

Nintendo 100% action! Neu!

Ausgabe 8/9

DM 6,80 • Sfr 6,80 • ös 55

64

power

unabhängig, unbestechlich, aktuell

DAS Magazin für
alle N64-Besitzer!



Ein Magazin von Alchemie Publishing

Es gibt kein Entkommen...

MISSION: IMPOSSIBLE

Jedes neue N64-
Game im Test!

ISS 64

Das derzeit
beste Fußballspiel!

Mario Kart 64
Killer Instinct Gold
Mortal Kombat Trilogy
The Glory of St Andrews
und, ähem, Doraemon...

War Gods

Erstes
3-D-Beat'em-Up
fürs N64! KO in der
ersten Runde?



Gelöst!

Auf über 25 Seiten
Tips zu Mario 64, Blast
Corps und Shadows!

Plus Resident Evil 64 • Yoshi's Island • Quake 64 • Castlevania 64...

STRICTLY

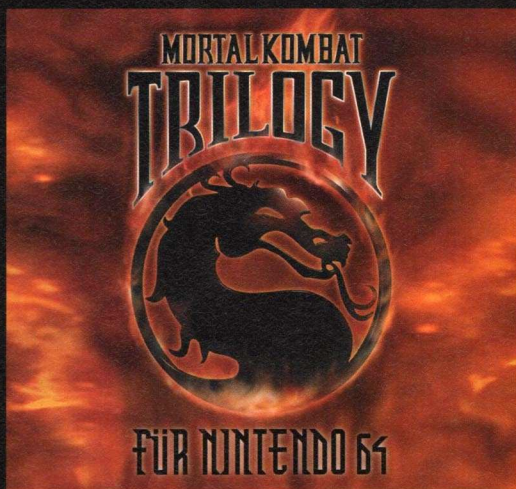


Macht kaputt und süchtig.



Macht geil und süchtig.

CONFIDENTIAL



Macht arm und süchtig.

Probieren Sie es aus!

Jetzt kaufen!



MIDWAY



Mortal Kombat®: Trilogy ©1996 Midway Manufacturing Company. All rights reserved. MIDWAY, MORTAL KOMBAT, the DRAGON DESIGN and all character names are trademarks of Midway Manufacturing Company. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. under license by Williams Entertainment Inc. WILLIAMS® is a registered trademark of Williams Electronics Games, Inc. Nintendo 64 and the 3-D "N" Logo are trademarks of Nintendo. ©1996 Nintendo Co. Ltd. GT™ is a trademark and the GT logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies.

Nummer 3

Ein Schuß - Ein Tor!

40

Ob gutes oder schlechtes Wetter: Jetzt kann perfekter Fußball auch zu Hause gespielt werden, mit *International Superstar Soccer 64*!

power

04

INHALT

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64



NEWS-FLASH

- 06 Was ist Top - was ist Flop? Neues aus der N64-Gerüchteküche!



SPIONAGEAKT

- 16 Ocean Software klärt uns über seine 'unmögliche Mission' auf.



WAR GODS

- 28 Das erste 3-D-Prügelspiel für das N64! Wir können nur noch beten, daß es nicht das letzte gewesen ist...



MARIO KART 64

- 38 Endlich gibt es Mario Kart 64 auch in Deutschland zu kaufen! Ist es eher ein Ferrari oder ein Trabbi?



KAWOOOM! DIE ERDE BEBT!

- 58 Probleme mit Blast Corps? Unsere Komplettlösung läßt sogar Onkel Toms Hütte ins Schwanken geraten!



Die Spiele

Die aktuellsten offiziellen und Import-Titel im Test unseres Experten-Teams.

Reviews

Ausführliche Tests und umfassender Spielführer für die neuesten Games.

WAR GODS	28
DORAEMON	34
THE GLORY OF ST ANDREWS	36
MARIO KART 64	38
ISS 64	40
KILLER INSTINCT GOLD	42
MORTAL KOMBAT TRILOGY	44

Previews

Ein Überblick über alle Neuan-kündigungen auf dem N64-Markt!

YOSHI'S ISLAND 64	76
Go! Go!	
TROUBLEMAKERS	78
THE LEGEND OF ZELDA 64	80
EXTREME G	82
LAMBORGHINI 64	83
KIRBY'S AIR RIDE	84
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	85
CASTLEVANIA 64	85
QUAKE 64	86
ROBOTRON X	87
EARTHWORM JIM 3-D	87

Nindex

88

Übersicht über sämtliche erhältlichen Spiele auf dem deutschen Markt!

46 CHEAT BOX

Heimat der Schurken und Gauner, denn hier wird jedes Spiel geknackt!



48 SHADOWS OF THE EMPIRE

Im letzten Teil unserer SotE-Komplettlösung geht es dem Imperium an den Kragen!

64 SUPER MARIO 64

Mario 64 und keine Ende! Zumindest hilft Dir der dritte Teil unserer Komplettlösung dem Ende näher zu kommen.

Komplettlösungen & Cheats

Editorial;

DREI AUSGABEN EXISTIEREN NUN SCHON VON der 64 Power und jede übertrifft die vorherige noch um Längen, zumindest wenn es um die Inhalte und das Layout geht. Ja, wir sind stolz auf unser Magazin und wir wissen Euer Lob in den unzähligen Leserbriefen sehr zu schätzen! Kritik stecken wir ebenso gerne ein wie Eure Lobeshymnen, denn ohne Bemängelungen werden wir wohl kaum alle Fehler in unserer Publikation entdecken können. Zwei Kritikpunkte, die ich Euren Leserbriefen entnommen habe, möchte ich an dieser Stelle jedoch einmal selbst kommentieren. Der erste stammt von unserer Leserin Ute Hendricks, die doch glatt in der Annahme ist, daß wir alle Machos wären und Frauen lieber hinterm Herd stehen sehen. Liebe Ute, wir haben ganz und gar nichts gegen das weibliche Geschlecht - ganz im Gegenteil. Es ist nur so, und das belegen Statistiken, daß es deutlich weniger weibliche Spieler gibt, was wir sehr schade finden. Da freut und überrascht es uns umso mehr, wenn wir Post von weiblichen Lesern in Onkel Toms Posthütte finden (siehe auch Seite 12, Ausgabe 6/7).

In anderen Leserbriefen wird uns eine feindliche Einstellung gegenüber Sonys PlayStation vorgeworfen. Die meisten von uns haben ebenfalls eine eigene PSX zu Hause stehen und spielen immer wieder mal solche Hit-Games wie beispielsweise Tekken 2, WipEout oder Crash Bandicoot. Grundsätzlich sind wir aber der Meinung, daß die PlayStation zwar gut, der N64-Konsole aber in einigen Punkten unterlegen ist. Auch das Angebot an erhältlichen PSX-Spielen ist schier unglaublich, dennoch sind sehr viele Flops unter den Games dabei. Aber tatsächlich ist die PSX eine gute Alternative zum N64, gerade jetzt, wo es immer noch viel zu wenig Spiele für unser liebstes Kind gibt. Wir hoffen jedoch auf eine baldige Veränderung des Spieleangebots auf dem deutschen Markt, denn sonst sieht es für Big N bald ziemlich schlecht aus, und die PSX erfreut sich immer größerer Beliebtheit. Da saßen wohl die falschen Marketing-Strategen zur falschen Zeit am falschen Platz. Damit nicht noch mehr Tränen auf Euer N64 vergossen werden, geben wir Euch auch in dieser Ausgabe einen kräftigen Vorgeschmack auf das, was noch auf Euch zukommen wird!

Euer Thomas Richter
(Onkel Tom)

News-Flash

BLUTIGE NEUIGKEITEN!

Neue
Peripherie-
Geräte • Aktuelle
News-Meldungen



DIE GERÜCHTE WURDEN

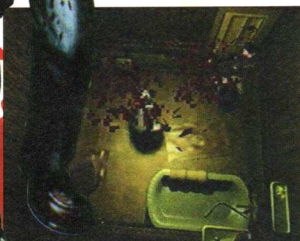
bestätigt: Das bekannte Horror-Adventure Resident Evil wird von Capcom auf das N64 umgesetzt!

Die geniale, düstere Atmosphäre und die brutale Action des PlayStation-Originals hat nicht

umsonst das Prädikat "Ab 18!" erhalten, so daß das N64 bald schon nicht mehr "nur" als Familien-Konsole gelten könnte, ganz zur Freude unserer älteren Spieler. Im Spiel selbst steuert der Spieler ein Team von SWAT-Polizisten (amerikanische Spezialeinheit) und muß ein wissenschaftliches

Institut untersuchen. Unglücklicherweise hat vorher eine biologische Substanz sämtliche Arbeiter im Gebäude in furchterregende Zombies und Mutanten verwandelt. Die Aufgabe ist natürlich klar: Finde den Ursprung des Übels und mache kurzen Prozess mit ihm - bevor man selbst aufgefressen wird.

Die grafischen Fähigkeiten eignen sich hervorragend für Spiele in der Machart von Resident Evil. Jetzt bleibt nur noch zu hoffen, daß Zombies auch Zombies bleiben und nicht, wie beispielsweise in Turok, in Roboter oder ähnliches verwandelt werden. Ein bißchen mehr Blut kann dem N64 nicht schaden. Ende 97 oder Anfang 98 kann man wohl mit einer Veröffentlichung rechnen. Und immer dran denken - nur Kopfschüsse sind tödlich!



BLUT - GEHIRN - MASSAKER!
UND DAS IN DEUTSCHLAND?





METROID UND KEIN ENDE

FANS DER SPIELESERIE
Metroid, Nintendos
Science Fiction-Adventures
auf dem NES und Super
NES, werden ganz und gar
nicht darüber erfreut sein,
daß es



EIN METROID VON GESTERN. SIE WERDEN
IM N64-SPIEL LEIDER NICHT ERSCHEINEN.

höchstwahrscheinlich
keine Metroid-Ableger auf
dem N64 geben wird. Du
darfst jetzt aber wieder die
Pistole aus der Hand legen,
denn ganz so schlimm wie
es klingt ist es gar nicht.
Sämtliche Metroids wurden
nämlich am Ende von Super
Metroid ausstrahlt, aber die
Heldin namens Samus Aran blieb
unversehrt und bekommt nun
wahrscheinlich ihr eigenes Spiel auf
dem N64. Erste Bilder deuten an, daß
das Game aus der gewohnten Mario
64-Perspektive zu spielen sein wird,
jedoch nicht ganz so bunt ausfällt.
Nintendo hat nicht vergessen, daß
auch die ersten Teile der Serie in einer
düsteren Atmosphäre spielten und
deshalb das Grundschemata
keineswegs verändert werden dürfte.

Da mit einer Veröffentlichung des
Spiels nicht vor Sommer 1998 zu

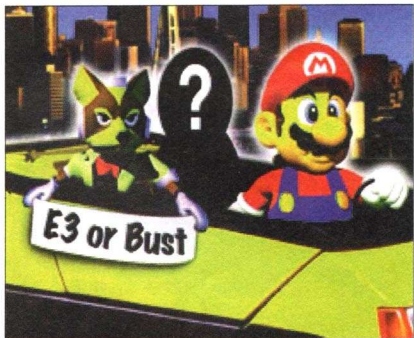


SAMUS ARAN WIE SIE
LEIBT UND LEBT. JA, DA
STECKT EINE FRAU DRIN!

rechnen ist, bleibt dem
Designer-Team noch eine
Menge Zeit, um letzte
Feinheiten einzuarbeiten und
vielleicht doch noch einige der
Schleimbälle zu integrieren.

DER DRITTE MANN

SCHON VOR DER E3-MESSE IN ATLANTA, WO ZAHLREICHE
Spiele zum ersten Mal präsentiert werden, kündigt
Nintendo die Geburt eines weiteren Maskottchens an. Die
Figur zwischen Mario und Fox McCloud nennt sich Banjo
(kein Witz!) und ist der Held des geheimen Rare-Projekts
Banjo-Kazooie (vorher Dream). Hoffentlich werden wir für
die nächste Ausgabe mehr erfahren. Natürlich sind auch wir
mit von der Partie, wenn die E3 ihre Pforten öffnet.
Nächsten Monat gibt es einen dicken Bericht!



WER IST DER UNBEKANNTE DRITTE? BANJO-KAZOOIE?

JAPANISCHE PREISE FALLEN

GUTE NEUIGKEITEN FÜR DEUTSCHE SPIELER: IN JAPAN
unterliegen zur Zeit fast alle Spiele einem kräftigen
Preisverfall, während die Verkaufszahlen der Konsolen
steigen! *Starfox 64* kostet dort mittlerweile zusammen mit
dem Rumble Pak knapp über hundert Mark und *Turok* soll
angeblich noch weitaus weniger kosten. Deutsche Spiele
werden aber trotzdem immer mehr als die japanischen
Versionen kosten, was mit dem Import zusammenhängt.
Hoffentlich wirken sich die japanischen Preisnachlässe
wenigstens ein bißchen auf unseren Markt aus, wir könnten
es gebrauchen.

BANDAI MISCHT MIT

DER JAPANISCHE KONZERN BANDAI PLANT EIFRIG AN DER
Entwicklung eigener N64-Titel. Die Entscheidung wurde kurz
vor der vermeintlichen Fusion von Sega und Bandai gefällt.
Sagt dies vielleicht einiges über Bandais Meinung über den
Saturn aus?
Zur Zeit gibt es noch keine genauen Angaben darüber,
welche Spiele Bandai plant. Im Westen völlig unbekannt sind
jedoch die Shows, die vom Mega-Konzern produziert werden
(solche wie *Dragonball* oder *Mobile Suit Gundam*). Hoffent-
lich bleiben wir von den *Power Rangers* verschont... bua!

http://
W
W
W
64
power
com

NTSC, Konverter, Speicher – die Fakten



EIN BESSERES BILD

Die hierzulande vertriebenen N64 sind nach der PAL-Norm; dies bedeutet, daß jedes herkömmliche TV-Gerät die Monitor-Funktion übernehmen kann. Der Anschluß erfolgt entweder über den Antenneneingang oder – falls Dein Fernseher einen SCART oder Cinch-Eingang hat – mittels eines AV-Kabels. Nintendo selbst bietet einen AV-Stecker, der aus drei Cinch-Anschlüssen besteht (linker und rechter Audio-Kanal und ein kompensiertes Bild) und auf einen SCART-Adapter gesteckt wird. Dies bewirkt nicht nur ein besseres Bild und Stereo-Sound, sondern der Sound Deines N64 kann dann auch für ultimativen Hörgenuß über die HiFi-Anlage laufen.

