TIPPTIME

Hotlines

Und für den Fall der Fälle: die Hotline-Nummern der wichtigsten Spielehersteller.

Acclaim
089 / 32 940 600
14-19 Uhr

Electronic Arts
02408 / 94 05 55
Werktags von
9.30-17.30 Uhr

Eidos Interactive
0190 / 51 00 51
Mo. bis Fr. 11-13 und
14-18 Uhr

NBA Live 2000

Nintendo 64

Michael Jordan

Besiegt ihr Michael

Jordan im 1:1-Match, ist er auf der Liste der freien Spieler wählbar.

Wenn ihr Isiah Thomas freischalten wollt, müsst ihr im Superstar-Modus 15 Steals schaffen.

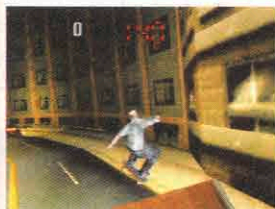
Tony Hawk's Pro Skater

Nintendo 64

Tricks

Gebt folgende

Kombinationen im Pausen-Schirm ein, während ihr **L** gedrückt haltet:



Ein Skater-Traum: Die ganze Straße gehört euch!

Alle Tapes

○, □, △, ○, ○, □, □, □

Schnelle Specials

△, □, ○, ○, △, □, □, □

Perfekte Balance

○, ○, □, ○, ○, △, △, □

Stats auf 13 erhöhen

○, □, □, △, □

10-maliger Trick-Multiplikator

□, □, △, □, △, □, □, □

Zeitlupen-Modus

□, □, △, ○, ○, □

Mädchen-Bild

□, ○, ○, □, ○, ○, ○, ○

Turbo-Modus

□, △, □, □, △, □

Um als Officer Dick zu spielen, müsst ihr im Karriere-Modus mit einem beliebigen Skater 30 Tapes gesammelt haben.

Und hier kommen die Special-Moves aller Skater, die ihr ausführen könnt, wenn eure Special-Anzeige blinkt.

Andrew Reynolds:

Backflip

△, □, ○

Heelflip Bluntslide

□, □, △

Triple Kickflip

□, □, □

Bob Burnquist

One Footed Smith

□, □, △

Backflip

△, □, ○

Burntwist

□, □, △

Bucky Lasek

Fingerflip Airwalk

□, □, ○

Varial Heelflip Judo

□, △, □

Kickflip McTwist

□, □, ○

Chad Muska

Frontflip

□, □, ○

360 Shove-it rewind

□, □, □

One Footed 5-0 Thumpin'

□, □, △

Elissa Steamer

Backflip

△, □, ○

Judo Madonna

□, □, ○

Primo Grind

□, □, △

Geoff Rowley

Darkside Grind

□, □, △

Backflip

△, □, ○

Double Hardflip

□, □, □

Jamie Thomas

Frontflip

□, □, ○

540 Flip

□, □, □

One Footed Nosegrind

△, △, △

Kareem Campbell

Frontflip

□, □, ○

Kickflip Underflip

□, □, □

Casper Slide

△, □, △

Officer Dick

Yeehaw Frontflip

□, □, ○

Assume the position

□, □, ○

Neckbreak Grind

□, □, △

Rune Glifberg

Kickflip McTwist

□, □, ○

Christ Air

□, □, ○



Wahnsinns-Tricks auf dem Board ohne Verletzungsgefahr.

Front Back Kickflip

△, □, □

Tony Hawk

360 Flip to mute

□, □, □

540 Board Varial

□, □, □

Kickflip McTwist

□, □, ○

The 900

□, □, ○

Castlevania Legacy of Darkness

Nintendo 64

Tricks

Wollt ihr als Henry

spielen, müsst ihr mit Cornell durchspielen und nach den Credits abspeichern. Dann ladet das gespeicherte Spiel, um als Henry zu spielen.

Henry muss in sieben Tagen sieben Kinder retten. Wenn ihr das schafft und speichert, könnt ihr mit Reinhardt aus *Castlevania 64* spielen.

Um gegen den geflügelten



Abwechslung bei der Monsterjagd dank neuer Charaktere.

Dämon Renon

kämpfen zu können, müsst ihr im Spiel Gegenstände im Wert von 30.000 Goldstücken gekauft haben.

Neben Cornell könnt ihr mit zwei anderen Helden spielen.



WWF Wrestlemania 2000

Nintendo 64

Verschiedene Wrestler

Wenn ihr mal etwas Abwechslung bei den Wrestlern und Tag-Teams wollt, haltet euch an diese Tricks:

Um Jim Ross und Jerry Lawler freizuschalten, müsst ihr bis zum „WWF World Championship“-Match kommen.

Um mit Stephanie McMahon zu spielen, beginnt ein „Road to Wrestlemania“-Spiel mit Test. Nach ein paar Matches wird Stephanie sich zu ihm gesellen. Ab da ab könnt ihr sie auch einzeln anwählen.

Damit ihr mit Paul Bearer spielen könnt, fangt ein „Road to Wrestlemania“-Spiel mit dem Undertaker an. Paul Bearer wird dann nach ein paar Matches auftauchen.

Wenn ihr den „WWF Heavyweight“-Gürtel beim „Summer Slam“ gewinnt, könnt ihr als Dude Love kämpfen.

Schafft ihr es, den „WWF Hardcore“-Titel drei Mal hintereinander zu verteidigen, wird Cactus Jack spielbar.

Schließt ihr den „Road to Wrestlemania“-Modus erfolgreich ab und gewinnt den Titel, fordert euch Shawn Michaels heraus. Besiegt ihn, und er wird spielbar.

Wenn ihr mit Stone Cold Steve Austin durchspielt, wird der „Smoking Skulls“-Gürtel freigeschaltet.

Damit die Headbangers ihren Auftritt bekommen können, müsst ihr Chaz so editieren, dass er Trashers Kleidung trägt und MOSH heißt. Gebt ihm die Musik und das Video der Headbangers. Jetzt tauchen die beiden immer zusammen in einem Tag-Team-Match auf.

Damit ihr beim „Summer Slam“ um den Titel kämpfen könnt, müsst ihr das „King of the Ring“-Turnier gewinnen.

Um den „WWF Wrestlemania“-Titel zu bekommen, müsst ihr den „Royal Rumble“ gewinnen. Selbst wenn ihr schon der Champ seid, müsst ihr den „Royal Rumble“ gewinnen, sonst nimmt euch Vince McMahon den Titel wieder ab.

Auch euer Manager kann in den Kampf eingreifen. Dazu müsst ihr auf dem dritten Joypad **A** + **B** + **Z** gedrückt halten. Dies geht jedoch nicht im Tag-Team-Modus.

Um andere Kostüme zu sehen, drückt beim Auswählen der Kämpfer **C** oder **□**.

Um eine Waffe zu bekommen, geht an die Absperrung, dreht euch zum Publikum und drückt **A**.

Damit euer Wrestler seinen Finishing-Move macht, müsst ihr den Analog-Stick kreisen, wenn die Spirit-Anzeige auf Special steht.

Wollt ihr euren Gegner mal so richtig demütigen, müsst ihr ihn mit seinem eigenen Finishing-Move besiegen. Das geht, wenn ihr euren Gegner festhaltet, während eure Attitude-Anzeige blinkt. Dann drückt den Analog-Stick in eine beliebige Richtung und drückt gleichzeitig **A** + **B**.

Hotlines

Nintendo of Europe

0190 / 00 00 00

Werktags von 13-19 Uhr

Take 2 Interactive

0 18 05 / 21 73 16

Werktags von 12-20 Uhr

Ubi Soft

0190 / 88 24 12 10

Werktags von 11-24 Uhr

Roadsters

Nintendo 64

Cheats

Folgende Cheats funktionieren, indem ihr einen beliebigen Charakter den jeweiligen Namen gebt:



Schnittige Flitzer auf dem N64.

Alle Divisionen	„Trophies“
Alle Klassen	„Gimme ALL“
250.000\$	„fastBUCKS“
1.000.000\$	„EasyMoney“
Hohe Stimmen	„Smurfing“
Sicht von oben	„Chopper“
Kleine Autos	„CarRadio“
Schwebe-Autos	„Skywalker“
Große Reifen	„BigWheels“
Hochauflösend	„Extra rez“
Spiegelverkehrt	„Anyway“

F-1 Pole Position

Nintendo 64

Bonus-Auto

Nachdem ihr Weltmeister geworden seid, haltet im „Now loading the data from controller pack“-Bildschirm **A** + **B** gedrückt. Die 96er Forti-Renner sind jetzt durch Ubi Soft-H-RA-V12-Wagen ersetzt. Wollt ihr unbegrenzten Sprit, stellt eure Benzin-Ladung vor dem Rennen auf 10%. Ihr verbraucht jetzt keinen Tropfen mehr.

Army Men

Game Boy Color

Passwörter

Kommt ihr mal nicht weiter, benutzt unsere Level-Passwörter.

Alpine: Construction

Secure Region	Mörser, Jet, Gewehr, Jet
Get the Tank	Heli, Jeep, Granate, Panzer
Sack the Base	Gewehr, Heli, Heli, Jeep
Final Assault	Mörser, Heli, Gewehr, Jeep
Victory	Jet, Panzer, Jet, Gewehr

Alpine: Prison Camp

Assault Prep	Gewehr, Panzer, Heli, Jeep
Assault Start	Gewehr, Mörser, Jet, Mörser
Destroy Camp	Mörser, Gewehr, Granate, Mörser

Escape

Jet, Gewehr, Granate, Gewehr
Alpine: Winding River
Patrol

Mörser, Mörser, Granate, Gewehr

Defense
Heli, Granate, Jeep, Gewehr

Radar Round Up
Jeep, Mörser, Gewehr, Gewehr

House Call
Heli, Jeep, Granate, Jet

Moving on
Jet, Panzer, Mörser, Jeep

Desert: Cactus Flats

Caution
Granate, Gewehr, Heli, Jeep

En route
Jeep, Heli, Heli, Jeep



Stürmt die feindliche Basis und hisst die Siegesflagge!

Clean Up

Gewehr, Granate, Gewehr, Granate

Desert: Case Flats

Enter Town
Gewehr, Heli, Jeep, Gewehr

To the bank
Granate, Granate, Heli, Heli

Stop the Tans
Gewehr, Jeep, Gewehr, Heli

Tans's HQ
Jeep, Jeep, Granate, Gewehr

Desert: Winding Canyon

Find that jeep
Gewehr, Jet, Jeep, Heli

Clear Patrols
Panzer, Heli, Jeep, Gewehr

Clear the radar
Mörser, Panzer, Heli, Jeep

Play it again
Gewehr, Heli, Panzer, Mörser

To the Helipad
Gewehr, Mörser, Gewehr, Heli

WWF Wrestlemania 2000

Game Boy Color

Passwörter

Hier kommen die Passwörter

für die einzelnen Kämpfer und ihre jeweiligen Gegner:

Für Billy Gunn

Gegner	Passwort
Road Dogg	PJH!
Val Venis	PJHT
Jeff Jarrett	PJKB
Shawn Michaels	PJM6

Big Boss Man

Ken Shamrock	PJRW
The Big Show	PJSS
Shawn Michaels	PJWZ
Triple-H	PJXC
X-Pac/Ken Shamrock	PJZX
Steve Austin	PJ18
Undertaker	PJ3P
Kane	PJ59
The Rock	PJ7N
Mankind	PJ1C
Kane	PKBY
The Big Show	PKDY

Für Steve Austin

Ken Shamrock	CSD7
Jeff Jarrett	CSGQ
Road Dogg	CSK8
X-Pac	CSL3
Billy Gunn	CSP6
Val Venis	CSQS
Big Boss Man	CSTP
X-Pac	CSVW
Triple-H	CSX9
Shawn Michaels	CSOT
Big Show	CS25
Kane	CS4L
Mankind	CS66
The Rock	CS8K
The Undertaker	CS19
Mankind	CTCV
Big Boss Man	CTFV

Für The Rock

Ken Shamrock	FSDM
Jeff Jarrett	FSH4
Road Dogg	FSKN
X-Pac	FSLH
Mr. Ass	FSPL
Val Venis	FSR6
Big Bossman	FSS3
X-Pac	FSW9
Triple-H	FSXP
Shawn Michaels	FSZ7
Big Show	FS2K
Kane	FS30
Mankind	FS6L
Undertaker	FS7Z
Steve Austin	FS1P
Mankind	FTB8
Big Boss Man	FTD8

Für den Undertaker

Val Venis	2BDM
Road Dogg	2BH4
X-Pac	2BKN
Billy Gunn	2BLH
Ken Shamrock	2BPL
Big Boss Man	2BRN
Shawn Michaels	2BS3
Billy Gunn	2BW9
Triple-H	2BKP
Kane	2B2K
The Big Show	2B30
Mankind	2B6L
The Rock	2B7Z
Steve Austin	2B1P
Mankind	2CB8
Shawn Michaels	2CD8

Yoda Stories

Game Boy Color

Passwörter

Unsere Passwörter

bringen alle Jedis ins nächste Level:

2	XKJ
3	GJP
4	TDM
5	WTM
6	ZBV
7	QTC
8	TGR
9	VDP
10	BFG
11	FNJ
12	STJ
13	FTG
14	BLP
15	YSF

Worms Armageddon

Game Boy Color

Passwörter

Auch schwer bewaffnete Würmer brauchen einmal Hilfe.

