

## NINTENDO 64

DAS MAGAZIN FÜR DIE 64 BIT GENERATION!

NEU

nur DM  
3,90

Turok 2

Der exklusiv Bericht  
Massenhaft Screenshots

Tips &amp; Tricks

101% Überraschung

Im Test

Die Sensation aus Asien  
„Kopierstationen“ für N64allkauf  
193 SP  
BEZAHLT

Was geht da ab? Nintendo 64 und Internet



# THEO KRANZ VERSAND

Laden/Versand  
97070 Würzburg:  
Juliuspromenade 11

WWW.LOGON.DE/KRANZ

& LÄDEN

Laden  
94032 Passau:  
Bahnhofstraße 28

0180 5211844

# 0931 / 35 45 222

Unser Angebot zum Start der neuen Formel 1-Saison!



= 369,-

## NINTENDO 64

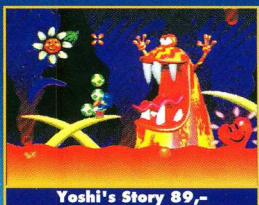
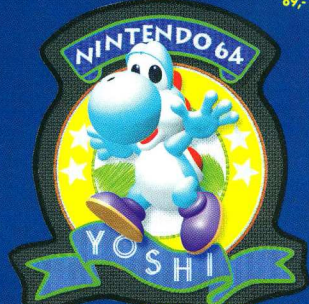
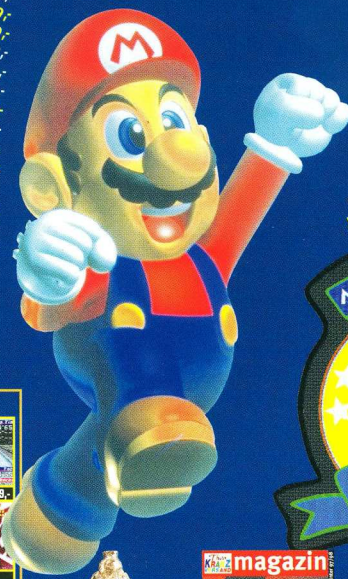
- NINTENDO 64 299,-
- ANTENNENKABEL 39,-
- ANTENNENKABEL ORIG. 54,-
- CONTROL PAD - ORIGINAL (GRAU GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ) 59,-
- CONTROL PAD TRIDENT PRO 59,-
- CONTR. PAD TRIDENT PRO COMBO 59,-
- (INKL. MEMORY CARD 0.25MEG) 19,-
- CONTROL PAD VERLÄNGERUNG 129,-
- LENKRAD LX4 (INKL. PEDALE, RUMBLE-FKT., MEMORY SLOT) 99,-
- GAME BUSTER 39,-
- MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG. 34,-
- MEMORY CARD 1 MEG 79,-
- MEMORY CARD 4 MEG 34,-
- RUMBLE PAK 49,-
- HYPER PAK
- (RUMBLE PAK + MEMORY FKT.)

- LX-4 TREMOR PAK 29,-
- ACCLAIM SPORTS SOCCER (MAI) 129,-
- AEROFIGHTERS ASSAULT (APRIL) 139,-
- BLAST CORPS 114,-
- BOMBERMAN 64 89,-
- CASTLEVANIA 3D (APRIL) 139,-
- CHAMELEON TWIST 119,-
- CLAYFIGHTER 63 1/3 139,-
- CRUISIN' USA 89,-
- CRUISIN' WORLD (JUNI) 129,-
- DARK RIFT 89,-
- DIDDY KONG RACING 129,-
- DUAL HEROES (MAI) 89,-
- EXTREME G 119,-
- F1 POLE POSITION 64 99,-
- FIFA 98 WM-QUALIFIKATION 129,-
- FIGHTER'S DESTINY 129,-
- FORSAKEN (MAI) 129,-
- FRANKR. 98 FUßBALL WM (APRIL) 129,-
- G.A.S.P. 149,-
- GOEMON MYSTICAL NINJA 149,-
- HEXEN 64 144,-
- INT. SUPERSTAR SOCCER 64 129,-
- LAMBORGHINI 64 129,-

- LYLAT WARS MIT RUMBLE PAK 134,-
- MADDEN 64 134,-
- MARIO KART 64 89,-
- MISCHIEF MAKERS 89,-
- MULTI RACING CHAMPIONSHIP 119,-
- NAGANO WINTER OLYMPICS 144,-
- NBA COURTSIDE (MAI) 89,-
- NBA HANGTIME 129,-
- NBA PRO 98 139,-
- NFL QUARTERBACK CLUB '98 129,-
- NHL BREAKAWAY HOCKEY 119,-
- NHL HOCKEY '98 (APRIL) 129,-
- PILOTWINGS 64 109,-

**TAMAGOTCHI**  
BANDI - ORIGINAL 99,-  
POCKET MAX DT. HUND 14,-  
REXI DT. HUND 9,-

- RAMPAGE WORLD TOUR (APRIL) 129,-
- RECKING BALLS (MAI) 129,-
- ROBOTRON X (APRIL) 129,-
- SAN FRANCISCO RUSH 129,-
- SNOWBOARD KIDS 89,-
- STAR WARS 129,-
- SUPER MARIO 64 89,-
- SUPER MARIO 64 SPIELERATER 24,80
- TETRISPHERE 89,-
- TOP GEAR RALLY 139,-
- TUROK DINOSAUR HUNTER 99,-
- WAVEFACE 64 89,-
- WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY 129,-
- WAYNE GRETZKY HOCK. '98 (APRIL) 129,-
- WETRIX (MAI) 129,-
- WCW VS. NWO: WORLD TOUR 139,-
- WWF WARZONE (JUNI) 129,-
- YOSHI'S STORY 89,-



Yoshi's Story 89,-



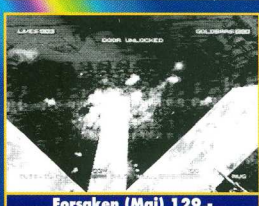
F1 Pole Position 99,-



FIFA 98 129,-



Nagano Winter Oly. 144,-



Forsaken (Mai) 129,-



Fighters Destiny 129,-



AUßERGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSAHNDLÄNDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE IN NÜRNBERG.

## OSTER-ANGEBOTE:

- TUROK 99,-
- F1 POLE POSITION 99,-
- MULTI RACING CHAMP. 119,-
- NHL BREAKAWAY 119,-

## AUSTRIA EXPRESS

BESTELL-HOTLINE

TEL: 0049

85 17 37 77

UMRECHNUNG 1 DM = 7,40 BS

VERSANDK. 6,90 DM Zzgl. NN-GEBÜHR

## SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI\*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI\*. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKSCHLAG ANFORDERN. BEI BESTELLUNGEN LIEGT DIESES NATÜRLICH BEI.

Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr. UPS DM 8,- zzgl. NN-Gebühr. Bei Vorkasse (nur Eurochecks) DM 4,-; Porto Ausland DM 18,-; Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen; Erscheinungstermine ohne Gewähr. \*gilt nicht für Ausland

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

FAX 0931/57 16 02



# ***Denn sie wußten nicht was Sie tun...***

Ja, wie soll ich ein **neues N64 Magazin** Vorstellen, schließlich hat das erste Vorwort eine Historische Bedeutung. Am besten erzähle ich euch warum wir uns für ein N64 Magazin entschieden haben. Unser Redaktionsteam besthet aus **Gamefreaks**, und mit der N64 Technologie besteht erstmals die Chance Games zu Spielen, auf die wir alle gewartet haben. Mit der im Moment erhältlichen, der bereits getesteteten und der von Software Giants angekündigten **Software**, bin ich gespannt, was hier noch auf uns zukommt. Wenn man bedenkt wie die Anfänge der Playstation waren, glaube ich nicht, daß sich die Programmierfreaks mit der momentanen Ausnutzung der **64 Bit Technologie** zufriedengeben. Aber schon in den Anfängen ist erkennbar, daß es deutlich einfacher ist die Hintergrundgrafik wesentlich realistischer darzustellen und das es vor allem nicht nötig ist den Horizont einzuengen. Ein ausgereifter 3D Screen vom N64 wird **fantastisch** sein. Ohne das Zusatzgerät **Nintendo 64DD** wird das N64 gegenüber der Playstation natürlich einige Nachteile haben. Auf fantastische Soundtracks und minutenlange Videosequenzen als Vorspann werden wir wohl noch länger Verzichten müssen. Eigentlich sollte uns ja das Spiel überzeugen, und nicht wie bei der Playstation der Vorspann und der Soundtrack.

In unserer ersten Ausgabe haben wir uns dafür entschieden ein für allemal mit der Unklarheit des Spielmarktes für N64 aufzuräumen. Ihr findet in diesem Heft einen Überblick über aktuelle und erhältliche Spiele, und natürlich auch über die angekündigten bereits getestete Spiele, welche den Videospielmarkt überrollen werden.

Besonders viel Wert legen wir auf die **speziellen Hardware Tests** in dieser Ausgabe. Denn schließlich schreiben wir unser Magazin für Spielefreaks und nicht für die Industrie.



Daniela Schmelzenbach





# INHALT

## **10** **Spielewertungen von A-Z**

Eine Übersicht der bisher Erhältlichen Spiele, samt Screenshot und Wertung

## **58** **Nintendo 64 im Internet**

Was wäre das Internet ohne Nintendo 64?

## **46** **Mr. Backup Z64 gegen Doctor V64**

Zwei bisher völlig unbekannte Geräte erobern still und leise weltweit die Nintendo 64 Welt

## **28** **Spiele selbst entwickeln?**

Wer wollte nicht schon immer den Traum vom eigenen Spiel verwirklichen?

## **60** **Realeasing Lists**

Was kommt wann?

## **35** **101% Cheats**





# HALT

## Index

Seiten 10 - 27

AeroFighters Assault  
Automobili Lamborghini  
Blast Corps  
Bomberman 64  
Chameleon Twist  
Clay Fighter 63 1/3  
Cruis'n USA  
Dark Rift  
Diddy Kong Racing  
Doom 64  
Doraemon  
Dual Heroes  
Duke Nukem 64  
Extreme-G  
F1 Pole Position

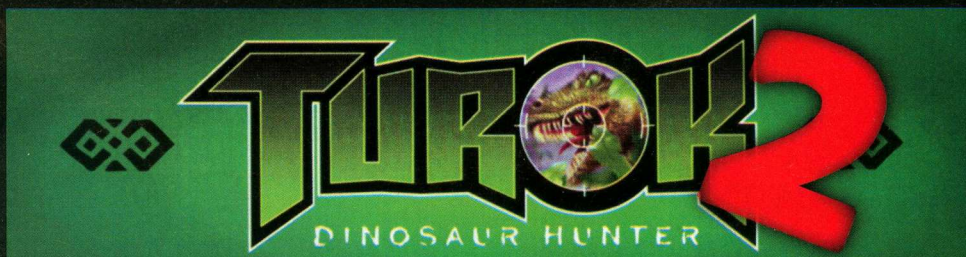
FIFA Soccer 64  
FIFA: RTWC '98  
Fighter's Destiny  
Ganbare Goemon  
Goldeneye 007  
Hexen  
Human Grand Prix  
International  
Superstar Soccer 64  
J-League Perfect Striker  
Killer Instinct Gold  
Mace: The Dark Age  
Madden 64  
Mario Kart 64  
Mischief Makers

Mortal Kombat  
Mythologies: Sub-Zero  
Mortal Kombat Trilogy  
Multi Racing Championship  
NBA Hangtime  
NBA In The Zone '98  
NFL Quarterback Club '98  
Nagano Winter Olympics  
Pilotwings 64  
Puyo Puyo Sun64  
Robotron 64  
San Francisco Rush  
Star Fox 64  
Star Wars:  
Shadows of the Empire

Super Mario 64  
Tetrisphere  
Top Gear Rally  
Turok: Dinosaur Hunter  
WCW Vs. NWO: World  
Tour  
War Gods  
Wave Race 64  
Wayne Gretzky's 3D  
Hockey  
Wayne Gretzky's  
3D Hockey '98  
Wheel of Fortune  
Wild Choppers  
Yoshi's Story

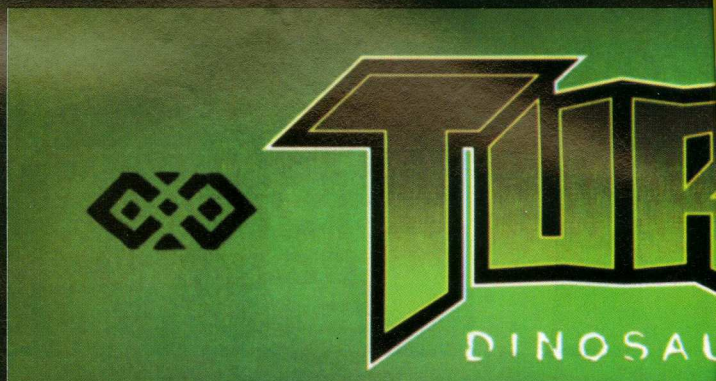
## Der Erstbericht Screenshots, Fakten und Gerüchte

Seiten 6 - 9





Ein einsamer Kiowa Krieger schleicht leise durch das Dickicht des Jungels. Aus der ferne sind schwache Trommelschläge zu vernehmen. Die unglaubliche Hitze erzeugt einen horrorerregenden Nebel über dem Grund. Er ist auf der Suche nach der schrecklichsten Waffe der Erde. Unser Held stoppt, absolute Stille. Plötzlich erbebt die Erde unter ihm, und du sitzt sicher Zuhause. Deine Finger vibrieren am Joypad, als ob du seine Gefühle spüren könntest. Etwas Unheimliches wird dir begegnen.