NTSC vs PAL



Das N64 und seine Spiele werden eigentlich für den amerikanischen oder japanischen Fernsehstandard entwickelt. Um die NTSC-Norm auch für das europäische PAL-Signal umzuwandeln, schrauben Sony, Sega und Nintendo ihre

Taktfrequenzen um 17,5% runter und klatschen zudem noch horizontale, schwarze Randbalken auf den Screen, um die überlegene PAL-Auflösung (625 horizontale Zeilen anstelle von nur 525) mit allen Mitteln auszumachen. Das N64 hat 28 Auflösungs-Modi, 14 für NTSC und 14 für PAL. Die meisten PAL-Spiele werden später überarbeitet, um möglichst wenig Differenzen einzubringen. Shadows of the Empire läuft in höchster Geschwindigkeit und im Vollbild-Modus ganz wie das NTSC-Vorbild. Mario64 und Turok habe jeweils kleine Randbalken und laufen etwas langsamer, aber die Unterschiede sind nicht allzu groß. Obwohl Acclaim mit Turok bewiesen hat, daß eine weltweit simultane Veröffentlichung möglich ist, kommen die meisten japanischen und amerikanischen Versionen deutlich früher auf den Markt. Einige Spiele werden sogar überhaupt nicht für den europäischen Markt umgesetzt. Für die Import-Spiele muß dann auch gleich einiges mehr an Piepen berappt werden. Unterschiede von 40 Mark gegenüber den PAL-



Versionen sind nicht ungewöhnlich. Ein weiterer Vorteil der NTSC-Geräte sind die Video-Ausgangssignale, denn bei der Umwandlung auf das RGB-Format geht ein

bißchen Geschwindigkeit verloren (siehe NTSC-Geräte in Deutschland).

NTSC-GERÄTE IN DEUTSCHLAND

Möchtest Du auch in den Genuß von NTSC-Spielen kommen, brauchst Du normalerweise einen passenden Fernseher. Viele neue Geräte, besonders die aus dem Hause Sony, laufen im 'Multi-Standard' und arbeiten perfekt mit NTSC-Geräten zusammen. Alles, was Du wirklich brauchst, ist ein Standard-220-100V-Energieumwandler und einen Komposit- oder SCART-Stecker. Sollte Dein Fernseh-Gerät nicht der Multi-Standard-Norm entsprechen,



64DD KOMMT SPÄTER

SÄMTLICHE HOFFUNGEN AUF EIN RECHTZEITIGES

Erscheinen des 64DD-Laufwerks zum Weihnachtsfest können erst einmal begraben werden. Nintendo kündigte jüngst eine Veröffentlichung des 64DD in Japan erst für März 1998 an. Produktionsschwierigkeiten der wiederbeschreibbaren 64DD-Disketten sind der Grund für die Verschiebung. Es könnte natürlich auch sein, daß Nintendo vorher sämtliche Fähigkeiten des 64DD kennenlernen und ausnutzen will, und nicht nur ein Datenträger-Paket voreilig auf den Markt werfen möchte. Nintendos Präsident Yamauchi hat jedenfalls die Modem-Option für das 64DD bestätigt, damit N64-Besitzer in den Genuß echter Netzwerk-Fähigkeiten kommen können. Mit anderen Extras ist vor der Veröffentlichung ebenfalls zu rechnen.

Vier Spiele sollen angeblich gleichzeitig mit dem Erscheinen des 64DD auf den Markt kommen: *Mother 3* (vorher *Earthbound*), *Pocket Monster 64*, *Mario Paint 64* und der Strategie-Hammer *Sim City 2000*. *Zelda 64* bleibt zunächst außen vor. Sony und Sega werden ohne Zweifel die Verzögerungen als Indiz dafür nehmen, daß Nintendo von der Qualität seines 64DD nicht mehr ganz überzeugt ist. Andere Erweiterungen für ältere Konsolen brachten ebenfalls nicht den erwünschten Erfolg – man denke dabei an Segas 32X oder das CD-Laufwerk für Ataris Jaguar. Nintendo hat jedoch eine Menge Zeit, Geld und Forschung in sein Projekt gesteckt, so daß es sich wohl wirklich 'nur' um eine Verzögerung handeln wird.



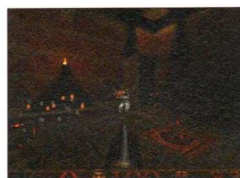
ERDBEBEN!

DASS NINTENDOS 64DD

Modem-tauglich sein wird, ist ja mittlerweile überall bekannt und stellt gerade für Quake 64-Fans eine echte Bereicherung dar. Endlich darf das Internet entlastet werden und Spieler in aller Welt verlegen ihre Deathmatches auf Direktverbindungen. Gerüchten zufolge soll Quake 64 für das 64DD erscheinen und so eine voll funktionsfähige Netzwerk-Unterstützung im Vollbild-Modus geboten werden.

PC-Besitzer wissen, was auf unsere Konsolen-Gemeinde zukommen wird. Da Quake 64, und auch sein Vorgänger, schon immer hauptsächlich für Mehrspieler-Sessions programmiert wurde, kommen auch N64-Besitzer endlich in den Genuß von dem, was uns schon auf dem PC geboten wurde. Auch die Original-Levels sollen haargenau übernommen werden.

Aber nicht nur für uns Spieler hat die Konvertierung von Quake 64 auf das 64DD-Laufwerk erhebliche Vorteile. Midway steht nun nicht mehr



WER NICHT HÖREN WILL, MUSS FÜHLEN!

den Speicherplatzproblemen gegenüber, die sie mit einer Cartridge hätten. Schon die PC-Version hatte über 12 MB Festplattenplatz verschlungen und obwohl 12 MB auf einer Cartridge Platz hätten (96 Mbits), würden die Spieler wegen höherer Herstellungskosten der Cartridges darunter leiden müssen. Man denke dabei vor allem an den hohen Preis Turoks. Mit einer 64MB-Kapazität (512 Mbits) auf einem billigen Datenträger und die Möglichkeit einer Modem-Anbindung steht dem ultimativen Spielspaß nichts mehr im Weg!

Die Verzögerung des Erscheinungsdatums vom 64DD-Laufwerk läßt wiederum zu der Annahme verleiten, daß Quake 64 vielleicht nun doch als 64DD- und Cartridge-Version auf den Markt kommt. Ob die Cartridge-Version dann genauso enden wird, wie Doom 64, ohne Wert auf Multiplayer-Action zu legen? Wir müssen abwarten...

DAS WIRD EIN SEHR SCHWARZER TAG IN DER MENSCHHEITSGESCHICHTE!



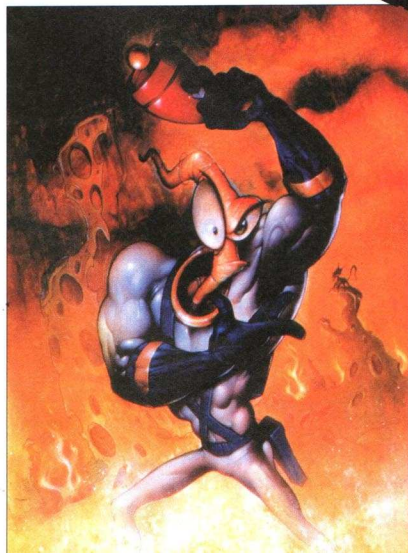
CAPCOMMT AUCH SPÄTER

NOCH EIN ANDERES SPIEL WIRD VON dem späten Erscheinungsdatum des 64DD betroffen sein: Capcoms *Street Fighter III*. Der vorerst letzte Teil der populären Beat-'em-up-Serie ist sogar noch zu groß, um auf einer 128Mbit-

Cartridge Platz zu finden. Schuld daran sind vor allem die unzähligen Animationsphasen der elf Kämpfer. Für Fans der Spiele-Serie heißt es jetzt: Zähne zusammenbeißen und durch!

ES IST KRIEG!

WENN ZWEI SICH STREITEN, FREUT SICH MEISTENS DER DRITTE. NACH DEM Preiskampf von Sony und Nintendo geht aber ein ganz anderer Hersteller als Verlierer hervor - Sega! Jene Firma will sich das aber ganz und gar nicht gefallen lassen und möchte jetzt ebenfalls zur Eskalation des Krieges ihren Beitrag leisten. Ein gewaltiger Preissturz ihrer Saturn-Konsole soll die Käufer anlocken, die völlig verwirrt zwischen den Fronten von Sony und Nintendo stehen. Im Endeffekt soll die Saturn mit *Sega Rally* und *Fighters Megamix* noch günstiger sein, als das N64 ohne Spiele. Die Saturn, hauptsächlich bekannt für einige erfolgreiche Arcade-Umsetzungen wie *Nights* und *Fighters Megamix*, hinkte den Verkaufszahlen der PlayStation immer deutlich hinterher, was wohl hauptsächlich am dünnen Spieleangebot liegt. Da die Leistung des Saturn gegenüber der Leistung der PSX kaum schwächer ausfällt, scheint ein weiterer Preissturz der PlayStation wohl unumgänglich. Nintendo müßte sich zwangsweise in die verdrehte Preispolitik einreihen. In Amerika ist das N64 schließlich auch um einiges günstiger als in Deutschland, also muß sich Nintendo bald etwas einfallen lassen, um an die Spitzenposition zu kommen.



ACHTUNG, WÜRMER!

EARTHWORM JIM ERSCHEINT nächstes Jahr auf dem N64. Shiny Entertainment, auf dem PC-Sektor unter anderem bekannt für *MDK*, meinte diesbezüglich, daß *Earthworm Jim 64* in Amerika von Interplay vertrieben wird und der schottische Entwickler Vis teilweise für die Programmierung zuständig sein wird.



ARSCH!

gibt es trotzdem noch Hoffnung. Das Standard-N64 gibt kein RGB-Signal aus, aber die meisten Importeure bieten mittlerweile Konverter für 30 oder 40 Märker an. Mit den Konvertern laufen NTSC-Spiele nicht nur über den normalen SCART-Anschluß, sondern haben sogar noch ein besseres Bild als die Komposit-Versionen. Auf größeren Fernsehern wirken die Farben sogar noch kräftiger, Bildzeilen schärfer und das gesamte Bild wird ausschraffiert.

Konverter der ersten Generation produzierten ein leicht mutiertes Bild, während die der zweiten Generation Probleme mit der weißen Farbe auf einigen Fernsehern hatten. An besseren

Konvertern wird stets gebastelt. Falls Du Dich nur ungern von Deinem NTSC-Gerät trennen möchtest, besteht auch die Möglichkeit des Aufrüstens mittels eines externen SCART-Konverters. Größere Pixel-Strukturen und Farbverschmierungen sind dann aber nicht ungewöhnlich.



UNIVERSAL SOFTWARE

Obwohl sich die Chips der amerikanischen N64er vorerst kaum von denen der japanischen Modelle unterscheiden, gibt es noch einen weiteren Unterschied im Gehäuse selbst. Öffne die Klappen des Cartridge-Schachtes. Du solltest zwei kleine Plastik-Stifte auf beiden Seiten des Einführschachtes entdecken. Nun kommt es auf deren Position an, ob man nun japanische oder amerikanische Software spielen kann. Die einfachste Methode, um dieses Hindernis zu umgehen, ist ein Überbrückungs-Adapter. Alternativ könnte auch ein Fachhändler das NTSC-Modell öffnen und diese Stifte entfernen.

Schlechte Nachrichten für Besitzer der PAL-Version, denn die ist völlig anders aufgebaut. Das PAL-Modell ist mit einer komplizierten Dreifach-Schutzvorkehrung ausgerüstet. Erstens gibt es zwei weitere Plastik-Stifte, die zu entfernen sind. Zweitens hat Nintendo einen speziellen Länder-Chip eingebaut, der die jeweiligen Signale der Cartridge auffängt und entsprechend verarbeitet. Drittens laufen viele der NTSC-Spiele mit einer Bildfrequenz von 60Hz, unabhängig von der Basis-Konsole und das macht den PAL-Modellen schwer zu schaffen. Ein kaum übersehbarer Verschmiereffekt wird auf einigen Fernsehern sichtbar und die Grafik hakt beim Scrolling scheinbar etwas.

Die ersten zwei Schutzvorkehrungen können umgangen werden. Eine Methode ist der bereits erwähnte Universal-Adapter. Besitzt Du ein PAL-Gerät, mußt Du das NTSC-Spiel in einen Schacht und ein anderes PAL-Spiel in den zweiten Schacht des Adapters stecken. Die Ländererkennung wird mit dieser Technik hinterlistig ausgetrickst. Deiner Konsole wird damit ein PAL-Signal des NTSC-Spiels vorgegaukelt. Das funktioniert bis jetzt mit allen Titeln, bis auf Wave Race, das nach einigen Minuten abschmiert. Die zweite Möglichkeit besteht darin, die Konsole von



64 Chat

Er ist Nintendos Goldesel. Er ist der Schöpfer von Super Mario. Er ist Shigeru Miyamoto und er hat uns einiges zu sagen...

ÜBER DAS SPIELEDISEIGN

"Wenn ich ein Spiel entwickle, dann denke ich ständig darüber nach, wie ich die Spieler am besten überraschen könnte. Als ich noch ein kleiner Junge war, plazierte ich, bevor ich zur Schule ging, Fallen vor der Tür meines Zimmers, nur um zu sehen, wie überrascht wohl meine Mutter wäre. Der Überraschungseffekt in einem Spiel ist mir sehr wichtig."

