

EXTRA

1/99

DM 9,80

Sonderausgabe Nr. 1

65 80,-/sfr 9,80

D30739



Das ultimative Nintendo-Magazin
für Nintendo 64 • Super Nintendo • Game Boy

Nintendo

fun vision

Die Top- Spiele des Jahres 98/99!



Neu:

Das NFV-ABC!
Alle Spiele,
Namen, Fakten
rund um die
Spiele-Welt von
Nintendo!

MIT SUPER-GEWINNSPIEL!

Special:

16 Seiten

Acclaims neue Knaller:
Turok 2 + Body Harvest!





FREUDE.

NIEDERGESCHLAGENHEIT.

FURCHTLOSIGKEIT.

EUPHORIE.

FRUST.

ÜBERMUT. Nur eines der Gefühle, die Sie beim Spielen mit F1 World Grand Prix erleben.

ANGST.

AUSGELASSENHEIT.

Mit dem neuen F1 World Grand Prix von Nintendo erleben Sie sämtliche Gefühle noch intensiver. Selbst die, die Sie vorher überhaupt nicht kannten. Wenn Sie zum ersten Mal einen F1-Titel geholt haben, erleben Sie einen Übermut wie schon lange nicht mehr. Seien Sie aber nicht so leichtsinnig, zu glauben, F1 sei einfach. Ein Schubser von hinten oder ein zu langsames Boxenteam und Sie verstehen zum ersten Mal, was es heißt, sich richtig zu ärgern.





Banjo-Kazooie 4



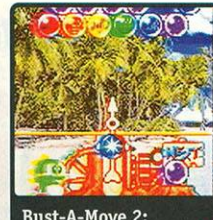
Body Harvest 6 + S10



Bomberman Pocket 7



Buck Bumble 9

Bust-A-Move 2:
Arcade Edition 10

Diddy Kong Racing 12



Extreme G 2 16



F-1 World Grand Prix 18



Fighters Destiny 19



Forsaken 20

Frankreich 98 -
Die Fußball-WM 22

Gex - Enter the Gecko 23

Das Jahr 1998 und vor allem die vergangenen Monate haben dem N64 einen Spiele-Boom beschert. Um die Orientierung zu erleichtern stellen wir euch in unserem **NFV-Extra** (dem ersten dieser Art übrigens) **alle Top-Titel des Jahres 98/99** alphabetisch sortiert vor. In der Heftmitte findet ihr noch ein Special über Acclaim, die Macher von *Turok & Co.*! Wir wünschen euch viel Spaß!



Glover 24



Harvest Moon 25



Holy Magic Century 26

International
Superstar Soccer 98 27

Mission: Impossible 28

Mystical Ninja
starring Goemon 30

NBA '99 32



NHL '99 33



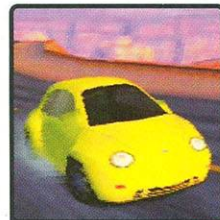
Quest for Camelot 35

Spacestation
Silicon Valley 36Star Wars:
Rogue Squadron 38Starshot:
Space Circus Fever 40

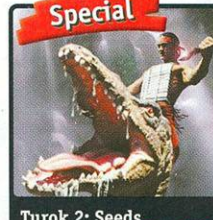
1080° Snowboarding 41



Tetris DX 59



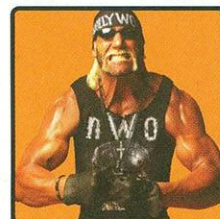
Top Gear Overdrive 60

Turok - Battle of
the Bionosaurs 62Turok 2: Seeds
of Evil 63 + S3

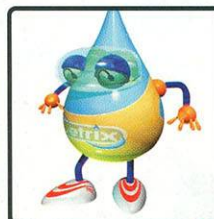
V-Rally 64



Wario Land 2 66



WCW/NWO: Revenge 68



Wetrix 70



WipeOut 64 72



WWF Warzone 73



Yoshi's Story 74

Legend of Zelda -
Ocarina of Time 76

Mit dieser Extra-Ausgabe feiern wir auch ein besonderes Jubiläum: **5 Jahre NFV!** Und zwar mit dem ultimativen **Super-Jubiläums-Gewinnspiel!** Mitmachen lohnt sich! 14

Das abenteuerlichste Jump'n'Run des Jahres!

Banjo-Kazooie

Ein tierisches Duo erobert die Jump'n'Run-Welt des Nintendo 64: Mit *Banjo-Kazooie* zeigt Rare, was sie unter einem guten N64-Spiel verstehen. Ob Mario jetzt Kopfschmerzen hat?

Ein neuer Charakter musste her, der aberwitzige Abenteuer in seiner eigenen Welt erleben sollte. Soviel stand für Rare, Nintendos Edelschmiede, fest. Einer bot sich dafür ganz besonders an: Banjo der Bär, der bereits in *Diddy Kong Racing* sein Debüt feierte. Doch ein Chaot alleine war ihnen nicht lustig genug. Und so erfanden sie Kazooie, den Vogel, der in einem Rucksack auf dem Rücken Banjos lebt.



Banjo (eine Art Gitarre) und Kazooie (eine Flöte) beweisen Talent mit ihren namensgebenden Instrumenten.

Teamwork ...

... à la *Donkey Kong* steht in *Banjo-Kazooie* auf der Tagesordnung. Denn jeder der beiden Freunde hat gewisse Eigenschaften: So kann Banjo schwimmen, schlagen, klettern und rollen. Eben alles, was große Bären so können müssen! Kazooie hingegen kann steile Hänge erklimmen, mit seinem Schnabel hacken, tauchen und vor allem – er ist ja schließlich ein Vogel – fliegen. So ergänzen sich die beiden auf ihrem gefährlichen Weg.

Weg mit der bösen Hexe!

Das tierische Duo muss Banjos Schwester Tootles aus den Fängen der bösen Hexe Gruntilda befreien. Diese hat nämlich eine grausame Erfindung gemacht: Eine Schönheitsmaschine, mit der die Schönheit aus hübschen Mädchen gesaugt und auf die hässliche Gruntilda übertragen

Kehrt in Banjos Hütte zurück, wenn ihr das Puzzleteil in der Sandburg (Treasure Trove Cove) erspielt habt. Stellt euch vor das Bottles-Foto und schaut es euch aus der Ich-Perspektive genau an. Schon holt euch der Maulwurf in seine Welt! Löst dort die Puzzles, die euch zu den Cheat-Codes führen. Probiert die dann einfach in der Sandburg aus.



Mit roten Flügeln kann Kazooie fliegen.

sen, zehn Puzzle-Teile zu erspielen und 100 Noten zu finden. Denn die Puzzle-Teile öffnen Tore zu anderen Welten, während die Noten den beiden Helden Zugang zu anderen Bereichen der Haupt-Welt verschaffen.

Die gute Fee fehlt auch in *Banjo-Kazooie* nicht. Sie heißt Brentilda und ist die Schwester der gemeinen Hexe. Wann

werden kann. Um genau dies zu tun hat die Hexe die kleine Tootles entführt. Deren großer Bruder will das aber natürlich nicht zulassen und stürzt sich mit seinem Freund ins Abenteuer.

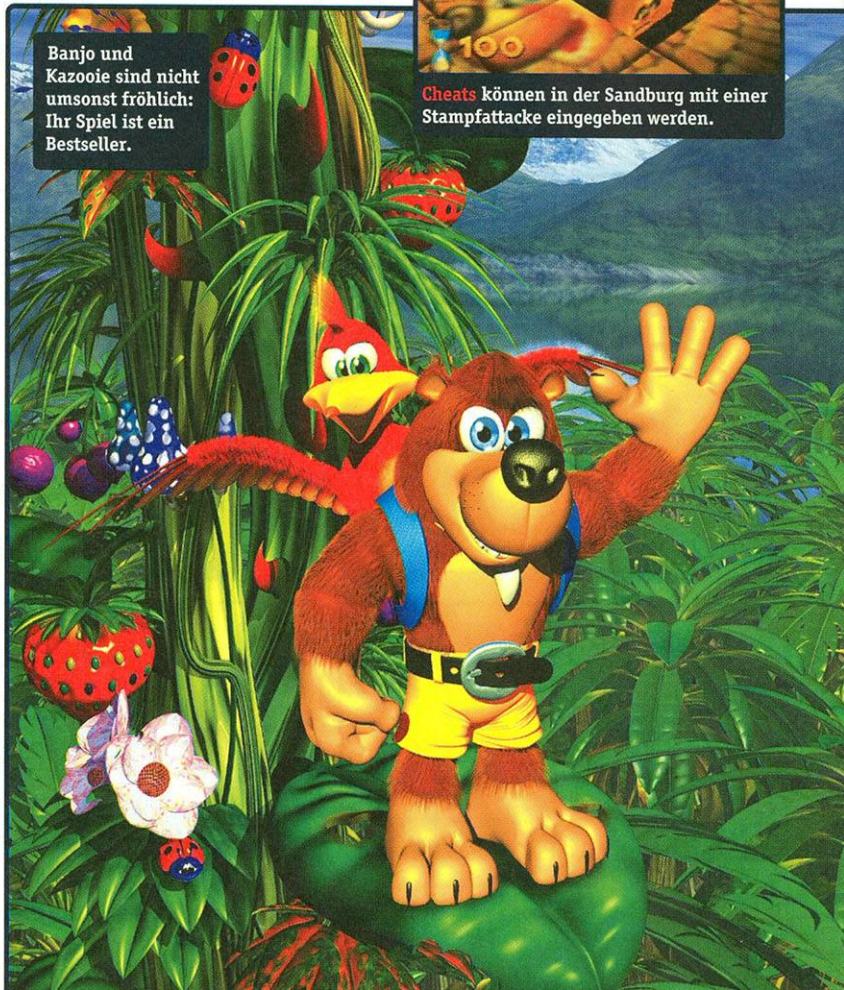
Zehn umfangreiche Welten müssen Banjo und Kazooie durchstreifen. In jeder davon sind verschiedene Aufgaben zu lö-



Cheats können in der Sandburg mit einer Stampfattacke eingegeben werden.



Von speziellen Plattformen aus erhebt sich Kazooie in die Höhe und fliegt. So gelangt ihr an bislang unerreichbare Stellen.



Banjo und Kazooie sind nicht umsonst fröhlich: Ihr Spiel ist ein Bestseller.



Die Jinjos sind an den unmöglichsten Stellen versteckt.

immer die beiden Helden sie treffen, verrät Brentilda ihnen einige Geheimnisse. Genaues Zuhören (und am besten Aufschreiben) ist hier gefragt. Bevor es nämlich zum eigentlichen Endkampf gegen Gruntilda kommt, muss das tierische Duo in einem Quiz Antworten auf einige Fragen wissen ...

Gute Kumpel, böse Gegner

Auf dem langen Weg zu Gruntilda treffen Banjo und Kazooie nicht nur auf zahlreiche bössartige Gegner, sondern auch auf



Was verbirgt sich hinter Glasscheiben? Findet es mit der Pickattacke heraus.



Der Maulwurf Bottles steht euch an vielen Stellen hilfreich zur Seite.

Abenteuer pur: Mit einem Schlitten rast ihr am Schal des Schneemanns herunter.



den Maulwurf Bottles. Er zeigt den beiden Freunden neue Moves und gibt ihnen den einen oder anderen hilfreichen Tipp.

Und dann gibt es da noch den Zauberer Mumbo Jumbo. Gegen Bezahlung einiger silberner Schädel verwandelt er Banjo in eine Termite, ein Krokodil, ein Walross, einen hüpfenden Kürbis oder in eine Biene ... Das kann helfen einige der Aufgaben zu lösen.

Zeit zu lernen

Die Puzzle-Teile und Noten kennen wir nun schon, die silbernen Schädel ebenfalls, aber was ist mit den roten und goldenen Federn, den Turnschuhen, den Jin-



Auch an einen magischen Teppich wurde gedacht: Die Helden schweben hinfort.



Im Höhleninneren wartet ein silberner Mumbo-Schädel auf seine Entdeckung.

jos, den blauen Eiern ... Klingt furchtbar unübersichtlich? Ist es aber gar nicht, weil in *Banjo-Kazooie* alles schön nacheinander eingeführt wird, ohne den Spieler zu überfordern. Außerdem erklärt jedes dieser Objekte selbst, wofür es eigentlich zu gebrauchen ist.

Ganz ähnlich verhält es sich mit den Moves, die Bottles den beiden Freunden erklärt. Zwar sind es an die 20, angefangen von einfachen Faustschlägen bis hin zu komplizierten „Kopfgranaten“, aber sie

werden erst im Laufe des Spiels erlernt. Außerdem gibt es zu Beginn eine „Trainingseinheit“, in der Bottles hilfreich mit Erklärungen zur Seite steht und Übungsaufgaben stellt.

Das alles macht *Banjo-Kazooie* zu einem anspruchsvollen Spiel mit beeindruckenden



Die versteckten Puzzle-Teile liegen oft an absolut unzugänglichen Orten.

dem Umfang, das aber trotzdem auch für Anfänger keine unlösbare Aufgabe darstellt.

Neues Grafik-System

Für die super Grafik sorgt das „Real Time Dynamic System“ (RTD). Schon in *Diddy Kong Racing* haben die Programmierer von Rare erste Erfahrung mit diesem Grafik-System sammeln können. Es schafft glattere Formen, die Figuren haben nicht mehr so viele Ecken und Kanten – rein grafisch gesehen, versteht sich. Bei einer Grafik, die mit wenigen Polygonen auskommt, sorgt es für deutlich feinere Oberflächen.

Der Zauberer Mumbo ist ein Meister der schwarzen Magie und verwandelt euch.



Banjo-Kazooie

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: –

Hersteller: Rare

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Modul-interner Speicher, dt. Bildschirmtext

Genre: Jump'n'Run



Fazit

Das beste Jump'n'Run für das N64 mit superlustiger Grafik und verrückten Puzzles.

jvn



Gruselhit für Sci-Fi-Fans

Body Harvest

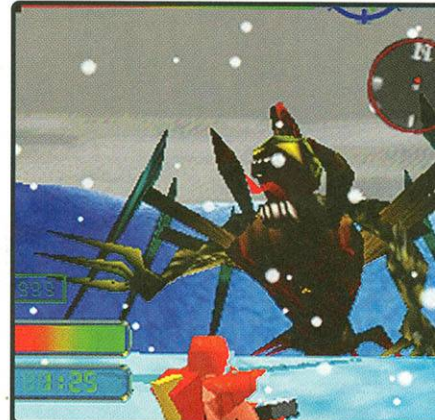
Body Harvest

Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 130,- DM
Hersteller: Gremlin/DMA
Vertrieb: Acclaim
Termin: Dezember
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 96 Megabit
Features: Modul-interner Speicher
Genre: Action-Adventure



Zahllose Fahrzeuge stehen zur Verfügung um gegen die Aliens anzugehen.



Sein Anzug schützt den Helden Adam leider nicht vor kräftigem Beißwerkzeug.

Die Menschheit steht nicht länger an der Spitze der Nahrungskette: **Body Harvest** stellt einen neuen, hungrigen Gegner vor.

MEHR INFOS ZU DIESEM SPIEL FINDET IHR IN UNSEREM ACCLAIM-SPECIAL IN DER HEFTMITTE!

Fazit

Bei der Entwicklung von **Body Harvest** wurde auf die Atmosphäre, komplexe Abenteuer und Spielspaß Wert gelegt. Die Grafik bleibt bei diesem Anspruch nur im Durchschnitt – aber das tut dem Spaß keinen Abbruch.

og

Nintendo 64 + Mario	245,00
Joypad (farbig)	65,00
Antennenkabel	35,00
Memory Card (farbig)	30,00
Rumble Pak + Memory Card	45,00
Passport Adapter	80,00
All Star Tennis '99	140,00
Banjo-Kazooie	95,00
Bio-Freaks	110,00
Body Harvest	100,00
Bomberman Hero	100,00
Buck Bumble	125,00
Bust a Move 3	100,00
Cruis'n World	90,00
Earthworm Jim 3D	100,00
Extreme G 2	100,00
F-1 World Grand Prix	95,00
F-Zero X	95,00
Game Buster	105,00
Gex 3D	130,00
Glover	90,00
Holy Magic Century	140,00
International Soccer '98	100,00
Knife Edge	110,00
Madden NFL '99	120,00
Mission Impossible	110,00
Nascar '99	120,00
NBA Courtside	100,00
NBA Jam '99	100,00
NBA Live '99	110,00
NFL Blitz	120,00
NFL Quarterback Club '99	100,00
NHL '99	115,00
NHL Breakaway Hockey '99	100,00
Rayman 2	120,00
S.C.A.R.S.	120,00
Starwars Rogue Squadron	110,00
Starshot	110,00
Tonic Trouble	120,00

Kleiner Auszug aus unserem Programme



GAME BOY COLOR 140,00



1080° Snowboarding 100,00

Alle Sendungen versandkostenfrei!

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Täglich Neuheiten aus:



Zelda 115,00

Top Gear Overdrive	120,00
Turok 2 ENG	110,00
U-Rally	105,00
Waiata Country Club Golf	120,00
WCW vs. NWO Revenge	130,00
Wipe Out	135,00
WWF: Warzone	110,00
GAME BOY COLOR	
Conker Pocket Tales	65,00
Game Watch Gallery 2	50,00
Harvest Moon	65,00
Pocket Bomberman	50,00
Tetris Deluxe	50,00

MEGASTORE • Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300m² Ladenfläche

LADEN	Mo- Fr:	10.00-18.30
	Sa:	10.00-16.00
VERSAND	Mo- Fr:	10.00-18.00

GROSSHANDEL	nur für Händler!!
Telefon	07 11. 22 29 10 - 10
	07 11. 22 29 10 - 20

Lieferbedingungen: + 3,50 DM Nachnahme. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerung von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Irrtümer vorbehalten.

Telefon 07 11. 22 29 10-30/50

Theodor-Heuss-Strasse 15 • 70174 Stuttgart (Stadtmitte)

Jetzt auch in Heilbronn • Kilian Strasse 7
 [Kilian Passage] • 74072 Heilbronn • [kein Versand]

Ein bombiges Jump'n'Run in Farbe

Pocket Bomberman

Diesmal rennt er nicht, diesmal springt er. Aber von den Bomben kann er die Finger wieder nicht lassen, denn er ist ja schließlich *Bomberman*!

Da gibt es diese kleinen schwarzen Kugeln, aus denen oben eine Schnur rausguckt. Wenn man genau diese Schnur anzündet, dann folgt ein ziemlich lauter Knall und eine Feuerwand, die alles wegfeht, was ihr im Weg ist. Und dann gibt es diesen kleinen Kerl, der sich einfach nichts Schöneres vorstellen kann ... Ja, es geht um *Bomberman*, den Helden unzähliger Nintendo-Spiele.

Bombig bunt

Es ist noch gar nicht so lange her, da kehrte *Bomberman* mit einer neuen Idee auf den Game Boy zurück: Statt wie gewohnt durch die Welt zu rennen, probierte er es zur Abwechslung einmal mit Springen. *Bomberman Pocket* präsentierte



Jetzt ein wenig Anlauf nehmen und dann mit einem Sprung auf die andere Seite.



Ja was ist das denn? Vielleicht ein Baum-Monster?

zwei Modi: einen Abenteuer-Modus und ein „Jump-Game“. Eben dieses Spiel erscheint im November noch einmal auf – mit einer einzigen Neuerung: Es wird in Farbe, also für den Game Boy Color zu haben sein.

Hüpf Bomberman, hüpf!

Entscheidet sich der Spieler für den Abenteuer-Modus, so hat er fünf Welten mit je fünf Stages vor sich, die es zu bewältigen gilt. Von einer Plattform zur nächsten springend muss sich Bomberman durch die Level kämpfen. Als wäre das nicht schon Herausforderung genug, erinnert das Gegneraufkommen stark an eine Massendemo der Monstergewerkschaft. Da hilft nur eins: Bomben auspacken und loslegen. Zur nächsten Stage geht es erst, wenn alle Gegner endlich besiegt sind.



Ganz schön hohe Sprünge, die Bomberman hier bewältigen muss!

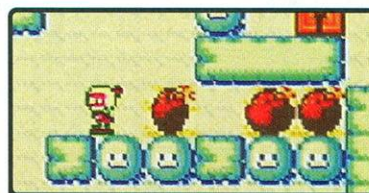
Auch das „Jump Game“ muss, oh Wunder, hüpfend bewältigt werden. Diesmal ist es Ziel jeder Stage von ganz unten nach ganz oben zu gelangen. Unterwegs genügen kleine Sprengungen um einige Schatzkisten zu öffnen. Außerdem tauchen natürlich Monster auf, die Bomberman am Weiterkommen hindern wollen. Und am Ende jeder Stage wartet noch einmal eine ganz gemeine Gestalt auf unseren Helden ...



Bomberman bringt sich mit einem gekonnten Sprung in Sicherheit.



Hoffentlich fällt die Bombe jetzt nicht runter, direkt auf Bombermans Kopf ...



Eine ganze Reihe Bomben, na das wird einen schönen Knall geben!



Sieht doch gar nicht so schwierig aus, oder? Der Eindruck täuscht ...

Pocket Bomberman

Auf einen Blick

System: Game Boy Color
Preis: –
Hersteller: Hudson Soft
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: Ende November
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 2 Megabit
Features: Passwörter
Genre: Jump'n'Run

Fazit

Klein, witzig und unglaublich bunt, das kann nur einer sein: *Pocket Bomberman*.



Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

NINTENDO 64

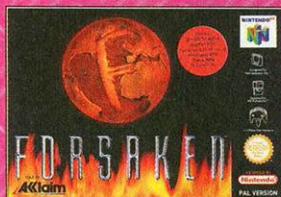
1080 Snowboarding	dt	89.00
Air Boarder 64	dt	109.99
All Star Tennis 99	dt	109.99



Banjo & Kazooie	dt	89.99
Body Harvest	dt	99.99
Buck Bumble	dt	109.99
Bust a Move 3	dt	99.99
Extreme G 2	dt	99.99
F-Zero X	dt	89.99



F1 W. Grand Prix 64	dt	89.00
Fifa Soccer 99	dt	109.99



Forsaken	dt	109.99
G.A.S.P.	dt	134.99
Gex 3D Enter t.Gecko	dt	129.99
Glover	dt	89.00
Holy Magic Century	dt	139.99
Iggy's Reckling Balls	dt	84.99
Int. Superstar So.98	dt	84.99



Mission Impossible	dt	99.99
Nascar Racing 99	dt	99.00
NBA Jam 99	dt	99.99
NBA Live 99	dt	99.99
NFL Quarterback C.99	dt	99.99
NHL Hockey 99	dt	99.99
S.C.A.R.S.	dt	109.99
Silicon Valley	dt	89.99
Star Wars Rogue Squ.	dt	109.99
Zelda Ocarina o.Time	dt	109.99
Top Gear Overdrive	dt	119.99
Turok 2	uk	99.99
Turok 2	dt	89.99
V-Rally	dt	99.99
WCW vs. NWO Revenge	dt	149.00
Wipe Out 64	dt	139.99
WWF Warzone	dt	99.99

Sonderangebote

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 0180 / 5 211 220

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.

• Vorbestellung möglich.

• Fordern Sie kostenlos unser Playcom Magazin mit vielen weiteren Titeln an.

Mit * gekennzeichneten Spielen sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.

-Versandkosten per Post 7,- zzgl. Nachnahme, ab 250,- versandkostenfrei.

-Versandkosten per UPS 9,- zzgl. Nachnahme, ab 350,- versandkostenfrei.

Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten.

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



Bestell ☎ 0180-5 211 220

Fax 0180-5 211 240



Info ☎ 0662-44 01 44

Fax 0662-44 01 44 14

Österreich: Fa. Gamebusters, fordern Sie ihren kostenlosen Katalog an.

Kostenlos!



3 Monate lang erhalten Sie unverbundlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins. Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, Video CD, DVD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX. Spieltests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

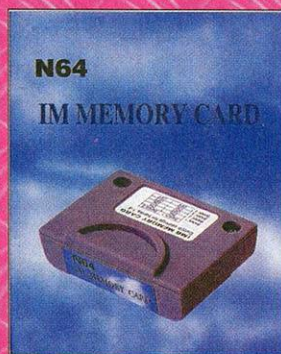
Bust a Move 2 dt 59.99



Chameleon Twist	dt	54.99
Extreme G	dt	64.99
F1 Pole Position	dt	69.99
NHL Breakaway 98	dt	64.99
Turok	uk	64.99
Turok	dt	64.99

Zubehör

Antennenkabel N64	dt	19.99
Cinch Kabel N64	dt	14.99
Game Buster	dt	99.99
Joypad N64 LX4 blau	dt	39.99
Joypad N64 Standard	dt	19.99
ASCII Wheel 64 Lenkr	dt	129.99



Memory Card 1 Meg	dt	26.99
Memory Card N64 256K	dt	19.99

Memory Card 5 Meg	dt	49.99
N64 Mario 64 Pak	dt	249.95
Power Flash N64	dt	99.00
Power RAM (Expa.Pak)	dt	64.99
Rumble Pak inkl.Memo	dt	34.99
Rumble Pak LX4+1 Meg	dt	39.99
Rumble Pak LX4 Tr.	dt	24.99



S-Video Kabel N64	dt	14.99
T Legend of Zelda Sp	dt	24.00
Tremor Pak P-383 Rum	dt	19.99
Tremor Pak PL (256kb)	dt	34.99
Verlängerung Pad 2m	dt	14.99
Verlängerung Pad 5m	dt	19.99



Asterix	dt	49.99
Beauty and the Beast	dt	39.99



Carrier Aces	dt	29.99
Champ.World Class S.	dt	29.99
Donkey Kong Count. 2	dt	59.99
Donkey Kong Count. 3	dt	69.99
Full Throttle Racing	dt	29.99
John Madden 95	dt	39.00
Kirbys Dream Course	dt	39.99
ACME Animation	dt	39.99
Lufia	dt	49.00
Mario World 2 Clas.	dt	59.99
Marvel Super Heroes	dt	49.99
Mega Man 7	dt	49.99
Mickey & Minnie	dt	69.99
Paws of Fury-Brutal	dt	29.99
Pinball Dreams	dt	34.99
Punch Out!	dt	34.99
Schlumpfe 2	dt	79.99
Spiderman / X-Men	dt	34.99

Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-20.00 Uhr
Samstag 9.00-16.00 Uhr

Star Wars 2 (Empire)	dt	49.99
Terminator 2 (Judgme	dt	29.99
Terranigma	dt	69.99



Tim in Tibet	dt	54.99
Toy Story	dt	69.99
Worms	dt	64.99

Zubehör

Antennenkabel SNES	dt	14.99
Fighter Joypad-6 Bu.	dt	19.99
Game Mage Mogelmodul	dt	19.99
Joypad SN6	dt	14.99
Joypad SNES Schwarz	dt	19.99
Netzteil für SNES	dt	44.00
Scart Kabel SNES	dt	14.99
Scart-RGB Kabel SNES	dt	14.99
Verlängerung Joypad	dt	15.00

GAME BOY

Bust a Move 3	dt	44.99
Conkers P.Tales(CGB)	dt	64.99
Donkey Kong Land 2	dt	44.99
Game&Watch G.2 (CGB)	dt	44.99
Gex 3D (Color)	dt	59.00
Gozilla	dt	59.99
Harvest Moon (CGB)	dt	64.99
Monopoly	dt	59.00
NBA Jam 99 (CGB)	dt	59.00
NFL Blitz (Color)	dt	59.99
Otto's Otifanten	dt	59.99
Pocket Bomberman-CGB	dt	44.99
Quest f.Camelot(CGB)	dt	64.99
Reservoir Rat	dt	39.99
Small Soldiers	dt	59.99
South Park (Color)	dt	59.00
Streetfighter 2	dt	44.99
Tetris Deluxe (CGB)	dt	44.99
Turok	dt	34.99
Turok 2 (CGB)	dt	59.00

Zubehör

Energy Pack Pocket	dt	29.99
Energy Pack+ Pocket	dt	34.99
Game Boy Camera blau	dt	99.00
Game Boy Color Lila	dt	149.00
Game Boy Color clear	dt	149.00
GB Pocket Netzteil	dt	14.99
Game Boy Printer	dt	119.99
Licht & Lupe GB	dt	19.00
Linkkabel GB Pocket	dt	14.99
Travel Pack SV-923	dt	24.99

Merchandise

Baseball-Cap Mario	dt	19.95
Baseball-Cap schwarz	dt	19.95
Donkey Kong Plüsch	dt	19.99
Sweat-Shirt grün 140	dt	39.95
T-Shirt schwarz XL	dt	29.95

Munich Software Center

Großperzerstr. 42, 81675 München
Theresienstr. 152, 80339 München
Preise variieren

Händleranfragen erwünscht

schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Die flottesten Baller-Bienen des Jahres

Buck Bumble

Begebt euch in die Welt der Insekten und helft **Buck Bumble** im Kampf gegen seine mutierten Artgenossen.

Die Welt der Insekten ist in Gefahr und nur ihr könnt sie mit **Buck Bumble** retten. Bedroht wird dieser friedliche Ort von allerlei Getier, das durch einen Unfall in einer Chemiefabrik mutiert ist. So wird es Zeit für die Biene Buck, die



Diese Killerwespe seid ihr nun wohl endgültig los!



Die Panzer-Mutanten können mit ihren Nasen hervorragend zielen.

eine hochentwickelte Killermaschine ist, das Maschinengewehr zu laden und in den Kampf zu ziehen.

In den 20 riesigen Echtzeit-3-D-Levels gilt es Widersacher auszuschalten, Radartürme lahmzulegen und einen Weg ins nächste Level zu finden. Genaueres zur Aufgabenstellung erfahrt ihr immer am Anfang des jeweiligen Levels. Gelingt es



Buck kann seine Welt frei und ohne Einschränkungen erkunden.



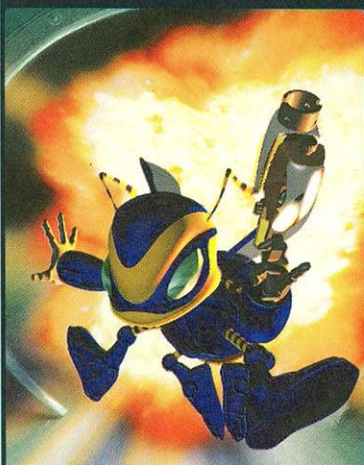
Sprengt diesen Generator um die Tür zum nächsten Level zu öffnen.

euch die Mission besonders schnell zu beenden, winken noch eine Menge Bonuspunkte. Auf eurem Weg durch z. B. den Garten, die Mülldeponie oder den verseuchten Bienenstock findet Buck allerlei Goodies sowie 15 verschiedene Waffen.

Multiplayer

Buck Bumble bietet außerdem zwei verschiedene 2-Spieler-Modi. Ihr könnt euch zwischen einem spannenden Luftkampf auf Leben und Tod oder einer Runde „Fußball“ entscheiden. Der geteilte Bildschirm lässt genug Sicht für einen guten Überblick über das Spielgeschehen. Bei der Luftkampfvariante könnt ihr den Raum aussuchen, in dem ihr kämpfen wollt. Diese Räume sind recht klein, so dass ihr euren Widersacher auf keinen Fall verfehlen könnt. In den Räumen sind verschiedene Hindernisse zu finden, die ihr als Deckung nutzen solltet. Ansonsten werdet ihr noch jede Menge Waffen finden, damit es so richtig Spaß macht. Wollt ihr lieber zu zweit Fußball spielen, könnt ihr euch ein Spielfeld wie z. B. einen Hallenplatz oder ein Stadion aussuchen. Versucht den Ball durch gezielte

Buck – die gefährlichste Biene, die jemals gesehen wurde.



An den tollen Lichteffekten sieht man die Erfahrung des Programmierer-Teams.

Schüsse aus euren Waffen oder durch geschicktes Dagegenfliegen in das gegnerische Tor zu lotsen.



Vorsicht! Dieser Tunnel könnte auch eine Falle sein ...

Das englische Programmierer-Team Argonaut hat den SuperFX-Chip für das SNES erfunden und das erste Star Fox-Spiel programmiert.

Buck Bumble

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: ca. 100,- DM

Hersteller: Argonaut

Software/Ubi Soft

Vertrieb: Ubi Soft

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1-2 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Rumble Pak- und Controller Pak-kompatibel

Genre: Shoot'em Up



Fazit

Ein lustiges Shoot'em Up mit vielen Features, riesigen (aber arg nebligen) Levels und einem klasse Soundtrack. Außerdem bietet **Buck Bumble** einen super 2-Spieler Modus. gs

Blasenspaß bis zum Platzen

Bust-a-Move 2

Arcade Edition

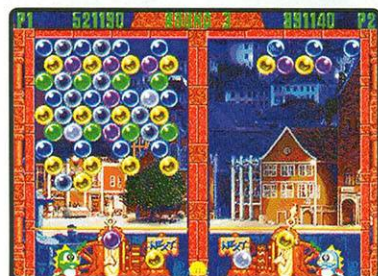
Was waren das für Zeiten, als die Menschen mit dem Begriff Puzzle-Spiel noch gezackte Papp-Teile verbanden ... Spätestens seit *Tetris* ist das anders und mit *Bust-a-Move* bekamen die Teile ein kugelförmiges Aussehen. Aber eines ist geblieben: die Faszination!

Eigentlich sind sie ja schon alte Herren, die beiden Drachen Bub und Bob. Ihr erstes Blasen-Abenteuer (*Bubble Bobble*) bestritten sie bereits in den achtziger Jahren und eroberten damit im Handumdrehen alle Systeme, ganz egal ob NES, Game Boy oder auch Computer.

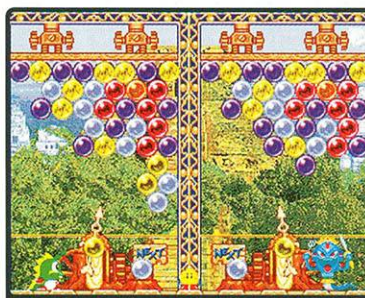
Die beiden Drachen **Bub und Bob** spielen wieder einmal mit ihren Blasen. Diese fliegen über den Bildschirm, platzen immer wieder – oder eben auch nicht. Und genau dann wird es langsam brenzlig für den Spieler, wenn er jetzt nicht aufpasst, hat er verloren.

Akute Suchtgefahr

Bust-a-Move 2 Arcade Edition folgt denselben Regeln wie seine Vorgänger. Der Spieler hat eine Blaskanone mit bunten



Das sieht nach einer fürchterlichen Niederlage für den Spieler links aus ...



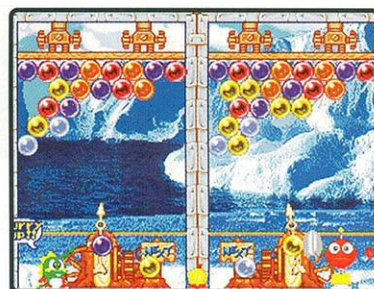
Na, wo könnte die gelbe Kugel passen?

Kugeln, von denen jeweils gleichfarbige durch gutes Zielen zusammengebracht werden. Sind drei beieinander, zerplatzen sie. Ist das Feld irgendwann voll, dann hat das Spiel ein Ende. Dumm nur, wenn man dringend eine blaue Kugel braucht, aber nur rote, grüne, gelbe auftauchen ...

Das Spielprinzip ist denkbar simpel, wie meist bei Puzzlespielen. Und deshalb besteht auch hier eine enorme Suchtgefahr: Wer mit diesem Spiel einmal anfängt, der ist ihm auch schon rettungslos verfallen! Besonders im Zwei-Spieler-Modus läuft das N64 heiß.

Abwechslung ist angesagt

Es ist zwar nicht so, dass die Gefahr von Langweile bestünde, die Entwickler haben trotzdem mehrere Modi eingebaut um dem Spieler Abwechslung zu bieten. Im „Puzzle Game“ müsst ihr für jeden Buchstaben des Alphabets ein anderes Puzzle lösen. Das ist bei A noch absolut einfach und wird spätestens bei Z ziemlich schwierig. Bei „Player vs. Computer“ gibt es neben den beiden Schwierigkeitsstufen noch einen „Practice“-Modus, der



Hurry up: Ist die Zeit abgelaufen, geht die Kanone von alleine los.



Wer hier Scharfblick beweist, kann mit wenigen Schüssen alle Blasen abräumen.



Die blaue Kugel bringt noch keinen Vorteil. Da heißt es, geschickt aufbauen!

vor allem gut ist um genaues Zielen zu üben. Und dann war da noch der Zwei-Spieler-Modus „Player vs. Player“ – Erklärungen überflüssig.

Wem das noch nicht reicht, der kann sich in Spielen auf Zeit versuchen. Aber egal, welcher Modus es sein soll, achtet auf die Spezialblasen: Einige (die netten) sind zerstörerisch, andere (die gemeinen) blockieren selbst die beste Taktik ...



Beiden Spielern bringt erst die nächste Blase Gewinn. Aber dann werden die Kugeln bei gutem Zielen nur so purzeln ...

Bust-a-Move 2 Arcade Edition

Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 130,- DM
Hersteller: Taito
Vertrieb: Acclaim
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 64 Megabit
Features: –
Genre: Puzzle



Fazit

Simplex, so simplex – und wahnsinnig fesselnd: *Bust-a-Move* gehört zu den Spielen mit absoluter Suchtgefahr. Vor allem im Mehr-Spieler-Modus! Das Blasen-Spiel gehört in jede Sammlung – und deshalb auch in unser Extra!

nis

DAS LEBEN IST EIN GAME

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

SCARS



NINTENDO⁶⁴



PlayStation

Du willst alles



Action
Battle
+ Racing

WWW.UBISOFT.DE

...WIR SCHREIBEN DAS JAHR 3000 N.C., UND SUPERCOMPUTER REGIEREN DIE WELT. UM SICH ZU AMÜSIEREN, HABEN SIE S.C.A.R.S – SUPER COMPUTER ANIMAL RACING SIMULATION – INS LEBEN GERUFEN. SUPER SCHNELLE, AGGRESSIVE UND VOLL BEWAFFNETE OFF-ROAD RACER..... IM KAMPF UM DEN SIEG IST ALLES ERLAUBT.
FEATURES: 9 VERSCHIEDENE RACER STEHEN ZUR AUSWAHL, 9 RACING SZENARIEN IN 4 SPIELMODI MIT MULTIPLAYER MODUS: 2-4 SPIELER SPLIT-SCREEN FÜR PLAYSTATION UND NINTENDO⁶⁴, BIS ZU 8 SPIELER ÜBERS NETZWERK.

vivid image



Das lustigste Rennspiel des Jahres!

Diddy Kong Racing

Die Spannung war groß, die Erwartungen an das Spiel noch höher: *Diddy Kong Racing* musste sich im vergangenen Winter an *Mario Kart 64* messen lassen – und schnitt dabei mit neuen Ideen und lustiger Umsetzung teuflisch gut ab.

Berühmte, heißgeliebte Vorbilder machen es den Nachahmern in der Regel schwer sich durchzusetzen. Damit, so unkten im letzten Winter einige Bran-



Es ist nicht einfach den Durchgang genau zu erwischen, aber man wird mit einem Extra für den Stress belohnt.

chen-Größen, würde auch *Diddy Kong Racing* zu kämpfen haben. Denn das Vorbild, das ebenfalls von Nintendo vertrieben wurde, hieß *Mario Kart 64* ...

Tierisch spaßig

Aber wie hätte es anders sein können? Rare setzte die Messlatte mit dem tierischen Rennspiel noch einmal ein ganzes Stück weiter nach oben. Das Erfolgsrezept



In den Hovercraft-Rennen liegen Baumstämme als Hindernisse herum.

Ab durch den Beschleuniger-Kreis, das gibt Speed!



schien ganz einfach: Die Steuerung wurde verfeinert und spezifischer auf die einzelnen Charaktere zugeschnitten. Außerdem wurde aus dem reinen Rennspiel, das *Mario Kart 64* war, ein „Abenteuer-Rennspiel“.

Hier geht es nicht mehr nur darum als Erster ins Ziel zu kommen oder am Ende einer ganzen Rennserie auf dem Siebertreppchen zu stehen. In *Diddy Kong Racing* muss der Spieler in verschiedenen Welten Rennen gewinnen, Rätsel lösen, goldene Luftballons erfassen und Endgegner besiegen. Nur so bekommt er Zugang zu allen Welten und kann am Ende gegen Witzig antreten.

Nintendo All Star Team

Formel 1-Simulationen warten oft mit Profis wie Michael Schumacher oder Jacques Villeneuve auf. Da kann ein Spiel wie *Diddy Kong Racing* natürlich nicht mithalten – oder etwa doch? Es sind keine Unbekannten, die hier an den Start gehen, sondern vielmehr große Stars der Nintendo-Spielewelt: Da ist Diddy Kong, der bereits auf dem SNES viele Freunde hatte, da ist Banjo, der derzeit mit Kazooie spannende Abenteuer besteht. Der letzte



Läutet die Glocke, dann wird die Brücke hochgezogen.



im Bunde ist Conker, der ebenfalls bald sein eigenes Spiel bekommt.

Diese drei gehören zu den insgesamt acht Charakteren, unter denen sich der



Die Münze liegt gemein in einer scharfen Kurve. Da hilft nur Schlittern!

Spieler einen aussuchen darf. Kleine und große Fahrer, leichte und schwere Charaktere – keiner der acht tierischen Helden ist wie der andere. Dementsprechend hat auch jeder von ihnen andere Fahreigenschaften. Die leichteren etwa beschleunigen besser, sind dafür aber auch einfacher von der Strecke zu stoßen als die schwereren.

Jeder Strecke ihr Fahrzeug

Nicht nur fast 30 Strecken stehen zur Verfügung, der Spieler kann auch noch zwischen drei Fahrzeugen wählen: einem „normalen“ Auto, einem Flugzeug und

Nintendo Fun Vision EXTRA · 1/99



Sammelt alle Münzen ein und werdet Erster – dann gibt's einen Ballon!



Ah ja, hier hat wohl jemand die Abkürzung durch den Brunnen gefunden ...

einem sogenannten Hovercraft, also einem Luftkissenboot. Und Rare wäre nicht Rare, wenn sich nicht jedes der Fahrzeuge unterschiedlich steuern ließe ...

Der Spieler findet sich in allen möglichen 3-D-Welten wieder. Da gibt es die bereits bekannten Rennkurse durch Landschaften mit hohen Bergen, grünen Wiesen und blauen Seen. Aber es warten auch

vereiste Strecken, reißende Flüsse, Urwälder und enge Canyons. Doch egal, wo das Rennen steigt, überall gibt es Power-Ups in Form von bunten Ballons zu finden, mit denen die Konkurrenten sich dann auf Ölpfützen, Raketen und ähnliche Nettigkeiten einstellen müssen.

Rennen oder Abenteuer?

Die Genre-Einordnung deutet es an: *Diddy Kong Racing* ist eigentlich gar nicht so recht einzuordnen. Die Abenteuer-Elemente finden sich jedoch nur (wer hätte es gedacht) im „Abenteuer“-Modus. Der „Renn“-Modus bietet die Gelegenheit sich in heißen Rennen einfach auszutoben. Und das mit bis zu drei Freunden auf dem geteilten Bildschirm!

Sind schon die einzelnen Rennen wirklich Spaßig, dann kommt im „Abenteuer“-Modus noch mehr Freude auf. Hier beginnt alles auf einer Wiese, wo der Spieler auch auf den Elefanten-**Dschinn** Taj trifft. Dieser hilft vor allem dann, wenn es darum geht das Fahrzeug zu wechseln.

Das Abenteuer beginnt zunächst ganz einfach: Der Spieler muss einige Rennen in der ersten Welt gewinnen. Für jeden Sieg gibt es dann einen goldenen Ballon. Und mit einer entsprechenden Anzahl dieser goldigen Dinger öffnen sich neue Strecken in anderen Welten.

Später stehen Rennen auf dem Programm, in denen der Spieler nicht nur als Erster über die Ziellinie fahren muss, sondern während desfahrens auch noch eine bestimmte Anzahl an Silbermünzen einsammeln muss. Um eine Welt

endgültig abzuschließen, muss der jeweilige Endgegner (mal eine Riesenkrake, mal ein Nashorn) besiegt und anschließend das „**Trophy Race**“ gewonnen werden. Kleinigkeit, oder?

Als Zusatz gibt es in jeder Welt noch eine „Meisterschaft“. Und die dreht sich nur wenig um Rennen im eigentlichen Sinne. Hier geht es einmal darum, den Konkurrenten Eier aus ihren Nestern zu



Wird Topsy es schaffen auch diese Münze noch zu erwischen?

Ein Dschinn ist nach vor-islamischem Volksglauben zwar ein böser Geist oder sogar Teufel – aber Taj ist da eine ganz liebe Ausnahme.

klauben und im eigenen Nest auszubrüten, ein anderes Mal gewinnt, wer alle Gegner abgeschossen hat und als letzter übrig ist.

Übrigens wissen natürlich auch die Entwickler von Rare, dass der „Abenteuer“-Modus zu zweit gleich doppelt so viel Spaß macht. Deshalb gibt es einen magischen Code, der genau dies möglich macht: JOINTVENTURE. Dabei können dann beide Spieler zu den normalen Rennen antreten, im Kampf gegen die Endbosse der Welten wechseln sie sich ab.

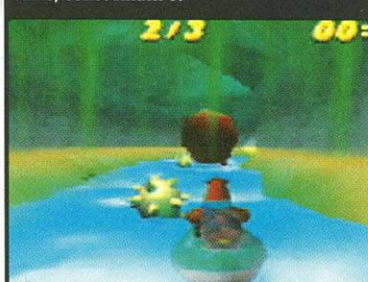


Halt, stopp, nicht am Eingang vorbeifahren!



Mit dem Flugzeug geht es durch den engen Canyon!

Hoffentlich fährt Banjo nicht über die Mine, sonst knallt's!



Diddy Kong Racing

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: –

Hersteller: Rare

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1-4 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: deutscher Bildschirmtext, Modul-interner Speicher, Rumble Pak-kompatibel

Genre: Adventure-Racing



Fazit

Eine Kombination aus witzigem Rennspiel und lustigen Abenteuer-Elementen in bewährter Rare-Qualität – das ist es, was *Diddy Kong Racing* zum Top-Spiel macht.

nis



Gratuliert der NFV zum 5. Geburtstag und gewinnt dabei!

Fünf Jahre ist die Fun Vision jetzt schon ein gefragter Ratgeber in der Nintendo-Spielewelt. Das muss gefeiert werden! Einige ganz Große haben uns schon gratuliert und tolle Sachen gestiftet. Die geben wir natürlich an euch weiter. Schickt uns einen tollen Geburtstagsgruß und ihr könnt gewinnen. Malt ein witziges Bild, dichtet einen flotten Vers oder lasst euch sonst was Nettes zu unserem Geburtstag einfallen. Na, ihr habt doch schon Ideen ... Mitmachen ist also ganz einfach!

HAPPY

BIRTHDAY



Bei diesen Firmen
bedanken wir uns ganz herzlich:

Nintendo®

backhll

STADLBAUER

Playcom

Collos
INFOGRADES

Sendet euren Geburtstagsgruß an folgende Adresse: Nintendo Fun Vision, Stichwort „NFV wird 5“, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt. Vergesst eure Adresse nicht! Notiert bitte auch euer Alter und welche Konsole ihr besitzt. Einsendeschluss ist der 31.12.1998! Mitarbeiter des Pro Verlages sowie der beteiligten Unternehmen dürfen nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Preise können nicht umgetauscht werden.

1. Preis: 10x je 1 Game Boy Color



2. Preis: 2x je 1 cooles

Snowboardoutfit im Wert von DM 500,-

(Farbe kann variieren)



3. Preis:

Soundtracks zu Legend of
Zelda und Banjo-Kazooie
mit Sammlerwert!



4. Preis: 6x je 1 Frankreich 98 -
Die Fußball-WM

5. Preis: 20x je 1 Mini-Classics

6. Preis: 20x je 1 Nintendo Cap

7. Preis: 2x je 1 Mission: Impossible-Fanpaket
(incl. Mission: Impossible-Modul)

8. Preis: 5 x je 1 Turok 2-Rucksack mit Inhalt
(T-Shirt, Cap, etc.)

9. Preis: 2x je 1 Buck Bumble-Uhr

10. Preis: 5x je 1 Buck Bumble-T-Shirt

11. Preis: 4x je 1 Formel 1-Bausatz

12. Preis: 7x je 1 Super Mario-
Fahrradhelm

& 100 Überraschungspakete mit
T-Shirts, Game Boy-Spielen
und und und ...

Der schnellste Racer für das N64!

Extreme G2

Das futuristische Rennspektakel kehrt auf das Nintendo 64 zurück: *Extreme G2*. Acclaim verbesserte das Rennspiel und fügt sogar einen neuen Multi-Spieler-Modus hinzu.

 *Extreme G* wollte Acclaim schnellstmöglich auf den Markt bringen. So hatten die Programmierer nicht allzu viel Zeit, an den Feinheiten des Spiels zu arbeiten. Trotzdem wurde *Extreme G*, der schnellste Renner auf dem Nintendo 64, zu einem riesigen Hit. Kaum war das Modul im Laden, da machte man sich bei Acclaim schon Gedanken über einen Nachfolgetitel. Dabei halfen die unzähligen Briefe der Spieler an die Programmier-Schmiede Probe (eines der Acclaim Studios) unheimlich: Denn bei Probe wollte man auf die Wünsche und Vorschläge der Käufer eingehen. So übernahmen die Spieleentwickler alles aus dem ersten Teil, was den Kunden an diesem Spiel gefiel und verbesserte das nochmals. Dann sah man sich die Verbesserungsvorschläge der Spieler an und versuchte sie zu realisieren. Zu guter letzt nahm man eigene neue Ideen und setzte sie in die Tat um. Heraus kam eine verbesserte Version: *Extreme G2* (XG2).

Von Fahrern und ihren Bikes

Jedes der dreizehn Bikes hat natürlich wieder eigene Besonderheiten und Fähigkeiten. Doch nicht alle Flitzer wurden von Probe selbst entworfen. Der japanische Motorrad-Hersteller Honda ließ es sich nicht nehmen eigens für den zweiten Teil des Rennspektakels ein Super-Bike zu designen: das **Pantheon**. Ein weiteres Special-Bike ist Wasp: Bei einem Design-Wettbewerb in Deutschland und England sollte man ein spezielles Bike für XG2 kreieren. Der



Passt beim Überholen auf, dass ihr nicht von der Strecke abkommt.

deutsche Gewinner wurde mit Wasp und dessen Fahrer Tiger verewigt. Auch an die Fahrer wurde diesmal gedacht. Mit tiefgründigen Hintergrundgeschichten nehmen die dreizehn Fahrer auf das Fahrverhalten ihrer Maschinen Einfluss: So verfügt Tiger über telepathische und telekinetische Eigenschaften. Er wird eins mit der Strecke – das merkt der Spieler an der Steuerung.



Mit einer der 19 schweren Waffen pustet ihr leicht eure Gegner von der Straße!

Noch schneller! Oder nicht?

Die Geschwindigkeit der ersten Entwickler-Versionen von *Extreme G2* war zu hoch. So drosselte man den Speed und arbeitete eine neue, verbesserte Steuerung aus. Doch wer jetzt glaubt, dass XG2 durch „gedrosselte Geschwindigkeit“ nur noch für Anfänger geeignet ist, hat sich geschnitten. Denn mit den drei Schwierigkeitsstufen könnt ihr die Intelligenz eurer Gegner einstellen. Der einfache Modus ist sicherlich nur etwas für Anfänger. Doch wer sich auf der schwierigsten Stufe beweisen will, muss einiges an Geschicklich-



keit und ein wenig Glück mitbringen. Denn die anderen Renner setzen einem ganz schön zu: Am besten lernt man für diesen Modus die Strecken in- und auswendig. Auch die Anzahl der Bikes und der Strecken wurde erhöht. So rast ihr mit zehn (plus drei versteckten) Bikes durch 12 Welten mit jeweils drei Strecken. Das macht 36 Hochgeschwindigkeits-Strecken, die ihr erst einmal bewältigen müsst.

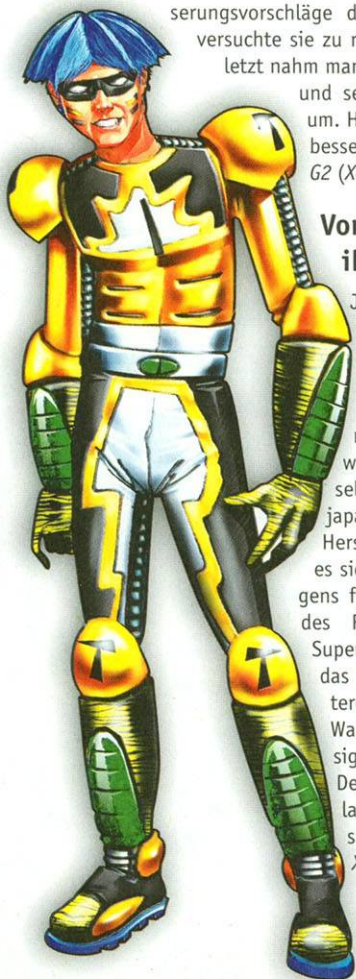
Schwierigkeiten

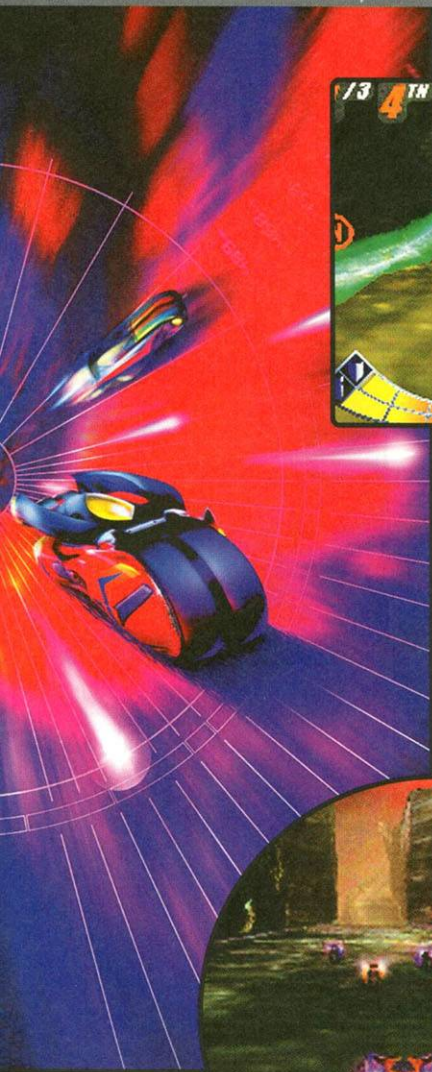
Doch die Schwierigkeits-Stufen sagen nicht nur etwas über die Intelligenz der Gegner aus, sondern auch über die Abkürzungen. Denn auf jeder Strecke findet ihr Blöcke, die mit Gesichtern verziert sind. Diese geben Aufschluss, welche Steine auf



Benutzt auf geraden Strecken Turbos um leichter zu überholen.

Übrigens: Honda Motors bringt noch in diesem Jahr einen Motor-Roller im Pantheon-Design auf den Markt.





Manchmal fliegen euch die Raketen um die Ohren. Dann braucht ihr eine gute Reaktion um nicht getroffen zu werden.



Visiert eure Gegner an, bevor ihr sie von der Strecke schießt.

Mehrspieler-Action

Auch am Mehrspieler-Modus wurde gebastelt. Neben dem normalen Duell zwischen bis zu vier Spielern gleichzeitig (am geteilten Bildschirm), gibt es nun eine neue „Battle Arena“ und einen Turnier-Modus. In der „Battle Arena“ könnt ihr euch mit bis zu drei Freunden (also zu viert) jagen und abschießen. Dazu steigt ihr in einen der XG2-Panzer, die im gleichen Design wie die Bikes gehalten sind. So ist es nicht verwunderlich, dass ihr auch in den Arenen der „Battle Arena“ auf die gleichen Fahrer trifft. In sechs verschiedenen Arenen könnt ihr dann eure Stärken testen. Eine davon ist ein Art Riesenschüssel, die dazu noch unter dem Gewicht der Panzer schwankt. Aber auch hier müsst ihr Waffen aufsammeln und euren Gegnern Energie abziehen. Wer zuletzt noch ein wenig

In Kolonnen jagen die heißen Bikes durch die Straßen der Zukunft.

welcher Schwierigkeits-Stufe verschwinden. So gibt es nicht nur stärkere Gegner, sondern auch neue Streckenabschnitte zu erkunden. Dabei ist der neue Rückspiegel hilfreich. Denn so seht ihr nicht nur, welche Gegner euch im Nacken sitzen, sondern könnt euch die Strecke aus einem anderen Blickwinkel nochmals anschauen. Eine weitere Neuheit ist die Waffenkamera. Mit ihr könnt ihr euch in einem kleinen Ausschnitt anschauen, welchen Gegner ihr trifft und welche Auswirkungen der Treffer auf sein Fahrzeug hat. Denn jede der 19 Sekundärwaffen wirkt sich anders aus.