Level: Passwort:

Jungle: rosa Wurm, Bananabomb, Skelett-Wurm, rosa Wurm

Cheese: rosa Wurm, Bananabomb, blauer Wurm, Dynamit

Medical: Skelett-Wurm, blauer Wurm, Bananabomb, Bananabomb

Desert: roter Wurm, rosa Wurm, Skelett-Wurm, blauer Wurm

Tools: Bananabomb, rosa Wurm, rosa Wurm, blauer Wurm

Egypt: Skelett-Wurm, rosa Wurm, roter Wurm, Bananabomb

Hell: rosa Wurm, blauer Wurm, roter Wurm, Dynamit

Treehut: roter Wurm, Skelett-Wurm, Dynamit, blauer Wurm

Garden: Bananabomb, roter Wurm, Skelett-Wurm, Dynamit

Snow: Dynamit, rosa Wurm, blauer Wurm, blauer Wurm

Constryd: rosa Wurm, rosa Wurm, Bananabomb, Bananabomb

Pirate: Dynamit, blauer Wurm, Dynamit, Skelett-Wurm

Fruit: Skelett-Wurm, roter Wurm, Bananabomb, Skelett-Wurm

Alien: Dynamit, blauer Wurm, roter Wurm, roter Wurm

Circuit: roter Wurm, Dynamit, Dynamit, Dynamit

Medieval: blauer Wurm, Dynamit, Skelett-Wurm, blauer Wurm

Turok: Rage Wars

Game Boy Color

Cheat und Passwörter

Alle Waffen bekommt

ihr, wenn ihr als Passwort 5lm2fb eingibt.

Die Passwörter zu den Leveln lauten:

Easy:

2	K14QF4
3	3T5L31
4	SMJ54M

Medium:

2	3MQTL1
3	Z1KMQ1
4	2TQCMR

Hard:

2	DT5JV1
3	2F5QZM
4	MQ5LRS

Street Fighter Alpha

Game Boy Color

Akuma

Wollt ihr gegen Akuma

kämpfen, befolgt diesen Tipp: Wenn ihr im Arcade-Modus zwischen AUTO und MANUAL wählen könnt, tut dies mit **A** + **B**. Haltet die Knöpfe gedrückt, bis der Kampf losgeht. Jetzt kämpft ihr gegen Akuma.

Wollt ihr gegen Bison kämpfen, müsst ihr dasselbe tun und noch SELECT drücken.

Rampage 2 Universal Tour

Game Boy Color

Neue Figuren

Etwas Abwechslung in

die **Zerstörungstour** bringen vier neue Charaktere, die ihr mit folgenden Passwörtern bekommt:



Wolltet ihr nicht auch mal alles kaputt hauen?

George	SM14N1230
Lizzie	S4VRS4560
Myukus	NOT3T3210
Ralph	LVPVS7890

Battletanx: Global Assault

Nintendo 64

Passwörter

Hier habt ihr einige nützliche Passwörter

für Battletanx:

Alle Waffen

RCKTSRDGLR

Die Brandon-Gang

NNKNHCKS

Bonus-Level

WRDRB

Die Custom 1-Gang

TRDDYBRRKS

Unzerstörbarkeit

HPPYHPPY

Levelauswahl

80DYS

Wollt ihr euren Panzer selbst zerstören, haltet alle vier C-Tasten gedrückt.

Earthworm Jim 3D

Nintendo 64

Kleiner Jim

Einen lustigen Cheat

könnt ihr erleben, wenn ihr im Titel-Bildschirm **Z** gedrückt haltet und **A**, **B**, **X** eingibt. Fangt ein neues Spiel an und ihr habt einen Mini-Jim.



Jim ganz klein? Probiert unseren Cheat!

Army Men: Sarge's Hero

Nintendo 64

Passwörter

Wir machen es euren Plastiksoldaten leichter.

Alle Multi-Player Figuren

VRCLN

Alle Waffen

NSRLS

Und hier kommen die Level-

Passwörter:

Attack	LNLGRMM
Spy Blue	TRGHTR
Bathroom	TDBWL
Riff	MSTRMN
Forest	TLLTRS
Hoover	SCRDCT
Thick	STPDMN
Snow	BLZZRD
Shrap	SRFPNK
Fort Plasto	GNRLMN
Scorch	HTTTRT
Showdown	ZBTSRL
Sandbox	HTKTTN
Kitchen	PTSPNS
Living Room	HXMSTR
The Way Home	VRCLN

Godzilla: The Series

Game Boy Color

Level-Passwörter

Auch für Godzilla haben

wir alle Level-Passwörter:

2	NCFRGJBBK
3	DMTFLSBFQM
4	PKDJMPLNPS
5	KDQLHRNDCN
6	DQSPCFPFJR

Rats

Game Boy Color

Passwörter

Passwörter zu allen 75

Leveln:

2	WYH4TFGR9J
3	MMQ1DXLT5
4	C7CDSFVRTQ
5	CW6F2FBLPG
6	LBBWQVDJJR
7	WRGSCD8QPN
8	BWBK8CBQQ4
9	4XLG-WJRD3
10	M1CS4YNKKW
11	5YMJFYJBC3
12	5TWKTYJCF7
13	CD588DDJ5L
14	BJR9XBL54Q
15	5VLDPYJ8W?
16	WV4M3FRQKD
17	WDP6PDRM-N
18	VMF7YB9BND
19	BW7Z2CMKS8
20	VXXSTCRBD2
21	W8M-TF1MPX
22	CT3L4DWQ5B
23	MCVRJXPB7W
24	M12?BYFG7H
25	CXCPSFMJ3G
26	VD5H7BRQQ2
27	BWTTZCMM48
28	VWYMTClNN?
29	V6D61B9SJN
30	BR5GGBMYSG
31	VW1TFC2GX-
32	4TRZ1VQDDK
33	5DYHMXZN5S
34	4Y4J1WZKJ3
35	M6R-DYBNMV
36	5BJDYXZSYS
37	WCY39D2T7P
38	L8NGVWBTJ5
39	MWH2VY4HF1
40	4JC-CVZPBT
41	L1CWSWVMJ5
42	BMJ2BBNTVG
43	M-?YSYBCYW
44	W3NBFF2DPJ
45	VQ2C5BJYX7
46	4W1WRW9GXJ
47	B7S??CPKDM
48	C2FBZDPTT4
49	VT?6KC-BLN
50	4ZYT3VRC8X
51	VKLSTCTKNS
52	B4?LJBYCXV
53	W2VCKDTHPJ
54	MSXT4Y5DRB
55	43WCTVRT66
56	WWTK-DKB7-
57	L-1GZVWN?W
58	W9HN5D3CRX
59	M5DKJX5CKW
60	5QJ5FY179J
61	BGJ48CGCXQ
62	LB1?8WSC2M
63	LS84SW2CBG
64	57MWWX6R7X
65	MZ36JXJMM8
66	WXMLTDVNFD
67	WZ?MPD4NRJ
68	BVJDZBZQQG
69	4MZL1WDP86
70	CVNJGDZJW8

71 VNYVYCBSQJ

72 VDFDPCVRQS

73 V5SF1BBL6Y

74 MC256Y2K1H

75 CQFTZFFQ75G

WinBack: Covert Operations

Nintendo 64

Tricks

Ihr könnt jedes Level im

Trial-Modus direkt anwählen. In den Trial-Modus kommt ihr, wenn ihr im „Press Start“-Bildschirm schnell folgende Kombination eingibt:



Agentenleben leicht gemacht – dank nützlicher Cheats!

A, **A**, **A**, **B**, **B**, **B**, **A**, **A**, **A**. Haltet **B** gedrückt und drückt START.

In den Sudden Death-Modus, in dem ein Schuss zum Töten reicht, kommt ihr mit folgender Kombination:

A, **B**, **A**, **B**, **A**, **B**, **A**, **B**. Haltet **A**

gedrückt und drückt START.

Wollt ihr alle Multi-Player-Figuren haben, gebt diese Kombination ein:

A, **A**, **A**, **B**, **B**, **B**, **A**, **A**, **A**. Haltet **A**

gedrückt und drückt START.

Wollt ihr unendlich viel Munition im Story-Modus, ladet mit **B** nach, wenn die Pistolen-Munition leer ist.



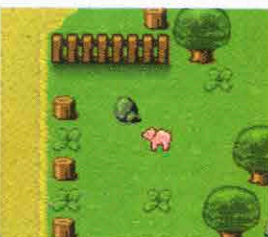
Babe and Friends

Game Boy Color

Level-Passwörter

Noch mehr Passwörter:

2	BOB
3	RN6
4	G5M
5	RM1
6	N6W
7	TYQ



Ui! Ein Schäfer-Schwein!

Top Gear Rally 2

Nintendo 64

Cheats

Gebt folgende Cheats

im Titel-Screen ein:

Kein Schaden

L, Z, START, A, A

100.000 Credits im Van

L, Z, START, L, L

Alle Meisterschaftspunkte

L, A, Z, L, L

Schnelle Beschleunigung

Z, A, L, A, A

Andere Sicht

Z, A, R, A, A

Fette Welt

Z, A, L, A, A

Dünne Welt

Z, A, R, A, A

Welt auf dem Kopf

A, Z, START, A, Z

Vulkan-Welt

A, Z, R, L, Z

Hüpfende Autos

A, A, R, A, A

Riesen-Reifen

A, Z, R, Z, Z

Weiche Reifen

R, A, START, Z, Z

Hochauflösende Grafik

A, A, Z, L, L

(Dieser Cheat geht jedoch nur, wenn ihr ein Expansion-Pack habt.)

Mario Party 2

Nintendo 64

Tricks

Nützliche Tipps zur zweiten Mario Party.

Bowser Land: Für jeden Charakter, mit dem ihr alle fünf



Marios zweite Party bietet mit unseren Tricks noch mehr Spielmöglichkeiten.

Bretter durchspielt, bekommt ihr einen Superstern. Mini-Game-Extras: Kauft die Hälfte der Mini-Spiele von Woody, um die Mini-Games-Arena zu bekommen. Gewinnt den Bowser Land-Kurs und ihr bekommt mehr Spiel-Modi. Kauft alle Mini-Spiele von Woody ab und ihr bekommt den Mini-Game-Coaster, mit

dem ihr alle Spiele als Abenteuer hintereinander spielen könnt.

Mystical Ninja 2

Nintendo 64

Unendliche Leben

Wollt ihr ewig leben, dann kauft im Restaurant Sushi. Ihr bekommt ein Extra-Leben und könnt im Inn abspeichern. Macht dann einen Reset, und ihr habt wieder 100 Münzen. Geht wieder ins Restaurant und kauft Sushi. Wiederholt dies, bis ihr genug Leben habt.

Perfect Dark

Nintendo 64

Cheats und Tricks

Wir sagen euch, wie ihr an die vielen Extras kommt:

„Mr. Blondes Revenge“-Mission könnt ihr spielen, wenn ihr sämtliche Solo-Missionen auf allen Schwierigkeitsgraden geschafft habt.

Die „Duell“-Mission könnt ihr spielen, wenn ihr alle Waffen gesammelt habt und auf dem Schießstand mindestens Bronze für jede Waffe erreicht habt.

Wollt ihr den „Perfect Darkness“-Schwierigkeitsgrad spielen, müsst ihr alle Missionen auf der „Perfect Agent“-Stufe geschafft haben.

Wollt ihr unverwundbar sein, schließt im „Area 51“-Level die „Escape“-Mission in weniger als 3 Minuten und 50 Sekunden auf der „Agent“-Stufe ab.



Joanna Dark: eine Frau wehrt sich!

Wollt ihr alle Waffen haben, schließt im „Skedar Ruins“-Level den „Battle Shrine“-Teil in weniger als 5 Minuten und 31 Sekunden auf der Perfect Agent-Stufe ab.

Wollt ihr unendlich viel Munition, beendet den „Exploration“-Teil im „Pelagic LL“-Level in weniger als 7 Minuten, 7 Sekunden auf der „Special Agent“-Stufe.