ÜBER MARIO 64

"Als ich Mario 64 kreierte unterlag ich keinen Zwängen oder Termindruck. Ich hatte ein neues Werkzeug, das Nintendo 64, mit dem ich am besten meine Ideen verwirklichen konnte. Ich hatte nur davor Angst, daß die Spieler denken könnten, Mario 64 wird einfach eine weitere Fortsetzung innerhalb der Serie werden. Das war der einzige Druck, dem ich mich aussetzen hatte."

ÜBER KONSOLENSPIELE

"Außerhalb meiner Arbeitszeiten spiele ich nur sehr selten. Manchmal muß ich an einem Tag bis zu zehn neue Titel testen. Das ist auch der Grund, warum ich nicht gerne "Now Loading!" auf dem Bildschirm sehe! Als ich bei Nintendo anfing, war Space Invaders schon längst veröffentlicht. Es war schon immer eine Herausforderung für mich, etwas interessanteres als Videospiele zu erschaffen. Und bis jetzt habe ich meine Ziele noch nicht erreicht."

ÜBER TAMAGOTCHI

"Ich war ziemlich schockiert, als ich vom großen Erfolg der Tamagotchis (kleine, elektronische Geräte von Bandai) hörte, weil ich gerade an einem ähnlichen Projekt arbeitete. Wie dem auch sei, die Spieler unserer Konsolen sitzen vor einem Fernsehgerät, so ist Tamagotchi keine echte Konkurrenz für uns."

ÜBER ZELDA 64

"Die Arbeiten an Zelda 64 gehen zur Zeit ziemlich schnell voran. Wir entwickeln einige interessante Spiele, die die Vorzüge unserer beschreibbaren Datenträger (64DD-Disks) voll ausnutzen werden. Zuerst werden wir Zelda 64 auf einer Cartridge veröffentlichen, da wir der Meinung sind, daß das Gameplay hier im Vordergrund steht und nicht die Tatsache Daten ablagern zu können. Auch die Entwicklung des 64DD-Laufwerks macht Riesenfortschritte. Ich denke, daß Zelda 64 schon diesen Herbst zu haben sein wird - aber nagelt mich nicht darauf fest!"

WANN KOMMT WAS?

NOCH IMMER IST KEINE BESSERUNG DES SPIELEANGEBOTS AUF UNSEREM MARKT IN SICHT. TRAURIG, aber wahr! An dieser Stelle geben wir Dir wieder einen Überblick darüber, wann was in den Regalen stehen könnte. Es sind alles Daten, die bei Redaktionsschluß noch offiziell von den Herstellern vertreten wurden, also mache uns nicht dafür verantwortlich, wenn es doch mal zu Verzögerungen kommen sollte. Wir sind genauso erbost darüber, wie Du es bist!



DEUTSCHLAND

JETZT ERHÄLTICH
Mario Kart 64 (Nintendo)
Killer Instinct Gold (Nintendo)
ISS 64 (Konami)
Mortal Kombat Trilogy (GT Interactive)
Clayfighter 63 1/3 (Acclaim)

AUGUST - SEPTEMBER
Starfox 64 (Nintendo)
Goldeneye (Nintendo)
Blast Corps (Nintendo)
Body Harvest (Nintendo)
Cruis'n USA (Nintendo)
Mission: Impossible (Ocean)
Doom 64 (GT Interactive)
NBA Hangtime (GT Interactive)
Wayne Gretzky's Hockey (GT Interactive)

OKTOBER - WEIHNACHTEN
Yoshi's Island 64 (Nintendo)
Mystical Ninja 64 (Konami)
Hyper Olympics (Konami)
F1 Pole Position (Ubi Soft)
Duke Nukem 64 (GT Interactive)
Robotron X (GT Interactive)
Joost X (GT Interactive)
War Gods (GT Interactive)
Hexen (GT Interactive)
Blade & Barrel (GT Interactive)



JAPAN

JETZT ERHÄLTICH
Go! Go! Troublemakers (Enix)
Rev Limit (Seta)
Multi Racing Championship (Imagineer)
Mahjong 64 (Video System)
Morita Shogi 64 (Seta)

AUGUST - SEPTEMBER
Goldeneye (Nintendo)
Gambare Goeman 5 (Konami)
Power League 64 (Hudson Soft)
J-League Eleven Beat 97 (Hudson Soft)
64 Oozumo (Bottom-Up)
Baku Bomberman (Hudson Soft)
Hexen (Gamebank)
Mission: Impossible (Ocean/Victor Interactive)
Yoshi's Island 64 (Nintendo)
Sonic Wings Assault (Video System)
3D Fighting (Imagineer - working title)
Hiryu No Ken Twin (Culture Brain)
Holy Magic Century Eltale (Imagineer)

OKTOBER - WEIHNACHTEN
Top Gear Rally (Kemco)
Sim City 2000 (Imagineer)
Aero Gauge (ASCII)
J-League Dynamite Soccer (Imagineer)
Virtual Pro Wrestling (Asmik)
Chameleon Twist (Japan System Supply)
Hyper Olympics (Konami)
The Legend of Zelda 64 (Nintendo)

AMERIKA

JETZT ERHÄLTICH
Starfox 64 (Nintendo)
ISS 64 (Konami)
Multi Racing Championship (Ocean)
Dark Rift (Vic Tokai)
Clayfighter 63 1/3 (Interplay)
Hexen (GT Interactive)

AUGUST - SEPTEMBER
Goldeneye (Nintendo)
Body Harvest (Nintendo)
Top Gear Rally (Kemco)
F1 Pole Position (Ubi Soft)
Robotron X (Midway)
Tetrisphere (Nintendo)
Lamborghini 64 (Titus)

OKTOBER - WEIHNACHTEN
Banjo-Kazooie (Nintendo)
Yoshi's Island 64 (Nintendo)
Major League Baseball (Nintendo)
Mission: Impossible (Ocean)
Space Circus (Ocean)
NBA In The Zone 98 (Konami)
Extreme G (Acclaim)
NFL Quarterback Club (Acclaim)
Tonic Valley (BMG)
Tonic Trouble (Ubi Soft)
Aero Fighters Assault (Paradigm)
Superman (Titus)
Duke Nukem 64 (GT Interactive)
Robotech (Gameltek)
Jeopardy (Gameltek)
Wheel Of Fortune (Gameltek)
Freak Boy (Virgine)
Mortal Kombat Mythologies (Midway)
Mace: The Dark Age (Midway)
Quake 64 (Midway)
San Francisco Rush (Midway)
Wayne Gretzky's Hockey 98 (Midway)
WCW Vs The NWO World Tour (THQ)
Quest 64 (THQ)



VIER AUGEN!

NINTENDO HAT UNS SOEBEN BESTÄTIGT, DASS RARES JAMES BOND-TITEL Goldeneye einen Vierspieler-Modus haben wird! Heißt das etwa, daß dann mehrere Spieler gleichzeitig in die Rolle von James Bond schlüpfen werden? Wenn Rare ebenfalls Vierspieler-Action wie in Doom 64 verspricht, dann werden auch andere Hersteller ein Einsehen haben und nachziehen - gute Nachrichten für Deathmatch-Freunde!

IM LAND DER AUFGEHENDEN SONNE

DIE VERÖFFENTLICHUNGS-TERMINE DER N64-SPIELE SIND JA MITTLERWEILE ZU EINER TRAURIGEN TRAGÖDIE GEWORDEN, Sogar IM HEIMATLAND JAPAN. DER KAMPF UM JEDES SPIEL, GERADE ALS PRODUZENT EINES N64-MAGAZINS, WIRD IMMER GRÖßER UND SO MUSS MAN SICH MANCHMAL SCHON ETWAS EINFALLEN LASSEN. ZWAR WOLLEN WIR NICHT UNSEREN KOSTBAREN PLATZ FÜR SPIELE VERSCHWENDEN, DIE IN EUROPA WOHL NIEMALS ERSCHEINEN WERDEN, ABER DENNOCH MÖCHTEN WIR UNSERE LESER NICHT UNINFORMIERT LASSEN. DER VOLLSTÄNDIGKEIT HALBER, HIER NUN DIE SPIELE AUS DEM LAND DER AUFGEHENDEN SONNE!

MAHJONG MASTER

VERTRIEB: KONAMI (IMPORT)
SPIELST DU MAHJONG? NEIN? UND AUCH KEINER, DEN DU KENNST? ZUMINDEST SIND DIE ETWAS VERFÄLSCHTEN PC-VERSIONEN SEHR BELIEBT. IN MAHJONG MASTER KANNST DU DAS TRADITIONELLE MAHJONG SPIELEN, UND DAS MIT JAPANISCHEM TEXT. VIEL SPASS!



MAHJONG 64

VERTRIEB: KOEI (IMPORT)
OH JA, ALLES WAS WIR ÜBER MAHJONG MASTER GESAGT HABEN, TRIFFT AUCH HIER ZU. ZWEI ANDERE HERSTELLER (IMAGINEER UND ATHENA) ARBEITEN ZUR ZEIT EBENFALLS AN MAHJONG-UMSETZUNGEN.



WONDER PROJECT J2

VERTRIEB: ENIX (IMPORT)
FALLS DU BESITZER EINES TAMAGOTCHI SEIN SOLTEST, WEISST DU, WAS DICH HIER ERWARTET. MIT DER AUSNAHME, DASS DU HIER EIN ROBOTER-MÄDCHEN UND KEINEN FARB-KLECKS GROSSZIEHEN MUSST. UND ES IST ALLES IN JAPANISCH. WIEDER EINMAL, NINTENDO PLANT EIN ÄHNLICHES SPIEL FÜR DAS 64DD MIT DEM NAMEN CABBAGE.



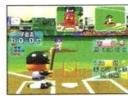
HABU SHOGI

VERTRIEB: SETA (IMPORT)
SPIELST DU SHOGI? AUCH NICHT? KEIN WUNDER! SHOGI IST MIT SCHACH ZU VERGLEICHEN, NUR IN WEITAUS JAPANISCHER FORM. HÜBSCH ROTIERENDES BRETT...



POWERFUL PRO BASEBALL 4

VERTRIEB: KONAMI (IMPORT)
MAN SCHAU SICH EINMAL DIESE GESCHRUMPTEN SPIELER AN. TST, TST! ABER TROTZDEM SPIELT SICH DAS SPIEL SEHR GUT, VORAUSGESETZT MAN FUMMELT SICH IRGENDWIE DURCH DIE ÜBERWÄLTIGENDE ANZAHL AN OPTIONEN.



PRO BASEBALL KING

VERTRIEB: IMAGINEER (IMPORT)
WARUM KOMMEN JAPANISCHE SPIELE IMMER GLEICH PAARWEISE AUF DEN MARKT? PRO BASEBALL KING HAT SEHR VIELE ÄHNLICHKEITEN ZU POWERFUL PRO BASEBALL 4, UND AUCH GENAU SO VIEL JAPANISCHEN TEXT. URKS!



LET'S GET READY TO... OH, DU WEIßT SCHON

MEHR UND MEHR SPIELE REIHEN SICH IN DIE LISTE DER RUMBLE Pak-kompatiblen Games ein. Dazugekommen sind die folgenden:

CHAMELEON TWIST (JAPAN SYSTEM SUPPLY)

HIRYU NO KEN TWIN (CULTURE BRAIN)

MULTI RACING CHAMPIONSHIP (OCEAN)

SONIC WINGS ASSAULT (PARADIGM)

TOP GEAR RALLY (KEMCO)

WILD CHOPPERS (SETA)



Zusätzlich werden einige der hier genannten Spiele (Sonic Wings Assault und vielleicht auch MRC und Top Gear Rally) die Möglichkeit anbieten, während des Spiels das Rumble Pak mit der Memory Card vertauschen zu können - zwecks Spieldatensicherung. Ist das nicht toll?

64 power CHARTS			ChartTrack
No	GAME	PUBLISHER	
1.	SUPER MARIO 64	NINTENDO	
2.	WAVE RACE 64	NINTENDO	
3.	SHADOWS OF THE EMPIRE	NINTENDO	
4.	TUROK: DINOSAUR HUNTER	ACCLAIM	
5.	PILOT WINGS 64	NINTENDO/ASD	



einem Händler umbauen zu lassen. Dieser bastelt dann ein bißchen an der Platine herum und schon sollte alles ohne Probleme funktionieren. Unglücklicherweise umgeht keine der beiden Lösungen das verzerrte Ausgangssignal. Und wenn Nintendo tatsächlich ständig die Codierung der Chips ändern sollte, wird es immer wieder neue Probleme geben. Für NTSC-Konsolen-Besitzer gibt es beim Ausgangssignal keine Probleme, aber auch hier besteht die Gefahr bei unterschiedlich codierten PAL-Games.

SICHERES ABSPEICHERN

GAME PAK: Nintendo bevorzugt bis jetzt eindeutig die Speichermöglichkeiten ihrer Cartridges. Im Modul selbst befindet sich ein kleiner Speicherchip, der durch eine langlebige Batterie ständig mit Strom versorgt wird. Diese Speichermöglichkeit ist sehr sicher, schnell und einfach zu handhaben. Nachteilig ist es für Fremdhersteller allemal, denn die müssen für die Chips ordentlich in die Tasche greifen. Von der kleinen Kapazität mal ganz abgesehen.