Wenn euer Vordermann nach hinten schießt, müsst ihr schnell ausweichen!



Turbos verleihen euch ein irrsinniges Tempo: So überholt ihr jeden Gegner.



Eine Statistik zeigt euch genau, welche Stärken und Schwächen das Bike hat.

Energie übrig hat, gewinnt natürlich. Der Turnier-Modus sieht anders aus. Hier bestiegt ihr ein „normales“ XG2-Bike und nehmt an einem Ausscheidungs-Turnier für bis zu 16 Mitspieler teil. Es treten immer zwei Spieler gegeneinander an: Der Gewinner ist eine Runde weiter. Verliert ihr, dürft ihr euch ganz auf das Anfeuern eurer Lieblings-Gegner konzentrieren ...

Rhonda Dabomb ist die Fahrerin der Honda-Maschine Pantheon.



Extreme G2

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: ca. 130,- DM

Hersteller: Acclaim

Vertrieb: Acclaim

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1-16 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Rumble Pak-kompatibel

Genre: Racing



Fazit

Extreme G2 begeistert erneut durch tolle Grafik und super Sound. Es ist einfach klasse mit einem der heißen Öfen über die Pisten zu brettern. Und wem das noch nicht langt, der sollte sich den Mehrspieler-Modus anschauen. jvn

Referenzklasse im Rennsport

F-1 World Grand Prix

Simulationen sind die Spezialität der US-Firma Paradigm. Früher schrieben sie solche Programme nur für das Militär, doch seit *Pilotwings* (N64) sind sie auch für Nintendo tätig. Und jetzt nimmt Paradigm den Rennzirkus aufs Korn: *F-1 World Grand Prix* beweist Weltklasse.

Die Lizenz des internationalen Rennzirkus (FIA) ist nicht billig. Sie beinhaltet alle Fahrer und Teams – bis auf Jacques Villeneuve. Darum steht bei *F-1 World Grand Prix* an seiner Stelle der Fahrer X.

Diese Simulation schreibt „Simulieren“ mit großem S: Hier wird keine Spielhallen-Action à la *San Francisco Rush* geboten, hier kann man nur schwer „mal eben“ eine Runde drehen. Autorennen, wie wir sie aus dem Fernsehen kennen, nur mit einem Unterschied: Hier sitzt ihr am Lenkrad und könnt bestimmen, welche Position euer Lieblingsfahrer am Ende einnimmt.

F-1 World Grand Prix bietet die elf Teams mit 22 Fahrern aus 17 Nationen, die 1997 wirklich um die Meisterschaft gefahren sind. Ralf und Michael Schuma-



Schon der Start kann über Sieg oder Niederlage entscheiden. Gebt Gas!



Auf den Geraden ist die beste Chance seine Gegner zu überholen.

cher, Damon Hill und Jean Alesi rasen in Ferraris, Williams' und Fords über die 17 Strecken. (Es soll zusätzlich noch einen versteckten Hawaii-Kurs mit Vulkan geben: Wenn ihr ihn findet, schreibt uns!) Dabei wurden alle wichtigen Bodenwellen und Kurven originalgetreu ins Nintendo 64 übertragen. Außerdem gibt es die ganze Saison 1997 zum Nachspielen. Und wenn ihr gut seid, könnt ihr sie für euren Lieblingsfahrer nachträglich gewinnen.

Nicht geistlos losrasen!

Der Clou dieses Spiels sind die zahllosen Einstellmöglichkeiten. Nicht nur die Reifen (für nasse und trockene Fahrbahn)



Monacos Straßen sind gefährlich eng: Fuß auf die Bremse!

lassen sich festlegen. Bestimmt die Spritmenge im Tank, die Empfindlichkeit der Lenkung und die Neigung der Flügel am Heck des Wagens (beeinflusst die Bodenhaftung). Natürlich gibt es auch ein Automatik-Getriebe, damit ihr euch nicht mit der Schaltung herumalgen müsst. Überhaupt gibt *F-1* auch Anfängern eine faire Gewinn-Chance: Ihr könnt eine Hilfsfunktion einstellen, die euren Wagen automatisch vor der Kurve auf die geeignete Geschwindigkeit zurückbremst. Doch auch hier ist zu beachten: Wer ins Schleudern



In Schikanen nicht von der Straße abkommen: Im Kiesbett seid ihr verloren.

F-1 World Grand Prix

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: –

Hersteller: Videosystem (USA)

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1-2 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Rumble Pak-kompatibel, Modul-interner Speicher, deutscher Text

Genre: Rennspiel



Mehrere Verfolger- und Fahrerperspektiven (1st, 2nd & 3rd Person) gibt es.



wenn's wirklich neblig ist: Regen, Sonnenschein und Wolken wirken sich halt nicht nur auf die Straßenverhältnisse aus.

Fair play? Nein, denkt beim Fahren nur an euch selbst.

Fazit

Dieses Rennen ist nichts für Gelegenheitsfahrer: Hier gewinnt nur, wer sich wirklich dransetzt und das Fahren von der Pike auf lernt. Doch wer daran Interesse hat, findet eine große Herausforderung, die lange am N64 fesselt.

og

Das beste Prügelspiel für das N64

Fighters Destiny

Infogrames hat sich mit *Fighters Destiny* weit von der Konkurrenz abgesetzt und damit den Thron der Beat'em Ups bestiegen.

Schon allein die Spielvariationen von *Fighters Destiny* lassen das Prüglerherz höher schlagen: Neben dem Trainingsmodus, der eine Move-Liste und einen Trainingsdummy zu bieten hat, gibt es noch einen „Master Challenge“-Modus, einen „Record Attack“- und natürlich einen „Versus“-Modus.

In der „Master Challenge“ treten ihr gegen acht Meister und vier Clowns an. Für jeden Meister, den ihr besiegt, werden euch neue Moves für euren Kämpfer verraten. Verliert ihr allerdings gegen einen der vier Clowns, sind auch eure neu gesammelten Moves wieder weg. Die erlernten Tricks lassen sich auf dem Controller Pak speichern. Dieses könnt ihr dann zu einem Freund mitnehmen und eure Charaktere gegeneinander antreten



Die Kämpfer stammen aus verschiedenen Ländern. Von Arabien bis Japan, die Auswahl ist groß.

lassen. Aber Vorsicht, wenn ihr verliert, bekommt der Charakter eures Freundes eure hart erkämpften Moves.

Der „Record Attack“-Modus

Hier stehen euch drei verschiedene Variationen zur Verfügung. Im „Survival“-Modus geht es nur ums Überleben. Bei den „Records“ müsst ihr



Haltet ihr gegen die Kuh länger als eine Minute durch, dürft ihr sie anwählen.



Im Trainings-Modus könnt ihr eure Technik perfektionieren.

als erster vier Punkte erkämpfen um weiterzukommen. Beim „Rodeo“ steigt ihr schließlich gegen eine Kuh in den Ring. Die Kuh ist unbesiegbare – es geht nur darum sich möglichst lange gegen sie auf den Beinen zu halten. Schafft ihr das länger als eine Minute, könnt ihr sie danach anwählen.

Das Punktesystem

Gewonnen habt ihr, wenn der Gegner keine Energie mehr hat oder ihr eine bestimmte Anzahl an Punkten erreicht. Für verschiedene Aktionen erhaltet ihr eine festgelegte Anzahl an Punkten. Wer zuerst sieben Punkte für sich verbuchen kann, hat gewonnen. Für einen Knock



Besiegt den Meister um neue Moves zu bekommen.

Down gibt es drei, befördert ihr euren Gegner aus dem Ring, gibt das nur einen Punkt. Für einen erfolgreichen Special-Move bekommt ihr vier Punkte, werft ihr euren Gegner zu Boden, wird euer Konto um drei Zähler erhöht. Schafft ihr es einen Angriff eures Gegners abzuwehren und ihn damit zu verletzen, ist das dem Ringrichter ganze drei Punkte wert.



Passt ihr jetzt nicht auf, kostet euch das wertvolle Punkte.

Niemand kann gegen sein Schicksal ankämpfen ... Trotzdem hat das japanische Software-Haus Imagineer *Fighters Destiny* programmiert. Auf deutsch: „Das Schicksal des Kämpfers“.



Solche Würfe bringen euch dem Sieg drei Punkte näher.



Mit dem Harlekin wartet ihr Angriffe eures Gegners ab und schlägt dann zu.

Fighters Destiny

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: ca. 100,- DM

Hersteller: Ocean/Imagineer

Vertrieb: Infogrames

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1-2 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Controller Pak-kompatibel

Genre: Beat'em Up

Fazit

Das ausgeklügelte Spielprinzip macht *Fighters Destiny* zum absoluten Top-Hit. Hier gewinnt nicht die Gewalt, sondern die Technik.



gs

Ein Ego-Shooter setzt Maßstäbe

Forsaken



Nim Soo Sin zeichnet sich besonders durch ihren widerstandsfähigen Schild aus.

Zugegeben, mit einem normalen Bike haben diese hier nicht mehr viel zu tun. Aber wer weiß schon, wie ein Fahrrad im 21. Jahrhundert aussieht?

Es war unmöglich, das Erscheinen von *Forsaken* nicht zu bemerken: Überall geisterte dieses Spiel herum und bekam nicht gerade wenig Vorschusslorbeeren. Wir waren gespannt, wie gut der neue Ego-Shooter aus dem Acclaim-Studio Iguana wirklich war – und konnten uns dem großen Lob nur anschließen. Das Spiel ist einfach gut!

Der große Knall

Im Jahre 2113 kommt es zu einer folgenschweren Explosion: Gierige Wissenschaftler wollen tief im Erdinneren unerschöpfliche Energiereserven anzapfen. Doch was folgt, ist ein großer Knall. Alles Leben ist vernichtet – jedenfalls alles menschliche. Roboter übernehmen die Herrschaft ...

Re-Kolonisierungs-Versuche schlagen fehl, nur noch Lebensmüde wagen sich auf die Erde um hier nach legendären Schätzen zu suchen. Der einst so schöne Planet ist *Forsaken* (gottverlassen)! Hier tritt der Spieler auf den Plan: Er gehört zu einer Söldner-Gruppe, die für Ordnung auf dem blauen Planeten sorgen soll. Eine Mission mit wenig Hoffnung auf Erfolg. Nichts für schwache Nerven also!

Ein Bike für alle Fälle?

Am Anfang eines jeden Projekts steht gute Planung. Für *Forsaken* bedeutet dies



Gut zielen, schnell schießen – die Treffer sollten sitzen, sonst gibt's Probleme.



Vorsicht vor den Lasern! Sie sind an der Decke montiert und schießen scharf.

eine überlegte Auswahl des Bikes. Insgesamt stehen 8 Charaktere, jeder mit einem anderem Fahrzeug, zur Verfügung. Welcher Söldner der richtige für den Spieler ist, muss jeder selbst herausfinden. Ist es vielleicht Beard mit sehr ausgeglichenen, aber nur mittelmäßigen Fähigkeiten? Oder ist es eher Clark Culver mit seiner enormen Geschwindigkeit und Beschleunigung, aber schwacher Schild-Energie? Echte Profi-Zocker haben nicht nur ihr Lieblings-Bike, sondern wissen auch, wel-

Es gab viel Wirbel, bevor der Ego-Shooter auf dem Markt war – und *Forsaken* machte noch mehr Wind, nachdem es endlich erschienen war: Das Acclaim-Spiel begeisterte die Zocker.



Einige der Gegner können sich nur auf dem Boden fortbewegen.

cher Charakter in welcher Mission die beste Figur macht.

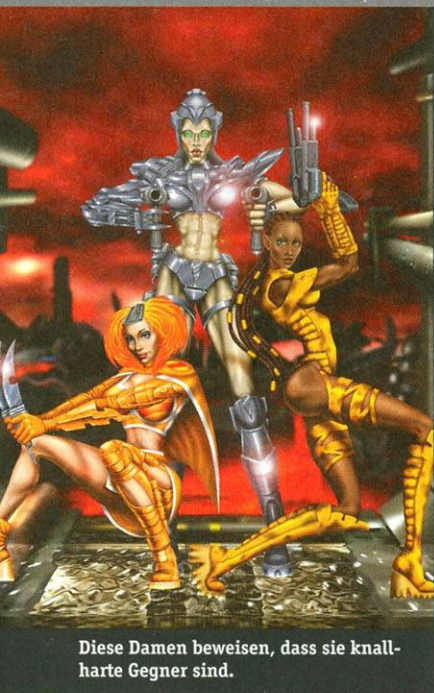
Alle Wege enden bei Babalas

Das endgültige Ziel in *Forsaken* ist die Festung Babalas. Dort warten Gegner, von denen der Spieler nur alptraumhafte Vorstellungen hat. Es gibt mehrere Wege zu diesem finalen Gefecht: ein einfacher, ein mittelschwerer und natürlich einer für Profis. Die Wahl hat der Spieler dabei allerdings nicht, allein seine Leistung entscheidet. Das erste Level ist nämlich für alle gleich: Je nach Zeit, die für diese erste Mission benötigt wurde, geht es einfacher oder eben auch schwieriger weiter. Aber der eingeschlagene Weg ist nicht



Viele der Gänge sind wirklich tückisch: Immer wieder gibt es Ausbuchtungen an den Seiten oder es tauchen Tunnel auf. Und mit großer Sicherheit wartet dort bereits ein Gegner.

Kleine Anekdote am Rande: Für die Karten im Game Guide mussten wir alle Level exakt nachfliegen. Ein „übler“ Job, denn die ständigen 360°-Drehungen in der 3-D-Umgebung waren ein echter Härtetest – vor allem für den Magen ...



Diese Damen beweisen, dass sie knallharte Gegner sind.

endgültig, denn bei guter Leistung springt der Spieler automatisch auf den nächstschwierigeren.

Waffen und Feinde – alles da

Na klar, ein solches Selbstmordkommando tritt man nur mit wirklich guten Waffen an – denkste! Zu Beginn des Abenteuers ist der Spieler lediglich mit wenigen Dingen ausgestattet, für eine bessere Ausrüstung muss er selbst sorgen. Das ist aber gar nicht so schwierig, wie es klingt, denn in den Leveln liegt einiges herum. Angefangen von Schildenergie bis hin zu schlagkräftigen Waffen wie Titan oder zielsuchenden Raketen.



Auge in Auge mit dem Gegner heißt es Ruhe bewahren – wenn irgend möglich.



Für Profis gibt es die 3rd-Person-Ansicht. Alle anderen sollten sie lieber vergessen!

Und eines steht fest: Die Gegner in *Forsaken* sind ohne diese Waffen kaum zu besiegen. Intelligent sind sie, einige jedenfalls, und lassen nicht mehr locker, wenn sie ein Ziel im Visier haben. Zur harmloseren Sorte gehört das Airmobil, unangenehmer sind die festinstallierten Laser. Richtig böse wird es allerdings erst, wenn etwa Manmek (einer der Bosse) auf der Bildfläche erscheint ... Dann gilt vor allem: Immer in Bewegung bleiben! Ein bewegliches Ziel ist schließlich schwieriger zu treffen als eines, das stillsteht.



In engen Gängen sind Angriffe aus zwei Richtungen besonders heimtückisch.

Freunde als Feinde?

Natürlich verfügt *Forsaken* auch über einen Multiplayer-Modus. Dabei können bis zu vier Spieler auf einem geteilten Bildschirm antreten. Sie müssen nur noch entscheiden, ob sie lieber die Gegner oder sich selbst abschießen: In „Max. Abschüsse“ geht es darum innerhalb einer bestimmten Zeit so viele Gegner wie möglich abzuschießen. „Überlebender“ ist da etwas härter, denn hier siegt, wer am Ende als Einziger noch am Leben ist ...

Schön bunt

Klasse, ein spannendes Spiel – dummerweise wird die nötige Konzentration immer wieder abgelenkt. Denn da gibt es diese gigantischen Explosionen, wenn wieder einmal ein Böser in die Luft fliegt. Und das ist jedesmal ein echtes Farbenfeuerwerk, für das sich das Hinschauen lohnt. Aber Vorsicht: Die Gegner haben keinen Sinn für Ästhetik und lassen euch wenig Zeit zum Betrachten. Also: Nicht nur wild herumballern (was ohnehin nicht ratsam ist), sondern auch die 3-D-Grafik anschauen!



Immer erst einmal vorsichtig um die Ecke schauen, ob dort nicht jemand wartet ...



Einige der Missionen spielen sich unter Wasser ab. Das wirkt sich vor allem auf das Bike aus, denn es ist hier schwieriger zu steuern.



Die Dreadnought ist hartnäckig und nur mit viel Geduld zu besiegen.



Die Gegner zögern nicht – und der Spieler sollte das auch nicht tun!

Die Augen sollte der Spieler in *Forsaken* ohnehin offenhalten, aber auch die Ohren: Gefahren und Gegner kündigen sich oft gut hörbar an.

Forsaken

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: ca. 130,- DM

Hersteller: Acclaim Studios (Iguana)

Vertrieb: Acclaim

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1-4 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Rumble Pak- und Controller Pak-kompatibel

Genre: Ego-Shooter

Fazit

Forsaken – alles was ein Ego-Shooter braucht.

nis



Weltmeister schon vor dem Anstoß!

Frankreich 98

Die Fußball-WM

EA Sports hat am Fußball-Boom dieses Jahres gleich doppelt verdient: *FIFA 98* und *Frankreich 98* wurden parallel von zwei unterschiedlichen Teams programmiert und kamen kurz hintereinander auf den Markt.

Die Qualifikation hatte Electronic Arts mit *FIFA 98* geschafft, mit *Frankreich 98* sicherten sie sich den Meistertitel. Auf dem Nintendo 64 wurde Fußball neu definiert ...

Alle vier Jahre haben wir den Salat – nein, nicht den 29. Februar, sondern weltweites Fußball-Fieber im Vorfeld der Weltmeisterschaft. Auch die Videospielwelt wurde 1998 davon erfasst,



Vorsicht, beim nächsten Foul muss Mario Basler vom Platz.

denn Electronic Arts landete mit *Frankreich 98* den Knaller auf dem Nintendo 64.

Die Lizenz macht's

Noch bevor *Frankreich 98* auf dem Markt war, stand der große Vorteil gegenüber allen anderen Fußball-Spielen fest: die offizielle Lizenz der Weltmeisterschaft.



Ob der Torwart diesen gekonnten Kopfstoß wohl noch aus dem Winkel fischt?

Alle 32 qualifizierten Nationalmannschaften treten in original Trikots und mit ihren besten Spielern an, dazu kommen noch acht weitere Teams. Außerdem kann dank der Lizenz das Turnier spielgetreu nachgezockt werden. Na ja, jedenfalls die Vorrunde – denn welche Mannschaft weiterkommt, liegt bei *Frankreich 98* ganz in der Hand des N64-Spielers. Aber natürlich können die Paarungen auch zufällig ausgewählt werden.

Flanke – Kopfball – Tor!

Taktische Möglichkeiten, wie etwa die Aufstellung, festgelegte Spielzüge etc., fehlen auch in diesem Fußball-Spiel nicht. Mit verschiedenen Kamerapositionen können die Spiele bestritten werden, die Tastenkombinationen für die Bewegungen der Spieler sind so zahlreich, dass sie sich kaum jemand auf Anhieb merken kann. Vom Hackentrick über den Fallrückzieher bis hin zur Schwalbe gibt es kaum etwas, was nicht möglich wäre.



Mit der richtigen Tastenkombination gelingt auch der Flugkopfball.



So allein vor dem Tor dürft ihr euch die Chance nicht entgehen lassen.



Spektakuläre Szenen sind bei der Fußball-WM kein Problem.

Möglichkeiten der Technik

Dank des eingesetzten Motion Capture-Verfahrens wirken die Bewegungen in *Frankreich 98* unglaublich realitätsnah. Dazu die gänsehauttaugliche Stadionatmosphäre und ein (leider nur in englisch) mitfiebernder Kommentator begeistern den Fußball-Fan.

Eine wirklich witzige Idee hatte EA mit dem Klassik-Modus. Wer es geschafft hat seine Mannschaft zum Titelgewinn zu führen, der darf als Belohnung Original-Endspiele vergangener Weltmeisterschaften nachspielen.

Der gelbe Pfeil zeigt an, in welche Richtung der Ball fliegen wird.



Frankreich 98 – Die Fußball-WM

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: ca. 120,- DM

Hersteller: EA Sports

Vertrieb: Electronic Arts

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1-4 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Controller Pak-kompatibel, deutsche Bildschirmtexte, englische Sprachausgabe

Genre: Sport



Fazit

Der Ball ist rund – und *Frankreich 98* das Maß der Dinge.

nis



Das Jump'n'Run für Filmfreaks

Gex – Enter the Gecko

Nach langer Wartezeit war es endlich soweit, der Gecko Gex eroberte das N64. Dies tat er getreu nach dem Motto: Was lange währt, wird grün!

„Endlich!“, haben sich viele gedacht, als die Umsetzung des PlayStation-Hits *Gex – Enter the Gecko* für das N64 in die Läden kam. Die berühmte Echse steht vor schwierigen

zueht, weil die Zeit doch äußerst knapp bemessen ist.

Das Spiel verläuft nicht linear; ihr müsst nicht ein Level nach dem anderen spielen, sondern könnt euch beliebig in den geöffneten Leveln bewegen und erst die einfacheren Missionen lösen. Jedes Level teilt sich in mehrere Missionen, die



Sammelt alle Sterne ein. Ist das Soll erfüllt, bekommt ihr eine Fernbedienung.

Aufgaben: Gex' Erzfeind Rez hat sich befreit und kontrolliert eine Fernsehfabrik. Jetzt will er die Welt mit grotten-schlechtem Fernsehprogramm übernehmen. Also macht Gex sich auf ihm Steine in den Weg zu legen.

Geheimagent in grün

Gex durchstreift die Kinowelt ohne einen Erfolgsfilm auszulassen. Auf seinem Weg trifft er auf eine Vielzahl verschiedener Gegner, die er mit seiner gefährlichen Schwanzattacke besiegt. Auf seinem Weg muss die Agentenechse Fernbedienungen einsammeln, die Tore zu anderen Film-Leveln öffnen. Darunter sind auch einige Bonuslevel, in denen es sehr hektisch



Diese Zombies müsst ihr richtig zerlegen um Ruhe vor ihnen zu haben.

in beliebiger Reihenfolge zu lösen sind. Für jede erfüllte Aufgabe gibt es dann eine Fernbedienung. Und wenn ihr genug davon habt, öffnen sich weitere Level oder auch Bonus-Runden.

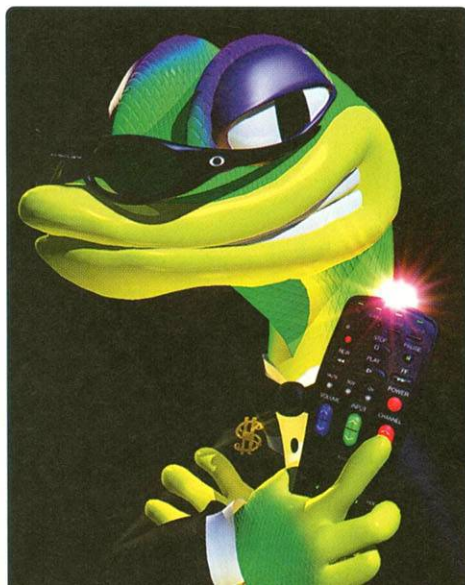
Auf eurem Weg verwandelt sich Gex in die verschiedensten Filmstars und weiß in jeder dieser Rollen zu überzeugen. Ob als Jedi-Ritter oder als Gexzilla – es ist eine wahre Freude ihm zuzusehen.



Nur im Licht seid ihr vor den Geistern sicher.



Gex der Gecko besiegt seine Feinde – genau wie viele seiner tierischen Verwandten aus der Natur – mit seinem starken Schwanz.



Das Zerdeppern von Blutcontainern ist eine von Gex' Aufgaben.

Der grüneschuppte Superagent in seiner Lieblingspose: mit einer kampfbereiten TV-Fernbedienung.

Gex – Enter the Gecko

Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 130,- DM
Hersteller: Midway
Vertrieb: GT Interactive
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 96 Megabit
Features: Passwörter, Rumble Pak- und Controller Pak-kompatibel
Genre: Jump'n'Run



Fazit

Gex – Enter the Gecko muss man einfach lieben: Die Story nimmt jeden Kinoerfolg auf die Schippe und animiert einfach zum Weiterspielen. Die Grafik glänzt durch lustige Details. gs

Ein Jump'n'Run mit Hand und Schuh

Glover

Der Handschuh *Glover* könnte zu einer Kultfigur werden, die mit Mario und Banjo auf einer Stufe steht.

Durch eine Explosion werden die beiden magischen Handschuhe eines alten Magiers aus seinem Schloss katapultiert. Der eine mutiert zum Böse-



Oft trifft Glover auf Schalter. Legt einen Ball darauf und wartet, was passiert.

wicht, der andere versucht alles wieder in Ordnung zu bringen. Dazu muss er die sieben Kristalle finden, sie sind die Hauptenergiequellen des Königreiches. Es stellen sich ihm aber allhand Halunken und Schurken in den Weg – darum müsst ihr ihm wohl helfen ...

Nach den ersten Spielminuten wird euch sehr schnell klar, dass ihr einen Toptitel spielt. *Glover* hat das Zeug zur Kultfigur, die euch in den sie-



Auf schmalen Wegen beweist ihr eure Geschicklichkeit.



Berührt diesen Kontrollpunkt um euren Spielstand zu sichern.

ben Welten mit über zwanzig Leveln ans Herz wachsen wird.

Ballspiele

Das Witzigste an *Glover* ist die Art, wie er sich bewegt. Er läuft auf seinen Fingern, jongliert Bälle und kann sie sogar werfen oder auf ihnen balancieren um über Wasser zu kommen. Außerdem verwandelt *Glover* seinen Ball durch Zaubersprüche und setzt ihn vielseitig ein. Mit der Bowlingkugel z. B. bringt der kleine Handschuh Wände zum Einstürzen, die den Weg versperren.

Auf seinem schwierigen Weg reist *Glover* durch Wüsten, Luftschlösser und Eisgebiete. Dort begegnen ihm eine Vielzahl von unterschiedlichen Gegnern wie z. B. Affen, Frankenstein-Monster und fliegende Fische.

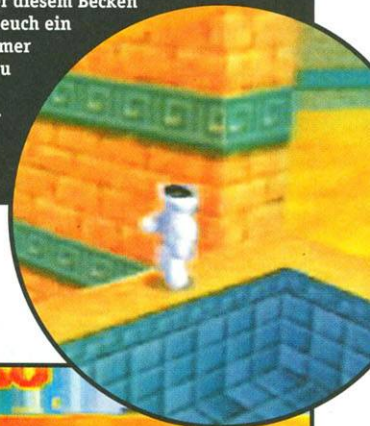


Mit dem Gummiball könnt ihr über das Wasser laufen.



Beim Magnetspiel müsst ihr den Ball gekonnt durch das Labyrinth steuern.

Hinter diesem Becken führt euch ein geheimer Weg zu versteckten Karten.



Habt ihr alle Karten eines Levels gesammelt, öffnet sich eine Bonusrunde.

Glover

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: –

Hersteller: Hasbro Interactive

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Modul-interner Speicher, deutscher Text

Genre: Jump'n'Run



Fazit

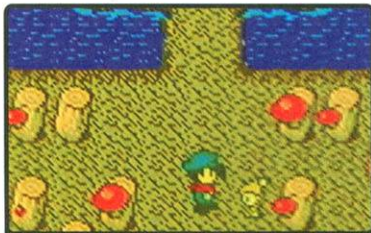
Glover ist einer der besten Vertreter des Jump'n'Run- und Knobel-Genres. Die Bewegungsabläufe des kleinen Handschuhs sind perfekt animiert und auch der sinnige Levelaufbau zeigt sich in bester 3-D-Qualität.

Das seltsame Rollen-Simulations-Abenteuer-Bauern-Spiel

Harvest Moon

Was wird nicht alles simuliert: Weltraumkriege, Städte, Autorennen, Jagdflugzeuge ... Eine besondere Simulation kommt von Natsume: Hier wird das Leben eines Bauern nachgestellt. Das war der Überraschungs-SNES-Hit 1997: *Harvest Moon*.

Wie beim Super Nintendo-Vorbild übernehmt ihr bei *Harvest Moon* für den Game Boy (Color) einen Bauernhof. Da heißt es früh aufstehen, denn jede Menge Getier und ein riesiger Bestand an Gemüse wollen gehegt und gepflegt werden. Zu der kleinen simulierten Welt gehört neben dem Bauernhof auch ein Dorf, in dem ihr euch mit wichtigen Din-



Die Geister der Ernte helfen euch mit Informationen – und darüber hinaus.

gen eindecken könnt. Da *Harvest Moon* auf dem Game Boy (Color) wie ein Tamagotchi funktioniert, gibt es bei dieser Version einen besonderen Clou: Die „Geister der Ernte“, eine Art Heinzelmännchen, übernehmen einige eurer Aufgaben (Gießen, Füttern), solange das Gerät ausgeschaltet ist.

Was ist anders als beim SNES

Doch das ist nicht die einzige Änderung im Vergleich zum Super Nintendo-Spiel. Dem kleinen Bauern wird hier keine Zeit vorgegeben, in der er seine Aufgaben (Heiraten, Großbauer und glücklich wer-

Die Dörfler wissen Dinge über Ackerbau und Viehzucht, die ihr lernen solltet.



Bei dieser netten Dame gibt es Saatgut.

den) zu erfüllen hat. Die einzige Aufgabe ist es diesmal „Super-Farmer“ zu werden. Die Zeit, die ihr dafür braucht, ist egal: Liebesdingen wird dabei wenig Platz eingeräumt. In unregelmäßigen Abständen werden euch jedoch Fragen gestellt. Eure Antworten bestimmen dann, ob ihr heiratet – und wen.

Endlich ist es auch möglich im Winter zu säen – das gab es beim SNES nicht. Außerdem steht neues Saatgut bereit: Auberginen und Karotten zum Beispiel. Die Berglandschaft ist der Modul-Größe zum Opfer gefallen. Jedoch gibt es unter dem Werkzeug-Schuppen jetzt die Höhle mit der Göttin und den Geistern der Ernte.

Neue Herausforderungen

Wenn zwei Spieler jeweils ein eigenes *Harvest Moon* auf dem Game Boy besitzen, dürfen sie mit dem Link-Kabel einen Tauschhandel aufmachen. Tiere und Saatgut können so nämlich ihre Besitzer wechseln.



Die Wege im Dorf sind kürzer geworden.

Insgesamt liefert Natsume nicht nur eine abgespeckte Game Boy-Version von *Harvest Moon*, sondern ein neues Spiel mit neuen Ideen und Vorteilen. Die Rennerei in den Wald wurde eingespart und auch im Dorf kommt man wesentlich schneller von einem Ort zum anderen. Wer das Super Nintendo-Spiel mochte oder auch auf der Suche nach etwas ganz anderem ist, sollte sich das Modul einmal genau anschauen.



Im Stall ist nur noch Platz für vier Kühe, dafür habt ihr aber mehr Saatgut.

Harvest Moon

Auf einen Blick

System: Game Boy (Color)

Preis: –

Hersteller: Pack-in-Soft/Natsume

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: Dezember

Spieler: 1-2 Spieler (Link-Funktion)

Kapazität: 4 Megabit

Features: Modul-interner Speicher, Link-Funktion, deutscher Text

Genre: Simulation/Abenteuer

Fazit

Ein ganz besonderes Spiel, das sich in Inhalt und Spielkonzept von anderen abhebt: lustig, lehrreich, fesselnd.

„Harvest Moon Viewing“ (das Betrachten des Herbst-Vollmonds) ist ein beliebtes Fest in Japan, das mit unserem Erntedank vergleichbar ist. In Kyoto fahren die Leute beispielsweise jedes Jahr mit Booten auf einen See, von dem aus der Mond besonders gut zu sehen sein soll.



Kartoffelsanen

Auf ins spannende Rollenspiel-Abenteuer Holy Magic Century

RPG-Fans haben nicht gerade eine große Auswahl an Spielen ihres Lieblings-Genres. Konami schafft da mit *Holy Magic Century* zumindest ein wenig Abhilfe.

„Eltale“ steht nicht für den Namen des Landes, sondern für „Environment Tale“, eine Geschichte in einer komplexen Umgebung.

Ob der alte Goethe sich mit Videospielen auskannte? Muss er wohl, wie hätte er sonst in seinem *Faust* sagen können: „Namen sind Schall und Rauch.“? Er hatte dabei sicherlich Spiele wie *Holy Magic Century* im Kopf – das heißt nämlich überall anders: Amerikanische Rollenspieler kennen es als *Quest 64*, die Japaner als *Mahou Seiki Eruteiru* (= *Holy Magic Century Eltale*). Der Held war uns erst als *Shanjaque* bekannt, dann als *Brian*. Jetzt heißt er *Ayron*.

Ayron, der Held von *Holy Magic Century*.

Aber ist das wirklich wichtig?

Was zählt ist doch, dass die Freunde der RPGs wieder eine rätselhafte Geschichte bekommen, an der sie viele Stunden herumknobeln können – und auf die sie fast ein ganzes Jahr lang vergeblich gewartet haben!

Holy Magic Century

Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 130,- DM
Hersteller: Imagineer
Vertrieb: Konami
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 96 Megabit
Features: deutscher Text
Genre: Rollenspiel

Fazit

Ein Einsteiger-Rollenspiel mit Magie und stundenlangem Spaß, das ist *Holy Magic Century*.

nis



Nur wenige Monster stammen wirklich aus der europäischen Mythologie.

Eine besondere Begabung

Der Held in *Holy Magic Century* ist also Ayron. Er ist ein ganz normaler Junge – mit einigen kleinen Einschränkungen: Ayron hat magische Fähigkeiten. Und die kann er auch gebrauchen, denn er steht vor der schweren Aufgabe seinen Vater zu finden.

Das Abenteuer nimmt in einer Burg seinen Anfang. Dort ist Ayron noch sicher, er kann sich mit den Leuten unterhalten und in den Schatztruhen nützliche Dinge finden. Verlässt er die Burg, so wird die Mission langsam gefährlich: Auf seiner Wanderung stellen sich dem Helden immer wieder furchterregende Monster in den Weg. Mit Magie kann Ayron sie besiegen – je mehr Erfahrungspunkte er sammelt, desto schneller und problemloser klappt das. Außerdem gibt es da ja noch die Naturgeister, zuständig immer für eines der vier Elemente, die Ayron im betreffenden Bereich stärken. Ungefährlich ist das Abenteuer aber trotzdem nicht...

Kämpferische Strategie

Der Held kann kaum zehn Schritte tun ohne über einen Gegner zu stolpern. Trotzdem, oder gerade deshalb, ist auch Strategie ein wichtiger Punkt. Der Spieler muss entscheiden, welche Magie-Fähigkeit er verstärken will, ob ein Kampf angebracht ist usw.



Wie Kasperle gibt Ayron dem Krokodil eins auf die Nuss.



Im Kloster Melrode beginnt Ayrons lange Suche nach seinem Vater.



Wichtig ist, dass ihr gegnerischen Angriffen ausweicht: Bleibt in Bewegung!



Das ausgeklügelte Kampfsystem wird einfach mit den C-Tasten gesteuert.



Mit ausreichenden Erfahrungspunkten besiegt ihr mehrere Gegner gleichzeitig.



Die Rückkehr der Fußballexperten

International Superstar Soccer '98

Nachfolger von guten Spielen werden leider oft eine herbe Enttäuschung. Anders ist das bei *ISS '98* – was vorher gut war, begeistert auch jetzt wieder!

Ein Punkt, warum *International Superstar Soccer '98* zu den Toptiteln des Fußballgenres zählt, ist sicher die unendlich scheinende Zahl an Optionen und die gute Grafik. In nur sehr wenigen Spielen dieser Art ist das Motion Capturing so ausgefeilt wie hier. Die Bewegungsabläufe der Spieler wirken ausge-

die Möglichkeit euren Spieler frühzeitig gut zu positionieren und nur noch auf eine gezielte Flanke zu warten. Dann muss das Leder lediglich noch ins Netz geschossen werden ...

Die Ausstattung

ISS '98 hat einiges an Features zu bieten. Absolut neu ist eine Spielermotivationsoption: Ihr müsst dafür sorgen, dass der richtige Spieler Mannschaftskapitän ist. Kicken die falschen Leute, ist euer Team unmotiviert und neigt zu Fehlern, was nicht selten zu einer Niederlage führt. Außer den „normalen“ Modi wie „International Cup“ und „World League“ stehen natürlich auch ein Trainings-Modus mit Elfmeter- und Ecken-Schießen und ein Freundschaftsspiel-Modus zur Verfügung.



Mit dem Pfeil könnt ihr Richtung und Entfernung des Abschlages festlegen.

sprochen real und wissen zu überzeugen. Bei der 3-D-Polygon-Grafik, die nochmals verbessert wurde, macht sogar das pure Zuschauen schon Spaß.

Die gute Übersicht

Die Übersicht auf dem Spielfeld wurde deutlich verbessert: Selbst wenn der aktive Spieler nicht im Bild zu sehen ist, wird seine Position angezeigt. Das gibt euch



Die schöne Einlaufsequenz macht schon richtig Lust auf Spielen.



Mit einer Glanzparade fischt der deutsche Keeper den Ball aus dem Winkel.



Ob der Torwart bei diesem Fallrückzieher noch eine Chance hat?



Wer von hinten grätscht, wird meist mit einer gelben Karte bestraft.



Durch gezieltes Passspiel sind solche Aktionen erst möglich.



Ist der Schuss richtig platziert, könnt ihr solche Freistöße verwandeln.

International Superstar Soccer '98

Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 130,- DM
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-4 Spieler
Kapazität: 96 Megabit
Features: Controller Pak-kompatibel
Genre: Sport

Fazit

Bis auf den nur Englisch sprechenden Kommentator ist *International Superstar Soccer '98* eines der besten Fußballspiele auf dem N64. Es bietet alle wichtigen Optionen und glänzt durch ein hervorragendes Gameplay. gs



Das Filmspektakel des Jahres!

Mission: Impossible

„Guten Morgen, Mr. Phelps: Ihre Mission, sollten Sie sie übernehmen, ...“ – mit diesen Worten beginnt so gut wie jede Folge der US-Agentenserie „Mission: Impossible“. Wir kennen sie als „Kobra, übernehmen sie“ und „In geheimer Mission“ im Fernsehen.

„Sniper“ ist das englische Wort für einen Scharfschützen.

1995 begann die Konzeption von *Mission: Impossible* (N64), der Filmumsetzung zum Agenten-Spektakel mit Tom Cruise. Drei Jahre – und ewige Verwicklungen und Rückschläge – später war das Spiel endlich verfügbar. Und das Warten lohnte sich: Es ist der Hit!

Die „Impossible Mission Force“ (IMF) ist eine Sonder-Abteilung des US-Geheimdienstes. Die IMF greift immer dann ein, wenn ein Fall zu klein für das Militär und zu heikel für „offizielle Stellen“ ist. Sollte ein Agent aus dem IMF-Team im Rahmen einer Mission gefangen oder getötet werden, so wird ihn niemand kennen.

Ethan Hunt ist einer dieser IMF-Agenten. Pardon, nicht irgendeiner – er ist der beste. Und in Infogrames' Agenten-Spektakel steuert ihr niemand geringeren als eben diesen Ethan Hunt durch über 15 Einzelmmissionen. Die lebensgefährlichen Aufträge beinhalten das unerkannte Eindringen in Verbrecher-Organisationen, **Sniper-Operationen**, sowie eine Verfolgungsjagd auf dem Zugdach und einen



Als Feuerwehr-Mann verkleidet gelingt eure Flucht nur, wenn ihr keine Waffe in der Hand haltet!

Drahtseil-Akt im CIA-Hauptgebäude. Angereichert ist die Operation mit verzwickten Sprung-Sequenzen und Aufträgen, die unter Zeitdruck erledigt werden müssen. Den Abschluss bietet eine Sequenz, in der es wirklich nur ums Balancieren geht: So ist für jeden etwas dabei.

Eine Filmumsetzung ...

... ist *Mission: Impossible* nicht ganz: Die Programmierer orientierten sich an der Vorlage, entwickelten aber genug eigene Ideen, damit sich Kenner des Spielfilms nicht langweilen. Jedoch wurden all die technischen Spielereien, die man schon



Ein lebensgefährlicher Auftrag: Tödliche Laser sind überall im Raum, während euer Abseil-Akt dauernd von einem Wächter gestört wird.



Verfolgt von einem Killer führt Ethan seine Mission in der Prager Botschaft aus.



In dieser sibirischen U-Boot-Anlage gehen mysteriöse Dinge vor.



In der Verkleidung eines russischen Offiziers kann Ethan Candice aus den Händen des KGB befreien.

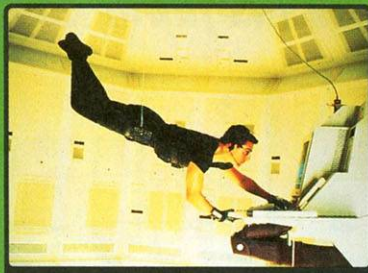
aus der Fernseh-Serie kennt, übernommen: Die Pfeilpistole sorgt dafür, dass eure Gegner sich einige Zeit schlafen legen, statt zu sterben. Der „Face Maker“ kann innerhalb von Sekunden das Gesicht jedes Menschen kopieren – unerkant kommt ihr dann durch die gegnerischen Linien. Außerdem gibt es Rauchbomben, Störgeräte für Funksignale und den berühmten explosiven Kaugummi.

Natürlich geht ein IMF-Agent nicht unbewaffnet auf eine geheime Mission. Doch bei *Mission: Impossible* geht es darum möglichst gewaltfrei ans Ziel zu kommen. Der Einsatz scharfer Munition ist nur die Lösung, wenn es um den Schutz des eigenen Lebens oder das eurer Kollegen geht. Dennoch reicht Ethans Arsenal von der





Das populärste Beispiel für den Einsatz des explosiven Kaugummis ...



Hier die Szene ohne Laser: Ethan (Tom Cruise) seilt sich ab.



Eure Kollegin Candice muss um jeden Preis beschützt werden.



Candice weiss sich zu wehren, doch gegen eine Übermacht hat sie keine Chance.

Agenten-Abenteuer im Kino

Mission: Impossible" war einer der Spielfilm-Hits 1996 und der zweite Kinofilm des Spezial-Teams. (Der erste kam 1968 in die US-Kinos: „Mission: Impossible Versus the Mob“.) Brian De Palma („Die Unbestechlichen“) schickte Tom Cruise („Top Gun“) als IMF-Agent gegen den verräterischen Jon Voight („Anaconda“). Unvergessen sind Szenen, in denen Ethan mit einem explosiven Kaugummi ein riesiges Aquarium in die Luft jagt oder sich an einem Drahtseil in den CIA-Computerraum hinunterlässt. Die Fortsetzung ist gerade in Vorbereitung: Regie wird der Hong Kong-Action-Filmer John Woo („Face/Off“) führen, während Brannon Braga („Star Trek“) am Script beteiligt ist. Ab Januar wird in Australien gefilmt, damit der Film zu Weihnachten '99 in die deutschen Kinos kommen kann.

berühmten Pistole bis hin zu Feuerlöschern (schon mal Stickstoff eingeatmet – das macht keinen Spaß!).

Verratener Verräter

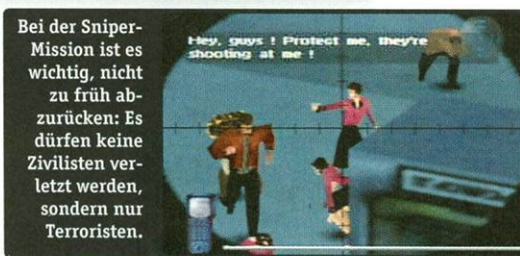
Wie im Film geht es jedoch um einen Verräter im CIA. Nachdem Ethan seine erste Mission in Prag „zu gut“ bewältigte, gilt er als Maulwurf (= Doppelagent), der Informationen der anderen Seite zuspielt. Um seine Unschuld zu beweisen kann sich Ethan aber auf sein Team von Spezialisten verlassen: Candice Parker (Verschlüsselungs-Expertin), Jack Kiefer (Spezialist für fehlerfreie „Abgänge“ vom Tatort) und



Offiziere des CIA darf Ethan als guter Staatsbürger nicht töten. Betäubungspfeile sind hier seine Waffe.



Mit einem gewissen Mittelchen sorgt ihr dafür, dass der Botschafter dringend ...

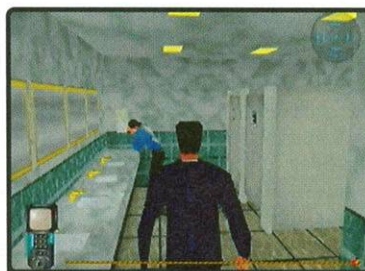


Bei der Sniper-Mission ist es wichtig, nicht zu früh abzurücken: Es dürfen keine Zivilisten verletzt werden, sondern nur Terroristen.



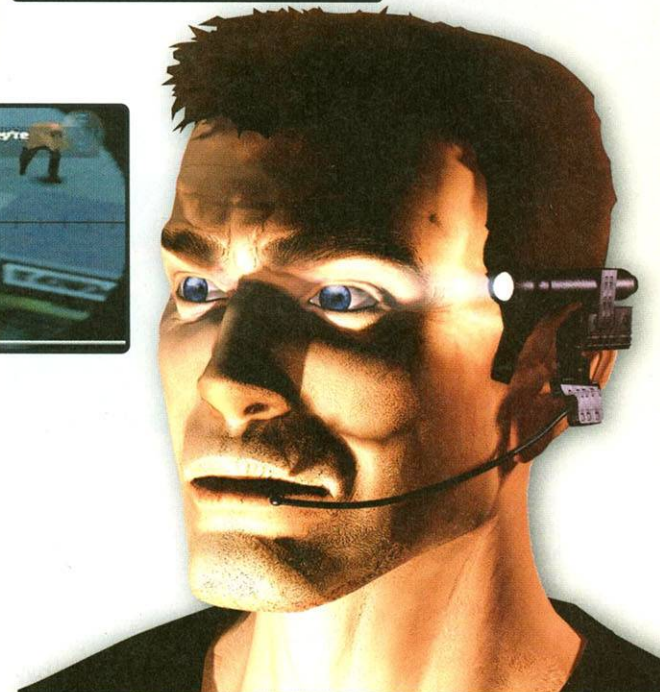
Mit der richtigen Maske entkommt ihr auch solch heiklen Situationen.

John Clutter (ein Techniker) helfen ihm seine Weste weißzuwaschen. Dazu gehört die Flucht aus dem Verhör-Zimmer des CIA und der anschließende Kampf auf dem Zug, den ihr vielleicht aus dem Film kennt. Danach kehrt Ethan ins ewige Eis zurück, wo ein Schmuggel-Geschäft verhindert werden muss.



... aufs stille Örtchen muss. Hier könnt ihr gefahrlos seine Identität annehmen.

Ist es nun das Gesicht von Tom Cruise oder ist es das nicht? Die Computer-Figur des Ethan Hunt sollte dem amerikanischen Schauspieler möglichst ähnlich sehen, durfte es aber aus rechtlichen Gründen nicht. Entscheidet selbst, ob ihr in Ethan wirklich Tom entdeckt.



Mission: Impossible

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: ca. 130,- DM

Hersteller: Infogrames

Vertrieb: Infogrames

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

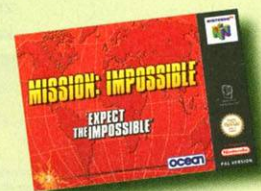
Features: Modul-interner Speicher, Rumble Pak-kompatibel,

deutscher Text und Sprachausgabe

Genre: Filmumsetzung

Fazit

Ein spannendes Agenten-Abenteuer für alle, bei denen die Pistole nur zur Selbstverteidigung gezückt wird. Komplexe, schwere Aufgaben machen das Spiel zu einer großen Herausforderung. Aber auch Anfänger können es meistern.



Eine Abenteuer-Reise ins japanische Mittelalter

Mystical Ninja



Mut bewies Konami damit *Mystical Ninja starring Goemon* nach Deutschland zu bringen. Ein Spiel, in dem es um japanische Geister, fremde Sitten und einen riesigen Roboter ging. Und Konami hatte Erfolg!

Der große Unterschied zwischen westlichen und japanischen/chinesischen Drachen ist, dass letztere ohne Flügel fliegen können. Feuer speien sie aber alle.

Inspiration für Ebisumaru ist Ebisu, der japanische Gott des „Reichtums der Meere“, der Arbeit und der Fischer. Er wird oft mit einer Angelrute dargestellt.

Shogun: japanische Variante des Ritters. Lange Zeit herrschten die Shogune über Japan, während die Kaiser machtlos waren.

Vier Helden kämpfen gegen das Pfirsichberg-Shogunat: Goemon (sprich: Go-e-mon) der *Mystical Ninja*, der dicke **Ebisumaru** (sprich: Ebismaru), die Meerjungfrau Yae und der mechanische Ninja Sasuke, der mit Batterien betrieben wird. Das **Shogunat** (das es wirklich einmal gab) besteht in diesem Fall aber aus



Goemon muss das Herz dieses Endgegners treffen.

einer überirdischen (wenn auch durchgeknallten) Macht: Die Shogune wollen die ganze Welt in eine Bühne verwandeln und darauf pausenlos Theaterstücke und Musicals aufführen.

Ihr beginnt das Abenteuer mit dem Duo Goemon/Ebisumaru und vertreibt zuerst einmal böse Geister aus dem Schloss des regierenden Shoguns und vom Berg Fuji. Goemon benötigt vom dort ansässigen Schmied nämlich seine berühmte Kettenpeitsche, mit der er sich über Abgründe ziehen und Gegner aus der Ferne besiegen kann. Ebisumaru dagegen schwört auf



Leere Samurai-Rüstungen greifen an: Gruselig!



Vier Glückskatzen (*maneki neko*) geben ein weiteres Herz für eure Lebensenergie.

einen Hammer: Wird dieser geschwungen, kann Ebisumaru auch fliegende Gegner einfach beseitigen. Später stößt Yae zum Team, die mit einem Schwert meisterhaft umgeht. Dann gilt es nur noch den mechanischen Ninja zu finden.

Willkommen im Mittelalter

Das Abenteuer spielt auf der japanischen Inselgruppe und führt von tropischen Regionen in die Berge bis hin zum „ewigen“ Schnee im äußersten Norden. Unter-



Die Kraft eines Eis-Zaubers macht glühende Plattformen ungefährlich.

wegs lernt der Spieler viel über die japanische Lebensart: Wer weiß denn schon, dass vor dem Beten die Kollekte kommt, damit die Götter überhaupt zuhören? Dass ein Bad im superheißen Wasser der Mineralquellen Lebensenergie weckt (sprich: Punkte zurückgibt) und es selbst in Japan Zwerge gibt? Außerdem bekommt man eine Grundeinführung in die Geisterwelt, die von lebendigen Regenschirmen und Puppen, Flussgeistern und anderen Monstern nur so wimmelt.

Super-Attacken

Geheimnis eines erfolgreichen Spielers ist der Einsatz der „Spezial-Attacken“. Goemon lernt im Spielverlauf schwerste Gewichte zu bewegen. Ebisumaru kann sich in einen Zwerg verwandeln und mit einer Kamera Geister blenden. Yae ruft mit einer Flöte einen Drachen zu Hilfe und Sasuke schleudert Eiskugeln und „erspringt“ selbst die höchsten Plattformen. Überhaupt ist das Spiel nur lösbar, wenn alle vier Helden zusammenarbeiten.



In der Zwergengestalt liegt das Geheimnis, das ihr zum Weiterkommen braucht.

Die größte „Super-Attacke“ ist allerdings der Hilferuf an Goemon Impact. Der riesige Roboter nimmt es im schönsten „Power Rangers“- und „Godzilla“-Stil gegen gigantische Monster auf. Ein Impact-Kampf beginnt mit der Fahrt zur „Arena“, auf der der Roboter Häuser zerbröselt und kleinere Gegner und Katapulte besiegt.



Mit seinem Hammer zertrümmert Ebisumaru jeden noch so großen Felsbrocken.



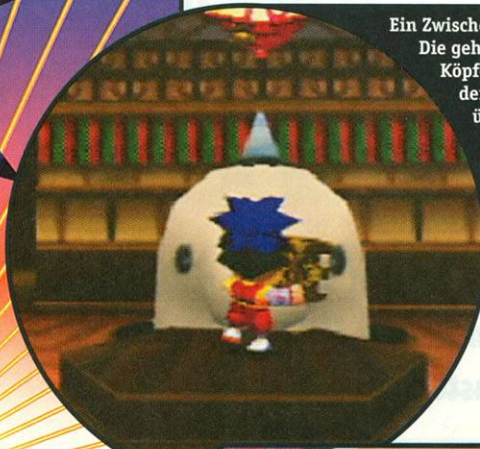
Danach folgt ein 1st-Person-Kampf mit einem Super-Monster. Dabei schlägt der Impact mit der Faust zu, tritt oder führt (wenn ihr die richtigen Tastenkombinationen kennt) Spezialattacken aus. Außerdem kann er die Kettenpeitsche benutzen um seine Gegner zu sich zu ziehen.



Ein japanischer Jongleur-Geist hat es auf Sasuke abgesehen.



Wie auf dem Rummelplatz: Könnt ihr die Kamera mit dem Greifarm holen?



Ein Zwischenspiel: Die gehörnten Köpfe dürfen den Ballon über ihnen nicht zum Platzen bringen.

J-Pop ist die japanische Form der Pop-Musik, die sich nie in einer westlichen Hitparade wiederfindet: Engels- gleiche Stimmen singen unverständliche Texte.



Ebisumaru darf sich nicht entdecken lassen, sonst ist sein Leben in Gefahr.



Der riesige Goemon Impact-Roboter wütet in den Dörfern.

Japan im Mini-Format

Die Abenteuer des Ninjas gibt es auch im Taschenformat auf dem Game Boy. In dem Action-Adventure im klassischen Zelda-Stil tastet ihr euch Bild für Bild durch eine gefährliche Welt voller Feuertämonen, Ninjas und gefährlicher Fallen. Ein schwieriges und langwieriges Modul, das aber trotzdem einigen Spaß macht.



Mit der Fernattacke schaltet Goemon die Ninjas aus sicherer Entfernung aus.



Beim Sprung über Abgründe müsst ihr punktgenau landen.

Mystical Ninja starring Goemon

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: ca. 130,- DM

Hersteller: Konami (Osaka)

Vertrieb: Konami

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Modul-interner Speicher, englischer Spieltext, J-Pop-Soundtrack

Genre: Abenteuer/Rollenspiel



Fazit

Klasse: Ein vollkommen abgedrehtes Abenteuer in einer fremden Welt voller Geister und böser Überraschungen. Der abgefahrene Soundtrack allein ist schon ein Testspiel wert. og

Basketball-Überflieger des Jahres

NBA Live '99

EA Sports meldet sich mit *NBA Live '99* zurück zur nächsten Runde. Mit vielen Neuerungen beginnt die nächste Saison.

Einmal im Jahr veranstaltet die National Basketball Association (NBA) ein Spiel, bei dem die besten Spieler der westlichen gegen die des östlichen Teils Amerikas antreten: Das „Allstar Weekend“. An diesem Wochenende spielen auch sämtliche Rookies (Anfänger) zum erstenmal vor NBA-Publikum.

Für Basketball-Fans wird kein Weg an *NBA Live '99* vorbeiführen. Das Spiel setzt sich sehr deutlich von der Konkurrenz ab. Natürlich gibt es wieder die 29 original NBA-Teams mit allen Spielern und jeder Menge Statistiken. Hier könnt ihr euch Ergebnisse der letzten Saison ansehen, selbst die vollständigen Spieler-Daten sind verfügbar.

Optionen gibt es, wie von EA Sports gewohnt, mehr als genug. Spieleraufstellung und Spieltaktiken können selbst bestimmt werden, sogar das **draften** und **traden** der Spieler ist möglich. Im Spiel kann zwischen mehreren Kamerapositionen gewählt werden und auch die Auto-



3-Punkte-Kontest: Bringt möglichst viele der 25 Bälle von verschiedenen 5 Wurf-Positionen aus ins Netz.