# Back to the

Du bist Turok, der ultimative Haudegen. Willkommen in den LOST LANDS!

Letztes Jahr als Turok herauskam, wußten die Entwickler, daß sie ein ÜBERSTARKES STÜCK in den Händen hielten. Es wahr keine leichte Aufgabe Turok 2 noch besser zu Gestalten, denn der erste Teil überzeugte schon durch seine brillante 3D Grafik. Du

w u ß t e s t m a n c h m a l nicht ob du wirklich noch am Bildschirm sitzt oder dich selbst mit den

Gegnern herrumärgerst. Also ein harter Brocken für die Jungs von IGUANA... Soweit zum ersten Teil: Der Obermacker ist tot, weil du ihm in Turok 1 den Gar aus

gemacht hast. (Hoffentlich ohne Hilfe von Codes). Vor langer, langer Zeit, stürzte ein Raumschiff auf die Erde. Seine Besatzung: Eine Armee von Aliens geführt von den schmutzigsten und gräßlichsten Typen der Galaxie, PRIMAGEN. Obwohl Turok im Raumschiff mächtig draufhaut, gelingt es den Aliens ihre Armee auszusenden um die auf der Erde lebenden Dinosaurier in wahre Kampfmaschinen umzuwandeln. So ist es vorherbestimmt, Turok 2 will das erste-Personen shooter Spiel basierend auf der ACCLAIM comic-book Serie, mit we-







# Lost Lands

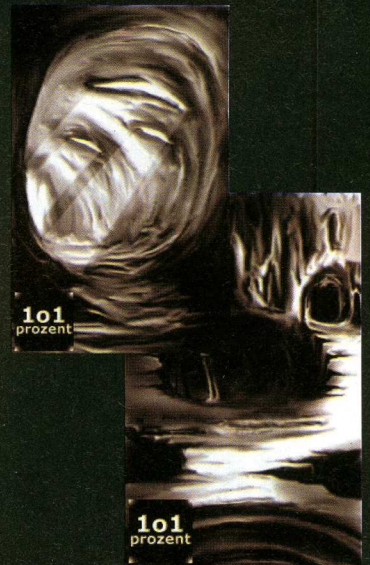
niger Gewicht auf Jumping aber umsomehr auf Action und Effekte. Zu dieser Zeit, wird es genauso nötig sein ein paar Levels zurückzugehen und nach Punkten zu suchen und neue Passagen zu öffnen, um ein besseres und nicht geradliniges Adventure zu machen. Die Grafikmaschine wird genauso radikal erweitert und genutzt. Wir freuen uns auf die Versprochenen Bilder-geschwindigkeiten, unglaubliche Moves und Effekte. Wenn du Turok bereits kennst, weißt du das dies nicht nur Versprechungen sind. Fortgeschrittene



echtzeiteffekte, in Zusammenarbeit mit dem größten Problem unseres Helden, dem Nebel. IGUANA hat sich für soft Charakteren entschieden, welche nicht wie aus Plastik modulierte Figuren aussehen. Das Spiel ist vollgepackt mit über 40 verschiedenen Kreaturen. Anfangen vom verrückten springenden Leapers bis zu dem Gigant Dinosaurier. Im Gegensatz zum fantastischen ersten Teil sind die verschiedenen Charakteren wesentlich variantenreicher und tragen verschiedene Outfits und Waffen, und sind zum teil wesentlich intelligenter. Es ist zur

Zeit noch nicht klar, ob es möglich ist mit Multyplayer Session zu spielen. Der Sound des Spieles wird jedoch mit Sicherheit fantstisch, wenn man den Versprechungen von IGUANA vertraut. "Was sich in der Vergangenheit immer bestätigt hat".

Ich freue mich auf dieses Modul.



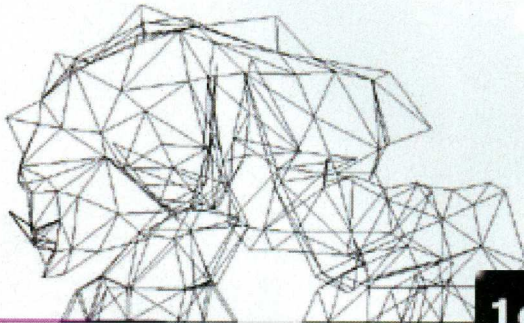




# Turok 2 - The lost Lands

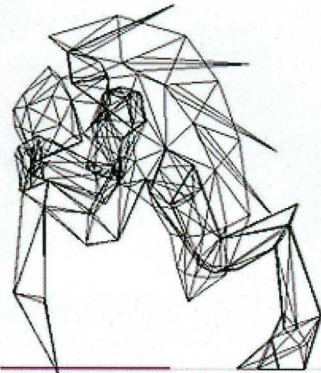


101  
prozent

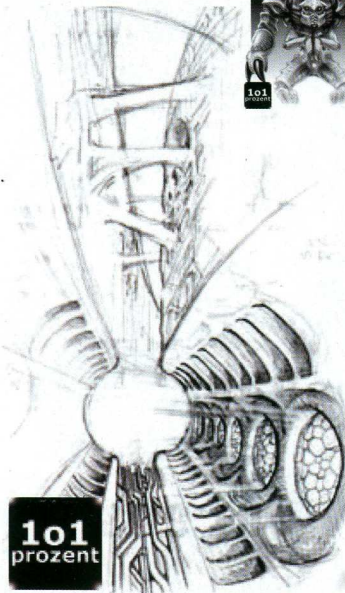


101  
prozent

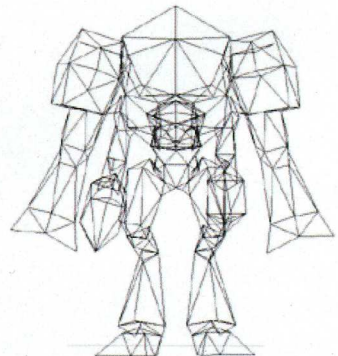
## *Der Feind im Detail*



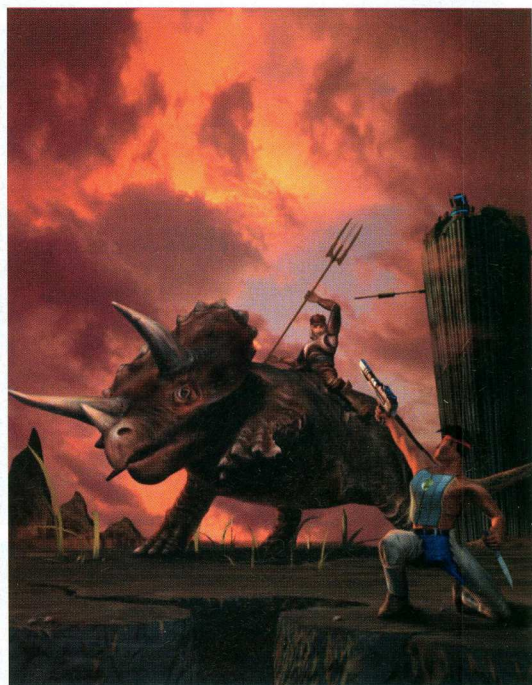
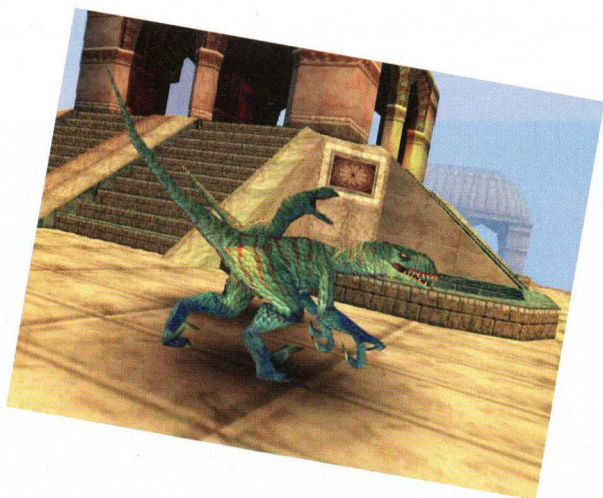
101  
prozent



101  
prozent







**Was kommt auf dich zu ?**





## AeroFighters Assault

Publisher: Video System USA  
Developer: Paradigm Entertainment  
Genre: Shooter  
Herkunft: U.S.



## Automobili Lamborghini

Publisher: Titus  
Developer: Titus  
Genre: Racing  
Herkunft: U.S.



## Blast Corps

Publisher: Nintendo  
Developer: Rare  
Genre: First-Person Shooter







### Bomberman 64

Publisher: Nintendo  
Developer: Hudson Soft  
Genre: Action  
Herkunft: Japan



### Chameleon Twist

Publisher: SunSoft  
Developer: Japan Supply System  
Genre: Action  
Herkunft: Japan



### Clay Fighter 63 1/3

Publisher: Interplay  
Developer: Interplay  
Genre: Fighting  
Herkunft: U.S.







## Cruis'n USA

Publisher: Nintendo  
Developer: Midway Entertainment  
Genre: Racing



## Dark Rift

Publisher: Vic Tokai  
Developer: Kronos  
Genre: Fighting  
Herkunft: U.S.



## Diddy Kong Racing

Publisher: Nintendo  
Developer: Rare  
Genre: Racing  
Herkunft: U.K.

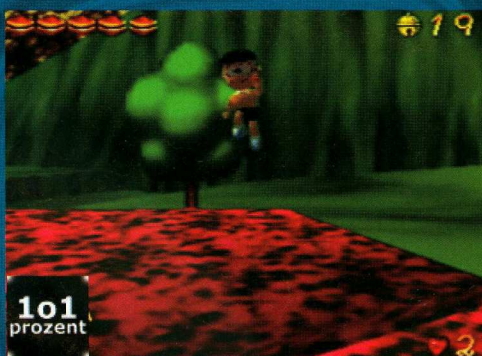






## Doom 64

Publisher: Midway  
Developer: Midway  
Genre: First-Person Shooter



## Doraemon

Publisher: EPOCH  
Developer: EPOCH  
Genre: Action  
Herkunft: Japan



## Dual Heroes

Publisher: Hudson Soft  
Developer: Hudson Soft  
Genre: Fighting  
Herkunft: Japan







## Duke Nukem 64

Publisher: GT Interactive  
Developer: Eurocom  
Genre: First-Person Shooter  
Herkunft: U.S.



## Extreme-G

Publisher: Acclaim  
Developer: Probe  
Genre: Racing  
Herkunft: U.S.



## F1 Pole Position

Publisher: Ubi Soft  
Developer: Human Entertainment  
Genre: Racing  
Herkunft: Japan







### FIFA Soccer 64

Publisher: Electronic Arts  
Developer: Electronic Arts Canada  
Genre: Sports



### FIFA: Road to World Cup '98

Publisher: Electronic Arts  
Developer: Electronic Arts  
Genre: Sports  
Herkunft: U.S.



### Fighter's Destiny

Publisher: Ocean  
Developer: Imagineer  
Genre: Fighting  
Herkunft: Japan







## Ganbare Goemon

Publisher: Konami  
Developer: Konami  
Genre: Adventure/ Platform  
Herkunft: Japan



## Goldeneye 007

Publisher: Nintendo  
Developer: Rare  
Genre: First-Person Shooter  
Herkunft: U.K.



## Hexen

Publisher: GT Interactive  
Developer: Id / Raven  
Genre: First-Person Shooter







## Human Grand Prix

Publisher: Human  
Developer: Human



## International Superstar Soccer 64

Publisher: Konami  
Developer: Konami  
Genre: Sports  
Herkunft: Japan



## J-League Perfect Striker

Publisher: Nintendo/Konami  
Developer: Konami







## Killer Instinct Gold

Publisher: Nintendo

Developer: Rare



## Mace: The Dark Age

Publisher: Midway

Developer: Atari Games

Genre: Fighting

Herkunft: U.S.



## Madden 64

Publisher: Electronic Arts

Developer: Tiburon

Genre: Sports

Herkunft: U.S.







## Mario Kart 64

Publisher: Nintendo of America  
Developer: Nintendo Co. Ltd.  
Genre: Racing



## Mischief Makers

Publisher: Nintendo  
Developer: Treasure  
Genre: Adventure/ Platform



## Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero

Publisher: Midway  
Developer: Midway  
Genre: Adventure/ Platform  
Herkunft: U.S.