Die Hurricane-Fäuste bekommt ihr, wenn ihr im „dataDyne „Central“-Level den „Extraction“-Abschnitt in weniger als 2 Minuten und 3 Sekunden auf der Agent-Stufe meistert.

Die Unsichtbarkeits-Tarnung bekommt ihr, wenn ihr im „G5 Building“-Level die „Reconnaissance“-Mission in weniger als 1 Minute und 30 Sekunden auf der Agent-Stufe schafft.

Wollt ihr als Elvis spielen, müsst ihr im „Area 51“-Level den „Rescue“-Abschnitt in weniger als 7 Minuten und 59 Sekunden auf der „Perfect Agent“-Stufe schaffen.

In den DK-Modus kommt ihr, wenn ihr im „Chicago“-Level den „Stealth“-Teil auf allen Schwierigkeitsgraden schafft.

Löst ihr im „Carrington Institute“-Level den „Defense“-Teil in weniger als 1 Minute, 45 Sekunden, bekommt ihr den Super-Schild.

Die Psychosis-Gun gibt es, wenn ihr im „Chicago“-Level die „Stealth“-Mission in weniger als 2 Minuten auf der „Perfect Agent“-Stufe meistert.

Trents Magnum bekommt ihr, wenn ihr im „Crash Site“-Level den „Confrontation“-Teil in weniger als 2 Minuten und 50 Sekunden auf der „Agent“-Stufe schafft.

Wollt ihr mit den klassischen Waffen PP9I, CC13, KLO1313, KF7 Special, ZZT, DMC und RC-P45 spielen, müsst ihr auf

dem Schießstand mit jeder Waffe Gold gewinnen.

Wollt ihr Elvis wie in einem Jump'n'Run mit einem Sprung erledigen, müsst ihr Elvis im Skedar-Raumschiff finden und ihn zum Fahrstuhl bringen. Fahrt als Erster hoch, seht runter und springt dann auf Elvis.

Wollt ihr die Fernzünder-Minen detonieren lassen, ohne erst den Modus zu wechseln, haltet **A** + **B** gedrückt.

Wenn ihr mit der Slayer-Rakete knapp am Ziel vorbei schießt, drückt **Z**. Sie explodiert dann sofort und richtet noch genug Schaden an. Ihr könnt die Rakete auch verlangsamen, indem ihr **B** drückt.

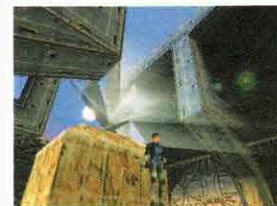
Wollt ihr eure Waffen schneller nachladen, wechselt einfach immer eine Waffe zurück und wieder vor, wenn sie leer ist. So spart ihr eine ganze Menge Zeit.

Ein sehr nützlicher Trick, der es euch erleichtert, Feinde zu treffen, euch selbst aber zu einem schweren Ziel macht, ist die Kreisel-Taktik. Drückt den Analog-Stick nach rechts und gleichzeitig **Z**. Übt diese Bewegung an einer Kiste.

Wenn ihr nur noch sehr wenig Energie habt und die Situation aussichtslos erscheint, bewaffnet euch mit einer Granate, indem ihr **Z** gedrückt haltet. Rennt auf den nächsten Gegner los, um ihn mit ins Verderben zu reißen.

Wenn ihr getarnt seid, solltet ihr nicht schießen, weil dann die Tarnung ausgeschaltet wird. Benutzt statt dessen das Kampfmesser, um unentdeckt Schaden anzurichten.

Je größer ein Charakter ist, desto schneller rennt er im Spiel. Der beste Charakter für den Multi-Player-Modus ist ein Maian-Soldat mit Biotech-Kopf.



In Perfect Dark steckt viel Spaß. Unsere Tricks helfen dir, alles rauszuholen.

Wenn ihr zwei Waffen zugleich haltet, richtet ihr nicht nur den doppelten Schaden an, sondern ihr selbst werdet auch doppelt so schwer getroffen.

In einem Multi-Player-Spiel gebt ihr den computer-gesteuerten Mitspielern Anweisungen, indem ihr **A** gedrückt haltet und **Z**, **Z** drückt. Ihr könnt dann zwischen verschiedenen

Befehlen wählen.

Ihr könnt die Endsequenz des Spiels auch in Röntgen- oder Nachtsicht erleben, wenn ihr diese kurz vor Ende aktiviert habt. Ebenso ist es möglich, das Ende unsichtbar zu erleben, wenn ihr vorher die Tarnung aktiviert.

Ein lustiges Detail im Spiel ist, dass ihr in jedem Level ein Stück Käse findet, das absolut nichts mit der Mission zu tun hat.

Mario Tennis

Nintendo 64

So gewinnt ihr!

Hier erfahrt ihr alles über die Stärken und Schwächen der einzelnen Charaktere und die besten Taktiken, wie ihr am schnellsten zum Sieg kommt.

Baby Mario ist verflüxt schnell! Sowohl an der Grundlinie wie auch am Netz ist er gleichermaßen gut. Mit schnellen Returns könnt ihr eure Gegner ganz leicht in die Röhre gucken lassen. Aufgrund seiner Größe und Reichweite stellt er aber kein Problem dar, wenn ihr die Bälle über seinen Kopf in die Ecken spielt.

Birdo ist einer von der schnellen Truppe. Mit ihm müsst ihr nur alle Bälle zurückschlagen, und schon kommen eure Gegner aus der Puste. Um ihn auszuschalten, haut ihr ihm die Bälle um die Ohren, bis es kracht.

Boo hat einen der besten Aufschläge. Wenn ihr gut genug seid, könnt ihr den Ball sogar richtig schön anschneiden. Ansonsten gilt: Immer schön hinten bleiben, um die Bälle alle zu erwischen. Als Gegner lässt sich Boo am einfachsten mit schnellen Bällen ausspielen.



Gut ausholen: Um die Bälle mit Volldampf zurück zu pfeffern, müsst ihr lange ausholen. Denkt aber daran, dass ihr euch nicht bewegen könnt, solange ihr ausholt.

Daisy ist recht schnell, gut am Netz und sie hat Dampf unter der Haube. Am besten spielt ihr eure Gegner einfach aus. Um dasselbe mit Daisy zu tun, lockt ihr sie ans Netz vor und haut dann den Ball über ihren Kopf weg.

Donkey Kong hat die Kraft der Banane und Arme wie zwei Palmen! In der Mitte des Feldes platziert, erwischt er fast jeden Ball und kann seine Gegner damit fast durchlöchern. Um gegen den Riesenaffen zu gewinnen, müsst ihr ihn einfach nur schön rennen lassen, bis er dem Ball nicht mehr hinterher kommt.

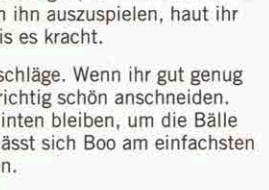
Donkey Kong Jr. ist für seine Familienverhältnisse ungewöhnlich schnell, hat dafür aber etwas von der üblichen Kraft eingebüßt. Nutzt einfach seine Geschwindigkeit aus, um eure Widersacher vom Platz zu fegen. Um die kleine Bananenschleuder zu besiegen, solltet ihr ihn ans Netz holen und den Ball über seinen Kopf spielen. Ein gezielter Schuss auf seine Nase hilft aber auch oft weiter. Er ist erst verfügbar, wenn ihr alle Turniere der Doppelmeisterschaft gewonnen habt.

Luigi ist etwas stärker, aber dafür auch langsamer als Mario. Alles in allem ist er aber einer der Charaktere, die sich am leichtesten spielen lassen. Bleibt einfach am Ball dran und wartet, bis euer Gegenüber einen Fehler macht. Als Gegner ist er allerdings nicht zu unterschätzen! Auch hier gilt: Wer zuerst einen Fehler macht, hat den Punkt verloren.

Mario ist der wohl ausgewogenste Charakter. Spielt von der Grundlinie aus, um eure Gegner nieder zu machen. Als Gegner ist er recht einfach zu besiegen: Geht vor ans Netz und schmettert den Ball direkt in sein Gesicht!



Platzaufteilung: Im Doppel solltet ihr immer einen Spieler vorne und den anderen hinten stehen haben, damit ihr auch jeden Ball erwischt.



Bowser ist einer der stärksten Cracks, dafür aber ziemlich langsam. Ihr müsst also vorher abschätzen, wo der Ball hingeht, könnt ihn dann aber mit Karacho zurückschmettern. Bleibt also am besten möglichst in der Mitte des Platzes stehen, dann habt ihr so gut wie gewonnen. Als Gegner ist Bowser nicht zu unterschätzen! Wenn ihr aber immer schön von der einen in die andere Ecke spielt, dürfte auch er kein Problem mehr sein.



Der Mario Bros. Court: Um hier zu spielen, müsst ihr den Mushroom Cup mit Mario gewinnen.

Paratroopa ist wohl der am besten zu steuernde Charakter. Durch seine Geschwindigkeit hat er es oft sehr leicht, seine Gegner auszuschalten. Wenn ihr ihn als Gegenüber habt, bringt ihn einfach mit langen Bällen aus seinem Rhythmus. So gehen ihm schnell die Federn aus.

Peach ist, anders als man vermuten könnte, alles andere als zart besaitet. Sie ist richtig flott auf den Beinen und hat auch ordentlich Power in den Armen. Am Netz ist sie fast unbesiegt. Um sie aber dennoch als Verliererin vom Platz zu schicken, müsst ihr den Ball hoch über ihren Kopf spielen oder mit voller Kraft in die andere Ecke schmettern.

Shy Guy ist einer der besten Charaktere. Er ist in allem etwas besser als der Durchschnitt und kann dazu auch noch von der Grundlinie zum Netz und wieder zurück laufen, ohne dass er einen Ball verpasst. Mit ihm zu gewinnen ist also



Aufschlag: Wenn ihr ordentlich ausholt und genau im richtigen Moment zuschlagt, wird euer Aufschlag besonders heftig.

Toad ist der König des Aufschlags, sonst aber eher ein durchschnittlicher Spieler. Hier gilt: Aufschlag punkten oder warten, bis der Gegner einen Fehler macht. Ihn zu besiegen ist relativ einfach: Haltet ihn hinten an der Grundlinie und haut ihm dann vom Netz aus die Bälle um die Ohren.

Waluigi ist ein extrem guter Tennisspieler: höllisch schnell, sehr große Reichweite und eine verflüxt gute Technik. Wenn ihr mit ihm spielt, haltet ihr eure Gegner am besten hinten auf der Grundlinie und geht selber ans Netz vor. Von dort ist es jetzt nicht mehr schwer zu punkten. Um gegen ihn zu gewinnen, müsst ihr ihn vom Netz fernhalten und die Bälle mit aller Kraft zurückhauen. Anders habt ihr keine Chance.

Wario ist extrem lahm, aber dafür fast schon überleben stark. Am besten versucht ihr, Wario immer in der Mitte des Feldes zu halten und die Bälle mit halbsprecherischer Geschwindigkeit über das Netz zu schießen. Wenn ihr mal in eine Ecke abgedrängt werdet, solltet ihr so schnell wie möglich wieder Richtung Mitte kommen – sonst ist der Punkt verschenkt! Genau das ist auch die Methode, wie ihr ihn klein kriegen könnt: Schön von der einen in die andere Ecke spielen!

Yoshi ist einer der schnelleren Spieler. Da er nicht gerade besonders kräftig zulangen kann, solltet ihr die Bälle auch wirklich gut zielen. Um ihn zu besiegen, müsst ihr ihn ans Netz holen und dann den Ball in einem schönen, hohen Bogen über seinen Kopf spielen.



Ring Shot: Hier müsst ihr den Ball durch die Ringe schießen und genug Punkte sammeln, bevor die Zeit abgelaufen ist.

ziemlich einfach: Ihr müsst nur die Gegner ausspielen. Anders herum sieht es da schon etwas schwieriger aus: Die einzig wirklich effektive Methode, ihn zu besiegen, besteht darin, ihn vorzuelocken und dann den Ball möglichst schnell in eine Ecke zu schmettern, bevor er wieder an der Grundlinie ist! Mit Shy Guy könnt ihr erst spielen, wenn ihr alle Turniere im Einzelspiel-Modus gewonnen habt.



In die Ecke: Wenn ihr immer schön in die Ecke spielt, haben die Gegner kaum eine Chance!



Turok 3: Shadow of Oblivion

Turok 3: Shadow of Oblivion

oblivion macht den Fireseeds ja bekanntlich ganz schön zu schaffen. Damit die Monsterhatz für euch nicht zur Qual wird, findet ihr auf den folgenden Seiten die Komplettlösung der letzten drei Kapitel.