Über die C-Tasten ist es möglich seinen Mitspielern gezielt den Ball abzugeben.

Replay-Funktion, die die besten Aktionen erneut in Zeitlupe in einer noch besseren Grafik zeigt, wurde nicht vergessen.

Grafik-Spielerei

Die Grafik in *NBA Live '99* kann sich sehen lassen. Die Stadien sind mit viel Liebe zum Detail gestaltet und bringen in Verbindung mit dem Stadionsprecher echte Live-Atmosphäre rüber. Auch die Spieler sind gut animiert und bewegen sich detailgetreu über den Court.

Mehrere Spielmodi stehen euch bei *NBA Live '99* zur Auswahl. Der Arcade-Modus fällt durch unrealistische Dunks und Dribbelmanöver auf. Hier wird auf Regeln fast gänzlich verzichtet und auch die Erdanziehungskraft scheint aufgehoben zu sein. Bei heißen Aktionen brennt der Korb und auch sonst erinnert das Spiel im Arcade-Modus etwas an *NBA Jam*.

Deckt den gegnerischen Spieler so lange, bis die Uhr abgelaufen ist.



Nicht jedes Team-Mitglied kann 3-Punkte-Würfe – spielt die richtigen Leute an.



Der Guard zieht Abwehrspieler auf sich und schafft Platz für seine Mitspieler.

von SNES. Natürlich könnt ihr auch ganze Saisons oder die Play Offs spielen. Außerdem bietet *NBA Live '99* noch einen 3-Punkte-Kontest, der von den „Allstar Weekends“ übernommen wurde.



Im Arcade-Modus brennt der Korb nach einer gelungenen Aktion.

NBA Live '99

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: ca. 130,- DM

Hersteller: EA Sports

Vertrieb: Electronic Arts

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1-4 Spieler

Kapazität: 128 Megabit

Features: Rumble Pak- und Controller Pak-kompatibel

Genre: Sport



Fazit

NBA Live '99 ist das beste Basketball-Spiel für das Nintendo 64. Das simple, aber unglaublich gute Gameplay macht es zum Hit.

gs



Fastbreak-Chancen wie diese solltet ihr immer nutzen. Das sind leichte Punkte.



Hat euer Spieler genug Platz, macht er einen spektakulären Dunk.

Die Eishockey-Referenz NHL '99

EA Sports hat sich mit NHL '99 erneut aufs N64-Eis begeben. Keine Angst: Auch mit dieser Version brechen sie nicht ein!

Dank der Lizenzen der NHL/NHLPA (National Hockey League/Players Association = Amerikanische Hockey-Verbände) können bei **NHL '99** alle 27 Teams mit original Spielern ausgewählt werden. Als zusätzliches Bonbon könnt ihr noch aus 18 Nationalmannschaften wählen und auch diese übers Eis hetzen.

Dazu stehen insgesamt fünf Spielmodi zur Verfügung. Alle bieten eine aufregende



Jetzt aber schnell schießen, bevor dir die Verteidiger den Weg abschneiden.

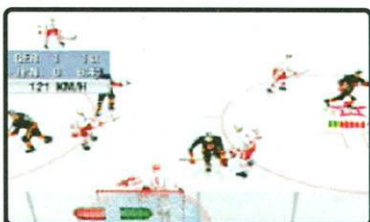
die Mischung aus Action und Simulation. Die neueste Entwicklung ist der Anfängermodus. Hier wird konsequent auf Originalregeln verzichtet. Das heißt für Anfänger, dass nervige Details wie „Icing“ und „Offsides“ weggelassen. Auch die Spielstärke und die Intelligenz der gegnerischen Mannschaft wird deutlich gesenkt.

Auf ins Turnier!

Der Turniermodus sorgt für den meisten Spaß und die heißesten Duelle. Hier können Traumteams mit Spielern aus allen Mannschaften erstellt werden.

Die restlichen Spielmodi decken eigentlich alles ab, was man sich als Fernsehsportler wünschen kann. Die komplette

Saison '99 kann schon mal „vorgespielt“ werden. Wem das zu lange dauert, der darf auch gleich mit seinem Team in die



Neu ist die Geschwindigkeitsanzeige eures Schusses.

Play Offs einsteigen und sich den Stanley Cup holen. Desweiteren gibt es noch einen Penalty-Modus, der für jede Menge Spaß unter Freunden sorgen kann.

Zahllose Optionen

Das Optionsmenü rundet die ganze Sache ab. Hier ist wirklich jede Kleinigkeit bedacht. Eigene Spieler dürfen kreiert wer-

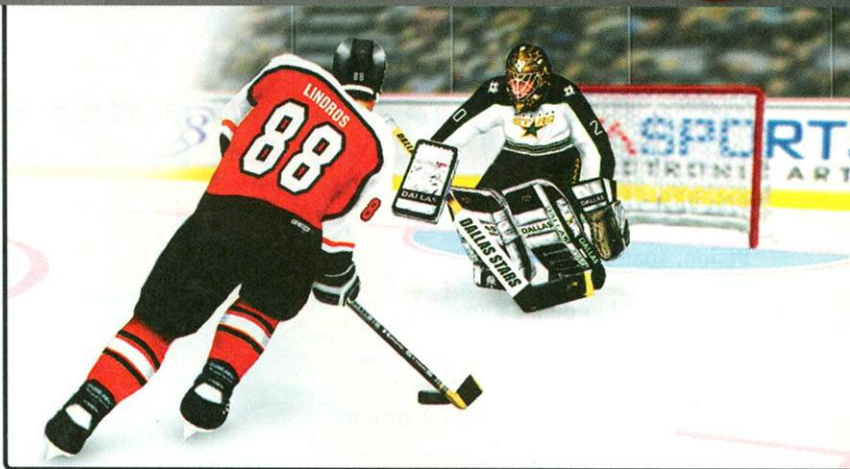


Hier seht ihr den Einlauf ins japanische Stadion.

Aus der Sicht des Torwarts sind die Schüsse noch bedrohlicher.

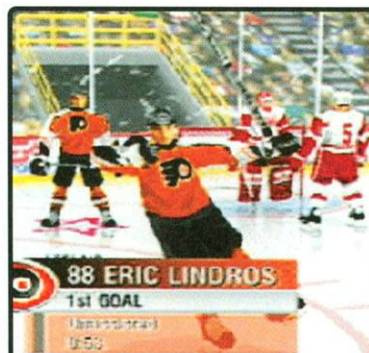


Über den Kasten im Bildrand könnt ihr eure Aufstellung festlegen.



Der grüne Balken zeigt an wie fest ihr den Puck übers Eis feuert.

den, es darf getraded und gedraftet werden, und wer wirklich mehr über Teams und Spieler erfahren will, der kann sich alle Statistiken der letzten Saison ansehen.



So schön wird gejubelt, wenn Eric Lindros, der Star der „Flyers“, ein Tor macht.

traden: Spieler mit anderen Teams tauschen

draften: Spieler aus niedrigen Ligen steigen auf

Icing: Strafe, wenn der Puck zu weit nach vorn gespielt wurde

Offsides: Abseits

NHL '99

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: ca. 130,- DM

Hersteller: EA Sports

Vertrieb: Electronic Arts

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1-4 Spieler

Kapazität: 128 Megabit

Features: Rumble Pak- und Controller Pak-kompatibel

Genre: Eishockey

Fazit

Mit **NHL '99** hat sich EA Sports in den Spiele-Olymp geschossen. Sagenhaftes Gameplay gepaart mit super Grafik machen das Spiel zum Renner.



NINTENDO FUN VISION BRINGT'S IM ABO:

EXKLUSIVE MINI CLASSICS!

Abonniere 12 Ausgaben der Fun Vision, spar dabei fast 1 Mark pro Heft gegenüber dem Ladenpreis und bekomme obendrauf noch einen Super-MINI-CLASSIC mit einem original Nintendo-Spiel als Prämie!

Ohne Zuzahlung! Das isst doch, oder?

Wer jetzt noch wartet, ist selber schuld!

Nur für Abonnenten:

NEU!
FUN VISION-NEWSLETTER
Der regelmäßige Info-Service mit den aktuellsten Nintendo-Nachrichten. Ohne Zusatzkosten!

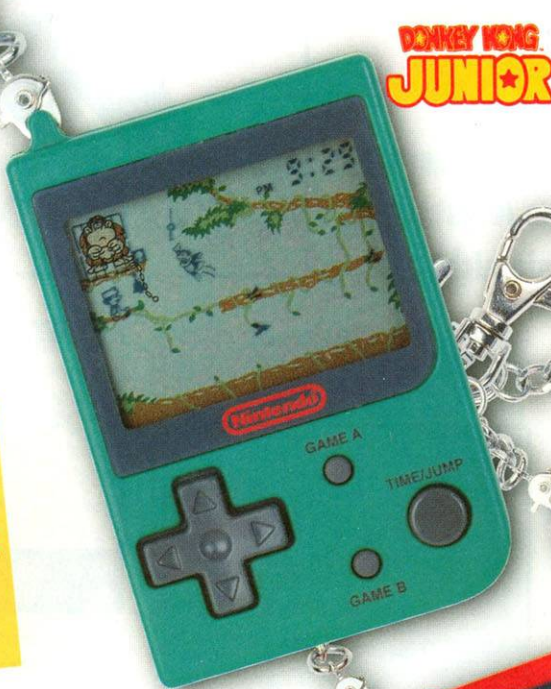
Achtung: Eine Zusage für ein bestimmtes Modell oder Spiel kann nicht gegeben werden. Die Auswahl entscheidet der Zufall!

Der MINI-CLASSIC wird ausgeliefert, nachdem die Zahlung beim Verlag eingegangen ist. Unbedingt Rechnung abwarten!

Lieferung solange Vorrat reicht.



FREE



LICENSED BY
Nintendo



NINTENDO FUN VISION-SPEZIAL-ABO

JA!

Ich abonniere die Nintendo Fun Vision für mindestens 12 Ausgaben zum Inlandspreis von DM 70,- bzw. Auslandspreis von DM 90,- und bekomme dafür einen MINI-CLASSIC ohne Zuzahlung.

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

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

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

Datum/2. Unterschrift

Das Abonnement gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 6 Ausgaben zum Inlandspreis von DM 35,- bzw. Auslandspreis von DM 45,-, wenn es nicht mindestens sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Zahlung für die ersten 12 Ausgaben (Inland DM 70,- inkl. MwSt., Ausland DM 90,- nur gegen Verrechnungsscheck):

- ☐ Gegen Verrechnungsscheck - geht am schnellsten! (liegt bei)
- ☐ Per Überweisung (bitte zuerst Rechnung abwarten)
- ☐ Bequem und bargeldlos per Bankeinzug (nur Inland)

Name des Kontoinhabers

Kontonummer

BLZ

Geldinstitut

WICHTIGER HINWEIS:
Ich erhalte den MINI-CLASSIC, nachdem die Zahlung im Verlag eingegangen ist.

NFV EXTRA



Schickt den ausgefüllten und unterschriebenen Coupon einfach an:

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



ABO-FAX-HOTLINE

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

**(0 69)
500 80 11**

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

Der schönste Trickfilm auf dem Game Boy

Quest for Camelot

Die Geschichte von König Artus und die Ritter der Tafelrunde dient als Hintergrund für den Trickfilm-Ausflug der Warner Bros. *Quest for Camelot* kam in Deutschland als „Das Magische Schwert“ ins Kino.

Die Rechte an der Videospiel-Umsetzung von *Quest of Camelot* konnte das französische Software-Haus Titus gewinnen. Das Ergebnis – ein Abenteuerspiel im Stil von *Zelda* – gefiel Nintendo so gut, dass die Großstheimer sofort den Vertrieb übernahmen. Das Spiel ist voll Game Boy Color-kompatibel, läuft aber auch in schwarz-weiß.

Das Rästel von Camelot

Wie im Spielfilm übernehmt ihr auf dem Game Boy die Rolle des Mädchens Kayley. Der abtrünnige Baron Ruber schickt dem regierenden Legenden-König Artus einen Greif (ein sagenhafter Riesenvogel), der das Zauberschwert Excalibur rauben soll. Und dann entführt der böse Baron auch die Lady Juliana, Kayleys Mutter. Das tapfere Mädchen, das gerne ein Ritter werden möchte, tritt darauf hin die

Suche nach dem magischen Schwert und ihrer Mutter an.

Die Gestalten aus dem Film, wie z. B. der doppelköpfige Drache Feuer & Flamme, der blinde Einsied-

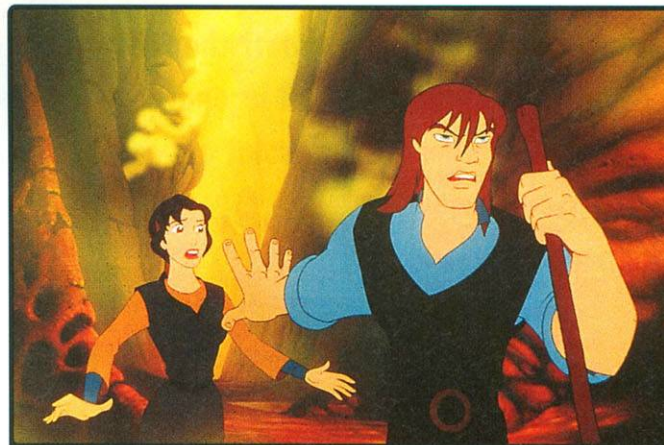
ler Garrett und der Falke Ayden sind natürlich auch mit von der Partie. Im berühmten *Zelda IV*-Grafikstil wandelt Kayley



Wie bei jedem Abenteuer müsst ihr mit den Leuten reden, um Infos zu erhalten.



Im Burghof lauern gefährliche Drachen.



Der blinde Garrett lehnt Kayley zuerst ab. Kurze Zeit später steht er ihr aber mit dem Falken Ayden zur Seite.

durch Wälder, Burgen und Höhlen um das Schwert zu finden. Vier Level mit acht Spielwelten warten auf die Puzzler, Kämpfer und Abenteurer unter euch.



Der Drache Feuer & Flamme findet immer einen Grund mit sich selbst zu streiten.

Jeder wichtige US-Filmkonzern will Disneys Vorherrschaft bei Trickfilmen brechen. Warner Bros. schickte 1998 „Das Magische Schwert“ ins Rennen, während Fox Film Corp. „Anastasia“ herausbrachte.

Der Film: jetzt auf Video!

Rechtzeitig zum Videospiel-Start kommt die Filmvorlage auf Video heraus. Warner hat hochkarätige Stars für die Synchronisation des Films gewinnen können: Das Komiker-Duo Wigald Boning und Olli Dittrich ist für die Streitigkeiten des Drachen Feuer & Flamme verantwortlich, Dirk Bach übernimmt den Stimmenpart des verzauberten Hahns Hackschnabel und Nena leiht der abenteuerlustigen Kayley ihre Singstimme (ca. 40,- DM).



Kayley hat etwas gefunden.



Vorsicht, Gefahr von hinten!

Quest for Camelot

Auf einen Blick

System: Game Boy

Preis: –

Hersteller: Titus

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: Dezember

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 4 Megabit

Features: Modul-interner Speicher, deutscher Text

Genre: Abenteuer

Fazit

Schönes Film-Abenteuer, das zwar nicht so umfangreich ist wie sein Vorbild *Legend of Zelda IV*, aber dennoch zu fesseln weiß.



Abenteuer-Spaß im Weltall

Spacestation Silicon

Ein chaotischer Astronaut, ein rechthaberischer Roboter und irgendwie seltsame Tierchen – das reicht für ein absolut abgedrehtes Spiel völlig aus!

Während die Entwickler von DMA sich des Themas auf witzige Art angenommen haben, wird Konami im kommenden Jahr auf Action setzen. *Survivor: Day One* greift die Idee der verschiedenen Welten auf einem Raumschiff erneut auf.

Eigentlich sah der Löwe ganz normal aus. Aber irgendetwas stimmte da trotzdem nicht. War es vielleicht die recht kurze Mähne? Oder vielleicht die riesigen Reifen, die das Tier statt Füßen hatte? Wir wissen es wirklich nicht ...

Wer derart seltsam aussehenden Kreaturen begegnet, der kann eigentlich nur an einem Ort in diesem Universum sein, nämlich auf der *Spacestation Silicon Valley*. Und zwei, die genau dort einige Abenteuer bestehen müssen, sind Dan Danger und sein Roboter Evo.

Fremde Pelze

Was kann man schon von jemandem erwarten, der Dan Danger heißt? Nichts, was nicht chaotisch wäre! Dan und Evo sind Söldner, die von den Vereinten Nationen angeheuert wurden um auf der



Soll Evo lieber in den Eisbären-Pelz oder den eines Pinguins schlüpfen?

Raumstation *Silicon Valley* nach dem rechten zu sehen.

Aber was war eigentlich passiert? So genau konnte das niemand sagen. Fest stand, dass die Weltraumstation für einige Jahrhunderte völlig verschwunden war. Und dann, ganz plötzlich, tauchte sie eines schönen Nachmittags im Jahre 3741 wie aus dem Nichts wieder auf. Alle Versuche Kontakt aufzunehmen schlugen jedoch fehl, die einzige Möglichkeit im Rahmen des Finanzplans waren – ja, genau – Dan und Evo.

Dummerweise geht schon der Landeanflug auf *Silicon Valley* schief, das Raumschiff der beiden Helden ist nur noch ein Haufen Schrott und auch Evos Gehäuse ist



Schafe gehören zu den ersten Tieren, deren Fähigkeiten ihr nutzen solltet.

nicht mehr als Altmetall. Aber als kleiner Chip hat Evo die Möglichkeit in die Haut (oder besser gesagt in den Pelz) von toten Tieren zu schlüpfen und dabei auch noch deren Fähigkeiten anzunehmen.

Das Forschungsprojekt

Die Aufgabe liegt klar auf der Hand: Die Fragmente des Roboters, die auf dem äußeren Ring der Raumstation verstreut sind, müssen gefunden werden um ihn



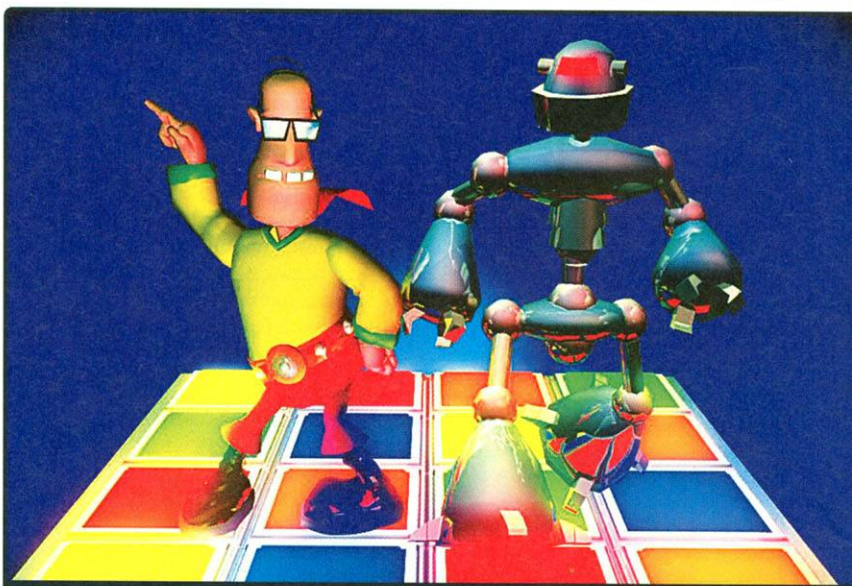
Passt auf: Nicht jedes Tier hat schon den Freischwimmer.



Jetzt wissen wir es: Schildkröten sind eigentlich umgebaute Helme ...



Mit seinem Raketenantrieb kann der Fuchs über diese Rampe springen.

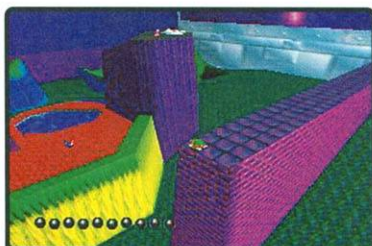


Dan Danger und Roboter Evo haben noch gut lachen. Aber das wird sich schlagartig ändern, wenn ihr Raumschiff explodiert.

Valley

wieder zusammenbauen zu können. Dann erst kann *Spacestation Silicon Valley* wieder auf ihren richtigen Kurs zurückgebracht und die Mission beendet werden.

30 Level liegen zwischen dem Weltraumunfall und der Rettung von *Silicon Valley*. Dabei treffen Dan und Evo auf verschiedene (und vor allem seltsame) Tiere, sogenannte Nanobots. Auf den ersten Blick erinnern sie verdächtig an bekannte Kreaturen wie Bären, Schafe, Hunde – aber bei genauerem Hinsehen hat der Fuchs einen Raketenantrieb, der Hund einen Propeller und das Känguru eine Sprungfeder ... Über 40 mutierte Rassen bevölkern die Raumstation.



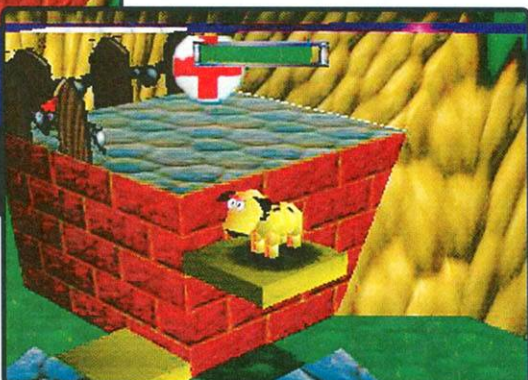
Viele der Landschaften in *Silicon Valley* sind knallbunt und schrill.



Das Überqueren einer Brücke ist nicht ganz ungefährlich.

Knobeln ist angesagt

In jedem Level müssen ganz bestimmte Aufgaben erfüllt werden. Dazu ist es nötig, dass Evo in verschiedene Nanobots schlüpft um sich deren Eigenschaften zunutze zu machen. Es ist schon einige Knobelei dabei, bis man herausgefunden hat, wie die Aufträge erfüllt werden können. Geschicklichkeit ist dabei trotzdem gefragt und um dem Spieler gedankliche Verschnaufpausen zu gönnen müssen zwischendurch zum Beispiel auch Wettrennen bestritten werden.



Mit der Plattform gelangt ihr auf eine höhergelegene Ebene.

Für jeden etwas

DMA – na, klingt bei diesem Namen nicht etwas? Die Programmierer von *Silicon Valley* waren vor einigen Jahren auch schon für *Lemmings* verantwortlich. Bereits dieser Klassiker war bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen gleichermaßen beliebt. Und genau das wollten



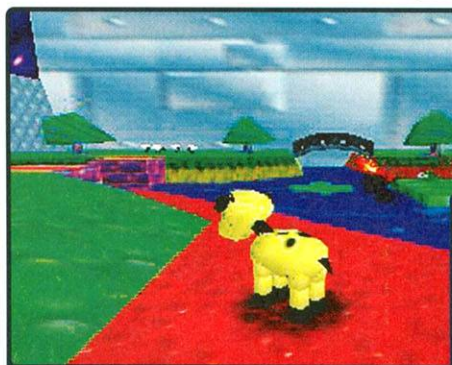
Das Boxen haben die Kängurus auf der Raumstation nicht verlernt.

die Programmierer auch für die *Spacestation* erreichen. Mit viel Humor, über den Alt wie Jung gleichermaßen lachen, könnte das gelingen.

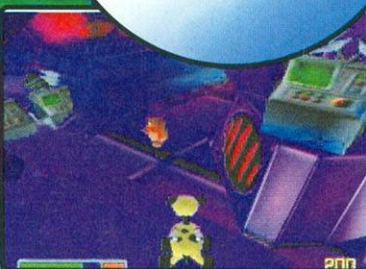
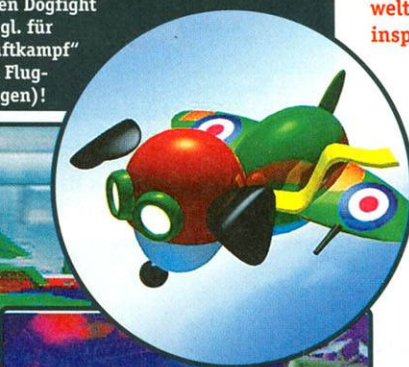
Auch vom technischen Standpunkt spricht das Spiel sicherlich zahlreiche Zocker jeden Alters an. Die Figuren bestehen aus Polygonen und sind oftmals zum Totlachen. Musik wird nur sehr dosiert eingesetzt, dafür ist es immer wieder ein Brüller, wenn die Schafe anfangen zu blöken ...

Die Programmierer von DMA haben sich intensiv mit dem Verhalten von Tieren beschäftigt. Und deshalb kann es durchaus lohnend sein sich zu überlegen, wie etwa eine echte Maus reagieren würde, wenn sie anderen Tieren begegnet. Bleibt anzumerken, dass sich der Spieler in *Spacestation Silicon Valley* bei aller Knobelei nur sehr selten (die Entwickler sagen: Nie!) in völlig ausweglosen Situationen wiederfinden wird.

Und was haben wir hier? Na ganz klar: einen Dogfight (engl. für „Luftkampf“ mit Flugzeugen)!



Im ersten Level schlüpft ihr in einen Hund. Und dann geht es auf Schafjagd!



Rennt nicht wild umher, sondern überlegt in Ruhe, was als nächstes zu tun ist.

Die Idee einer Raumstation mit mehreren, voneinander völlig verschiedenen Ebenen stammt ursprünglich nicht von DMA. Die Entwickler ließen sich unter anderem von Philip J. Farmer und seinen „Ringwelt“-Romanen inspirieren.

Spacestation Silicon Valley

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: ca. 110,- DM

Hersteller: DMA/Take Two

Vertrieb: Take Two

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Modul-interner Speicher, deutscher Text

Genre: Abenteuer



Fazit

Eine irre Idee witzig umgesetzt – wer würde da nicht gerne einmal in den Schafspelz schlüpfen?

nis



Die Weltraum-Sensation des Jahres!

Star Wars: Rogue

Schwingt euch in euren Raumgleiter, packt euer Laserschwert und schnallt euch an für das größte 3-D-Shoot'em Up-Spektakel aller Zeiten!

Rogue Squadron ist das zweite N64-Spiel zum „Krieg der Sterne“. Das erste war *Shadows of the Empire*. Dieser Genre-Mix (Ego-Shooter und Raumschlacht-Simulator) war Teil einer Serie von Merchandising-Artikeln, die die Wartezeit auf die neuen Spielfilme verkürzen sollte.

Schlüpft in die Rolle des Luke Skywalker und leitet die Missionen der *Rogue Squadron* – einer speziellen Einheit von Elite-Piloten der Rebellen, die für Sonderaufträge eingesetzt werden. *Star Wars: Rogue Squadron* hält sich an das Snowspeeder-Level des Vorgängers *Shadows of the Empire*. Das heißt, dass die beim Publikum weniger beliebten Level des ersten Teils komplett rausgenommen wurden – das neue Spiel beschränkt sich auf die bei Fans sehr erfolgreiche Weltraum- und Luftkampf-Action.

Der Hangar

Betritt man am Anfang des Spiels den in Hi-Res prächtig gestalteten Hangar, trifft man auf alte Bekannte und auf einiges



Weicht den Trümmerteilen früh genug aus, um euer Schiff nicht zu beschädigen.

Neues. Hier stehen Y-Wings, die für Bombardierungen benutzt werden und X-Wing-Jäger, die gerade mit einer R2-Einheit ausgerüstet werden. Die aufgereihten A-Wing-Gleiter eignen sich besonders für

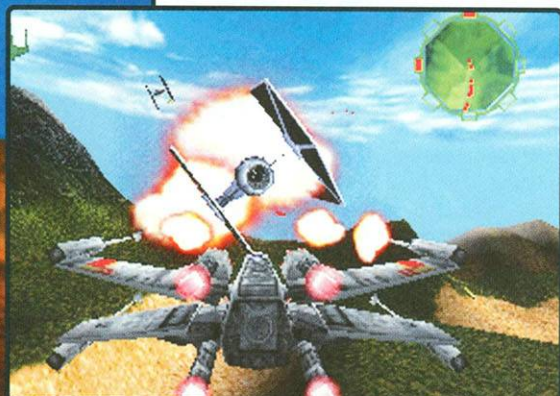


Fliegt dem Tie-Fighter hinterher und schießt, wenn ihr nah genug dran seid.



Noch ein paar gezielte Schüsse und die Station ist nicht mehr.

Dogfights (Luftkämpfe), da sie schnell und wendig sind. V-Wing-Jäger sind bislang eher unbekannt „Allround“-Flugobjekte. Das letzte Schiff im Dock ist der Snowspeeder, der aus *Shadows of the Empire* noch bekannt sein müsste. All diese Raumschiffe sieht man, während die Kamera durch den Hangar gleitet. Die Wahl unter den verschiedenen Typen wird sicher nicht schwer fallen: Alle Schiffe haben ihre Besonderheiten und eignen sich somit für bestimmte Einsätze besser als andere. Jedenfalls sind alle Jäger leicht zu steuern und man findet sich schnell in das Spiel hinein.



Der berühmte Test für starke Nerven: Wer weicht zuerst aus, ihr oder der imperiale Jäger. Aber schließlich hat man ja Laser ...



Squadron

Die Missionen

Die *Rogue Squadron*-Missionen sind in drei Arten aufgeteilt: In Aufklärungsmissionen müsst ihr Feindbasen entdecken und ihre Lage durchgeben oder geheime



Nehmt euch vor installierten Geschützen auf dem Boden in Acht.

Pläne des Imperiums stehlen. In den „Search and Destroy“-Aufträgen gilt es feindliche Basen zu finden und zu zerstören. Gefangene Mitglieder eures Teams müsst ihr während der Rettungsaufträge befreien.

Die Planeten

Rogue Squadron spielt auf den verschiedenen Planeten, die aus der *Star Wars*-Trilogie bekannt sind (z. B. die Wüsten von Tatooine) und auch auf jeder Menge andere, die bis jetzt nur in den Romanen



Auf die toll animierten Raumschiffe sind die Entwickler von Factor 5 sehr stolz.



Ihr habt einen Tie-Fighter gekapert und dringt unerkannt in die Kaiserstadt ein.

erwähnt wurden (wie der Mond Calamari und der Planet Kessel). Insgesamt gibt es fünfzehn verschiedene Szenarien. Auf jedem Planeten gilt es vier Spielabschnitte zu meistern, die sich zu einer Mission zusammenfügen.

Die Grafik

Den Glanzpunkt von *Rogue Squadron* stellt die Grafik dar. Durch die Unterstützung des Expansion Paks präsentiert sich das Spiel in Hi-Res, was es zu einem 3-D-Spiel der neuen Generation macht.



Wer nicht aufpasst, geht in einen Feuerball auf.



Durch das Expansion Pak könnt ihr eine grandiose Grafik genießen.

Dolby Stereo oder Dolby Surround

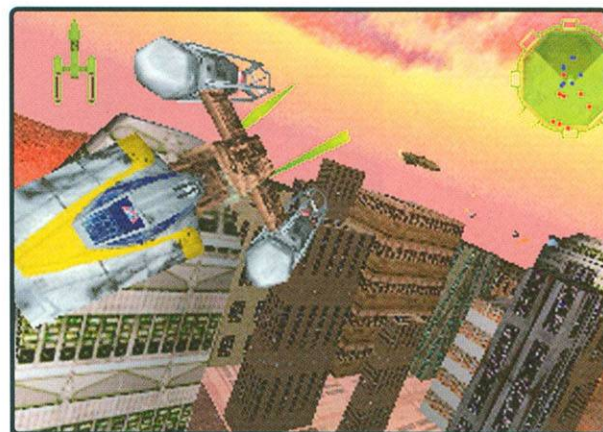
Der Sound in *Rogue Squadron* gehört zum Besten, was jemals auf einem Modul zu hören war. Das ganze Spektakel ist wahlweise in Stereo oder sogar in Dolby Surround* zu hören, was ihm unglaubliche Verbesserungen im Gameplay bringt, da man abgeschossene Tie-Fighter hinter sich abstürzen hört und auch von hinten angreifende Raumschiffe mit dem Ohr lokalisieren kann. Außerdem spendiert Factor 5 dem Modul noch 46 (!) Minuten glasklare Sprachausgabe.



Ruhig gleitet ihr im X-Wing über die Wüste von Tatooine.



In Nacht und Nebel ist es schwerer, die Gegner zu entdecken: Nutzt den Radar!



Eure Missionen führen euch auch durch detailreiche Städte wie diese hier.

In „Search and Destroy“-Missionen (engl. „suchen und zerstören“) fällt ihr über ein bestimmtes Ziel her.

Star Wars: Rogue Squadron

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: –

Hersteller: Lucas Arts/Factor 5

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: Dezember

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Rumble Pak- und Expansion Kit-kompatibel

Genre: 3-D-Shoot'em Up

Fazit

Absolut packende Action mit Hi-Res-Grafik und Dolby Surround-Sound.



* Wenn euer TV-Gerät entsprechend ausgestattet ist.

Ein neuer N64-Held

Starshot

Helft *Starshots* Weltraumzirkus neue Kuriositäten zu finden und damit den bösen Konkurrenten *Virtua Circus* auszustechen.

Ihr schlüpft in die Rolle von Starshot, dem Sternenjongleur im Space Circus. Auf bisher unbekannten Planeten sucht er im 32. Jahrhundert nach

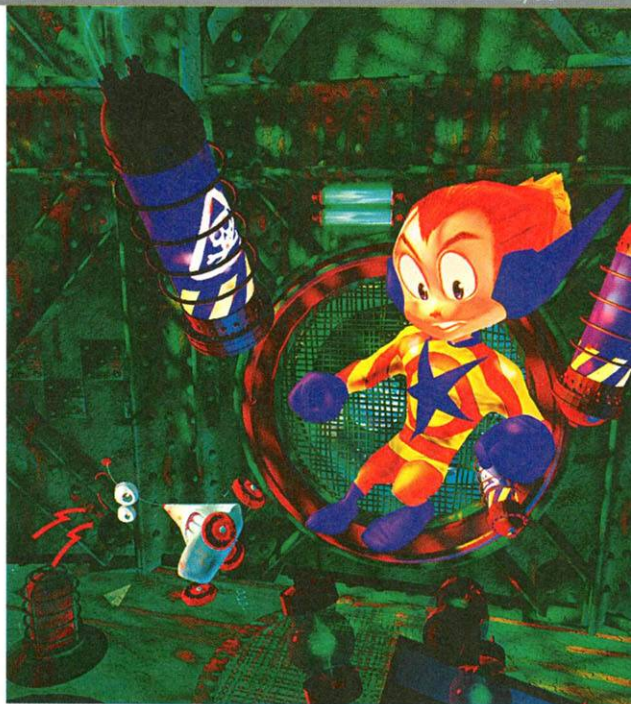
Attraktionen für seinen Zirkus. Begleitet ihn durch 25 Level auf sieben Planeten. Aber passt auf: Ihr begegnet verrückten Gestalten, die euch nicht immer freundlich gesonnen sind.

Der *Virtua Circus*, Konkurrent des *Space Circus*, hat ein furchtbares Geheimnis, dem *Starshot* im Laufe des Spiels auf den Grund gehen muss. Riesige Level müssen dazu von *Starshot* erkundet werden. Dabei kann er mit Außerirdischen reden und Informationen erhalten. Die Bewegungsfreiheit ist uneingeschränkt und der Held hat viele Fähigkeiten wie z. B. Laufen, Springen, Klettern und Schwimmen. Außerdem kann *Starshot* mit Sternen schießen und so auch Objekte bewegen.

Das Team

Starshot wird von den Charakteren des *Space Circus* unterstützt und kann sich jederzeit auf die Hilfe seiner Kollegen verlassen. Um ein Gelände aus der Luft zu erkunden muss er nur pfeifen. Schon kommt die Rakete *Willfly* angeflogen und transportiert ihn, wohin er will.

Untermalt wird dieses 3-D-Spektakel von einem Soundtrack, der sich wirklich hören lassen kann. Von Rock über Pop bis zu Techno ist alles dabei. Überhaupt hat *Starshot – Space Circus Fever* technisch einiges zu bieten: Die künstliche Intelligenz der Spielfiguren ist bemerkenswert, die Lichteffekte sind beeindruckend und die Vielzahl der Wesen (über 5.000), die euch begegnen, ist schlicht gigantisch.



Sammelt alle Sterne ein. Sie sind die Munition für eure Sternenschüsse.



Die Welten bei *Starshot* sind so bunt, dass es richtig Spaß macht sie zu erkunden.



Ihr könnt mit allen Charakteren reden und bekommt wichtige Informationen.



Flüchtet vor dem bösen Mutanten, er will euch aufhalten ...



Der Fakir versperrt euch den Weg: Schießt ihn ab und ihr könnt vorbei.



Starshot wird auf seinen Abenteuern von *Willfall*, einem Wegwerfroboter, begleitet.

Starshot – Space Circus Fever

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: ca. 130,- DM

Hersteller: Infogrames

Vertrieb: Infogrames

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Controller Pak- und Rumble Pak-kompatibel, deutscher Text

Genre: Jump'n'Run



Fazit

Ein wirklich ausgefeiltes Abenteuer mit vielen grafischen Raffinessen erwartet euch bei *Starshot*. Die Level sind großzügig aufgebaut und laden zum Erkunden ein.

gs

Der sportliche Überflieger!

1080° Snowboarding

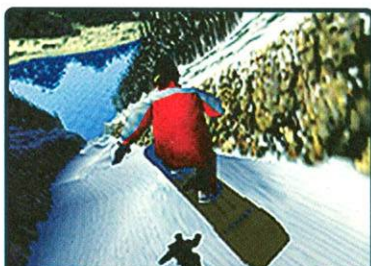
Vergesst die Skigymnastik, spielt lieber **1080° Snowboarding**. Eine bessere Vorbereitung für lange Wintertage auf verschneiten Pisten könnt ihr euch kaum wünschen!

Das N64 spuckt Schneeflocken, am Bildschirm hängen Eiszapfen – und dann gibt der Starter endlich das Signal: Zwei Snowboarder rasen in mörderischem Tempo den Hang hinunter und bringen damit den Schnee zum Schmelzen. Verantwortlich für solche Szenen ist Nintendos **1080° Snowboarding**.

Was ein Stress ...

Alles fängt ganz gemütlich in einer warmen Berghütte an, wo der Spieler sich aus fünf Snowboardern seinen Favoriten und aus acht Snowboards sein Lieblingsbrett aussucht. Und da fängt der Stress auch schon an: Welcher Sportler ist wohl am besten geeignet, mit welchem Brett kommt er am besten zurecht?

Einfach nur irgendwie den Berg runter kommen und am Ende als Letzter im Ziel sein ist hier nämlich nicht angesagt. Zu-



Vor der Landung die Knie durchdrücken (Z-Taste), sonst liegt ihr auf der Nase.

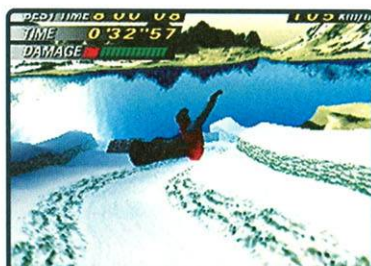
nen weiteren Kurs frei – der allerdings nicht einfacher ist als die vorigen.

Wem das dann doch eindeutig zu viel Stress ist, der kann es ja mal im „Time Attack“-Modus gegen die Uhr probieren. Und dann war da noch der „Contest“, ein besonders hartes Ding. Hier läuft die Zeit unerbittlich rückwärts, steht der Zähler auf Null, heißt es „Game over“. Auf den Kursen zählt abwechselnd Sprungvermögen und Geschwindigkeit. Die Rennstrecken sind als Slalomkurse angelegt, jede passierte Fahne bringt wichtige Bonus-Zeit ein.

Spannende Sprünge

Keine Lust auf schnelle Rennen? Dann ist der „Trick Attack“-Modus genau das Richtige. Wer hier die Geschwindigkeit in den Fingern statt in den Beinen hat, kann irrsinnig viele Punkte holen.

Durch Drücken bestimmter Tastenkombinationen führen die Snowboarder wahnsinnige Tricksprünge aus. Ist dann noch die Landung gelungen, sind die Wertungsrichter großzügig. Das höchste der Gefühle ist dabei der 1080°. Aber Vorsicht beim Probieren: Die Gefahr der Fingerverknotung ist auf jeden Fall gegeben.



Mit speziellen Tastenkombinationen führt euer Fahrer Figuren vor.

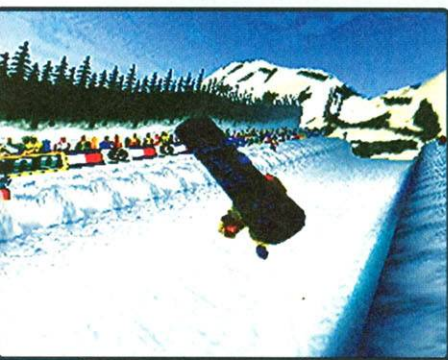


Die Bergwelt wurde eindrucksvoll in Szene gesetzt.



Im 2-Spieler-Modus könnt ihr euren Freunden beweisen, wer der beste Snowboard-Fahrer ist.

Der Snowboard-Wahn ist ausgebrochen: Einige Wintersporttitel sind bereits auf dem Markt, 1999 sollen weitere folgen. Und auch in anderen Spielen stehen Helden auf dem Brett. So etwa *Earthworm Jim*, der dazu ein Schwein benutzt, oder *Ed*, der in *Tonic Trouble* den Berg runtereilt.



Die Halfpipe ist der ideale Ort zum Ausprobieren der tollsten Tricks.

nächst steht die Frage an, ob es eher auf halsbrecherische Geschwindigkeit oder auf trickreiche Sprungkombinationen hinauslaufen soll. Insgesamt vier Modi und dazu noch einen Mehrspieler-Modus hält das Spiel bereit.

Rasende Rennen

Im „Match Race“ muss sich der Spieler weitere Kurse verdienen. Vier sind von Beginn an auswählbar. Im Wettrennen gegen den Computer zählt hier nur die schnellste Zeit, sonst ist der Wettbewerb zu Ende. Wer es schafft selbst im letzten Rennen zu gewinnen, schaltet damit ei-

Realität pur

Nicht nur, dass **1080° Snowboarding** einen Riesenspaß macht, es ist dabei auch noch unglaublich realitätsnah. Die Bewegungen der Snowboarder, wie sie in Kurven in den Schnee greifen und nach Sprüngen das Gleichgewicht wiederfinden, lässt sogar „echte“ Brett-Profis staunen. An diesem Spiel kommt also kein Wintersport-Fan vorbei ...

1080° Snowboarding

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: –

Hersteller: Nintendo

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1-2 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Rumble Pak-kompatibel, Modul-interner Speicher, dt. Bildschirmtext

Genre: Sport/Rennspiel

Fazit

So echt, als wäre man auf der Piste. **1080° Snowboarding** ist ein Spiel, das den Schnee zum Schmelzen bringt.

nis



SO GÜNSTIG WAR NACHBESTELLEN NOCH NIE!

 Heft 1 Goof Troop • Super Mario All Stars • Cartoon Workshop • Zelda IV (GB)	 Heft 2 Bubsy • Jurassic Park • Lost Vikings • Mystic Quest • Star Trek-Special	 Heft 3 Cool Spot • Aero the AcroBat • The Empire Strikes Back • Zelda IV (GB) • Felix	 Heft 4 Plok • Shadowrun • Sky Blazer • Young Merlin • Asterix (NES) • Zelda IV (GB)	 Heft 5 Rainbow Bell Adventures • Shadowrun • Super Metroid • Zool • Mario Land	 Heft 6 Mega Man X • Chaos Engine • Super Metroid • Wario Land • Schlumpe (GB)	 Heft 7 Act Raiser 2 • Super Morph • Chip & Chap 2 (NES) • Probotector 2 (GB) • EWJ	 Heft 8 Return of the Jedi • Pitfall • Indy Jones • Mickey Mania • König der Löwen	 Heft 9 Donkey Kong Country • Soul Blazer • Indiana Jones • Monster Max (GB)
 Heft 10 Pitfall • S. Adventure Island 2 • Mega Man 3 • Background: Illusion of Time	 Heft 11 Pac in Time • Pocky & Rocky 2 • Spider-Man • Mega Man 5 • Cruis'n USA	 Heft 12 Warlock • Illusion of Time • Addams Family Values • Milon's Secret Castle	 Heft 13 Hagane • True Lies • X-Men: Mutant Apocalypse • Milon's Secret Castle	 Heft 14 Bubsy 2 • Speedy Gonzales • True Lies • Kirby's Dream Land 2 • E!	 Heft 15 Asterix 2 • DS 9 • Judge Dredd • Stargate • Putty Squad • Theme Park	 Heft 16 Yoshi's Island • Pre-historic Man • Donkey Kong Land • Secret of Evermore	 Heft 17 Diddy's Kong Quest • Secret of Evermore • TNG • Mask • Tim in Tibet	 Heft 18 Breath of Fire 2 • Donald Duck • EWJ 2 • Pinocchio • Silicon Graphics
 Heft 19 Mario 64 • Pilotwings 64 • Dragon Heart • Schlumpe 2 • Terranigma	 Heft 20 Lufia 2 • Power Pigs • Terranigma • Prince of Persia 2	 Heft 21 Tokio-Messe • Wave Race 64 • DKC 3 • DKL 2 • Terranigma • Lufia 2	 Heft 22 SM 64 • Turok • Wave Race 64 • DKC 3 • PW 64 • Shadows of the Empire	 Heft 23 Tokyo Game Show • SM 64 • Bomberman 64 • Turok • Mario Kart 64	 Heft 24 E3 Atlanta • Lylat Wars • Blast Corps • Mario Kart 64 • Turok • ISS 64	 Heft 25 Lylat Wars • Turok • Hexen 64 • Blast Corps • MRC • Bomberman 64	 Heft 26 Diddy Kong Racing • Lylat Wars • Bomberman 64 • Extreme G • Top Gear Rally	 Heft 27 DKR • Mischief Makers • Acclaim Special • Nintendo Space World '97
 Heft 28 Yoshi's Story • DKR • SF Rush • Bomberman 64 • Snowb. Kids • Mischief M.	 Heft 29 TGS • Gex • Konami Special • Knife Edge • Yoshi Story • Mission: Impossible	 Heft 30 Goemon • Otto! • Yoshi's Story • E! • Banjo-Kazooie • Forsaken	 Heft 31 Forsaken • Gex • Mission: Impossible • Banjo-Kazooie • 1080° • C. World	 Heft 32 Gex 64 • Mission: Impossible • Banjo-Kazooie • Glover • Zelda	Survival-Paket für Nintendo-Forscher: Ab z e h n NFV-Ausgaben kostet ein Heft nur noch traumhafte 5 DM!			

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Die NFV gibt es auch einzeln für DM 6,80 pro Ausgabe**.

Index-Listen:

Der Spiele-Index

Welches Spiel ist wie in welchem Heft zu finden?

Der Tiptime-Index

Für welchen Titel gibt es wo einen Tip?

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

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

** Wenn Ihr weniger als zehn Hefte bestellen wollt.

Special Extra 1/99

Das ultimative Nintendo-Magazin
für Nintendo 64 • Super Nintendo • Game Boy

Nintendo®

fun
vision

SPECIAL



AKkaim
Entertainment GmbH

und Nintendo Fun Vision präsentieren:

Shooting Stars 98/99

Inhaltsverzeichnis

Turok 2

Die Anfänge.....	4+5
Turoks Arsenal	6+7
Die Monster sind los!	8+9

Body Harvest

Wie alles beginnt	10
Wir sind Ameisenfutter! ...	11
Fresserwellen tauchen auf.	12
Die Fahrzeuge.....	13
Waffen und ihre Vorteile...	14
Mutanten entstehen.....	15



Auf dem Kometen der Aliens seid ihr Freiwild!

Impressum NFV Special

Herausgeber/Geschäftsführer:
Wolfgang Lutterbach (verantwortlich
für den redaktionellen Inhalt)

Chefredaktion: Oliver Gubba (og)
Redaktion: Jochen von Nida (jvn),
Nicole Schaub (nis), Gordon
Smith (gs)/Art + Work GmbH,
Frankfurt

Redaktionsadresse/Verlag:
Pro Verlag, Redaktion Fun Vision,
Berner Straße 38, 60437 Frankfurt,
Telefon: (0 69) 5 00 80-24,
Telefax: (0 69) 5 00 80-11
leserbriefe@funvision.com
http://www.funvision.com

Grafik: Karl-Heinz Best/Art + Work
GmbH, Frankfurt

Satz: Art + Work GmbH, Frankfurt

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

Lithografie: MType, Saarbrücken

Druck: GD Gotha Druck, Wechmar

Abonnement der Nintendo Fun Vision:
6 Ausgaben: Inland DM 35,-;
Ausland DM 45,-.

Abonnementverwaltung: Pro Verlag
GmbH, Berner Straße 38, 60437
Frankfurt, Telefon: (069) 5 00 80-50,
Telefax: (069) 5 00 80-51.

Urheberrecht: © 1998/1999 Pro Verlag
Gesellschaft für Publikationen mbH.
Alle in Nintendo Fun Vision erschie-
nenden Beiträge sind urheberrechtlich
geschützt. Alle Rechte, auch Überset-
zungen, vorbehalten. Reproduktionen
jeder Art bedürfen der schriftlichen
Genehmigung des Verlages.

Titel: © 1998 Acclaim. © 1998 Gremlin.
Für unverlangt eingesandtes Bild- und
Textmaterial wird keine Haftung über-
nommen. Namentlich gekennzeichnete
Beiträge geben nicht unbedingt die
Meinung der Redaktion wieder. Eine
Gewähr für die Richtigkeit der Veröf-
fentlichung kann trotz sorgfältiger
Prüfung nicht übernommen werden.
Gerichtsstand ist Frankfurt/Main.
Dieses NFV Special ist auf chlorfrei ge-
bleichtem Papier gedruckt.

Die Super-Partner

Gemeinsam in die Zukunft!

Acclaim
Entertainment GmbH



Sie schießen scharf: Mit einem Kooperations-Vertrag bringen Acclaim und Gremlin die Konkurrenz ganz schön ins Schwitzen. Denn jetzt greifen die beiden „Shooting Stars“ der Spielebranche gemeinsam an ...

Das Gerücht kursierte schon seit einiger Zeit. Als es dann zur Gewissheit wurde, mussten einige in der Branche trotzdem erst einmal tief durchatmen: Gremlin, einer der führenden Software-Entwickler Europas, und Acclaim, der überaus erfolgreiche Spiele-Vertrieb in Deutschland, unterzeichneten einen Kooperations-Vertrag. Und der soll für alle Systeme vom N64 über die Playstation bis zum PC gelten.



Die Monster in Turok 2 wurden besonders aufwendig gestaltet.

Ganz vorne dabei

Mit langjähriger Erfahrung im Videospiele-Markt ist es Acclaim in Deutschland gelungen ein ausgesprochen effektives Vertriebsnetz aufzubauen. Inzwischen gehört das Unternehmen mit Sitz in München zu den führenden Firmen auf dem Videospiele-Markt. Eine Position, die umso wichtiger ist, wenn man

erschafft in puncto Absatzzahlen auf dem dortigen Markt ist erreicht!

Erfahrungsaustausch

Von der angestrebten Zusammenarbeit werden beide Unternehmen gleichermaßen profitieren können. Acclaim wird den Gremlin-Titel *Body Harvest* für das N64 mit einem irr-sinnigen Marketing-Aufwand auf den Markt bringen.

Im Gegenzug wird dieses Spiel nicht der letzte Knüller gewesen sein, den die Engländer für Acclaim entwickelt haben. Eine Partnerschaft also, die für beide Seiten und auch für den europäischen Markt ausgesprochen fruchtbar sein dürfte. Die Spieler dürfen sich freuen: Sie haben den größten Nutzen!

Zukunftsvisionen

Optimistische Reaktionen gibt es auf beiden Seiten. In England war gar die Rede von einem „Meilenstein in der Entwicklung“ von Gremlin. Geschäftsführerin Jenny Richards-Stewart erklärt: „Niemand vorher waren wir in einer

so starken Position in Europa. Auf einem Markt, der immer stärker auf Top-Titel ausgerichtet ist, gewinnt ein starker Partner, der unsere Visionen teilt, immer mehr an Bedeutung.“

Acclaim ist ein solcher Partner und auch in München herrscht Zuversicht, dass der Deal beiden helfen wird ihre Position weiter auszubauen. Peter Nordhausen, Ge-



Allein gegen Aliens: Gremlins *Body Harvest* ist gruselig-spannend!

schaftsführer von Acclaim, meint: „Wir sind sicher, dass Gremlin einen hohen Marktanteil in allen deutschsprachigen Ländern erreichen wird und wir sehen einer langwähren-den und für beide Seiten vorteilhaften Partnerschaft entgegen.“

Für Spieler auf allen Systemen kann man eigentlich nur hoffen, dass sich diese Zukunftsvisionen als richtig herausstellen werden ...

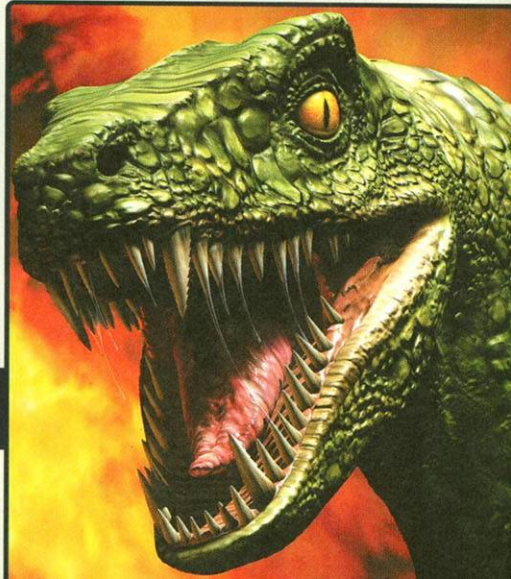


Turok 2 ist Expansion Pak-kompatibel, die Grafik läuft in High-Res!

bedenkt, dass Deutschland der größte europäische Markt für die Spielesoftware-Branche ist.

Ähnliches ist von Gremlin zu sagen: Die englischen Entwickler sind aus dem europäischen Markt nicht mehr wegzudenken. In Großbritannien hat Gremlin gerade das beste Ergebnis der Firmengeschichte abgeliefert: Die Marktfüh-

Dinos greifen an! In Turok 2 sind jedoch Mutanten in der Überzahl.





Der Comic-Star *Turok* greift erneut zu den Waffen. Acclaim kündigte im Vorfeld an, dass *Turok 2: Seeds of Evil* (N64) alle bisherigen Ego-Shooter in den Schatten stellen soll. Ist *Dinosaur Hunter* (N64) wirklich noch zu toppen?

TUROK

SEEDS OF EVIL™

Turok kämpfte in seinem ersten N64-Abenteuer (*Dinosaur Hunter*) gegen den mächtigen Campaigner. Durch den tosenden Lärm der Schlacht erwachte ein noch schlimmeres Monster aus seinem tiefen Schlaf: das Primagen (sprich: Prei-ma-

tschen). Vor einer Ewigkeit stürzte es mit seinem Raumschiff über dem Verlorenen Land (Lost Land) ab. Eingeschlossen in seinem Gefährt ist es nun zu neuem Leben erwacht und beabsichtigt nach seiner Befreiung die Herrschaft über das Verlorene Land zu über-

nehmen. Dazu schickt es Armeen aus, die für Chaos sorgen sollen. Außerdem braucht er Hilfe: Sein Raumschiff ist durch ein Energiefeld hermetisch abgesichert. Das ruft unseren tapferen *Turok* auf den Plan. Er soll wieder einmal das Verlorene Land retten!

Nachdem die Arbeit am Ego-Shooter *Turok - Dinosaur Hunter* abgeschlossen war, gönnten sich die Jungs vom Acclaim Studio Iguana ein kleines Püschchen. Doch bereits da machte man sich Gedanken über eine Fortsetzung. Das Ziel war klar: Iguana wollte sich selbst übertreffen und das 1st-Person-Genre revolutionieren. Dazu legte man viel Wert auf eine noch brillantere Grafik, hochintelligente Gegner und auch ein Mehr-Spieler-Modus sollte im zweiten Teil nicht fehlen. Immerhin hatte Iguana für *Turok 2* mit 256 Megabit viermal so viel Platz auf dem Modul als beim ersten Teil.