## Mortal Kombat Trilogy

Publisher: Midway  
Developer: Midway  
Genre: Fighting



## Multi Racing Championship

Publisher: Ocean  
Developer: Imagineer  
Genre: Racing  
Herkunft: Japan



## NBA Hangtime

Publisher: Midway  
Developer: Midway  
Genre: Sports







## NBA In The Zone '98

Publisher: Konami  
Developer: Konami  
Genre: Sports  
Herkunft: Japan



## NFL Quarterback Club '98

Publisher: Acclaim  
Developer: Iguana  
Genre: Sports  
Herkunft: U.S.



## Nagano Winter Olympics '98

Publisher: Konami  
Developer: Diamond Dust  
Genre: Sports  
Herkunft: Japan







## Pilotwings 64

Publisher: Nintendo  
Developer: Paradigm Simulations



## Puyo Puyo Sun 64

Publisher: Compile  
Developer: Compile  
Genre: Puzzle  
Herkunft: Japan



## Robotron 64

Publisher: Midway  
Developer: Midway  
Genre: Action  
Herkunft: U.S.







## San Francisco Rush

Publisher: Midway  
Developer: Atari Games  
Genre: Racing  
Herkunft: U.S.



## Star Fox 64

Publisher: Nintendo of America  
Developer: Nintendo Co. Ltd.



## Star Wars: Shadows of the Empire

Starwars







## Super Mario 64

Publisher: Nintendo  
Developer: Nintendo  
Genre: Racing



## Tetrisphere

Publisher: Nintendo  
Developer: H2O  
Genre: Puzzle  
Herkunft: U.S.



## Top Gear Rally

Publisher: Kemco  
Developer: Boss Game Studios  
Genre: Racing  
Herkunft: U.S.







### Turok: Dinosaur Hunter

Publisher: Acclaim  
Developer: Iguana  
Genre: First Person Shooter  
Herkunft: U.S.



### WCW Vs. NWO: World Tour

Publisher: T\*HQ  
Developer: T\*HQ  
Genre: Sports  
Herkunft: U.S.



### War Gods

Publisher: Williams  
Developer: Eurocom  
Genre: Fighting







## Wave Race 64

Publisher: Nintendo  
Developer: Nintendo



## Wayne Gretzky's 3D Hockey

Publisher: Midway  
Developer: Midway  
Genre: Sports  
Herkunft: U.S.

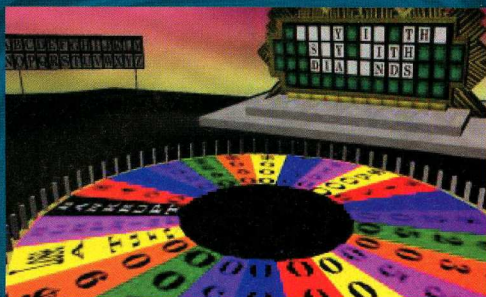


## Wayne Gretzky's 3D Hockey '98

Publisher: Midway  
Developer: Midway  
Genre: Sports  
Herkunft: U.S.







## Wheel of Fortune

Publisher: Take 2  
Developer: Gametek  
Genre: Puzzle  
Herkunft: U.S.



## Wild Choppers

Publisher: TBA  
Developer: Seta  
Genre: Action  
Herkunft: Japan



## Yoshi's Story

Publisher: Nintendo  
Developer: Nintendo  
Genre: Adventure/ Platform  
Herkunft: Japan





# Nintendo 64 Spiele Zuhause entwickeln?

## Was ist möglich und vorallem wo erhältlich?

**In den letzten Jahren hat das WWW unbestritten wesentlich an Bedeutung gewonnen.**

**Im heutigen Zeitalter ist es bald unabdingbar geworden, das Angebot des Internets ist zwar nicht gut selektiert, aber es deckt jetzt schon fast jeden Bereich vollkommen ab.**

Die Zusammenhänge zwischen dem N64 und dem WWW sind im Moment leider noch Freaks vorbehalten, da bis jetzt viele N64 Besitzer nichteinmal wußten, daß es Zusatzstationen wie zum Beispiel das Mr. Backup oder den Doctor 64 gibt.

Im Internet sind zahlreiche Demos, Patches, Games, SRAMS usw. mit einem Download meist gratis erhältlich. Auch unendlich viele Informationen über alles rund um das N64 sind praktisch auf Knopfdruck abrufbar.

Wenn Sie ein interessantes Demo oder Spiel für N64 im Internet gefunden haben, können Sie dieses auf Ihrem PC speichern. Die Spiele sind leider überhaupt noch nicht ausgereift, da sie in irgendeinem Wohnzimmer auf dieser Welt entstanden sind.

Die so erlangten Demos oder Spiele lassen sich einfach mit Mr. Backup einspielen und über das N64 ausführen.

Dies bedeutet Sie können Programme und Daten jeglicher Art, welche im Internet für das N64 angeboten werden, auf Ihrem N64 ausführen.

Die auf diesem Wege angebotene Software stammt fast ausschließlich von Computerprofis, stehen

aber nicht in Verbindung zu Nintendo.

SONY bietet schon seit längerer Zeit "Net Yaroze" an.

Ein Amateur Entwicklungssystem für Programmierer oder für jene die es noch werden wollen. Net Yaroze ist eine spezielle Play Station mit zahlreichen und wertvollen Hilfseinrichtungen (Hilfsprogramme, Compiler, Anfängereinführung).

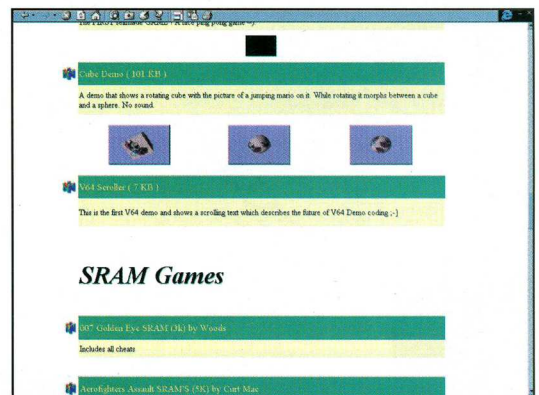
Über den speziellen und im Lieferumfang enthaltenen Internetzugang ist es möglich Programme aus dem WWW zu verwenden. Besonders interessant ist die Zusammenarbeit mit anderen Freaks, zum Beispiel können verschiedene Programmier Talente (Grafiker, Soundprogrammierer) an einem Projekt - über das Internet - zusammenarbeiten.

Von Nintendo ist in dieser Richtung leider noch kein Schritt unternommen worden.

Wobei es sicher von Vorteil für den Nintendospieler wäre, wenn man die Entwicklung der neuen Software nicht ausschließlich den großen Softwarekonzernen, welche sich teure Entwicklungssysteme leisten können, überlassen würde. Denn schließlich und endlich sollte der Spieler und Freak zu Hause auch ein wenig Einfluß auf die neuen Entwicklungen haben.

Bedenkt man, daß Factor 5 auf diesem Wege die ersten Programmierversuche auf Consolen unternommen hat, sieht man, daß alle Möglichkeiten offen stehen.

Das erste N64 Projekt von Factor 5 ist derzeit in Arbeit. Ihr Spiel Tornado ist ein Nachfolger des Super Nintendo Spiels Super Turrican und wird voraussichtlich alle Rekorde brechen.



Eine Internet Site mit N64 Programmen



# WILLKOMMEN IN DER ZUKUNFT.

## Mr.Backup Z64

Kopieren von Nintendo 64  
Spiel-Modulen auf Zip-Disk

Abspielen ohne original  
Spiel-Modul möglich

Speichern von Spielständen  
auf Zip-Disk

Auf jede Zip-Disk können  
bis zu 10 Nintendo 64 Spiele  
gesichert werden

Kopieren von  
Disk zu Disk

Die original Spiel-Module werden  
zum Spielen nicht benötigt

# DM 998,-

**Achtung Ratenzahlung!**  
**z.B. 12 x DM 90,-**



Wir akzeptieren VISA, EUROCARD, MASTERCARD,  
Diners Club und JCB Kreditkarten.



**Visoly Inc.**

Bohnenmahlstr. 2

A-6850 Dornbirn

Tel. 0043 5572 55084

Fax. 0043 5572 55094

[www.visoly.com](http://www.visoly.com)

Nintendo 64 und N64 sind eingetragte Warenzeichen der Firma Nintendo.  
Weder die Firma „Visoly Inc.“ noch die von uns angebotenen Artikel stehen in Verbindung mit Nintendo.  
Laut internationalem Urheberrecht ist nur das Anfertigen von Sicherheitskopien erlaubt!



**GEBRÜLL**

**Im Menü-Bildschirm und im Pausenmodus ertönt Wampa-Gebrüll.**

Folgender Name ist in einem neuen Speicherstand einzugeben: „R Testers ROCK“

**WAMPA-EINSATZ**

**Der Spieler kann als Wampa kämpfen.**

Folgender Name ist in einem neuen Speicherstand im Schwierigkeitsgrad Medium einzugeben:

„Wampa Stompa“ (1 Space vor Wampa, 2 Spaces vor Stompa!!!) Zur Aktivierung des Wampas sind im 2. Level zusätzlich folgende Knöpfe zu betätigen:

STEUERKREUZ LINKS, C-RECHTS (GLEICHZEITIG) STEUERKREUZ OBEN, C-RECHTS

**AT-ST-EINSATZ**

**Auf Hoth (Level 1-2) kann ein AT-ST gesteuert werden.**

Folgender Name ist in einem neuen Speicherstand im Schwierigkeitsgrad Medium einzugeben:

„Wampa Stompa“ (1 Space vor Wampa, 2 Spaces vor Stompa!!!) Zur Aktivierung des AT-ST sind zusätzlich folgende Knöpfe zu betätigen: STEUERKREUZ LINKS, C-RECHTS (GLEICHZEITIG) STEUERKREUZ OBEN, C-RECHTS

**ANSICHTEN**

**Die Outrider kann aus verschiedenen Perspektiven betrachtet werden.**

Im Speicherstandbildschirm sind folgende Knöpfe zu betätigen:

Z-TRIGGER, R-TASTE, L-TASTE, START-KNOPF

Bei jeder erneuten Eingabe dieser Tastenkombination wird die Outrider aus einer anderen Perspektive gezeigt.

**DURCHSCHLAGSKRAFT**

**Die Waffenpower erreicht das Maximum.**

Folgender Name ist im Schwierigkeitsgrad JEDI in einem neuen Speicherstand einzugeben:

„Jabba“ (1 Space vor Jabba)

**STURMTRUPPEN-EINSATZ**

**Der Spieler kann im zweiten Level als Sturmtruppen-Soldat kämpfen.**

Folgender Name ist in einem neuen Speicherstand im Schwierigkeitsgrad Medium einzugeben:

„Wampa Stompa“ (1 Space vor Wampa, 2 Spaces vor Stompa!!!) Zur Aktivierung des Sturmtruppen-Soldaten sind zusätzlich folgende Knöpfe zu betätigen:

STEUERKREUZ RECHTS, C-RECHTS (GLEICHZEITIG) STEUERKREUZ OBEN, C-RECHTS

**GEHEIMES FOTO**

**Ein geheimes Foto des Programmiererteams erscheint auf dem Bildschirm.**

Folgender Name ist in einem neuen Speicherstand einzugeben: „Credits“

(1 Space vor Credits!!!)

Anschließend ist der Schwierigkeitsgrad zu bestimmen und das Spiel kann begonnen werden. Nachdem die Credits beendet sind, ist der START-KNOPF zu betätigen. Im Titelscreen muß der ANALOG-STICK daraufhin nach rechtsoben bewegt werden, damit das Foto erscheint.



### HÜBSCHE FARBEN

Die Graphik wird in den Regenbogenfarben dargestellt.

Folgender Code ist einzugeben:  
LLTHCLRSFTHRNB

### QUARK MODUS

Die graphische Darstellung wird geändert.

Folgender Code ist einzugeben:  
CLLTHTNMTN

### GEGNER ZEIGEN

Gegner erscheinen als rote Pfeile auf der Karte.

Folgender Code ist einzugeben:  
NSTHMDNT

### ALLE WAFFEN

Alle Waffen stehen zur Verfügung.

Folgender Code ist einzugeben:  
CMGTSMGGTS

### MITARBEITER

Die Credits können angesehen werden.

Folgender Code ist einzugeben:  
FDTHMGS

### DISCO-MODUS

Lichteffekte werden aktiviert.

Folgender Code ist einzugeben:  
SNFFRR

### GALERIE

Eine Gegnergalerie kann angesehen werden.

Folgender Code ist einzugeben:  
THBST



### UNBEGRENZTE MUNITION

Munition steht unbegrenzt zur Verfügung.

Folgender Code ist einzugeben:  
BLLTSRRFRND

### UNENDLICHE LEBEN

Versuche stehen unbegrenzt zur Verfügung.

Folgender Code ist einzugeben:  
FRTHSTHTTRLCK

### FEDER UND TINTE

Die Graphik wird als Bleistiftzeichnung dargestellt.

Folgender Code ist einzugeben:  
DLKTDR

### GEISTMODUS

Das Spiel wird zum Traum.