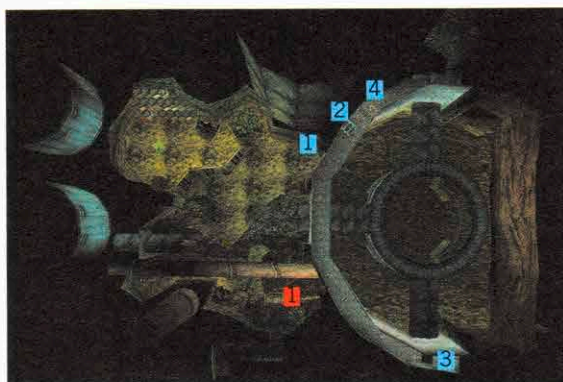
Allgemeines Eine Frage des Charakters

In *Turok 3: Shadow of Oblivion* habt ihr die Wahl zwischen zwei Charakteren: Danielle oder Joseph. Sie unterscheiden sich hinsichtlich des Gameplays. Jeder der beiden hat seine eigenen Stärken und Schwächen, weshalb sich die Lösungswege des öfteren unterscheiden. Sollte dem so sein, sind die Punkte auf den Karten verschiedenfarbig gekennzeichnet. Für Danielle gelten alle **blauen** und für Joseph alle **roten** Punkte. Ist der Lösungsweg für beide gleich, so sind die Markierungen alle **gelb**. Generell gilt: Wenn ihr irgendwo etwas rumliegen seht, sammelt es auf! Man kann nie genug Munition haben, denn nichts ist schlimmer, als wenn ihr mitten im Kampf die Waffe wechseln müsst. Jetzt aber viel Glück und eine frohe Jagd!

Danielle

Fireseed ist Joshuas älteste Schwester. Sie ist eine sehr geschickte und starke Kämpferin. Mit explosiven Waffen kann sie besonders gut umgehen. Durch ihre Größe kann sie hohe Hindernisse leicht überspringen.

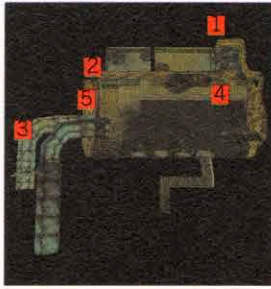
Kapitel 3 Lost Land Junkyard:



Joseph braucht nur das kleine Rinnsal zu überwinden und unter dem Gitter hindurch zu klettern (1). Danielle zieht sich mit dem Grapple-Hook hoch (1), erledigt die Wache (2) und nimmt die Key-Card: Damit öffnet sie am Ende des Ganges (3) die Tür (4).

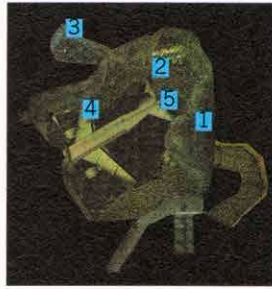
K 3 The Metal Mine:

Hinter dem Gang überquert ihr das Wasser und nehmt die Rampe nach oben. Ist der Mutant erledigt, klettert ihr den Erdrutsch hoch (1). Lasst euch auf die Kiste (2) fallen und holt das Shotgun Upgrade (3). Jetzt geht es wieder über den Erdrutsch hoch und auf die andere Seite des Abgrunds (4). Laft durch das Rohr (5) ins nächste Level.

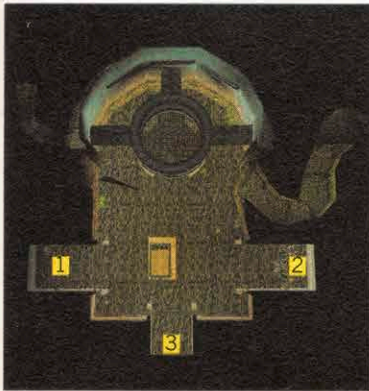


K 3 Plane Wreck:

Erledigt von oben (1) die Mutanten, springt runter und klettert über die Fässer (2) wieder hoch. Holt euch das Shotgun-Upgrade (3) und steigt auf das Flugzeug (4). Am Heck versperren euch ein paar Mutanten den Durchgang (5).



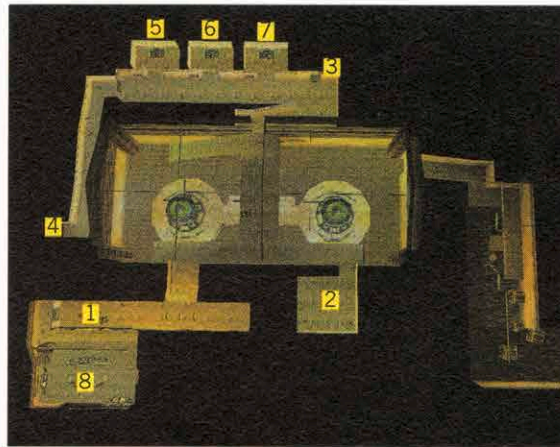
K 3 The Drain:



Lasst euch fallen und erledigt die Dinos. Hinter den Türen (1 & 2) findet ihr die Crystal-Keys, mit denen ihr die große Tür (3) öffnet.

K 3 Generator Room (Teil 1):

Laft bis in den großen Raum, wo ihr die Mutanten erledigt und anschließend die große Rampe hinaufsteigt. Oben „leht“ ihr euch die Acces-Card von dem Mutanten (1) und holt die Batterie im Storage Room (2). Diese wird dann in den Sicherungskasten (3) eingesetzt. Geht durch die Tür am Ende des Ganges (4).



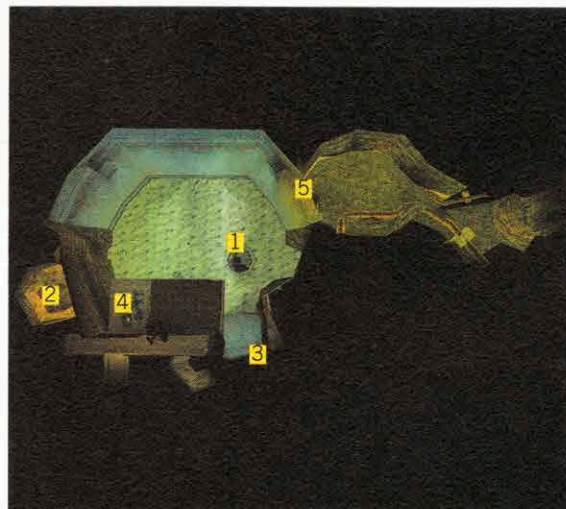
K 3 The Lab:

Der Mutant im Labor (1) hält die für die Tür (2) benötigte Key-Card bereit. Wenn ihr dem Gang folgt, findet ihr die erste Fuse (3). Nehmt nun den Aufzug nach unten (4) und kriecht durch die Passage (5).



K 3 The Dam (Teil 1):

Sobald ihr aus dem Gang kommt, geht es die Röhre (1) runter, wo ihr die zweite Pump-Fuse findet. Klettert wieder hoch und erledigt die beiden Dinos in der Höhle (2). Dort liegt die dritte Pump-Fuse. Kehrt durch den Durchgang (3) in den Generator Room zurück, um den Damm zu fluten.



K 3 Generator Room (Teil 2):

Setzt die Pump-Fuse in die Kontrollpulte (5, 6 & 7) ein, laft in den Control Room (8) und drückt dort den Flood-Control-Schalter.

K 3 The Dam (Teil 2):

Von der Plattform (4) draußen springt ihr ins Wasser und taucht erneut durch die Passage (3), um das PSG-Teil (6 in „The Lab“) zu holen. Dank des Bruchpiloten könnt ihr jetzt über den Damm klettern (5).

Die Cheats!

Wenn ihr das Spiel durchgespielt habt, bekommt ihr einen Code, den ihr im Hauptmenü unter „Secrets“ eingeben könnt. Hier sind schon mal die wichtigsten:

Alle Schlüssel:

Echse, Libelle, Stierkopf, Bär, Wolfskopf, Adlerkopf.

Alle Waffen:

Eule, Bär, Eule, Käfer, Falke (der pinke Vogel), Eule.

Unendlich Munition:

Fisch, Elch, Stierkopf, Schlange, Adlerkopf, Fisch

Unverwundbarkeit:

Rabe (der lila Vogel), Fisch, Adlerkopf, Bär, Echse, Hase.



GAME GUIDE Turok 3

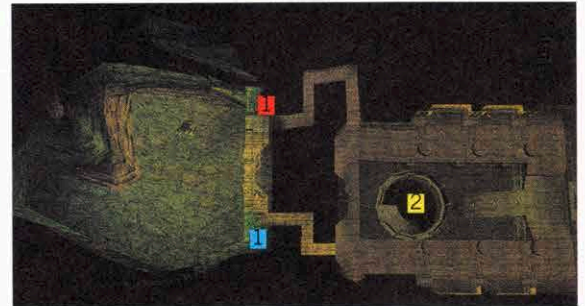
K 3 Into the Jungle:

Springt auf auf das Rohr (1) und lauft bis zur kleinen Höhle. Joseph kriecht unten durch und springt oben über den Abgrund (2), während sich Danielle auf den Felsen (2) hochzieht. Auf dem umgekippten Mast (3) liegt der Granatwerfer. Sind die Mutanten unten beseitigt, geht es durch den Tunnel (4) in das Foyer.



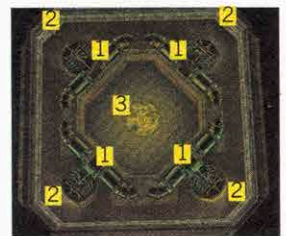
K 3 The Foyer:

Sobald ihr aus dem Tunnel raus seid, werdet ihr von einem riesigen Monster empfangen. Sind er und auch seine kleineren Kollegen erledigt, kriecht Joseph unter dem Gitter (1) durch und Danielle zieht sich auf die Empore (1) hoch. Drinnen erledigt ihr die Mutanten und geht anschließend die Wendeltreppe (2) hinunter zum Endgegner!



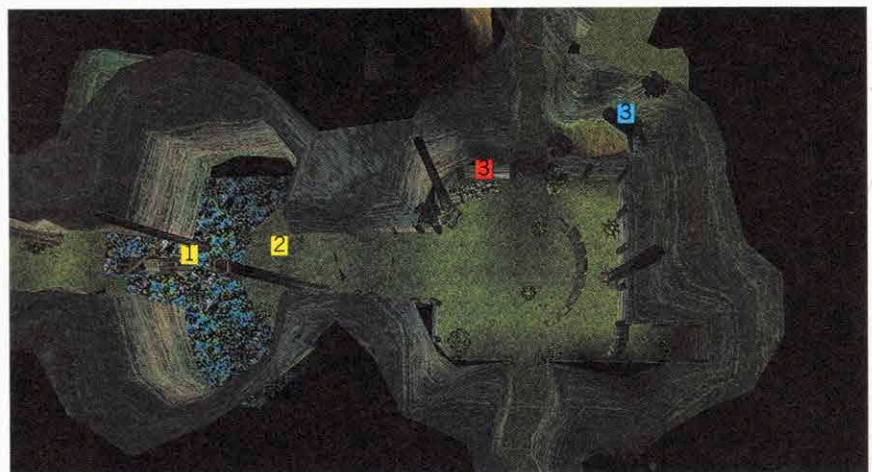
K 3 The Ophistor's Chamber:

Diesmal habt ihr es gleich mit fünf Endgegnern zu tun! Um diese zu besiegen, müsst ihr die ersten vier (1) in ihren Becken einsperren, indem ihr die Schalter (2) drückt. Ist der Letzte (3) besiegt, geht nach unten durch die Öffnung.



Kapitel 4 Echoes of the Past:

Legt die Wachen um und springt über die kaputte Brücke (1). Klettert den überwucherten Abhang (2) hoch und geht geradeaus auf den Platz. Links von euch findet Joseph eine Höhle (3), in die er hineinkriecht. Danielle zieht sich auf den Felsvorsprung (3) hoch. Folgt jetzt dem Gang ins nächste Level.



K 4 Narrow Passage:

Folgt einfach den Lifeforce-Punkten und beseitigt alle Wachen, die euch unterwegs begegnen.

K 4 Ancient Altar:

Hier müsst ihr dem Gatekeeper den Schlüssel abnehmen, um durch das Tor (1) zu kommen. Ist es offen, folgt ihr dem Gang und lasst euch am Ende in das kleine Loch (2) fallen.



K 4 Canyon Blockade:



Folgt der Höhle bis zu dem Wasserfall. Joseph geht die erste Rampe runter, springt auf den kleinen Felsvorsprung (1) und folgt dem schmalen Grat (2). Oben angelangt, erledigt ihr die Wachen auf der Mauer (3) und springt runter. Danielle läuft die Rampe (1) nach unten und zieht sich in den Höhleneingang (2) hoch. Von dort aus schaltet ihr die Wachen auf der Mauer aus, folgt der Höhle (3) und springt auf die Mauer. Von dort geht es weiter die Straße (4) hinunter.