Düster und bedrohlich

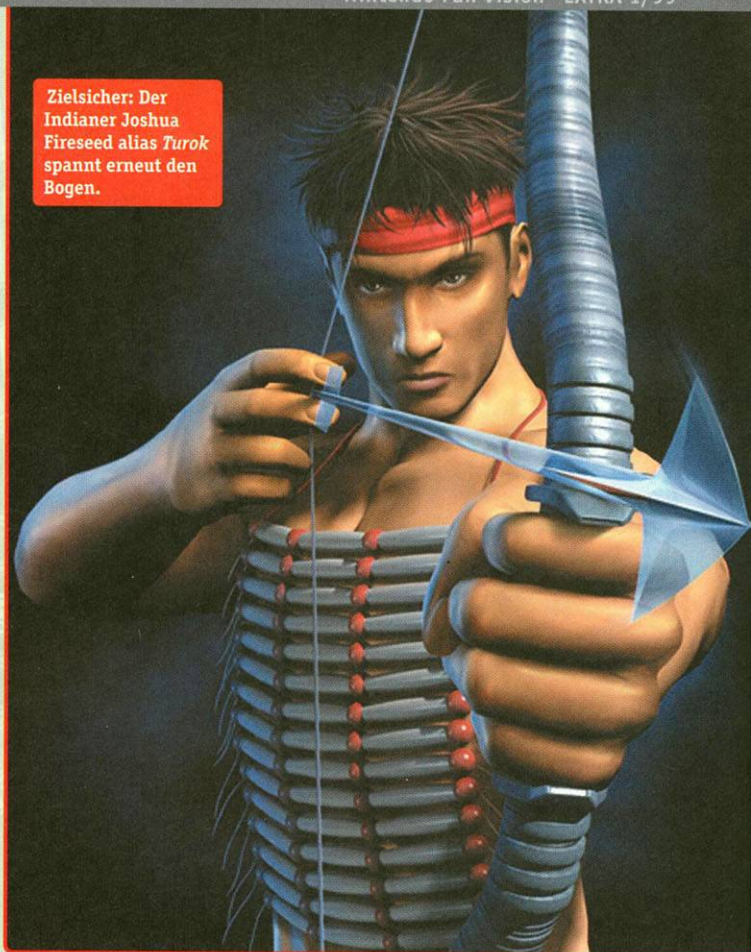
Die Grafik von *Turok* war schon nicht gerade schlecht. Doch wer *Turok 2* sieht, wird überwältigt sein: Kaum eine Nebelschwade ist zu sehen. Die

riesigen Level vermitteln auf Schritt und Tritt das Gefühl der Gefahr, die hinter jeder Ecke lauern könnte. Dies wurde durch die Nutzung von Texture Mapping („Tapeten“ für Polygone) möglich, die die düstere und bedrohliche Atmosphäre unterstützen. Besonders der Hi-Res-Modus hat es uns angetan (siehe Kasten). Auch Turoks Gegenspieler wurden „artgerecht“ gestaltet.

Künstliche Intelligenz

Besonders stolz sind die Programmierer auf ihre Dinos, Aliens und anderen Monster: Die 40 verschiedenen Gegner machen *Turok* das Leben zur Hölle. Doch sie zeichnen sich nicht nur durch ihren guten Umgang mit den Waffen aus, vielmehr reagieren sie auf den Indianer. Manche Gegner greifen grundsätzlich im Rudel an, einige

Zielsicher: Der Indianer Joshua Fireseed alias *Turok* spannt erneut den Bogen.



Die Speicher-Erweiterung

Durch die Unterstützung des Expansion Paks, der 4 MB-Speicher-Erweiterung für das Nintendo 64, erreichten die Acclaim-Studios-Programmierer eine völlig neue Stufe in Punkto Grafikdarstellung: den sogenannten Hi-Res-Modus. Die Grafik wird dadurch wesentlich detaillierter und klarer. Doch wer noch kein Expansion Pak zur Hand hat, kann *Turok 2: Seeds of Evil* auch im normalen Low-Res-Modus spielen. Selbst hier kann sich die Grafik sehen lassen. Ein besonderes Bonbon gibt es in beiden Modi: das 16:9-Bildformat für Breitbildfernseher. Wenn ihr dann noch das N64 an eure Musik-Anlage anschließt (die evtl. Dolby Surround unterstützt), habt ihr das ultimative Kinoerlebnis.

Das Expansion Pak wird einfach in das Nintendo 64 gesteckt.



lauern im Hinterhalt auf Opfer. Wieder andere verstecken sich, wenn die angegriffen werden. Für jeden Monstertyp muss sich der Spieler also eine eigene Taktik zurechtlegen, denn es geht schließlich ums eigene Überleben. Auch tauchen die Gegner jetzt nicht mehr wahllos irgendwo aus dem Nichts auf: Beamen ist out, auf der Lauer liegen ist jetzt in. Um Abhilfe zu schaffen

Die Missionen

Jede Welt stellt andere Ansprüche, doch alle haben eines gemeinsam: In jeder gibt es Aufgaben, die ihr lösen müsst. Dabei steht in allen Level die Verteidigung eines Energie-Totems auf der Tagesordnung. Doch das ist lange nicht alles: Im Hafen von Adia warten z. B. vier Kinder auf ihre Befreiung. Warp-Portale müssen aktiviert werden und drei Warn-Leuchttürme angeknipst werden.



Die Kinder freuen sich riesig, wenn ihr sie aus den Käfigen befreit.



Verteidigt das Energie-Totem!

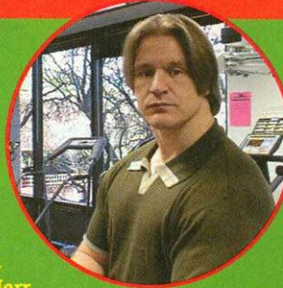
Der Raptor ist einer von Turoks gefährlichsten Gegnern.



Die Dinojäger-Macher



Die Künstler von *Turok 2* (links Bild) in einer Schaffenspause: Ryan Tracy, Alan Johnson (Grafik-Chef), Derek Robinette, Thomas Coles (stehend, v.l.n.r.); Tre Zeiman, Robbie Miller, Mike Janke, Greg Omelchuck, Joe Lee, Shane Tarrant. Der Herr rechts ist für *Turok 2* verantwortlich: Projekt-Manager und Chef-Designer David Dienstbier.



Am Computer wurden zuerst die Level designt und später die Monster hinzugefügt.



reserven zu verfügen. Folgende Optionen sind hier möglich: Jeder-gegen-Jeden, Teambildung, Zeitspiel und ein spezieller „Frag Limit“-Modus. Das „Frag Tag“-Match ist eine Art „Fangen“-Spiel: Ein Spieler wird ausgesucht. Dieser ist unbewaffnet und hat eine Zielscheibe auf dem Rücken. In einer bestimmten Zeit muss er einen Checkpoint erreichen ohne von den anderen Mitspielern „geschnappt“ zu werden. Eine spannende Alternative zum bekannten „Death Match“ also!

Das Modul

Einen besonderen Gag hat sich Acclaim für die Geschäfte ausgedacht: Das *Turok 2*-Modul wird nicht wie jedes andere in grau erscheinen, sondern in einem edlen Schwarz erstrahlen.



steht Adon, die Abgesandte der Ältesten (siehe Kasten) an Turoks Seite. Erreicht er z. B. einen Speicherpunkt, kann Turok auf ihre Hilfe zählen. Eines noch: Natürlich weiß man erst mit dem Rumble Pak, was es heißt von einem T-Rex angegriffen zu werden.

Mehr Action!

Über das Spielkonzept hat Iguana noch einmal genau nachgedacht. So wird jetzt jedem klar, dass *Turok 2* auf keinen Fall mit einem Jump'n'Run verwechselt werden darf: Sprungsequenzen, die die Geschicklichkeit des Spielers unter Beweis stellen sollten, wurden deutlich

verringert. Klar, auch hier muss man wieder Gegenstände suchen und sich die Gegend genau anschauen um weiterzukommen. Aber die bedingungslose Action steht auf alle Fälle im Vordergrund. Dafür sorgen nicht nur mehr Monster, sondern auch neue Waffen. Unter anderem gibt es zwei neuartige Spezial-Waffen für den Unterwasserkampf: eine Harpune und einen Torpedo. Auch für den Ritt auf dem Dino gibt es tolle Geschosse. Lasst euch einfach überraschen!

Multi-Spieler-Spaß

Bis zu vier Spieler können gleichzeitig mit *Turok 2* ihren Spaß haben

und den Charakter kann man auch noch aussuchen. Zur Verfügung stehen Turok, Adon, ein Purr-Linn, ein Sloth, der Flesh Eater, Gant und Raptoren. Neben dem bekannten „Bloodlust“-Match gibt es auch eine „Frag Tag“-Variante. Das „Bloodlust“-Match ist ein typisches „Death“-Match. Es geht „nur“ darum am Ende noch über Energie-

Die Abgesandte der Ältesten

Adon wurde von den Ältesten des Verlorenen Landes ausgesandt um Turok mit Rat und Tat im Kampf gegen das Primagen zur Seite zu stehen. Sie erklärt, welche Aufgaben ihr in den einzelnen Welten zu erledigen habt. Trefft ihr auf einen Speicherpunkt, findet ihr euch in ihrer Welt wieder. Sie hilft dann nicht nur das Spiel auf einem Controller Pak zu speichern, sondern füllt auch bei Bedarf eure Energie und Munition wieder auf.



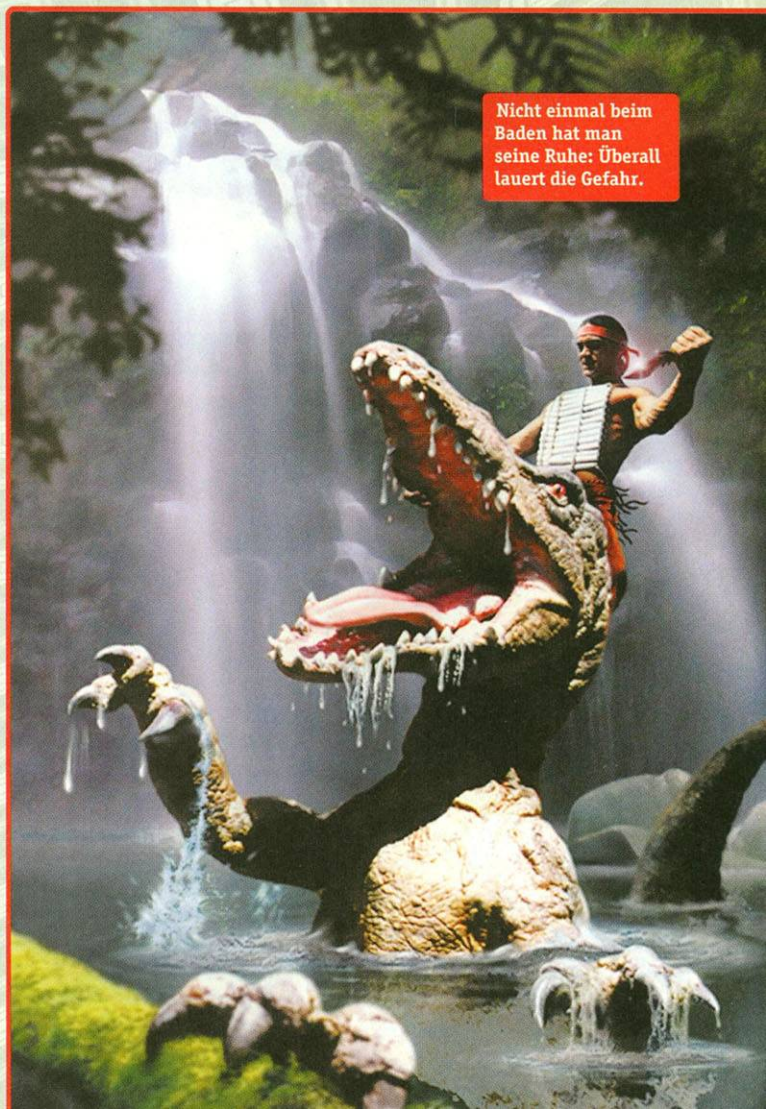
Adon erklärt euch vor jeder Welt, welche Missionen ihr erledigen müsst.



Auch im Inneren der Speicher-Pyramide trifft ihr Adon wieder.



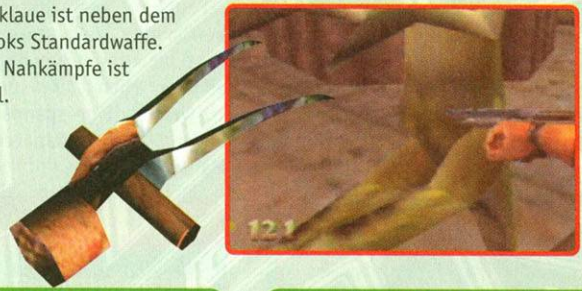
Nicht einmal beim Baden hat man seine Ruhe: Überall lauert die Gefahr.



TUROKS

Raptorklaue

Die Raptorklaue ist neben dem Bogen Turoks Standardwaffe. Gerade für Nahkämpfe ist sie optimal.



Kampf-Klinge

Mit der Kampf-Klinge gewinnt ihr jedes Handgemenge. Auch unter Wasser ist sie unentbehrlich.



Bogen

Der Bogen gehört zur Standardausrüstung des Indianers. Denkt aber daran die Pfeile, die ihr verschossen habt, wieder einzusammeln.



Gewehr

Das Gewehr findet ihr bereits in der ersten Welt. Da diese Schrotflinte die Kugeln streut, ist ihre Wirkung verheerend.



Betäubungs-Gewehr

Ihr müsst eure Gegner nicht gleich beseitigen. Manchmal reicht es sie zu betäuben. Je widerstandsfähiger die Gegner sind, desto mehr Betäubungspfeile benötigt ihr.



Flammenwerfer

Mit dem Flammenwerfer könnt ihr euren Gegnern so richtig einheizen – wer kann der Macht des Feuers widerstehen?



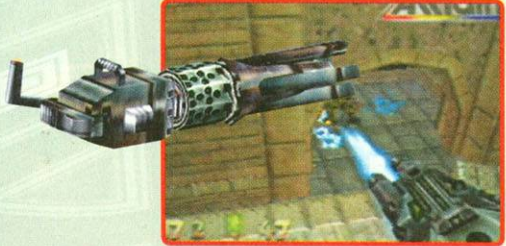
Plasma-Geschütz

Das High-Tech-Sturmgeschütz schießt bis zu fünf Kugeln gleichzeitig. Stoßen die Kugeln auf ein Hindernis, explodieren sie.



Feuersturm-Kanone

Innerhalb weniger Sekunden kann die Feuersturm-Kanone unzählige Schüsse abgeben. So zwingt ihr eure Gegner ziemlich schnell in die Knie.



Elektroschocker

Auch mit dem Elektroschocker beseitigt ihr die Gegner nicht gleich. Er ist schnell abgefeuert und hat eine unheimlich lähmende Wirkung.



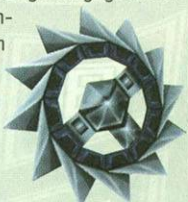
Leuchtkugelpistole

Dunkle Räume sind mit ein paar Leuchtkugeln schnell aufgeleuchtet. Hebt sie also für düstere Gänge auf.



Klingenwind

Der Klingenwind ist eine besondere Art des Bumerangs. Werft euren Gegnern die Klinge entgegen und sie wird garantiert wieder in eurer Hand landen – auch wenn ihr euch bewegt.



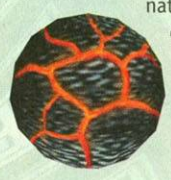
Skorpion-Raketenwerfer

Der Raketenwerfer schießt jeweils vier wärmesuchende Raketen ab. Haben die Raketen einmal ihr Ziel im Visier, sie treffen garantiert.



Sonnenfeuerkugel

Sonnenfeuerkugel ist eine mystische Waffe: Sie wirkt wie eine Granate. Schleudert sie euren Gegnern entgegen und zieht euch dann zurück.



UFM-Minenwerfer

Eine UFM-Mine explodiert, wenn sich ein Gegner in einem bestimmten Kreis befindet. Wollt ihr eine UFM-Mine passieren, solltet ihr sie zuerst beseitigen.



Zielsuchkanone

Mit der Zielsuchkanone visiert ihr euren Gegner an und schießt. Anschließend braucht ihr euch keine Gedanken mehr um ihn zu machen.



Partikel-Beschleuniger

Der Partikel-Beschleuniger ist die wirkungsvollste Waffe. Nur damit könnt ihr das Primagen besiegen. Leider sind die Teile der Waffe im ganzen Verlorenen Land verstreut.



ARSENAL

Tek-Bogen



Eine besondere Waffe ist der Tek-Bogen. Mit ihm könnt ihr hoch-explosive Pfeile abschießen.



Pistole

Eine der ersten Schusswaffen ist die Pistole. Mit 10 Patronen im Magazin ist sie sehr wirkungsvoll gegen kleinere Gegner.



Sprengt mit einem Schuss das Fass, hinter dem ein Geheimgang liegt.

Magnum 60

Die Magnum 60 ist eine Art Maschinpistole. Drückt ihr einmal auf den Abzug, schwirren euren Gegnern mehrere Kugeln um die Ohren.



Schon mit wenigen Schüssen ist der Raptor erledigt.



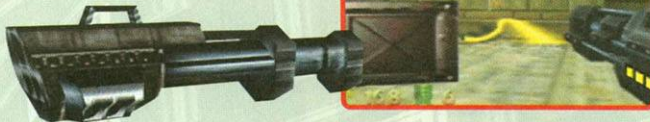
Triceratops-Waffen

Besteigt in der 2. Welt den Triceratops. Auch er verfügt über einige unschlagbare Waffen, z. B. über eine 20 mm Kanone.

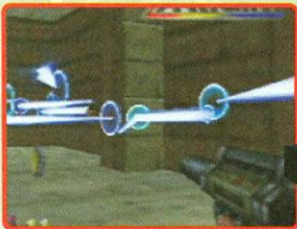


Granaten-Werfer

Manche Gegner verstecken sich gerne hinter Kisten. Nehmt hier den Granaten-Werfer zur Hand und schießt eine Granate über diese Kisten.



Schredder



Der Schredder ist eine neue Waffe: Seine Projektile werden von Wänden reflektiert und umgeleitet. So könnt ihr z. B. um die Ecke schießen. Neben normalen Kugeln könnt ihr auch hoch-explosive Geschosse abfeuern.

Spezielle Unterwasser-Waffen

Für den Kampf unter Wasser haben sich die Programmierer von Acclaim etwas Neues einfallen lassen. Denn neben der Raptorkralle und der Kampfklinge gibt es spezielle Unterwasser-Waffen.

Torpedo

Mit dem Torpedo könnt ihr nicht nur Raketen abschießen, sondern auch schneller schwimmen.

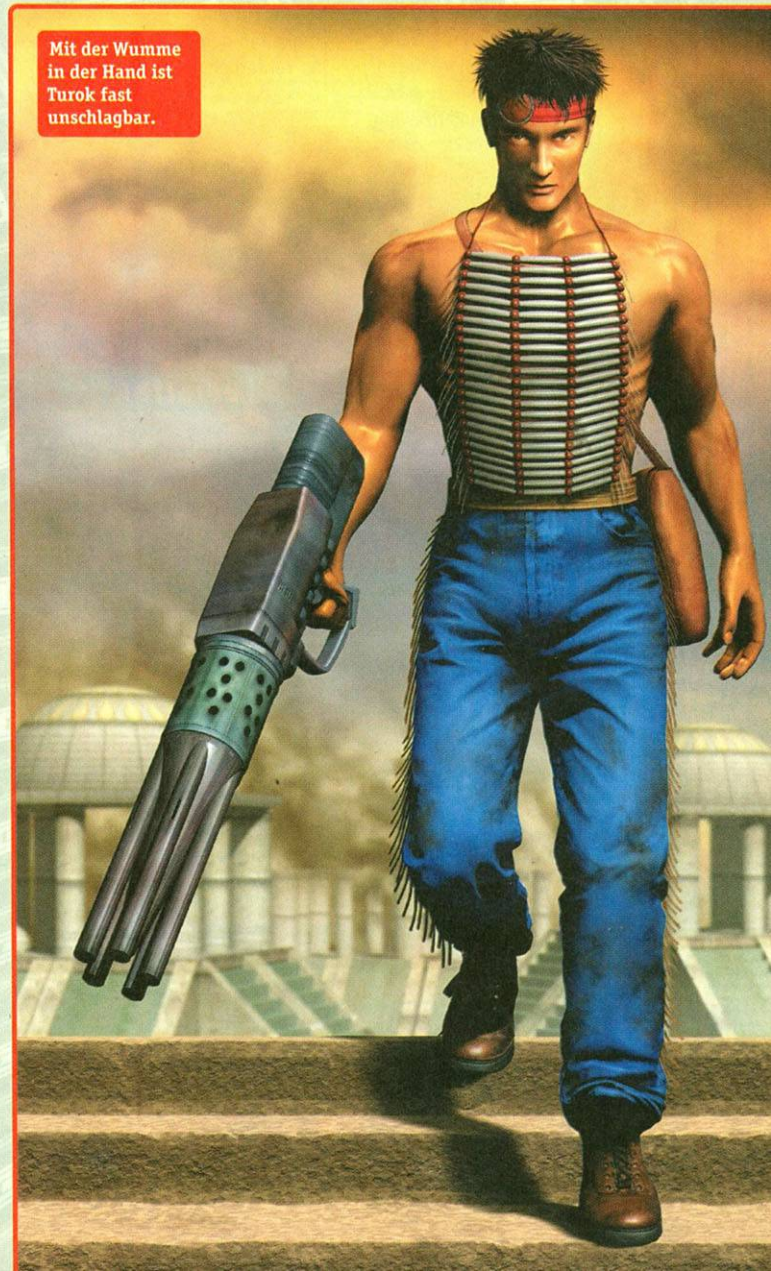


Harpune

Auch eine Harpune darf in Turok's Arsenal nicht fehlen. Jetzt könnt ihr euren Gegnern selbst unter Wasser Pfeile um die Ohren sausen lassen.



Mit der Wumme in der Hand ist Turok fast unschlagbar.



Gerissen und gefährlich: Die Monster des Lo

Im Fleshportal

In jedem Level könnt ihr ein „Fleshportal“ finden. Diese „Geheimwelten“ innerhalb einer Welt sind die Heimat der Fleshhunter, Flehlords und Fleshguards. Die Fleshhunter stürzen sich sofort auf Turok und verfolgen ihn. Das Merkmal der Fleshguards ist ihre riesige Wumme und die Fleshlords speien Feuerkugeln.



Blinde Jäger

Die Blinden Jäger leben in dunklen Höhlen im tiefsten Inneren der Erde. Trotz ihrer Blindheit wittern sie warmblütige Lebewesen und stürzen sich auf sie. Die Jäger lieben Hinterhalte und andere unfaire Angriffe.



Soldaten

Soldaten sind schwerbewaffnet und zählen zur Mantid-Kolonie. Ihre Größe und Schnelligkeit kann euch leicht zum Verhängnis werden. Die Soldaten verfügen über eine sehr gute Panzerung.



Dämonen-Hexe

Die Dämonen-Hexe ist ein echtes Meisterwerk: Sie schwebt Turok entgegen. Mit einem unheimlichen Blinken in den Augen zieht sie euch ins Verderben.



Jäger

Der Jäger ist das Ergebnis jahrelanger Zucht, er ist der Bluthund unter den Reptilien. Durch seine Muskeln und Ausdauer ist er sehr gefährlich und kann bei Verfolgungsjagden auch über lange Distanzen mithalten.



Aliens

Die Kampfeinheiten der Aliens haben vier Arme und können mit Leichtigkeit zwei Plasma-Geschütze gleichzeitig bedienen. Gegen sie helfen nur starke Waffen.



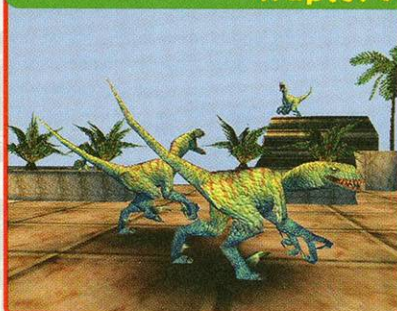
Termiten

Termiten lieben es ihre Gegner rudelweise anzugreifen. Sie lassen ihren Opfern kaum eine Chance – da helfen nur noch Nahkampfwaffen oder ein netter Flammenwerfer.



Raptoren

Was wäre das Lost Land ohne richtige Dinos? Genau: Relativ friedlich! Die Raptoren sind wieselflink und stürzen sich auf alles, was sich bewegt. Versucht sie euch mit Fernwaffen vom Hals zu halten.



Kleine Raptoiden

Die kleinen Raptoiden lieben es im Rudel anzugreifen. Sie machen sich aber schnell aus dem Staub, wenn sie merken, dass sie unterlegen sind. Greift zur Kampf-Klinge oder zur Raptor-Klaue um sie zu bekämpfen.



Juggernauts

Die Juggernauts zählen zu den Reinwohnern des Verlorenen Landes. Primagen hat sie mit Rüstungen, Waffen und unendlich Munition ausgerüstet, damit sie Turok aus dem Weg schaffen. Was sie allerdings nicht wissen ist, dass Primagen sie ausrotten will, sobald Turok nicht mehr existiert!



st Land

Wächter

Eines der erste Monster, auf die ihr im Verlorenen Land trifft, ist der Wächter. Setzt gegen ihn nur einfache Waffen wie den Bogen, die Pistole oder das Gewehr ein. Jede andere Kugel ist viel zu schade.



Endtrails

Der Endtrail wirft entweder mit Sonnenfeuerkugeln nach euch oder hat ein Schnellfeuergewehr. Er versteckt sich auch gerne hinter Kisten. Mit dem Gewehr oder der Magnum ist er aber schnell zu besiegen.



Die Mutter: ein Endgegner

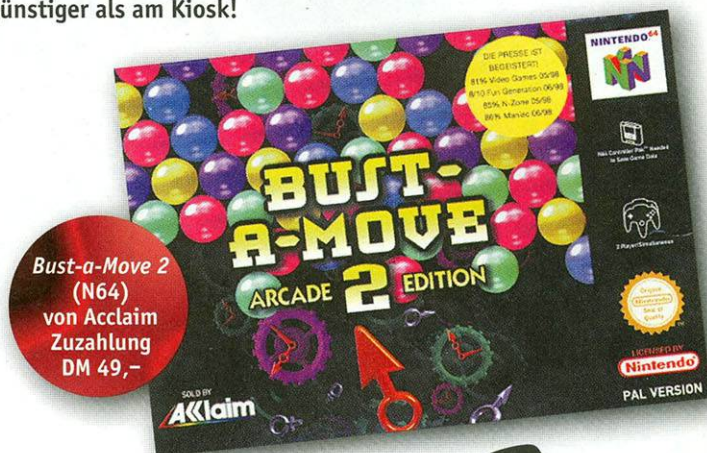
Viel ist noch nicht über den Endboss „Mutter“, bekannt. Sie ist zehnmal so groß wie Turok und irrsinnig gut animiert. Mit ihren Armen greift sie immer wieder in den Boden und lässt diese wie Stacheln in der Nähe Turoks wieder herauswachsen. Dagegen hilft nur schweres Geschütz.



**SPAR MIT DEM ABO FAST
1 MARK PRO HEFT!**

Dieses Top-Spiel gibt es für diejenigen, die einen neuen Leser für die Nintendo Fun Vision werben – natürlich auch für Nicht-Abonnenten. Zum Super-Vorzugspreis! Das dürft ihr euch nicht entgehen lassen.

Außerdem: Beim Abo gibt's jede Ausgabe 'ne knappe Mark günstiger als am Kiosk!



Schickt den ausgefüllten
Coupon einfach an:
Nintendo Fun Vision,
Pro Verlag GmbH,
Stichwort „Abo“,
Postfach 56 01 40,
60406 Frankfurt.

ABO-FAX-HOTLINE
Für ganz eilige gibt es wie immer die Abo-Fax-Hotline:
(0 69) 500 80 11

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

NFV Extra 1/99

NFV-LESER-WERBEN-LESER-COUPON

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

Datum/2. Unterschrift

Das Abonnement gilt für mindestens 6 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 6 Ausgaben, wenn es nicht mindestens sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Zahlung für 6 Ausgaben (Inland DM 35,- inkl. MwSt., Ausland DM 45,- nur gegen Verrechnungsscheck):

☐ Gegen Verrechnungsscheck (liegt bei)
☐ Per Rechnung (bitte zuerst Rechnung abwarten)
☐ Bequem und bargeldlos per Bankinzug

Name des Kontoinhabers
Kontonummer
BLZ
Geldinstitut

Das erste Heft wird ausgeliefert, nachdem die Zahlung im Verlag eingegangen ist.

JA!
Ich bin der neue Abonnent und abonniere die NFV für mindestens 6 Ausgaben frei Haus zum Inlandspreis von DM 35,- oder zum Auslandspreis von DM 45,-.

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)
Straße/Hausnummer
PLZ/Ort
Datum/1. Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)
Ich habe den neuen Abonnenten gewonnen: (Hinweis: Werbungen aus einem Haushalt können nicht akzeptiert werden.)
Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)
Straße/Hausnummer
PLZ/Ort

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)
Ich wähle die folgende Prämie (gegen Zuzahlung) aus:
☐ Bust-a-Move 2 (Zuzahlung 49,- DM)

Die Prämie erhalte ich, sobald das Abo bezahlt ist. Die Zuzahlung wird per Nachnahme erhoben.



HARVEST BODY

Die Aliens sind los und haben die Menschheit als Futterquelle entdeckt. Alle 25 Jahre statten die Monster unserer Welt einen Besuch ab – bis niemand mehr übrig ist. 40-100 Stunden Spielspaß prophezeit uns Gremlin für *Body Harvest* (N64)!

DMA Design aus Schottland ist für die Entwicklung dieses Spiels zuständig. Die Firma, die uns mit *Lemmings* ihren größten Spielspaß-Hit bescherte, gehört zu den fleißigsten Nintendo 64-Entwicklern und hat mindestens 5 Projekte in Vorbereitung. *Body Harvest* war eines der ersten Nintendo 64-Spiele, die vor drei Jahren auf der Shoshinkai angekündigt wurden. (In NFV 24 hatten wir die ersten Bilder!) Ursprünglich war Nintendo of America der Auftraggeber, doch dort konnte man sich nicht entscheiden: Mehr Action, mehr Rollenspiel, weniger Action ... Irgendwann entschloss sich DMA *Body Harvest* allein fertig zu machen. Gremlin übernahm den internationalen Vertrieb und dank Acclaim ist das Spiel jetzt endlich auch in Deutschland verfügbar. Doch seid sicher: Das Warten hat sich gelohnt!





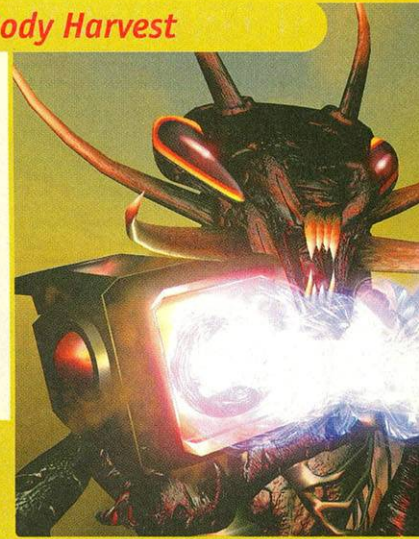
Adam wird in seinem Spezialanzug in die Vergangenheit geschickt.

Wir sind Ameisenfutter – die Geschichte von Body Harvest

Im September 1887 wird ein Komet mit einem besonders strahlenden, langen Schweif entdeckt. Er wurde „Shesha“ genannt, nach einer Schlange der Hindu-Religion. Im Februar 1891 erreichte der Komet die Erde, im März verschwanden in Süd-Afrika über 6.000 Menschen wie vom Erdboden. Niemand sieht einen Zusammenhang zwischen den beiden Ereignissen: Die Kolonial-Regierung schreibt die Opfer einer unbekannten Seuche zu. Die fehlenden Leichen wurden angeblich von wilden Tieren gefressen ...

Im Mai 1916 ist ein ganzes griechisches Archipel mit einer blauen Energie-Wand von der Außenwelt abgeschlossen. Mehr als 12.000 Leute verschwinden innerhalb von 24 Stunden. Im August 1941 wird Java entvölkert. Aber erst im November 1958 entdeckt ein Experten-Team der US-Regierung den Zusammenhang: Alle 25 Jahre „erntet“ eine außerirdische Rasse Menschen. Doch wie man sich wehren kann, ist nicht klar. In den nächsten Jahren wird fast die komplette Menschheit ausgerottet. Erst nach der Jahrtausendwende existiert die Technik um die Angreifer schon in der Vergangenheit zu bekämpfen ...

Das Insekten-Volk hat einen geradezu unstillbaren Hunger auf Fleisch.



Wieviele Level gibt es ?

Es gibt fünf Level, die jeweils in einem Abstand von 25 Jahren spielen. Das letzte Level spielt auf der Heimatwelt der Aliens – dem Kometen Shesha, der um die Sonne kreist.

Warum alle 25 Jahre?

Der Komet hat einen festen Orbit um die Sonne, so erreichen die Aliens nur alle 25 Jahre die Erde. Sie sind zwar groß und garstig, haben aber keine Technik um interstellare Strecken zu überwinden.

Wie groß sind die Level?

Ziemlich groß. Jedes nimmt die Fläche eines Quadrats mit 2,5 km langen Seiten ein. Es dauert einige Zeit die Level zu durchqueren. Und es scheint immer gefährliche Hindernisse zu geben.

Wer ist die schöne Daisy?

Kommandantin Daisy ist eure direkte Vorgesetzte. Sie versorgt euch mit Informationen, die ihr zum Lösen der Level benötigt und warnt vor möglichen Gefahren, die sie auf ihren Scannern erfasst.



Daisy scheint in ihrer Raumstation sicher zu sein. Doch im Spielverlauf werdet ihr feststellen, dass dem nicht so ist ...

Dank ihrer umfangreichen Militär-Ausbildung weiß Daisy sich zu verteidigen.

Wie sind die Level aufgebaut?

In den ersten vier Leveln gibt es jeweils eine Grundaufgabe: Der zentrale Schild-Generator muss beseitigt werden, bevor alle Aliens besiegt werden können. Außerdem gibt es eine Anzahl von Stages, die jeweils von einem Processor kommandiert werden. Um die Schild-Generatoren zu erreichen, müsst ihr erst diese Processoren beseitigen.

Wie beende ich ein Level?

Sprengt den Schild-Generator, der den blauen Schutzschild ums Level aufrecht erhält. Zur Rache wird ein Boss-Alien zur Erde geschickt, dessen Wutanfall ihr überstehen müsst. Erst danach ist es Daisy möglich euch ins nächste Level zu beamen.

Wie kann ich sehen, wo es weitergeht?

Schaut auf die Landkarte: Dort wird Adam informiert, welche Ziele als nächstes zu erledigen sind. Die Karte zeigt in heller Farbe an, wo Adam bereits war, und dunkel, welche Regionen zu erkunden sind. Außerdem gibt es Informationen über die Landschaftszusammensetzung.

Wie werde ich zu Fuß nicht beschossen?

Im „2nd-Person-Modus“ dürft ihr die C-Tasten (C←, C→) benutzen um zur Seite zu rollen.



Wechselt in den 2nd-Person-Modus und zielt auf die Gegner, ...



... egal ob sie unter euch oder vor euch stehen.

Was sind das für blaue Wände?

Einleuchtenderweise ist die erste Reaktion von Leuten, die eine riesige Armee fleischfressender Insekten sieht, wegzulaufen. Und da die Aliens nicht gerne hinter ihrem Mittagessen herlaufen, haben sie eine Energie-mauer errichtet, die die Flucht der Opfer und militärischen Nachschub verhindert.

Wie funktioniert eine Fresserwelle?

Eine Fresserwelle besteht aus einer Anzahl verschiedener, spezialisierter Aliens. Scouts (fliegende Aliens) verteidigen die Fresserwellen gegen böswillige Erdbewohner (in der Regel: gegen euch!). Der Goliath wird versuchen die zugenagelten Gebäude abzureißen, in denen sich Flüchtlinge verstecken. Ist das geschehen, produziert der Harvester „Human Capture Units“ (HCU's, „Menschenfänger-Einheiten“), Wesen aus Protoplasma (bekannt aus dem Film „Der Blob“). Die HCUs fangen die Flüchtlinge und bringen sie zum Harvester, der dann fressen kann.

Der Harvester ist übrigens der „Steuermann“ der Truppe. Wenn ihr ihn beseitigt, sind die Aliens führungslos und greifen euch an. Wenn ihr es anders herum plant, werden die Harvester Nachschub anfordern. Und der kommt in der Regel innerhalb von einer Minute (da sind die Aliens flott ...). Achtet auf die HCUs: Denkt daran, dass Adam ein Mensch ist. Trotz seiner Rüstung können ihn die Aliens fressen.

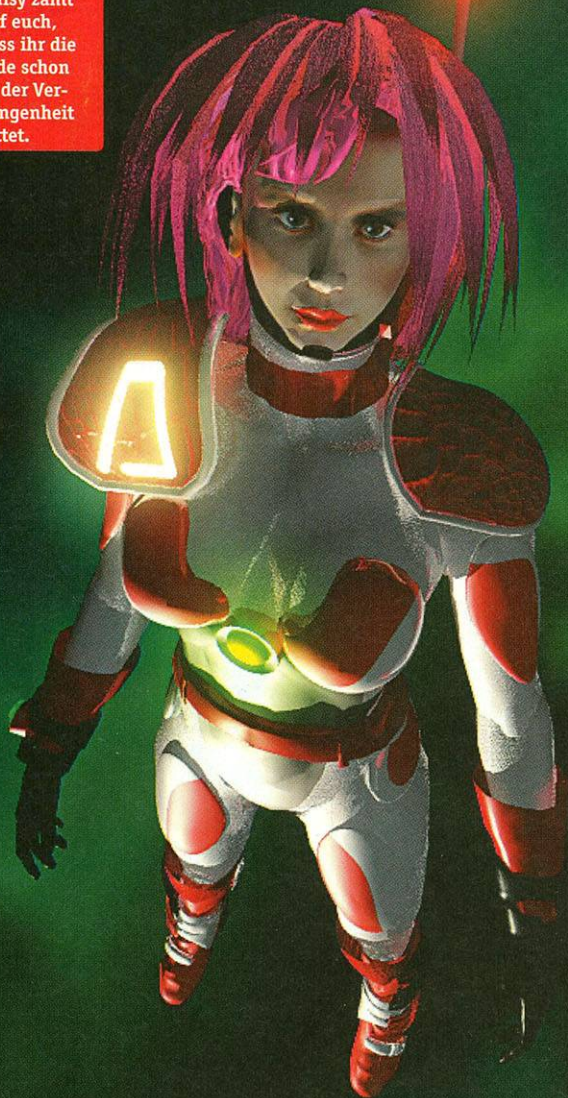


Wenn euch ein HCU geschnappt hat, müsst ihr auf ihn schießen.

Wie erfahre ich, wann und wo eine Fresserwelle erscheint?

Die Fresserwellen suchen sich Orte mit zahlreichen versteckten Flüchtlingen aus. Euer Scanner zeigt mit Signalen an, wo die Harvester (sie leiten die „Ernte“) sind und geben somit an, wo eine Fresserwelle gelandet ist. Ein Pfeil erscheint auf dem Bildschirm, der euch zu den Aufseher-Aliens führt.

Daisy zählt auf euch, dass ihr die Erde schon in der Vergangenheit rettet.



Was bedeutet die „Body Count“-Anzeige

Sie gibt an, wie gut die Aliens mit ihrer „Ernte“ vorankommen und wieviele Leute bislang getötet wurden. Ist die Anzeige gefüllt, sind die Aliens satt und ziehen sich zurück. Das allein wäre ja nicht so schlimm, doch bevor sie gehen haben sie alles gefressen, was Beine hat – euch eingeschlossen.

Warum entstehen Mutanten?

Mutanten sind die Ergebnisse von Experimenten der Aliens, die sie an gefangenen Menschen ausführten. Wenn ein Harvester eine gewisse Anzahl von Leuten (üblicherweise 6, aber auch mehr, wenn es dürre waren ...) gefressen hat, schickt er sie zurück in die Heimatwelt der Aliens. Dort wird die DNA der Opfer verwertet um Mutanten zu schaffen, die auf der Erde dann Adam aufhalten sollen.

Vorsicht: Mutanten sind sehr gefährlich! Die Kombination aus außerirdischer und menschlicher DNA und Bildung macht einen Mutanten zu einem mächtigen Gegner, der nicht leicht zu besiegen sein wird.



Eine böse Überraschung für alle Genforscher: Das Forschungsobjekt entwickelt plötzlich ein ausgesprochenes Hungergefühl und will dieses natürlich sofort lindern. Und das Monster steht garantiert nicht auf Milchreis ...

Wieviele Fahr- und Flugzeuge gibt es?

Über 60 verschiedene stehen bereit. Das beginnt beim klassischen Wagen der T-Serie und geht über zu futuristischen Waffenplattformen. Alles ist gut gemischt: Ihr könnt fahren, fliegen, schwimmen und laufen.



Diese Fahr- und Flugzeuge stehen in Griechenland bereit.



Das Alpha Front-Luftkissenfahrzeug wird eingesetzt, wenn ihr auf dem Heimat-kometen der Aliens aufräumt.

Kann ich alle Fahrzeuge nutzen?



Der Feuerlöscher ist die einzige Hoffnung für die Dorf-Bewohner.

Das sollt ihr sogar. Es kann natürlich vorkommen, dass einige Fahrzeuge versteckt oder abgeschlossen sind. Der Schlüssel muss dann gesucht werden.

Im ersten Level gibt es beispielsweise einen Feuerwehr-Wagen. Der Feuerwehr-Kommandant gibt euch den Schlüssel erst, wenn es brennt. Also geduldet euch, DMA hat nichts umsonst irgendwo hingestellt ...



Mit dem Boot flieht Adam vor einem Vulkanausbruch auf Java.



Das Wasserflugzeug ist auf Java ein ideales Fortbewegungsmittel.



Dieser laserbestückte Zug bringt euch durch das verschneite Russland.

Was passiert, wenn das Benzin alle ist?

Man bleibt stehen. Außer natürlich, ihr habt irgendwo im Level Benzin entdeckt. (Das steht normalerweise in Häusern zur Verfügung. Schaut nach den Fässern.)

Im Level 1-2 ist eine solche böse Falle installiert: Ein Panzer steht in der Gegend herum, aber sobald ihr einsteigt, erscheint eine Fresserwelle. Das Problem ist: Der Tank ist leer. Ohne Benzin sitzt ihr da wie eine Zielscheibe ...

Muss ich alle Level durchspielen, bevor ich speichern kann?

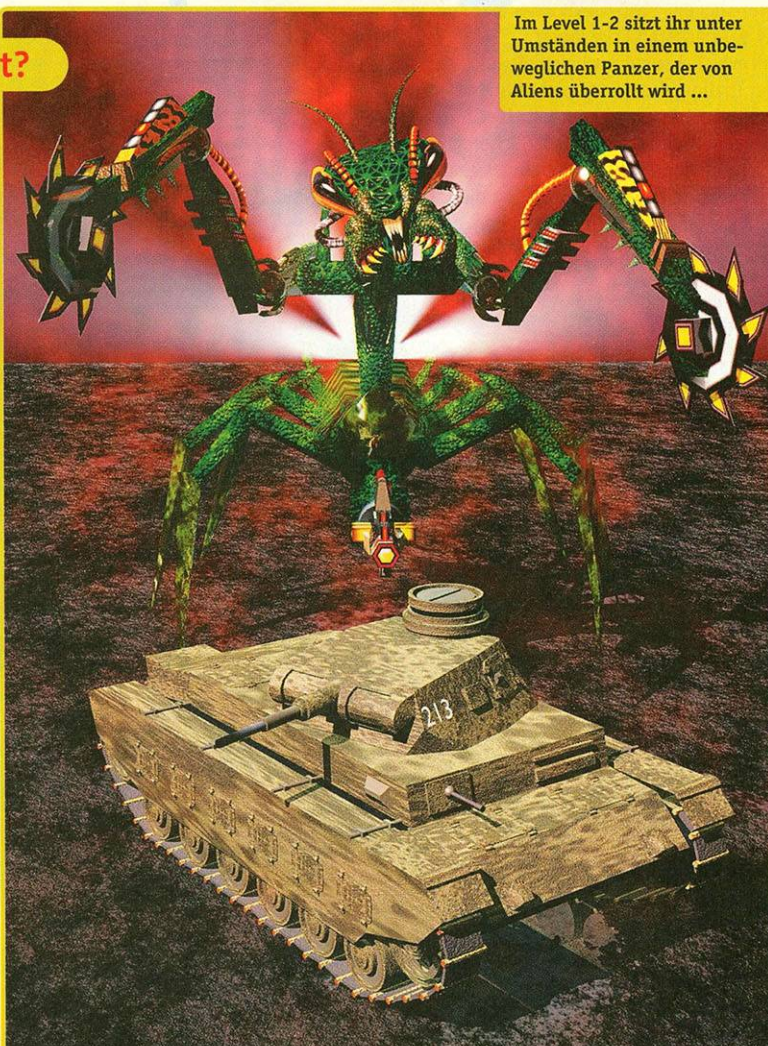
Nur das erste, danach gibt es die Status-Bojen zum Zwischenspeichern.

Was sind Status-Bojen?

Sie werden von Daisy ausgelegt, wenn ein Generator zerstört wurde. Adam kann jederzeit zu diesen Bojen zurückkehren um zwischenspeichern oder zu anderen Bojen zu beamen.

Wer ist der Kerl in der schwarzen Rüstung?

Er ist der *** STRENG GEHEIM. INFORMATIONEN NUR FÜR ZUGANGSBERECHTIGTE. ***



Im Level 1-2 sitzt ihr unter Umständen in einem unbeweglichen Panzer, der von Aliens überrollt wird ...

Welchen Sinn haben Waffenkristalle?

Analysen zeigen, dass die Kristalle Teile von Waffen der Aliens sind. Wenn ihr sie zusammensetzt, bekommt Adam eine neue, stärkere Waffe.

Wieviele Waffen gibt es?

Adam kann etwa ein Dutzend in den verschiedenen Zeitzonen finden und viele weitere sind auf den Fahrzeugen montiert (wie Haubitzen). Die Aliens haben außerdem verschiedene Waffen, die man kennen (und ihnen ausweichen) sollte.



Die meisten Wagen sind mit einfachen Kanonen ausgestattet.



Für den Angriff auf dem Kometen gibt es spezielle Fahrzeuge.



Die Aliens sind speziell für ihren Einsatz „gebrütet“ worden: Es gibt Fresser, fliegende und laufende Soldaten, Spione und viele weitere Rassen, über die der Geheimdienst bisher nichts weiß.

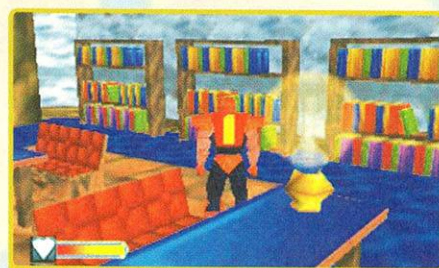
Wo finde ich Waffen, Munition und andere Dinge?

Waffen und Munition sind immer in Gebäuden oder Höhlen versteckt. Einige sind sehr gut verborgen, darum solltet ihr die Umgebung genau untersuchen. Schließlich weiß man nie, was hinter der nächsten Ecke lauert.

In Level 1-2 sucht ihr beispielsweise das Schild von Thallos, das Sonnenlicht bündelt und in eine gefährliche Waffe verwandelt. Die Infos dazu standen in der Kathedralen-Bücherei. Sucht das Schild in einer Höhle und benutzt es um die Aliens schnell auszuschalten und die Fackel des Giganten von Thallos zu entzünden.



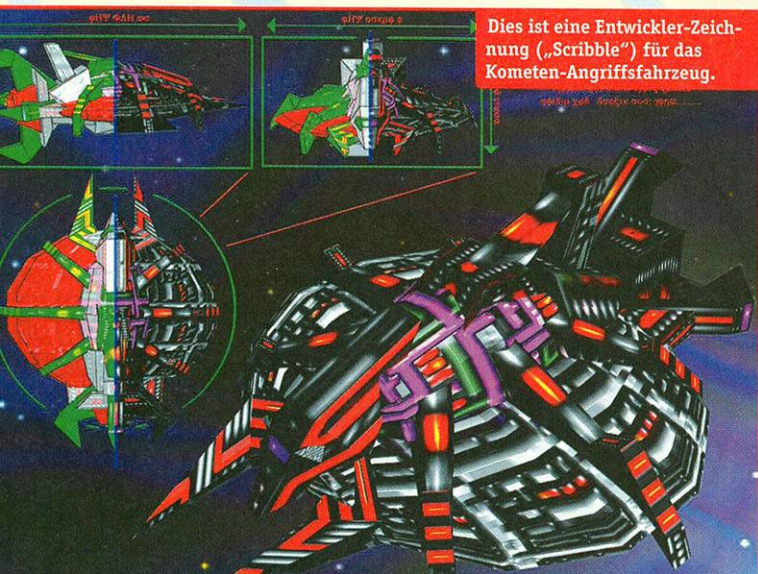
Sprecht mit Leuten und holt die Lebensenergie, das Benzin und die Power-Ups, die sie behüten.



In Bücherregalen gibt es wertvolle Informationen: Schaut einfach mal nach.

Wer ist Bob der Roboter?

Bob ist der Notfall-Backup-Roboter. Sollte eine Katastrophe im Alpha Command geschehen, übernimmt er alle Funktionen. Er kann mit seinen speziellen Computer-Kreisläufen genau festlegen, was Adam als nächstes tun sollte um das Level zu meistern.



Dies ist eine Entwickler-Zeichnung („Scribble“) für das Kometen-Angriffsfahrzeug.

Kann man alle Häuser betreten?

Nein, nicht alle – eine Menge von ihnen sind mit Flüchtlingen vollgestopft und vernagelt. Das hindert die Aliens nicht dort einzudringen, aber ihr kommt nicht herein.

Der General hat Munition für ein Panzerfahrzeug.



Kann man mit Leuten außerhalb von Häusern reden?



Dies ist einer der Griechen, die 1916 vergeblich vor der Invasion der Aliens zu fliehen versuchen.

Die sind ein wenig zu beschäftigt um mit euch zu schwatzen. Wenn jemand vor einem menschenfressenden Insekt wegläuft, das 30 Meter hoch ist und Elektroblitze abschießt, dann wird er wohl kaum für ein Gespräch stehen bleiben. Sucht lieber Leute in offenen Gebäuden, die haben oft wichtige Informationen für eure Mission.

Wie schalte ich Mutanten aus?



Vor den Mutanten seid ihr nur in einem Flugzeug sicher.

Vorsichtig! Zu Fuß habt ihr keine Chance in späteren Levels. Mit einem Fahrzeug solltet ihr außerhalb seiner Reichweite bleiben: Er darf auf keinen Fall auf euch landen. Bleibt in Bewegung (A- und B-Taste), während ihr auf ihn schießt. Wenn ihr auf einem Schiff seid, wird er euch trotzdem jagen – Wasser macht ihm nichts aus. Nur in der Luft seid ihr sicher.

Wie kämpft man am besten gegen Aliens, die sich wehren?

Nehmt euch Zeit zum Zielen, aber bekämpft sie auf Sicht. Wenn ihr zu Fuß unterwegs seid, müsst ihr seitlich ausweichen. Im Wagen nutzt ihr die A- und B-Tasten, um vorwärts und rückwärts zu fahren. Einige Gegner sind am besten von hinten, andere von der Seite zu treffen. Wenn ihr nur noch wenig Energie habt, solltet ihr zuerst die Aliens besiegen, die beim Ableben Power-Ups hinterlassen.

Wenn ihr einem Wesen begegnet, das aus allen Rohren ballert – nehmt die Beine in die Hand!



Wieviele Sorten von Aliens gibt es?

Der Geheimdienst schätzt, daß es über 60 Arten gibt, die bislang entdeckt wurden. Aber auf der Heimatwelt der Fremden gibt es mit Sicherheit viel mehr – niemand hat bisher eine Begegnung mit einem der großen Aliens überstanden.



Eine Gruppe von Goliaths macht sich über die Häuser der Stadt her.

Die Hoffnung der Menschheit: Adam in seinem Schutzanzug. Aber: Auch der ist nicht bissfest.



Wie kämpft man am besten gegen eine Fresserwelle?

Wenn ihr zu Fuß seid, solltet ihr erst die Bodentruppen ausschalten: Die greifen an, sobald ihr auf den Harvester schießt. Wenn ihr in einem gut gepanzerten Fahrzeug sitzt, könnt ihr euch zuerst dem Harvester widmen: Das sollte euch nicht zu viel Lebensenergie kosten. Der Harvester bekommt leicht Kopfschmerzen –

dann hört er auf Menschen zu fressen. Wenn ihr ihn ausgeschaltet habt, könnt ihr euch um seine Fußsoldaten kümmern. Wartet nicht zu lange, wenn ihr es umgekehrt macht: Nach rund einer Minute ruft der Harvester Nachschub zur Hilfe und es wimmelt wieder nur so vor Aliens um euch herum.



Das Tier in der Mitte wehrt sich mit großen Projektilen. Ihm sollte eure Aufmerksamkeit zuerst gelten.



Eine prekäre Situation: Adam sollte sich schnellstmöglich ein Fahrzeug suchen, sonst schnappen die Aliens zu!

Wie kriegt man die Bosse am besten klein?

Umkreist sie, nehmt euch eine Komponente nach der anderen vor, sammelt alle Power-Ups und findet heraus, welche Waffe am wirkungsvollsten ist.

Immer in Bewegung bleiben: Wer steht, stellt ein gutes Ziel für die Aliens dar.



Wenn ihr in die Reichweite der Scheren kommt, seid ihr selbst schuld ...



TUROK

SEEDS OF EVIL™

JAG E.DAS BÖSE



Das Grauen kehrt zurück! Du bist TUROK - unsere letzte Chance! TUROK 2; SEEDS OF EVIL revolutioniert die Spielwelt mit über 20 durchschlagenden Waffen, 6 gigantischen Welten und Monster, daß dir das Blut gefriert.



LEVEL
NEXT



10 von 10

95%

94%

92%

90%

Note 1



TUROK® 2: SEEDS OF EVIL™ © 1998 Acclaim Entertainment. All rights reserved. TUROK® & © GBPC, Inc. All rights reserved. All others characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Comics. All rights reserved. Developed by Iguana Entertainment, an Acclaim Entertainment Studio. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc.™ & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. Marketed by Acclaim.

HOCHSPANNUNG ERLEBEN



Ein Puzzle-Klassiker wird bunt

Tetris DX

Es ist ein Fieber, das niemanden verschont: Seit *Tetris* zum ersten Mal auftauchte, ist auf dem Videospiele-Markt die Puzzle-Mania ausgebrochen.

Bauklötze, viele Bauklötze in den verschiedensten Formen (oder um genau zu sein in sieben unterschiedlichen Formen) fallen einfach runter. Sie türmen sich auf und formieren sich so zu einer statisch nicht ganz unbedenklichen Mauer. Das muss sich ändern!

Gibt es wirklich jemanden auf dieser Welt, der jetzt noch nicht weiß, worum es geht? Nein, das kann nicht sein, denn vom Kindergartenkind bis zu den Großeltern hat jeder schon einmal *Tetris* gespielt – und wenn es heimlich mit Sohne-manns Game Boy war.

Das ist ja so einfach ...

Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Durch Drehen der Bausteine muss eine lückenlose Mauer gebaut werden. Ist es geschafft eine ganze Reihe ohne Löcher zu vollenden, so löst diese sich auf. Und das ist gut so, denn wenn die Steine sich erst bis an den oberen Bildschirmrand türmen, ist alles verloren.



So simpel das Prinzip auch ist, die Umsetzung birgt einige Schwierigkeiten. Dabei fängt alles ganz gemütlich an: Die Bauklötze fallen ganz gemächlich nach unten und lassen dem Spieler genug Zeit über Drehrichtung und Position nachzudenken. Je länger der Baumeister seine Aufgabe aber bestens erledigt, desto schneller prasseln die Steine auf seine Mauer herab. Da gibt es dann kein langes Überlegen mehr, die Finger müssen schnellstens gehorchen, sonst landet das



Teil an der falschen Stelle – und garantiert an der denkbar ungünstigsten!