Folgender Code ist einzugeben:  
THSSLKSL







## GEHEIME ARENEN Weitere Arenen für den Mehr-Spieler-Modus.

Im Spiel-Modus-Auswahlbildschirm ist sehr schnell hintereinander die Start-Taste zu drücken, bis eine Melodie erklingt. Vier zusätzliche Arenen können danach im Battle-Modus angewählt werden.



**GEHEIMES OPTIONSMENÜ**  
Im Charakter-Auswahlbildschirm sind bei gehaltener L-Taste folgende Knöpfe nacheinander zu betätigen: C-OBEN, C-RECHTS, C-LINKS, C-UNTEN, B, A

**BOOGER MAN**  
**Booger Man kann als Charakter angewählt werden.**  
Im Charakter-Auswahlbildschirm ist bei gehaltener L-Taste das Steuerkreuz in folgenden Richtungen zu bewegen: OBEN, RECHTS, UNTEN, LINKS, RECHTS, LINKS

**DR. KILN**  
**Dr. Kiln kann als Charakter angewählt werden.**  
Ausführung: Im Charakter-Auswahlbildschirm sind bei gehaltener L-Taste folgende Knöpfe nacheinander zu betätigen: B-KNOPF, C-LINKS, C-OBEN, C-RECHTS, C-UNTEN, A

**SUMO SANTA**  
**Sumo Santa kann als Charakter angewählt werden.**  
Ausführung: Im Charakter-Auswahlbildschirm sind bei gedrückt gehaltener L-Taste folgende Knöpfe nacheinander zu betätigen: A, C-UNTEN, C-RECHTS, C-OBEN, C-LINKS, B



**VERSTECKTE FAHRZEUGE**  
**Weitere Fahrzeuge stehen zur Auswahl.**  
Ausführung: Im Fahrzeug-Auswahlbildschirm sind folgende Knöpfe gleichzeitig zu betätigen: C-OBEN, C-LINKS, C-UNTEN

**GOLDEN GATE PARK**  
**Die Strecke Golden Gate Park kann direkt angewählt werden.**  
Ausführung: Im Strecken-Auswahlbildschirm sind folgende Knöpfe gleichzeitig zu betätigen: L-TASTE, C-LINKS, C-UNTEN

**SAN FRANCISCO**  
**Die Strecke San Francisco kann direkt angewählt werden.**  
Ausführung: Im Strecken-Auswahlbildschirm sind folgende Knöpfe gleichzeitig zu betätigen: L-TASTE, C-RECHTS, C-UNTEN

**INDIANA**  
**Die Strecke Indiana kann direkt angewählt werden.**  
Ausführung: Im Strecken-Auswahlbildschirm sind folgende Knöpfe gleichzeitig zu betätigen: L-TASTE, C-RECHTS, C-OBEN



**MAGISCHE CODES**  
Anstelle der Hupe ertönt ein Sprachsample.  
BLABBERMOUTH

Der Abenteuer-Modus kann zu zweit gespielt werden.  
JOINTVENTURE

**Alle Ballons werden lila.**  
BODYARMOR

**Alle Ballons werden regenbogenfarben.**  
OPPOSITESATTRACT

**Alle Ballons werden grün.**  
TOXICOFFENDER

**Alle Ballons werden rot.**  
BOMBSAWAY

**Alle Ballons werden blau.**  
ROCKETFUEL  
**Alle Ballons verschwinden.**  
BYEBYEBALLONS





**101%**  
**NINTENDO**  
**64**

DAS MAGAZIN FÜR DIE 64 BIT GENERATION!















**Das Bananen-Limit wird ausgeschaltet.**  
VITAMINB

**Gesammelte Bananen reduzieren die Geschwindigkeit.**  
BOGUSBANANAS

**Auf den Strecken sind keine Bananen vorhanden.**  
NOYELLOWSTUFF

**Beschleunigungs-Streifen und -Röhren verschwinden.**  
ZAPTHEZIPPERS

**Computer-Gegner werden intelligenter.**  
TIMETOLOSE

**Jeder gesammelte Ballon ist voll aufgepowert.**  
FREEFORALL

**Am Start besitzt der Fahrer bereits zehn Bananen.**  
FREEFRUIT

**In Audio-Optionen steht ein Musik-Test zur Verfügung.**  
JUKEBOX

**Die Fahrer werden größer.**  
ARNOLD

**Die Fahrer werden kleiner.**  
TEENYWEENIES

**Gleiche Fahrer können gewählt werden.**  
DOUBLEVISION

**Credits werden angezeigt.**  
WHODIDTHIS

**Vier-Rad-Antrieb der Fahrzeuge wird aktiviert.**  
OFFROAD



Bei erfolgreicher Eingabe eines Codes ertönt ein akustisches Signal! Kombinationen verschiedener Codes sind möglich. Die Cheats können durch erneute Eingabe wieder deaktiviert werden.

### **PLAZIERUNG TROTZ ABBRUCH**

**Bei einem Abbruch während des Rennens wird die aktuelle Platzierung des Fahrers anerkannt.**

Ausführung: Folgende Buchstabenkombination muß als Name eingegeben werden:  
RA50

### **BIKES MIT KÖPFCHEN**

**Auf den Bikes sitzen die Köpfe der Programmierer.**

Im Auswahlbildschirm der Bikes ist die R-Taste zu betätigen, um das Kontrollmenü aufzurufen. Der Name des Bikes muß zuerst in „XGTEAM“ geändert werden. Wird dieses Menü anschließend erneut aufgerufen und der Vorname eines Programmierers (Ash, Greg, John, Shawn, Justin...siehe CREDITS) eingegeben, erscheint dessen Kopf während der Fahrt auf dem Bike.

### **BESONDERE ZIELE**

**Im SHOOT-EM-UP-Modus nimmt der Kopf eines Firmenangehörigen von Probe die Stelle der Ziele ein.**

Ausführung: Im Auswahlbildschirm der Bikes ist die R-Taste zu betätigen, um das Kontrollmenü aufzurufen. Der Name des Bikes muß „FERGUS“ lauten, damit sich die Ziele verwandeln.

### **ULTIMATIVES PASSWORT** **Zwei geheime Bikes und eine versteckte Strecke werden aktiviert.**

Ausführung: Folgendes Passwort ist im Optionsmenü einzugeben: 81GGD5

### **BONUSSTRECKEN UND BIKES**

**Alle Strecken und die Bikes NEON und ROACH werden aktiviert.**

Ausführung: Folgendes Passwort ist im Optionsmenü einzugeben: 61GGB5

### **WAFFENFLUT**

**Die Waffen werden durch Knopfdruck automatisch ersetzt.**

Im Auswahlbildschirm der Bikes ist die R-Taste zu betätigen, um das Kontrollmenü aufzurufen. Der Name ist wie folgt einzugeben:  
SHOOT-EM-UP=„ARSENAL“  
ZEITRENNEN=„arsenal“  
EXTREME TURNIER = „ARSENAL“





**Grafik aus Nintendo Zone 64**  
**[www.nintendo64.de](http://www.nintendo64.de)**

Eine der brilliantesten deutschen Nintendo  
Websites im Internet.  
Ein Besuch lohnt sich immer !







### SCHLÜPFRIGE FAHRBAHN Die Strecken werden rutschig.

Im Auswahlbildschirm der Bikes ist die R-Taste zu betätigen, um das Kontrollmenü aufzurufen. Der Name ist wie folgt einzugeben:

SHOOT-EM-UP = „BANANA“  
ZEITRENNEN = „banana“  
EXTREME TURNIER = „BANANA“

### UNBEGRENZTE TURBOS Dem Fahrer steht eine unbegrenzte Anzahl an Turbo-Boosts zur Verfügung.

Im Auswahlbildschirm der Bikes ist die R-Taste zu betätigen, um das Kontrollmenü aufzurufen. Der Name ist wie folgt einzugeben:

SHOOT-EM-UP = „nitroid“  
ZEITRENNEN = „NITROID“  
EXTREME TURNIER = „NITROID“

### UNGLAUBLICH EXTREM Die Geschwindigkeit wird deutlich erhöht.

Im Auswahlbildschirm der Bikes ist die R-Taste zu betätigen, um das Kontrollmenü aufzurufen. Der Name ist wie folgt einzugeben:

SHOOT-EM-UP = „XTREME“  
ZEITRENNEN = „xtreme“  
EXTREME TURNIER = „XTREME“

### GEISTERHAFTE ERSCHEINUNG Die Strecken werden transparent.

Im Auswahlbildschirm der Bikes ist die R-Taste zu betätigen, um das Kontrollmenü aufzurufen. Der Name ist wie folgt einzugeben:

SHOOT-EM-UP = „ghostly“  
ZEITRENNEN = „GHOSTLY“  
EXTREME TURNIER = „GHOSTLY“

### ZOOM

**Eine neue Kamera-perspektive wird aktiviert.** Im Auswahlbildschirm der Bikes ist die R-Taste zu betätigen, um das Kontrollmenü aufzurufen. Der Name ist wie folgt einzugeben:

SHOOT-EM-UP = „MAGNIFY“  
ZEITRENNEN = „magnify“  
EXTREME TURNIER = „MAGNIFY“

### VERKEHRTE WELT

**Die Perspektive wird um 180° gedreht.**

Ausführung: Im Auswahlbildschirm der Bikes ist die R-Taste zu betätigen, um das Kontrollmenü aufzurufen. Der Name ist wie folgt einzugeben: SHOOT-EM-UP = „ANTIGRAV“  
ZEITRENNEN = „antigrav“  
EXTREME TURNIER = „ANTIGRAV“



### DURCHBLICK

**Die Bikes werden schattenhaft dargestellt.**

Im Auswahlbildschirm der Bikes ist die R-Taste zu betätigen, um das Kontrollmenü aufzurufen. Der Name ist wie folgt einzugeben:

SHOOT-EM-UP = „STEALTH“  
ZEITRENNEN = „stealth“  
EXTREME TURNIER = „STEALTH“

### PIXEL

**Die Graphiken werden verpixelt dargestellt.**

Im Auswahlbildschirm der Bikes ist die R-Taste zu betätigen, um das Kontrollmenü aufzurufen. Der Name ist wie folgt einzugeben:

SHOOT-EM-UP = „UGLYMODE“  
ZEITRENNEN = „uglymode“  
EXTREME TURNIER = „UGLYMODE“

### GERÜSTE

**Die Texturen verschwinden und die Gitternetzgraphik bleibt übrig.**

Im Auswahlbildschirm der Bikes ist die R-Taste zu betätigen, um das Kontrollmenü aufzurufen. Der Name ist wie folgt einzugeben:

SHOOT-EM-UP = „WIRED“  
ZEITRENNEN = „wired“  
EXTREME TURNIER = „WIRED“



## FISCHAUGEN

**Die Graphik wird verschwommen dargestellt.**

Im Auswahlbildschirm der Bikes ist die R-Taste zu betätigen, um das Kontrollmenü aufzurufen.

Der Name ist wie folgt

einzugeben:

SHOOT-EM-UP = „FISHEYE“

ZEITRENNEN = „fisheye“

EXTREME TURNIER =

„FISHEYE“

## ROLLENDE FELSEN

**Alle Bikes verwandeln sich in Felsbrocken.**

Im Auswahlbildschirm der Bikes ist die R-Taste zu betätigen, um das Kontrollmenü aufzurufen. Der Name ist wie folgt einzugeben:

SHOOT-EM-UP = „ROLLER“

ZEITRENNEN = „roller“

EXTREME TURNIER = „ROLLER“



## VERSTECKTER BOLIDE

**Ein versteckter Rennwagen wird aktiviert.**

Voraussetzung ist eine abgeschlossene Saison als Weltmeister. Diese muß auf dem Controller Pak gesichert sein und das Spiel muß neu gestartet werden. Während „WHILE LOADING“ auf dem Bildschirm erscheint, müssen der A- und B-Knopf gleichzeitig gedrückt gehalten werden. Im Fahrzeug-Auswahlmenü sollte danach ein neues Fahrzeug anwählbar sein.



## RIESEN-KÖPFE

**Die Köpfe der Spieler werden riesig.**

Im Titelbildschirm sind folgende Knöpfe zu drücken: C-OBEN, C-OBEN, C-UNTEN, C-UNTEN, C-LINKS, C-RECHTS, C-LINKS, C-RECHTS, B, A - anschließend Z-TRIGGER gedrückt halten und den START-KNOPF betätigen.