CONTROLLER PAK: Abgesehen von der Möglichkeit, Controller Paks in den Schacht des Joypads zu stecken, bietet diese Erweiterungsmöglichkeit noch einen ganz anderen Vorteil. Der Jolt Pak (siehe Starfox 64) bietet enormen Spielspaß. Abgesehen von diesem technischen Wunderwerk ist der Slot aber hauptsächlich für Controller Paks vorgesehen. Standard Nintendo-Controller Paks haben eine Speicherkapazität von 256K, aufgeteilt in 123 Speicherseiten, die wiederum jeweils eine Größe von 2K haben. Die Anzahl der verwendeten Seiten hat etwas mit dem entsprechenden Spiel zu tun. Während Killer Instinct nur drei Seiten für seine Highscores benötigt, frißt Mario Kart schon ganze 121 für die 'Ghost-Fahrten'. Wie dem auch sei, der Kauf eines Controller Paks ist unumgänglich und ist so manches Mal die Grundvoraussetzung für ein neues Spiel. Sparsame Käufer greifen

wahrscheinlich eher zu den Controller Paks der Fremdanbieter, denn die haben wegen ihres Komprimierungsverfahrens meistens erheblich mehr Kapazität, sofern die Daten des jeweiligen Games nicht sowieso schon in gepackter Form gespeichert werden. Fast alle Paks reagieren jedoch empfindlich auf bestimmte Vorgänge. Ein vorzeitiger Reset beim Speichern oder das Entfernen der Paks aus dem Controller kann oftmals einen Datenverlust bewirken. Lies Dir dazu unbedingt die Anleitung genauestens durch. Wenn Du genau wissen willst, was sich zur Zeit auf Deinem Pak befindet, solltest Du einfach zu Beginn eines Spiels den Start-Knopf festhalten, und Du erhältst einen entsprechenden Überblick.

Warme 'THANK YOUS' GEHEN AN RAY UND THE VIKING VON DER SKILL ACADEMY (0044-181 5679174) FÜR DIE TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG, AN MARTIN VOM VIDEO GAME CENTRE (0044-1202 527314) UND AN COLIN VON MEGAMIX (0044-1732 351220) FÜR DIE ZUSÄTZLICHEN HILFESTELLUNGEN.



HOCHGLANZ-N64 ARCADE SHARK

AM 1. MÄRZ DIESES JAHRES WARST Du einer der ersten, die in einen Laden gingen, und mit der brandneuen Konsole unter dem Arm wieder raus gingen. Kinder folgten Dir in Bewunderung und Frauen lagen Dir zu Füßen, oder so ähnlich. Anfang Mai kam dann die Ernüchterung und der

Preis des N64 rutschte in den Keller. Nun hat fast jeder ein N64 und so sollte es auch sein. Wie kannst Du dennoch den anderen etwas voraus haben?

Nun, Du könntest Dir zum Beispiel ein verchromtes N64 kaufen! Foxdata bietet jene aufgepepelten Wunderdinge jetzt zum Verkauf an, zusammen mit verchromten Joypads. Ein glänzendes PAL-Gerät kostet immerhin knapp 150 Mark mehr, noch teurer sind die US-Geräte. Beide

Versionen sind hübsch verpackt und kommen mit einem ungewöhnlichen Pad ins Haus. Alternativ dazu kann man sein altes Gerät auch an Foxdata in England schicken, und der Job wird für ca. 50 Pfund erledigt, plus Versandkosten natürlich. Wenn auch Du Deinem N64 neuen Glanz verpassen willst, kannst Du Foxdata unter folgender Nummer erreichen:

(0044-171 3593711). Wir verlosen höchstwahrscheinlich in der nächsten Ausgabe ein solches Luxus-Exemplar des N64! Also bleibe dran, an unserem Luxus-Heft!

VON INTERACT (IM VERTRIEB VON Jöllenbeck) kommt der Arcade Shark und der steht mittlerweile schon seit einigen Wochen in den Regalen unserer Händler. Auf den ersten Blick wirkt das Mega-Joyypad ziemlich kolossal, aber so sollte es auch sein. Wie der Name schon andeutet, handelt es sich beim Arcade Shark um eine

Arcade Shark ist sehr robust gebaut. Vor allem die Metall-Platte unter dem Pad sorgt für sichere Standfestigkeit. Zwar mögen die Knöpfe zunächst etwas groß erscheinen, aber gerade in Beat'em-ups kommt diese Veränderung positiv zum Tragen.

Etwas wackelig hingegen ist der kugelförmige Stick, der sich entweder an die Position des üblichen Analog-Sticks schrauben lässt, oder aber auf dem Steuerkreuz angebracht werden kann. Ein Knopf für

Dauerfeuer und ein weiterer unsinniger Knopf für eine Zeitlupen-Funktion sind ebenfalls integriert. Für fast hundert Mark sind Arcade-Fans dabei. Etwas gewöhnungsbedürftig, aber für Leute, die diese Art von Pads mögen, sicherlich zu empfehlen.

Umsetzung des bei Spielhallenautomaten üblichen Steuerpults für den Heimbereich. Der



12

TOP 5 NINTENDO BABES

ECHT KOMISCH, DASS FRAUEN IN VIDEOSPIELEN STETS GRÖßERE BRÜSTE HABEN UND SPÄRLICHER ALS NORMALE FRAUEN GEKLEIDET SIND. NATÜRLICH HAT DAS NICHTS DAMIT ZU TUN, DASS RUND 97% ALLER SPIELER MÄNNLICHEN GESCHLECHTS SIND, ACH WO. WIE DEM AUCH SEI - HIER NUN DIE SCHÖNSTEN NINTENDO-GIRLS IN EINER ÜBERSICHT:

1: CHUN LI (STREET FIGHTER II)

Noch gibt es diese japanische Traumfrau nicht auf dem N64, aber laßt uns weiter träumen...

2: ORCHID (KILLER INSTINCT GOLD)

Warum trifft man solche Frauen nicht einfach an der nächsten Straßenecke?

3: PRINCESS DAISY (VERSCHIEDENE MARIO GAMES)

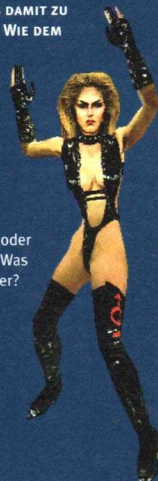
Ein Wunder, daß sie noch nicht bei den Spice Girls aufgenommen wurde...

4: PAGAN (WAR GODS)

Eine gute Platzierung für ein gutes S&M-Outfit! Ja, schlag mich, Herrin!

5: SLIPPY (STARFOX 64)

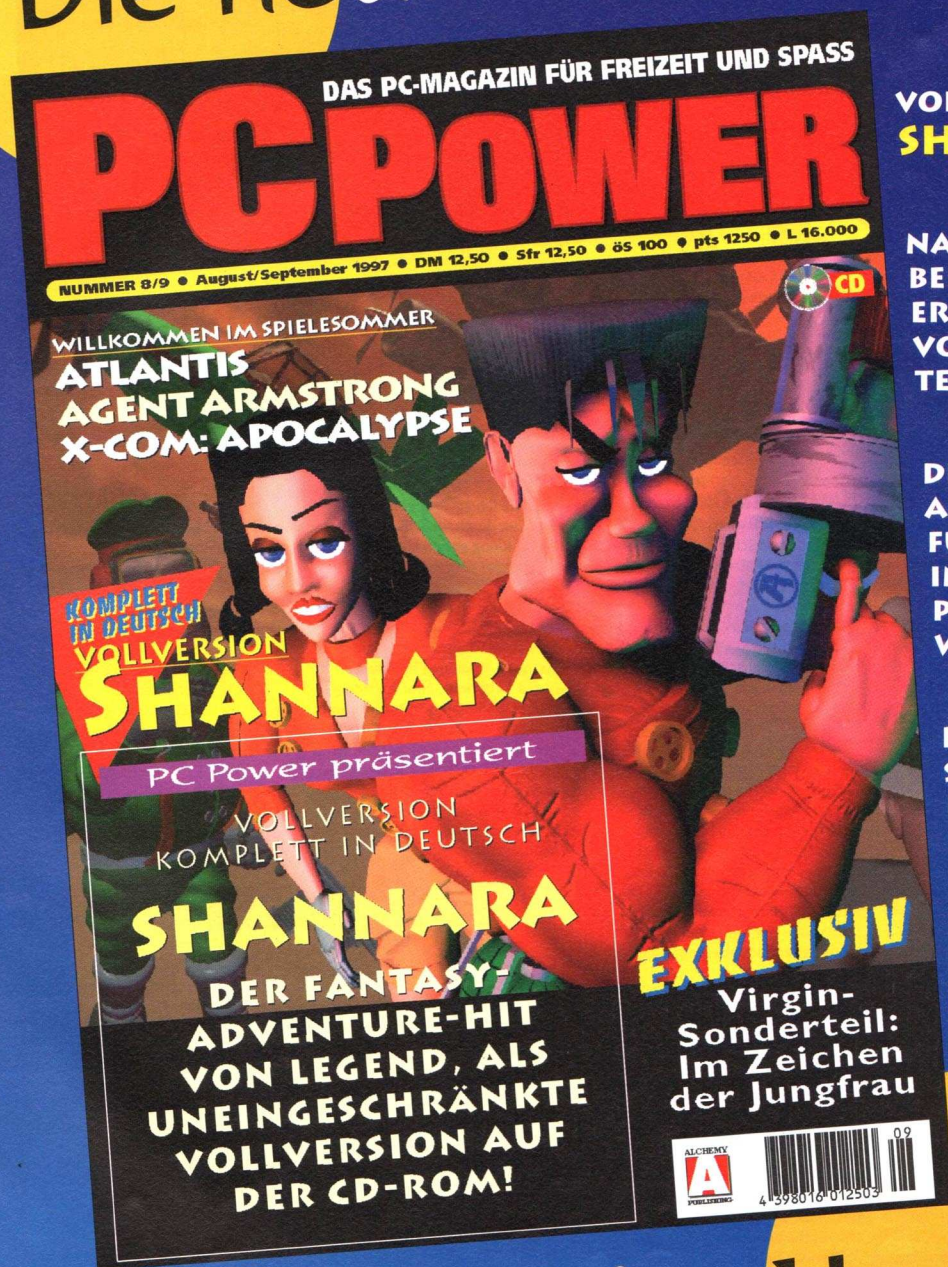
Ist Slippy nun ein Vogel oder doch eine Kröte? Was denkst Du darüber?



Schock!

NINTENDO BAT UNS DARUM, etwas richtig zu stellen, was in der letzten Ausgabe einige Leser verwirrt haben könnte. Im Starfox 64-Wettbewerb wird das zusammen mit dem Import-Spiel ausgelieferte Zusatzgerät als Jolt Pak bezeichnet. Mit dieser Bezeichnung wollte man sich aber nicht zufrieden geben und so setzte man uns auf den ursprünglichen Namen Rumble Pak fest. Noch mal in aller Deutlichkeit: Nintendos vibrierender Freund heißt Rumble Pak und NICHT Jolt Pak. Asche auf unser Haupt! Noch immer ist nicht sicher, ob das Rumble Pak in Deutschland zusammen mit Starfox 64 verkauft wird, oder einzeln zu erwerben sein wird.

Die neue PC Power...



VOLLVERSION VON
SHANNARA

NACH DEN
BERÜHMTEN
ERZÄHLUNGEN
VON
TERRY BROOKS!

DIESES
ADVENTURE
FÜHRT SIE
IN EINE
PHANTASTISCHE
WELT!

EINES DER
SCHÖNSTEN
FANTASY-
ABENTEUER
ALLER ZEITEN.

KOMPLETT IN
DEUTSCH -
VON LEGEND.

... Jetzt im Handel!

Postfach

64



Sei gegrüßt! Die Einrichtung einer Leserbrief-Ecke in der 64 Power schlug ein wie eine Bombe! Unser Postfach quoll schon fast über vor lauter Briefen. Darum haben wir uns dazu entschlossen, das Postfach 64 auf zwei Seiten zu erweitern, ganz im Interesse unserer Leserschaft. Tja, und was muß ich Dir leider noch sagen... seufz. Wir werden jetzt erst einmal eine Pause einlegen müssen, so leid es mir tut. Es gibt einfach viel zu wenige Spiele, um monatlich ein N64-Heft auf den Markt bringen zu können. Und bevor wir Dir eine Frikadelle ans Knie labern, haben wir den Termin für unsere nächste Ausgabe auf den 2. Oktober verlegt. Es gibt keine andere Möglichkeit. Ich hoffe aber weiterhin, daß Du uns treu bleiben wirst. Wir versprechen, auch nach dieser Zwangspause so gut wie bisher oder sogar besser zu sein. Ab Oktober kann es eigentlich nur aufwärts gehen. Aber jetzt erst einmal viel Spaß mit den Leserbriefen! Schluchz...

Euer Onkel Tom

Briefe auch in Zukunft an:

SMP Publishing, Onkel Tom, Postfach 3161, 48581 Gronau.

HALLO 64 POWER-TEAM!

Es gibt auch ältere N64-Spieler im Lande (36 Jahre). Nunmehr gibt es die zweite Ausgabe Ihrer Zeitung und ich muß Ihnen ein Lob aussprechen. Die Zeitung ist meiner Meinung nach objektiv und bietet eine sehr gute Entscheidungshilfe beim Kauf. Es ist auch sehr gut, daß vor namhaften Spieleanbietern, wie z. B. EA, keine Rücksicht genommen wird, wenn schlechte Ware (Mist!! - FIFA 64) auf den Markt geworfen wird. Hoffentlich beschweren sich viele Spieler bei Ihnen, bzw. EA direkt, damit so etwas nicht wieder vorkommt, denn 140 Mark für 'Mist' sind zuviel. Ein Vorschlag: Man möchte die Zeitung normalerweise in einem Stück lassen, wäre es da nicht sinnvoll die Komplettlösungen als kleine Zusatzhefte oder herausnehmbare Blätter separat einzubinden, damit man die Lösungen und Tips & Tricks separat abheften kann?