Bunte Bauklötze staunen

Es gab wohl seit dem erstmaligen Erscheinen von *Tetris* kaum ein System oder eine Konsole ohne irgendeine Variante des Puzzle-Klassikers. Und die Nintendo-Systeme, angefangen beim NES bis hin zum Nintendo 64 (*Tetrisphere*, *BioTetris*), machen da keine Ausnahme. Logisch also,



Wer hätte es gedacht? Der Erfinder von *Tetris* war im Hauptberuf Mathematiker: Es ist der Russe Alexey Pazhitnov.

dass auch Game Boy-Spieler schon die Bausteine aufeinander gestapelt, aneinander gereiht, miteinander verbunden haben. Und was kann man da nur hoffen? Genau, dass das Puzzle-Fieber auch in bunt ausbricht. Für Nintendo ist das keine Frage, sie sorgen mit *Tetris DX* dafür, dass auf dem Game Boy Color bunte Bauklötze gestaunt werden dürfen ...

Schon gewusst, warum *Tetris* gerade bei Frauen so beliebt ist? Die Psychologen sagen, dass das Spiel einen „Aufräumtrieb“ anspricht – der sei bei Frauen einfach größer als bei Männern. Ob das stimmt, müsst ihr für euch selbst entscheiden ...

Tetris DX

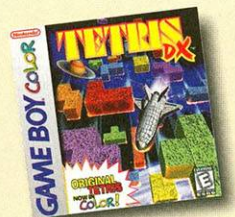
Auf einen Blick

System: Game Boy Color
Preis: –
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: –
Genre: Puzzle

Fazit

Selten spielen selbst Erwachsene so gerne mit Bauklötzen ...

nis



Mit Vollgas Spaß!

Top Gear Overdrive

Autorennen auf dem N64 können zwei Grafik-Stile bieten. Den von der Playstation bekannten Render-Stil (alles ist bis ins Kleinste vorberechnet) und den 64er-typischen Polygon-Stil mit Texture Mapping. Während *V-Rally* der ersten Variante folgt (S. 64), wurde *Top Gear Overdrive* N64-nah gestaltet.

Top Gear Overdrive hat in diesem Jahr nur einen wirklichen Konkurrenten: *V-Rally*. Denn Titus' *Lamborghini-Nachfolger Roadsters '98* hat einen neuen Erscheinungstermin und einen neuen Titel: *Roadsters '99*.

Top Gear Rally wurde von den Boss Game Studios geschrieben. An *Overdrive* durfte ein neues Team ran.

Hier ist er endlich, der zweite Teil der erfolgreichen Rally-Simulation *Top Gear Rally*. Die *Top Gear*-Rennserie hat schon eine große Fangemeinde aus den Super Nintendo-Zeiten. Die erste Umsetzung auf das N64 überraschte die SNES-Fans allerdings insofern, als das Spiel mehr zu einer Simulation geworden war, als zu einem reinen Action-Spiel. *Top Gear Overdrive* dagegen geht wieder zurück zu seinen Wurzeln: Es ist deutlich mehr ein Arcade-Titel als eine Simulation. Auch Power-Ups, Nitros und ein 4-Spieler-Modus wurden hinzugefügt.



Wie ihr seht ist der neue VW-Beetle durchaus renntauglich.



Für diese Achterbahnstrecke braucht man einen Flugschein.

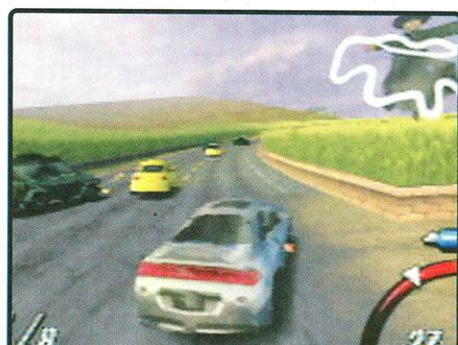
Auf den 7 Strecken (die nach ihrer Freischaltung auch rückwärts gefahren werden können) wird euch alles abverlangt. Durch wechselnde Jahreszeiten habt ihr mit Schnee, Eis und Regen zu kämpfen. Der Regen/Schnee variiert zwischen leichten Schauern bis hin zu monsunartigen Güssen. Natürlich gibt es auch Nacht- und Dämmerungsfahrten.

Die Wagen

Es stehen euch am Anfang acht verschiedene Fahrzeuge zur Wahl, andere können noch freigeschaltet werden. Entscheidet euch für einen Ford V 8, einen VW Beetle oder andere Modelle von verschiedenen Herstellern (inklusive eines Hummers!). Natürlich gibt es in alter *Top Gear*-Manier wieder jede Menge Abkürzungen, mit denen Gewinnen erst richtig Spaß macht. Das Tolle ist, dass man nicht unbedingt nur Erster werden muss. Auch Geld spielt



Hier könnt ihr euren Wagen für das nächste Rennen aufrüsten.

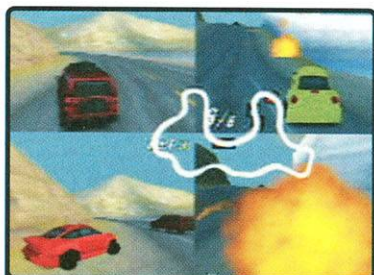


Auch mit mehreren Fahrzeugen im Bild wird das Spiel nicht langsamer.



Bei Dunkelheit reicht die Sicht nur so weit wie euer Scheinwerferlicht.

eine Rolle – das aber liegt ja bekannterweise auf der Straße und muss nur aufgesammelt werden. Am Ende des Rennens könnt ihr dann euer Auto tunen oder gleich ein neues kaufen.



Trotz viergeteilten Bildschirms ist die Sicht noch in Ordnung.



Ausfälle dieser Art kosten euch jede Menge Zeit – versucht sie zu vermeiden.

Top Gear Overdrive

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: ca. 130,- DM

Hersteller: Microware/Kemco

Vertrieb: Mitsui

Termin: Dezember

Spieler: 1-4 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Controller Pak- und Rumble Pak-kompatibel

Genre: Racing



Fazit

Top Gear Overdrive ist eine tolle Mischung aus Simulation und Arcade-Racer. Die Strecken sind abwechslungsreich und präsentieren sich in einer soliden Grafik.

gs

Wario Land II™

Verboten böse!



Bad Boy Wario ist wieder da. Stärker als je zuvor. Unsterblich. Und wütend. Verdammt wütend. Denn Kapitän Syrop und ihre Bande haben Warios ganzes Gold geklaut. Schlimmer noch: Sie haben Wario aufgeweckt. Jetzt ist er schlecht gelaunt auf der Suche nach den Einbrechern. Bereits im Schloß warten einige böse Überraschungen auf ihn. Hilf Wario, sein Schloß von Kapitän Syrop und ihrer Bande zurückzuerobern. Mit 8 Megabit! Mit batteriegestütztem Speicher. Exklusiv für den Game Boy™.



Nintendo®



Warnung!!! ER ist zurück!!! ER ist stärker als je zuvor!!! ER ist unsterblich!!!



Das GB-Action-Jump'n'Run Turok – Battle of the Bionosaurs

Nach dem großen Erfolg auf dem N64 erschien *Turok* Anfang des Jahres auch auf dem Game Boy – und das genauso gut!

Bei *Turok – Battle of the Bionosaurs* handelt es sich nicht um die Game Boy-Umsetzung des N64-Hits *Turok – Dinosaur Hunter*. Die Game Boy-Version ist vielmehr ein ausgesprochen Adventure-lastiges Jump'n'Run. Einige Elemente der N64-Version sind trotzdem wiederzufinden ... Turok, ein Kiowa-Indianer, sucht in acht riesigen Leveln nach dem Chronosceptor. Dieser ist in drei Teile zerlegt, die ihr zusammenfügen müsst.

Die Passwörter:

Level 2
GRZNNPCRLW
Level 3
DVZNDPCTWW
Level 4
KWRNGVBTQT
Level 5
PCVYGRBTDK
Level 6
RCVYGRSTDR
Level 7
VSVYTRSQYZ
Level 8
RSQYTRSQDY

Turoks Fähigkeiten

Turok – Battle of the Bionosaurs hat von seinem „großen Bruder“ einige Fähigkeiten abekommen. Nicht nur laufen, springen und schießen kann der Indianer, sondern auch klettern, schwimmen, tau-



Hier liegt ein Teil des Schlüssels, den ihr benötigt.



Schwimmt ihr auf gleicher Höhe wie der Fisch, trefft ihr ihn gut mit dem Messer.

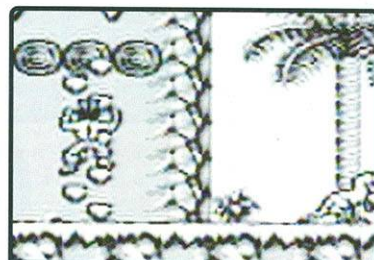


Das Schnellfeuergewehr liegt im Wasser: Holt es, damit es nicht rostet ...



Rettet mit Turok das Verlorene Land vor den Bionosaurs!

dann z. B. neue Schalter umzulegen, das Umfeld wird zu einem riesigen Labyrinth. Gemeisterte Level können durch Passwörter nach dem Ableben des Helden erneut begonnen werden.



Die Animationen (hier das Klettern) sind vom besten, was der Game Boy hergibt.



Dieser Jäger bewacht Munition. Ihr solltet beim Eintreten sofort auf ihn schießen.



Hinter dem Teleporterfeld gibt es die heißersehnte Schrotflinte.

Turok – Battle of the Bionosaurs

Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 50,- DM
Hersteller: Acclaim Studios
Vertrieb: Acclaim
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: Passwörter
Genre: Jump'n'Run



Fazit

Bei *Turok* erwarten euch riesige Level mit tollen Animationen, gutem Scrolling & vielen Waffen.

gs

chen, kriechen ... Außerdem legt er sich im Laufe des Spiels eine riesige Waffensammlung zu, die für jeden Gegner die richtige Lösung bietet. Ihr fangt mit einem einfachen Jagdmesser an, aber schon im ersten Level kommen eine Pistole, Pfeil und Bogen und ein Gewehr dazu. In den späteren Leveln findet ihr noch Dinge wie z. B. eine Schrotflinte oder ein Schnellfeuer-Gewehr.

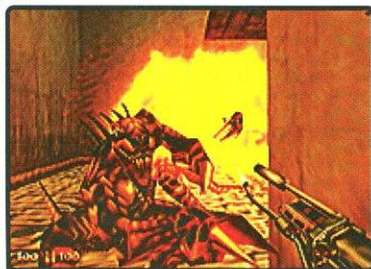
Das Spiel macht anfangs einen etwas eintönigen Eindruck. Das ändert sich aber sehr schnell: Je weiter ihr spielt, desto komplexer wird euer Bewegungsfeld. Ihr könnt mittels Teleporter in alle schon gespielten Ebenen zurückkehren. Dort sind

Der heißeste Ego-Shooter für das Nintendo 64

Turok 2: Seeds of Evil

MEHR INFOS ZU DIESEM
SPIEL FINDET IHR IN
UNSEREM ACCLAIM-SPECIAL
IN DER HEFTMITTE!

Seeds of Evil ist
der beste Grund für
die Anschaffung
eines Expansion
Paks: Die Grafik
ist ein Meisterwerk!



Mit dem Flammenwerfer röstet Turok die monströsen Handlanger des Primagen.



Lichteffekte und von Fallen gespickte Level machen *Turok* zur Sensation.

Turok 2: Seeds of Evil

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: ca. 100,- DM

Hersteller: Acclaim

Vertrieb: Acclaim

Termin: Dezember

Spieler: 1-4 Spieler

Kapazität: 256 Megabit

Features: deutscher Bildschirmtext, Rumble Pak-, Controller Pak- und Expansion Pak-kompatibel

Genre: Ego-Shooter



Fazit

Turok 2: Seeds of Evil ist einfach der beste Ego-Shooter überhaupt: Die Grafik ist auch ohne das Expansion Pak eine Wucht und der Soundtrack könnte mal wieder auf CD erscheinen.

jvn



Nintendo 64

N64-Konsole	neu	249,90
Pad (versch. Farben)	neu	58,00
Game Buster	neu	109,90
Lenkrad (Top Gear)	neu	159,90
Lenkrad (Race Leader)	neu	139,90
Stoffpuppen (Yoshi, Mario, Diddy Kong, Donkey Kong, Toad, Bowser, Wario, Luigi)	neu je	15,50
Game-Boy-Emulator	neu	89,90

selbstverständlich können Sie bei uns alle bisher erschienenen und lieferbaren Spiele-Titel erhalten (ständig über 60 Titel) sowie alle Neuheiten

Gerne schicken wir Ihnen kostenlos und unverbindlich eine aktuelle Preisliste für Ihr System zu - einfach anrufen

nur
299⁹⁹

PSX-Multinorm-Konsole
+ Memory Card
(15 Blöcke)

Warum teuer,
wenn es auch
billiger geht?
Wir kaufen und
verkaufen gebrauchte
Spiele und Hardware

PlayStation

PSX-Konsole	neu	249,90
Analog Controller	neu	49,90
Analog Contr. (Dual Shock)	neu	59,90
Xploder	neu	89,90
Game-Boy-Emulator	neu	99,90
Memory Cards	neu ab	25,00
Tragetasche (für Konsole)	neu	19,90
Link-Kabel	neu	24,90
RGB-Scartkabel	neu	25,50
RGB-Scartkabel (mit Audio)	neu	29,90
Lösungshefte	neu ab	14,00
Schlüsselanhänger (Konsole)	neu	5,90
Schlüsselanhänger (Pad)	neu	4,90

selbstverständlich können Sie bei uns alle bisher erschienenen und lieferbaren Spiele-Titel erhalten (ständig über 400 Titel) sowie alle Neuheiten

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

- Sony PlayStation
- Sega Saturn
- Sega Mega Drive
- Nintendo 64
- Super Nintendo
- PC CD-ROM

Telefon: (030) 450 20 20 8

Laden	Versand
Öffnungszeiten:	Bestell-Hotline:
Montag bis Freitag von 10 bis 20 Uhr	Montag bis Freitag von 10 bis 22 Uhr
Samstag von 10 bis 16 Uhr	Samstag von 10 bis 20 Uhr



☎ 030-450 20 20 8
Fax 030-450 20 20 9



Fax: (030) 450 20 20 9

Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 200,- müssen wir leider eine Versandkostenpauschale von DM 5,- berechnen (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-). Lieferung ins Ausland erfolgt gegen Vorkasse oder Nachnahme

Auf die Plätze, fertig, los!

V-Rally

Edition '99

Bislang hat Infogrames nur den Vertrieb von Imagineer-Rennspielen übernommen. Doch jetzt kommt ihre eigene Rallye-Simulation auf das N64: V-Rally!

Infogrames hat für *V-Rally Edition 99* die offizielle Lizenz der World Racing Championship-Vereinigung erworben. Das bringt euch den Vorteil, dass ihr aus 12 original Rallye-Wagen wählen könnt. Es stehen unter anderem ein Peugeot 306 Maxi, ein Toyota Corolla WRC, ein Subaru Impreza WRC, ein Nissan Alme-

stil zuschneiden. Da gibt es die Möglichkeit das Fahrwerk zu ändern, die Lenkeigenschaften festzulegen u. v. m.

Gefahren wird auf rund 50 Strecken, die auf acht Länder verteilt sind. Alle Kurse haben ein ländertypisches Flair, was dazu verleitet seine Blicke in die Umgebung schweifen zu lassen statt auf die Straße zu achten. Der Weg zum Rallye-Ruhm führt durch Afrika, England, Spanien, Korsika, Neuseeland, Schweden,

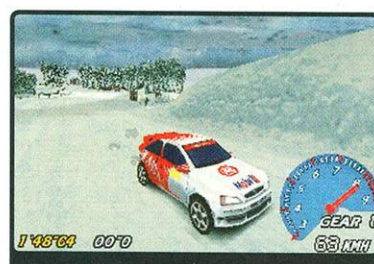
Strecken ohne Konkurrenz abzufahren, zu üben und so eure Zeit für die jeweilige Runde zu verbessern. Der Championship-Modus versetzt euch in die harte Rallye-Welt, in der ohne Gnade um WM-Punkte gekämpft wird. Im Arcade-Modus fahrt ihr



2 Spieler-Rennen können horizontal oder vertikal geteilt werden.

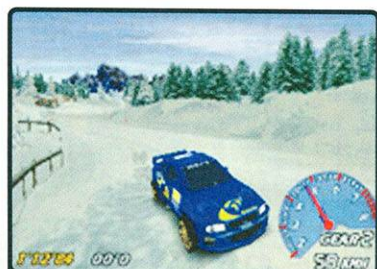


Auf Korsika müsst ihr euch durch Gebirgsketten schlängeln.



Auch die gute Sicht leidet unter winterlichen Verhältnissen.

ra und weitere Karossen folgender Hersteller bereit: Mitsubishi, Renault, Seat,



Die Schnee-Kurse erfordern viel Geschick, denn die Bodenhaftung ist gleich null.

Skoda, Volkswagen, Hyundai und Citroen. Als besonderes Bonbon gibt es den Wagen der Renn-Legende Ari Vatanen (ein Ford Escort), den ihr euch aber erst mit Siegen verdienen müsst. Vor dem Rennen könnt ihr das Gefährt eurer Wahl auf euren Fahr-

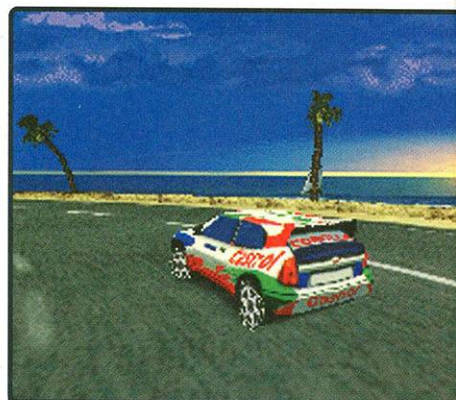
Indonesien und die französischen Alpen. Ihr trefft je nach Umgebung auf unterschiedliche Straßenbeläge und Witterungsbedingungen. In England regiert der Regen zusammen mit (gewolltem) Nebel. In Afrika hingegen blendet die Sonne und auf dem Saharasaand finden die Reifen nicht den besten Griff. Auch mit unterschiedlichen Tageszeiten habt ihr zu kämpfen. Bei all diesen Schikanen handelt es sich wirklich nicht nur um optische Gags – alles wirkt sich auf die Anforderungen an euch aus.

Die Qual der Wahl

In *V-Rally* dürft ihr unter vier Modi wählen. Es stehen euch ein Arcade-, Time Trial-, Championship- und Rallye-Modus zur Verfügung. Im Rallye-Modus fahrt ihr mit einem Freund nacheinander gegen die Zeit um zu sehen, wer der Beste ist. Der Time Trial-Modus gibt die Möglichkeit die

alle Strecken nach einem Checkpoint-System durch, wobei ihr das (gnadenlos angesetzte) Zeitlimit einhalten müsst.

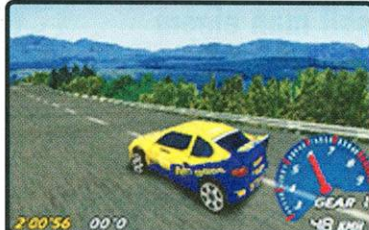
Der Modus für zwei Spieler wird über Split Screen gespielt. Hierbei könnt ihr



In Spanien rast ihr an malerischen Stränden vorbei.



werdet ihr Zeit brauchen, bis ihr euer Fahrzeug wirklich unter Kontrolle habt und nicht bei jeder Kurve in die Seitenbegrenzung rast. Rempeln, Überschläge und andere Kapriolen kosten natürlich wertvolle Zeit. Zum Glück werden Kurven sowohl akustisch als auch optisch angezeigt, was sich als sehr nützlich erweist. Für den Anfang solltet ihr auf jeden Fall die Automatikschaltung wählen, die euch



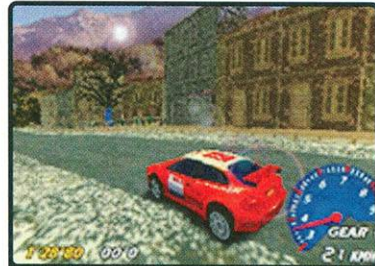
Auf dem Alpenkurs habt ihr das Gefühl ganz Frankreich sehen zu können.



Den dicken Nebel gibt es zum Glück nur in England.



Die Fahrzeuge wurden mit viel Liebe zum Detail gestaltet.



Die umfangreichen Lichteffekte wissen zu beeindrucken.

nicht von euren eigentlichen Lenk-, Drift- und Bremsmanövern ablenkt. Fühlt ihr euch dem richtigen Rallye-Zirkus gewachsen, könnt ihr auf manuelle Schaltung umsteigen – erst hier kommt das eigentliche Rallye-Feeling auf.



In Spanien könnte man in dem einen oder anderen Dorf mal Pause machen.

wählen, ob ihr den Bildschirm lieber horizontal oder vertikal teilen möchtet. Beide Perspektiven bieten genügend Überblick für heiße Rennen. In beiden Varianten



Auf dem horizontal geteilten Bildschirm habt ihr die bessere Übersicht.



V-Rally Edition 99

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: ca. 120,- DM

Hersteller: Eden/Infogrames

Vertrieb: Infogrames

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1-2 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Rumble Pak- und Controller Pak-kompatibel

Genre: Rennsimulation



Fazit

Ein überzeugendes Autorennen auf dem N64.

Spielerisch bei *F-1 World Grand Prix* einzuordnen, da man sich mit den Wageneinstellungen und der Steuerung wirklich beschäftigen muss. *V-Rally* garantiert langen Fahrspaß mit guter Optik.

Das größte, beste, tollste Jump'n'Run für den Game Boy

Wario Land 2

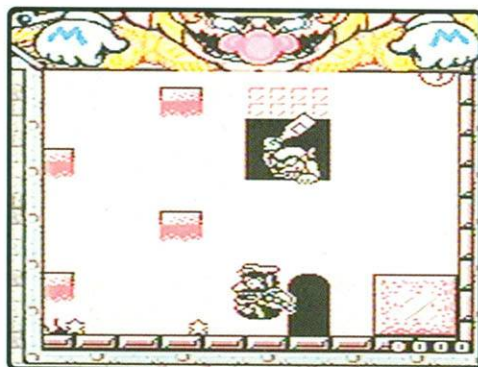
Warum um alles in der Welt soll man einem Bösewicht auch noch helfen? Ganz einfach, weil es Wario ist und weil er ein echtes Problem hat!

Anfang 1999 erscheint dieses Spiel in einer aufgepeppten Version für den Game Boy Color.

Es ist schon ziemlich schwierig sich vorzustellen, dass eine Gestalt wie Wario wirklich friedlich schlafen kann. Aber genau das tat er – und es war ein Fehler!

Diebe im Schloss

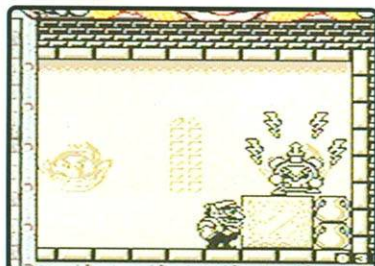
Mitten in der Nacht nämlich waren sie gekommen, die gemeinen Diebe. Als sie mit ihrem Beutezug fertig waren, stand in Warios Schloss nichts mehr an seinem Platz:



Oh, oh – wenn die Flasche trifft, gibt's eine ziemliche Beule!

Die wertvollen Schätze ließen sie mitgehen und auch alles sonst, was sich irgendwie wegtragen ließ. Und weil es viel zu mühsam gewesen wäre, alle Fingerabdrücke wegzuwischen, drehten die Bösewichte kurzerhand den Wasserhahn auf und fluteten das Schloss ...

Ein schriller Ton weckte Wario auf, ein wirklich widerliches Weckerklingeln. Aber nun gut, wenigstens war die Sache mit den Einbrechern nur ein böser Traum –



Da ist er, dieser furchtbare Wecker, der Wario den Schlaf raubt.

hätte man meinen können. Aber die gemeinen Gesellen waren wirklich da und haben dann als kleine Aufmerksamkeit auch noch dieses gräßlich bimmelnde Ding zurückgelassen.

Wo ist der Wecker?

Wario ist also endlich wach, das Abenteuer in *Wario Land 2* kann beginnen. Der Held ist ziemlich sauer darüber, dass ihn Captain Syrup und die Black Sugar Gang so hinterhältig beklaut haben. Er wird sie finden und seine Schätze zurückholen!



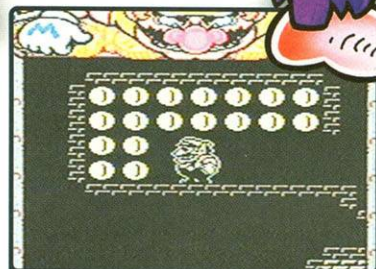
Ziemlich eng und dunkel im Keller – Wario lässt sich davon nicht aufhalten.

Aber erst – wo ist dieses Ding? Das Klingeln macht Wario irre.

Und damit ist der Spieler auch schon mitten im Geschehen von *Wario Land 2*. Denn im ersten Level muss der Bösewicht erst einmal mit dem Wasser fertig werden und dem lästigen Wecker den Garaus machen. Ist das erledigt, kann sich der bestohlene Schlossherr endlich auf die Suche nach seinen Schätzen machen.

Ohne Energieverlust

Man höre und staune: Durch dieses Spiel kommt Wario ganz ohne Energieverlust! Das bedeutet für den Spieler zunächst einmal eine erhebliche Erleichterung, denn er muss nicht ständig darauf achten,

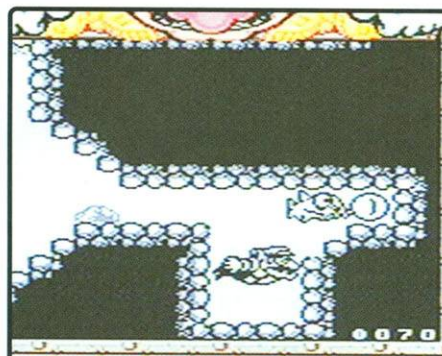


Tja, was nun? Wario steht vor einem Rätsel und muss jetzt scharf nachdenken.

dass sich sein Held nicht überanstrengt. Ein kurzer, schmerzloser Marsch quer durch *Wario Land 2* ist deshalb trotzdem nicht möglich: Geheimnisse wollen gelüftet, versteckte Gänge gefunden werden.

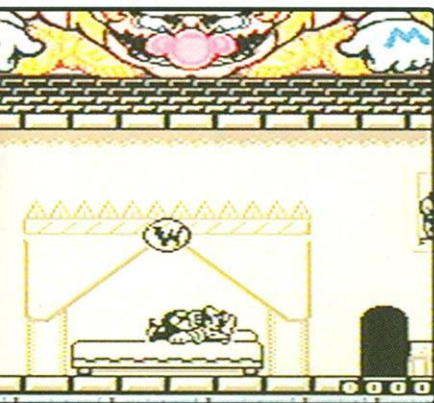
Ganz allein für Wario

Als Wario das erste Mal auftauchte, war er noch Marios Gegenspieler. Entsprechend hieß das Spiel *Mario Land 3 – Wario Land*. Mit *Wario Land 2* hat der freche Bösewicht



Schwimmen ist gesund und hält fit. Außerdem kühlt Wasser Hitzköpfe ab!

Wario ist nicht der Bruder von Super Mario (wie viele Leute glauben), sondern ein „Freund“ aus Marios Jugend.



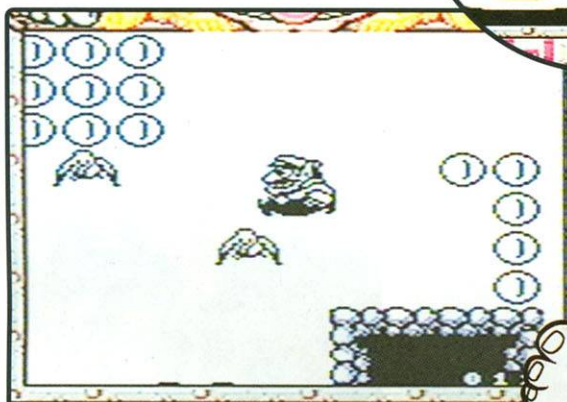
Noch kann Wario ruhig schlafen. Aber es wird ein böses Erwachen werden ...

ein Spiel ganz für sich alleine, in dem er sich so richtig austoben darf.

Seine Fähigkeiten hat er natürlich behalten, ja sogar erheblich erweitert. Die Stampfattacke dient immer noch dazu Gegner einfach umzudrehen und so in die



Juchu, das Level ist geschafft und die Endabrechnung bringt dann auch noch einige Bonuspunkte.



Selbst in Eis und Schnee sucht Wario nach seinen geklauten Schätzen.

falsche Richtung zu schicken. Und im Ellenbogen hat er eine Kraft, die manchmal sogar Wände zerspringen lässt. Aber Wario kann jetzt sogar andere Gestalten annehmen. Mal ist er ganz dick und aufgeblasen mit mächtig viel Kraft, ein anderes Mal gibt es ihn mit Sprungfeder.

Ein riesiges Modul!

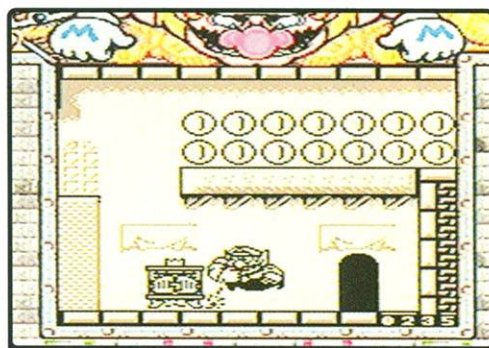
Wario Land 2 ist einfach riesig. Und das nicht nur, weil es zu den besten Game Boy-Spielen gehört. Es wurde auf einem Modul mit acht Megabit programmiert – so groß war vorher kein anderes Spiel für den Game Boy. Allein die Modulgröße garantiert also stundenlanges Spiel, für



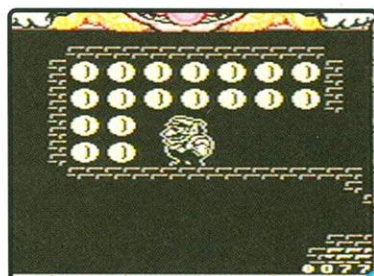
Auch in Farbe ist es für Wario nicht leicht seine Schätze zurückzubekommen.



So wird es aussehen, wenn Wario Land 2 auf dem Game Boy Color erscheint.



Erst die Arbeit, dann die Münzen. So geht es zu im Reich des Wario.



Da hat der kleine Held gut lachen, jetzt kann er eine ganze Menge der begehrten Münzen einsammeln.



So Wario, nun sieh einmal zu, wie du am besten da hoch kommst ...

Wario Land 2

Auf einen Blick

System: Game Boy (Color)

Preis: –

Hersteller: Nintendo

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 8 Megabit

Features: Batteriegestützter Speicher

Genre: Jump'n'Run



Fazit

Groß, größer, Wario Land 2! Dieses Spiel verdient nur einen Kommentar: Klasse!

nis



Das beste Wrestling-Spiel kommt zurück!

WCW / NWO: Revenge

In *WCW/NWO: Revenge* kämpfen die beiden rivalisierenden Wrestling-Organisationen World Championship Wrestling (WCW) und die New World Order (NWO) erneut um die Vorherrschaft.

Holt euch den US „Heavyweight“-Gürtel und schaltet so den „World Heavyweight“-Modus frei. Durch den „Cruiserweight“-Titel bekommt ihr den „TV Title“-Modus.

THQ hat die Engine von *WCW/NWO: World Tour* noch einmal überarbeitet und all die Sachen ergänzt, die sie aus Zeitgründen in den Vorgänger nicht einarbeiten konnten. Außerdem wurde erneut an Technik und Grafik gefeilt und beides



Die besten Moves werden in der Zeitlupe wiederholt.

verbessert. So findet man jetzt satte 80 Wrestler, 300 verschiedene Moves und sechs Ringe aus bekannten Großveranstaltungen auf dem Modul.

Neue Titel-Modi

Auch ein neues Kampfsystem gibt es: Zum ersten mal könnt ihr fünf Titel gewinnen. Selbstverständlich stehen euch anfangs nur drei zur Verfügung: der „US Heavyweight“- und der „Cruiserweight“-Titel sowie – natürlich – die „Tag Team“-Gürtel. Die anderen Titel müsst ihr euch hart erkämpfen. Neben den Titelgewinnen könnt ihr auch an einer „Battle Royal“ oder einem „Handicap Match“ teilnehmen. Doch bevor ihr euch in die gefährlichen Ringseile begeben solltet ihr ein paar Runden im „Exhibition“-Modus verbringen. Dort könnt ihr die verschiedenen Moves einmal ausprobieren ohne großartige Verluste einstecken zu müssen. Wer bei so vielen Match-Arten noch Abwechslung braucht, kann einen von sechs atmosphärischen Ring-Hintergründen wählen. Zur Wahl

Hulk Hogan hat auch sein altes, gelbes Kostüm mit im Gepäck.

stehen dabei die Backgrounds von „Monday Nitro“ und der Großveranstaltungen

„Souled Out“, „Super Brawl“, „Bash at the Beach“, „Halloween Havoc“ und die „Starcade“.

Kämpfer und Moves

Die 80 Charaktere setzen sich aus 30 Wrestlern von japanischen, mexikanischen und Fantasie-Ligen zusammen. Dazu gibt es 50 Wrestler der WCW, NWO Hollywood, NWO Wolfpack und Ravens Flock. Die NWO Hollywood



In einem „Tag Team“-Match geht im Ring die Post ab: knallharte Action!

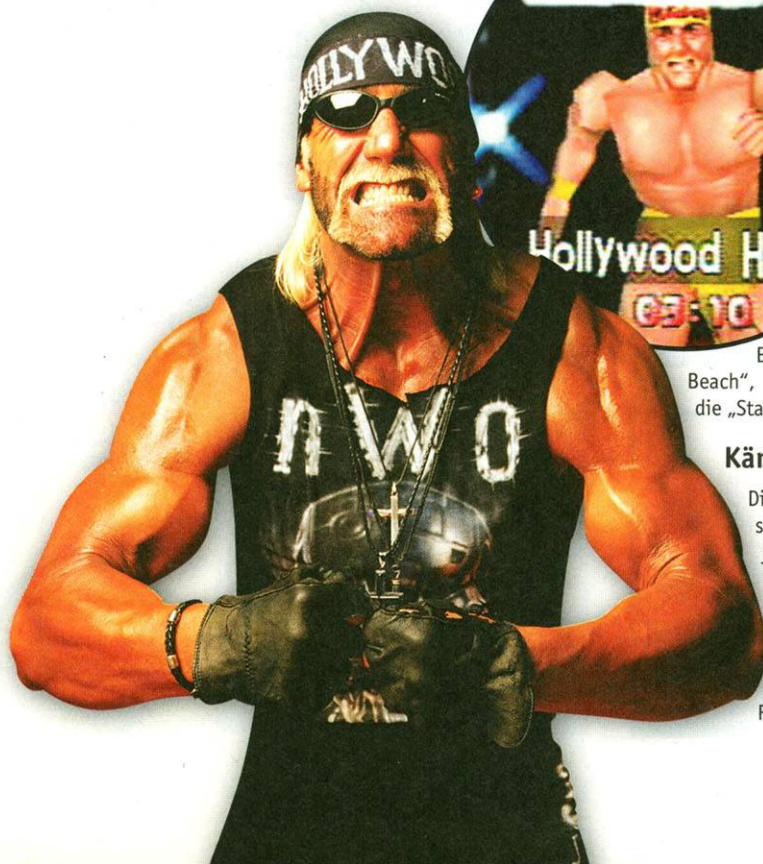


Nicht nur Hollywood Hulk Hogan posiert nach einem errungenen Sieg!

wird natürlich von Hollywood Hulk Hogan angeführt. Mit ihm kämpfen Showgrößen wie Buff Bagwell, Scott Steiner, Eric Bischoff und natürlich der Giant. Das Wolfpack besteht aus Stinger, Lex Luger, Big Sexy Kevin Nash und Konan. Unter der Führung Ravens bilden Lodi, Riggs, Sick Boy und Reese das Ravens Flock. Die größte Liga ist jedoch die WCW: Sie besteht aus mindestens 26 Kämpfern. Unter ihnen natürlich der „WCW Heavyweight“-Champion Goldberg. Er wird von DDP, Dean Malenko, Chris Jericho und dem deutschen Wrestling-Talent Alex Wright unterstützt. Für den Einmarsch der Recken haben sich die Pyrotechniker der



Auch in einem „Handicap“-Match dürfen nur zwei Wrestler im Ring sein.



nge

WCW wiederum etwas Tolles einfallen lassen: Neben den Original-Einzugs-musiken gibt es ein Feuerwerk der Superlative.

Jeder Wrestler bringt seine typischen Moves mit in den Ring. So versucht man mit Hulk Hogan vergeblich riskante Flug-

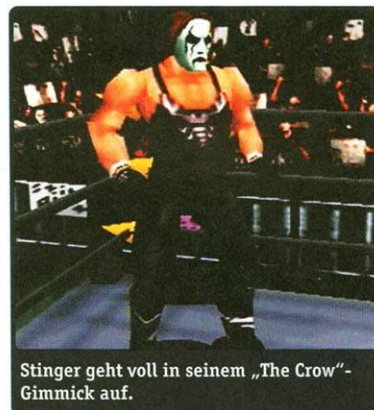


Bei Aufgabegriffen kommt der Referee ins Spiel: Er gibt bekannt, ob der unterlegene Kämpfer aufgibt – oder weitermacht.

manöver auszuführen, denn er ist bekannt für seine „Big Boots“ und „Leg Drops“. Rey Mysterio jr. hingegen ist weniger auf Kraftwrestling spezialisiert, sondern auf Luftakrobatik: „Summer-“ und „Moon-saults“ führt er mit Leichtigkeit aus. Um die Moves so realistisch wie möglich darzustellen bestehen die Animationen jeder Figur aus ca. 700 Bildern. Über Fairness beim Match wacht der WCW-Ringrichter Mark Curtis. Er hat sich für das Spiel in einen Cartoon-Referee verwandelt und entscheidet über Sieg oder Niederlage.

Selbstgestricktes Regelwerk

Der Schiedsrichter muss sich an die Regeln halten – doch die könnt ihr selbst festlegen: In den Optionen bestimmt ihr das Zeitlimit eines Matches, Pins, Disqualifikation, Auszählen, Realismus, Eingriffe



Stinger geht voll in seinem „The Crow“-Gimmick auf.



Jeder Wrestler kommt mit einem riesigen Feuerwerk zum Ring.

von Außerhalb, technische K.o.'s, Aufgabegriffe, Quick-Matches und den Abbruch eines Griffes bei Seilkontakt. Wer während des Matches den Ring verlässt, kann sich vom Publikum „Waffen“ reichen lassen. So dürft ihr mit Stühlen, Baseball-Schlägern und Koffern auf eure Gegner einschlagen. Passt aber auf, dass ihr durch solche Aktionen nicht disqualifiziert werdet.

Noch mehr Optionen

Wem die 80 vorgegebenen Wrestler nicht reichen, kann die Kostüme der Kämpfer auch bunt durchmischen: Man nehme z. B. den Kopf von Hollywood Hulk Hogan und den schwarzen Crow-Mantel von



In einem Schlagabtausch könnt ihr eure Kondition unter Beweis stellen!



Wenn euer „Tag Team“-Partner in Gefahr ist, könnt ihr ihm zu Hilfe eilen.



Raven und Saturn liefern sich heiße Matches. Da geht schon mal ein Stuhl kaputt.



Der Referee fängt sofort an zu zählen, wenn ihr außerhalb des Ringes seid.

Sting. Oder wie wäre es mit dem Kopf von Eric Bischof und dem Körper von Eddie Guerrero? Auch so könnt ihr in laufende Fehden eingreifen. Wer das Ganze dann noch „hautnah“ miterleben möchte, sollte sich ein Rumble Pak zulegen. Denn dann könnt ihr alle Moves am eigenen Leibe mitfühlen.



Mit diesen Titelgewinnen aktiviert ihr neue Wrestler:

„US“-Titel = Curt Henning
„World“-Titel = Rowdy Roddy Piper
„TV“-Titel = Mortis/Kanyon
„Cruiser“-Titel = Kidman
„Tag Team“-Titel = Meng & Barbarian

WCW/NWO: Revenge

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: ca. 130,- DM

Hersteller: THQ

Vertrieb: Konami

Termin: bereits erschienen

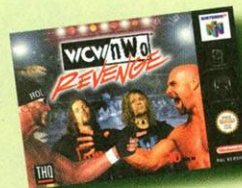
Spieler: 1-4 Spieler

Kapazität: 128 Megabit

Features: Rumble Pak-kompatibel,

Modul-interner Speicher

Genre: Wrestling



Fazit

THQ's setzt WCW/NWO: Revenge die Messlatte für Wrestling-Spiele noch ein wenig höher. Es wurde nicht nur an der Grafik gefeilt, sondern auch die Technik wesentlich verbessert.

Feuchtfrohliche Action Wetrix

Der Name **Wetrix** setzt sich aus „wet“ (engl. nass) und „Tetris“ zusammen, wobei das „s“ durch ein „x“ ersetzt wurde – damit es nicht ganz so auffällt ...

Ein absolut simples Spielprinzip mit hohem Suchtfaktor macht **Wetrix** zum Renner. Das junge Programmierer-Team Zed Two macht sich damit einen guten Namen.

Die Softwareschmiede Zed Two hat mit **Wetrix** ein Spiel geschaffen, das auf dem Grundprinzip von **Tetris** basiert. Es lehnt sich aber nicht so sehr an das Original an, wie es andere Spiele dieses Genres tun. Das einzige Spielelement, das sich **Wetrix** mit **Tetris** teilt, ist, dass ein Grundset an Steinen auf ein Spielfeld fällt. Der Rest ist neu und jetzt schon Kult: Statt Reihen auf- bzw. abzubauen, geht es bei **Wetrix** darum Becken zu bauen, in denen dann Regenwasser aufgefangen werden muss ohne etwas von dem kostbarem Nass zu verschwenden. Wasser, das daneben sickert, wird in einem Reagenzglas aufgefangen. Läuft das Glas über, ist das Spiel vorbei. Mit



Das Becken ist nicht fertig – das Wasser fließt direkt ins Reagenzglas.



Wo Bomben niedergefallen sind, entstehen Löcher, durch die Wasser abfließt.



den herabfallenden Steinen, die verschiedene Formen haben, sollten Becken gebaut werden. Da sich Fehlentscheidungen bezüglich des Beckenbaus nicht vermeiden lassen, fallen hin und wieder sogenannte „Downers“ vom Himmel, die falschgesetzte Mauern wieder ebenerdig machen.

Die Strategien

Wetrix hat kein Ende, deshalb gilt es sich für ein bestimmtes Ziel zu entscheiden. Entweder man versucht durch taktisches Beckenbauen möglichst lange zu überle-

gen, der die Punktzahl vervielfacht. In kleinen Becken tummeln sich Enten, die auch für kräftig Punkte sorgen. Die Gefahr dabei ist, dass größere Regenmengen schnell über den Beckenrand laufen. Bei einem großen Becken dagegen läuft zwar nichts über, dafür werden die Bomben umso gefährlicher. Durch das entstandene Loch einer Bombe fließt sehr viel Wasser ab ... Ansonsten bietet **Wetrix** verschiedene Modi wie z. B. einen Challenge-Modus, wo man in einer bestimmten Zeit möglichst viele Punkte erzielen muss. Natürlich kann man auch am geteilten Bildschirm gegen einen Freund puzzeln.



Wenn ein Regenbogen entsteht, werdet ihr mit vielen Punkten belohnt.



Im 2-Spieler-Modus gilt es die Nerven zu behalten um möglichst lange zu leben.

Wetrix

Auf einen Blick

- System: Nintendo 64
- Preis: ca. 130,- DM
- Hersteller: Zed Two
- Vertrieb: Infogrames
- Termin: bereits erschienen
- Spieler: 1-2 Spieler
- Kapazität: 64 Megabit
- Features: Controller Pak-kompatibel
- Genre: Puzzle



Fazit

Wetrix garantiert stundenlangen Spaß ohne langweilig zu werden. Es handelt sich um einen absolut würdigen **Tetris**-Nachfolger mit hohem Suchtfaktor. Wer sich an die

ben oder durch Punktesammeln den Highscore zu schlagen. Erschwert wird das Ganze durch herabfallende Bomben, die Löcher in die Oberfläche des Spielfeldes sprengen, durch die das Wasser dann direkt in das Reagenzglas abläuft. Diese Löcher sollte man schnell wieder mit Mauersteinen schließen. Die Beckengröße sollte man nach seinem persönlichem Spiel-Ziel wählen. Um viele Punkte zu sammeln sind mehrere kleine und ein großes Becken der beste Weg. Über dem großen Becken bildet sich ein Regenbo-

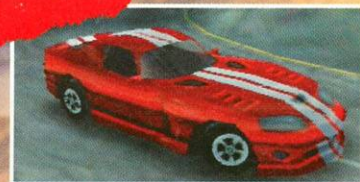
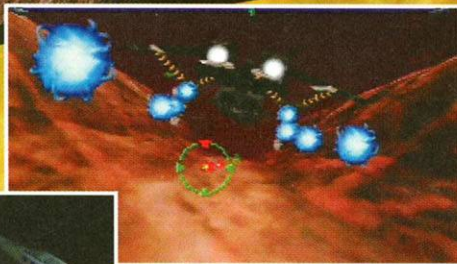


Fällt eine Bombe in einen alten Bombenkrater, kommen noch mehr vom Himmel.

Cooler Fights ...

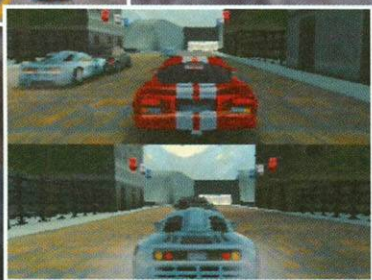
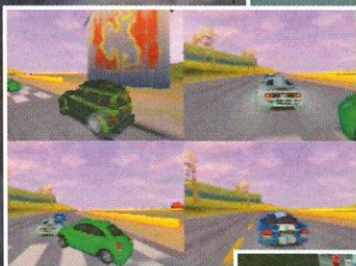


Außerirdische bedrohen vom Mars aus die menschlichen Kolonien. Dein Auftrag: Aufklärung. Dein Hilfsmittel: ein Kampfhubschauber. Codename: Knife Edge. Du wirst seine ganze Power brauchen!



... & heiße Reifen!

Die erfolgreiche Top Gear-Rennserie geht in die nächste Runde. Mit Power-Ups, Nitros und 4-Spieler-Modus bietet Top Gear Overdrive Arcade-Action der Extraklasse! Super-Grafik dank Expansion Pak!



KEMCO.

Vertrieb durch Mitsui & Co. Deutschland GmbH, Stadthausbrücke 5, 20355 Hamburg.

Der Sci-Fi-Herausforderer WipEout 64

Das erste Werk von Psygnosis auf dem N64 verspricht die Grenzen des Möglichen zu sprengen.

Wieso Herausforderer? Welches Sci-Fi-Rennspiel war denn früher da, Extreme G oder WipEout?

Die Antwort lautet: keins von beiden. WipEout erschien zuerst auf der Playstation, Extreme G war aber das erste Rennspiel seiner Art auf dem Nintendo 64.

Nach den Erfolgen, die WipEout auf der Playstation verzeichnen konnte, war es nur eine Frage der Zeit, bis eine Umsetzung für das N64 erscheinen würde. Nach langem Hin und Her ist es jetzt endlich soweit, WipEout 64 kommt mit einer wahnsinnigen Geschwindigkeit in die Wohnzimmer der Nintendo-Besitzer.

Auf sieben halsbrecherischen Strecken jagt ihr mit eurem Gleiter zum Sieg. Nur – um da anzukommen bedarf es Können



Nur wer seine Waffen gekonnt einsetzt, hat bei WipEout eine Chance.

und Glück. Die Strecken sind gespickt mit Power-Ups und Waffen, welche sich – oh Wunder – auf die Plazierung im Rennen auswirken.

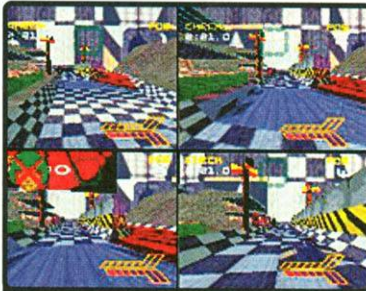
Die Teams

Zur Wahl stehen vier Rennteams mit verschiedenen Eigenschaften. Diese variieren in Geschwindigkeit, Steuerung und Panze-



Der Arcade-Modus ist ein Kampf gegen die Zeit: Erreicht ihr den Checkpunkt?

rung. Bis das richtige Team mit dem passenden Fahrzeug gefunden ist, kann es etwas dauern. Dann könnt ihr euch an einen von drei Modi wagen: Ein Zeitrennen, in dem es gilt Streckenrekorde zu schlagen, einen Renn-Modus, bei dem es



Im 4-Spieler-Modus hat jeder Fahrer einen Bildausschnitt. Im ...

... 2-Spieler-Modus wird horizontal oder vertikal geteilt.



Welche Waffe ihr aktiviert habt, wird durch ein Symbol angezeigt.



Knallharte Kurven werden nur mit der Airbrake (Luftbremse) gemeistert.

darum geht Erster zu werden und ein Waffen-Modus, bei dem ihr euch mittels Splitscreen mit bis zu vier Spielern gegenseitig das Leben schwer machen müsst.

Ein rasend schnelles Spiel, das das letzte aus euch herausholt: WipEout 64!



WipEout 64

Auf einen Blick

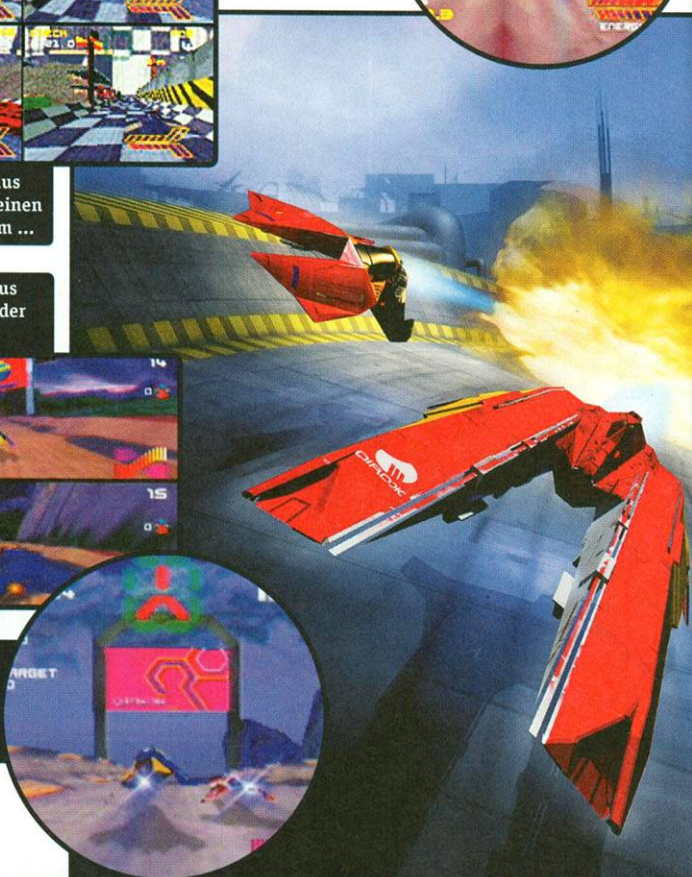
System: Nintendo 64
Preis: ca. 130,- DM
Hersteller: Midway/Psygnosis
Vertrieb: Konami
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-4 Spieler
Kapazität: 96 Megabit
Features: Rumble Pak-kompatibel
Genre: Rennspiel



Fazit

WipEout begeistert durch tolle Grafik ohne großen Nebel, viele Fahrzeuge und Modi sowie einen fetten Soundtrack. Alles in allem ein klasse Rennspiel mit viel Action.

gs



Die World Wrestling Federation schlägt zurück!

WWF Warzone

Acclaim bringt die World Wrestling Federation (WWF) auf das Nintendo 64. Erstmals gibt es einen Kämpfer-Editor mit (fast) unbegrenzten Möglichkeiten.

Der Krieg der Wrestling-Ligen springt jetzt auf das Nintendo 64 über. Nachdem das World Championship Wrestling (WCW) mit *WCW vs. NWO: World Tour* einen Erfolg für sich verbuchen konnte, versucht Acclaim nun mit der World Wrestling Federation (WWF) aufzutreffen. Und das erste Produkt der WWF für das N64 hat es in sich: 12 Superstars stehen sofort zur Wahl um eine Vielzahl von Matches zu bestreiten.

Bevor ihr euch jedoch auf den WWF-Champion-Titel stürzt, solltet ihr erst einmal in den Trainingsraum gehen. Danach könnt ihr im „Versus“-Modus erste Erfahrungen im Kampf Mann-gegen-Mann sammeln.



„Tag Teams“ aus je zwei Kämpfern treten im „Versus“-Modus gegeneinander an.

meln. Das geht natürlich solo oder mit einem Partner als „Tag Team“. „Cage Matches“ finden in einem Käfig statt: Schaltet darin euren Gegner aus und klettert dann als Erster aus dem Käfig. Der „Royal Rumble“ ist der König unter den Matches: Hier tretet ihr gegen alle anderen Wrestler an. Ziel ist es eure Gegner nacheinander über das oberste Seil nach draußen zu werfen und als letzter im Ring zu stehen. Im „Waffen“-Match ist alles erlaubt: Fernseher, Ringgongs und Stühle liegen im



Wer zuerst aus dem Käfig klettert, hat das „Cage Match“ gewonnen.



Das Publikum feiert gekonnte Aktionen mit starkem Applaus.

Ring bereit um von euch eingesetzt zu werden. Natürlich könnt ihr mit bis zu drei Freunden (also zu viert) gleichzeitig in den Ring steigen.

Bastelspaß mit der WWF

Das Beste an diesem Spiel ist jedoch der Wrestler-Editor. Dabei könnt ihr Haut- und Haarfarbe, die Statur, den Gesichtstyp und den Bart, die Ober- und Unterbekleidung und vieles mehr einstellen um fast jeden Wrestler der WWF oder einer anderen Liga zu kreieren. Aber auch Fantasy-Figuren, Comic-Gestalten oder reale Personen (wie z. B. euch selbst) könnt ihr



Wer Fachmann im Gewichtheben ist, wirft seinen Gegner problemlos auf die Matte.



Aus dem „Tombstone“ des Undertakers gibt es kein Entrinnen!



Action, wie man sie aus dem Fernsehen kennt: WWF Warzone.

nachbilden. Wenn ihr euch den WWF-Titel mit Kane auf der Schwierigkeits-Stufe „hard“ holt, stehen sogar Masken, T-Shirts, Hosen und vieles mehr zur Verfügung. Holt ihr euch den Champiengürtel mit Shawn Michaels oder HHH auf der Schwierigkeits-Stufe „hard“, könnt ihr auch weibliche Wrestler erschaffen. Der Kreativität sind kaum Grenzen gesetzt.



Begrabt euren Gegner mit einem gekonnten „Bodypress“ vom Seil unter euch.

Jeder Wrestler, mit dem ihr den WWF-Titel auf der Schwierigkeits-Stufe „hard“ gewinnt, schaltet einen Cheat frei.

WWF Warzone

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: ca. 130,- DM

Hersteller: Acclaim

Vertrieb: Acclaim

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1-4 Spieler

Kapazität: 128 Megabit

Features: Rumble Pak-kompatibel,

Controller Pak-kompatibel

Genre: Wrestling

Fazit

WWF Warzone wartet mit realistischen Kämpfen, einer Vielzahl von Match-Arten und vor allem mit einem Wrestler-Editor auf. Das sind die Garanten für Langzeitspaß.

jvn



Ein Jump'n'Run für Jedermann

Yoshi's Story



Es geht wieder rund in Yoshis Welt. Nach dem Wechsel des Knuddel-Dinos auf das Nintendo 64 warten neue gagreiche Abenteuer auf ihn – grafisch wirklich sehenswert umgesetzt.

Yoshi (in verschiedenen Varianten) ist ein typischer japanischer Vorname für einen Jungen, wie hierzulande z.B. Michael oder Thomas.