## NEUE TEAMS

**Neue Teams werden anwählbar.**

Im Titelbildschirm sind folgende Knöpfe zu betätigen: STEUERKREUZ OBEN, L-TASTE, STEUERKREUZ OBEN, L-TASTE, STEUERKREUZ UNTEN, L-TASTE, STEUERKREUZ UNTEN, L-TASTE, STEUERKREUZ LINKS, R-TASTE, STEUERKREUZ RECHTS, R-TASTE, STEUERKREUZ LINKS, R-TASTE, STEUERKREUZ RECHTS, R-TASTE, B-KNOPF, A-KNOPF, Z-TRIGGER (GEDRÜCKT HALTEN), START-KNOPF



## VERSTECKTES STADION

**Das versteckte Stadion aus EAs Heimatstadt wird anwählbar.**

Im „CREATE PLAYER“-Bildschirm ist folgender Name einzugeben:

SAN MATEO

## VERSTECKTE TEAMS

**Verschiedene versteckte Teams werden anwählbar.**

Folgende Namen sind im „CREATE PLAYER“-Bildschirm einzugeben:

SIXTIES = Team der 60er

SEVENTIES = Team der 70er

EIGHTIES = Team der 80er

HOWLIE = AFC Pro Bowl 96-97

## SCHLUSS-SEQUENZ

**Die Endsequenzen aus dem Abspann sind zu sehen.**

Ausführung: Folgende Knöpfe sind gleichzeitig gedrückt zu halten, während das Electronic Arts-Logo auf dem Bildschirm erscheint:

L-TASTE, R-TASTE, Z-TRIGGER



## GROSSE KÖPFE

### Die Köpfe der Spieler werden vergrößert.

Im „TONIGHTS MATCHUP“-Bildschirm müssen folgende Knöpfe betätigt werden:

STEUERKREUZ-OBEN gedrückt halten, A und C-RECHTS gleichzeitig drücken.



## ÜBER DEN DÄCHERN

Das Spielfeld wird auf ein Hochhausdach verlagert.

Im „TONIGHTS MATCHUP“-Bildschirm ist der Analogstick nach links gedrückt zu halten und dreimal schnell hintereinander A zu betätigen.

Spezielle Modi werden aktiviert.  
Im TONIGHTS MATCHUP-Bildschirm sind folgende Codes einzugeben:  
Cu = C-unten Cr = C-rechts

| A | Cu | Cr | Ergebnis          |
|---|----|----|-------------------|
| 0 | 2  | 5  | Baby-Modus        |
| 1 | 1  | 1  | Turnier-Modus     |
| 2 | 2  | 0  | Schnelle Pässe    |
| 2 | 8  | 4  | Maximales Tempo   |
| 7 | 0  | 9  | Diebstahl-Power   |
| 6 | 1  | 6  | Block-Power       |
| 9 | 3  | 7  | Legale Goal-Tends |
| 3 | 9  | 0  | Fairness          |
| 0 | 4  | 8  | Begleitmusik      |
| 4 | 6  | 1  | Turbo-Power       |
| 5 | 5  | 2  | Hyper-Speed       |
| 8 | 0  | 2  | Maximale Power    |

## VERSTECKTE SPIELER

Versteckte Spieler stehen zur Verfügung.

| Name   | Pin  | Name   | Pin  |
|--------|------|--------|------|
| AHRDWY | 0000 | MARTY  | 1010 |
| AMRICH | 2020 | MDOC   | 2099 |
| BARDO  | 6000 | MEDNIK | 6000 |
| CARLOS | 1010 | MILLER | 0000 |
| CLIFFR | 0000 | MINIFE | 6000 |
| DANIEL | 0604 | MORRIS | 6000 |
| DANR   | 0000 | MORTAL | 0004 |
| DAVIDR | 0000 | MOTUMB | 0000 |
| DIVITA | 0201 | MUNDAY | 5432 |
| DREAM  | 0000 | MURSAN | 0000 |
| EDDIE  | 6213 | MXV    | 1014 |
| ELLIOT | 0000 | NFUNK  | 0101 |
| EUGENE | 6767 | NICK   | 7000 |
| EWING  | 0000 | NOBUD  | 1010 |
| GHILL  | 0000 | NORTH  | 5050 |
| GLENNR | 0000 | PATF   | 2000 |
| HGRANT | 0000 | PERRY  | 3500 |
| JAMIE  | 1000 | PIPPEN | 0000 |
| JAPPLE | 6660 | QUIN   | 0330 |
| JASON  | 0729 | RICE   | 0000 |
| JC     | 0000 | RODMAN | 0000 |
| JIGGET | 1010 | ROOT   | 6000 |
| JFER   | 0503 | SHAWN  | 0123 |
| JONHEY | 6000 | SMITS  | 0000 |
| JOHNSN | 0000 | SNO    | 0103 |
| KEMP   | 0000 | STACKH | 0000 |
| KIDD   | 0000 | STARKS | 0000 |
| KOMBAT | 0004 | TURMEL | 0322 |
| MALONE | 0000 | WEBB   | 0000 |
| MARIUS | 1005 | WEBBER | 0000 |



# NFL QUARTERBACK CLUB 98

## HÖHERE SPIEL GESCHWINDIGKEIT

**Die Geschwindigkeit des Gameplays wird erhöht.**

Im „CHEAT-OPTION“-Menü sind folgende Buchstaben einzugeben:  
WLTRPYTN

## FUMBLE-MODUS

**Alle Spieler verlieren den Ball.**

Im „CHEAT-OPTION“-Menü sind folgende Buchstaben einzugeben:  
GTNHNS

## GLATTES SPIELFELD

**Das Spielfeld verwandelt sich in eine Eisbahn.**

Im „CHEAT-OPTION“-Menü sind folgende Buchstaben einzugeben:  
SPRSLYD

## KLEBRIGE FINGER

**Jeder Paß wird gefangen.**

Im „CHEAT-OPTION“-Menü sind folgende Buchstaben einzugeben:  
STYCKHNS

## UNENDLICHE VERSUCHE

**Eine unendliche Anzahl an Downs steht zur Verfügung.**

Im „CHEAT-OPTION“-Menü sind folgende Buchstaben einzugeben:  
DWNDRV

## SCHNELLE SPIELER

**Die Spieler werden zu Sprintern.**

Im „CHEAT-OPTION“-Menü sind folgende Buchstaben einzugeben:  
MCHLJNSN

## KOMPAKTE SPIELER

**Die Spieler werden kleiner und breiter.**

Im „CHEAT-OPTION“-Menü sind folgende Buchstaben einzugeben:  
JPNSMWR

## RIESEN

**Die Spieler werden riesig.**

Im „CHEAT-OPTION“-Menü sind folgende Buchstaben einzugeben:  
GLYTHMD

## LANGSAME SPIELER

**Die Running Backs bewegen sich langsam.**

Im „CHEAT-OPTION“-Menü sind folgende Buchstaben einzugeben:  
RNLDZWNGR

## MINI-SPIELER

**Die Spieler schrumpfen.**

Im „CHEAT-OPTION“-Menü sind folgende Buchstaben einzugeben:  
SMLMDGT

## SCHLANKHEITSWAHN

**Funktion: Die Spieler werden groß und mager.**

Im „CHEAT-OPTION“-Menü sind folgende Buchstaben einzugeben:  
BBMNTBL





### BRENNENDES WRACK

Das Rennen kann mit einem brennenden Wrack bestritten werden.

Im Fahrzeug-Auswahlbildschirm sind folgende Knöpfe zu betätigen:

C-OBEN (GEDRÜCKT HALTEN), Z-TRIGGER, Z-TRIGGER, Z-TRIGGER, Z-TRIGGER

### REIFENGROSSE

Die Reifengröße der Fahrzeuge kann geändert werden.

Im Fahrzeug-Auswahlbildschirm sind folgende Knöpfe zu betätigen:

C-RECHTS (GEDRÜCKT HALTEN), C-LINKS DANN BEIDE GLEICHZEITIG LOSLASSEN C-LINKS (GEDRÜCKT HALTEN), C-RECHTS

### NEBEL

Die Farbe des Nebels kann geändert werden.

Im Fahrzeug-Auswahlbildschirm sind folgende Knöpfe zu betätigen:

Z-TRIGGER (GEDRÜCKT HALTEN), C-UNTEN, C-UNTEN, C-UNTEN

### SCHWERKRAFT

Die Schwerkraft kann mehrfach geändert werden, indem die Tastenkombination mehrmals eingegeben wird.

Im SETUP-Menü sind folgende Knöpfe zu betätigen:

Z-TRIGGER (GEDRÜCKT HALTEN), STEUERKREUZ OBEN, STEUERKREUZ UNTEN, Z-TRIGGER LOSLASSEN, STEUERKREUZ OBEN, STEUERKREUZ UNTEN, STEUERKREUZ OBEN, STEUERKREUZ UNTEN

### KEINE KOLLISIONEN

Kollisionen mit anderen Fahrzeugen werden ausgeschaltet.

Im SETUP-Menü sind folgende Knöpfe zu betätigen:

L-TASTE, R-TASTE (GEDRÜCKT HALTEN), C-RECHTS BEIDE KNÖPFE LOSLASSEN C-OBEN, C-LINKS, C-UNTEN, Z-TRIGGER

### BRENNENDER WAGEN

Das Rennen kann mit einem brennenden Fahrzeug bestritten werden.

Im Fahrzeug-Auswahlbildschirm sind folgende Knöpfe zu betätigen:

C-OBEN (GEDRÜCKT HALTEN), Z-TRIGGER, Z-TRIGGER, Z-TRIGGER, Z-TRIGGER

Nochmaliges Eingeben verändert das Fahrzeug ein weiteres Mal bzw. schaltet die Funktion wieder aus.

### SPEZIELLER WAGEN

Ein spezieller Wagen kann eingesetzt werden.

Nach dem Gewinn einer Strecke sind mit dem gleichen Spieler im Strecken-Auswahlbildschirm folgende Knöpfe zu betätigen:

Z-TRIGGER, Z-TRIGGER, Z-TRIGGER, Z-TRIGGER

### ZEITLIMIT

Das Zeitlimit wird ausgeschaltet. Zum Einschalten des Zeitlimits muß der Code nochmal eingegeben werden.

Im SETUP-Menü sind folgende Knöpfe zu betätigen: Z-TRIGGER (GEDRÜCKT HALTEN), C-UNTEN (GEDRÜCKT HALTEN), C-OBEN (GEDRÜCKT HALTEN) Z-TRIGGER WEITERHIN GEDRÜCKT HALTEN, C-KNÖPFE LOSLASSEN, C-OBEN (GEDRÜCKT HALTEN), C-UNTEN



**FAHRZEUGGRÖSSE**

**Die Größe der Fahrzeuge kann verändert werden.**

Im Fahrzeug-Auswahlbildschirm sind folgende Knöpfe schnell nacheinander zu betätigen:

C-UNTEN, C-OBEN, C-OBEN, C-UNTEN

**VERKEHRTE WELT**

**Die Rennstrecken stehen auf dem Kopf.**

Im SETUP-Menü ist das Steuerkreuz schnell nacheinander in folgende Richtungen zu betätigen:

OBEN, RECHTS, UNTEN, LINKS, UNTEN, RECHTS, OBEN, LINKS

**VORTEX**

**Eine coole Animation ist auf dem Bildschirm zu sehen.**

Folgende Buchstabenkombination ist als Name einzugeben:  
VORTEX

Danach ist der RESET-KNOPF des Nintendo64 gedrückt zu halten, damit die Bilder erscheinen.

**VERSTECKTE CHARAKTER**  
**Versteckte Charaktere sind anwählbar.**

Im Namen-Eingabebildschirm sind folgende Knöpfe zu betätigen:

L-TASTE, C-RECHTS, C-UNTEN

**CREDITS**

**Die Credits erscheinen auf dem Bildschirm.**

Folgende Buchstabenkombination ist als Name einzugeben: CREDITS

**VERSTECKTES SPIEL**

**Ein verstecktes Spiel kann angewählt werden.**

Folgende Buchstabenkombination ist als Name einzugeben: LINES

**VERSTECKTE SOUNDS**

**Weitere Musikstücke werden zugänglich.**

Folgende Buchstabenkombination ist als Name einzugeben:  
G(Alienkopf)MEBOY

**ALLE LEVEL**

**Alle Level werden anwählbar.**

Folgende Symbole sind als Name einzugeben:  
(Saturn), (Raumschiff), (Rakete), (Herz), (Schädel)



# Mr. Backup Z64 gegen Doctor V64

**Mit den hier getesteten Geräten erfüllt sich für manchen Spielefreak ein Traum. Das Kopieren von Videospielen ist nun endlich Möglich. Wir vergleichen die zwei erhältlichen Geräte und klären über die Gesetzliche Situation auf.**

Wir haben für euch zwei fantastische Geräte aus Hong Kong und aus Taiwan getestet. Zum einen handelt es sich um den Doctor64 „V64“, zum anderen um das Mr. Backup „Z64“. Beide Geräte halten was sie versprechen, genau gesagt kann man mit ihrer Hilfe Nintendo 64 Spiele auf einen Datenträger kopieren und ohne Originalmodul spielen. Auch die Spielstände gehen nicht verloren, da sie auf dem Datenträger oder im Gerät gespeichert werden.

Das Mr. Backup „Z64“ ist ein kleiner schwarzer Kasten, welcher auf den Nintendo64 anstelle des Moduls aufgesteckt wird.