Adon

Sie ist Danielles und Josephs Schutzengel. Während des Spielverlaufs gibt sie wichtige Tipps und rettet die beiden mehrere Male vor Oblivion.

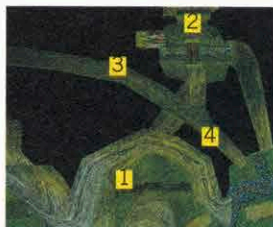
K 4 Bunker Assault:



Löscht zuerst alle Wachen aus, die von dem Dach (1) springen. Geht eine Runde schwimmen und verlasst den Fluß wieder (2), um auf den Felsen zu klettern. Oben angekommen erledigt ihr die Wache auf der anderen Seite und springt rüber (3). Lasst

dann mit dem Schalter (4) die Zugbrücke (5) runter und nehmt den Aufzug nach unten.

K 4 Command Center:



Bei eurer Ankuft erwarten euch lästige Wachen (1). Habt ihr sie besiegt, geht es den Gang entlang, bis zu einem streng bewachten Tempel. Belehrt die Wachen eines Besseren und betätigt in dem Gebäude beide

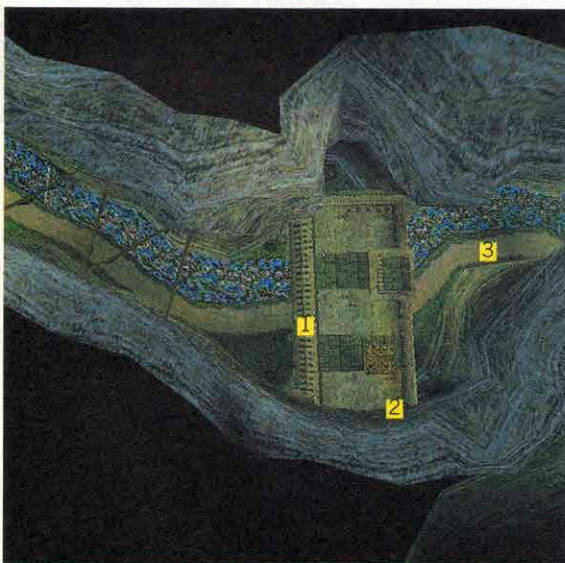
Schalter (2). Jetzt geht es die Leiter hoch und auf dem schmalen Sims (3) entlang. In dem folgenden Tunnel (4) haltet ihr euch links.

K 4 Bunker Assault:

Am Ende des Tunnels findet ihr auf der rechten Seite einen Felsvorsprung. Lauft ihn entlang, bis ihr auf das große Dach (6) springen könnt. Von dort aus geht es ganz runter und über die Brücke (5) ins zweite Gatehouse. Begebt euch in den ersten Stock und balanciert am Sims entlang, bis ihr die Möglichkeit habt, euch auf die Straße fallen zu lassen.

K 4 Final Gatehouse:

Lauf die Straße entlang und betretet das letzte Gatehouse. Sobald ihr die letzte Wache (1) erledigt habt, kommt der Gatekeeper von oben angerannt. Er ist mit normalen Waffen nicht zu besiegen! Haltet euch also nicht lange mit ihm auf, sondern geht sofort hoch auf das Dach. Wenn ihr oben angekommen seid, rennt direkt zu dem Schalter (2) und betätigt ihn. Jetzt sollte der Gatekeeper durch das offene Gitter im Boden fallen. Im Stockwerk unter euch könnt ihr jetzt seinen Schlüssel und das Mega Health einkassieren. Nun ist der Weg zum Tempel (3) frei.



K 4 Temple of the Damned:

Beseitigt als erstes die Wachen, die hier rumrennen. Ist das geschehen, geht ihr über die Brücke (1) und klettert den Tempel hoch bis ins oberste Stockwerk. Hier erklimmt ihr die bewachsene Wand (2), folgt dem Gang und betätigt den Schalter in dem kleinen Raum (3). Überquert die nun heruntergelassene Zugbrücke (4) und geht rechts in den Stollen hinein. Joseph kann mit seinem Nachtsichtgerät im Dunkeln über die ganzen Kisten klettern (5). Danielle benutzt ihren Grapplehook und zieht sich auf den Balken (5) hoch. Folgt dem Gang, nehmt die Leiter nach unten und legt dort den Schalter (6) um. Bei dem Altar schießt ihr das Holzgerüst (7) kaputt, damit der Körper herunterfällt. Nehmt euch jetzt das Szepter, lauft die Rampe hinten hoch und setzt es in die Halterung (8) ein. Das Tor (9) öffnet sich.



K 4 Gate to Oblivion:

Lauft zur Pyramide (1) und benutzt wieder das Zepter, um sie zu öffnen. Drinnen löscht ihr die Mutanten aus und holt euch den Gem of Ice (2). Laft geradeaus weiter die Pyramide hinab, dreht euch um und legt die beiden Schalter (3) um. Jetzt öffnet sich die Wand und ihr nehmt euch den Lava Globe. Diesen setzt ihr dann bei der großen Tür (4) ein, damit sie sich öffnet.



K 4 Fiery Encounter:



Folgt dem Gang, geht über die Brücke und erledigt alle Monster. Jetzt lasst ihr euch fallen. Unten angekommen erledigt ihr die Monster und lasst euch vom Aufwind

nach oben befördern (1). Geht oben durch die Höhle, lauft dann rechts zur Lavakugel (2, erste Karte S.44) und schiebt sie runter. Folgt nun den Lifeforce-Punkten (3), bis ihr zur nächsten Höhle kommt.



Abstand halten! Wenn die Monster erst einmal so nah kommen, ist es meistens schon zu spät.



Verletzte Wachen machen sich oft auf die Suche nach Verstärkung! Zögert nicht, sie endgültig zu erledigen, bevor ihr sonst eine ganze Meute am Hals habt.

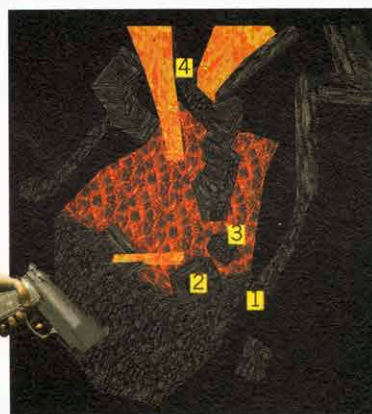


K 4 The Nursery:



Erledigt alle Monster in der Höhle und holt euch die ganzen Extras und die Cerebral Bore. Nehmt auf dem Rückweg das Ultra Health mit.

K 4 Fiery Encounter:

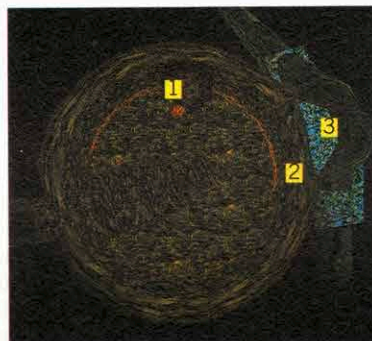


Ihr lauft bis zu dem Abgrund (1) vor, schießt den von der Decke hängenden Felsen ab, springt auf die andere Seite (2) und lauft runter. Springt jetzt über den Felsen (3) auf die andere Seite, wandert über den schmalen Steg zur Höhle (4) hinter der Lavawand. Folgt nun dem Gang.

K 4 Fiery Encounter:

Haltet euch links, bis ihr zur Burning Passage kommt. Hier geht es allerdings noch nicht weiter! Geht also wieder zurück und springt von einem Vorsprung zum nächsten, bis ihr eine Höhle seht, vor der ein Lifeforce-Punkt liegt. Geht hinein und erledigt die Monster. Über dem Lavasee hängt ein großer Felsen, den ihr abschießen müsst. Weiter geht es die ganzen Felsvorsprünge (4, Karte S.43) runter und dann wieder in dem Aufwind nach oben zur Burning Passage.

K 4 Heart of Fire:



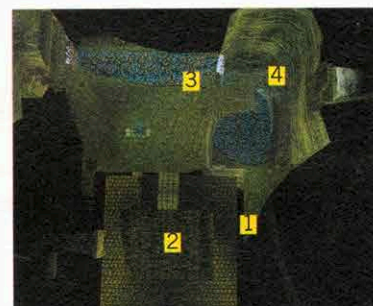
Um den Alpha Fireborn zu besiegen, müsst ihr zuerst auf den an der Decke hängenden Lavaklumpen (1) schießen. Das lässt die Lava für kurze Zeit erstarren und der Alpha Fireborn kann nicht untertauchen, um seine Lebensenergie wieder aufzufüllen. Erledigt ihn, so lange die Lava noch fest ist! Ist er besiegt, schnappt ihr euch den Gem of Fire (2), springt in den Fluß (3) und schwimmt zurück zum Gate to Oblivion.

K 4 Burning Passage:



Haltet euch rechts und springt über den Felsen (1) auf die andere Seite, folgt dem Gang und lasst euch an dessen Ende (2) fallen. Unten erledigt ihr die ganzen Baby-Monster mitsamt ihrer Mutter und folgt der Höhle in den nächsten Gang.

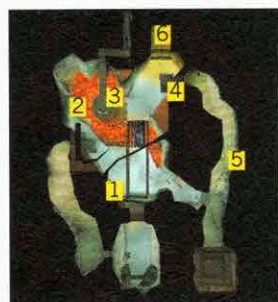
K 4 Gate to Oblivion:



Betätigt den Schalter in dem kleinen Haus, um mit dem Aufzug nach oben zu fahren. Geht die Treppe (1) hoch und holt euch das PSG-Teil (2). Setzt jetzt die Gems in die Halterungen (3) und lauft über die Brücke (4) in das nächste Kapitel.

Kapitel 5 The Outskirts:

Ihr folgt dem Gang, bis ihr offenes Gelände erreicht. Passt auf die mit Granaten werfenden Monster auf! Steigt die



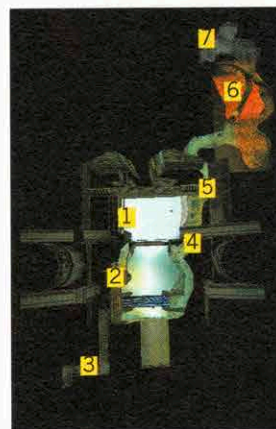
Leiter (1) hoch, erledigt die Wache und nehmt anschließend die Beiden auf dem Turm gegenüber ins Visier. Springt an den schmalen Stellen (2 & 3) über den Lavasee und klettert die Leiter (4) hoch. In der Höhle findet ihr das Cerebral Bore. Weiter geht's durch das Tor (6).

K 5 Drilling Sector:



Folgt dem Gang bis zu der Brücke (1) und schickt die Dämonen ins Jenseits. Haltet euch nach der Brücke rechts und sammelt die Munition und die Healthpacks (2) ein. Lauft wieder vor und erledigt mit einem gezielten Schuss das Monster hinter der Scheibe (3). Joseph kriecht durch die kleine Passage (4), während Danielle zuerst den Schalter (4) drücken muss, um in den Durchgang (5) zu kommen.

K 5 Chaos Entrance:



Erledigt die Dämonen, die euch hinter der Tür empfangen, lauft zu dem Aufzug (1) und legt oben den Schalter (2) um. Geht jetzt noch einmal den Gang entlang zu The Outskirts und holt euch die dort liegende Ausrüstung. Geht jetzt zurück und über die Brücke in die Höhle (4) hinein. Lasst euch an deren Ende in das Loch (5) fallen, lauft über die Brücke im Lavasee (6) und steigt die Leiter (7) ins nächste Level hinunter.

Joseph

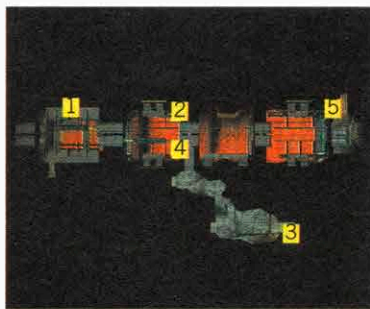
Er ist Joshuas jüngerer Bruder. Er erledigt seine Gegner meistens, indem er sich von hinten anschleicht. Er kann sie mit seinem Scharfschützengewehr aber auch aus der Ferne ausschalten. Da er noch recht klein ist, kann er durch enge Höhlen kriechen. Allerdings kann er nicht so hoch springen.