Grün ist er, der knuddelige Dino: **Yoshi** hat sich inzwischen viele Freunde gemacht. Inzwischen wissen wir, dass es noch mehr von seiner Sorte gibt, allerdings nicht nur in grün ... Die bunten Dinos wagten gemeinsam mit (dem Ur-) Yoshi den Sprung vom SNES auf das Nintendo 64 – und haben dort in *Yoshi's Story* gleich mit einem wirklich großen Problem zu kämpfen!

Wie im Bilderbuch

Was war das? Was ist passiert? Ganz plötzlich fühlten sich die Bewohner von Yoshis Insel irgendwie seltsam. Die Antwort auf unzählige Fragen ließ nicht lange auf sich

warten: Das ganze Land war in ein riesiges Bilderbuch verwandelt worden! Dass dieser Zustand nicht bis in alle Ewigkeit so bleiben könnte, war allen sofort klar. Dummerweise gibt es nur einen, der den Urzustand wiederherstellen kann: Baby Bowser.

Um ihn zu suchen machen sich die Dinos auf den Weg und kämpfen sich tapfer von einer Bilderbuchseite auf die nächste vor. Sechs Kapitel (= Welten) müssen sie überstehen, jedes Kapitel hat vier Absätze (= Level). Der Spieler schlüpft in die Rolle eines der bunten Dinos und stürzt sich ins Abenteuer.

Pro Welt muss nur ein Level überstanden werden um die nächste Welt zu erreichen. Einziger Haken: Es müssen jeweils 30 Früchte eingesammelt werden und einige bösartige Gegner wollen den Spie-



Auf dem Rücken der Möwen halten die Piraten Yoshi für ein gutes Ziel.



Das Feuermönster taucht aus der Lava auf. Yoshi bleibt cool.

Stil in den unterschiedlichen Welten. So erinnern die ersten Level stark an Patchwork, während spätere Kapitel eher Gedanken an Bauklötze aufkommen lassen.



In den grüngelbten Boxen findet Yoshi Munition.



Neu: An einem Regenschirm segelt ihr sicher zum Erdboden.

ler auch nicht einfach so davonkommen lassen. Versteckte Herzen öffnen übrigens weitere Level in der nächsten Welt.

Stil-Fragen

Yoshi's Story ist grafisch wirklich interessant. Nicht nur, dass die Grafik durch Klarheit und sehenswerte Effekte besticht, sie hebt sich auch sonst deutlich von der anderer Spiele ab.

Gebunden durch die Geschichte ist alles zweidimensional gehalten – eben wie in einem Bilderbuch. Doch das war noch nicht alles, es ändert sich auch der Grafik-



Unter dem einzelnen Stein verbirgt sich ein Geheimnis!

Yoshi's Story

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: –

Hersteller: Nintendo

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Modul-interner Speicher, Rumble Pak-kompatibel, deutscher Text

Genre: Jump'n'Run



Fazit

Ein witziges Einsteiger-Jump'n'Run mit guter Grafik und Spaßgarantie.

nis

**JETZT FLIEGT
DER BÄR**

The logo for the video game Banjo-Kazooie. The word "BANJO" is in blue, blocky, 3D letters with a yellow outline. The word "-KAZOOIE" is in red, blocky, 3D letters with a yellow outline. A small "TM*" trademark symbol is to the right of the word "KAZOOIE". The background is a bright yellow with a green border at the top. In the top right corner, there is a small, partially visible image of the game's characters, Banjo and Kazooie, in a red and black environment.

Der Bär ist los. Mit Banjo, dem verrückten Honigbär und Kazooie, der lustigen Möwe. Sie sind unzertrennlich. Sie sind unschlagbar. Und gemeinsam wollen sie Banjos Freundin Piccolo befreien. Unglaubliche 3-D-Welten. Spannende Abenteuer. Knifflige Aufgaben. Erlebe das neue, ultimative Action Duo: Banjo - Kazooie™. Exklusiv für Nintendo® 64!

Nintendo®

NINTENDO 64



THE NEW DIMENSION OF FUN

Die Legende erobert das Nintendo 64!

Legend of Zelda —

Die Ocarina der Zeit ist eine magische Flöte und besteht aus drei Steinen. Damit spielt Link magische Melodien, die z. B. einen Wasserfall einschlafen lassen können.

Es gibt ein Nintendo 64-Spiel, darauf wartet die ganze Welt voller Spannung: Die Rede ist natürlich von *Legend of Zelda – Ocarina of Time*.

Die Prinzessin Zelda und ihr persönlicher Held Link sind schon lange keine unbekannten mehr. Bereits auf dem NES machten sie es erste Anstalten zur Legende zu werden. Später kamen Umsetzungen ihrer Abenteuer für den Game Boy und das Super Nintendo, die ebenfalls unglaublich erfolgreich waren. Kein Wunder als, dass Nintendo schon bei der Einführung des Nintendo 64 ankün-



In Dörfern trifft Link auf Leute, die ihm mit Informationen weiterhelfen können.

digte, es würde eine N64-Version des Klassikers *Legend of Zelda* geben. Nun, eineinhalb Jahre später, ist es soweit: *Legend of Zelda – Ocarina of Time* kommt rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft in die deutschen Läden. Und wie nicht anders erwartet, hat sich das Warten gelohnt: Die neuen Abenteuer um Link und seine Herzens-Prinzessin präsentieren sich als ein großflächiges 3-D-Rollenspiel mit Action-Elementen und einer wunderschönen Grafik: Nebel wird hier als Stimmungselement und nicht zum Verschleiern von Programmier-Fehlern eingesetzt.

Es war einmal ...

Die Story ist zeitlich vor dem Super Nintendo-Spiel *Legend of Zelda III – A Link to the Past* angesiedelt: Sie beginnt mit einer Zeremonie, die Links Volljährigkeit besiegeln soll. Dazu schenkt man den jungen



Die friedfertigen Goronen haben ein großes Problem, das Link lösen kann.

Männern und Frauen der Welt Hyrule eine kleine Fee vom magischen Deku-Baum. Parasiten haben aber den Wunderbaum und „Vertreter der Götter auf der Welt“ befallen – er liegt nun im Sterben. Doch er scheidet nicht aus der Welt ohne Link einen Auftrag zu erteilen: „Erlaubt dem Dieb Ganon nicht die Triforce zu stehlen“. Und so zieht der junge Held aus um gegen das Böse in Gestalt des Diebes Ganon



Gohma, der erste richtige Endgegner: Link besiegt ihn mit der Steinschleuder.

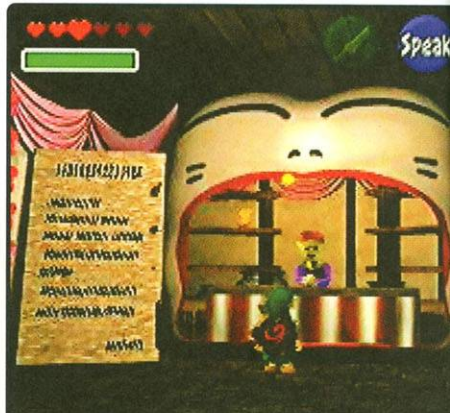
anzutreten. Dabei spielen natürlich die Prinzessin Zelda und die **Ocarina** eine große Rolle. Doch mehr wollen wir euch noch nicht verraten ...

Mit Schwert und Bogen

Wie in jedem guten Rollenspiel stehen die Kämpfe und Rätsel an oberster Stelle. Die Steuerung des Helden ist sehr einfach: Neben der Kampf-Taste A gibt es eine Aktions-Taste. Mit B könnt ihr Link eine Leiter hochklettern lassen, mit ihm über Abhänge springen und vieles mehr. Da ihr eure Reise als kleiner Junge beginnt, könnt ihr natürlich nicht gleich ein riesi-



ges Schwert (wie das Masterschwert) führen. So begnügt sich Link anfangs mit einer Schleuder. Auf seinem Weg wird er dann älter, findet neue Waffen und lernt mit ihnen umzugehen. Dabei werdet ihr schrittweise in das ausgeklügelte Waffensystem eingeführt. Der Hauptunterschied liegt in der Benutzung von Nahkampf- und Fernwaffen. Mit dem Schwert oder Stab z. B. lauft ihr durch die Gegend und schlagt auf eure Gegner ein. Benutzt ihr allerdings einen Bogen oder eine andere Fernkampfwaffe schaltet das Nintendo automatisch in eine Art Ego-Shooter-Modus um. Hier zielt ihr auf euren Gegner und schießt ihn ab.



Im Masken-Laden könnt ihr Masken leihen oder erwerben.



Ocarina of Time



Die eingeblendete Landkarte hilft, damit Link sich im riesigen Hyrule nicht so leicht verläuft.

Schattenspieler

Anhand von Schatten könnt ihr erkennen welche Tageszeit angebrochen ist. Denn mit der Reise der Sonne über den Himmel werden auch die Schatten länger, bzw. kürzer. Dadurch gibt es natürlich auch eine Schattenseite. In Höhlen und an anderen dunklen Orten, lauern Gefahren auf Link, die er nicht sofort erkennen kann. Auch die Zeit spielt eine wesentliche Rolle bei der Lösung gewisser Rätsel: Bestimmte Dinge tauchen nur des Nachts auf. Viele Bösewichte streifen nur in sicherer Dunkelheit durch die Landschaft. Aber auch Tagsüber können überall Gefahren lauern.

Freund oder Feind?

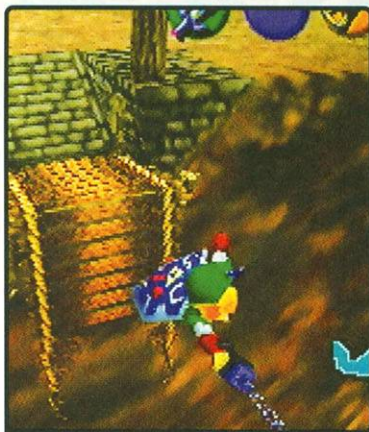
Link trifft auf seiner Reise immer wieder auf Freunde, wie Maron und Taron aus *Zelda IV* oder den mysteriösen Shiek. Auch Links Glücksfee Navie trägt einiges zum Gelingen seines Auftrags bei. Sie ist ein besonders gelungener Charakter. Navie fliegt als eigene „Lichtquelle“ um Link

herum und erleuchtet so seine Umgebung auf ihre ganz eigene Art und Weise.

Mit Pferden muss sich unser Held erst einmal anfreunden. Karotten bewirken dabei wahre Wunder – die Tiere springen damit über noch so hohe Zäune. Behandelt ihr einen Freund aber schlecht und greift ihn sogar an, will er nichts mehr mit euch zu tun haben. Achtet also immer darauf, wie ihr euch verhaltet. Denn nicht jede Person will euch etwas Böses anhaben.

Zu guter Letzt ...

Um angreifende Monster und vor allem Link in den Fechtspielen so realistisch wie möglich darzustellen hat Nintendo Samurai-Schauspieler für Motion Capture-Aufnahmen verpflichtet. Die Szenen wurden dann im Spiel verwendet. Die aufwendige Technik und die riesige Welt Hyrule fanden nur auf einem 256 Megabit-Modul genug Platz.



Mit seiner Peitsche kann sich Link über Abgründe ziehen und Gegner besiegen.

Am magischen Deku-Baum beginnt Links Reise durch die Zeit.

Link zieht das Masterschwert aus dem Stein!



Auch das Verschieben von Kisten gehört zu den Aufgaben eines Helden.



Wie weit Link in seine Umgebung sehen kann, ist geradezu erstaunlich.



Für jede schwierige Aktion (Sprung über Hindernisse) möchte das Pferd eine Belohnung – Mohrrüben.

Für 1999 plant Shigeru Miyamoto zwei *Zelda*-Spiele auf dem Game Boy. Das eine ist die farbige Neuauflage von *Zelda IV* (Game Boy), das zweite wird komplett neu entwickelt und basiert auf *Ocarina of Time*.

Legend of Zelda – Ocarina of Time

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: –

Hersteller: Nintendo

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: Dezember

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 256 Megabit

Features: deutscher Text, Rumble Pak-kompatibel, Modul-interner Speicher

Genre: Abenteuer

Fazit

Wer hier nicht gleich zugreift, verpasst etwas: *Legend of Zelda – Ocarina of Time* ist die würdige Fortsetzung der *Zelda*-Serie. Kauft das Teil!

og/jvn



HOL' DIR DAS SUPER 10-ABO!

10 FUN VISION'S FOR FREE!



Du abonnierst 12 Ausgaben der Fun Vision, sparst dabei fast 1 Mark pro Heft gegenüber dem Ladenpreis und bekommst obendrauf noch die letzten 10 Ausgaben der Fun Vision als kostenlose Prämie dazu!

Da steht dann alles drin, was du wissen musst: Unzählige Tipps + Tricks zu den Top-Spielen der letzten Zeit!

Also dann, willkommen im 10er Club!

Nur für Abonnenten:

NEU!

FUN VISION-NEWSLETTER

Der regelmäßige Info-Service mit den aktuellsten Nintendo-Nachrichten. Ohne Zusatzkosten!



NINTENDO FUN VISION-SUPER 10-ABO

NFV Extra 1/99

JA!

Ich abonniere die Nintendo Fun Vision für mindestens 12 Ausgaben zum Inlandspreis von DM 70,- bzw. Auslandspreis von DM 90,-.

Das Begrüßungspaket (10 Ausgaben NFV 32-41) erhalte ich ohne Zuzahlung.

Das Abonnement gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 6 Ausgaben zum Inlandspreis von DM 35,- bzw. Auslandspreis von DM 45,-, wenn es nicht mindestens sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Zahlung für die ersten 12 Ausgaben (Inland DM 70,- inkl. MwSt., Ausland DM 90,- nur gegen Verrechnungsscheck):

- ☐ Gegen Verrechnungsscheck - geht am schnellsten! (liegt bei)
- ☐ Per Überweisung (bitte zuerst Rechnung abwarten)
- ☐ Bequem und bargeldlos per Bankeinzug (nur Inland)

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

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

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

Datum/2. Unterschrift

Name des Kontoinhabers

Kontonummer

BLZ

Geldinstitut

WICHTIGER HINWEIS:

Ich erhalte die Hefte, nachdem die Zahlung im Verlag eingegangen ist.

Schickt den ausgefüllten und unterschriebenen Coupon einfach an:

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

ABO-FAX-HOTLINE

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

(0 69) 500 80 11

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

Das ultimative Nintendo-Lexikon

Im Videospieler-Bereich gibt es immer wieder Begriffe, die für Verwirrung sorgen oder auch Namen von Leuten, die man in dieser Branche einfach kennen sollte. Und weil NFV-Leser immer gut informiert sein wollen um mitreden zu können (oder etwa nicht?), findet ihr hier alle wissenswerten Begriffe kurz erklärt.

16 Bit. Angabe über die Prozessorleistung eines Chips. Das SNES ist z. B. eine 16-Bit-Konsole.

1st Party. Bezeichnet den Produzenten eines Hardware-Systems, der für sein eigenes System Spiele herstellt. (Etwa N64-Spiele von Nintendo selbst.) ⇒ 2nd Party und ⇒ 3rd Party.

1st Person-Perspektive. Ich-Perspektive, in der die Spielfigur nicht sichtbar ist: Der Spieler steuert sein Abenteuer, als stünde er selbst im Spiel. (⇒ 2nd Person, ⇒ 3rd Person.)

1-Up. ⇒ Extra-Leben.

2-D-Fighting Game. Spezielle Art des ⇒ Kampfsportspiels, auch Beat'em Up genannt. Charaktere bestehen aus flachen ⇒ Bitmap-Sprites. Beispiele: ⇒ *Street Fighter*-Serie, *Fatal Fury* (beide SNES).



Die *Street Fighter* begründeten den Fighter-Ruhm!

2-D-Prügelspiel. ⇒ 2-D-Fighting Game.

2nd Party. Bezeichnet den Hersteller von Spielen für ein Hardware-System, der im Auftrag (und meist auf Rechnung) des Hardware-Herstellers Software entwickelt (bei Nintendo z. B. ⇒ Rare, ⇒ Hal). ⇒ 1st Party, ⇒ 3rd Party.

2nd Person-Perspektive. Der Spieler steuert sein Abenteuer, als stünde er hinter der Hauptfigur. Beispiel:

Kampf-Missionen aus *Shadows of the Empire* (N64). ⇒ 1st Person, ⇒ 3rd Person.

32 Bit. Angabe über die Prozessorleistung eines Chips. Der ⇒ Virtual Boy ist eine 32-Bit-Konsole.



Turok (N64) revolutionierte das Ego-Shooter-Genre.

3-D-Ego-Shooter. Untergruppe des ⇒ Shooter-Genres. In der Ich-Perspektive (⇒ 1st-Person) läuft der Spieler durch eine dreidimensionale Welt und schießt auf seine Gegner, meist Monster (z. B. *Turok – Dinosaur Hunter*, N64).

3-D-Schießspiel. ⇒ 3-D-Shooter, ⇒ 3-D-Ego-Shooter.

3-D-Shooter. Untergruppe des ⇒ Shooter-Genres. Zeichnet sich durch dreidimensionale (räumliche) Umgebung aus (z. B. *Lylat Wars*, N64).



Lylat Wars (Foto) schickt euch in den „Krieg der Sterne“ zum Mitspielen!

3DO Company. Hersteller von Video- und Computerspielen; Entwickler der wenig erfolgreichen Spielkonsole 3DO (erste 32-Bit-Konsole). Gegründet von ⇒ Trip Hawkins.

3DO Studios. Entwickler-Studio von ⇒ 3DO Company.

3D Realms. US-Software-Hersteller, gehört zu ⇒ Apogee Software. Ist spezialisiert auf die Entwicklung von 3-D-Action-Spielen.

3rd Party. Unternehmen, das auf eigene Rechnung und eigenes Risiko Spiele für ein Hardware-System herstellt (⇒ Ubi Soft, ⇒ Eidos). ⇒ 1st Party, ⇒ 2nd Party.

3rd Person-Perspektive. Verfolger-Perspektive: Der Spieler steuert sein Abenteuer, als stünde er weit hinter der agierenden Figur. ⇒ 1st Person, ⇒ 2nd Person.



Aus der Ferne sieht die „3. Person“ das Geschehen.

64 Bit. Angabe über die Prozessorleistung eines Chips. Das N64 ist eine 64-Bit-Konsole.

64 DD. Disketten-Laufwerk für das Nintendo 64. Erscheint in Japan voraussichtlich im späten Frühjahr '99.



Das 64DD, Nintendos Disketten-Laufwerk.

64 GB Pak. Wird in den ⇒ Controller Pak-Schacht gesteckt und ermöglicht dort das Übertragen von Daten aus Game Boy-Modu-

len auf das N64. Bislang nur in Japan erhältlich.

8 Bit. 1) Angabe über die Prozessorleistung eines Chips. Das NES ist eine 8-Bit-Konsole. 2) Gleichbedeutend mit der Möglichkeit 256 Farben darzustellen.



A-Knopf. Blaue Taste auf dem N64-Controller. In Spielen mit verschiedenen Funktionen belegt. Meist die Taste, mit der eine Wahl bestätigt oder z. B. bei Autorennen Gas gegeben wird.

ABC Frankfurt. Agentur für Public Relations mit Sitz in Frankfurt/Main. U. a. verantwortlich dafür, dass Produktinformationen rund um Nintendo und Testmuster rechtzeitig bei Videospieler-Magazinen wie ⇒ Nintendo Fun Vision sind.

ABC Spielspaß. Vertrieb für Video- und Computerspiele in der Schweiz und Österreich. 1994 verkauft an ⇒ Funsoft, 1998 verkauft an ⇒ Electronic Arts.

Acclaim. Gegründet 1987, einer der größten Entwickler für Video- und Computerspiele. Eines der ersten US-Softwarehäuser, die für das NES entwickelten. Übernahm ⇒ Iguana, ⇒ Probe und ⇒ Sculptured Software, heute zusammengefasst als ⇒ A.-Studios und feiert damit große Erfolge. Setzt seit Einführung des N64 immer wieder Maßstäbe, vor allem mit den technisch herausragenden *Turok*-Spielen. Gibt in den USA Comic-Hefte heraus, die für einige

Spiele als Vorlage dienen (⇒ *Turok*, *Shadowman*).

Acclaim Deutschland. Vertrieb von Video- und Computerspielen der Hersteller ⇒ Acclaim, ⇒ Interplay, ⇒ Take Two Interactive etc.

Acclaim Sports. Sportmarke von ⇒ Acclaim.

Acclaim-Studios. Oberbegriff für die von ⇒ Acclaim aufgekauften Entwickler-Studios ⇒ Iguana, ⇒ Probe und ⇒ Sculptured Software.

ACM. Advanced Computer Modelling System. Von ⇒ Rare für ⇒ *Donkey Kong Country* entwickeltes Programmiersystem, das ⇒ gerenderte Grafiken auf dem Game Boy und SNES ermöglicht.



ACM ist eine von ⇒ Rare entwickelte Technik, deren erster Einsatz auf dem SNES seinerseits als „unglaublich“ galt.

Action. Variantenreiches ⇒ Genre. Verlangt vom Spieler meist schnelle Reaktionen. Besitzt in der Regel eine rasante Handlung. Tritt oft als Mischform mit anderen Genres auf.

Action-Adventure. Mischform zweier ⇒ Genres. Enthält Action-Elemente (z. B. Kampfszenen), aber auch einige Knobelaufgaben und Abenteuer-Elemente. (z. B. Betätigen von Knöpfen oder Hebeln in einer bestimmten Reihenfolge, Kommunikation mit ⇒ NPCs.)

Activision. US-Hersteller von Video- und Computerspielen (gegr. 1979). Beginn mit der Entwicklung von Spielen für Atari-Konsolen (bekannt ist vor allem die *Pitfall*-Serie), später folgten Spiele für alle populären Systeme.

Actual Entertainment. US-Entwickler-Team für Video- und Computerspiele.

Adventure. Englisch für Abenteuer. Genre, in dem eine Figur durch virtuelle Welten geführt werden muss. Sinn des Spiels ist die Lösung von Rätseln. Kann text- oder grafiklastig sein. Eines der bekanntesten und erfolgreichsten A.s der Videospiel-Geschichte ist die *Zelda*-Serie.

AI. Englische Abkürzung für Artificial Intelligence (dt. Künstliche Intelligenz, KI). Steht für eine Reihe von Computerinstruktionen oder Algorithmen, die natürliche Intelligenz der Gegner simulieren sollen.

Akihabara. Tokioter Stadtteil, auch „Electric Town“ genannt. Berühmt durch die riesige Ansammlung an Videospiel- und Electronic-Läden. Hier gibt es alles vom Staubsauger bis zum neusten Fernseher.



Akihabara: Das Mekka der Videospiele-Fans.

AL. Englische Abkürzung für Artificial Life (künstliches Leben). Setzt im Gegensatz zu AI nicht auf komplexe Routinen, die wahres Leben simulieren, sondern auf einfache Umgebungen, die dann zu komplexeren Zusammenhängen wachsen können. Beispiel: die Spiele der *SIM*-Serie mit dem Klassiker *Sim City*. *God Game*.

Aliasing. Digitales Phänomen: Bei geringer Auflösung werden Linien mit einer Art „Treppen“-Muster dargestellt. A. reduziert diesen Effekt, macht die Linien „optisch“ gerade.

Algorithmus. Anweisungen für einen Computer, etwa eine algebraische Formel oder ein Programm. Dienen dazu bestimmte Aufgaben zu lösen. Manchmal werden

z. B. bei Fortsetzungen von 2-D-Fighting-Games einer Firma nicht die A. geändert, sondern nur die Grafik.

Alpha-Version. Unfertiges Video- oder Computerspiel in sehr frühem Entwicklungsstadium, meist nur teilweise spielbar (*Beta-Version*).

ALU. Abk. für Arithmetic Logic Unit (= arithmetische Logikeinheit). Bestandteil der CPU, die grundlegende Rechen- und Verknüpfungsoperationen durchführt.

Analog. Form der Informationsdarstellung, die auf der Benutzung von konstanten Werten beruht. Gegenteil: digital.

Analog-Stick. Kleiner Joystick auf dem N64-Controller. Dient der Steuerung von Figuren in einem Spiel. Zeichnet sich durch hohe Genauigkeit aus (im Gegensatz zu einem Steuerkreuz).

Angel Studios. US-Hersteller von Videospielen, Mitglied des Dream Teams.

Anime. Japanisch/englischer Begriff für japanische Zeichentrickfilme. *Manga*.

Anti-Aliasing. Sorgt durch Verwischen der Pixel am Rande von zwei Farbflächen dafür, dass die Grenze zwischen den beiden verschwimmt. *Aliasing*.

Apogee Software. 1987 gegründetes Unternehmen mit Sitz in Texas. Erwirtschaftete enorme Umsätze mit Shareware-Produkten. Trug auch zur Popularität von Codes in Spielen bei. Gründete 1994 *3D Realms*, die sich erfolgreich auf die Programmierung von 3-D-Action-Spielen spezialisierten.

Arakawa, Minoru. Präsident und Gründer von Nintendo of America (NOA, 1980). Heiratete Yamauchis Tochter Yoko und arbeitete zwei Jahre als Entwickler zwischen Japan und den USA, bevor ihn Yamauchi zu Nintendo holte. A.s Arbeit war wichtig für die Entwicklung des Amerika-Ablegers von Nintendo und sein Geschäftssinn erwies sich als unverzichtbar für NOAs Er-



Minoru Arakawa.

folg. Zusammen mit Howard Lincoln führte er u. a. das NES in Amerika ein.

Aran, Samus. Videospiel-Heldin (erstmalig in *Metroid*, NES, 1988). Galaktische Kopfgeldjägerin in Raumfahrerrüstung, nahm den Kampf gegen außerirdische Parasiten (z. B. Mother Brain) auf.

Arcade-Spiel. 1) Bezeichnung für Spielhallen-Automaten. 2) Besonderer Modus einiger Spiele, der sich an eine Spielhallen-Version vom selben Titel anlehnt oder so tut, als käme dieses Spiel aus der Spielhalle.

Arcade-Umsetzung. Auch Spielhallen-Umsetzung genannt. Laut Herstellern perfekte Umsetzung eines Arcadespiels für Heimsysteme, durch den Technologievorsprung der Arcade-Automaten jedoch meist nicht hundertprozentig.

Argonaut Software. Britischer Software-Entwickler, gegr. Anfang der 80er Jahre von Jez San. War für den SNES-Hit *Star Fox* zuständig. Programmieren für Ubi Soft das N64-Spiel *Buck Bumble*.

Art Department. Werbeagentur, entwickelt und vertreibt Computerspiele zu Werbezwecken im Auftrag von dt. und internationalen Firmen. Tochterunternehmen: *Greenwood*.

ASCII. Japanischer Mischkonzern, u. a. Entwickler von Zubehör und Zeitschriften-Verlag. Hat bisher ein N64-Projekt herausgebracht (*Aero Gauge*).

Atari. 1) Hersteller von Videospielen, Spielkonsolen, Arcade-Spielen und Homecomputern, beherrschte bis 1984 den Heimkonsolen-Markt. Gegr. 1972 von Nolan Bushnell. A. begann als Hersteller von Spielautomaten („Pong“), erfand z. B. den Joystick und das Parallax-Scrolling. Teilte sich 1984 in A. Corp. (Heimkonsolen- und Heimcomputer-Markt) und A. Games/Tengen (Arcade-Spiele, ab 1987 Tengen genannt). A. Corp. erfand 1989 die erste farbige Handheld-Konsole („Lynx“) und die erste 64-Bit-Konsole (1993, „Jaguar“). A. Games wurde 1993 an Warner verkauft und *Time Warner Interactive* genannt – *Midway* kaufte diesen Teil 1996 und nannte ihn A. Games. A. Corp. verschmolz mit (& zur) JTS Corp. JTS verkaufte 1998 die Spielrechte an Hasbro.

2) Jap. „ich gewinne“: Ausruf beim jap. Brettspiel Go, wenn man kurz vor dem Gewinnen ist.

Atari Games. Atari.

Atlantis, Project. „Vorgänger“ des Game Boy Color, sollte von einer Firma in Cambridge entwickelt werden. Mit dem Stromspar-Chip würden die Batterien 30 Stunden lang halten, so wurde 1996 berichtet. Die Entwicklung an dem Gerät wurde zugunsten des Virtual Boy eingestellt.

Atlus. Japanisches Softwarehaus, bekannt für *Snowboard Kids* (N64).

Audio Interactive. Englische Firma, die auf Vertonung von Computer- und Videospielen spezialisiert ist. Machte den Sound für *Lamborghini 64* (Titus) und *International Superstar Soccer 64* (Konami).

Audio-Signal. Signal, das eine Konsole zum Fernseher/Bildschirm aussendet. A.e können in Mono, Stereo oder Dolby Surround ausgestrahlt werden. Alles, was hörbar ist, gilt als A.

Autorennen/Racing Game.

Spielgenre, bei dem der Spieler einen Wagen steuert, z. B. *F-1 World Grand Prix* (N64).

AV-Adapter. Gerät, in das der Antennenstecker und der Stecker der Konsole eingesteckt werden können. Macht ständiges Wechseln der Stecker unnötig. Ausgestattet mit einem Schalter um zwischen Konsolen- und Antennen-Signal zu wählen.

Avalon. Von Virgin Deutschland 1994 gegründete Vertriebsfirma für Computer- und Videospiele.

B

B-Knopf. Grüne Taste auf dem N64-Controller. In Spielen mit verschiedenen Funktionen belegt. Dient meist dazu eine getroffene Auswahl wieder rückgängig zu machen oder zum vorherigen Menüpunkt zurückzukehren. Bei Autorennen in der Regel die Taste, mit der der Fahrer brems.

Bandai. Größter Spielwaren-Fabrikant Japans (gegr. 1951), u. a. Hersteller von Action-Figuren (z. B. „Power Rangers“) und Videospielen. Produzierte in den 70er Jahren für Nintendo

die erste Generation von Game & Watch.

Banpresto. Japanisches Softwarehaus. Dort bekannt für die Umsetzung von N64-Spielen zur Anime-Serie „Gundam“, die in Europa nicht erschienen sind.

Beat'em Up. 2-D-Fighting Game.

Beam Software. Australischer Hersteller von Video- und Computerspielen (*Shadowrun*, SNES). Kooperiert mit GT Interactive.

Beta-Version. Ausdruck für eine Vorab-Version eines Spiels. Meist sind noch nicht alle Level enthalten, Sound fehlt und/oder es gibt noch grafische Fehler (*Alpha-Version*).

Bienengräber. Dt. Vertrieb von Videospielen und Spielzeug; vermarktet Nintendo-Spiele z. B. von Konami, Mindscape und Mitsui.

Bit. Abkürzung aus den Begriffen Binary Digit. 1) Kleinste eigenständige Informationseinheit, die auf der binären Funktionsweise eines Computers beruht. 2) Maßeinheit, in der die Leistung der Informationsverarbeitung von Prozessoren gemessen wird. Gibt an, wieviele B.s der Prozessor einer CPU auf einmal verarbeiten kann. Ein 8 Bit-System kann z. B. Informationen verarbeiten, die aus maximal 8 Bits bestehen. 3) Farbdarstellungsfähigkeit eines Systems. Jede Farbe wird aus einer Kombination von Rot, Grün und Blau (*RGB*) in unterschiedlicher Intensität in einem Pixel erstellt. Dabei kann man 4 Bit mit 16 Farben und 8 Bit mit 256 Farben gleichsetzen.

Bitmap Brothers. Englisches Programmiererteam, brachte 1988 das erste Spiel heraus (*Xenon* für Homecomputer, später auch für Nintendo-Konsolen zu haben). Bekanntestes SNES-Spiel: *The Chaos Engine*.

Bitmap Grafik. Bild, aufgebaut aus Tausenden einzelner, farbiger Punkte (*Pixel*). Jeder Pixel wird vom Computer abgespeichert; je komplexer die Farbinformationen, desto größer der Platzbedarf des Bitmaps. Verschiedene Komprimierungsmethoden sorgen dafür, dass der Platzverbrauch geringer wird.

Blitter. Gerät, das es einem System unmöglich macht Daten vom Speicher auf den

Bildschirm zu kopieren, ohne dass sie den Grafikprozessor durchlaufen. Schnellste Form ein Bild auf dem Bildschirm auszugeben, hat den Nachteil, dass Grafiken die „geblittert“ sind, nicht verändert werden können.

Blizzard Software. US-Entwickler-Team, Teil von ⇒ Sierra On-Line. Lizenzierte *StarCraft* an Nintendo.

Blocks. Einheit der Speicherkapazität, z. B. auf dem ⇒ Controller Pak.

Blue Screen. Verwendet für Film- und Computerspiel-Tricks: Schauspieler agieren vor blauen (bzw. grünen) Wänden, die später durch einen anderen Hintergrund (z. B. ⇒ Mattepainting) ausgetauscht werden. Bsp.: Wetterkarte im Fernsehen.

BMG Interactive. Software-Vertrieb (gegr. 1994), der zum deutschen Bertelsmann-Konzern gehörte. Wurde im März 1998 an ⇒ Take Two verkauft.

Boiko, Adi. Gründer von ⇒ Bomico, ⇒ Laguna und ⇒ Sunflowers.



In *Bomberman Hero* lernte Bomberman neue Tricks!

Bomberman, Super. Videospiel-Held von ⇒ Hudson Soft. Liebt seine Bomben über alles. Kawumm!

Bomico. Deutscher Vertrieb von Computerspielen, gegr. von ⇒ Adi Boiko. Wurde an ⇒ Philips Media verkauft, danach von ⇒ Infogrames übernommen. Heißt heute Infogrames Deutschland.

Bonnell, Bruno. Mitgründer von ⇒ Infogrames.

Bonus-Level. Level, in dem der Spieler i.d.R. nicht verletzt wird, aber ⇒ Extras jeder Art sammeln kann. Tritt normalerweise nach einer Reihe erfolgreich durchgespielter ⇒ Level auf oder muss gefunden werden.

Boss. Enorm starker Gegner, tritt meist allein am Ende



Ein mächtiger Endgegner.

eines ⇒ Levels auf (auch: End-Boss oder flapsig: Obermotz). Gilt als Endgegner. Ist er besiegt, hat der Spieler in der Regel gewonnen. Erscheint der gleiche B. mehrmals, muss er meist auf verschiedene Arten besiegt werden.

Boss Game Studios. Gegründet als unabhängige Tochtergesellschaft der Boss Film Studios (Spezialeffekt u. a. für „Die Hard“, „Ghostbusters“, „Air Force One“). Programmierte *Top Gear Rally* und *Twisted Edge Snowboarding* für ⇒ Kemco.

Bowser. Videospiel-Figur: Drachenartiges Monster und Gegenspieler von ⇒ Mario. Wurde erstmals 1983 in *Super Mario Bros.* (Arcade) gesehen. Vorlieben: Prinzessinnen kidnappen, mit seiner Schildkrötenarmee spielen und Mario ärgern.



Marios Spezialität: Bowser-Weitwurf!

BPJS. Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, gegründet 1954 als Bundesbehörde. Handelt nach dem GjS (Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften). Darf nur tätig werden, wenn ein Antrag auf Prüfung einer Schrift gestellt wird. Dieser muss begründet werden und eine negative Beeinflussung der jugendlichen Entwicklung nachweisen. Die B. veröffentlicht in einem regelmäßig erscheinenden Index die Namen der verbotenen oder nur für Erwachsene zugelassenen (⇒ indizierten) Schriften, Spiele und Tonträger (besonders gewalttätigen oder pornographischen Inhalts). Dort erwähnte Titel dürfen weder beworben oder in Artikeln beschrieben noch an Jugendliche unter 18 Jahren verkauft werden. Wer sich nicht daran hält, hat mit hohen Strafen zu rechnen. Weitere Aufgaben: Förderung der freiwilligen Selbstkontrolle der Gewerbetreibenden, Förderung wertorientierter Medien-erziehung und Sensibilisierung der Öffentlichkeit für Probleme des Jugendmedienschutzes.

Branson, Richard. Englischer Multi-Millionär, Gründer des Virgin-Imperiums

(umfasst eine Fluglinie, eine Cola-Fabrik, ein Plattenlabel, die Megastores, Radiosender sowie ⇒ Virgin Interactive Entertainment).

Broderbund Software. Hersteller von Video- und Computerspielen, 1998 gekauft von ⇒ TLC.

Bug. Fehler in einem Programm, der für Fehlfunktionen oder unlogische Vorgänge sorgt. Sollte bis zur Endversion von ⇒ Testern gefunden werden, trotzdem tauchen B. auch in fertigen Spielen immer wieder auf.

Bullfrog. Britischer Software-Hersteller. Gegründet 1987 von Peter Molyneux und Les Edgar. Bekannt durch die PC- und Konsolen-Spiele *Populous*, *Theme Park* und *Syndicate*.

Bundle. Paket von mehreren Dingen, die gemeinsam verkauft werden. Das neue „Mario Pak Komplett-Set“ (*Super Mario 64* + N64-Konsole) ist ein B.

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften. ⇒ BPJS.

Bushnell, Nolan. Gründer von ⇒ Atari.

Byte. Standardbegriff für Computerspeicher. Ein B. besteht aus acht ⇒ Bits.



C4. Spezial-Chip für das Super Nintendo (SNES). Ermöglicht die Darstellung transparenter Grafik-Effekte wie z. B. Regen. Nur von ⇒ Capcom in *Mega Man X2* und *X3* eingesetzt.

C-Knöpfe/C-Tasten. Gelbe Tasten auf der rechten Seite des N64-Controllers. Ihre Verwendung ist von Spiel zu Spiel unterschiedlich: Oft sind sie für Richtungsänderungen oder die Kameraposition zuständig.

Capcom. Japanischer Hersteller und Vertrieb von Video-, ⇒ Arcade- und Computerspielen, Erfinder von ⇒ *Mega Man* und der ⇒ *Street Fighter*. Auch im TV- (*Mega Man*- und *Street Fighter*-Trickserien) und Kino-Markt (*Street Fighter*-Spielfilm mit Jean-Claude Van Damme) tätig.

Capcom Coin-Op. Tochterfirma von ⇒ Capcom, stellt ⇒ Arcade-Spiele her.

Cartridge. In der Videospiel-Welt ein Modul, das ⇒ Chips mit dem Programmcode für die Spiele enthält. Nintendo

benutzt ausschließlich C. für die Verbreitung seiner Videospiele.

Case Boy. Schutzhülle aus Hartgummi für den Game Boy. Besitzt Aussparungen für Bildschirm, Knöpfe und den Lautsprecher, kann mit Gurt über der Schulter getragen werden.

CentreGold. Deutscher Vertriebsarm von ⇒ US Gold; nicht mehr aktiv.

CES. Kurz für Consumer Electronics Show. US-Computer-Messe.

CFWPS. Englische Abk. für „Continuous Frustration While Playing Syndrome“ („Syndrom der ständigen Frustration während des Spielens“). Krankheit, die angeblich durch übermäßiges Spielen schlechter ⇒ Action-Games entsteht. Anzeichen: Emotionsausbrüche, starke nervliche und körperliche Anspannung, Depressionen. Erste Behandlungsformen sind Spielentzug und Yoga. Vorbeugend kann das Lesen der ⇒ Nintendo Fun Vision wirken.

Cheats. I.d.R. bestimmte Tastenkombinationen, auch als „Schummelcodes“ bekannt, weil sie dem Spieler z. B. unbegrenzte Energie verschaffen oder ihn unverwundbar machen. Oft aber auch nur als Gag eingesetzt, etwa um Fußballspieler wie betrunken über den Platz torkeln zu lassen. In der Regel einprogrammiert um das Testen des Spiels zu vereinfachen.



Cheats sind entweder sinnvoll oder lustig.

Chinch-Stecker. Anschlussmöglichkeit für digitale Datenübertragung. Kabel mit drei Steckern: ein gelber für ⇒ Videosignale, ein roter für die rechten und ein weißer für die linken ⇒ Audiosignale.

Chip. Computerbauteil, das die (z. B. für Spiele nötigen) Berechnungen ausführt. C.s sehen meist aus wie flache schwarze Kästchen mit Beinchen.

Chunsoft. Japanisches Softwarehaus, bereitet N64-Spiele nach japanischen Mythen vor.

CIC Software. Video- und Computerspiel-Arm der

Filmfirma CIC, in ⇒ Viacom Newmedia aufgegangen.

Classic. Spiele mit hohem Wiederspiel- und Unterhaltungswert, die i.d.R. aus den Anfängen der ⇒ Arcade-Spiele stammen (⇒ *Pac Man*, *Space Invaders*).



Claymation: Knetmännchen als Stars.

Claymation. Z. B. von ⇒ Interplay eingesetztes System: Knetfiguren werden in verschiedenen Posen fotografiert, die Bilder zu Animationsphasen zusammengeschnitten. (*Clay Fighters*, SNES + N64)

Clipping. Prozess, der in der 3-D-Grafik zur Anwendung kommt. Ein 3-D-Objekt wird nur gezeichnet, wenn es sichtbar ist. Ist nur ein Teil des Objekts sichtbar, kommt C. zum Einsatz: Nur die sichtbaren Teile werden gezeichnet.

Clock Speed. Geschwindigkeit, mit der ein Computer arbeitet. Wird in Megahertz (MHz) gemessen.

Club Nintendo. Kostenlose Club-Zeitschrift von Nintendo of Europe.

Code 1) Serie von Eingaben, die bei einem Spiel einen ⇒ Cheat aktivieren können. 2) Menge der Instruktionen, die in den Programmen eines PC oder einer Konsole aufgeschrieben sind.

Codec. Programm, das komprimiert (CCompress) und dekomprimiert (Decompress). Wird meist für Datenströme von Video oder Audio verwendet.

Codemasters. Englisches Softwarehaus (*Micro Machines*), gegr. 1986 von den Brüdern David & Richard Darling und ihrem Vater Jim. War einer der wenigen Hersteller (⇒ Tengen), die NES-Software ohne ⇒ Qualitätssiegel in Taiwan produzieren ließen.

Coin-Op. „Mit Münzen betrieben“; Maschine (z. B. Getränkeautomat oder Arcade-Spiel), die mit dem Einwurf einer Münze gestartet wird.

Coktel Vision. Französisches Softwarehaus, heute Teil von ⇒ Sierra, Inc.

Combo. Kombinationen von ⇒ Moves (meist in

⇒ Kampfsportspielen), die gemeinsam angewendet größere Wirkung haben als einzeln.

Compilation. Sammlung alter Spiele, die in einer Packung zusammengefasst nochmals erscheinen. Oft mit Titeln „Classics“, „Gold“ o.ä.

Compile. Japanisches Softwarehaus, bekannt für *Puyo Puyo Sun* (N64).

Compiler. Programm, das den Quellcode einer höheren Programmiersprache (wie C, Visual Basic) in Maschinensprache (meist Assembler) umwandelt.

Computer- und Videospiele Museum. Ansässig in Berlin. Bietet einen Streifzug durch 30 Jahre Geschichte der Videospiele. Mehr Infos im Internet unter www.computerspielmuseum.de.

Continue. ⇒ Extra-Leben.

Controller Pak. Zubehör für den N64-Controller. Speichert Spielstände und persönliche Einstellungen der Spiele.

Conversion. Deutsch: Konvertierung. Prozess, bei dem ein Spiel von einer Plattform für eine andere umgeschrieben wird. Auch Port genannt.

Core Design. Software-Entwickler, gehört zu ⇒ Eidos. C. entwickelte sich 1988 während einer finanziell schwachen Phase von ⇒ Gremlin aus deren früherer Außenstelle in Derby (England). Spiele-Hits: *Chuck Rock* (SNES), *Tomb Raider* (PC, Playstation).

CPU. Abkürzung für Central Processing Unit. Das „Gehirn“ eines Computers. Verarbeitet die Informationen eines Programms via ⇒ ALU (Arithmetic Logic Unit) und erzeugt eine Ausgabe. In vielen Spielsystemen oft durch Zusatzprozessoren erweitert um diese bei komplexen Arbeiten (3-D) zu beschleunigen.

Cranberry Source. Englischer Spieleentwickler.

Crawford, Chris. Gründer der jährlichen Computer Game Developers Conference (CGDC, Computerspiel-Entwicklerkonferenz) in Santa Clara, USA.

Crave Entertainment. US-Software-Hersteller und -Vertrieb. Gegründet 1997 in Los Angeles (USA) von ehemaligen ⇒ Square-Mitarbeitern. Geplante Titel für das N64: *Legend of the River King*, *Exhumed* (⇒ Lobotomy) und *Cesar's Palace*.

Creatures. Japanisches Entwickler-Team, das für Nintendo ⇒ Pocket Monsters programmiert.

Crystal Dynamics. Gegründet 1992, mit Sitz in Kalifornien. Erster Entwickler eines Videospiels für die 32 Bit-Konsole 3DO (1993). Aktueller Spielehit: *Gex – Enter the Gecko*. Wurde von ⇒ Eidos Interactive aufgekauft.

CTW. Kurz für Computer Trade Weekly, wöchentliche englische Zeitung der Computerspiele-Industrie.

Culture Brain. Japanischer Hersteller von Videospielen.

Cursor. Begriff für eine meist blinkende Anzeige auf dem Bildschirm. Zeigt an, wo die nächste Eingabe erscheinen wird.

Curved Logic. Englisches Entwickler-Team, schreibt *Jest* (N64) für ⇒ Infogrames.

Cut-Scene. Einschub in Spielen, beinhaltet oft Animationen, Informationen über die nächsten Level oder Videos. In der Zeit der ⇒ Cartridges waren diese Unterbrechungen rar und begehrt, mit Einführung der CD wurden teilweise langweilige Videos vor Spielbeginn zur Regel ... Inzwischen auch auf Cartridges nichts Ungewöhnliches mehr. N64-Beispiel: *Mystical Ninja*, *Zelda 64*.

Cyclone Studios. Gegründet 1994 als 2-Mann-Garagenfirma, heute ein Entwickler-Team der ⇒ 3DO Company mit 40 Mitarbeitern. Bislang kein N64-Projekt.

D

Data East. Japanischer Hersteller und Vertrieb von Videospielen, seit 1984 in Amerika. Erster ⇒ 3rd-Party-Entwickler für NES-Spiele.

Delayed. Englisch für verspätet. Üblicherweise Bezeichnung für Software, die ihren offiziellen Erscheinungstermin verpasst hat. (⇒ Vaporware.)

Design Document. Skript für ein Spiel, das idealerweise alle Informationen enthält, die Programmierer und ⇒ Designer benötigen um ein Spiel fertigzustellen.

Designer. Denkt sich Handlung und Idee oder die Grafik eines Spiels aus. Muss nicht unbedingt an der späteren Umsetzung (Programmierung) beteiligt sein.

Developer. Englisch für Entwickler. Bezeichnung für die Firma, die ein Spiel entwickelt. Die Firma, die das Spiel dann vertreibt, reproduziert, ausliefert etc. nennt man dagegen Publisher (Herausgeber).

Development Studio. Entwickler, der komplett zu einem Softwarehaus gehört, aber eine gewisse Eigenständigkeit behält. ⇒ Origin gehört z. B. zu ⇒ Electronic Arts, ist aber dennoch bei der Entwicklung unabhängig.

Diddy Kong. Videospiel-Figur, kleiner Kumpel von ⇒ Donkey Kong.

DigiPen. 1) D. Computer Graphics Inc., gegründet 1988 in Kanada. Unternehmen für Special Effects und Animation z. B. in Computerspielen. Begannen 1988 damit Kurse in Computeranimation anzubieten. Wurde 1993 zur Applied Computer Graphics School, USA. Spezialisiert auf Kurse im Programmieren von Videospielen. Besitzt weltweit einen ausgezeichneten Ruf für die Ausbildung.

Digitalisieren. Umwandeln von Musik, Sprache oder Bildern in Daten, die vom Computer verarbeitet werden können.

Digitize. ⇒ Digitalisieren.

Disney Interactive. Hersteller von Video- und Computerspielen, Tochter der Walt Disney-Corp.

Dixie Kong. Videospiel-Figur: Freundin von ⇒ Diddy Kong und ⇒ Donkey Kong aus ⇒ *Donkey Kong Country 3* (SNES).

DMA Design. Schottisches Programmierer-Team, das im Auftrag von Softwareherstellern tätig wird. Gegründet Ende der 80er Jahre von Dave Jones. Erfolgreichstes Spiel 1991: *Lemmings*. Arbeitete bereits auf dem SNES für Nintendo. Erste N64-Titel: *Body Harvest* und *Spacestation Silicon Valley*. Wurde 1997 von ⇒ Gremlin Interactive übernommen.



DMA's größter Hit: Die Lemmings gibt es auf fast allen Systemen.

Dolby Surround. Sound-System, wird von einigen N64-Spielen unterstützt. Benutzt fünf Kanäle, die alle verschiedene Signale aussenden. Benötigt werden dafür ein spezieller Verstärker und fünf Lautsprecher. D. ist Kino-Sound und ermöglicht es sich räumlich mitten in das Spiel zu versetzen.

Domark. Englischer Hersteller von Computer- und Videospielen (z. B. *Kawasaki Superbikes & Soccer Kid* SNES) mit einem Ruf für zweifelhafte Produktqualität. Wurde von ⇒ Eidos übernommen und aufgelöst.

Donkey Kong. Videospiel-Figur: Tauchte zum ersten Mal 1981 im gleichnamigen ⇒ Arcade-Spiel auf. Kidnappte damals eine junge Dame, ganz ohne böse Absichten.



Donkey Kong legte sich in seinem ersten Abenteuer mit Mario an.

sichten, einfach nur aus Liebe. Deren Freund war ein italienischer Klempner mit Namen ⇒ Mario ... Weitere Spiele folgten, natürlich auch auf dem N64. Inzwischen widmet sich D. K. seinem liebsten Hobby, den Bananen – und wartet darauf, dass ⇒ Rare endlich sein eigenes N64-Spiel fertigstellt (Arbeitstitel: *Ultra Donkey Kong*).

Donkey Kong Country. Eines der erfolgreichsten SNES-Spiele, programmiert von ⇒ Rare. Berichtet in drei Teilen von den Abenteuern der Affen ⇒ Donkey Kong und ⇒ Diddy Kong. Ab Teil 3 stößt ⇒ Dixie Kong zum Team.



Jedes Kind in Japan kennt Doraemon.

Doraemon. Japanisches Comic-Gegenstück der Augsburger Puppenkiste: D. erschien 1969 erstmals in

einem ⇒ Manga, ist seit 1979 auch TV-Star. Die Roboter-Katze mit Bauchtasche, aus der sie so gut wie alles zaubern kann (Flugmaschinen, Essen, Spielzeug ...), wurde von Hiroshi Fujimoto erfunden. D. lebt bei dem 10-jährigen Jungen Nobita und erlebt immer neue, fantastische Abenteuer. ⇒ Epoch programmierte dazu zwei N64-Spiele.

Dream Team. Sammelbegriff für die ersten Software-Entwickler außerhalb Japans, die N64-Spiele programmieren durften. Das D. wurde von ⇒ Nintendo of America ins Leben gerufen. Mitwirkende Entwickler: ⇒ Angel Studios, ⇒ DMA, ⇒ Rare, ⇒ Software Creations, ⇒ Acclaim, ⇒ Paradigm, ⇒ GameTek, ⇒ Mindscape, ⇒ Sierra On-Line, ⇒ Spectrum Holobyte, ⇒ Virgin, ⇒ Williams.

Dreamworks Interactive. Computerspiel-Firma von Steven Spielberg (Regisseur & Produzent, „E.T.“, „Der weiße Hai“), David Geffen (Musik-Produzent) und Jeffrey Katzenberg (Ex-Chefzeichner bei Disney).

DSP. Spezial-Chip für das Super Nintendo (SNES). Ermöglicht eine realistischere Darstellung von 3-D-Grafiken und -Effekten. Zu finden in *Pilotwings*, *Super Mario Kart* und *F1 Roc 2*.

DTMC. Amerikanischer Hersteller und Vertrieb von Videospielen (gegr. 1991).

Dynamix. US-Software-Team, gegründet 1984. Entwickelt hauptsächlich (Flug-) Simulationen auf dem PC. Seit 1990 Teil von ⇒ Sierra On-Line.

E

E¹. Electronic Entertainment Expo. Wichtigste Messe der Unterhaltungs- und Videospielbranche. Findet jedes Jahr im Frühsommer in den USA statt.

EA. ⇒ Electronic Arts.

EA Sports. Sportmarke von ⇒ Electronic Arts. Verantwortlich für lizenzierte Sports Spiele (*Madden '99*, *Frankreich '98*, etc.).

Earthworm Jim. Videospiel-Figur. Cartoon-Regenwurm von ⇒ Shiny mit Kuh-Phobie. Erster Auftritt im November '94 auf dem SNES, 1999 auch auf dem N64.

Easter Egg. Englisch für Oster- ei: Kleiner Scherz, der irgendwo im Programm ver-

ER...

...muß die Welt retten...



"Das fesselndste ACTION-SPIEL des Jahres." XL 12/98

SIE...

...hilft ihm
dabei...



HARVEST BODY HARVEST



90%
NEXT LEVEL

1-
TOTAL!

ES...

...hat Appetit auf...
beide

DISTRIBUTED BY

Acclaim

BODY HARVEST ©1998 Gremlin Interactive, Plc. All rights reserved. Developed by DMA Design, Ltd. Distributed by Acclaim Entertainment GmbH. All rights reserved.

steckt liegt und durch eine bestimmte Befehlsfolge (⇒ Cheat) aktiviert wird. War erstmals im ⇒ Atari 2600-Spiel *Adventure* zu finden. Existiert auch in Profi-Programmen wie Windows oder QuarkXPress.

ECTS. Abkürzung für European Computer Trade Show. Eine der bedeutendsten Messen für Video- und Computerspiele sowie Zubehör. Findet alljährlich im Herbst in London statt. Das europäische Gegenstück zur ⇒ E'.

Ego-Shooter. Untergruppe des ⇒ Shooter-Genres. Bezeichnet einen Shooter, in dem der Spieler alles aus der Sicht der Figur wahrnimmt (*Turok – Dinosaur Hunter*).

Eidos Plc. Verwaltet ⇒ Eidos Interactive, ⇒ Eidos Technologies und ⇒ Glassworks.

Eidos Interactive. Hersteller von Video- und Computerspielen. Seit 1995 kaufte E. ⇒ Domark, ⇒ Simis, Big Red Software und ⇒ Centregold (⇒ Core Design und ⇒ US Gold). Kooperiert mit ⇒ Ion Storm, ⇒ Square, ⇒ Red Lemon und ⇒ Kronos. In Deutschland als Vertrieb in Hamburg tätig. Als E. I. Studios Entwickler-Team für ⇒ RPGs, Management- und Strategiespiele in USA und England. ⇒ Ian Livingstone.

Eidos Technologies. Tochterfirma von ⇒ Eidos Plc, gegr. 1990, die Software für Programmierer herstellt. Kümert sich um Verbesserung von Kompressionstechniken, CD-ROM-Video u. ä.

Electric Town. ⇒ Akihabara.

Electronic Arts (EA). Gegründet 1982, US-Spiele-Hersteller. Mit der Abteilung ⇒ EA Sports besonders im Bereich der Sportspiele erfolgreich, zuletzt mit dem Verkaufsschlager *Frankreich 98 – Die Fußball-WM*. Besitzt ⇒ Maxis.

ELSPA. In England ansässige Vereinigung von Videospielen-Entwicklern in Europa. Kurz für „European Leisure Software Publishers Association“.

Emulation. Modus, der einem Computer ermöglicht die Operationen eines anderen zu simulieren. (Ermöglicht z. B. das Spielen alter C64-Spiele auf einem modernen PC.) Hat zur Folge, dass Klassiker nicht immer neu für moderne Spielkonsolen geschrieben wurden, sondern nur ein Emulator entwickelt wurde. Alte Programmierfehler wurden dabei logischerweise auch nicht verändert ...

Engine. Engl. für Maschine, Motor. Grundlegendes Element eines Programms, enthält in Spielen z. B. die Informationen über den Bewegungsablauf, das Scrolling sowie die Grafikroutinen.

Enix Corporation. Japanische Mischfirma, 1975 als Eidansha-Boshu Service Center gegründet. Eidansha gründete 1982 die Tochterfirma Enix Corp., 1989 verschmolzen beide zu E. Stellt Video- und Computerspiele (*Dragon Quest*-Serie, *Terranigma* SNES), ⇒ Mangas („Shonen Gangan“), Spielzeug u. v. a. her. Unterhält auch eine Computerschule, die Enix Computer School (Digital Entertainment Academy).



Enix: Hersteller von Videospielen und Puppen.