**Laut Urheberrecht ist das Erstellen von Sicherheitskopien eines Originalmoduls erlaubt.**

Er ist ein standalone Gerät, was bedeutet, daß er alle seine Fähigkeiten auch ohne Nintendo64 und ohne Monitor hat. Der z64 speichert die Spieldaten auf einer Zip-Diskette, welche 100MB Kapazität besitzt. Ein Spiel benötigt zwischen 8 MB (64 Mbit) und 16 MB (128 Mbit). Es ist also möglich 6 - 12 Spiele auf einer Diskette zu speichern. Zip-Disketten sind in jedem Computerhandel erhältlich und kosten ca. 15.-DM. Ein auf einer Zip-Diskette gespeichertes Spiel kann jederzeit problemlos gelöscht und durch ein anderes ersetzt werden. Auch das Kopieren von Diskette auf Diskette ist ohne großen Aufwand möglich. Der Doctor64 „v64“ ist ein grauer Kasten, welcher unter dem Nintendo64 sitzt, und mit dem Expansionsport an der Unterseite des Nintendo64 verbunden wird. Er speichert die Spieldaten auf einer CD, was

die Handhabung wesentlich kompliziert. Um mit dem v64 zu arbeiten wird immer ein Nintendo64 und ein Monitor benötigt. Mit Hilfe eines speziell mitgelieferten Adapters ist es möglich die Spieldaten vom Modul auf einen PC zu übertragen. Der PC wird wiederum mit dem v64 verbunden und mit ein oder zwei Befehlszeilen werden die Spieldaten vom PC zum v64 übertragen. Man benötigt ca. 5 - 10 min. um die Spieldaten zu übertragen, bei Mr. Backup „z64“ nur ca. 20 - 30 sec. Weitaus komfortabler ist es jedoch, wenn man einen CD-Brenner besitzt. Es ist möglich bis zu ca. 70 Spiele auf eine CD zu brennen. Diese CD wird in das CD-ROM Laufwerk des v64 gelegt, und mit Hilfe eines Auswahlmenüs wird das gewünschte Spiel gestartet. Der Ladevorgang von der CD dauert nur einige wenige Sekunden. Das v64 ist weiters in der Lage CD-I Disks, Audio CDs und MPEG Videos abzu- und zu spielen. Außerdem hat das v64 einen extra 3D Sound Prozessor, von dem man sich allerdings mehr erwarten könnte. Beim Mr. Backup „z64“ ist die Handhabung wesentlich unkomplizierter. Um ein Modul zu kopieren, braucht man es lediglich in den Slot



**Der Z64 im Einsatz, rechts die Zip Disk**





### Doctor V64 im futuristischen Gewand

zu stecken und auf dem Display mit Hilfe der AUF und AB Tasten „Copy Cartridge“ auszuwählen.

### 20 Sekunden und ein Spiel ist auf Diskette kopiert

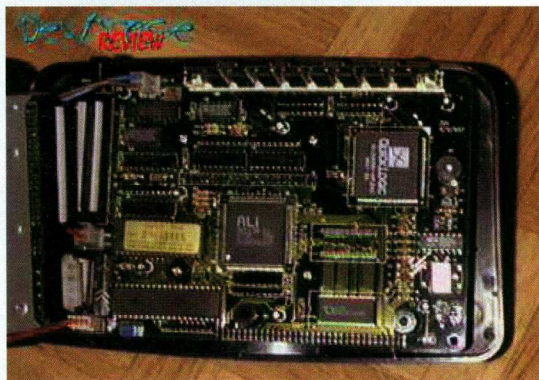
In 20 - 30 sec. sind die Spieldaten auf der Diskette gespeichert. Im Gegensatz zum v64 wird immer angezeigt wieviel Speicherkapazität ein Spiel benötigt. Um ein auf einer Zip-Diskette gespeichertes Spiel zu starten, braucht man lediglich mit Hilfe der AUF und AB Tasten das gewünschte Spiel auszuwählen und die Start Taste zu drücken. In ca. 15 - 30 sec. meldet sich das z64 mit einem kurzen Ton „fertig“, anschließend schaltet man das Nintendo64 ein und ab geht's! Um ein Spiel von der Zip-Diskette zu löschen, drückt man die AUF und AB Tasten drei sec., bis der z64 mit einem akustischen Signal in den DELETE Modus wechselt. Nun kann man mit den AUF und AB Tasten das gewünschte Spiel auswählen und mit der Start Taste den Löschbefehl ausführen. Das eingebaute Iomega Zip-Laufwerk ist kompatibel zur PC Version. Es ist sogar möglich dieses Laufwerk auszubauen und an einen PC anzuschließen. Die Treiber für das Iomega Zip-Laufwerk sind im Windows95 standardmäßig vorhanden.

**Im Internet stehen Demos, Spieltrainer und Spielstände zur Verfügung, die mit beiden Geräten problemlos abspielbar sind.**

### Technische Beschreibung

Der Doctor64 „v64“ wird durch einen 6502 Prozessor gesteuert und verfügt über einen Speicher von 16 MB (128 Mbit), welcher auf 32 MB (256 Mbit) erweiterbar ist, allerdings nur mit einem Speicher von Bung Enterprises, dem Hersteller des Doctor64. Der v64 besitzt einen Umschalter für PAL/NTSC. Dies bedeutet, daß ein NTSC Spiel auf einer Nintendo64 PAL Station nur schwarz/weiß gespielt werden kann. Der v64 verfügt über ein Flash-BIOS, es kann deshalb immer mit Hilfe eines Downloads auf den neuesten Stand gebracht werden. Der Mr. Backup „z64“ wird durch einen 386sx/40 Prozessor gesteuert, und verfügt ebenfalls über einen Speicher von 16 MB (128 Mbit), er ist ebenfalls erweiterbar auf 32 MB (256 Mbit), jedoch mit einem herkömmlichen PS/2 Simm, welcher wesentlich günstiger im Handel erhältlich ist. Der z64 schaltet automatisch zwischen NTSC und PAL um, was bedeutet, daß es ohne Problem möglich ist auf einem PAL Nintendo64 ein NTSC Spiel zu spielen und umgekehrt. Das z64 verfügt ebenfalls über ein Flash-BIOS, welches mit Hilfe eines gratis Upgrades auf den neuesten Stand gebracht werden kann. Mit dem richtigen BIOS Update ist es sogar möglich das z64 mit einer Festplatte zu betreiben.

Beide Geräte haben einen hohen Qualitätsstandard, und sind technisch nicht zu bemängeln. Der Mr. Backup „z64“ ist zweifellos das unkompliziertere und komfortablere Gerät, jedoch bietet der Doctor64 „v64“ für einen PC-Freak eine Herausforderung. Beispielsweise funktionieren Spiele wie Mario Cart und Starfox nur mit einem speziellen Patch, wogegen dem Mr. Backup „z64“ diese Probleme unbekannt sind.



Hightech vom Feinsten im Z64



# WILLKOMMEN IN DER ZUKUNFT.

## Doctor V64

Kopieren von Nintendo 64  
Spiel-Modulen auf PC-CDROM  
(dafür wird PC benötigt)

Abspielen ohne original  
Spiel-Modul möglich

Speichern von Spielständen

Auf jede CD-ROM können  
bis zu 70 Nintendo 64 Spiele  
gesichert werden

Die original Spiel-Module werden  
zum Spielen nicht benötigt



# DM 998,-

**Achtung Ratenzahlung!**  
**z.B. 12 x DM 90,-**



Wir akzeptieren VISA, EUROCARD, MASTERCARD,  
Diners Club und JCB Kreditkarten.

**Visoly Inc.**  
*Bohnenmahlstr. 2*  
*A-6850 Dornbirn*  
*Tel. 0043 5572 55084*  
*Fax. 0043 5572 55094*  
*[www.visoly.com](http://www.visoly.com)*

Nintendo 64 und N64 sind eingetragte Warenzeichen der Firma Nintendo.  
Weder die Firma „Visoly Inc.“ noch die von uns angebotenen Artikel stehen in Verbindung mit Nintendo.  
Laut internationalem Urheberrecht ist nur das Anfertigen von Sicherheitskopien erlaubt!



WILKOMMEN IN DER ZUKUNFT  
WILKOMMEN IN DER ZUKUNFT...



#### **REGENBOGEN-MODUS**

**Die Graphik wird in Regenbogenfarben dargestellt.** Während des Spiels sind folgende Knöpfe zu betätigen:  
C-UNTEN,  
Z-TRIGGER,  
B-KNOPF,  
STEUERKREUZ    OBEN,  
STEUERKREUZ    OBEN,  
STEUERKREUZ RECHTS

#### **CREDITS**

**Das Hintergrundbild des Abspanns wird verändert.**

Ist das Credits-Symbol im Optionsmenü angewählt, müssen folgende Knöpfe betätigt werden:

STEUERKREUZ LINKS, C-UNTEN, STEUERKREUZ RECHTS, STEUERKREUZ UNTEN, Z-TRIGGER



# VISOLY INC.

## SICHERUNGSSYSTEME FÜR VIDEOSPIELE

Kopieren von Nintendo 64  
Spiel-Modulen auf Zip-Disk

Abspielen ohne original  
Spiel-Modul möglich

Speichern von Spielständen  
auf Zip-Disk

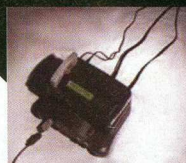
Auf jede Zip-Disk können  
bis zu 10 Nintendo 64 Spiele  
gesichert werden

Kopieren von  
Disk zu Disk

Die original Spiel-Module werden  
zum Spielen nicht benötigt

Das Verbindungsglied zum PC  
und Internet

**Achtung Ratenzahlung!**  
z.B. 12 x DM 90,-



*Einfachste Bedienung durch  
intelligente Menüführung!*

**jetzt nur  
DM 998,-**



**Bestellhotline**  
**0043 5572 55084**

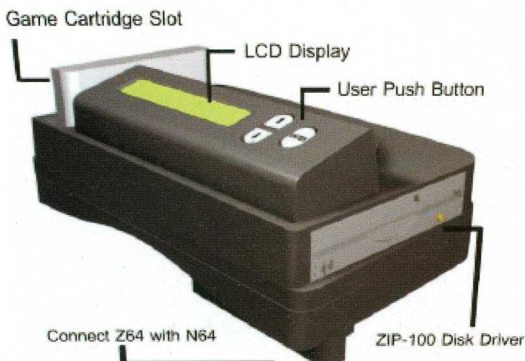
*Visoly Inc. • Bohnenmahdstr. 2 • A-6850 Dornbirn*  
*Fax. 0043 5572 55094 • [www.visoly.com](http://www.visoly.com)*



Händleranfragen  
erwünscht!



Nintendo 64 & Mr. Backup Z64  
Das Maß aller Dinge!







Für untenstehende Codes muß zunächst ein besonderes Menü innerhalb des Optionsbildschirms aktiviert werden. Folgende Knöpfe sind im Optionsmenü zu betätigen:

**C-UNTEN (GEDR. HALTEN), R-TASTE.**

Dadurch wird eine 16-stellige Anzeige geöffnet. Kombinationen der untenstehenden Tricks sind möglich!

#### **KÖRPERGRÖSSE**

C-OBEN (HALTEN) und R-Taste betätigen, bis an fünfter Stelle der Anzeige eine Eins erscheint.

#### **GIGANTEN**

C-LINKS (HALTEN) und R-Taste betätigen, bis an vierter Stelle der Anzeige eine Eins erscheint.

#### **ZWERGE**

C-LINKS (HALTEN) und R-Taste betätigen, bis an dritter Stelle der Anzeige eine Eins erscheint.

#### **BOHNENSTANGEN**

C-OBEN (HALTEN) und R-Taste betätigen, bis an sechster Stelle der Anzeige eine Eins erscheint.

#### **RIESENKÖPFE**

C-UNTEN (HALTEN) und R-Taste betätigen, bis an zweiter Stelle der Anzeige eine Eins erscheint.

#### **SCHWELLKÖPFE**

C-OBEN (HALTEN) und R-Taste betätigen, bis an erster Stelle der Anzeige eine Eins erscheint.

#### **SCHRUMPFKÖPFE**

C-UNTEN (HALTEN) und R-Taste betätigen, bis an erster und zweiter Stelle der Anzeige eine Eins erscheint.