PAUL TALBOT

Anm. v. Onkel Tom: Aber - aber, N64-Spiele sind doch keine Frage des Alters! Lediglich Games in der Machart wie Doraemon sind etwas für jüngere Spieler. Zu Ihrem Vorschlag: Herausnehmbare Seiten (als Mini-Heft) sind zwar schön und gut, aber dennoch zerstören sie im Endeffekt ein Heft. Gerade bei uns, wo wir doch so ausführlich Star Wars und Mario 64 'enträtseln', bliebe von unserem Werk nicht mehr viel übrig. Aber wir werden mal darüber nachdenken...

HALLÖCHEN ONKEL TOM!

Geiler Name übrigens. Ich bin Dein Neffe John und schreibe Dir aus meiner Leserbriefschmiede. Ihr habt Eure unglaublich gute erste Ausgabe mit der zweiten sogar noch übertroffen. Schade finde ich es aber, daß Ihr den Fehler mit dem 'ss' und dem Zeichen danach, was dann überschrieben war, behoben habt. Das sah wirklich cool aus.

JOHANNES SCHARTAU

Anm. v. Onkel Tom: Lach! Wenn Du Dir mal unsere zweite Ausgabe etwas genauer anschaust, dann wirst Du auch dort an einigen Stellen den berühmten Fehler finden! Da hat er sich wieder eingeschlichen, der Teufel! Vielleicht verbinden wir bald unsere Wettbewerbe mit einem Suchspiel - wer findet von den fehlerhaften Formatierungen am meisten?

LIEBES 64 POWER-TEAM!

Ich bin stolze Besitzerin eines Nintendo64 und lese deshalb regelmäßig die 64 Power. Als ich im letzten Heft den zweiten Teil zur Komplettlösung von Mario 64 sah, war ich überglücklich. Die Freude endete jedoch, als ich die Beschreibung des Giftgas-Labyrinths benutzen wollte, um den 4. Stern zu finden. Eigentlich sind Eure Wegbeschreibungen erstklassig, aber mit dieser bin ich absolut nicht klargelassen. Ich endlich die kleine Höhle gefunden

hatte, die ich suchte, gab es dort keine Tür, durch die ich laut Eurer Beschreibung gehen sollte. Ich bin völlig verzweifelt!

ANNIKA SCHAUB

Anm. v. Onkel Tom: Hallo Annika! Zugegebenermaßen hatte ich auch ernsthafte Probleme in jenem Giftgas-Labyrinth, aber nachdem ich eine Weile gesucht hatte, wurde ich fündig. Du mußt nur öfter mal einen Blick nach oben werfen, dann findest Du auch den entsprechenden Durchgang mit der Tür. Nur nicht aufgeben, es ist noch kein Klempner vom Himmel gefallen!

HI, HOCHGESCHÄTZTES 64-TEAM!

Seit ungefähr zwei Monaten verfolge ich Eure Zeitschrift und bin der Meinung, daß es keine andere Zeitschrift mit Euch aufnehmen kann. Einige Fragen habe ich dennoch:

1. Gibt es auch eine deutsche Version von Turok zu kaufen, die nicht geschnitten ist?
2. Ist schon ein Nachfolger zu Super Mario 64 geplant? Oder müssen wir noch warten?

CHRISTIAN LEHMANN

Anm. v. Onkel Tom: Turok wird es definitiv nicht in einer ungeschnittenen, deutschen Version

HI, SUPERCOOLES 64 POWER-TEAM!

Hier mein Beitrag zur nächsten Ausgabe: Ich schreibe Euch jetzt ein Gedicht, ob ihr es glaubt oder nicht. Als ich Euer Magazin das erste Mal sah, lag es am Kiosk, wie wunderbar. 64 Power stand oben drauf und ich dachte nur: Los, kauf! Das Magazin ist unglaublich gut, macht weiter so und habt nur Mut. Einen Fehlkauf gibt es nicht mehr, zu glauben das fällt sehr, sehr schwer. Doch mit Eurem Magazin kann gar nichts mehr schief gehen, das muß wohl doch einfach jeder verstehen, sofort aufhören den Rasen zu mähen, um in das nächste Geschäft zu gehen. Das Heft muß man sich einfach schnappen, dafür kann man jawohl 6 Mark 80 berappen. Ein anderes Heft kaufte ich mir leider auch, als ich es las, hatte ich eine ziemliche Wut im Bauch. Es war so schlecht, ich schäm mich ja so, und spülte es geradewegs ins Klo.

ANDRÉ HALSTENBERG

Anm. v. Onkel Tom: Sniff! - Glucks! - Ich bin... sniff... ich bin sehr gerührt! Heuuuul...

geben, denn das Spiel ist für den deutschen Markt viel zu brutal und würde sofort indiziert werden. Was Mario betrifft: Du glaubst ja wohl nicht, daß es sich Nintendo nehmen läßt, einen Nachfolger zu diesem Hit-Spiel zu produzieren? Da kannst Du so ziemlich sicher sein, daß es den geben wird!

HI, IHR POWER-MÄNNER!

Ich wollte Euch gleich mal sagen, daß ich jedesmal beim Kiosk über eine Stunde verbringe und trotzdem suche ich eigentlich nur nach Euch. Ich war letztes total glücklich, als ich die neue 64 Power sah. Nun wollte ich Euch noch ein paar Tips geben, wie Ihr noch besser sein könntet. Ihr solltet vielleicht mal für die Tests nur ein paar Seiten weniger

benutzen und dafür NUR schreiben. Auf den nächsten Seiten bringt Ihr dann Bilder oder ähnliches. Z. B.: In Ausgabe 6/7 blickte ich auf Seite 16 (Starfox 64-Test) kaum noch durch. Zuerst las ich das wichtigste - den eigentlichen Test. Doch dann wurde ich zum Wegschauen verführt, denn die Bilder sahen

spektakulär aus. Fazit: Ich mußte sie mir anschauen und vergaß, wo ich eigentlich war. Das hätte vermieden werden können, wenn Ihr auf einer Doppelseite den Text und auf der nächsten die Bilder und Kästen gebracht hättet. Diesen Fehler begehen andere Mags auch und ich hoffe, daß Ihr als

einziges Team was dagegen tut.

CHRISTIAN BORN

Anm. v. Onkel Tom: Lieber Christian, das, was Du da von uns verlangst, versuchen wir (und jedes andere Mag auch) nach Möglichkeit zu vermeiden. Seiten mit unendlich viel Text werden auch allgemein als 'Bleiwüsten' bezeichnet und wenn dies wirklich so eingeführt werden sollte, dann hätten wir bald die 64 Power im Stile einer Tageszeitung. Ein Spielemagazin sollte knallig-fetzig-bunt sein, ganz wie die Spiele selbst. Auch wenn meine persönliche Lieblingsfarbe Schwarz ist...

HALLO LIEBES 64 POWER-TEAM!

Erstmal möchte ich mich bei Euch bedanken, daß Ihr so ein tolles Heft hervorgezaubert habt. Eure Reviews und Previews sind ganz toll. Schluß

mit den Komplimenten - ich habe nämlich auch noch zwei Fragen an Onkel Tom:

1. Gibt es schon Informationen darüber, wann oder ob es überhaupt Wirtschaftssimulationen für das N64 geben wird?
2. Seit wann kommt 86 vor 85? Mir ist nämlich aufgefallen, daß Ihr in Ausgabe 6/7 zwei Seiten vertauscht habt.

NILS BIDENHARN

Anm. v. Onkel Tom: Wirtschaftssimulationen auf dem N64?? Nein, in dieser Richtung ist zur Zeit nichts geplant und ich kann mir ehrlich gesagt auch gar nicht vorstellen, daß es so etwas jemals geben wird. Tatsächlich haben wir zwei Seiten in unserer zweiten Ausgabe vertauscht, wie peinlich! Wir werden uns bemühen, solche Fehler in Zukunft zu unterlassen.



Cyber Space

64
BIT

SV 300 SUPER PAD 64 PLUS ▶

Das Super Joypad mit dem Fliegen und Rennen unbegrenzt möglich ist! Mit digitalem Steuerkreuz, 9 Funktionstasten, Mini Analog-Joystick, Dauerfeuer u. Zeitlupe ist jedes Spiel zu gewinnen. Ausgerüstet mit Slot für die Memory Card.

unverbindl. Preisempfehlung DM 49,95

SV 375 MEMORY CARD PLUS ▶

Dieser Memory Card entgeht kein Speicherstand! Bei 1 MB Speicherkapazität, Lade-, Speicher- und Formatierungs-Funktion erreicht die SV 375 die vierfache Speicherkapazität einer Standard Speicherkarte. Kompatibel mit allen N64 Spielen mit Memory Card Option.

unverbindl. Preisempfehlung DM 59,95



SV 374

ARCADE SHARK ▶

Das ultimative Joypad mit dem Sie sich den Spielekomfort in Ihr Wohnzimmer holen! Mit digitalem Steuerkreuz, Analog-Joystick mit Metallschaft, 9 Funktionstasten, Dauerfeuer und Zeitlupe werden Sie alle Stufen durchspielen! Mit Memory Card-Slot

unverbindl. Preisempfehlung DM 99,95



SV 370 SOUND SERIES

Mit dieser Sound Series mit 40 Watt PMPO, Lautstärkereger und Bass Boost System werden Sie 3-D nicht nur sehen sondern auch hören! Flexibler Klanggenuß durch wahlweise Batterie- oder Netzbetrieb (Spezial-Netzteil inklusive)

unverbindl. Preisempfehlung DM 49,95



Interact of Europe - Jöllenbeck GmbH - Far-East-Import - Export
Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44
Vertrieb nur über den Fachhandel

SPIONAGE



Mission: Impossible

“Guten Morgen, Mr. **OCEAN**. Der Mann, den Sie hier sehen können, wird **TOM CRUISE** genannt.

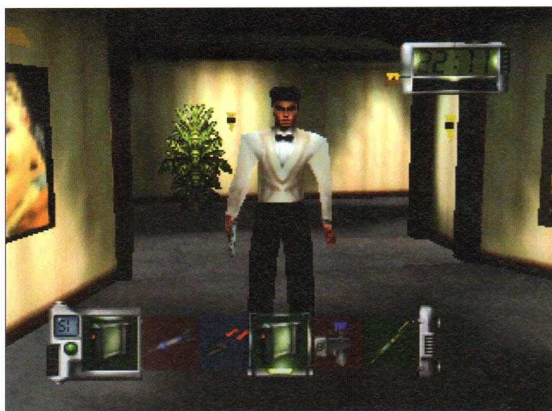
Er ist internationaler **MEGA-STAR** und Held in dem **KINO-HIT** *Mission: Impossible*. Ihre **AUFGABE** wird es sein, aus dem Film ein **BEEINDRUCKENDES** und **ABWECHSLUNGSREICHES** N64-Game zu machen. **VERMEIDEN** Sie es aber, nur ein weiteres 3-D-Ballerspiel ohne **NEUERUNGEN** zu **ERSCHAFFEN**, denn davon haben wir genug. Dieses Band wird sich in 5 Sekunden selbst **ZERSTÖREN**. Viel **GLÜCK!**”

Alles unter Kontrolle

17



AKT



ETHAN HUNT, DER VON DIR ZU STEUERnde HELD, ERLEBT SEINE ERSTE MISSION: IMPOSSIBLE



ES HÖRT SICH NACH EINER Lizenz an, um selbst Geld drucken zu dürfen. Ein Superstar, ein sehr erfolgreicher Film und eine Filmmusik, die einfach jeder kennt und auch mitsummen könnte. Wie dem auch sei, Ocean hatte sich in der Vergangenheit schon öfter Spieleumsetzungen bekannter Filme vorgeknöpft, aber was dabei heraus kam, ist nicht immer ganz erfreulich gewesen. Die bekannteren Umsetzungen, die mittlerweile schon etwas verstaubt sind, trugen Namen wie *Knight Rider*, *RoboCop*, *Lethal Weapon* und *Flintstones: The Movie* (vertrieben von Sony). Auf dem SNES

machte vor allem *Jurassic Park* von sich reden. Kann Ocean auch heute noch die Kritiker überzeugen und ein anspruchsvolles Game auf den Markt bringen?

Momentan sieht es ganz so aus, als ob sie es könnten. *Mission: Impossible* reift zur Zeit schnell zu einem Spiel heran, daß man in dieser Form bis jetzt noch nicht gesehen hat. Im Gegensatz zu den meisten 3-D-Games wie *Mario 64* oder *Tomb Raider*, darf (oder muß) man sich in *Mission: Impossible* mit anderen Charakteren interaktiv unterhalten. Wie die anderen Personen auf Ethan Hunt, Held des Spiels und die von Dir



WENN ALLES ANDERE NICHT MEHR HILFT, IST IMMER NOCH EIN LÄHMUNGS-PFEIL AUßERST NÜTZLICH. ETHAN WIRD FÜR EINE BESSERE SICHT TRANSPARENT DARGESTELLT



ETHAN QUATSCHT MIT DEN GÄSTEN IN DER REZEPTION. OH, MONSIEUR - WO SIND DIE TRÜFFEL UND DER KAVIAR?



NICHT ALLE LEVELS SPIELEN IN RÄUMEN. DIESE EINGESCHNITTENE MILITÄR-BASIS IST EINE ECHTE HERAUSFORDERUNG FÜR ETHAN

zu steuernde Figur, reagieren, hängt ganz von der jeweiligen Situation und den Handlungen des Hauptcharakters ab. Lache, und die Umgebung lacht mit Dir, schieße, und die Umgebung... na, Du weißt schon. Diese Art der Interaktion scheint die Stärke von *Mission: Impossible* zu werden, da der Spielverlauf einzig und allein von Dir bestimmt wird. Wie sagte Andy Hughes, Marketing-Manager von Ocean, doch so schön: "Jede von der CPU gesteuerte Person hat einen eigenen Sichtradius und ein 'Gehirn'. Ziehst Du in der Menge eine Kanone, werden alle schreiend davon rennen. Schießt Du jemanden ins Knie, bricht er zusammen. Ein Schuß in die Schulter, und die Gegner winden sich vor Schmerz. Du kannst sie sogar beleidigen, um deren Reaktionen zu testen." Verhält sich Ethan unauffällig und schließt sich beispielsweise auf einer Party einer Gruppe an, kann er sogar in Gespräche verwickelt werden. Verhält er sich für einen normalen Party-Gast ungewöhnlich und stellt er zu viele Fragen, dann stehen schnell die Sicherheitskräfte im gleichen Raum.