Entertainment Alley. Abschnitt der US-Landstraße 101, die in Kalifornien von Redwood City bis Brisbane verläuft und die dichteste Ansammlung von Spielherstellern in der Welt besitzt. ⇒ 3DO Company, ⇒ Crystal Dynamics, ⇒ EA, Sega, Sony und viele andere sind hier vertreten.

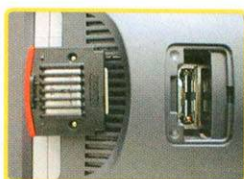
Environment-Map. Spiegelung einer erfundenen Umgebung auf einem (z. B. „metallischen“) Objekt. Dient der realistischen Raumgestaltung in 3-D-Spielen.

Epoch. Japanisches Softwarehaus und Spielzeughersteller. Stellt ⇒ Merchandise und Videospiele für ⇒ Doraemon her.

EPROM. Kurz für Erasable Programmable Read Only Memory. ⇒ ROM-Chip, der mit der erforderlichen Hardware überschrieben werden kann. Bei Nintendo werden E.s eingesetzt um Vorabversionen von Spielen von Zeitschriften (wie ⇒ Nintendo Fun Vision) und im ⇒ Mario Club bewerten zu lassen.

Eurocom. US-Entwickler-Team, arbeitet häufig für ⇒ GT Interactive.

Eutechnyx. Englisches Programmier-Team (*Micro Machines*, SNES).



Das Expansion Pak wird ins N64 eingesteckt.

Expansion Pak. Speichererweiterung von 4 MB für das N64. Ermöglicht eine hochauflösende Grafik (⇒ High-Res). Unterstützt bisher *Turok 2* und *Star Wars: Rogue Squadron*. Erleichtert es Programmieren die Fähigkeiten des N64 voll auszunutzen. ⇒ Jumper Pak-Entfernungshebel.

Extra-Leben. Kann im Spiel gefunden oder als Belohnung erkämpft werden. Bringt dem Spieler einen zusätzlichen Versuch. ⇒ Leben.

Extras. Z. B. Extra-Leben, Extra-Waffen: Dinge, die man im Spiel einsammeln kann. Bringen dem Spieler meist Vorteile. Auch: Goodies.

F

Factor 5. Deutsches Programmier-Team aus Köln. Gegründet 1987 von fünf Programmierern, Künstlern und Musikern. Entwickelte zunächst Spiele für Homecomputer. Bekannteste Nintendo-Spiele: *Super Turrican* (NES + SNES) und *Indiana Jones* (SNES). Firmensitz 1996 nach San Rafael (Kalifornien) verlegt.

Famicom. Japanischer Name für das NES. Gebildet aus *Family Computer*. Analog dazu entspricht das Super Famicom dem SNES.

Famicom Space World. Alter Name der ⇒ Nintendo Space World.

Farbpalette. Entweder die Menge der von einem System insgesamt darstellbaren oder die Menge der von einem System gleichzeitig darstellbaren Farben. In letzterem Fall spricht man eher von CLUT. Da allerdings neuere Konsolen (32 Bit, 64 Bit) Tausende von Farben gleichzeitig darstellen können, ist die Diskussion der F. heute nur noch bei PC-Anwendern (mit 256 Farben) verbreitet.

Fargo, Brian. Gründer und Geschäftsführer von ⇒ Interplay.

Farrell, Brian. Chef von ⇒ THQ (seit 1995).

Fatality. Spezieller, sehr variantenreicher ⇒ Move in ⇒ Kampfsportspielen. Bedeutet für den Gegner das endgültige Aus.

Feature. Englischer Ausdruck, im Spielebereich verwendet für Sonderoptionen (z. B. deutscher Text oder ⇒ Passwörter) oder Zubehör, das ein Spiel unterstützt (z. B. ⇒ Rumble Pak-kompatibel).

Field. Ein Bild auf dem Fernsehbildschirm wird in zwei Durchgängen gezeichnet. Zuerst die ungeraden Linien (1, 3, 5, ...), dann die geraden (⇒ Interlacing). Das nach einem Durchgang entstehende „halbe“ Bild nennt man F. Zwei F.s sind ein ⇒ Frame.

Filmumsetzung. Englisch: Movie Tie-in. Spiel, das nur aufgrund seiner Filmlizenz, nicht unbedingt wegen seiner Umsetzung attraktiv ist. Früher setzten Herausgeber stark auf die Zugkraft des Titels – heute (z. B. *Mission: Impossible*) ist auch die Qualität der Spiele wichtig.



Wer Filmumsetzungen macht, muss sich an viele Regeln halten. Der ⇒ Lizenz-Geber hat ein Mitspracherecht.

Final Fight-Clone. Untergruppe der ⇒ Side-Scrolling Games, benannt nach ⇒ Capcoms *Final Fight* (⇒ Arcade/SNES). Steuerung i.d.R. einfacher als bei herkömmlichen ⇒ Fighting Games, da es weniger Tastenkombinationen gibt.

Firaxis. Hersteller von Computerspielen, gegr. von ⇒ Sid Meier.

First Party. ⇒ 1st Party.

First Person-Perspektive. ⇒ 1st-Person-Perspektive.

Flug-Simulation. Englisch Flight Simulation. Simulation, die so realitätsgetreu wie möglich das Fliegen nachstellt. Kann auf einem Original-Flugzeug basieren (der Ultraleicht-Flieger aus *Pilotwings 64*) oder auf erfundenen (*Wing Commander*-Serie). Enthält oft alle technischen Originaldetails.

FMV. Kurz für „Full Motion Video“: Ermöglicht Videoszenen in Spielen. Durch die Einführung der CD als Speichermedium in Mode gekommen.

Fox Interactive/Fox Sports.

US-Software-Entwickler. Tochtergesellschaft von Fox Film Corp. Fox Interactive setzt Kino-Filme und TV-Serien (*Akte X – The Game*, PC) als Spiele für PC und Konsolen um. Fox Sports programmiert Sportspiele.

Frame. Besteht aus zwei ⇒ Fields (⇒ Interlacing) & ist ein komplettes „Bild“, das auf dem Fernsehbildschirm ausgegeben wird.

Frames Per Second. Maßeinheit für die Geschwindigkeit des Bildaufbaus. Je mehr ⇒ Frames aufgebaut werden, desto realistischer wirken die Bewegungen.

Funsoft. Software-Vertrieb, in ganz Europa tätig. 1992 Gründung als Holding für ⇒ Rushware und ⇒ Softgold. 1994 Zukauf von ⇒ ABC Spielspaß, ⇒ Art Department, ⇒ Greenwood).

Fun Vision Online. Internetseite der ⇒ Nintendo Fun Vision. Alle Infos und Neuigkeiten zu aktuellen Titeln und Spiele-Klassikern. Außerdem jede Menge Tipps. Schaut mal rein unter www.funvision.com.

Funny Shop. Seite in jedem ⇒ Nintendo Fun Vision-Heft, auf der bereits erschienene Ausgaben, ein ⇒ Tiptime-Index und ein Spiele-Index bestellt werden können.



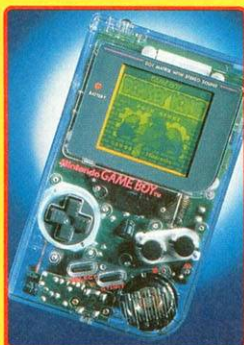
Vortex von ⇒ Argonaut nutzte den Super FX-Chip.

FX-Chip/FX-Chip 2. Auch: Super FX-Chip (2). Ermöglicht dem SNES 3-D-Grafik darzustellen. Eingesetzt z. B. in *Star Fox*/*Star Wing*, *Mario Kart* und *Mohawk & Head-Phone Jack*.

G

Game & Watch. Populäre Mini-Videospiele mit ⇒ LCD zum Mitnehmen, eine Art Vorreiter des Game Boy, mit je einem Spiel pro G&W. Seit 1980 (*Manhole & Fire*) erschienen regelmäßig neue Titel. Heute als Schlüsselanhänger wieder beliebt, auch als Sammlung auf Game Boy-Modulen zu haben (*G&W Gallery 1 + 2*).

Game Boy. Tragbares Spielesystem, von Nintendo am 21.4.1989 in Japan eingeführt. Herzstück ist ein 1 MHz-Prozessor. Spiele kommen auf ⇒ Cartridges. Ausgestattet mit monochromem ⇒ LCD-Bildschirm, der 16 Grau-Stufen bei 160 x 144 ⇒ Pixeln darstellen kann. Ist bis heute ein riesiger Erfolg, auch trotz technischer Weiterentwicklung anderer Handgeräte. Bis zu 4 G. lassen sich mit dem ⇒ Linkkabel verbinden. Später in verkleinerter Form als ⇒ Game Boy Pocket erschienen, jetzt auch mit Farbbildschirm (⇒ Game Boy Color) und mit Foto-Aufsatz (⇒ Game Boy Camera) erhältlich.



Game Boy Pocket im glasklaren Gehäuse.

Game Boy Camera. Digital-Kamera zum Aufstecken auf den Game Boy. Ideal um witzige Schnappschüsse zu machen. Können mit dem ⇒ Game Boy Printer ausgedruckt werden.



Ooooh! Gillian Anderson als Game Boy-Heldin!

Game Boy Color. Weiterentwicklung des Game Boy. Kann jetzt auf dem Bildschirm 56 Farben darstellen. Ist von der Größe dem Game Boy Pocket vergleichbar; auch „alte“ Game Boy-Spiele können darauf gespielt und sogar eingefärbt werden. In Deutschland in zwei Gehäuse-Varianten (lila & Clear Purple) erhältlich. 2 normale AA-Batterien (1,5 Volt) betreiben den G. bis zu 20 Stunden lang.



Fast jeder Spiele-Hersteller macht Color-Titel!

Game Boy Light. Nur in Japan erhältlich ⇒ Game Boy Pocket mit Hintergrund-Beleuchtung.

Game Boy Pocket. Zweite Generation des legendären Game Boy. Ist deutlich kleiner, nur noch etwa halb so schwer und handlicher als der Vorgänger, hat aber einen etwas größeren Bildschirm. Verbesserungen lagen vor allem im Bereich der Bildarstellung. Außerdem werden weniger und kleinere Batterien benötigt.

Game Boy Printer. Kleiner schwarz-weiß-Drucker. Dient dazu die Bilder der ⇒ Game Boy Camera auszu-drucken. Passendes Thermo-Papier ist auf der Rück-

seite beschichtet, so dass die Bilder auch aufgeklebt werden können.

Game Guide. 1) engl. für Spielführer. Hilft bei Problemen mit einem Spiel und beschreibt es. 2) Vier- bis zehnteitiger Spieleberater in der ⇒ Nintendo Fun Vision, der mit Karten und Komplett-Lösungen beliebter Spiele aufwartet.

Game Over. Englisch für „Das Spiel ist aus“. Gefürchtete Nachricht, die immer dann erscheint, wenn das letzte ⇒ Leben definitiv weg ist ...

SNES) und *Glücksrad* (SNES). Musste 1998 kurz vor dem Erscheinen von *Robotech: Crystal Dreams* (N64) Konkurs anmelden.

Ganon. Alias Ganondorf. Seit 1987 (*Legend of Zelda*, NES) Gegenspieler von ⇒ Link in den ⇒ *Zelda*-Abenteuern.

Garriot, Richard. Gründer von ⇒ Origin Systems und Erfinder der *Ultima*-⇒ RPG-Reihe. Jetzt Chef der Software-Entwicklung bei ⇒ Electronic Arts.

GB. ⇒ Game Boy.

Genki. Japanischer Spieleentwickler, der im Auftrag anderer Firmen tätig wird. Entwickelt hauptsächlich für ⇒ Imagineer, in Deutschland durch *Multi Racing Championship* und *Fighters Destiny* (beide N64) bekannt.

Genre. Bezeichnung für die Spielkategorie. Hängt meist vom ⇒ Gameplay ab, z. B. kämpfen = ⇒ Action, schießen = ⇒ Shooter, springen und laufen = ⇒ Jump'n'Run etc. Viele Spiele lassen sich einem G. zuordnen, manche sind jedoch Mischformen (⇒ Action-Adventure etc.).

Genre-Müdigkeit, auch Genre Fatigue. Akute Spiel-Unlust nach exzessivem Konsum eines bestimmten ⇒ Genres.

Gex. Videospiele-Held, kleiner grüner Gecko, Hauptberuf: Geheimagent. Neuer Held auf dem N64, entwickelt von ⇒ Crystal Dynamics. Kommt ursprünglich von der Spielkonsole ⇒ 3DO. Besticht durch Witz und Charme. Parodiert in *Gex - Enter the Gecko* zahlreiche Kinofilme.

Gilman, Louie. Gründer der Spieleschmiede ⇒ Spectrum Holobyte. War maßgeblich an der Entwicklung der Flugsimulator-Serie *Falcon* beteiligt.

Glass Ghost. ⇒ Kuju Entertainment.

Glassworks. Firma, die Computerticks für Film und Fernsehen (*Spice Girls*-Video) sowie Computerspiele herstellt. Gehört seit 1996 zu ⇒ Eidos Plc.

God Game. Sub-Genre der Strategiespiele; der Spieler übernimmt die „gottgleiche“ Gewalt über ein Volk oder eine Zivilisation (z. B. *Populous*, *Sim City*).

Goemon. 1) Japanischer Räuber, der Legende nach eine Art „Robin Hood“. 2) Videospiele-Held der ⇒ Konami-Serie um den

Mystical Ninja (NES, Game Boy, SNES, Nintendo 64).

Gold-Funny. Auszeichnung der ⇒ Nintendo Fun Vision für besonders gute Spiele. Entspricht dem Oscar in der Filmbranche.

Goodies. ⇒ Extras.

Grafik. Alles, was auf dem Bildschirm zu sehen und nicht Text ist. Spielt bei der Bewertung von Spielen eine bedeutende Rolle.

Grafik-Adventure. Besonders in den 80er Jahren populäres ⇒ Genre: (Text-)Adventure, das neben Texten auch viele Grafikelemente enthält.

Greenwood. Dt. Software-Entwickler. Tochterunternehmen von ⇒ Art Department. 1994 mit Art Department an ⇒ Funsoft verkauft.

Gremlin Interactive. 1984 gegründeter Spiele-Hersteller mit Sitz in England. Gehört zu den bedeutendsten in Europa. N64-Titel: *Body Harvest*. Übernahm 1997 das schottische Entwickler-Team ⇒ DMA-Design (*Lemmings*, *Spacestation Silicon Valley*).

GTE. US-Vertrieb von Computern und Videospielen, existiert nicht mehr.

GT Interactive. Software-Vertrieb. Gegr. 1992 durch den US-Videofilm-Distributor Good Times Inc. mit Hauptsitz in New York City (New York, USA). 1996 Übernahme von Warner Interactive. Kooperations-Verträge mit Kingsoft und Bertelsmann Distribution. Brachte u. a. folgende N64-Titel nach Deutschland: *Hexen 64*, *Wayne Gretzky Hockey '98*.

Guillemot International. Entwickler, Hersteller und Vertrieb von Multimedia-Hardware. 1984 Gründung durch die fünf Brüder Claude, Michel, Yves, Gérard und Christian Guillemot mit Hauptsitz in La Gacilly (Bretagne, Frankreich). 1995 Gründung der dt. Niederlassung in Düsseldorf.



H2O Entertainment. Kanadisches Unternehmen, arbeitet seit 1995 mit Nintendo zusammen. Veröffentlichte 1997 *Tetrisphere* (N64).

Hal. ⇒ 2nd-Party-Entwickler von Nintendo, Erfinder des ⇒ Kirby.

Hand-Held. Telespiel oder Videospielkonsole mit eige-

nem Bildschirm, das in der Hand gehalten wird, z. B. der Game Boy.

Hare, Peppy. Videospiele-Held: Hase aus der *Star Fox*-Crew um ⇒ Fox McCloud.

Hasbro Interactive. Software-Entwickler und Tochtergesellschaft des Spiele-Moguls Hasbro. Setzt z. B. beliebte Brettspiele für PC und Konsolen um. Bekannte Titel: *Frogger* (1999 auch N64), *Monopoly* (GB) und *Glover* (N64, PC).

Hawkins, Trip. Einer der Gründer von ⇒ Electronic Arts, nun Geschäftsführer von ⇒ 3DO Software.

HDTV. Neuer, hoch auflösender Fernsehstandard, der die aktuelle Auflösung mehr als verdoppelt. Verwendet anstelle des ⇒ analogen den ⇒ digitalen Transferstandard, könnte der TV-Standard der Zukunft sein.

Hi Tech. Amerikanischer Hersteller von Nintendo-Spielen (gegr. 1987), der für besonders schlechte Produkte bekannt war (*Beethoven*, *We are back*, SNES). Hat Konkurs angemeldet.

Hidden Level. Englisch für verstecktes ⇒ Level. Muss vom Spieler gefunden werden (etwa indem er durch die Wand geht). Manche H. können erst durch erfolgreiches Beenden anderer Level betreten werden.

High-Res. Steht für „High Resolution“ (hohe Auflösung). Bilder in H. zeichnen sich durch extreme Schärfe und Klarheit aus. ⇒ Expansion Pak.

High Score. Englischer Begriff für „hohes Spielergebnis“. Bezeichnet die höchste in einem Spiel erreichte Punktzahl. In der Regel bestehen H.-Listen aus drei, fünf oder zehn Positionen. Erreicht der Spieler ein gutes Ergebnis, kann er sich in die Liste eintragen.

High Voltage. US-Entwickler-Team, arbeitet für ⇒ Lego.

Hot-B USA. Amerikanischer Hersteller und Vertrieb von Videospielen.

Hotline. 1) Service von Spiele-Herstellern und -Vertrieben. Eingerichtete Telefonnummer, unter der verzweifelte Spieler Hilfe bekommen, wenn sie in einem ⇒ Level feststecken. (Siehe Seite 98.)

2) Spielerhilfe der ⇒ Nintendo Fun Vision. Jeden Donnerstag zwischen 15 und 18 Uhr unter 069 / 500 80 70 zu erreichen.

Hudson Soft. Japanisches Softwarehaus. Entwickler der ⇒ *Bomberman*-Spiele für Nintendo-Konsolen bis hin zum N64.

Hülsbeck, Chris. Bekanntester deutscher Videospiel-Komponist (z. B. ⇒ *Super Turrican*, SNES).

Human Creative School. Programmierschule von ⇒ Human Entertainment, gegr. 1990. Schüler mit Japanisch-Kenntnissen lernen in einem Tokioter Vorort in zwei oder drei Jahren die Grundlagen der Spieleprogrammierung, Konzeption und Musik.

Human Entertainment. Japanischer Hersteller von Video-, ⇒ Arcade- und Computerspielen, gegr. 1983 (*F1 Pole Position*, N64). Verwaltet Unterhaltungsparks und besitzt eine eigene Programmierschule, ⇒ Human Creative School (HCS).

I

I3D Engine. Entwicklungssystem von ⇒ Infogrames, das zehn Charaktere und 10.000 ⇒ Polygone gleichzeitig berechnen kann.

Ich-Perspektive. ⇒ 1st Person.

Icon. Abstrakte grafische Version eines Objektes (Extra-Leben, Waffenenergie etc.). In der Regel muss die Spielfigur das I. berühren oder einsammeln um dessen Vorteile nutzen zu können.

id-Software. Amerikanische Software-Schmiede, gegr. 1992. Wurde enorm bekannt durch indizierte ⇒ Ego-Shooter. ⇒ John Romero.

Iguana. US-Entwickler-Team, (*Aero the AcroBat*, SNES) früher eigenständig, gehört inzwischen zu den ⇒ Acclaim-Studios und sichert dem Mutterkonzern ⇒ Acclaim mit Spielen wie *Turok* große Erfolge.

Itoi, Shigesato. Entwickler bei Nintendo, Erfinder der in Japan beliebten *Mother*-Abenteuer-Serie (SNES, NES, bald N64).

Iida, Kazutoshi. Bekannter japanischer Programmierer, arbeitet für ⇒ Marigul.

ILM. Abkürzung für Industrial Light and Magic. Firma für Spezial-Effekte (SFX), im Besitz des Entertainment-Gurus ⇒ George Lucas. Krei-

ert die besten Spezial-Effekte in der Branche, verantwortlich für die Dinosaurier in „Jurassic Park“.

Imagineer. Japanischer Hersteller und Vertrieb von Video- und Computerspielen, gegr. 1986. Vertrieb des ⇒ *God Game Populous* in Japan, entwickelt Zubehör für Nintendo-Systeme und vermarktet Videospiele über ⇒ Infogrames und ⇒ Konami in Europa (*Fighters Destiny*, *Holy Magic Century*, N64). Kooperiert eng mit ⇒ Genki.



Importe: Nur für Leute, die Japanisch verstehen ...

Import-Spiel. Begriff für ein Spiel, das (etwa von einem Händler) im Ausland gekauft wurde. Meist dann, wenn das Spiel in Deutschland nicht auf den Markt kommt oder nicht kommen darf.

Indizierung. Verbot des Verkaufs von Spielen an Jugendliche und der Werbung dafür. Ausgesprochen von der ⇒ BPjS wegen zu hoher Gewalttätigkeit oder pornographischer Darstellungen.

Infocom. Software-Pionier in den 80er Jahre, der vor allem ⇒ Text-Adventures entwickelte (*Zork*-Serie). Wurde 1988 von ⇒ Activision übernommen.

Infogrames. Französischer Spiele-Hersteller und -Vertrieb. Gegründet 1983 von Christophe Sapet und Bruno Bonnell. Kaufte 1996 ⇒ Ocean, 1997 ⇒ Philips Media. Entwickelt Spiele für alle Systeme. Firmensitz ist in Frankreich nahe Lyon. Erfolge mit *Asterix* (Game Boy, SNES) und *V-Rally* (N64, GB, Playstation).

Interactive Movie. Computer- oder Videospiel, das Elemente von Kinofilmen soweit ins Spiel einbaut, dass der Spieler denkt, in die Handlung eines „Films“ eingreifen zu können (⇒ FMV).

Interface. Oberbegriff für die Teile der Software, die dem Spieler zur Kommunikation mit der Software dienen (etwa Auswahl-Menüs o.ä.). Nehmen diese ⇒ Menüs überhand, spricht man von einem schlechten I.

Interlacing. Methode zum Aufbau eines Fernsehbilds. Es werden erst die ungera-

den (also 1, 3, 5, etc.) und dann die geraden Linien des Bilds aufgebaut, so dass ein komplettes Bild (⇒ Frame) erst nach zwei Durchgängen (⇒ Fields) entsteht. Üblich sind 30 Bilder, also 60 Fields pro Sekunde. Computerbildschirme arbeiten in der Regel nicht mit Interlacing (wie ⇒ Arcade-Spiele auch), dadurch erscheint ihr Bild meist klarer (höhere Bildauflösung trägt ebenfalls dazu bei).

Interplay. Gegründet 1983 als Software-Hersteller (*Lost Vikings*, SNES, *ClayFighters 63 1/3*, N64). Namhafter amerikanischer Spiele-Entwickler und -Vertrieb. Arbeitet in Deutschland mit ⇒ Acclaim zusammen.

Intro. Auch Intro-Sequenz. In der Regel eine in die Hintergrundgeschichte einführende (engl. to introduce = einführen, vorstellen) Filmsequenz, die zu Beginn des Spiels abgespielt wird.

Ion Storm. US-Entwickler-Team für Computer- und Videospiele. ⇒ J. Romero.

Irem. Japanischer Hersteller von Video- und ⇒ Arcade-Spielen.

Ishihara, Tsunekazu. Chef der Firma ⇒ Creatures, die die ⇒ *Pocket Monsters*-Spiele programmiert.



3-D-isometrisches Abenteuer mit Sylvester und Tweety.

Isometrisch. 3-D-Ansicht. Der Betrachter befindet sich schräg über dem Objekt. Eingesetzt z. B. in *Ottifanten* (GB).

J

Jaleco. Japanischer Hersteller von Video- und Arcade-Spielen.

Japan System Supply. Japanischer Hersteller von Videospielen (*Chameleon Twist*, N64).

Japanisch für Anfänger. Beliebte Rubrik der ⇒ Nintendo Fun Vision (NFV). Gibt Informationen über Sprache, Kultur und Trends in Japan. Erscheint seit der zweiten NFV.

Jarvis, Eugene. Spiele-Designer bei ⇒ Williams, vorher bei ⇒ Atari. Bekannt vor allem für *Defender*, *Robotron* und *Cruisin'* USA.

Joypad. Eingabegerät mit ähnlicher Wirkungsweise wie ein ⇒ Joystick. Benutzt statt des Sticks ein Pad (meist D-Pad genannt), in der Regel ein Kreuz im Kreis; das Kreuz allein ist ein Nintendo-Patent. Bedienung des bei Videospielen sehr populären Pads erfolgt über den Daumen.

Joystick. Eingabegerät (erfunden von ⇒ Atari), bestehend aus einem Stick, einer Grundeinheit und mindestens einem Knopf. Bewegungen des Sticks werden meist in Bewegungen der Figur umgesetzt, Drücken der Knöpfe löst andere Aktionen aus (etwa Schießen, Schlagen etc.).

Jumper Pak (-Entfernungshebel). Das Jumper Pak ist der Platzhalter für das ⇒ Expansion Pak. Mit dem Entfernungshebel kann es aus dem Fach unter der Memory Expansion-Klappe beim N64 entfernt werden.

Jump'n'Run. Englisch für Springen und Laufen. Begriff für ein ⇒ Genre. Zeichnet sich dadurch aus, dass der Spieler seine Figur über Hindernisse steuern muss. Der Schwerpunkt von J. liegt auf Geschicklichkeit.

JVC. International tätiger Mischkonzern, in England Vertrieb von Video- und Computerspielen. War auf dem SNES-Markt aktiv, hat aber bislang kein N64-Produkt vermarktet.

K

Kampfsportspiel. Auch Fighting Game oder Prügel-spiel genannt. Spiel, in dem es um Zweikämpfe mit virtuellen Figuren geht, die entweder von Spielern oder vom Computer gelenkt werden. Kämpfen mit der blanken Faust oder mit Waffen und übernatürlichen Kräften wie Feuerbällen etc.

Kasanoff, Larry. Produzent der zwei „Mortal Kombat“-Kinofilme (ein dritter erscheint 1999). Produziert derzeit einen „Duke Nukem“-Film und die Umsetzung der nordischen „Beowulf“-Sage.

Kemco. Japanisches Softwarehaus, entwickelt für

alle Nintendo-Systeme (*Top Gear Rally*, N64).

Kirby. Videospiel-Figur: Kleiner Vogel, Star zahlreicher Nintendo-Spiele (NES, Game Boy, SNES). Entwickelt von ⇒ Hal.

Klassiker. ⇒ Classic.

Koei. Japanischer Hersteller von Video- und Computerspielen, bekannt für historische Simulationen.

Komprimieren. Computer-Begriff für das Verringern des Datenvolumens. Die gleiche Informationsmenge benötigt danach weniger Speicherplatz.

Konami. Bedeutender japanischer Spielehersteller (gegr. 1969) mit Hauptsitz in Tokio. Vor allem bekannt durch Sportspiele der „XXL Series“ wie *International Superstar Soccer*. Unterhält eine Programmierer-Schule und Programmierer-Teams in Japan und USA. In Europa als Vertrieb von Video- und Computerspielen tätig (in Deutschland für ⇒ Imagineer, ⇒ Titus, ⇒ THQ).



Dracula: In Konamis Castlevania-Saga der Bösewicht.

Konsole. Computersystem, das nur zur Verwendung von Videospielen entwickelt wurde und über beschränkte Eingabemöglichkeiten, aber gute Grafikausgabe verfügt.

Konvertierung. ⇒ Conversion.

Kopierschutz. Englisch „Copy Protection“. Spezieller ⇒ Code oder ähnliche Maßnahme, die unerlaubtes Vervielfältigen von Spielen verhindern soll. Manchmal (bei PCs) bedarf es eines Passworts um das Spiel zu spielen (steht meist im Handbuch). Bei Nintendo-Spielen nicht anzutreffen, da ⇒ Cartridges größeren Schutz vor ⇒ Raubkopien bieten.

Krisalis. Englischer Hersteller von Video- und Computerspielen (gegr. 1987 als Teque House). Hat eine

N64-Lizenz, bekannt für *Soccer Kid* (SNES).

Kronos Digital Entertainment. US-Entwicklerfirma, benannt nach dem jüngsten Titanen, Kronos. Erklärtes Ziel: keinen „Kinder-Müll“ zu programmieren, sondern Erwachsenen-Software. Bisher einziges Spiel: *Dark Rift* (N64).

Kuju Entertainment. Englisches Entwickler-Team (gegr. 1988 als Simis), das 1995 von Eidos übernommen wurde. Seit 1998 wieder unabhängig, seit September 98 K. genannt, bislang keine N64-Titel. K. unterhält die Label Simis und Glass Ghost.

Kyoto. Ehemalige Kaiserstadt in der Mitte von Japan. Hauptsitz von Nintendo Co., Ltd. (NCL) und Japan System Supply.

L

Ladezeiten. Zeitdauer, die der Informationstransfer von einem Speichermedium (wie CD) zum RAM dauert.

Laguna. Dt. Vertrieb von Videospielen, Schwesterfirma der Bomico. Gegr. von Adi Boiko. Wurde an Philips Media verkauft, danach an Infogrames.

Lara Croft. Videospiele-Heldin der *Tomb Raider*-Spiele, erschaffen von Core Design. N64-Umsetzung war geplant, doch Sony erwarb bis ins Jahr 2000 die Lizenz. Dass L. danach auf einem Nintendo-Modul verewigt wird, bleibt nur zu hoffen.

Laser Beam. Beam Software.

LCD. Kurz für Liquid Crystal Display (Flüssig-Kristall-Bildschirm). Wird z. B. bei Hand-Held-Telespielen und Uhren benutzt.

Learning Company, The. TLC.

Leben. (= engl. Lives) Anzahl der Versuche, die ein Spieler hat um bis zum Ziel zu kommen. Verringern sich durch grobe Fehler oder verlorene Kämpfe. Sind alle L. weg, ist das Spiel meist beendet. Fast immer gibt es jedoch die Möglichkeit Extra-L. zu bekommen.

Left Field Production. US-Videospiel-Entwickler (*Kobe Bryant in NBA Courtside*, N64), enge Bindung zu NOA.

Lego. Dänischer Hersteller der Lego-Bauklötze, bereitet über eine Computerspiele-Tochter (Lego Media) das N64-Spiel *Lego Racers* vor. (⇒ High Voltage programmiert das Spiel.)

Level. Teil eines Spiels. I.d.R. abgeschlossene Einheit, innerhalb derer bestimmte Aufgaben zu erfüllen sind um das nächste L. zu erreichen. Mehrere L. ergeben zusammen eine Welt.

Lichtpistole. Light Gun.

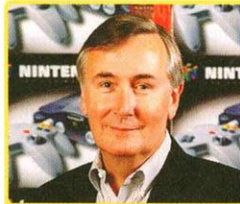
Lieberman, Joseph. Senator, Befürworter für die Einführung einer Art Bundesprüfstelle in den USA.

Light Boy. Aufsatz für den Game Boy mit Licht und Lupe. Wird einfach aufgesteckt, braucht eigene Stromversorgung (Batterien). Dient der besseren Sicht des Spielgeschehens.

Light Gun. Eingabegerät für Video- und Computerspiele in Form einer Pistole o. ä. (z. B. ⇒ Superscope). Errechnet sich die genaue Position des Pixels auf dem Bildschirm, auf den es gerichtet ist.

Linear. Begriff, der meist bei Adventures oder RPGs zur Anwendung kommt. Das Spiel muss in einer Linie, also mit einer bestimmten Handlungsabfolge gelöst werden (ähnlich dem Lesen eines Buches). Abweichungen von dieser Linie sind nicht möglich, dem Spieler bleibt wenig freier Handlungsspielraum. Gegenteil: Non-linear.

Lincoln, Howard. Seit 1985 Vorsitzender von Nintendo of America (NOA). Führt zusammen mit Minoru Arakawa erfolgreich das NES in den USA ein.



Howard Lincoln.

Link. Videospiel-Figur. Tauchte 1987 zum ersten Mal in *Legend of Zelda* auf dem NES auf. Weltweit bekannter Held im grünen Anzug und mit Schwert, untrennbar mit den *Zelda*-Abenteuern verbunden. Immer im Kampf gegen den Bösewicht Ganon und unterwegs die Prinzessin Zelda zu retten.



Legend of Zelda-Spiele: Im neuen Spiel trifft ihr den Held Link als Kind.

Link-Kabel. Schafft eine Verbindung zwischen zwei Geräten um gegeneinander zu spielen. Bekannt vom Game Boy. Beide Spieler benötigen je eine Konsole, je ein Spiel und das L.

Livingstone, Ian. Autor (zusammen mit Steve Jackson) der „Fighting Fantasy“-Bücher, Mitbegründer des Games Workshop. Brachte das Brett-RPG „Dungeons & Dragons“ nach Europa. Ab 1994 bei Domark, später Eidos-Geschäftsführer.

Lizenz. Besonders in Sportspielen häufig anzutreffen. Erlaubt den Entwicklern original Namen, Trikots etc. einzusetzen und so den Reiz des Spiels zu erhöhen. Auch Filmumsetzungen sind l.gebunden. L. sind in der Regel eine kostspielige aber lukrative Angelegenheit für Spiele-Hersteller.

Load Management. Wird bei der N64-Programmierung eingesetzt und verhindert, dass Objekte (z. B. Berge) auf dem Bildschirm so plötzlich auftauchen, als wären sie eben erst entstanden (Pop-Up-Effekt).



Der Berg taucht langsam auf: Load Management.

Lobotomy. US-Programmierer-Team für Video- und Computerspiele, tätig für Crave Entertainment.

Looney Tunes. Cartoon-Serie der Warner Bros. Studios. Erster Auftritt 1930. Schweinchen Dick (Porky Pig) war 1935 der erste bekannte Charakter. L. T.-

„Chef“ Bugs Bunny erblickte 1938 das Licht der Leinwand. Weitere bekannte Stars: Sylvester, Tweety, Speedy Gonzales, der Tasmanische Teufel (Tasmanian Devil), Road Runner etc.

Low-Res. Steht für Low Resolution (niedrige Auflösung). Bilder in L. sind meist verwaschen und unscharf, nehmen aber wenig Speicherplatz in Anspruch.

L-Taste. Taste an der linken Rückseite des N64-Controllers. Wird in Spielen vor allem für Tastenkombinationen zum Ausführen von Tricks (etwa beim Snowboarden) benutzt.

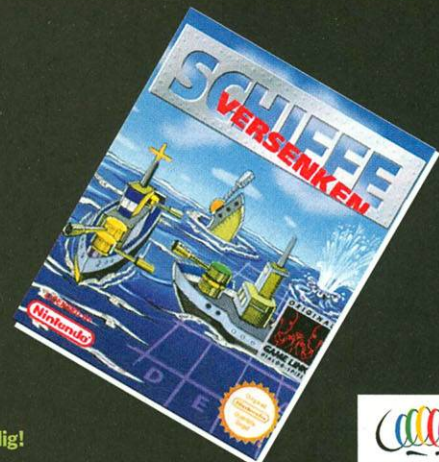


Lucas' größter Erfolg: „Krieg der Sterne“!

Lucas, George. Regisseur, Drehbuchautor, Produzent, Begründer des „Krieg der Sterne“-Kults. Gründer von LucasArts und ILM.

LucasArts. Einer der bekanntesten US-Hersteller von Video- und Computerspielen (gegr. 1982). Bestandteil des Multimedia-Imperiums von George Lucas. Bekannt für Adventures und die *Star Wars*-Spiele: *Shadows of the Empire*, *Star Wars: Rogue Squadron* (beide N64).

Luigi. Videospiele-Held, hauptberuflich Pizzabäcker: Tauchte erstmals 1983 im Arcade-Spiel *Mario Bros.* auf, seitdem regelmäßige Gastspiele auf allen Nintendo-Konsolen. Allgemein bekannt als zweiter Spieler in den *Mario*-Abenteuern.



Gleich drei verschiedene Spielmodi -
da wird es keinem so schnell langweilig!
Ob Du gegen Deinen Game Boy
oder gegen einen Freund spielst, ist dabei egal.



Nintendo
GAME BOY™

Lylat Wars (N64). Dt. Titel von *Star Fox/Star Wing* (N64).

M

Majesco Sales, Inc. US-Vertrieb von Videospielen.

Major A. Japanisches Programmierer-Team (*International Superstar Soccer*, N64), das hauptsächlich für Konami tätig ist.

Makuhari. Stadt in der Präfektur Chiba, ca. 1/2 Stunde mit der S-Bahn von Tokio entfernt. Bekannt für sein großes Messezentrum, in dem die Nintendo Space World und die Tokyo Game Show stattfinden.

Manga. Japanische Comics, werden meist von hinten nach vorne gelesen.

Marigul Management Inc. Von Recruit und NCL gegründete japanische Firma, die kleineren Entwicklern helfen soll ihre Ideen auf dem N64 umzusetzen. Entwickelt derzeit ca. zehn N64-Projekte, u. a. *Kyojin no Doshin* (mit Param).

Mario. Videospiele-Held: Klempner mit italienischer Abstammung, stammt aus Brooklyn. Erster Auftritt 1981 im Arcade-Spiel *Donkey Kong*. Jagte dort einen Affen ... Hauptbeschäftigung: wehrlose Prinzessinnen aus den Klauen von Bösewichten befreien. Versuchte sich später auch an Autorennen (*Mario Kart 64*, N64) und als Kinoheld. M.-Spiele gibt es auf jeder Nintendo-Konsole.



Mario Kart 64.

Mario Club. Abteilung von Nintendo of America, in der alle neuen Videospiele getestet werden, ob sie ein Qualitätssiegel bekommen. Ähnliche Abteilungen haben NCL und NOE. Der M. ist kein Club, in den Nintendo-Fans eintreten können – außer, sie gründen ihren eigenen ...

Mattepainting. Verwendet bei Filmen und Computerspielen: Eine Umgebung (z. B. ein fremder Planet) wird

gezeichnet und dann in den Film/das Spiel einkopiert → Blue Screen.

Maxis. Hersteller von *Sim City* und anderen Sim-Produkten, aufgekauft von → Electronic Arts.

Maze Game. Spiel, das den Spieler durch ein Wirrwar von Gängen jagt. Klassisches Beispiel ist → *Pac Man* von Namco.

McCloud, Fox. Videospiele-Held, Retter des Sternreiches von Lylat. Erster Auftritt in → *Argonauts Star Fox/Star Wing* (SNES).

McGovern, Fergus. Gründer des → Acclaim Studios → Probe Software.

McO'River Inc. US-Vertrieb von Videospielen (*Aero Fighters Assault*, *F-1 World Grand Prix*, N64).

Megabyte. Abgekürzt MB: Maßeinheit für die Speicherkapazität, besteht aus 1 Million Bytes.



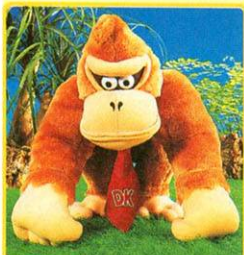
Einer von Capcoms zahlreichen Stars: Mega Man.

Mega Man. Seit 1987 (in Japan, 1990 in Deutschland) aktiver Videospiele-Held von → Capcom. Gab acht Gastspiele auf dem Game Boy, NES und SNES. In Japan Rockman genannt.

Meier, Sid. Berühmter Spieleentwickler (*Civilisation*, SNES, *Pirates!*, NES). Mitgründer von → MicroProse (1982) und → Firaxis.

Menü. Liste von Möglichkeiten, unter denen ein Spieler wählen kann (z. B. Einstellung der Spielsprache etc.).

Merchandise. → Lizenziertes Zubehör (Puppen, Stifte, etc.) zu beliebten Charakteren (z. B. Super → Mario).



Merchandising-Artikel (hier die Donkey Kong-Puppe), sind sehr beliebt.

MFLOPS. Abkürzung für Millions of Floating Point Operations per Second. Maßeinheit, die die Rechenleistung des Prozessors angibt.

MHz. Abkürzung für Megahertz. Maßeinheit der Frequenz, steht für eine Million Arbeitsgänge pro Sekunde. Wird zur Geschwindigkeitsbestimmung bei Computern gebraucht. Je mehr MHz, desto schneller der Rechner.

MicroProse. US-Spielehersteller, gegr. 1982 von → Sid Meier und Wild Bill Stealey. Ursprünglich ein → Dream Team-Mitglied, brachte aber bis heute kein N64-Spiel heraus (*Top Gun* war angekündigt). 1998 von → Hasbro Interactive aufgekauft.

MIDI. Abkürzung für Musical Instrument Digital Interface. Standard, der es elektronischen Musikinstrumenten ermöglicht untereinander zu kommunizieren. Musik kann im M.-Format gespeichert werden, was geringeren Speicherbedarf bedeutet, weil statt der Musik nur Informationen gespeichert werden.

Midway. US-Hersteller von Video-, Computer- und → Arcade-Spielen. Besitzt → Atari Games. Bekannt geworden unter anderem durch → *Pac Man* (Arcade), *NBA Jam* und *Cruis'n USA* (beide Arcade & N64).

Mindscape. 1980 in Novato, Kalifornien (USA) gegründet. International erfolgreiche Software-Firma mit Spielen und Lernprogrammen, bis 1994 als Software Toolworks bekannt. Gehört zu den führenden Software-Unternehmen weltweit. Erfolge waren *Mario is Missing* und *Captain America* (beide SNES). Gehört heute zu → TLC. In Deutschland als Vertrieb tätig.

Mip-Mapping. Die → Textur eines Objektes wird in verschiedenen Auflösungen vom Programmierer gespeichert. Je nach „Entfernung“ des Spielers zum Objekt wird die passende Textur dargestellt. Der Vorgang spart Rechenzeit.

MIPS. Abkürzung für Millions of Instructions Per Second. Maßeinheit für die Leistung von Prozessoren.

Mitsui. Japanische Handelsfirma, gegründet bereits 1673 als Textilbetrieb in Tokio. M. & Co. Deutschland GmbH mit Sitz in Hamburg wurde 1899 gegründet. Dt. Hauptsitz heute in Düsseldorf. Arbeitet weltweit als

Vertrieb von Gütern (vom Auto bis zum Wein), u. a. auch als Spielevertrieb. Zuständig z. B. für *Twisted Edge Snowboarding* (N64).

Miyamoto, Shigeru. Chef und Ober-Guru der japanischen Nintendo-Entwicklungsabteilung (→ R&D). Studierte 5 Jahre, machte den Ab-



Shigeru Miyamoto.

schluss in Industrie-Design und zog dann zwei Jahre mit einer Gitarre durch die Welt. Wurde dann 1977 vom Nintendo-Boss → Yamauchi aus Freundschaft zu M.s Vater eingestellt. Entwickelte bei Nintendo Spiele-Hits wie → *Donkey Kong*, die → Mario-Serie und die → *Zelda*-Abenteuer. Verheiratet, 2 Töchter.

Mode 7. Grafik-Modus auf dem SNES, der besondere 3-D-Effekte ermöglicht (*Mario Kart*, *Star Fox*). Super → FX/FX-Chip 2.



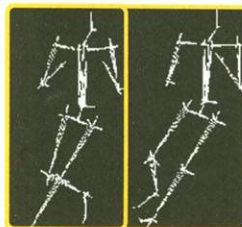
Der Felsbrocken hinter Indiana Jones wurde von → Factor 5 im Mode 7 programmiert.

Modul. Speichermedium für Konsolenspiele. Hartplastische mit genauen Abmessungen des Konsolen-Modulschachtes. Innen befindet sich eine Platine mit → ROMs, auf denen Daten gespeichert sind, die das Gerät zur Wiedergabe des Spiels benötigt.

Modul-interner Speicher. Ermöglicht das Speichern von → High-Scores, Spieleinstellungen und oft Spielständen auf dem → Modul selbst. → Controller-Pak.

Mono. → Audiosignale, die nur auf einem Kanal ausgestrahlt werden. Verhindert die Ortung von links oder rechts. Beide Lautsprecher werden zwar benutzt, strahlen aber dasselbe aus. Gegenstück zu → Stereo.

Motion Capturing. Methode um realistische Bewegungen auf grafisch animierte Figuren übertragen zu kön-



Der erste Schritt auf dem Bildschirm, wenn das Motion Capturing fertig ist: Strichmännchen.

nen. Eine Person wird mit Lichtpunkten oder elektromagnetischen Sensoren ausgestattet. Alle ihre Bewegungen werden aufgezeichnet. So entsteht ein Modell, ähnlich einem Strichmännchen. Anhand dieser Daten können die Bewegungen von Charakteren dann ausgesprochen realistisch nachgeahmt werden. (→ Nichimen Graphics)

Moves. Englisch für Bewegungen. Alle Bewegungen, die ein Charakter innerhalb eines Spiels ausführen kann. In älteren Spielen waren oft nur wenige M. möglich, vor allem neuere → Kampfsport-Spiele haben bis zu hundert verschiedene. Oft existieren auch versteckte M., die vom Spieler herausgefunden werden müssen.

Movie Tie-in. → Filmumsetzung.

Multiplayer-Modus. Möglichkeit mit mehreren Spielern gleichzeitig auf einer Konsole und einem Bildschirm zu spielen. Erste Nintendo-Systeme (NES/SNES) hatten Adapter um statt der üblichen zwei vier → Joypads anzuschließen. Das N64 hat von vornherein vier dieser Anschlüsse. → Link-Kabel.

Mystical Ninja. → Goemon.

N

N64. → Nintendo 64.

Nakamura, Masaya. Gründer von → Namco.

Namco. Japanischer Video-, Arcade- und Computerspiel-Entwickler. Einer der ersten NES-Lizenznehmer, Erfinder des → *Pac Man*, weltweit führender Hersteller von → Arcade-Spielen. Nur eine Entwicklung für N64 (Baseball-Titel) aufgrund eines Streits zwischen N.-Geschäftsführer Masaya Nakamura und → Hiroshi Yamauchi (Nintendo).

Natsume. Japanischer Hersteller und US-Vertrieb von

Video- und Computerspielen. Brachte das Bauern-Spiel *Harvest Moon* (SNES/ Game Boy Color) über Nintendo nach Europa.

NCL. ⇒ Nintendo Co., Ltd (Japan).

Neon Software. Dt. Programmierer-Team (Darmstadt), das für ⇒ Infogrames *Tabaluga* (GB) entwickelt.

NES. Weltweit erfolgreiche 8 Bit-Video-Spiele-Konsole von Nintendo. Seit 1987 in Deutschland. Technische Daten: 8 Bit Hauptspeicher mit 1,79 MHz, 2 kBit RAM, 2 kBit Video-RAM, ⇒ Farbpalette mit 52 Farben, 16 Farben gleichzeitig darstellbar, 256 x 240 Pixel maximale Auflösung.

New World Computing. Entwickler-Team der ⇒ 3DO Company, berühmt für die *Might & Magic*-Spiele (auch SNES). 1984 gegründet, bislang ohne N64-Projekt.

Next Generation. Englisch für „Nächste Generation“: Bezeichnet die jeweils modernste Generation der Videospiel-Konsolen.

NFV. ⇒ Nintendo Fun Vision.

Nichibutsu. Japanisches Softwarehaus, gegr. 1970. Plant N64-Spiele.

Nichimen Graphics. Jap. Entwickler von Programmierer-Software. Bekannt geworden durch Programme zur 3-D-Programmierung, vor allem *N•World*. Vereinfachte die Spiele-Programmierung durch die Verbindung von ⇒ Motion Capturing, ⇒ Texture Mapping und ⇒ Rendering. Wurde erstmals in großem Rahmen bei der Entwicklung von *Super Mario 64* eingesetzt.



Nichimen Graphics sorgt dafür, dass Mario vor den Geistern und dem Auge fliehen kann.

Nintendo 64 (N64). Flaggschiff der Nintendo-Produktpalette, Spielkonsole mit 64-Bit-Technologie. Hauptspeicher ist erweiterbar (⇒ Expansion Pak). Bietet vier Controller-Anschlüsse für Multiplayer-Sessions. Im Mai '94 als Project Reality angekündigt; einziges der ⇒ Next Generation-Systeme, das auf Modul-Basis arbeitet, nicht mit CD-ROMs. Später wurde der Name



Das Nintendo 64, die derzeit leistungsfähigste Spielkonsole der Welt.

der Konsole in Ultra 64 geändert, im Februar 1996 in N64. Das erste Spiel war *Super Mario 64* von Shigeru ⇒ Miyamoto. Es setzte neue Maßstäbe, auch die anderen Premiere-Titel (*Wave Race 64* und *Pilotwings 64*) festigten seine Popularität.

Nintendo Co., Ltd (NCL). Sitz in Kyoto/Japan. 1889 von Fusajiro Yamauchi als Spielkartenfabrik gegründet. Seit 1963 neben der Herstellung von Spielkarten auch Fabrikation anderer Spielwaren. 1981 Riesenerfolg mit dem ⇒ Coin-Op-Spiel ⇒ *Donkey Kong*. War dann u. a. als Spielentwickler für ⇒ Atari tätig. Endgültiger Durchbruch auf dem Videospiele-Markt 1987 mit dem eigenen Nintendo Entertainment System (NES). Unter dem dritten Besitzer ⇒ Hiroshi Yamauchi eines der größten japanischen Unternehmen auf dem Videospiele-Sektor. Entwickler des NES, des SNES, des Game Boy und des Nintendo 64.



Vier populäre Nintendo-Helden auf einen Blick: ⇒ Link, ⇒ Kirby, ⇒ Mario und ⇒ Yoshi.

Nintendo Entertainment System. ⇒ NES.

Nintendo Fun Vision. Einziges deutsches Videospiel-Magazin mit offizieller Nintendo-⇒ Lizenz. Aktuell, kompetent, informativ – einfach klasse! Erste Ausgabe erschien im November 1993. Bis heute eines der besten und erfolgreichsten Videospiel-Magazine auf dem Markt. PS: Habt ihr schon ein Abo?

Nintendo of America. Kurz: NOA. Gegründet 1980 von ⇒ Minoru Arakawa. Fir-

mensitz in Redmond, Washington (USA). Dient dem Mutterkonzern ⇒ NCL als Schaltzentrale für die gesamte westliche Welt.

Nintendo of Europe. Kurz NOE: Verantwortlich für die Nintendo-Belange in Europa. Sitzt im bayerischen Großostheim (nahe Frankfurt/Main).

Nintendo Online. Nintendo-Hompage im Internet. Bietet unter der Adresse www.nintendo.de Informationen zu aktuellen, kommenden und auch älteren Spielen aller Nintendo-Systeme.

Nintendo Space World. Wichtigste Nintendo-Messe in Japan, wird von NCL selbst veranstaltet. Findet auf dem Gelände der ⇒ Makuhari-Messe statt.

NOA. ⇒ Nintendo of America.

NOE. ⇒ Nintendo of Europe.

Novalogic. US-Entwicklerfirma (*Comanche*, SNES), meist für PC-Flugsimulatoren.

NPC. Abkürzung für None Player Character („kein Spieler-Charakter“). Eine vom Computer gesteuerte Figur. N.s erscheinen hauptsächlich in ⇒ RPGs und helfen dem Spieler bei der Lösung oder schließen sich seiner Abenteurer-Gruppe an.



Helft dem NPC, der gerade gefressen wird!

NTSC. Amerikanisches Bildsignal, Gegenstück zum europäischen ⇒ PAL. Auf deutschen PAL-Geräten erscheint beim Abspielen von

NTSC-Filmen oder Videospielen nur ein schwarz-weißes, streifiges Bild.

O

Ocean. Englischer Hersteller von Video- und Computerspielen mit Erfolgen auf allen Systemen wie *Desert/Jungle Strike* und *Jurassic Park*. Wurde 1996 von ⇒ Infogrames aufgekauft.

Origin. US-Entwickler-Team, bekannt für die Ultima-Saga. ⇒ Richard Garriot.

Ota, Shigeru. Chef von Nintendo of Europe.

P

Pac Man. Videospiel-Figur von ⇒ Namco: Pillenfressender gelber Ball, der in den 80er



Pac Man, der erste richtige Videospiel-Held.

Jahren die Spielhallen eroberte. Seitdem unzählige Varianten sowie neue Spiele mit der gleichen Figur (*Pac in Time*, SNES).

PAL. Europäisches Bildsignal, bezieht sich auf Fernseh- und Videofilme sowie auf Videospiele. Gegenstück zum ⇒ NTSC in Amerika.



Gleich drei verschiedene Spielmodi -
da wird es keinem so schnell langweilig!
Ob Du gegen Deinen Game Boy
oder gegen einen Freund spielst, ist dabei egal.



Nintendo
GAME BOY™

Palette Swap(ing). Technik, bei der ein Charakter mit geänderter Farbpalette verwendet wird, um ihn als anderen Charakter erscheinen zu lassen. Wird oft bei Kampfsportspielen oder RPGs verwendet.

gelber Wuschel-Typ, der aus seinen Augen Blitze verschießen kann.

Pistole. ⇒ Light Gun.

Pitfall Harry. Videospiel-Held von Activision. Erlebte 1982 sein erstes

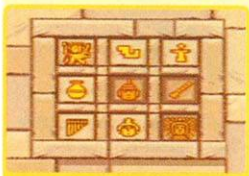
Paradigm Simulations. Auf Flugsimulationen spezialisiertes US-Entwickler-Team. Brachte mit *Pilotwings 64* eines der ersten N64-Spiele auf den Markt. Ursprünglich war P. mit der Entwicklung von Echtzeit-Simulationen für Militär und Weltraumforschung beschäftigt. Da sich die dafür geschaffene Software für Spiele-Entwicklung eignete, begann P. auf Wunsch von NCL und unter Leitung von Shigeru Miyamoto mit der Programmierung von *Pilotwings*. Mittlerweile ist P. auch für ⇒ Videosity-System und ⇒ Infogrames tätig.



Paradigms größter Erfolg bislang: *Pilotwings 64* entstand mit S. ⇒ Miyamoto.

Parallax Scrolling. Kommt bei 2-D-Spielen sehr häufig vor (z. B. *Super Turrican*, SNES). ⇒ Scrollen.

Passwort/Passwörter. Dienen dazu in verschiedene ⇒ Level eines Spiels einzusteigen ohne vom Anfang bis dorthin spielen zu müssen. P. müssen in der Regel erspielt werden und werden nach erfolgreicher Beendigung eines Levels verraten.



Passwort-Bildschirm.

Pazhitnov, Alexey. Russischer Mathematiker, Erfinder von ⇒ Tetris.

Perry, David. „Dave“. Gründer von ⇒ Shiny Entertainment (1993); einer der bekanntesten Vertreter der Videospiel-Branche. Als Programmierer war er u. a. für ⇒ Probe und ⇒ Virgin tätig.

Philips Media. Vertrieb von Video- und Computerspielen. Kaufte ⇒ Laguna und ⇒ Bomico, bevor P. selbst an ⇒ Infogrames verkauft wurde.

Phong Lightning. Methode zum „Beleuchten“ einer 3-D-Welt.

Pikachu. Videospiel-Held. Das bekannteste der ⇒ *Pocket Monsters*. Kleiner,



Pikachu ist das beliebteste *Pocket Monster*.

Abenteuer auf dem Atari VCS 2600. Es folgten NES und SNES-Spiele. Harrys Urenkel wird demnächst auch auf dem N64 anzutreffen sein.

Pixel. Zusammengesetzt aus englisch *Picture Element*. Kleinste Einheit auf Bildschirmen, der noch ein Farbwert zugeordnet werden kann. Auch kleinste Einheit in digitalen Bildern.

Playcom. Erfolgreicher deutscher Versandhändler von Videospielen.

Playmates Interactive. Spielzeughersteller aus Hong Kong, auch Hersteller & Vertrieb von Videospielen. Gegr. 1966 von Sam Chan. Stellt „Teenage Mutant Ninja Turtles“-Spielzeug her, feierte Erfolge als US-Vertrieb von ⇒ *Earthworm Jim* (SNES) und dazugehörigen Action-Figuren.

Pocket Monsters. Videospiele- und Zeichentrick-Helden von Nintendo. In Japan erfolgreicher als ⇒ Mario.

Pokemon. Kurz für ⇒ *Pocket Monsters*.

Polygon. Drei- oder mehrseitiger, zweidimensionaler Grafik-Baustein. Wird genutzt um auf Bildschirmen die Illusion von Dreidimensionalität zu erzeugen.



Vom Drahtmodell zur Polygon-Figur: Der rechte Charakter besteht aus nur 615 Polygonen.