#### **SUPER TEAMS (NEUE LIGA)**

Im Optionsmenü sind folgende Knöpfe zu betätigen: L-TASTE (HALTEN), C-RECHTS, C-LINKS, C-LINKS, C-RECHTS, C-LINKS, C-LINKS, C-RECHTS, C-LINKS, C-LINKS



# Shadow Man



© &amp; TM Acclaim Entertainment Inc. 1997



© &amp; TM Acclaim Entertainment Inc. 1997



© &amp; TM Acclaim Entertainment Inc. 1997



SPIELE 3000

## NINTENDO 64

**Grundgerät** deutsch 289.-

**Control Pad** orig.  
(blau, schwarz, rot, grün,  
gelb oder grau) 49.90

**Memory Card** 4-fach (blau,  
schwarz, rot, grün, transpa-  
rent, gelb) 36.-

**LX4Rumble Pak** (funktio-  
niert ohne Batterien) 26.90

**LX4-Lenkrad**, neu,  
Rumble Effekt funktioniert  
ohne Batterien, Pedale,  
Memory-Card-Schacht 139.-

YOSHIS STORY.....85.-

FIFA 98.....125.-

GOEMON.....138.-

GASP DEADLY ARTS.....134.-

WCW (Wrestling) VS NW.....134.-

NHL BREAKAWAY 98.....119.-

FIGHTERS DESTINY.....125.-

FORSAKEN.....119.-

OLYMPIC HOCKEY.....125.-

RAMPAGE 64.....125.-

STRIKE ZONE.....125.-

RECKING BALLS.....125.-

ACCLAIM SPORTS SOCCER.....134.-

AEROFIGHTER.....106.-

BLAST CORPS.....106.-

BOMBER MAN 64.....86.-

CHAMELEON TWIST.....114.-

CLAYFIGHTER 63 1/3.....109.-

DARK RIFT.....125.-

DIDDY KONG RACING.....85.-

EXTREME G.....119.-

FI POLE POSITION.....119.-

Int. Superstar Soccer 64.....127.-

LAMBORGHINI 64.....127.-

LYLAT WARS.....86.-

MARIO KART 64.....86.-

MISCHIEF MAKERS.....86.-

Multi Racing Championship...119.-

NAGANO OLYMPICS.....134.-

NBA HANG TIME.....125.-

NBA PRO 98.....134.-

Game Buster.....84.90

NFL Quarterback Club 98...119.-

PILOTWINGS 64.....106.-

STAR WARS.....125.-

Super Mario 64.....85.-

Sup. Mario 64 Spieleberater...24.80

TOP GEAR RALLY.....127.-

TUROK Dinosaur Hunter.....97.-

WAVE RACE.....86.-

Wayne Gretzky Hockey 98...125.-

HEXEN 64.....127.-

SAN FRANCISCO RUSH.....127.-

MADDEN 64.....127.-

SNOWBOARD KIDS.....85.-

CRUISN USA.....88.-

Versand per Nachnahme

DM 6.90 Porto zzgl. Nach-

nahmegebühr ● Vorkasse

(Euroschecks) DM 4.50 ● ab

DM 250.- portofrei

Vorbestellservice!

Mindestbestellwert: DM 80.-

Unsere Spiele sind für

Deutschland vorgesehen!

**Tel 07021-976860**

**Fax 07021-976861**

Unsere ausführliche Preisliste

gegen 1.10 in Briefmarken

SPIELE 3000 · Schieferweg 21

73275 Ohmden



# Die offiziellen N

Wobei es der 101% Redaktion bis heute nicht klar ist, wie der

- 1 **SUPER MARIO 64**
- 2 **DIDDY KONG RACING**
- 3 **LYLAT WARS**
- 4 **EXTREME G**
- 5 **MARIO KART 64**
- 6 **WAVE RACE 64**
- 7 **INT. SUPER STAR SOCCER 64**
- 8 **BLAST CORPS**
- 9 **TUROC - DINOSAUR HUNTER**
- 10 **BOMBERMAN 64**
- 11 **MULTI RACING CHAMPIONSHIP**
- 12 **CLAYFIGHTER 63 1/3**
- 13 **TETRISPHERE**
- 14 **MISCHIEF MAKERS**
- 15 **WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY**
- 16 **STAR WARS - SHADOWS OF THE EMP**
- 17 **AUTOMOBILI LAMBORGINI**
- 18 **NBA HANG TIME**
- 19 **TOP GEAR RALLY**
- 20 **CRUIS'N USA**



# Nintendo Charts

Club Nintendo auf dieses Ergebnis kommt (Verkaufszahlen?)

ACTION ADVENTURE

FUN RACING

SHOOT'EM UP

RACING

FUN RACING

RACING

SPORTS

ACTION ADVENTURE

3D SHOOTER

ACTION ADVENTURE

RACING

FIGHTING

PUZZLE

ACTION

SPORTS

ACTION

RACING

SPORTS

RACING

RACING

NINTENDO

NINTENDO

NINTENDO

ACCLAIM

NINTENDO

NINTENDO

KONAMI

NINTENDO

ACCLAIM

NINTENDO

BOMICO

ACCLAIM

NINTENDO

NINTENDO

NINTENDO

NINTENDO

KONAMI

NINTENDO

MITSUI

NINTENDO

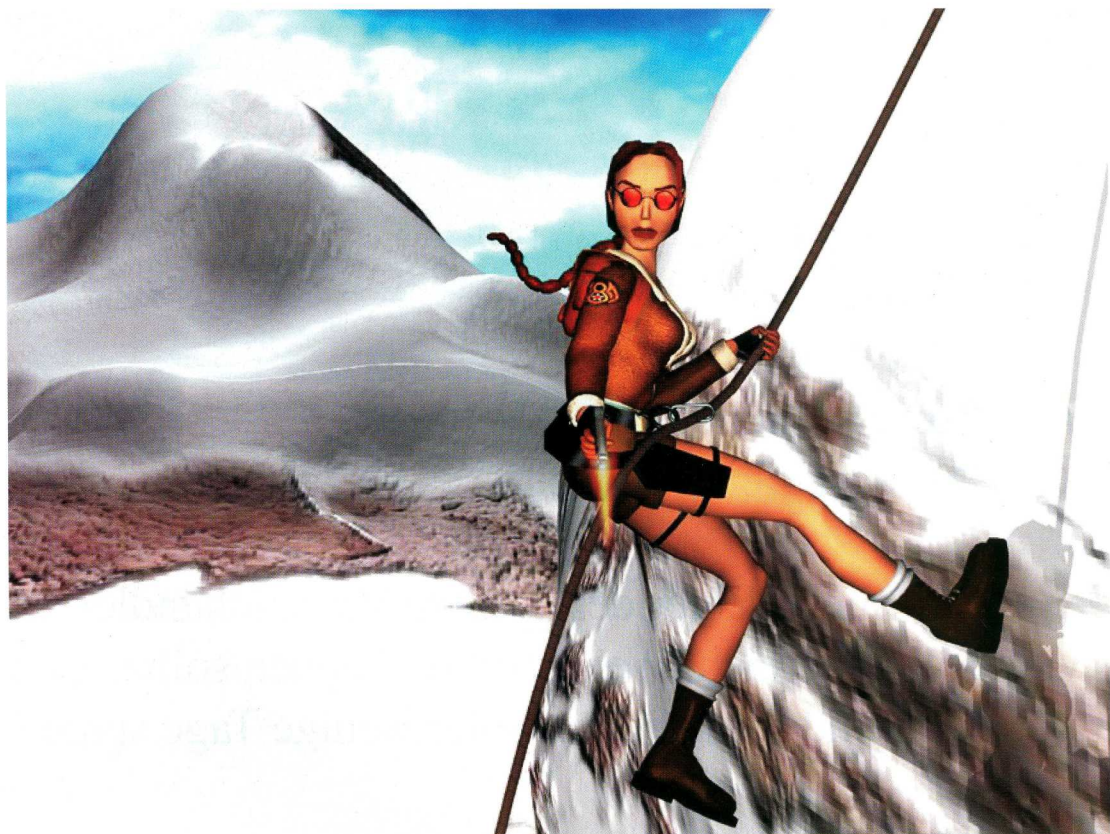
IRE



# Lara Croft







Die **BARB-WIRE** der  
Videospiele Welt.

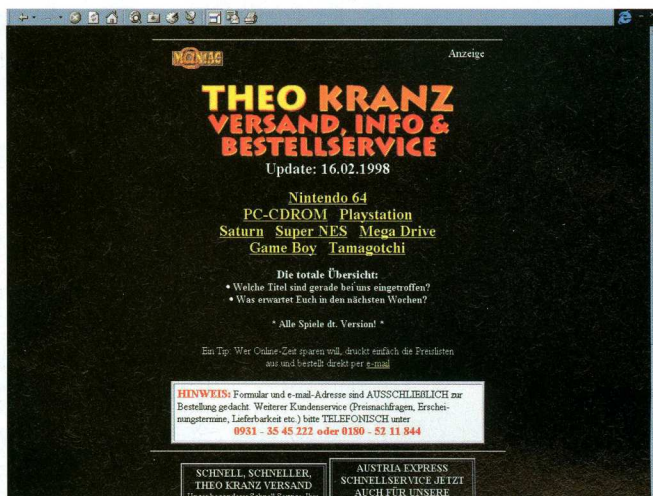
Wir hoffen, Nintendo  
nimmt bald am Miss-  
Wettbewerb teil...





Wertung:

Der Versand, der  
alles Liefert.  
Auf Professionelle  
Art bestellen?



[www.logon.de/kranz](http://www.logon.de/kranz)

Einer der größten Versandhändler im Videospielerbereich. Wenns schnell gehen sollte, eine EMail und Ihr habt das Spiel wenige Tage später!

[www.nintendo.de](http://www.nintendo.de)

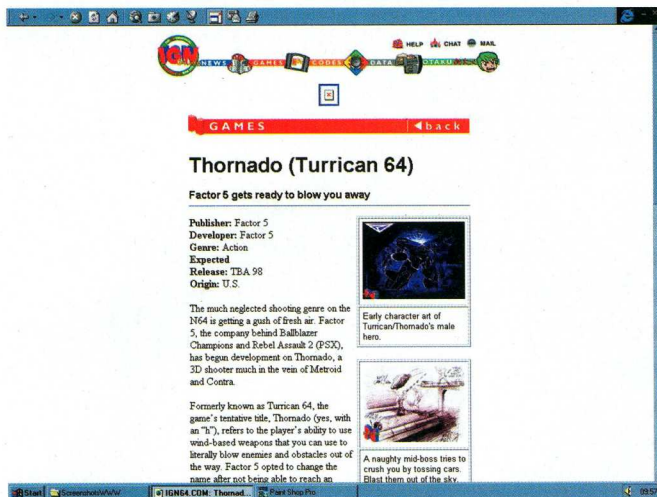
Hier findet Ihr nicht nur Infos zum N64, sondern auch für Gameboy und Super Nintendo.

Wertung:

Gutes Design, doch  
sehr wenig wirklich  
neues. Sollte noch  
ausgebaut werden.







## Wertung:

Die beste Site im Net. Aber leider in englischer Sprache.

[www.ign.64.com](http://www.ign.64.com)

Die inoffizielle Nintendo 64 Website. Hier gibt es alle Infos für Nintendo 64. Eine Übersicht aller Spiele samt Screenshots und Videos.

[www.logon.de/maniac](http://www.logon.de/maniac)

Sämtliche Information aus dem Magazin findet Ihr auf der M@N!AC Homepage. Samt Archiv.



## Wertung:

Von A-Z eine der besten Sites. Komplett in Deutsch gehalten.



## Erscheinungstermine Deutschland

### Februar 1998

|                        |          |
|------------------------|----------|
| Tetrisphere            | Nintendo |
| Snowboard Kids         | Nintendo |
| WCW vs. NWO            | Konami   |
| Nagano Winter Olympics | Konami   |
| NHL Breakaway          | Acclaim  |

### März 1998

|               |          |
|---------------|----------|
| Yoshi's Story | Nintendo |
| NBA Pro '98   | Konami   |
| WWF Warzone   | Acclaim  |
| NBA Jam '98   | Acclaim  |

### April 1998

|                                 |                |
|---------------------------------|----------------|
| Aero Fighter Assault            | Konami         |
| Wetrix                          | Bomico/Laguna  |
| Wayne Gretzky's 3D Hockey '98   | GT Interactive |
| Rampage World Tour              | GT Interactive |
| Mystical Ninja featuring Goemon | Konami         |

Stand: 24.02.1998

Alle Angaben ohne Gewähr



## Erscheinungstermine USA

### Februar 1998

|                           |                     |
|---------------------------|---------------------|
| NBA In The Zone '98       | Konami              |
| Nagano Olympic Hockey '98 | Midway              |
| Jolt Pak w/ Memory        | Innovation          |
| Jeopardy!                 | Take-Two/Gametek    |
| NHL Breakaway '98         | Acclaim/Iguana West |

### März 1998

|                                |                |
|--------------------------------|----------------|
| Mystical Ninja Starring Goemon | Konami/KCEO    |
| Snowboard Kids                 | Atlus          |
| Yoshi's Story                  | Nintendo       |
| Aero Gauge                     | ASCII          |
| Quake 64                       | Midway         |
| Rampage World Tour 64          | Midway/Saffire |
| Mike Piazza's StrikeZone       | GT Interactive |
| Space Station: Silicon Valley  | BMG/DMA        |

### April 1998

|                       |                           |
|-----------------------|---------------------------|
| 1080° Snowboarding    | Nintendo                  |
| Earthworm Jim 3D      | Interplay/Vis Interactive |
| NBA Courtside         | Nintendo/Left Field       |
| All-Star Baseball '99 | Acclaim/Iguana            |
| UEFA Soccer '98       | Ocean/Power & Magic       |
| Virtual Chess 64      | Titus                     |
| Wetrix                | Ocean/Zed Two             |

### Mai 1998

|                                |                        |
|--------------------------------|------------------------|
| Reckin' Balls                  | Acclaim/Iguana         |
| MLB Featuring Ken Griffey, Jr. | Nintendo/Angel Studios |
| Deadly Arts                    | Konami                 |
| Forsaken                       | Acclaim/Iguana UK      |





### Banjo-Kazooie Das irre Winning-Team

Gemeinsamkeit macht nicht nur stark, sondern einfach mehr Spaß. In einem der witzigsten Jump'n Runs aller Zeiten stellen dies der verrückte Honigbär Banjo und der komische Vogel Kazooie unter Beweis. In „Banjo-Kazooie“ müssen die beiden Banjos Freundin aus den Klauen eines gefährlichen Riesen befreien. Dabei können sie sich in einer verblüffenden realistischen 3D-Welt vollkommen frei bewegen. Dennoch macht der eine nichts ohne den anderen. Kazooie hockt nämlich ständig in Banjos Rucksack. Und nur, wenn die beiden ihre individuellen Fähigkeiten kombinieren, können sie sich auf 24 verschiedene Arten bewegen, Aufgaben lösen und Hindernisse überwinden.