Diese Stufe der Künstlichen Intelligenz (KI oder auf englisch AI) ist für ein Videospiel etwas völlig neuartiges. Jede Person hat ihr eigenes Verhaltensmuster und paßt sich dem Verhalten anderer entsprechend an. Unglaublich! Hughes setzt verständlicherweise alle

Hoffnungen in *Mission: Impossible*, da es eines der ersten Spiele sein wird, die zeigen, wozu ein N64 fähig ist. "Denkende" Spiele sind genau das, was wir schon immer haben wollten. Wir hoffen, daß dies ein großer Schritt in die Zukunft sein wird."

GEHEIMAGENTEN

Die Programmierer von *Mission: Impossible* haben ihren Sitz im sonnigen Kalifornien und arbeiten schon seit 1996 an dem Game. Mark Rogers, Kopf des Designer-Teams, wurde von Tom Cruise höchstpersönlich einige Male eingeladen, um während der

Dreharbeiten zu *Mission: Impossible* dabei zu sein. Diese Verbindung zwischen der Film-Crew und dem Programmier-Team selbst ist wohl der richtige Nährboden für ein gutes Spiel, das im Endeffekt als perfekte Umsetzung eines Zelluloid-Streifens zum Silikon-Spektakel heranwachsen soll. Im

Mittelpunkt von *Mission: Impossible* steht natürlich die bereits erwähnte Künstliche Intelligenz, im Gegensatz zu *Tomb Raider*, wo das Hauptaugenmerk auf die 3-D-Grafik gelegt wurde. Der Programm-Route für jene Künstliche Intelligenz wurde schlicht und einfach der Spitzname 'Stull' verpaßt, und sie steuert jede Aktion aller Figuren, außer Ethan selbst. Jeder Charakter wird einer speziellen Gruppierung zugeordnet



Mission: Impossible

Level-Ausschau

ETHAN MUSS SICH IN MISSION: IMPOSSIBLE DURCH SECHS LEVEL KÄMPFEN. WIE AUCH IM GLEICHNAMIGEN FILM WURDE ER DAMIT BEAUFTRAGT EINEN VERRÄTER ZU BESCHATTEN, SEINEN WAHREN NAMEN HERAUSZUFINDEN UND DEN TÄTER ZU ENTLARVEN. DAMIT WIR NICHT ZUVIEL VERRATEN, HIER DIE ÜBERSICHT ÜBER EINIGE LEVEL-ABSCHNITTE.

MISSION 1: BOTSCHAFT

MIT EINEM SMOKING FÄLLT MAN KAUM AUF. WÄHRENDEDESSEN SOLLTE MAN AUCH EIN PAAR GEHEIME DOKUMENTE MITGEHEN LASSEN UND EINE FRAU AUS DEN ZELLEN IM KELLER BEFREIEN.



MISSION 2: INSEL

EIN KURZER ABSTECHER AUF DIE PRIVATE INSEL DES WAFFENHÄNDLERS MAX. ETHAN MUSS HIER EINEN HANDEL MIT NUKLEAREN WAFFEN FÜR DEN MITTLEREN OSTEN VERHINDERN.



MISSION 3: CIA HQ

OBWOHL ETHAN EINEN WAFFENSCHMUGGEL VERHINDERN KONNTE, IST DIE CIA GANZ UND GAR NICHT MIT SEINEM TREIBEN EINVERSTANDEN. DA MUSS ER SICH SCHON MAL EIN VERHÖR GEFALLEN LASSEN. DAS CIA-HAUPTQUARTIER GIBT ES NATÜRLICH AUCH.



MISSION 4: IMF HQ

DIE EINZIGE MÖGLICHKEIT EINE REINE WESTE ZU ERHALTEN, LIEGT DARIN, IN DEN HAUPTCOMPUTER EINZUBRECHEN UND EINE LISTE VON AGENTEN ZUM HANDEL RAUSZUHOLEN. DER COMPUTER IST ABER SEHR GUT GESCHÜTZT.



MISSION 5: TGV

MIT DER LISTE IN DEN HÄNDEN MACHT SICH ETHAN AUF DEN WEG VON LONDON NACH PARIS. SCHLECHTE NACHRICHTEN: ER WURDE WIEDER MAL VERRATEN! VON AUSSEN GREIFT EIN HELIKOPTER AN UND ANDERE BEWAFFNETE GEGNER STÜRMEN DEN ZUG AUF GEWALTÄTIGE ART UND WEISE. ETHAN MUSS SICH DURCHKÄMPFEN, OHNE DABEI ZIVILISTEN ZU GEFÄHREN.



MISSION 6: LETZTE KONFRONTATION

WIRD DER LETZTE KAMPF AUF DEM SCHNELL FAHRENDEN ZUG IM KANAL-TUNNEL AUSGETRAGEN? ODER WIRD Sogar NOCH ETWAS COOLERES GEBOTEN? "JA", SAGT ANDY HUGHES! "ABER ICH VERRATE NOCH NICHT ALLZU VIEL ÜBER DIESEN LEVEL. KEINER WIRD ENTÄUSCHT SEIN, ABER POSITIV ÜBERRASCHT WERDEN!" DA SIND WIR MAL GESPANNT!



DIE KAMERAPERSPEKTIVE KANN IM SPIEL VERÄNDERT WERDEN, ZWECKS BESSERER SICHT AUF DIE UMGEBUNG

sein, und jedesmal, wenn Ethan etwas macht, oder auch nicht macht, reagieren diese Charaktere nach den Vorschriften ihrer 'Gruppenführer' - Wächter und Söldner patrouillieren, Party-Gäste mischen sich unters Volk und andere CIA-Mitarbeiter (Ethan ist nicht der einzige Spion im Spiel) gehen ihren hinterlistigen Machenschaften nach. Gerät der gewöhnliche Ablauf außer Kontrolle, muß sich Ethan schnell etwas neues einfallen lassen, sonst sieht es für ein Weiterkommen ziemlich miserabel aus. Falls er sich stets unauffällig verhält und ohne große Neugierde durch die Räume wandert, werden ihn die meisten Personen wohl eher ignorieren. Verhält er sich aber anders als die anderen Gäste im Raum, könnte es geschehen, daß einer der Gäste sofort die Wächter herbeiruft, oder sich selbst auf ein Streitgespräch mit Ethan einläßt. Selbst das simple Verhaltensmuster in einem Gespräch -



AM WATERLOO-BAHNHOF FINDET DIE VORLETZTE ETHANS MISSION STATT - ER MUß NOCH RECHTZEITIG IN DEN ZUG NACH PARIS GELANGEN



ERWARTEN SIE VON MIR, DAB ICH REDE? NEIN, MR. HUNT. ICH ERWARTE ABER, DAB SIE GLEICH STERBEN WERDEN! DIE CIA MACHT ÄRGER...

projekt für den Film gedacht. In der letzten Minute haben wir es noch übernommen

64 power ABO

DIESES ANGEBOT KANNST DU NICHT AUSSCHLAGEN!



Nintendo 100% action! *Neu!*

August 1997 DM 6,80 • Sfr 6,80 • Os 55

64 power
unabhängig, unbestechlich, aktuell

DAS Magazin für alle N64-Besitzer!

Es gibt kein Entkommen...
MISSION IMPOSSIBLE

Jedes neue N64-Game im Test!

ISS 64
Das derzeit beste Fußballspiel!

Mario Kart 64
Killer Instinct Gold
Mortal Kombat Trilogy
The Glory of St Andrews
und, ähem, Doraemon...

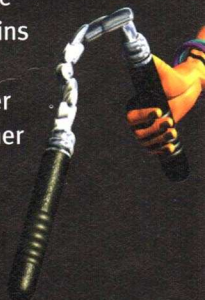
War Gods
Erstes 3-D-Beat'em-Up fürs N64! KO in der ersten Runde!

Gelöst!
Auf über 25 Seiten
Tips zu Mario 64, Blast Corps und Shadows!

Plus Resident Evil 64 • Yoshi's Island • Quake 64 • Castlevania 64...

Abonniere die **64 power**, denn die Vorteile sind überzeugend:

- [1] Du bekommst die **64 power** direkt ins Haus geliefert. Vergiss den Ärger wegen vergriffener Hefte!
- [2] Durch unser Abo-Angebot sparst Du 15 % gegenüber dem regulären Verkaufspreis!
- [3] Sollte sich der Verkaufspreis der **64 power** im Handel einmal erhöhen, kannst Du Dir ins Fäustchen lachen, denn der Preis, den Du zahlst, bleibt gleich - garantiert!



er
o

**DU
SPARST**

15%



Bitte sende diese Seite oder
eine Kopie davon
in einem Umschlag an:

SMP Publishing
64 power Aboservice
Postfach 3161
48581 Gronau

64
power

ABO - COUPON

HIERMIT BESTELLE ICH:

DAS 64 power JAHRESABONNEMENT.

ICH ERHALTE 6 AUSGABEN ZUM PREIS VON NUR DM 35,-

(SCHWEIZ UND ÖSTERREICH: DM 45,00) INKLUSIVE PORTO UND VERPACKUNG. DAS ABONNEMENT VERLÄNGERT SICH

AUTOMATISCH UM WEITERE 12 MONATE, WENN ICH NICHT SPÄTESTENS DREI MONATE VOR ABLAUF SCHRIFTLICH KÜNDIGE.

Persönliche Angaben (bitte in Blockschrift)

Vorname, Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Unterschrift:

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

**DIE 64 power SOLL NICHT AN MICH GESCHICKT WERDEN,
SONDERN EIN GESCHENK SEIN FÜR**

Vorname, Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

**ICH ZAHLE (BITTE NUR EINE DIESER DREI ZAHLUNGSARTEN WÄHLEN,
ANDERE KÖNNEN LEIDER NICHT BERÜCKSICHTIGT WERDEN)**

☐ Geld liegt bei

☐ per beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck

☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich

Euch hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:

Kontonummer:

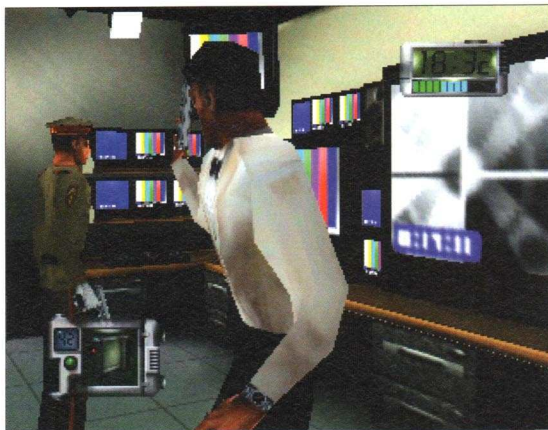
Bankleitzahl:

Geldinstitut/Ort:

Unterschrift:



UND WIEDER GIBT ES ÄRGER. ZIVILISTEN GREIFEN NORMALERWEISE NICHT IN STREITIGKEITEN EIN, ABER SIE KÖNNEN DIE WACHEN RUFEN...



ETHAN ENDECKT DEN KONTROLLRAUM VON CHANNEL 5. "ICH HABE DIE LIZENZ ZUM TÖTEN! BYE-BYE!"



AUF DEM TISCH DES BOTSCHAFTERS LIEGT INTERESSANTES GEHEIMMATERIAL. DA KANN ETHAN NATÜRLICH NICHT RUHIG BLEIBEN...

22

und von denen gibt es in Mission: Impossible reichlich - kann sich auf das Verhalten des Gesprächspartners positiv oder negativ auswirken. Verhält er sich ganz so, wie es sich sein Gesprächspartner von ihm erhofft hat, bekommt er schon mal wichtige Hilfen für den weiteren Spielverlauf. Allerdings kann er auch beim kleinsten Fehler in im nächsten Fluß landen!

aber das Entwicklungsteam ist davon überzeugt, eine ausgewogene Mischung aus beidem hingekriegt zu haben. Ocean hat dabei vor allem die Fähigkeiten des N64 entdeckt und die

hätten andere Konsolen in dieser Hinsicht schon längst versagt. "Das N64 gibt uns weitaus mehr Spielraum," merkt Hughes an. "Wir können nun endlich Spiele

Programmierung des N64 zurecht gekommen bist, sind die Möglichkeiten schier unendlich. Die Leistung des N64 kann mit keiner anderen Konsole verglichen werden." Momentan sind sich die Programmierer von Ocean noch nicht sicher, ob Mission: Impossible auch für andere Systeme umgesetzt werden soll, schließlich müßte man dort erhebliche Einbußen bei der Grafik und der Künstlichen Intelligenz in Kauf nehmen.

Der Grund für die Integration einer

"Wir können nun endlich unterhaltsame Spiele produzieren, die nicht nur grafisch auf dem neuesten Stand sind!"