Pop-Up-Effekt. ⇒ Load Management.

Port. ⇒ Conversion.

Power Up. Gegenstände, die in ⇒ Leveln gefunden werden können. Entweder sind P.s versteckt oder erscheinen, nachdem Gegner besiegt wurden. Dienen meist dazu Waffen zu verbessern oder dem Spieler andere Vorteile zu verschaffen.

Preview. Artikel über Spiele, die in Kürze auf den Markt kommen. Erfolgt jedoch ohne Bewertung, meist weil noch keine vollständige Spiel-Version vorliegt.

Probe Software. Gegr. von Fergus McGovern, ehemals unabhängiges englisches Softwarehaus. Heute eines der ⇒ Acclaim-Studios.

Probst, Larry. Präsident und CEO von ⇒ Electronic Arts. Übernahm diesen Posten, nachdem ⇒ Trip Hawkins EA verließ um ⇒ 3DO zu gründen.

Producer. Engl. für Produzent. Je nach Unternehmen mit unterschiedlichen Aufgaben. Meist aber Koordinator der Arbeit von ⇒ Programmierern, ⇒ Designern und Künstlern eines Programmierer-Teams.

Programmierer. Verantwortlich für den Programm-Code eines Spiels. Früher meist auch ⇒ Designer des Spiels, heute jedoch nur noch in Ausnahmefällen.

Programmierer-Schulen. Meist teure Privat-Schulen, an denen man das Programmieren von Video- und Computerspielen lernen kann. In Deutschland nicht vertreten. USA: ⇒ Digipen; Japan: ⇒ Human School, Enix School, ⇒ Konami School. Zur Teilnahme an einem solchen Kurs sind sehr gute Sprach-Kenntnisse (Englisch bzw. Japanisch) und ein Visum nötig.

Projekt Reality. Früherer Arbeitstitel für das N64.

Pro Verlag. Gibt seit 1994 (Heft Nr. 7) ⇒ Nintendo Fun Vision heraus. Firmensitz ist Frankfurt/Main.

Prozessor. ⇒ CPU.

Prügelspiel. ⇒ Kampfsportspiel.

Psygnosis. Englischer Software-Hersteller, gegründet 1984 in Liverpool/England. Entwickelte bislang über 100 Titel für PC und Konsole, wie z. B. *Drop Zone* (SNES). Erster N64-Titel: *WipEout 64*.

Publisher. ⇒ Developer.



Tetrisphere (N64) brachte das Puzzle-Element in die dritte Dimension.

Puzzle. 1) ⇒ Genre. P.-Spiele verlangen in der Regel vom Spieler Bausteine o. ä. zu ordnen. Bekanntestes Beispiel: ⇒ Tetris und alle Variationen. 2) Begriff für Rätsel und vor allem Denksportaufgaben, die in einem Spiel gelöst werden müssen.



Q-Sound. 3-D-Soundsystem von ⇒ Infogrames, eingesetzt in *Starshot* (N64).

Qualitätssiegel von Nintendo. Beweis dafür, dass ein Spiel für Nintendo-Konsolen von NOA, NCL oder NOE auf seine Qualität geprüft wurde.

Quellcode. Auch englisch *Source Code* genannt. Instruktionen für den PC, in einer Programmiersprache (C, Pascal etc.) geschrieben, die dann von einem Compiler in Maschinensprache (Assembler) umgewandelt werden, so dass die ⇒ CPU sie verarbeiten kann.



Racing Games. ⇒ Rennspiele.

RAM. Abk. für Random Access Memory. Hauptspeicher z. B. einer Spielkonsole.

Rare. Englisches ⇒ 2nd-Party-Entwickler-Team, gegr. 1985 als „Abteilung“ von ⇒ Ultimate Software. Programmierte fast 60 NES-Spiele (z. B. *Marble Madness*, *RC Pro-Am*), revolutionierte 1994 die SNES-Welt mit ⇒ *Donkey Kong Country* (daraufhin übernahm ⇒ NCL Anteile der Firma). Gründete eine US-Außenstelle, die ⇒ Coin-Op-Spiele programmiert. Heute einer der wichtigsten N64-Entwickler (*Diddy Kong Racing*, *Banjo-Kazooie*, *Perfect Dark*).



Dixie und Diddy Kong wollen ihren Freund Donkey retten.

Raubkopie. Illegal erstelltes Dublikaat eines Computer- oder Videospiels. Nicht nur kommerzielle Verbreitung wird strafrechtlich verfolgt.

Ray Tracing. Vom Computer ausgeführte grafische Berechnung von Objekten. Der Computer simuliert, wie sich Lichtstrahlen im Objekt (z. B. einem Glas Wasser) brechen würden und zeichnet das Ergebnis auf den Bildschirm. R. T. benötigt spezielle Computerprogramme.

Raya Systems. US-Hersteller von SNES-Spielen. Bekannt für Spiele, die Kindern den Umgang mit speziellen Medikamenten (*Captain Novolin*) oder der Zahnbürste (*Rex Roman*) beibringen sollten. Die Produkte kamen nie nach Europa.

R&D. Kurz für „Research and Development“. Bezeichnung der Entwicklungsabteilungen bei Nintendo Co., Ltd.

R&D1. Team von NCL, das für die Entwicklung von Game Boy, ⇒ Virtual Boy, *Metrodroid* und ⇒ Game & Watch zuständig war.



Auch ⇒ Wario gab ein Gastspiel auf Nintendos ⇒ Virtual Boy.

R&D2. Team von NCL, das u. a. für die Entwicklung des SNES und von Hardware für das NES zuständig war.

R&D3. Team von NCL, das für die Entwicklung des Chipsatz' im NES zuständig war.

R&D4. Team von NCL, auch bekannt als „⇒ Miyamotos Truppe“, das unter anderem *MarioBros.*, *Unto World* und die ⇒ *Super Mario*-Serie entwickelte.

RDA. Realtime Dynamic Animation. Engl. „dynamische

Animationen in Echtzeit“, von ⇒ Rare bei *Diddy Kong Racing* erstmals eingesetzte Grafik-Spezialität des Nintendo 64. Schafft glattere

Formen und Figuren ohne Ecken und Kanten.

Realtime. deutsch Echtzeit. Begriff für Spiele, die ohne Verzögerung auf Aktionen im Spiel selbst oder vom Spieler reagieren.

Real Time Lightning. Berechner, realer Lichteinfall in einem Spiel, der sich bei Stellungswechseln der Figur ebenfalls verändert. Vermittelt ein realistisches Spielgefühl: Die Sonne (oder eine andere Lichtquelle) steht immer am gleichen Punkt, das Licht fällt aber in verschiedenen Winkeln ein, wenn man sich bewegt.



Licht-Effekte lassen Spiele „wie echt“ wirken.

Red Lemon. Schottischer Video- und Computerspiel-Entwickler, gegr. 1996 von ehemaligen Gremlin-Entwicklern. Programmiert für Eidos und Infogrames.

Release Date. Englisch für Erscheinungsdatum (eines Spiels). Release-Listen enthalten Sammlungen von Erscheinungsdaten.

Rendering. Vom Computer errechnete („gerenderte“) Objekte unter Berücksichtigung ihrer Oberflächenmerkmale (Lichtreflexe, Formen, Schatten ...). Sorgt dafür, dass aus Polygonen und Texture Mapping tatsächlich farbige, dreidimensionale Objekte entstehen. ⇒ Nischen Graphics.

Rennspiele/Racing Games. Spiele, bei denen der Spieler die Kontrolle über ein Fahrzeug übernimmt und i.d.R. ein Wettrennen fährt.

Review. Bericht mit Inhaltsangabe und Bewertung eines bestimmten Spiels.

RGB. Abkürzung für Rot-Grün-Blau: Zur Darstellung eines Farb-Bilds auf Monitoren oder Fernsehschirmen benötigte Farben. Jeder Pixel des Bilds besteht aus einer Mischung der RGB-Farben, damit kann jede andere Farbe gezeigt werden. Je nach Intensität der drei Bestandteile entsteht eine bestimmte Farbe. Konsolen können je nach Bit-Leistung auf Basis der RGB-Farben unterschiedlich viele Farbstufen darstellen.

Rollenspiel. ⇒ RPG.

ROM. Abkürzung für Read Only Memory („Lies nur den Speicher“). Bezeichnet Speicherdaten, die von der CPU gelesen, aber nicht überschrieben werden kann. War zunächst nur in Computern zu finden, aber Spiel-Module haben das geändert, weil sie auf R-Chips speicherten. Inzwischen auch auf CDs zu finden (CD-ROM).

Romero, John. Erfinder irrsinnig populärer (aber indizierter) Ego-Shooter. Geboren 1967. Entwickelte lange Zeit für id-Software. Gründer der Produktions-Firma Ion Storm, die er 1998 verließ. Baut jetzt ein Team namens Dream Design auf.

Rotoscoping. Methode um Bewegungen von Schauspielern nachzuzeichnen und so natürliche Bewegungsflüsse auf dem Computer zu kreieren. Vor Einführung des Motion Capture die beste Form der Animation.

Round. Unterteilung von Kämpfen in Kampfsportspielen, meist in eine ungerade Zahl an R.s. Wer die meisten R.s gewinnt, verbucht auch den Gesamtsieg für sich.

RPG. Abkürzung für Role Playing Game (dt. Rollenspiel). Spiel-Kategorie, die für PC und Konsole leicht verschieden ist. 1) Gemeinsamkeiten: Der Spieler kann sich frei in seiner künstlichen Umwelt bewegen, mit NPCs zusammen agieren, Puzzles lösen, Werkzeuge sowie Waffen suchen, finden und benutzen. Meist werden Statistiken (z. B. über Erfahrungswerte, Gesundheitszustand der Figuren) verwaltet und (nicht immer) Kämpfe über spezielle Menüs ausgetragen. 2) Unterschied: Einfluss der japanischen Spielewelt auf die Konsolen, legt viel Wert auf die Hintergrundgeschichte und Charakteranpassung. Schwerpunkt bei PCs mehr auf genauer Buchhaltung und Lösung schwieriger Puzzles.

R-Taste. Taste an der rechten Rückseite des N64-Controllers. Wird in Spielen mit Zusatzfunktionen (z. B. Waffen wechseln) belegt.

R-Type. Urvater des seitlich scrollenden Weltraum-



R-Type-Clone-Level in Sparkster (SNES).

Ballerspiels. Der Hersteller Irem etablierte sich damit auf fast allen Systemen.

Rumble Pak. Zubehör für den N64-Controller. Lässt den Spieler Schläge, Straßenebenenheiten etc. mittels Vibration spüren.



Das Rumble Pak ist eines der beliebtesten Zubehörteile für das N64.

Rushware. Deutscher Software-Vertrieb, gegr. 1984 durch Hans Rabe; Vertriebsvereinbarungen mit amerikanischen und britischen Spieleherstellern.



SA1. Spezial-Chip für das Super Nintendo (SNES). Er erzeugt eine synthetische

SCART. Anschlussmöglichkeit für Konsolen. An neueren Fernsehgeräten ist mindestens ein S.-Anschluss vorhanden. Beste Übertragungsmöglichkeit für Audio- und Video-Daten.

Schafer, Tim. Designer der „SCUM Machine“ (auf dem NES als Manic Mansion bekannt), die Adventure- und Action-Maschine hinter LucasArts Games.

Schneider, Peer. Begnadeter US-Korrespondent von Nintendo Fun Vision.

SCI. Abk. für Sales Curve Interactive. 1988 als Marketing-Firma gegründet. Veröffentlichte Spiele wie Silkworm, Double Dragon und Shinobi für andere Firmen. Produziert seit '91 eigene Spiele wie Carnageddon (N64.)

Screen. Engl. für Bildschirm. Oft auch als Ausdruck für ein Bild benutzt, das gerade auf einem TV-Bildschirm oder Monitor zu sehen ist.

Screenshot. Bild einer Spielszene, in Zeitschriften verwendet. Meist benutzt um Spiele vorzustellen. Stellen die Redaktionen oft vor echte Probleme („Wie kommen wir schnell an einen S. aus dem letzten Level?“).

Scribble. Erster Entwurf für eine Grafik, einen Text etc.



Vorne ein Kampf, im Hintergrund scrollen Wolken.

Scrollen/Scrolling. Bildlich erklärt: Schaut beim Autofahren einmal aus dem Seitenfenster. Die Landschaft gleitet an euch vorbei – sie „scrollt“. Bei einem Videospiel besteht das „Scrolling“ aus einer Lage (ein Bild zieht vorbei) oder auch aus mehreren Lagen, die eventuell mit verschiedenen Geschwindigkeiten an euch vorbeiziehen. ⇒ Parallax Scrolling.

Sculptured Software. US-Entwickler-Team (seaQuest DSV, SNES), heute eines der Acclaim Studios.

Seal of Quality. ⇒ Qualitätssiegel.

Second Party. ⇒ 2nd Party.

Second Person-Perspektive. ⇒ 2nd Person-Perspektive.

Segali, Mario. Besitzer des ehemaligen Nintendo-Lagerhauses in New York.

Außerdem wurde nach ihm ein gewisser italienischer Klempner benannt: Super Mario!

Seta. Japanischer Hersteller von Video- und Computerspielen mit Nintendo-Lizenz (Chopper Attack, N64).

Shading. Englisch für Schattierung. Wird benutzt, damit Schatten-Effekte auf gekrümmten Flächen realistisch wirken. Die gekr. Fläche wird in kleine Dreiecke aufgeteilt und mit Farbverläufen versehen.

Shareware. Begriff aus dem PC-Bereich, steht für Programme und Spiele, die von den Programmierern kostenlos als Vollversion weitergegeben werden. Gefällt das Programm/Spiel, füllt man ein Formular aus und sendet dem Entwickler einen bestimmten (meist geringen) Betrag. Aufgrund der Modulabhängigkeit von Konsolen bisher leider nur im Computerbereich.

Shiny Entertainment. US-Entwickler-Team, gegründet von David Perry. Seit '95 Teil von Interplay. Bislang bekanntestes und erfolgreichstes Spiel: Earthworm Jim (SNES, GB).

Ship Date. Generell das Datum, an dem ein Produkt den Hersteller verlässt und an die Händler ausgeliefert wird. Manchmal von Entwicklern benutzt um das Abgabedatum ihrer Arbeit an den Hersteller zu bezeichnen.

Shooter. Auch Shoot'em Up genannt. Spiel, in dem es hauptsächlich darum geht Gegner abzuschießen und deren Waffen auszuweichen. Meist mit Power-Ups ausgestattet, die für eine Verbesserung der Waffen sorgen.



Action steht bei Shoot'em Ups (hier in der Ich-Perspektive) an erster Stelle.

Shoshinkai. Alter Name der Nintendo Space World.

Side-Scrolling. deutsch: seitlich, zur Seite rollend. Objekte auf dem Bildschirm bewegen sich von rechts nach links oder von links nach rechts – immer von einer Seite zur anderen.

Sierra, Inc. ⇒ Sierra On-Line.

Sierra On-Line. Bekannter Hersteller für Computerspiele, seit 1996 Teil der CUC International-Gruppe. Gegr. von Ken und Roberta Williams Ende der 70er Jahre, seit 1980 als S. bekannt; stellte →Text-Adventures her. Am bekanntesten für →Action-Adventures, z. B. *Kings Quest*-Serie (NES). Heute Sierra, Inc. genannt. N64-Spiel *Red Baron* wurde eingestellt (→Vaporware), keine weiteren N64-Pläne.

Silicon Dreams. Englischsprachiges Entwickler-Team (gegr. 1994). Bekannt für *Fever Pitch Soccer* (SNES), entwickelt derzeit ein Fußballspiel für →Eidos.



Auch Silicon Dreams setzt →Motion Capturing ein.

Silicon Graphics. US-Hersteller von Hochleistungs-Grafikcomputern. Entwickelte mit Nintendo das N64.

Silicon Valley. 1) Gebiet in Kalifornien. Sitz zahlreicher High-Tech-Unternehmen. 2) Name einer Raumstation in dem →DMA-Spiel *Space Station Silicon Valley*.



→DMA ist für abgedrehten Humor bekannt. Das sieht man in *Silicon Valley*.

Simis. →Kuju Entertainment.

Simulation. Spiel, das versucht möglichst detailreich die Wirklichkeit nachzustellen. Etwa Schalten, Tanken, Reifen wechseln etc. in der Formel 1. Oft im Rennspiel-Bereich zu finden, vermehrt aber auch in Taktik-basierten Spielen umgesetzt.



Der Boxenstop ist einer der Punkte, der eine Rennsimulation auszeichnet.

Slip. Begriff, der verwendet wird, wenn ein Produkt sein geplantes →Ship Date verpasst.

Slippy. Videospielheld, Kampfgefährte von Fox McCloud, wird in *Star Fox* (SNES, 1993) und *Lylat Wars* (N64, 1997) oft mit seinem Raumschiff abgeschossen.

Slipstream Release. Begriff für die überhastete Verbreitung eines noch fehlerhaften bzw. nicht ausgereiften Spiels nur um das angekündigte →Ship Date einzuhalten. Meist wird das Produkt weiterentwickelt und dann in den Läden heimlich ausgetauscht. Kunden, die sich über das fehlerhafte Programm beschwerten, bekommen meist kostenlos Ersatz. (Es ist uns nicht bekannt, dass bei Spielen für Nintendo-Konsolen so etwas schon vorkam.)

SNES. Super Nintendo Entertainment System, Super Famicom in Japan. 16 Bit-Videospiele-Konsole von Nintendo. Seit 1992 auf dem dt. Markt erhältlich. Technische Daten: 16 Bit Hauptspeicher mit 279 ns (Nano-Sekunden) Zugriffszeit, 128 KByte Arbeitsspeicher, 1024 Bit RAM, 512 kBit Video-RAM, 512 kBit Audio-RAM, →Farbpalette mit 32.768 Farben, 256 Farben gleichzeitig darstellbar, 512 x 448 max. Auflösung, 8 Sound-Kanäle. Erweiterbar durch Spezial-Chips, die sich auf Spiel-Modulen befinden: →DSP, Super →FX/FX 2 Chip, →C4 und →SA1.



Weit über 500 Spiele gibt es weltweit für das SNES.

Softgold. Deutscher Vertrieb von Computer- und Videospielen. 1985 gegründet um Lizenzrechte in den USA zu erwerben und für den deutschen Markt zu lokalisieren. Vertrieb über Rushware.

Software Creations. Englisches Software-Entwickler, →Dream Team-Mitglied. Seit NES-Tagen aktiv, programmiert Spiele im Auftrag von Vertrieben, z. B. *Mario Artist* (N64) für Nintendo.

Software Emulation. →Emulation.

Sorensen, Jack. Geschäftsführer von →LucasArts.

Sound-FX/Soundeffekte. Alle Geräusche in einem Spiel außer der Musik, z. B. Motorengeräusche oder Publikumsjubel. Lautstärke der S. ist meist einstellbar.

Soundtrack. Bezeichnung für die Musik, bzw. die Musikstücke eines Spiels. Meist eher zur Untermalung gedacht, im Gegensatz zu den →Sound-FX, die direkt zum Spielgeschehen gehören. S. sind inzwischen oft auch

vom Spiel getrennt auf CD erhältlich. Die Qualität des S. spielt eine Rolle bei der Bewertung von Spielen.

Souza, Steven de. Drehbuchautor („Stirb Langsam“, „Nur 48 Stunden“) und Regisseur von Capcoms *Street Fighter*-Kinofilm.



Van Damme im SF-Film.

Space World. →Nintendo Space World.

Spectrum Holobyte. US-Video- und Computerspiele-Entwickler (*Star Trek - TNG: Future's Past*, SNES),

wurde von →MicroProse übernommen.

Spieleberater. Buch oder Zeitschrift, beschäftigt sich intensiv mit einem bestimmten Spiel. Im S. werden in der Regel alle →Level erklärt, die Hintergrundgeschichte erzählt und nützliche Tipps rund um das Spiel verraten.

Split-Screen. Englisch für geteilter Bildschirm. Wird meist im Mehr-Spieler-Modus verwendet. Bildschirm wird in mehrere Felder (meist 2 oder 4) geteilt, auf denen jeder Spieler getrennt von den anderen das Spielgeschehen verfolgen kann.



Zwei-Teilung bei *Multi Racing Championship* (N64).

Sport. Im Videospiele-Bereich Bezeichnung eines →Genres. Zusammengefasst werden Spiele, deren Hauptthema der Sport ist (Basketball, Fußball, Hockey etc.)



Sportspiele sind vor allem in den USA sehr beliebt.

Sprite. 1) englischer Begriff für einen Wasserkobold. 2) Zweidimensionaler Grafik-Baustein. Kann bearbeitet werden, ohne den Hintergrund zu verändern. Wurde vor der Zeit der 32 Bit-Konsolen meist für alle beweglichen Objekte benutzt.



Secret of Evermore (SNES) entstand bei Square USA.

Square Soft. Japanischer Spieleproduzent (gegr. 1986), der vor allem für seine *Final Fantasy*-→RPG-Serie (NES + SNES) bekannt ist. S. entwickelt jetzt nur noch für die Playstation, kooperiert mit →Eidos und →Electronic Arts.

Square USA. Tochter-Firma von →Square Soft, gegr. 1996. Ziel ist die Verbindung von Kino-mäßigen Videoszenen mit Videospielen. Die Entwickler-Teams sitzen in Honolulu und Marina Del Ray (Los Angeles).

SSI. Strategic Simulations Inc., US-Entwickler-Team; bekannt für →RPGs. Gehört zu →Mindscape.

Stage. Oft gleichbedeutend mit →Level. Kleine, abgeschlossene Einheit innerhalb eines Spiels, manchmal auch synonym für →Welt benutzt. In →Nintendo Fun Vision nur Teil eines Levels.

Stamper, Chris and Tim.

Gründer-Brüder von →Rare und →Ultimate, Entwickler der →*Donkey Kong Country*-Serie.

Stereo. Eigenes →Audio-Signal für jeden Lautsprecher. Links und rechts wird hörbar (im Gegensatz zu →Mono). Man hört z. B. wo eine Person steht, wenn sie

spricht. Benötigt 2 Kanäle und 2 Lautsprecher.

Stormfront Studios. US-Entwickler-Team, gegr. 1988. Sportspiel-Experten (*Madmen Football*, *NASCAR*, *Andretti Racing*), hauptsächlich für →EA Sports tätig.

Street Fighter. Erstes und legendärstes →Kampfsport-Spiel auf dem Nintendo, programmiert von →Capcom. Erschien zuerst auf dem SNES. Hat mehrere Nachfolger, internationale Wettbewerbe wurden veranstaltet. Comics, Spielzeugfiguren, Trick- & Kino-Filme wurden produziert.



Street Fighter kämpfen um den Ruhm.

Sucker Punch Productions. US-Programmierer-Team.

Sun Corp. of America. →Sunsoft.

Sunflowers. Dt. Entwickler von Computer-Spielen, gegr. 1993 von →Adi Boiko (*Anno 1602*, PC), soll N64-Lizenz besitzen.

Sunsoft. Japanischer Hersteller von Video- und Computerspielen, Tochter der Sun Corporation. Niederlassungen in den USA und England. S. war erfolgreicher Entwickler von NES- und SNES-Spielen (viele Film- und Comic-Umsetzungen), bislang wenige N64-Produkte (*Chameleon Kid*).



Monster mit 'ner langen Zunge: *Chameleon Kid*.

Super FX-Chip/Super FX-Chip 2. →FX-Chip.

Super Game Boy. Adapter für GB-Spiele zum Aufstecken auf das SNES. Dient dazu



Der Super Game Boy im Einsatz.

Computer • Hardware • Software • Games

Freestyle

Wildenbruchstraße 69 • 12045 Berlin

Inh. Dirk Hammerschmidt

Händleranfragen
erwünscht !!!

Tel.: 030 682 373 95 von 10 - 18 Uhr
: 030 773 913 67 von 20 - 22 Uhr
Fax: 030 682 373 96

Nintendo 64

1080 Snowboarding	DV 89,90
All Star Baseball 99	DV 99,90
All Star Tennis 99	DV 109,90
Banjoo & Kaizoo	DV 89,90
Biofreaks	DV 129,90
Body Harvest	DV 99,90
Bomberman Hero	DV 89,90
Buck Bumble	DV 109,90
Bust a Move 2	DV 79,90
Bust a Move 3	DV 99,90
Clayfighter 63 1/3	DV 89,90
Cruis 'n World	DV 89,90
Earthworm Jim 3D	DV 109,90
Extreme G-Special Edition	DV 79,90
Extreme G 2	DV 99,90
F-Zero X	DV 89,90
F1 World Grand Prix	DV 89,90
Fifa 99	DV 109,90
Forsaken	DV 109,90
G.A.S.P.	DV 129,90
Gex 64: Enter the Gecko	DV 129,90
Holy Magic Century	DV 139,90
Iggy's Reckling Balls	DV 99,90
Int. Superstar Soccer 98	DV 89,90
John Madden NFL 99	DV 99,90
Mission Impossible	DV 99,90
Nascar 99	DV 99,90
NBA Jam 99	DV 99,90
NBA Courtside	DV 89,90
NBA Live 99	DV 109,90
NFL Blitz	DV 139,90
NFL Quaterbeck Club 98	DV 79,90
NFL Quaterbeck Club 99	DV 99,90
NHL Breakaway 98	DV 79,90
NHL Breakaway 99	DV 99,90
NHL Hockey 99	DV 109,90
S.C.A.R.S.	DV 109,90
Silicon Valley	DV 99,90
Star Wars Rogue Squadron	DV 109,90
Starshot	DV 109,90
Tonic Trouble	DV 109,90
Turok	DV 79,90
Turok 2	DV 86,99
Turok 2 (Uncut)	PAL 96,99
V-Rally	DV 109,90
Virtual Pool	DV 99,90
Waialae Golf	DV 109,90
Wipeout	DV 139,90
WWF Warzone	DV 109,90
WWF vs. NWO Revenge	DV 139,90
Yoshi's Story	DV 89,90
Zelda	DV 109,90

Ihr sucht ein Spiel wir haben es bestimmt
Anruf genügt!!

Playstation

Apocalypse	DV 84,90
Batman & Robin	DV 89,90
Constructor	DV 89,90
Caesar's Palace 2	DV 84,90
Cool Boarders 3	DV 84,90
Crash Bandicoot 3	DV 84,90
Fifa 99	DV 84,90
Formel 1 98	DV 89,90
F1 Racing Simulation 2	DV 84,90
Hugo	DV 84,90
Nascar'99	DV 84,90
NBA Live 99	DV 84,90
Ninja Shadow of Darkness	DV 89,90
Oddworld: Abe's Exoddus	DV 84,90
O.d.t.	DV 84,90
Small Soldiers	DV 84,90
Shadow Gunner	DV 84,90
Test Drive 5	DV 84,90
Test Drive 4x4	DV 84,90
Tomb Raider III	DV 89,90
Tai Fu	DV 84,90
Tenchu	DV 84,90
Wild 9's	DV 84,90

!!! Spiel des Monats !!!



Sega Dreamcast

Sega Dreamcast Konsole	JP 799,99
RGB-Kabel	JP 69,90
Memory Card VMS	JP 89,90
Modem	JP 129,90
Blue Stinger	JP 159,90
July	JP 159,90
Pen Pen Triason	JP 149,90
Sega Rally 2	JP 159,90
Seven Cross	JP 149,90
Sonic Adventures	JP 159,90
Virtua Fighter 3	JP 159,90

Playstation Zubehör

Sony Playstation	DV 239,90
Sony Playstation Multinorm	DV 289,90
Boot Chip	DV 9,90
Lenkrad mit Pedalen Performer	DV 119,90
Lenkrad mit Pedalen Top Drive	DV 139,90
Link Kabel	DV 19,90
Lightgun Scorpion	DV 69,90
Lightgun Eraser	DV 69,90
Maus	DV 39,90
Memory Card 15 Slot	DV 19,90
Memory Card 30 Slot	DV 29,90
Memory Card 120 Slot	DV 39,90
Memory Card 360 Slot	DV 59,90
Pad Analog Dual Shock Sony	DV 54,90
Pad color	DV 19,90
Pad Sony	DV 26,90
Pad's Infarot (2Stck)	DV 69,90
Pad Booster	DV 49,90
Padverlängerung	DV 19,90
RGB Kabel + Audio	DV 24,90
RGB Kabel	DV 14,90
Xploder	DV 89,90

Nintendo 64 Zubehör

Nintendo 64	DV 244,90
Pad org.	DV 54,90
Pad color	DV 44,90
4MB Speichererweiterung	DV 79,90
Memory Card 1MB	DV 34,90
Memory Card 5MB	DV 64,90
Rumble Pack incl. Memory Card	DV 49,90
Game Buster	DV 109,90
Multinorm Adapter	DV 39,90
Multinorm Adapter Passport	DV 89,90
RGB Kabel	DV 19,90
S-VHS Kabel	DV 19,90
Powerflash	DV 109,90
Interactor	DV 79,90
Lenkrad mit Pedalen Top Drive	DV 139,90
Padverlängerung	DV 19,90

Versandkosten+Nachnahme (per Post) 9,90 + 3,00
Vorkasse (Scheck) 5,90
Ab 250DM Versandkostenfrei (ohne Grundgeräte)
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 20DM als Schadensersatz
Unfreie Lieferungen werden nicht Angenommen
Irrtümer vorbehalten
Ladenpreise können abweichen
Händleranfragen erwünscht

auch GB-Spiele auf großem Bildschirm spielen zu können. Rahmen können selbst gemalt und die Spiele eingefärbt werden.

Super Game Boy 2. Nur in Japan erhältlich Super Game Boy. Das Gehäuse ist transparent, innen blinken Leuchtdioden. Kann über das → Link-Kabel auch mit einem Game Boy verbunden werden.

Super Nintendo Entertainment System. → SNES.

Superscope. → Light Gun für das SNES, ähnlich einer Panzerfaust. Erschien nicht in Deutschland.

Super Turrican. SNES-Spiel, → Turrican.

System 3 Arcade Software. Englisches Entwickler-Team, seit ca. 15 Jahren aktiv. Entwickelt angeblich *Bloodlust* und *Myth* für N64. In Deutschland bekannt für *Putty Squad* (SNES).

T

T & E Soft. Jap. Softwarehaus, bekannt für Golf-Simulationen (*Waialae*, SNES).



Golf-Spiele sind in Japan und in Amerika sehr beliebt – in Deutschland allerdings nicht ...

Taito. Spielehersteller für alle Konsolen und von → Arcade-Spielen. 1953 in Japan gegründet. Bekannt durch *Die Jetsons* und *Familie Feuerstein* (NES, SNES). Erfinder von *Bubble Bobble*.

Takara. Japanischer Hersteller von Kinderspielzeug (vertriebt Steiff-Teddys und Barbie-Puppen in Japan) und Videospielen. Gegründet 1955 in Tokio, in Deutschland bekannt für *Penny Racers* (N64), *Samurai Showdown* und *Fatal Fury* (beide SNES & Game Boy). T. entwickelt auch Game Boy Color-Spiele.

Takeda, Genyo. Chef der Entwicklungsabteilung → R&D 3. Chef-Entwickler des N64. Verantwortlich für die Entwicklung wichtiger Computer-→ Chips für Nintendo-Systeme (z. B. Sound-Chip des Game Boys).

Take Two Interactive. US-Hersteller und Vertrieber von Video- und Computerspielen, gegr. 1994. Übernahm den europäischen Arm von → GameTek und 1998 → BMG Interactive.

TBA. „To be announced“, engl. für „wird angekündigt“: Information auf → Release-Listen, wenn der Erscheinungstermin eines Spiels noch nicht feststeht.

TBC. „To be confirmed“, engl. für „wird bestätigt“: Information auf → Release-Listen, wenn der Erscheinungstermin eines Spiels noch nicht feststeht oder es möglich ist, dass ein Titel gar nicht erscheint (→ Vaporware).

Team 366. Entwickler-Team der → 3DO Company, spezialisiert auf Baseball-Spiele. Bisher kein N64-Projekt.

Telstar. Englischer Hersteller von Video- und Computerspielen. Programmiert *Assault* (N64), das 1999 über → Konami vertrieben wird.

Tengen. Tochterfirma von → Atari und → Namco.

Tennapel, Douglas. Erfinder des → *Earthworm Jim*-Universums und der meisten Figuren der → *Jump'n'Run*-Serie.

Tester. Angestellter eines Software-Entwicklers, der die programmierten Spiele testet. Reklamiert mögliche → Bugs und stellt fest, ob sich der Schwierigkeitsgrad des Spiels in einem angemessenen Rahmen befindet.

Tetris. Das wohl bekannteste (Puzzle-)Spiel der Welt, erfunden vom russischen Mathematiker Alexey Pajitnov. Gehört zu den Spielen mit echter Suchtgefahr.

Texel. Begriff für die → Pixel, aus denen eine → Texture Map besteht (oft falsch als → Bitmap bezeichnet).

Text-Adventure. Urvater moderner Abenteuer-Spiele ohne Grafik. Der Spieler musste sich die Situationsbeschreibungen erlesen. Gespielt wurde i.d.R. durch die Eingabe einfacher Befehle (meist zwei Worte: „Gehe links“) über die Computer-Tastatur. → Sierra On-Line, → Infocom, → Adventure, → Grafik-Adventure.

Textur. Eine Art Tapete für → Polygone, die diese wie eine Haut umschließt. → Texture Map.

Texture Map. Vorstellbar wie eine Tapete oder eine Haut, die über die → Polygone eines Grafikmodells gelegt



Texturen sind die „Tapete“ von → Polygon-Figuren.

wird. Erzeugt dann einen bestimmten Eindruck, z. B. eine Mauer. → Nichimen Graphics.

Tezuka, Osamu (†). → Manga-Zeichner, u. a. Erfinder des „Junguru Taitei“ („Kimba, der weiße Löwe“). Die von ihm gegründete Firma Tezuka Productions programmiert zusammen mit NCL ein N64-Kimba-Spiel.



Tezuka hinterließ mehr als 1.000 Helden – Kimba (re.) ist der bekannteste.

TGS. → Tokyo Game Show.

THE Games. Englischer Vertrieb von Nintendo-Spielen und -Konsolen.

Third Party. → 3rd Party.

Third Person-Perspektive. → 3rd Person-Perspektive.

THQ. Entwickler und Vertrieb von Video- und Computerspielen, ursprünglich auch von Spielzeug (THQ = Toy Headquarters, Spielzeug-Hauptquartier). Gegr. 1982; bekannt dafür erfolgreich für den Game Boy und das SNES entwickelt zu haben, als sich die meisten wichtigen Software-Hersteller aus diesen beiden Märkten zurückgezogen hatten. Große Erfolge mit Wrestling-Spielen (*WCW/NWO: World Tour* und *Revenge*).

Tiburon Software. US-Spieleentwickler, heute Teil von → Electronic Arts.

Time Warner Interactive. Hersteller und Vertrieb von Video- und Computerspielen. → Atari.

Tiny Toons. Cartoon-Serie der Warner Studios, Nachwuchs der → Looney Tunes.



Eine Zeichentrick-Lizenz, die es auf Nintendo-Konsolen schaffte: Tiny Toons.

Tipptime. Rubrik der → Nintendo Fun Vision. Gibt auf zahlreichen Seiten Tipps zu beliebten Spielen, oft auch mit Komplettlösungen oder Level-Karten.

Titus. Französischer Entwickler von Video- und Computerspielen, gegr. 1985. Im Nintendo-Bereich vor allem für *Automobili Lamborghini* (N64), *Prehistorik Man* (SNES und GB) und *Superman* (N64) bekannt.

TLC. The Learning Company. Hersteller von Video- und Computerspielen, besitzt → Mindscape und → Brøderbund.

Toad. Videospielfigur, liebenswerter Kerl mit witzigem Pilzhut und einer Leidenschaft: faul rumhängen. Steht → Mario mit Rat und Tat zur Seite und hilft ihm bei schwierigen Aufträgen. Trat zum ersten Mal in *Super Mario Bros.* (NES) auf. Erster N64-Auftrag in *Super Mario 64*.

Toho Co., Ltd. Japanische Filmfirma („Godzilla“) und Hersteller von Video- und Computerspielen (i.d.R. zu den eigenen Kinofilmen).

Tokuma Shoten Publishing. Japanischer Großverlag. Brachte 1993-94 sechs Ausgaben von → Nintendo Fun Vision in Deutschland heraus.

Tokyo Game Show. Wichtigste Videospiel-Messe in Japan. Findet im Frühjahr und Herbst jedes Jahres in → Makuhari statt.



Tokyo Game Show: 70.000 Besucher an einem Tag ...

Tomy. Japanischer Hersteller von (Kleinkind-)Spielzeug und Videospielen.

Traeger, Don. Gründer von → EA Sports. Verließ die Firma und wurde Präsident der neugegründeten DT Productions.

Treasure. Japanisches Programmierer-Team (*Mischief Makers*, N64), arbeitet hauptsächlich für → Enix.

Turok. US-Comic-Held von → Acclaim Comics. Erstes Heft erschien in den 40er Jahren. Seit 1997 Video- und PC-Spiele-Held: *Turok* (N64, PC), *Turok: Battle of the Bionosaurs* (GB). Neue Titel 1998: *Turok 2: Seeds of Evil* (N64, PC), *Turok 2* (GB).

Turrican. Von → Factor 5 erfundene Videospiel-Figur: Kampfbroboter, bekannt vom NES und SNES. Erscheint '99 aus namensrechtlichen Gründen als *Thomado* (N64).

U

Ubi Soft. Französischer Software-Vertrieb und -Entwickler. 1986 Gegründet von den fünf Brüdern Claude, Michel, Yves, Gérard und Christian Guillemot. 1990 Gründung eines Tochterunternehmens in Deutschland. 1995/96 Gang an die Pariser Börse. Bekannte Produkte: *Rayman 2* und *Buck Bumble* (beide N64).

Uemara, Masayuki. Entwickler des NES und des SNES. Arbeitete zunächst für Sharp, traf dann auf → Gunpei Yokoi und wurde für Nintendos → R&D 2 unter Vertrag genommen.

Uematsu, Nobuo. Einer der bekanntesten Komponisten des Software-Herstellers → Square Soft. Komponierte den → Soundtrack für die *Final Fantasy*-Serie (GB, SNES, u. a.) und *Chrono Trigger* (SNES).

Ultimate Software. Alter Name von → Rare. Gegr. 1982 von Chris und Tim Stamper um Spiele für Spectrum-Homecomputer zu schreiben. Nach großen Erfolgen wurde 1985 die „Abteilung“ Rare gegründet, U. wurde etwas später an → US Gold verkauft.

Ultra 64. Entwicklungsname des Nintendo 64.

Ultra Hand. Nintendo-Spielzeug. Großer Erfolg in den 70er Jahren.

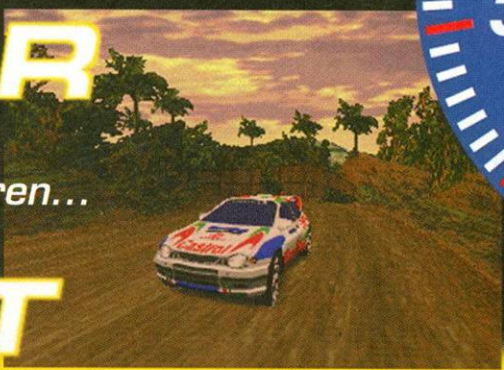
US Gold. Englischer Vertrieb und Hersteller von Compu-

V-RALLY

EDITION 99

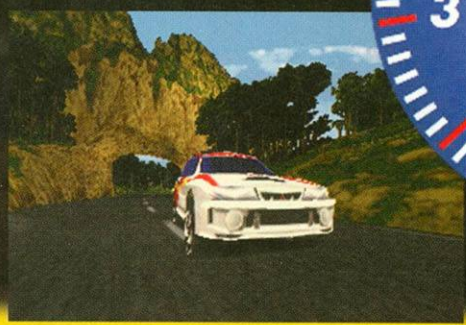
MOTOR

Der Sound wird
in Deinem Bauch vibrieren...



SPORT

Das Lenkrad wird
in Deinen Händen zittern...



ACTION

Der Puls wird
in Deinem Kopf hämmern...



N64 Der Countdown
zum **START**
hat begonnen!



ter- und Videospielen (*Izzy's Quest*, SNES), ist in $\Rightarrow$ Eidos Interactive aufgegangen.

USK. Abkürzung für Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: Interessensverband der Video- und Computerspiel-Industrie, der Spiele testet und mit Altersempfehlungen versieht. Bislang nur wenige Nintendo-Titel getestet, da Nintendo selbst kein Mitglied ist.

Utopia Technologies. US-Entwickler-Team mit N64-Lizenz. Hat *Montezuma's Revenge* (PC) entwickelt.

V

Vaporware. Fachbegriff für Software, die entweder lange angekündigt wird und nie erscheint (z. B. *Freak Boy*, *Red Baron*, N64) oder trotz Ankündigung des baldigen Erscheinens (*Body Harvest*, N64) erst sehr viel später auf den Markt kommt.

Vector Graphics. $\Rightarrow$ Vektor-Grafik.

Vektor-Grafik. Grafiksystem, das hauptsächlich Anfang der 80er Jahre benutzt wurde. Mittels Vektor-Angaben werden blaue oder grüne Linien auf schwarzem Hintergrund erzeugt. Klassische Beispiele: *Asteroids* (Arcade), *Battlezone* (Arcade) und *Elite* (C64).

Verfolger-Perspektive. $\Rightarrow$ 3rd Person.

Vertrieb. Vergleichbar dem Publisher/Distributor. Stellt die $\Rightarrow$ Module bzw. CDs her, ebenso die Verpackungen und die Handbücher für die Spiele. Sorgt außerdem dafür, dass die Spiele rechtzeitig im Laden stehen und durch Marketing-Aktivitäten beworben werden. Einige V.e. programmieren auch selbst Spiele.

Viacom Newmedia. Kurzlebiger Hersteller von Videospielen, der versuchte mit besonders günstigen Titeln (*Phantom*, *Zoop*) Marktanteile zu gewinnen. 1994 erstmals auf der $\Rightarrow$ E3 vertreten; eine Tochter des Viacom-Konzerns (Fernsehsender MTV, Nickelodeon)

Vic Tokai. Japanisch-amerikanischer Hersteller und Vertrieb von Videospielen (z. B. *Dark Rift*, N64).

Video-Signal. Sendet alle visuellen (das Sichtbare betreffenden) Daten von der Konsole zum Fernseher,

ist also verantwortlich für das Bild.

Video System. Japanisch-amerikanischer Hersteller und Vertrieb von Video- und Arcadespielen. Gegr. 1984 in $\Rightarrow$ Kyoto. Auftraggeber für $\Rightarrow$ Paradigms *F-1 World Grand Prix* (N64).

VIE. $\Rightarrow$ Virgin Interactive.

View Volume. Ausschnitt einer 3-D-Welt, den man auf dem Bildschirm sieht.

Virgin Interactive Entertainment. Kuzr VIE. Spielehersteller und Vertrieb mit bewegter Vergangenheit. 1983 als Virgin Games von $\Rightarrow$ Richard Branson gegründet, 1987 mit der Mastertronic-Gruppe zu Virgin Mastertronic verschmolzen. 1991 wurde die Firma an Sega Japan verkauft; der Vertriebsteil blieb als Virgin Games eigenständig. Nach Umbenennung in VIE wurde die Firma 1994 an die Spelling Group verkauft, eine Firma im Viacom-Imperium. In Deutschland hauptsächlich als Vertrieb tätig ($\Rightarrow$ Avalon), erwarb VIE z. B. die Westwood Studios. Westwood und Anteile an den VIE-Entwicklungsabteilungen wurden im August 1998 an $\Rightarrow$ Electronic Arts verkauft.

Virtual Boy. Auch VR 32 genannt. 32-Bit-Videoconsole von Nintendo. Entwickelt von $\Rightarrow$ Gunpei Yokoi, in Europa nicht erschienen. Das Tischgerät bestand aus einem $\Rightarrow$ Joypad und einer Art Brille auf Stelzen, in die der Spieler blicken musste. Spiele waren in verschiedenen Rottönen dargestellt.



Der Virtual Boy, Nintendos 32 Bit-Konsole.

Virtual Reality (VR). Computer-Darstellung der Wirklichkeit.

VIS Interactive. Schottischer Video- und Computerspiel-Entwickler, arbeitet für $\Rightarrow$ Interplay an $\Rightarrow$ *Earthworm Jim 64*.

Vorab-Version. Nicht fertig gestelltes Spiel. $\Rightarrow$ Alpha-Version, $\Rightarrow$ Beta-Version.

VR. $\Rightarrow$ Virtual Reality.

VR 32. $\Rightarrow$ Virtual Boy.

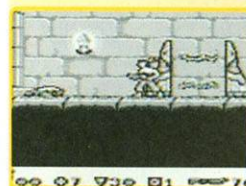
VRAM (Video RAM). Hauptspeicher der Grafikkarte. Sorgt dafür, dass Bilder auf dem Bildschirm erscheinen. Durch gleichzeitiges Lesen und Schreiben auf dem $\Rightarrow$ Chip ist er wesentlich schneller als ein Standard-RAM.

W

Wario. Videospieleheld, die böse Seite des $\Rightarrow$ Mario. Entstanden durch einfaches Umdrehen des M... Erster Auftritt in *Super Mario Land 2: 6 Golden Coins* (GB), N64-Debut in *Super Mario Kart 64*. Markenzeichen: lila Overall. Konnte sich trotz (oder gerade wegen) seiner Bösartigkeit eine große Fangemeinde sichern.

Warp Generator. Programm, das Labyrinth in 3-D-Actionspielen bei jedem Neustart des Spiels neu aufbaut, durchmischt. Begriff von $\Rightarrow$ Acclaim erfunden.

Warp-Point, warpen. Warpen: Begriff aus der Science Fiction für Reisen ohne Zeitverlust von einem Punkt zum anderen. W.s in Videospielen müssen meist erst gesucht werden.



Warp-Point in *Turok* (GB): Lauft durch die Säulen!

Welt. Größere Einheit eines Spiels. Jede W. besteht aus einer bestimmten Anzahl an $\Rightarrow$ Leveln. Ein Spiel kann aus mehreren W.en zusammengesetzt sein, die alle erforscht werden müssen.

Westwood Studios. US-Software-Entwickler, gegründet 1985 von W. Sperry und Louis Castle in einer Garage in Las Vegas. 1992 Zusammenschluß mit $\Rightarrow$ Virgin Interactive Entertainment, 1998 Verkauf an $\Rightarrow$ Electronic Arts. Bekannt für *Command & Conquer* (PC), entwickelte *Young Merlin* für das SNES.

Wide Boy. 1) Klobiges Spezialgerät; diente vor der Erfindung des Super Game Boys dazu Game Boy-Spiele auf dem Fernseher (z. B. auf Messen) darzustellen. W.s gab es nur für Spiele-Hersteller und -Zeitschriften.

2) Der neue W. dient dazu $\Rightarrow$ Game Boy Color-Spiele auf dem Fernseher darzustellen. Sieht aus wie ein $\Rightarrow$ Super Game Boy und wird in absehbarer Zeit wahrscheinlich für alle Nintendo-Spieler erhältlich sein.

Williams Entertainment.

US-Entwickler von $\Rightarrow$ Arcade- und Videospielen, $\Rightarrow$ Dream Team-Mitglied. Bekannt für Spielhallen-Umsetzungen (*Cruis'n World*, *Rampage*, N64).

Wing Commander. Berühmte Sci-Fi-Serie (auch SNES) von $\Rightarrow$ Origin/ $\Rightarrow$ EA. Kommt 1999 als Kinofilm.

Working Designs. Schottischer Computerspiel-Entwickler, gegr. 1992.

Writer. Englisch für Schreiber. Angestellter einer Software-Firma. Verantwortlich für Texte in Video- und Computerspielen. Denkt sich deren Storyline und Hintergrundgeschichten aus.

X

X-axis. Entspricht der Höhe in dreidimensionaler Umgebung.

Y

Y-axis. Entspricht der Breite in dreidimensionaler Umgebung (Horizont).

Yamauchi, Hiroshi. Besitzer von Nintendo Co. Ltd (NCL). Geboren 1927, erbt das Unternehmen 1949 von seinem Großvater. Machte aus der ehemaligen Spielkarten-Fabrik einen Videospielgiganten. Gilt als knallharter Geschäftsmann, der NCL mit eiserner Hand führt. Spielt am liebsten *Go* (ein japanisches Brettspiel) – aber niemals Videospiele!

Yokoi, Gunpei (†). Erfinder des Game Boy. Fing 1969 bei Nintendo in der Entwicklungsabteilung ($\Rightarrow$ R&D) an, entwickelte



Game Boy-Erfinder Yokoi.

unter anderem den $\Rightarrow$ Ultra Hand und den $\Rightarrow$ Virtual Boy. Schied 1996 aus dem Unternehmen aus um mit seiner eigenen Firma auf dem Markt Fuß zu fassen. Starb am 4.10.1997 bei einem Autounfall.



Der beliebte Dino Yoshi hat heute eigene Spiele.

Yoshi. 1) Häufig vorkommender Männernamen in Japan. 2) Kleiner grüner Dinosaurier, inzwischen beliebter Held in Nintendo-Spielen. Erster Auftritt in *Super Mario World* auf dem SNES. Diente $\Rightarrow$ Mario als Reittier. Kam 1996 mit *Super Mario 64* auf das N64, hat dort inzwischen ein eigenes Spiel (*Yoshi's Story*).

Z

Z-axis. Auch Z-line genannt. Entspricht der Tiefe (etwa: Aussicht) in dreidimensionalen Umgebungen.

Z-Buffering. Technik, mit der Spiele schneller werden: $\Rightarrow$ Polygone, die für den Benutzer nicht sichtbar sind, weil sie hinter anderen oder außerhalb des Bildschirms liegen, werden nicht gezeichnet.

Z-Taste. Taste auf der Rückseite des mittleren Steges am N64-Controller. Dient in vielen Spielen zum Feuern oder auch zum Gas geben.

Zed Two. Software-Hersteller. Gegründet 1996 in Manchester von den Brüdern Pickford. Entwickelten das $\Rightarrow$ Tetris-ähnliche *Wetrix* (N64). Arbeitet derzeit für $\Rightarrow$ Infogrames an einem Looney Tunes-Spiel für das N64.

Zelda. Videospielfigur, eigentlich Prinzessin Zelda. Hatte ihren ersten Auftritt 1987 im NES-Abenteuer *Legend of Zelda*. Viele weitere, zuletzt auf dem N64, folgten. Lässt sich grundsätzlich von $\Rightarrow$ Gannon kidnappen. Wurde bisher aber immer wieder von $\Rightarrow$ Link befreit.



Kampf der Zauberer

Die wundersame Welt der Magie und Mystik:

In einer Zeit, in der Finsternis und spirituelles Chaos herrschen, kann nur der Spirit Tamer helfen. Nur der Hüter der Menschheit hat die Naturgewalten in der zauberhaften 3-D-Welt unter Kontrolle.

Das erste Rollenspiel für N64 überrascht mit Fantasy-Zauber der Extraklasse.

Holy Magic Century™

mit deutschem
Bildschirmtext



Retter in der Not:

HOTLINES

Kommt ihr in einem Spiel nicht weiter? Nicht verzagen: Diese Hotlines können euch bestimmt helfen. Sie wurden von verschiedenen Vertrieben eingerichtet um euch das Spielen zu erleichtern.

Acclaim



0 18 05 / 33 55 55



täglich 24 Stunden



Computer-Hotline!

Spiele: z. B. *Forsaken* (N64), *NHL Breakaway '98* (N64), *Extreme G* (N64), *Turok* (N64)

Activision



01 90 / 51 00 55



täglich 16-18 Uhr

Spiele: z. B. *Pitfall – The Mayan Adventure* (SNES)

Blue Byte



02 08 / 4 50 29 29



Mo. bis Do. 15-19 Uhr



Fr. 15.30-19.30 Uhr

Spiele: z. B. *Jimmy Connors Pro Tennis Tour* (SNES)

Disney Interactive



0 69 / 66 56 85 55



Mo. bis Fr. 11-19 Uhr



Sa. 14-19 Uhr

Spiele: alle Disney-Spiele

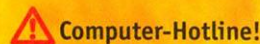
Electronic Arts



01 90 / 90 00 30



täglich 24 Stunden



Computer-Hotline!

Spiele: z. B. *Frankreich '98* (N64), *NASCAR* (N64)

Eidos Interactive



01 80 / 5 22 31 24



(Technik)



01 90 / 51 00 51



(Spiele)

Spiele: beginnt 1999 mit N64-Entwicklungen



Mo. bis Fr. 11-13 Uhr und 14-18 Uhr



Fun Vision



0 69 / 500 80 70



Do. 15-18 Uhr

Spiele: alle Nintendo-Titel

GT Interactive



0 18 05 / 25 43 93



Mo. bis So. 15-20 Uhr
(außer feiertags)

Spiele: z. B. *San Francisco Rush* (N64), *Hexen 64* (N64), *Gex – Enter the Gecko* (N64)

Hasbro Interactive



0 18 05 / 20 21 50



Mo. bis So. 15-20 Uhr

Spiele: z. B. *Glover* (N64)

Infogrames



01 90 / 51 05 50



Mo. bis Fr. 11-19 Uhr

Spiele: z. B. *Mission: Impossible* (N64), *GT 64* (N64), *Tim in Tibet* (SNES, GB), *Ottifanten* (GB)

Konami



0 69 / 95 08 12 88



Mo. bis Fr. 14-18 Uhr

Spiele: z. B. *ISS '98* (N64), *Mystical Ninja* (N64, GB)

MicroProse



0 18 05 / 25 254 65



Mo. bis Fr. 14-17 Uhr

Spiele: z. B. *Star Trek TNG – Future's Past* (SNES)

Mindscape



02 08 / 9 92 41 14



Mo., Mi., Fr. 15-18 Uhr

Spiele: z. B. *Mario is Missing* (SNES), *Chessmaster* (SNES)

Nintendo



01 30 / 58 06
(für Verbraucher)



Mo. bis Fr. 11-19 Uhr

Spiele: wirklich alle Spiele für
Game Boy, NES, SNES
und Nintendo 64



06 026 / 940 940
(Spieleberatung)



Mo. bis Fr. 13-19 Uhr

Psygnosis



0 69 / 66 54 34 00



Mo. bis Fr. 9-19 Uhr

Spiele: z. B. *WipEout 64* (N64), *Super Drop Zone* (SNES), *Lemmings* (SNES)

Take 2 Interactive



0 18 05 / 30 45 25



Mo. bis Fr. 10-17 Uhr

Spiele: z. B. *Spacestation Silicon Valley* (N64), *Montezuma's Return* (GB), *Reservoir Rats* (GB)

Virgin



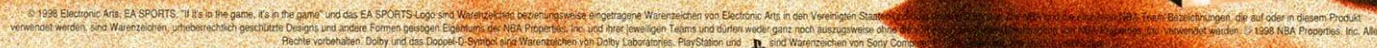
0 40 / 39 10 13 00

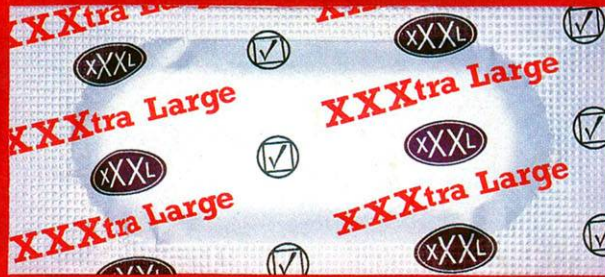


Mo. bis Do. 15-20 Uhr

Spiele: z. B. *Das Dschungelbuch* (SNES, GB), *Young Merlin* (SNES), *Marvel Superheroes* (SNES)

www.easports.com





FREUDE.

NIEDERGESCHLAGENHEIT.

FURCHTLOSIGKEIT.

EUPHORIE. Nur eines der Gefühle, die Sie beim Spielen mit 1080° Snowboarding erleben.

FRUST.

ÜBERMUT.

ANGST.

AUSGELASSENHEIT.

Das neue 1080° Snowboarding von Nintendo stimuliert ganz bestimmte Gefühle. Jedes Mal, wenn Sie es spielen. Wenn Sie die Zuschauer toben hören, nachdem Sie eine astreine 1080° Landung hingelegt haben, werden Sie eine Ausgelassenheit erleben, die Sie vorher nicht für möglich hielten. Dann bekommen Sie es mit einer Reihe von Begrenzungsballen zu tun, die Sie so sehr erniedrigen, daß Sie Gefühle empfinden, für die selbst wir noch keine Bezeichnung gefunden haben.