K 5 Ore Transport:



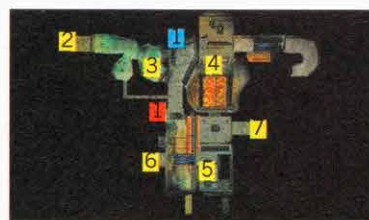
Joseph folgt dem Gang und umgeht die Lavagrube (1). Danielle benutzt den Grapple-Hook, um sich über den Lavasee (1) zu schwingen. Klettert jetzt über den Bagger (2) zu dem Felsvorsprung (3). Lasst euch dort fallen, betätigt den Schalter unten und läuft weiter zur nächsten Tür (4). Holt euch die Munition und Healthpacks (5 & 6), geht durch die Tür (7) und in den Aufzug (8), wo ihr den Schalter betätigt.

K 5 The Gauntlet:



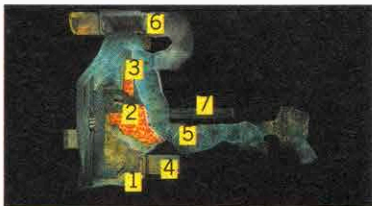
Lauft über die Brücke und hechtet auf den Transporter (1). Springt dann wieder ab (2), um zum Processing Plant A (3) zu gelangen. Dieses setzt ihr außer Betrieb, indem ihr die beiden Generatoren (links und rechts oben an der Wand) zerstört. Laft zurück zum Transporter (4) und fahrt bis zum Ende. Springt auf die Plattform (5) und geht durch die Tür.

K 5 Central Nexus:



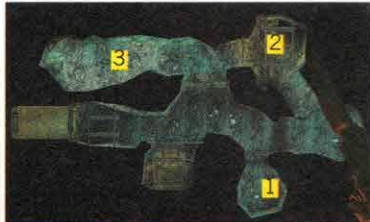
Laft geradeaus zum Aufzug und beseitigt auf dem Weg dahin die Monster. Oben angekommen, erledigt ihr den Dämonen auf der Plattform. Joseph kriecht jetzt in den kleinen Durchgang, (1). Danielle zieht sich zu der Stelle (1) hoch, wo vorher der Dämon stand und lässt sich auf der Rückseite hinab fallen. Geht jetzt durch die Tür (2) und zerstört das Processing Plant B. Zurück kommt ihr, wenn ihr die beiden Fässer (3) in die Luft jagt. Mit dem Aufzug (4) geht es zu dem Schalter (5). Legt ihn um und holt euch die Sachen auf der anderen Seite (6). Begeht euch nun zur Staging Area (7)

K 5 Staging Area:



Erklimmt die Leiter (1) zu eurer Rechten, klettert auf der anderen Seite (2) wieder runter und öffnet mit dem Schalter (3) die Tür (4). Durch diese geht es in die Crystal Processing Area.

K 5 Crystal Processing Area:



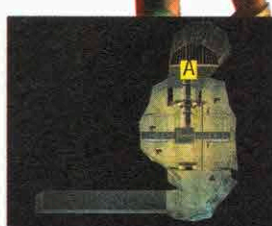
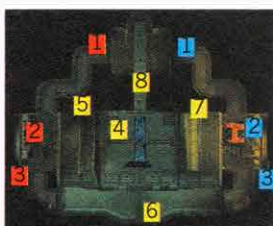
Holt euch in der Höhle Munition und Healthpacks (1) und geht über die Brücke (2) in die Staging Area (3) zurück.

Danielle hat nur eines im Kopf: ihren Bruder zu rächen! Ihre Waffen sind nur eines der Mittel zum Zweck.

K 5 Staging Area:

Jagd die beiden Fässer (5) und den Dämon, der draußen wartet, in die Luft. Laft jetzt zur Brücke (6) und schnappt euch die Sachen. Wenn nötig, könnt ihr euch noch in Central Nexus ausrüsten. Geht dazu einfach über die Brücke. Durch die Tür (7) gelangt ihr ins Level Undershaft Down.

K 5 Undershaft Down:

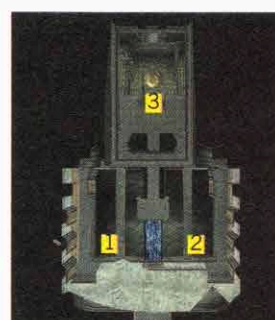


(1), zieht sein Nachtsichtgerät auf und erledigt das Monster in dem folgenden Raum (2). Mit dem Aufzug (3) geht es nach oben. Danielle nimmt die linke Tür (1), zieht sich mit dem Grapple-Hook über den Lavasee (2) und dann hoch auf die Plattform (3). Geht in die große Halle und laft die Rampe (4) nach oben. Um die Brücke zu aktivieren, müsst ihr die Schalter (5, 6 & 7) betätigen. Ist das erledigt, geht es über die Brücke durch die Tür (8).

K 5 Oblivion:



Nähert euch dem Kind in der Mitte der Halle (1, linkes Bild). Nach der Zwischensequenz müsst ihr euch mit dem ersten Endgegner auseinandersetzen. Zielt auf seinen linken Arm, bis er für kurze Zeit stillsteht. Visiert dann schnell den offenen Brustkorb an! Ist Oblivion besiegt, geht es weiter durch die Tür (2, links), der Essence of Oblivion hinterher. Folgt dem Gang und erledigt dort alle Monster. In dem folgenden Raum müsst ihr die Schalter (1 & 2, rechtes Bild) umlegen, bevor ihr zum letzten Kampf über die Brücke schreiten könnt. Ist dieser gewonnen, habt ihr es geschafft!



Auf einen Blick

	Nintendo 64
	Preis: ca. 90,-
	Termin: bereits erschienen
	Hersteller: Acclaim
	Vertrieb: Acclaim
	Genre: Action

Fazit

In Sachen Spieltiefe gibt sich *Turok 3* keine Blöße. Nicht nur, dass diesmal zwei Charaktere zur Auswahl stehen; es erwarten euch über 20 Level in komplett unterschiedlichen Umgebungen. Die Spielgrafik ist stark verbessert worden. Lediglich ein paar Ruckler stören den Spielfluss noch etwas. Bei Zwischensequenzen und Sound haben sich die Programmierer richtig ins Zeug gelegt. Aber trotz allen Lobs darf nicht vergessen werden, dass *Turok 3* nichts für schwache Nerven ist! Es fließt reichlich roter Saft und Schocker sind auch massenweise vorhanden.

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



November

Disney's Donald Duck
Quack Attack
(Ubi Soft)

James Bond: Die Welt ist
nicht genug
(Electronic Arts)

Midway's Greatest Arcade Hits
(Midway)

Power Rangers
Lightspeed Rescue
(THQ)

Tigger & der Honigtopf
(Ubi Soft)

Zelda: Majora's Mask
(Nintendo)

Dezember

Batman of the Future -
Return of the Joker
(Ubi Soft)

Daffy Duck
(Infogrames)

Dinosaur Planet
(Nintendo)

Glover 2
(Ubi Soft)

Hey you, Pikachu!
(Nintendo)

Indiana Jones und der Turm
von Babel
(Lucas Arts)

Mega Man 64
(Virgin)

Mini Racers
(Nintendo)

Mother 3
(Nintendo)

Mario Party 2

Nintendo 64	
Preis: ca. 100,-	Termin: erschienen
Hersteller: Nintendo	Vertrieb: Nintendo
Genre: Action	
1 2 3 4	D P



Zahlreiche Mini-Spiele sorgen für gute Stimmung und Abwechslung.

Und wieder einmal ist ein erbitterter Streit im Nintendo-Land entbrannt: Wer ist der beste Super-Held im ganzen Land? Nach dem genialen Mehrspieler-Klassiker *Mario Party* kreierte Nintendo einen neuen Brettspiel-Hit. *Mario Party 2* begeistert durch seine 66 völlig überarbeiteten Minispiele und ein Spielkonzept, dass das Alte bei Weitem in den Schatten stellt. Auf neuen Spielbrettern könnt ihr euren persönlichen Nintendo-Helden wählen und um die Krone des besten Brettspiel-Königs zocken. Grafisch sehr schön in Szene gesetzte Spielfelder und spannende Mini-Spiele fesseln erneut Scharen von Zockern an die Fernseher. Mit der Option, alle Mini-Spiele zu kaufen, bereitet *Mario Party 2* nicht nur im Arcade-Modus Spannung. Im Großen und Ganzen ist Nintendo erneut ein klasse Spiel gelungen, das wieder mal zeigt, dass man aus den einfachsten Spielideen einen genialen Titel erschaffen kann.

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

Fazit: Das ideale Spiel, um lahme Partys in Schwung zu bringen. Gewohnt gute Mario-Qualität.

Blues Brothers

Nintendo 64	
Preis: ca. 130,-	Termin: erschienen
Hersteller: Titus	Vertrieb: Virgin
Genre: Jump and Run	
1 2 3 4	D P

Die *Blues Brothers* sorgen jetzt auch auf dem N64 für Wirbel. Als Elwood müsst ihr in diesem Jump'n'Run eure Bandmitglieder finden, um in einem Konzert auftreten zu können. Außerdem findet ihr in allen Levels Musik-Noten, die euch

mehr Songs für den Auftritt bringen. Das Spiel besteht aus vielen kleinen Abschnitten mit unterschiedlichen Aufgaben. Mal müsst ihr Lichtkegeln ausweichen, mal Schalter drücken. Natürlich sind auch mehr oder weniger starke Endgegner mit dabei.



Bei diesem Zwischenspiel sollt ihr gleiche Symbole finden.

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

Fazit: Jump'n'Run-Kost ohne viel Neues. Das Spiel macht trotzdem Spaß, weil es richtig lustige Gegner und vielfältige Level zu bieten hat.

International Superstar Soccer 2000

Nintendo 64	
Preis: ca. 130,-	Termin: erschienen
Hersteller: Konami	Vertrieb: Konami
Genre: Sport	
1 2 3 4	D



Allein zwischen sechs Abwehr-Spielern ist keine gute Angriffstaktik.

International Superstar Soccer 2000 von Konami ist die Fortsetzung der erfolgreichen ISS-Reihe auf dem N64. Eins der besten Fußball-Spiele für das N64 präsentiert sich in der aktuellen Version mit verbesserter Grafik und neuem Karriere-Modus. In diesem steuert ihr einen selbsterschaffenen Spieler auf seinem Weg zur Weltklasse. Ihr bestimmt das Training und knüpft nebenbei Kontakte zu Trainern, Mitspielern und sogar zu einer jungen Dame, deren Herz ihr gewinnen könnt. Das hört sich recht interessant an, ist de facto aber recht langatmig. Dafür gibt es ja noch die klassischen Spiel-

Modi: Einzel-Match, Turniere und Ligen, natürlich mit den verschiedenen Trainings-Varianten. Die Steuerung ist gut gelungen und bietet vom Doppelpass bis zur Blut-Grätsche alles, was das Fußballer-Herz begehrt.



Elfmeter-Schießen: Hier gewinnt nur der Nervenstarke.

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

Fazit: *ISS 2000* ist eine gelungene Fortsetzung, die jedem Fußball-Fan viel Spaß bereiten wird. Auch ohne offizielle FIFA-Lizenz ein gutes Spiel.

F1 Racing Championship

Nintendo 64	
Preis: ca. 130,-	Termin: erschienen
Hersteller: Ubi Soft	Vertrieb: Ubi Soft
Genre: Sport	
1 2 3 4	D



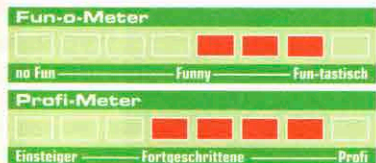
Wenn ihr zu zweit antretet, sind spannende Duelle garantiert.



Bei starker Beanspruchung könnt ihr sogar glühende Bremscheiben sehen.

F1 Racing Championship von Ubi Soft ist eine akkurate Formel 1-Simulation für das N64. Ihr könnt euch euren Lieblingsfahrer der abgelaufenen Saison aussuchen und mit ihm um den

Titel fahren. Dabei stehen euch viele Möglichkeiten zur Einstellung eures Fahrzeugs offen, damit ihr für jedes Rennen ein optimales Setup habt. Mit dem Gaspedal solltet ihr aber dennoch sehr behutsam umgehen, da die Wagen stark zum Ausbrechen neigen. Weniger realistisch geht es dann im Arcade-Modus zu, in dem ihr sofort loslegen könnt. Dort wird euch auch allzu beherztes Gasgeben verziehen.



Fazit: Besonders zu zweit kommt richtiger Spaß beim Heizen auf. Aber auch alleine fordert das Spiel euch heraus und motiviert zu besseren Fahrleistungen. Formel 1-Fans greifen ohnehin zu.

Mickey's Speedway USA

Nintendo 64	
Preis: ca. 100,-	Termin: erschienen
Hersteller: Rare	Vertrieb: Nintendo
Genre: Fun-Racer	
1-4	D



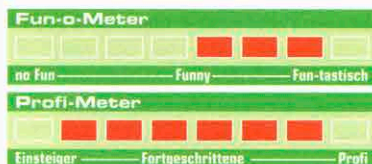
Das Flugzeug ist so treffsicher wie eine rote Schildkröte bei Mario Kart 64.