Banjo kann laufen, rennen und die Tatzen schwingen. Und außerdem schlägt er Purzelbäume - was schließlich auch nicht jeder Bär fertig bringt. Kazooie kann natürlich fliegen aber auch Flic-Flacs schlagen, Eier abschießen und manchmal seinerseits Banjo auf dem Rücken tragen. Dadurch kommt es immer wieder zu irre komischen Situationen und regelrechten Slapstick-Einlagen. Banjo und Kazooie gehören zu den lustigsten Spielcharakteren, die

jedem das Licht der Videospielder Welt erblickt haben. Und damit nicht genug: Die Spieleerfinder von Rare haben die bisher größte Galerie witziger Figuren in einem Videospiel geschaffen: Da gibt es übergroße Riesen-Termiten genauso wie einen orangen-werfenden Gorilla und den mysteriösen Medizinmann Mumbo-Jumbo. Banjo und Kazooie müssen 16 unterschiedliche, farbenfrohe animierte Spielwelten durchqueren. Gemeinsam mit dem Spieler erforscht das ungleiche Paar etwa den Leuchtturm von Hammerhead Beach, kämpft sich durch den krokodilverseuchten Sumpf von Bubbleloop und sucht Schutz vor den Vulkanausbrüchen des Mount Fire Eye. Um ans Ziel zu kommen, müssen sie den Weg durch vertrackte Labyrinth finden, knifflige Rätsel lösen, Monster bekämpfen und anderen Spielfiguren helfen. „Banjo-Kazooie“ ist ein überzeugendes Beispiel für die Fähigkeiten der 64-Bit-Konsole. Die beiden Helden bereichern die Nintendo 64-Familie um ein echtes Winning-Team.

Offizielle Texte der  
Nintendo Presse  
Information.





# DAS TUROK 2 GEWINNSPIEL!

EXKLUSIV FÜR UNSERE LESER

VERLOSEN WIR 10X TUROK 2 DIREKT  
BEIM ERSTEN ERSCHEINUNGSTERMIN!

EINFACH ADRESSE AUF EINE  
POSTKARTE UND EINSENDEN AN:



ART MEDIENVERLAG  
ACHSTRASSE 12  
6921 KENNELBACH  
AUSTRIA

EMAIL: [ARTMEDIENVERLAG@HOTMAIL.COM](mailto:ARTMEDIENVERLAG@HOTMAIL.COM)

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich verständigt.

VIEL ERFOLG!



## The Legend of Zelda 64 - Ocarina of Time

Link, der Held aus Nintendos Kultserie „Zelda“ ließ schon immer die Herzen aller Videospieler höher schlagen. Neu ist, daß er auch die Börsenkurse steigen läßt. Schon die Vorstellung der ersten Sequenzen von „The Legend of Zelda 64 - Ocarina of Time“ genügte, um die Aktien von Nintendo in die Höhe zu jagen. Offenbar war auch den Tokyoter Börsenmaklern sofort klar: Dieses Spiel wird abgehen wie eine Rakete. Dieser Meinung ist auch das Videospieldmagazin „N-Zone“ (2/98): „Kein Zweifel: 'Zelda - The Ocarina of Time' wird ein neuer Höhepunkt in der Geschichte von Nintendo, der für einen massiven Hardwareabverkauf sorgen wird.“ Ab Herbst wird das Spiel mit deutschen Bildschirmtexten auch hierzulande zu haben sein.

Nintendos Chef-Spieleentwickler, Shigeru Miyamoto, hat sich damit einen Traum erfüllt: Er hat in die Nintendo 64-Version der Kultserie „Zelda“ all die Spielelemente eingefügt, bei deren Verwirklichung er bisher an technische Grenzen gestoßen war. Die Rahmenhandlung folgt zunächst der bekannten Erfolgsstory: Oberschurke Ganon bedroht das friedliche Land Hyrule und hat Prinzessin Zelda entführt. So macht sich Link auf eine lange Reise, um seinen alten Widersacher zu besiegen.

Damit sind die Ähnlichkeiten zu den früheren Folgen des Action-Adventures aber schon erschöpft. Shigeru Miyamotos Team hat unglaublich weitläufige, dreidimensional animierte Spielwelten geschaffen, die an Perfektion ihresgleichen suchen. Dank der Power

des Nintendo 64 tauchen die Zelda-Fans in ein spielerisch und grafisch unvergleichliches Abenteuer ein.

So, wie sich die Videospieler seit Erscheinen der ersten Zelda-Folge 1984 weiterentwickelt haben, so wird auch ihr Held Link in diesem Spiel allmählich älter. Je größer er wird, desto mehr Techniken, Gegenstände und Fähigkeiten stehen ihm zur Verfügung, um Rätsel zu lösen oder mit seinen Gegnern fertig zu werden. Erst als Jugendlicher kann er z.B. Zauberkräfte nutzen und die magische Ocarina spielen. Solche Kräfte hat er auch dringend nötig. Denn auch seine Gegner, wie der gigantische Drache Dodongo, sind größer und furchteinflösender denn je.

Die Spieletester zeigen sich ausnahmslos fasziniert von den unbegrenzten Spielmöglichkeiten und realistischen Animationen. So schreibt „Mega Fun“ (2/98): „Das neueste Zelda-Spiel dürfte in technischer und spielerischer Hinsicht das gesamte Action-Adventure revolutionieren.“ Und „Bravo Screenfun“ (2/98) meint: „Mit dem fünften 'Zelda-Abenteuer zeichnet sich eine Revolution ab - wer dann kein N64 hat, ist selbst schuld!“ Dem ist nichts mehr hinzuzufügen.



Offizielle Texte der  
Nintendo Presse  
Information.



## Yoshi's Story - erste Hauptrolle des Dinos auf Nintendo 64

Seit seinem ersten Auftritt in „Super Mario World“ hat sich der Dinosaurier Yoshi zu einem der beliebtesten Videospiel-Charaktere überhaupt entwickelt. In „Yoshi's Story“ übernimmt das tomatenverschlingende Urviech jetzt seine erste Hauptrolle auf dem Nintendo 64. Und er stellt gleich unter Beweis, daß die Freunde klassischer 2D-Spiele auch auf der 64-Bit-Konsole voll auf ihre Kosten kommen. „Yoshi's Story“, so ein Spieltester des Magazins „Next Level“ (1/98), „erschlägt den Betrachter mit einer Grafik und einer Spielbarkeit, wie es sie im Bereich der 2D-Jump'n Runs bisher nicht gegeben hat.“

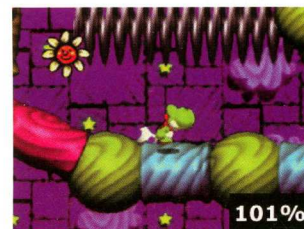
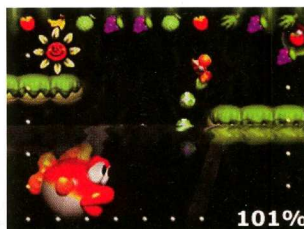
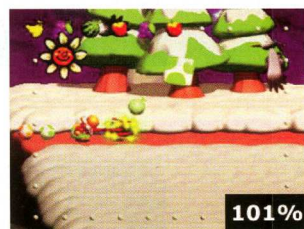
Die Handlung des Spiels: Das Land der Dinos wurde in ein Bilderbuch verwandelt. Nur sechs kleine Yoshis am Rande der Insel entkamen dem Zauber. Nun müssen sich die Yoshis durch ein Kapitel jeder Welt des Buches kämpfen, um ihre papierernen Freunde wieder zum Leben zu erwecken. Dabei können sie jede Menge nützlicher Gegenstände erschnüffeln. Und auf der letzten Buchseite gilt es, das Geheimnis des Zaubers zu lüften und den Hauptverdächtigen dingfest zu machen: Baby-Bowser. Nintendos genialer Spieleerfinder Shigeru Miyamoto nutzt die 64-Bit-Power, um auch im 2D-Bereich völlig neue Wege zu gehen. Er benutzte eine der reichhaltigsten Farbpaletten, die jemals in einem Videospiel zum Einsatz kam. So hat jeder Level seinen eigenen grafischen Stil. Ob Jeansstoff, Zeitungspapier oder Holzspielzeug - die absolut plastisch wirkenden Figuren bewegen sich vor phanta-



stischen Hintergründen. Realistische Licht-Schatten-Effekte steigern „Yoshi's Story“ zu einem optischen Feuerwerk. Und das Rumble Pak läßt den Spieler die verrückten Sprünge über die Yoshi-Insel fühlbar miterleben. Deutsche Bildschirmtexthe führen den Spieler durch die Handlung.

Besonderen Wert legte das Entwickler-Team auch auf die Steuerungsmöglichkeiten: Mit Hilfe des Analog-Joysticks, können die Spieler Sprungweite und Laufgeschwindigkeit jeder Figur frei bestimmen. Schon das Vorgängerspiel, „Yoshi's Island“ für Super Nintendo, stürmte vor 2 Jahren sämtliche Hit- und Bestseller-Listen. Mit „Yoshi's Story“ schlägt Nintendo jetzt ein neues Kapitel seiner Erfolgsgeschichte auf.

Offizielle Texte der Nintendo Presse Information.





# 101% NINTENDO<sup>64</sup>

**DAS MAGAZIN FÜR DIE 64 BIT GENERATION!**

**Die nächste Ausgabe erscheint  
am 18. Juni im Handel !**

**Verlag**

ART Medienverlag  
Inhaber A. Kampl  
Achstraße 12  
6921 Kennelbach  
Austria

**Druck**

Graphische Großbetriebe  
Pöbneck

**Vertrieb**

IPV GmbH  
Wendenstraße 27-29  
20097 Hamburg

101% Nintendo 64 ist ein absolut unabhängiges Magazin und keine offizielle Nintendo Lizenz-Ausgabe. Die in diesem Heft geäußerten Ansichten geben nicht unbedingt die Meinung der Firma Nintendo, ihrer Software-Partner oder von Drittanbietern von Software wieder. Dieses Magazin ist urheberrechtlich geschützt, ebenso die mit ©, ® und ™ gekennzeichneten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte.

Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers.

© Copyright 1998  
ART Medienverlag  
Achstraße 12  
6921 Kennelbach  
Austria

ARTMedienverlag@hotmail.com

Speziellen Dank an:  
ABC, COMPAS, [www.ign64.com](http://www.ign64.com),  
Rocco, Oliver Liu, Bösch Andy,  
Böller Michi, Diez Gmeiner, Mario Böhler,  
Hofi, Hudler usw...



# Dextrose

The fastest and most reliable source on backup and development hardware information

Inside information directly supplied by the manufacturers

Read the famous Dextrose reviews

The largest collection of N64 tools on the net

Featuring instantly updated news

Home of the worlds first N64 demo competition

Free bios upgrades for all major backup units

Savegames of all popular games

N64 development tools and source codes to aid you

Play your favourite classics on the N64 with homebrewn emulators for NES,GB,etc

Download amazing demos created by coders of the N64 scene

The latest trainers & patches



# Be part of it ... Dextrose Now !

www.dextrose.com , online since January 1997



WILLKOMMEN IN DER ZUKUNFT.  
WILLKOMMEN IN DER ZUKUNFT..

## Mr.Backup Z64

Kopieren von Nintendo 64  
Spiel-Modulen auf Zip-Disk

Abspielen ohne original  
Spiel-Modul möglich

Speichern von Spielständen  
auf Zip-Disk

Auf jede Zip-Disk können  
bis zu 10 Nintendo 64 Spiele  
gesichert werden

Kopieren von  
Disk zu Disk

Die original Spiel-Module werden  
zum Spielen nicht benötigt

# DM 998,-

**Achtung Ratenzahlung!**  
**z.B. 12 x DM 90,-**



Wir akzeptieren VISA, EUROCARD, MASTERCARD,  
Diners Club und JCB Kreditkarten.



*Visoly Inc.*

*Bohnenmahlstr. 2  
A-6850 Dornbirn*

*Tel. 0043 5572 55084*

*Fax. 0043 5572 55094*

*www.visoly.com*

Nintendo 64 und N64 sind eingetragte Warenzeichen der Firma Nintendo.

Weder die Firma „Visoly Inc.“ noch die von uns angebotenen Artikel stehen in Verbindung mit Nintendo.  
Laut internationalem Urheberrecht ist nur das Anfertigen von Sicherheitskopien erlaubt!