ANSPRUCHSVOLL

Natürlich stellt die hervorragende Künstliche Intelligenz auch ihre Anforderungen an die N64-Hardware. Oceans Anliegen war es, daß jede Figur im Spiel auf ihre eigene Art und Weise handelt und 'denkt', ohne daß dabei Abstriche in der Geschwindigkeit und im Grafik-Detail gemacht werden müssen. Gleich beides in der gewünschten Form auf die Cartridge zu bringen, ist äußerst problematisch,

Entwickler haben nun eine ausgesprochen gute Meinung über die Konsole im Hinterkopf. Während immer noch viele Hersteller um die gute alte CD-ROM trauern, weil sich auf ihr viel mehr Daten ablegen lassen, setzt Ocean alles auf die interne Hardware des N64 - vor allem auf die leistungsfähigen Hauptprozessoren. Obwohl das N64 fast nur für seine exzellenten grafischen Möglichkeiten bekannt ist, stellt die gesamte Hardware im Endeffekt auch eine gute Stütze für die rechenaufwendige Künstliche Intelligenz dar. Laut Ocean

produzieren, die nicht nur grafisch auf dem neuesten Stand, sondern auch besonders im Gameplay äußerst reizvoll sind und die die Handlungsmöglichkeiten des Spielers fördern. Wenn Du erst einmal mit der

solch hochwertigen Künstlichen Intelligenz liegt ganz im Interesse der Hersteller, denn die wollten ein Spiel kreieren, in dem man richtiges Spionage-Feeling bekommt. Unter anderem ist es natürlich auch etwas



SUCHSCHWEINWERFER DURCHBRECHEN DEN DICHTEN NEBEL. HOFFENTLICH WIRD ETHAN NICHT ENDECKT, SONST ertönt NÄMLICH DAS ALARMSIGNAL!

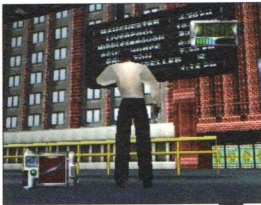


BEI ALL DEN FEATURES DIE MI ZU BIETEN HAT, FRAGEN WIR UNS WIRKLICH: "OCEAN, IST DIESE MISSION NOCH ZU SCHAFFEN?"



DER WÄCHTER DREHT HINTER DER ECKE SEINE RUNDEN. VERHÄLT SICH ETHAN RUHIG, WIRD WOHL NICHTS GESEHEN - ABER WENN MAN ERST EINMAL MIT DER KNARRE WACKELT...

Mission: Impossible



DA FÄHRT EIN ZUG NACH NIRGENDWO...
UND ETHAN SCHAUT VÖLLIG PLANLOS UMHHER

besonderes, solche Schauspieler wie Tom Cruise in ein eigenes Spiel einzubinden. Man wollte dem Film voll und ganz gerecht werden und kein simples Ballerspiel auf die Beine stellen. Ethan macht sich in Mission: Impossible im Gegensatz zu James Bond-Streifen kaum an einer Waffe zu schaffen, während Mr. Bond mit einem einzigen Pistolen-Magazin ganze Horden von Schurken erledigt. Cruise meinte diesbezüglich, daß das Videospiel ebenfalls nicht anderes werden sollte. Ethan kann zumindest mit einer Pfeil-Pistole Personen kurzfristig lähmen, aber sie stehen schon nach kurzer Zeit wieder auf und werden dann SEHR unfreundlich sein.

Einigen Levels kann man jedoch einen gewissen Grad an Action nicht abstreiten. Hier und dort werden ganze Schußsalven mit den Lähmungspfeilen gebraucht. An manchen Stellen muß Ethan noch tiefer in seine Trickkiste greifen: Explosiv-Kaugummis, Miniatur-Kameras und ein

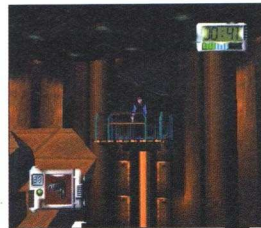


IM HERRENKLO KANN MAN SICH MEISTENS IN ALLER RUHE UMZIEHEN, SOLANGE MAN NICHT VON DEN GÄSTEN GESTÖRT WIRD

handlicher Computer in Form einer Armbanduhr kommen vielerorts sehr gelegen. Kämpfe sollten nach möglichst vermieden werden, denn ein lautes Schußgeräusch alarmiert sämtliche Wächter im Umkreis von einer Meile. Im Gegensatz zu Ethan greifen die Wächter schneller zur Waffe, zur weitaus effektiveren Waffe! "Das Spiel soll nicht den Eindruck eines brutalen Killergames vermitteln," sagt Hughes. "Konversationen sind wichtiger als die Waffe und für ein Weiterkommen im Spiel äußerst notwendig. Es handelt sich ja schließlich um ein Spionage-Game und nicht um ein Kriegsspiel."



NEEE, SIEHT NICHT MAL EIN BICHEN WIE TOM CRUISE AUS. WAS SOLL EIGENTLICH DIE GANZE AUFGEBUNG?



DIESE PLATTFORM TRÄGT ETHAN IN EINEN ANDEREN RAUM, ABER KEINE ÄNGST - ES IST NICHT MARIO 64 TEIL 2!



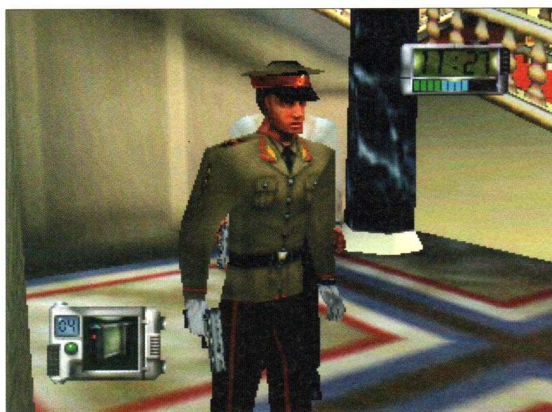
OBWOHL SICH SPIONE GENERELL SEHR VORSICHTIG FORTBEWEGEN SOLLTEN, IST MANCHMAL AUCH SCHNELLIGKEIT GEFRAGT

beschwert darüber, daß ein Film zu einem Spiel konvertiert wird, in dem noch nicht einmal die Schauspieler selbst dargestellt werden dürfen. "Er sieht es wohl nicht gerne, wenn man solchen 'Schabernack' mit seinem ach-so-hübschen Gesicht treibt. Ursprünglich sollte sein Gesicht als grafische Textur auf den Polygon-Ethan gelegt werden, aber das erlaubte uns Cruise nicht. Jetzt haben wir eine merkwürdige Mischung zwischen Designer Mark Rogers und John Travolta. Urks!" Wie Travolta darüber denken könnte, hat wohl noch keiner bisher bedacht. Cruise' Einflüsse gehen aber noch weiter: Eine besondere, gerenderte Szene, die Ethan im Finale zeigt, wurde ebenfalls verworfen. Ganz zu unserem Entsetzen, denn wir wollten das Bild eigentlich diesen Monat auf unser Cover bringen! Weiterhin fanden wir heraus, daß Tom Cruise manche Bilder nicht akzeptieren wollte, die sein Gesicht aus einer bestimmten Perspektive zeigen, weil er mit seinem Profil nicht zufrieden ist. Das sind also die Stars aus Hollywood, aha! Hughes dazu: "Da Mission: Impossible Toms Gesetzen unterliegt, war er selbst am Projekt sehr interessiert. Er macht sich echte Sorgen über seine Geschäfte."



BLEIBE AN DER MISSION DRAN, ETHAN!

MI-Fakt: Einige der Gast-Stars in der Original-TV-Serie: William Shatner, Joan Collins, Martin Sheen, George Takai, Ricardo Montalban und Eartha Kitt!



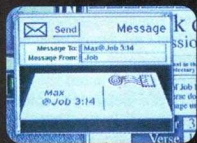
DIESES BILD ZEIGT DIE DETAIL-VIELFALT Sogar bei eher unwichtigen Personen im Spiel!



HIER GILT ES, EINEN PROGRAMMIERER ZU RETTEN, ABER DER WÄCHTER HAT WAS DAGEGEN

Mission: Implausibel!

FRÜHER WARFEN EINIGE VERRÜCKTE MENSCHEN RADKAPPEN IN DIE LUFT, MACHTEN DAVON EIN FOTO UND SPÄTER GLAUBTEN ALLE, ES WÄREN UFOs! IN DEN NEUNZIGERN IST DAS ANDERS: DIE MENSCHEN SIND SKEPTISCHER. MIT GEWÖHNlichen STORIES KANN MAN KEINEN SPIELER MEHR HINTERM OFEN HERVORLOCKEN... ODER DOCH?



DIE INTER-NOT: TOM CRUISE DECKTE EINEN GROSSEN TEIL DER VERSCHWÖRUNG AUF UND NUTZTE DABEI UNGLAUBLICH VIEL EQUIPMENT. EIN 400MHZ-PC MIT NETSCAPE 12.3 UND 3400 MB RAM REICHEN SCHON FAST NICHT MEHR AUS... CYBERSPACE IST IN!

GRUPPE 4: DER DATENRAUM DES CIA IST VON VORNE BIS HINTEN ABGESICHERT. LUSTIG - EINE KAMERA HAT MAN ABER VERGESSEN. NA JA, DAS WÜRD E AUCH EINIGE PLÄNE DURCHEINANDERWERFEN.



RATTENSALAT: WIE KAM DIE RATTE IN DEN VENTILATIONSSCHACHT, OHNE DASS VORHER DER LASER-ALARM AUSGELOST WURDE? WIR ERWARTEN IMMER NOCH EINE ANTWORT, MR. DE PALMA...



TRAINSPOTTING: TOM FÄHRT MIT EINEM 'TAXI NACH PARIS'. TJA, ABER DIESES 'TAXI' HIER WIRD SICH WOHL KEINEN METER VON DER STELLE RÜHREN, SCHLIESSLICH SIND KEINE KABEL VORHANDEN, DIE DAS DING MIT STROM VERSORGEN KÖNNTEN.



TUNNELBLICK: JEAN RENO WIRD DAZU AUFGEFORDERT MIT SEINEM HELICOPTER IN DEN KANAL-TUNNEL ZU FLIEGEN, UM EINEN ZUG ZU VERFOLGEN. TOLLE ARBEIT - NORMALERWEISE PASSEN DIE ROTORBLÄTTER NIEMALS ZWISCHEN DIE WÄNDE, ODER?



EMELIO STIRBT GRAUSAM: DAMIT HABEN WIR EIGENTLICH KEINE PROBLEME. WIR DACHTEN NUR, DICH KÖNNTE SO ETWAS INTERESSIEREN. ABER VIEL UNREALISTISCHER: JON VOIGT UND EMMANUELLE BEART HEIRATEN - UNMÖGLICH!

GESICHTSPUNKTE: IN EINEM UNBERSICHTLICHEN MOMENT IN DER GESCHICHTE, WIRD TOM ERAPPT, WIE ER DIE MASKE EINES ANDEREN TRÄGT. EINE VOLLKOMMEN REALISTISCHE MASKE. MIT HAAREN. DIE MUSSTE ER WOHL HABEN.



FEUERBÄLLE: TOM WIRD VON DER GEWALTIGEN EXPLOSION DES HELICOPTERS WÄHREND DES FLUGES (BZW. DER FAHRT) AUF DAS DACH DES VORAUSFAHRENDEN ZUGES GESCHLEUDERT. KOMISCH, ER WIRD VORHER GAR NICHT VON DEN FLAMMEN VERSCHLUNGEN...



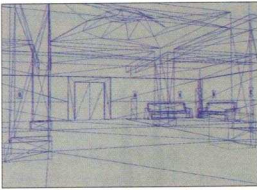
ECHTZEIT-STORY

Da die Spieldaten nicht auf CD, sondern auf einer Cartridge gelagert werden, wird man wohl oder übel auf Videoszenen verzichten müssen. Bei Mission: Impossible wird alles in feinsten Handarbeit erledigt, das bedeutet für Ocean natürlich erheblich mehr Aufwand bei der Erzählung der Story. Level für Level wird der Spieler immer mehr in die Geschichte einbezogen. Hin und wieder werden Zwischensequenzen das Geschehen auflockern und Örtlichkeiten zeigen, in denen Ethan gerade nicht zur Stelle ist. Alles wird von der Hardware des N64 berechnet und nicht einfach 'nur' von einer CD abgespielt. Das hat zur Folge, daß sich das eigentliche Spiel nicht von den Zwischensequenzen unterscheiden und man selbst nicht aus dem Konzept gebracht wird. "Die Geschichte ergibt sich vor allem aus den Handlungen des Spielers," sagt Hughes. "Mission: Impossible sollte nicht nur grafisch ansprechend sein, sondern den

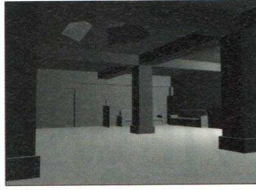


DIESES BILD VERMITTELT EINEM DAS GEFÜHL, DAB MIT DER GRÖßE DER UMGEBUNG NICHT GESPART WURDE. DAS WANDERN IST DES ETHANS LUST...

Mission: Impossible



RÄUME WERDEN ZUERST IN DRAHTGITTER-MODELLEN ENTWORFEN. SO KÖNNEN DIE ENTWICKLER STETS AUF DIE RICHTIGE GRÖSSENORDNUNG ACHTEN UND TÜREN ODER FENSTER ENTFERNEN ODER INTEGRIEREN



DANACH WERDEN DIE ERSTEN TEXTUREN AUFGELEGT. DIE PRIMITIVE GRAFIKEN VERMITTELN SCHON MAL EIN GUTES 3-D-GEFÜHL, SO DASS HIER NOCH PROBLEME IN DER POSITIONIERUNG DER RÄUME BESEITIGT WERDEN KÖNNEN



ANDERE LICHT-EFFEKTE WERDEN DANN HINZUGEFÜGT. ALLES SIEHT SCHON JETZT SEHR REALISTISCH AUS. IM LETZTEN SCHRITT MÜSSEN DIE WÄNDE MIT EINEM HÜBSCHEN DEKOR ÜBERZOGEN WERDEN, DAMIT SIE REALISTISCH WIRKEN



AUF DER SGI-STATION IST ALLES NOCH SEHR EINFACH. JETZT MUSS DER GANZE KRAM NUR FÜR DAS N64 KONVERTIERT WERDEN, DAMIT ETHAN SPÄTER VON DIR IN ECHTZEIT-BERECHNUNG DURCH DIE GEGEND GESTEUERT WERDEN KANN

Schwer verdrahtet!