Die wichtigsten Helden aus Entenhausen rasen durch die Vereinigten Staaten: Micky, Minnie, Donald, Daisy, Goofy und Kater Karlo sind von Anfang an dabei, drei weitere Stars kann man freischalten. Anfangs stehen euch drei Cups mit jeweils vier Strecken zur Verfügung. Auch hier sind zwei zusätzliche Cups zum Freischalten vorhanden. Natürlich gibt es auch vier Battle-Arenen: Zu viert könnt ihr euch gegenseitig die mausförmigen Luftballons vom Heck schießen. Die Items



Das Split-Screen lässt sich horizontal oder vertikal teilen.

ähneln stark dem Arsenal von Mario Kart 64. Als besondere Features gibt's Sound in Dolby Surround und optionale 16:9-Darstellung.



Fazit: Grafisch bietet Rare wie gewohnt anspruchsvolle Kost. Im Gegensatz zu Diddy Kong Racing wirkt Mickey allerdings ziemlich langsam.

Mario Tennis

Nintendo 64	
Preis: ca. 100,-	Termin: erschienen
Hersteller: Nintendo	Vertrieb: Nintendo
Genre: Sport	
1-4	D

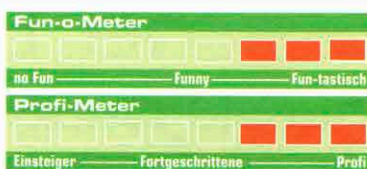


Mario setzt zu einem gekonnten Hecht-Sprung an.

Wer schon immer mal alle bekannten Figuren aus Marios Welt über den Tennisplatz hetzen wollte ist hier genau richtig. 16 allseits bekannte Figuren stehen euch zur Verfügung, um in Einzel- oder Doppelmatches gegeneinander anzutreten. Spielt ihr zu viert, stehen euch drei weitere Spielmodi zur Verfügung, in denen ihr eure Künste mit dem Tennisschläger beweisen könnt. Verschiedene Bodenbeläge sind dabei natürlich Ehrensache. Ihr solltet euch aber nicht von der gewohnt bunten und guten Mario-Grafik mit all ihren Spezial-Effekten täuschen lassen. Die Gegner haben es alle faustdick hinter den Ohren und machen euch das Leben schwer. Jeder Gegner verfügt über individuelle Stärken und Schwächen, die es auszunutzen gilt, um Turniersieger zu werden.



Ein harter Aufschlag ist die halbe Miete zu einem gewonnen Punkt.



Fazit: Mario Tennis ist alles andere als leicht. Technisch perfekt verlangt es euch einiges Können ab. Mit viel Übung erschließt sich euch nach wenigen Spielstunden jedoch ein spitzen Tennis-Spiel mit Nintendos kultigsten Spielecharakteren.

Herkules

Nintendo 64	
Preis: ca. 130,-	Termin: erschienen
Hersteller: Titus	Vertrieb: Virgin
Genre: Action-Adventure	
1-4	D

Herkules, der Sohn des Zeus, bestreitet hier das offizielle Spiel zur erfolgreichen TV-Serie. Ihr begleitet Herkules auf seinem Weg durch die mystische Antike Griechenlands. Zu Beginn steuert ihr nur den altertümlichen Superhelden selbst, im späteren Verlauf schließen sich ihm jedoch auch noch einige alt bekannte Weggefährten an. Im Fall der Fälle können jedoch „echte Götter“ wie z. B. Aphrodite, die Göttin der Schönheit, zu Hilfe gerufen werden. Herkules hilft den Bewohnern der Städte, indem er Gegenstände findet und Ungeheuer verprügelt. Mit Hilfe von Zaubertränken kann er vier magische Angriffe ausführen. Ansonsten ist er auf seine starken Fäuste angewiesen.



Im laufe deines Abenteuers triffst du alte Bekannte aus der Fernsehserie wie diesen Zyklopen.



Fazit: Leider wird die Atmosphäre der Fernsehserie nicht ganz getroffen. Action-Fans können sicherlich mal reinschauen, alle anderen sollten sich lieber aufs neue Zelda konzentrieren.

Ogre Battle 64

(Nintendo)

Episode 1 – Battle for Naboo

(Lucas Arts)

Tom & Jerry in Fists of Furry

(Ubi Soft)

WWF No Mercy

(Infogrames)

1. Quartal 2001

Aidyn Chronicles:

The First Mage

(THQ)

Banjo-Tooie

(Nintendo)

Enternal Darkness

(Nintendo)

Excitebike 64

(Nintendo)

Kirby 64: The Crystal Shards

(Nintendo)

Resident Evil Zero

(Virgin)

Scooby-Doo!

Classic Creep Capers

(THQ)

Star Craft 64

(Nintendo)

Winnie Puuh - Honigjagd

(Ubi Soft)

Game Boy Color

GAMES

Game Boy Color

November

Airforce Delta
(Konami)

Army Men 2
(Infogrames)

Austin Powers 3
(Take 2 Interactive)

Blade
(Activision)

Chicken Run
(THQ)

Championship Motocross 2001
(THQ)

Dave Mirra Freestyle BMX
(Acclaim)

Die Mumie
(Konami)

Gauntlet Legends
(Konami)

Der Grinch
(Konami)

Inspektor Gadget
(Ubi Soft)

Legend of Zelda: Tale of the Power 1
(Nintendo)

LEGO Alpha Team
(LEGO Software)

Lucky Luke Banditen Express
(Infogrames)

Mat Hoffmans Pro BMX
(Activision)

Micro Machines V3
(THQ)

NBA Jam
(Acclaim)

Rainbow six
(Ubi Soft)

Road Rash
(Electronic Arts)

Rache vom Mars - Looney Toons
(Infogrames)

Tony Hawks Pro Skater 2
(Activision)

X-Men: Mutant Wars
(Activision)

Donald Duck Quack Attack

Game Boy Color

Preis: ca. 70,-

Termin: bereits erschienen

Hersteller: Ubi Soft

Vertrieb: Ubi Soft

Genre: Jump'n'Run



Nerlocks Tempel ist mit unzähligen Fallen bestückt.

Die Disney-Figuren fallen über den Game Boy Color her: Neben Aladdin und Winnie Puuh erlebt auch Donald Duck sein eigenes Abenteuer. Der perfekt animierte Erpel hat vier Welten zu bestreiten, die in fünf Level unterteilt sind. Wie es sich für Entenhausen gehört, ist Donald unbewaffnet. Einzig mit dem Mario-typischen „Gegner-Platthüpfen“ kann er sich zur Wehr setzen. Mit Items wird er jedoch für kurze Zeit unverwundbar und kann Spezial-Attacken ausführen. Der Sound entpuppt sich als übliches Game Boy-Gedudel, wird aber auch auf Dauer nicht nervig.

Fun-o-Meter



Profi-Meter



Fazit: Quack Attack zählt eindeutig zur Oberliga: Donalds Mimik auf dem GBC ist einmalig. Leider wird auch der Schwierigkeitsgrad ab der zweiten Spielhälfte extrem happig.

Das Dschungelbuch - Moglis wildes Abenteuer

Game Boy Color

Preis: ca. 70,-

Termin: November

Hersteller: Ubi Soft

Vertrieb: Ubi Soft

Genre: Jump'n'Run



Freche Tiere laufen Mogli ständig über den Weg.

Mogli muss den Dschungel verlassen, da er von Shir Khan, dem gefährlichen Tiger, bedroht wird. Auf seiner Reise durch fünf Dschungel-

welten kann Mogli zeigen, dass er gelernt hat, im Dschungel zurechtzukommen: Lockt freche Tiere von wichtigen Durchgängen weg, gewinnt Wettrennen gegen Affen und vor allem: Flieht vor Shir Khan! Um die jeweils nächste Welt freizuschalten, muss Mogli versteckte Münzen finden. Aber zum Glück stehen euch Baghira und Balu mit Rat und Tat zur Seite.

Fun-o-Meter



Profi-Meter



Fazit: Dieses grafisch schön gestaltete Jump'n'Run lässt sich problemlos spielen. Die Umgebungen vermitteln Atmosphäre und die Tiere sind witzig. Mogli ist zudem sehr einfach zu steuern.

Gold und Ruhm: Der Weg nach El Dorado

Game Boy Color

Preis: ca. 70,-

Termin: bereits erschienen

Hersteller: Ubi Soft

Vertrieb: Ubi Soft

Genre: Jump'n'Run



Auf dem Marktplatz lauern einige Widersacher.

Tulio und Miguel sind zwei chaotische Schurken. Nachdem sie eine Schatzkarte gefunden haben, machen sie sich auf nach El Dorado, um dort ihre Finanzen ein wenig aufzubessern. Ihr könnt vor jedem der insgesamt 20 Level wählen, welchen der beiden Schlawiner ihr spielen möchtet. Auch die Endbosse sind nicht zu verachten: Zum Beispiel werdet ihr von einem riesigen Stier gejagt. Grafisch ist das Spiel vom Feinsten. Die Story ist gut und steuern lassen sich die Helden auch prima: Es gibt wirklich nichts auszusetzen!

Fun-o-Meter



Profi-Meter



Fazit: Eines der besseren Spiele für den GBC, das man gerne auch mal längere Zeit spielt.

Aladdin

Game Boy Color

Preis: ca. 70,-

Termin: November

Hersteller: Crawford Interactive

Vertrieb: Ubi Soft

Genre: Jump'n'Run



Aladdins Schwert macht mit Übeltätern kurzen Prozess.

Das auf dem gleichnamigen Film basierende Jump'n'Run ist grafisch absolut überzeugend. Aladdin ist perfekt animiert und beherrscht eine Menge Tricks: Er kann klettern und gleichzeitig kämpfen, wirft Äpfel auf seine Gegner und kann sich natürlich mit seinem fliegenden Teppich aus dem Staub machen. Die Kollisions-Abfrage ist leider zu ungenau, was die Steuerung von Aladdin nicht gerade erleichtert.

Fun-o-Meter



Profi-Meter



Fazit: Wunderschönes Jump'n'Run mit kleinen Steuerungs-Defiziten.

Winnie Puuh - Abenteuer im Hundertmorgenwald

Game Boy Color

Preis: ca. 70,-

Termin: bereits erschienen

Hersteller: NewKidCo

Vertrieb: Ubi Soft

Genre: Abenteuer



Der Bär trifft im Wald viele seiner Freunde.

Winnie Puuh, der kultige Bär, wandert in diesem Abenteuer für jüngere Spieler durch einen Wald, in dem so einiges passiert: So muss ein Ferkel vorm Ertrinken bewahrt oder um jeden Preis ein Geburtstags-Geschenk für I-Ahh aufgetrieben werden ... Sämtliche Aufgaben sind durch kleine Würfelspiele zu lösen: Gewinnt ihr, hat Puuh seine Aufgabe gelöst. Verliert ihr, wendet sich trotzdem alles zum Guten. Das lässt natürlich keine Spannung

aufkommen. Witzig ist, dass Puuh sein Haus nach seinem Geschmack neu einrichten kann.



Fazit: Ein Spiel für alle jüngeren Puuh-Fans. Profi-Zockern ist dieses Modul nicht zu empfehlen.

Disney's Dinosaurier

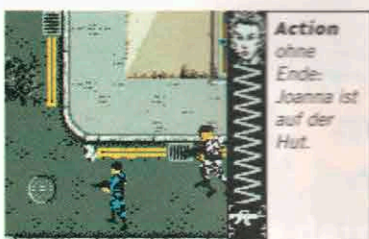
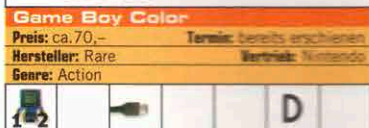


Die Erde wird zunehmend von Meteoriten zerstört. Der Dinosaurier Aladar und seine Freunde suchen nun nach einem neuen Lebensraum. Ihr könnt sechs Figuren aus dem beliebten Disney-Film steuern. Jede hat andere Fähigkeiten. Deshalb müsst ihr immer diejenige wählen, die der Situation am ehesten gewachsen ist. Allerdings wird immer angezeigt, wann eine Figur auszutauschen ist. Das fördert nicht gerade den Spielspaß.



Fazit: Eine starke Lizenz ist leider keine Garantie für ein gutes Spiel.

Perfect Dark

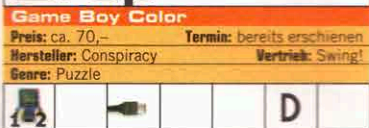


Die Super-Agentin Joanna Dark ermittelt in James Bond-Manier gegen eine Firma, die kriminelle Geschäfte betreibt. Sieben Missionen sind zu erfüllen. Dabei machen Terroristen Joanna das Leben zur Hölle. Aber sie weiß sich zu helfen: Das Bombenlegen ist nur eine ihrer zahlreichen Fähigkeiten im Umgang mit Waffen. In sieben Minispielen könnt ihr zusätzlich wilde Verfolgungsjagden und Schießereien absolvieren. Es gibt ganze 25 Mehrspieler-Level, Link-Kabel-Unterstützung und die Möglichkeit, per TransferPak auf dem N64-Spiel Cheats freizuschalten. Und rumblen ist auch drin!



Fazit: Ein actionreiches Spiel, das man nicht so schnell aus der Hand legt. Aber: An Metal Gear Solid kommt's nicht ran.

Magical Drop



Wer Tetris und andere Puzzles mag, wird sich der Faszination von Magical Drop nur schwer entziehen können: Ihr seid einer von acht witzigen Helden, die versuchen, einer immer näher kommenden Marmelawine zu entfliehen: Dazu saugt ihr Marmeln gleicher Farbe an, um sie dann wieder abzustößen. Wenn mindestens drei gleichfarbige Marmeln aneinander liegen, lösen sie sich auf. Ihr seht: Ein einfaches Prinzip. Aber vielleicht ist gerade dies das Rezept für erfolgreiche Puzzles?

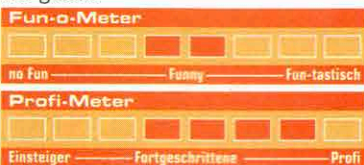


Fazit: Ein Puzzle, das anfällige Personen schnell süchtig macht.

Spider-Man

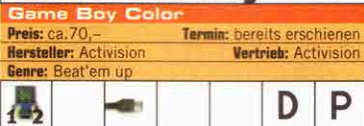


Spider-Man hat's wieder auf den GBC geschafft! Wie schon in den zahlreichen Marvel-Comics kämpft er auch hier gegen das Unrecht. Gegner wie Carnage, Hobgoblin und Rhino sind zu besiegen. Seine Netzflüssigkeit und der Spinnen-Sinn helfen ihm, brenzlige Situationen zu meistern und Bösewichte auf den ersten Blick zu erkennen. Leider hat sich in Sachen Grafik gegenüber der älteren Version nicht viel getan.



Fazit: Leider kann das Spiel grafisch nicht überzeugen. Spider-Man hat Besseres verdient.

X-Men: Mutant Academy



Die X-Men sind Mutanten. Ihre Aufgabe: der Kampf gegen fiese Artgenossen. Jeder X-Men verfügt über Super-Fähigkeiten wie Laser oder Blitze. Ihr könnt Special-Moves erlernen und auch gegen Freunde zocken.



Fazit: Ein recht gelungenes Prügel-spiel für den GBC. Die Spezial-Attacken machen das Spiel interessant.

Dezember

F1 Championship Season 2000
(Electronic Arts)

Familie Feuerstein
(Swing)

Hello Kitty's Cube frenzy
(Ubi Soft)

LEGO Racers
(LEGO Software)

LEGO Stunt Rally
(LEGO Software)

Merlin
(Electronic Arts)

MTV Sports: Lavin's Ultimate BMX
(THQ)

Power Rangers Lightspeed Rescue
(THQ)

Robin Hood
(Electronic Arts)

Rugrats: Typisch Angelica
(THQ)

Tom & Jerry
(Swing)

UNO
(Mattel Interactive)

1. Quartal 2001

102 Dalmatiner
(Disney)

Die Simpsons: Treehouse of Horror
(THQ)

Disney's Arielle, die Meerjungfrau 2
(Disney Interactive)

In einem Land vor unserer Zeit
(Swing)

Indiana Jones and the Infernal Machine
(THQ)

James Bond: Die Welt ist nicht genug
(Electronic Arts)

NBA Live
(THQ)

Pokémon Gold
(Nintendo)

Pokémon Silber
(Nintendo)

Sesamstraße Sports
(Ubi Soft)

Spiele-Highlights
von Rare

- 1988**
R.C. Pro-Am (NES)
Marble Madness (NES)
- 1990**
Snake Rattle'n Roll (NES)
- 1994**
Donkey Kong Country (SNES)
- 1995**
DKC 2 (SNES)
Donkey Kong Land (GB)
- 1996**
DKC 3 (SNES)
- 1997**
Diddy Kong Racing (N64)
- 1998**
Banjo-Kazooie (N64)
- 1999**
Donkey Kong 64 (N64)
Mickey's Racing Adventure (GBC)
- 2000**
Perfect Dark (N64 und GBC)
Mickey's Speedway USA (N64)

NFVs zehn Dinge ...

... die ihr unbedingt über den Spieleentwickler **Rare** wissen solltet!

Wer steckt hinter Rare?

Rare ist von den Brüdern Chris und Tim Stamper gegründet worden. Sie arbeiten als Technischer bzw. Creative Direktor in dem Unternehmen.

Wie ist die Firma entstanden?

Die Gebrüder Stamper gründeten 1982 die Firma Ultimate, die vor allem Spiele für den Spectrum (einer der ersten Homecomputer) entwickelte.

Welche Spiele entwickelte Ultimate?

Seit 1982 produzierten sie über 90 Spiele für NES, GB und SNES. Ihr erfolgreichstes Spiel war *Knight Lore* (für Spectrum) – das erste Spiel in 3-D-Grafik überhaupt.

Was ist aus Ultimate geworden?

Die erfolgreich Firma wurde in den 80er Jahren von US Gold (*Izzy's Quest* – NES) übernommen. US Gold ging später in Eidos (*Tomb Raider*) auf.

Wann wurde Rare gegründet?

1985 gründeten die Stamper Rare als Tochterfirma von Ultimate, mit der Filiale Rare Coin-It in Miami. Rare konzentrierte sich nun voll auf Nintendo-Spiele.

Und was entwickelt Rare für Nintendo?

Das erste unter dem Namen Rare entwickelte Spiel ist *Donkey Kong Country* (SNES). In diesem Spiel wurde erstmals eine gerenderte Grafik verwendet. Andere bekannte Titel sind *Donkey Kong*, *Banjo-Kazooie* und *Perfect Dark* (alle N64).



Donkey Kong Country
war revolutionär auf dem SNES.

Und dann?

Nachdem Rare den Firmenchef von Nintendo von ihren Fähigkeiten überzeugen konnten, bot ihnen dieser eine Zusammenarbeit an. Dies ist schon ein bemerkenswerter Fakt, wenn man bedenkt, dass Nintendo damals nur mit japanischen Firmen zusammenarbeitete.

Wo ist die Firma angesiedelt?

Rare ist die bekannteste britische Videospiel-Firma.



Das Rare-Hauptquartier
im tiefsten England.

Ihren Sitz hat sie in dem idyllisch gelegenen Dorf Twycross. Nachdem die Firma expandiert ist, ist das ehemalige Landhaus durch einen modernen Neubau ergänzt worden. Dieses Gebäude gehört zu den am besten bewachten auf der ganzen Welt. Selbst Mitarbeiter von Nintendo of Europe dürfen sich nur in Begleitung dort bewegen!

Was macht Rare gerade?

In Twycross programmieren sie im Moment mit Hochdruck an *Banjo-Tooie* und *Dinosaur Planet* für das Nintendo 64. Aber auch in Sachen Gamecube sind die Leute sehr aktiv: Wetten, dass *Perfect Dark* in Vorbereitung ist? (Die Wette haben wir schon gewonnen ...)

Was ist so mystisch an Rare?

Ultimate war derzeit von einer mystischen Aura umgeben: Keine großen Anzeigen-Kampagnen, keine Presseinfos, keine Interviews. Auch Rare sind Fremden gegenüber sehr zurückhaltend. Pressemitteilungen und Fotos sind Mangelware.



Nach der NFV macht er nun Japan unsicher:
Go-kigen'yô, Gubba-san!

für Anfänger Folge 45

Junge, komm bald wieder!

Wir hätten es eigentlich wissen müssen: Schon jahrelang beschäftigte sich unser Chefredakteur mit den Eigenheiten der Japaner. Jetzt hat er seine sieben Sachen gepackt und möchte im kommenden Jahr selbst erleben, wie es dort zu geht. Wir möchten ihm an dieser Stelle zwei nützliche Floskeln mit auf den Weg geben.

So angelt man sich eine nette Japanerin:

今晚何か予定がありますか。

とても素敵な夜でしたね

Haben Sie heute Abend schon etwas vor?
konban nani ka yotei ga o-ari desu ka

Es war ein sehr schöner Abend.
totêmo suteki na yoru dshita né

Nintendo Fun Vision
IMPRESSUM

Herausgeber:

Wolfgang Lutterbach
(verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Chefredaktion:

Oliver Gubba (og)

Redaktionsleitung:

Daniele Bufano (db),
Pabli Kordonias (pk)

Redaktion: Serdar Akpinar (sa),
Benjamin Blell (bb), Benjamin
Gasser (bg), Daniel Tomys (dt),
Gordon Vetter (gv), Christine
Zimmermann (cz)/
Art + Work GmbH, Frankfurt

Schlussredaktion:

Gesa Schäfer

Japan-Korrespondenz:

Tomomi Kakizawa

USA-Korrespondenz:

Peer Schneider

Redaktionsadresse:

Nintendo Fun Vision,
Bernstr. 38,
60 437 Frankfurt,

Grafik und Satz:

Karl-Heinz Best (Ltg.),
Heike Bauer, Stefanie Först,
Tanja Homm/
Art + Work GmbH, Frankfurt

Anzeigenverwaltung:

Pro Verlag GmbH, Bernstr. 38,
60437 Frankfurt,
Telefon: (0 69) 5 00 80-50,
Telefax: (0 69) 5 00 80-51

Lithografie: MType, Saarbrücken

Druck: GD Gotha Druck, Wechmar

Vertrieb: VU Verlagsunion KG, Wiesbaden

Abonnement:

6 Ausgaben: Inland DM 30,-;
Ausland DM 40,-

Abonnementverwaltung:

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

Urheberrecht: © 2000 Pro Verlag Gesellschaft für Publikationen mbH, mit Ausnahme von urheberrechtlich geschützten Werken der Nintendo of Europe GmbH und der Nintendo Co. Ltd. Alle in Nintendo Fun Vision erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Titel: © 2000 Nintendo

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

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

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

Das ist ein echter Leckerbissen

Jetzt mit Demo-CD!

6 Sierra-Hits zum Anspielen!



**Ab 21.11.2000
am Kiosk!**

Mit Tests von „Baldur's Gate 2“, „Metropolis Street Racer“, „Monkey Island 4“, „Spyro 3“ und vielen anderen Top-Spielen ist MausKlick wie jeden Monat eine Pflichtlektüre für den anspruchsvollen Zocker. Und es kommt noch fetter: Mit der beigelegten Demo-CD kannst du exklusiv sechs brandheiße Titel höchstpersönlich antesten!

Maus Klick

holt mehr aus deinen Spielen raus!

© 2000 Microids

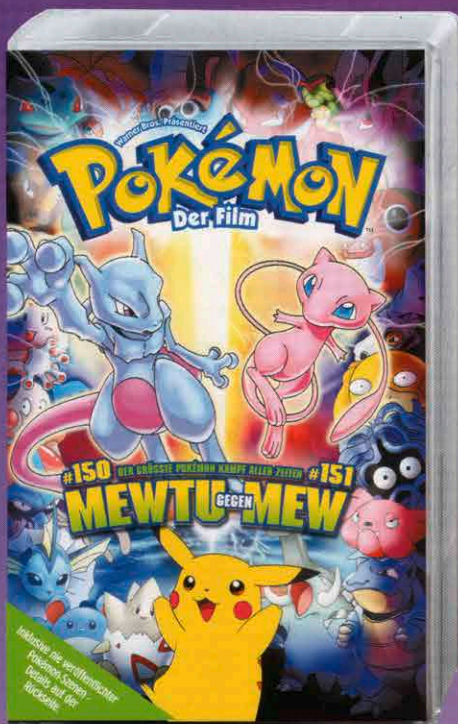


Wer stellt sich dem ultimativen Pokémon Showdown?

Warner Bros. Präsentiert

Pokémon

Der Film



Jetzt neu auf Video!

- Mit dem Kurzfilm „Pikachus Ferien“
- Plus Vorschau auf den zweiten Kinofilm
- Inklusive nie veröffentlichter Pokémon-Szenen z. B. „Wie Mewtu entstand“

AUCH AUF
DVD
VIDEO



Nintendo

4 KIDS
ENTERTAINMENT

PREMIERES
MOVIE

WARNER
BROS.