WIE PASSEN ALL DIESE SCHÖNEN GRAFIKEN IN EIN EINZIGES N64-MODUL? INDEM MAN SEHR SORGFÄLTIG PROGRAMMIERT BZW. KREIERT. HIER EINE SCHRITT-FÜR-SCHRITT-LÖSUNG FÜR EINE BOTSCHAFT, DIE AUF EINER SEHR TEUREN SILICON GRAPHICS-STATION ENTWICKELT WIRD.

Spieler richtig in die Story einbinden. Es gibt genug Spiele, die darauf keinen Wert legen - unsere Spieler wollen mal was anderes sehen!"

Und dennoch ist Mission: Impossible auch etwas fürs Auge. Bei der Gestaltung der zahlreichen Räume ging Ocean ordentlich ins Detail und

einige mehr. Die Personen wechseln im Spielverlauf sogar ihre Klamotten. Ethan ist ja schließlich als Verkleidungskünstler schon längst bekannt. Einfach einen Wächter niederschlagen, ihn in einen abgelegenen Raum schleifen und sich seiner Kleidung annehmen. Dann kann

mischen, und vielleicht einiges beim Belauschen der Gäste in Erfahrung bringen. Aber wundere Dich nicht, wenn Du nach einem Drink gefragt wirst!

Bei der Darstellung der Räume hat man vielerorts sehr tief in die Trickkiste, sprich in das Nintendo64,

wie eine Pamela ohne Silikon-Kissen, aber dennoch wären wir nicht überrascht, falls der Hit im Spiel doch noch an irgendeiner Stelle zu hören sein wird. Und falls nicht, gäbe es

"Ursprünglich sollte Cruises Gesicht auf die Figur - jetzt haben wir eine Mischung aus unserem Designer und John Travolta!"

selbst die vollbusige Lara Croft aus Tomb Raider wirkt im Gegensatz zu den meisten Personen in Mission: Impossible eher wie ein Würfel. Ein typischer Charakter besteht aus 350 Polygonen und Ethan hat sogar noch

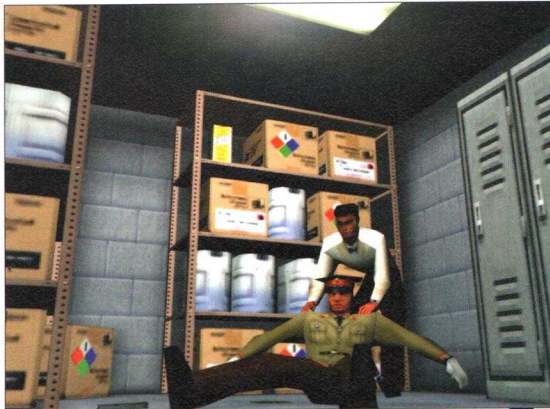
man ungehindert an anderen Wächtern vorbeilaufen, ohne gleich was auf die Rübe zu kriegen. Auch die Kleidung eines Kellners kann äußerst nützlich sein. Mit ihr kann man sich nämlich unter die Party-Gäste

gegriffen. Die meisten Räumlichkeiten werden in ein atmosphärisches Licht getaucht, während auf einer Militärbasis große Suchscheinwerfer für Probleme sorgen. Wächter lauern in Schatten und Computer-Bildschirme leuchten glühend auf, wenn sich Ethan als Hacker an ihnen zu schaffen macht. Auch der Sound trägt sein übriges zur Atmosphäre des Spiels bei. Momentan schweigt Ocean noch darüber, ob die Original-Filmmusik im Spiel übernommen wird. "Diesbezüglich kann ich zur Zeit noch nichts sagen," sagt Hughes. Mission: Impossible wäre ohne den Ohrwurm

sicherlich nur einen Punkteabzug von 3% in der Gesamtwertung.

MISSION: FAST UNMÖGLICH

Ocean hat großes Vertrauen in den Erfolg von Mission: Impossible und zur Zeit plant man sogar schon eine Fortsetzung, denn in Hollywood wird gerade der zweite Teil des Cruise-Streifens gedreht. Obwohl die Story des zweiten Teils immer noch Geheimsache ist, hängt Ocean schon wieder mittendrin in den Dreharbeiten, ganz so, wie es im ersten Teil der Fall war. Ist ja auch nicht weiter verwunderlich, wenn man Hollywood selbst mit dem Auto erreichen kann. Falls Mission: Impossible auf dem N64 wirklich zu dem werden wird, was jetzt schon versprochen wird (und zur Zeit spricht nichts dagegen), dann haben wir vielleicht schon bald eine 'echte' neue Generation von Videospielen auf dem Markt. Wir bleiben dran, denn diese Geschichte ist heiß!



WENN EIN WÄCHTER AUSGESCHALTET WURDE, KANN MAN IHN WEGTRAGEN UND SICH SEINER KLEIDUNG BEDIENTEN



EINE GERETTETE PERSON MUS VON ETHAN IN SICHERHEIT GEBRACHT WERDEN

WILLKOMMEN IM REVIEWS-BEREICH DER 64 POWER, DEM HERZ DES MAGAZINS! UNSERE STAMMLESER WERDEN SICHERLICH SCHON DIE NEUE RUBRIK ENTDECKT HABEN - DIE PAL-UPDATES, WO WIR JENE SPIELE VORSTELLEN WERDEN, DIE ENDLICH INS PAL-FORMAT KONVERTIERT WURDEN. EINE SOLCHE UMSETZUNG GEHT IN DEN MEISTEN FÄLLEN AUF KOSTEN DER LEISTUNG EINES SOLCHEN SPIELS, UND GENAU ÜBER DIESE VERÄNDERUNGEN MÖCHTEN WIR DICH IN KENNNTNIS SETZEN. ZWAR WURDEN IN DIESEM MONAT HERZLICH WENIGE SPIELE VERÖFFENTLICHT, ABER DENNOCH HABEN WIR ES GESCHAFFT SIEBEN TITEL ZU PRÄSENTIEREN!

IMPORT REVIEWS

Die Chancen, daß auch in Deutschland endlich neue Spiele fürs N64 erscheinen, sind spürbar gering. Im Endeffekt bleibt uns also nichts anderes übrig, als die Import-Versionen zu testen. Traurig, aber erst einmal unumgänglich. In die magere Auswahl fallen in diesem Monat:

WAR GODS

28 Midways neues Prügelspiel verdient als erstes N64-Spiel die Bezeichnung 3-D-Beat-'em-up! Aber ist es wirklich so gut?



DORAEMON

34 Die kleine blaue Katze ist zurückgekehrt. Mario 64 läßt grüßen!



THE GLORY OF ST ANDREWS

36 Und wieder rollt die Kugel. Diesmal aber in etwas abgespeckter Form als bisher...



PAL UPDATES

Hier untersuchen wir genauestens Konvertierungen vom NTSC-Format zur PAL-Version. Bis jetzt hat keines der umgesetzten Spiele negative Auswirkungen auf den Spielspaß gehabt. Dennoch unterliegt jede Konvertierung irgendwelchen Veränderungen, sei es bei der Geschwindigkeit oder den nervigen Randbalken.

MARIO KART 64

38 Mario Kart 64 kommt zum zweiten Mal mit all seinen Freunden ins Haus gefahren, für satte Vierspieler-Action!



KILLER INSTINCT GOLD

42 Halbnackte Frauen mit Riesenbrüsten und muskelbepackte Männer - die Saison der Prügelspiele hat begonnen!



ISS 64

40 Konamis International Superstar Soccer 64 (in anderen Ländern J League Striker) ist sogar noch besser als das Original!



MORTAL KOMBAT TRILOGY

44 Und noch ein Beat-'em-up prügelt sich um die Gunst der Spieler. Dieses wird wohl blutend am Boden liegend zurückbleiben...



Auf einen Blick

• JEDES REVIEW IN DER 64 POWER VERSCHAFFT DIR EINEN GUTEN EINDRUCK DARÜBER, WAS DAS SPIEL KANN UND WAS ES NICHT KANN.

Speicheroptionen

Speicher: HIER ERFÄHRST DU ETWAS ÜBER DEN INTERNEN SPEICHER DER CARTRIDGE
CONTROLLER PAK: WELCHE VORTEILE BRINGT DIR DIE ANSCHAFUNG EINES MEMORY PAKS?



Kurz & Knapp

• HIER SAGEN WIR DIR, WIE WEIT DAS GAME DIE MÖGLICHKEITEN DES N64 AUSNUTZT UND WELCHE BESONDERHEITEN ODER WELCHE NEUEN FEATURES DES SPIELS DURCH DAS N64 ERST MÖGLICH WURDEN.



PAL Performance

DIESER KASTEN ERSETZT IN TESTS DER PAL-UMSETZUNGEN DIE 'KURZ & KNAPP-INFO'. HIER ERFÄHRST DU IM ÜBERBLICK, WELCHEN NACHTEILEN, BZW. VERBESSERUNGEN, DIE UMSETZUNG BEI DER KONVERTIERUNG UNTERLAG. ODER HAT DER HERSTELLER EINFACH EINE 1:1-KONVERTIERUNG GELEISTET?



Reviews

Die Auszeichnungen

Kein Review-Magazin ohne passende Auszeichnungen für die besten Spiele! In der 64 Power sind das die 64 Karat-Auszeichnung und die 64-Power-Goldmedaille.

Ab 95%

Eine Goldmedaille gibt es für die absoluten Sahnetiteln unter den N64-Games. Spiele mit dieser Auszeichnung gehören in jede gute Spielesammlung.

90% - 94%

Durchweg brillante Spiele bekommen von uns die 64 Karat-Auszeichnung verliehen. Knapp am Gold vorbei...

80% - 89%

Spiele mit einer 80er-Wertung sind zwar zu empfehlen, dennoch haben sie schon einige Mängel. Nach dem Kauf sollte es aber keine Enttäuschung geben.

60% - 79%

Achtung, hier wird's kritisch! Diese Spiele gehören zwar noch nicht zu den absoluten Flops, doch auch durchschnittliche Games sollten mit Vorsicht genossen werden. Vorher unbedingt mal Probieren!

40% - 59%

Unterer Durchschnitt. Spiele mit dieser Wertung machen es einem eher schlecht als recht. In den meisten Fällen ein Fehlkauf!

20% - 39%

Grausam! Diese Spiele sind nicht erträglich und sollten in den Regalen der Händler besser verrotten!

UNTER 20%

Wir können nur noch hoffen, daß es solche Spiele niemals geben wird. Es wäre ein sehr schwarzer Tag für N64-Besitzer.

Wertung

Hier erkennst Du auf einen Blick, wie das Game in Sachen Grafik, Sound, Gameplay und Dauerspaß abschneidet.



TOP-WERTUNG!
BESSER GEHT'S KAUM!



BEEINDRUCKEND,
ABER NICHT GANZ ASTREIN.



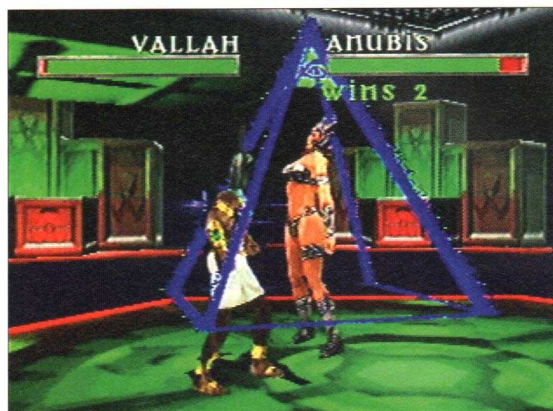
AUSREICHEND BIS GUT,
ABER NICHTS BESONDERES.



HIER WIRD'S LANGSAM
SCHATTIG. VORSICHT!



ABSOLUT SCHWACH IN
JEDER HINSICHT.



ZAHRLICHE KÄMPFER HABEN 'TRAP-MOVES', MIT DENEN SICH EIN GEGNER FESTHALTEN LÄSST. ANUBIS VERWENDET HIER SEINE PYRAMIDEN-FALLE

WAR

Ninjo	Speicher	96 M.	Nein	Vertrieb: Midway	Genre: Prügelspiel	Erhältlich: Jetzt! (Import)
				Entwicklung: Eurocom	Getestete Version: USA	Preis: 170,- DM



VALLAH HILFT DIR OFTMALS SNELL AUS DER PATSCHE. SICHER!



WARHEAD HAUT EINMAL KRÄFTIG AUF DEN BODEN UND ALLE GEGNER GERÄTEN SOFORT INS TAUMELN

DAS SOLLN 'KRIEGSGÖTTER' sein? Auf mich wirken sie wie ein winselnder Haufen sterblicher Kreaturen! Das einzige, was man nach einer Runde *War Gods* wirklich tun sollte, ist beten, und zwar an einen richtigen Gott (auch wenn man selbst nicht an Gott glaubt): "Lieber Gott im Himmel! Bitte gib den Software-Entwicklern auf unseren Planeten einen kleinen Schubs, damit mal wieder Leben in die Bude

kommt und wir nicht ständig auf böse Überraschungen gefaßt sein müssen! Und bitte, bitte - hab Erbarmen, sende uns ein RICHTIGES 3-D-Prügelspiel runter zur Erde und verschone uns mit einem solchen Mist!" Aber ehrlich, wenn Jesus diese lächerlichen Kämpfer aus *War Gods* zu Gesicht bekäme, würde er sie wahrscheinlich selbst alle eigenhändig verprügeln, obwohl er Pazifist ist.

War Gods ist das erste 3-D-Prügelspiel für das N64 und pflegt die Tradition der bekannten Spiele *Virtua Fighter 3* und

Tekken 2. Die *War Gods*-Spielhallenversion, von der wir hier eine 1:1-Konvertierung vorliegen haben, wurde sozusagen von Midway als Test für seine neue Hardware entwickelt. Sie hätten lieber bei ihren

2-D-Wurzeln bleiben sollen, wenn man mal überlegt, daß Midway trotzdem einen großen Erfolg mit seiner schlechten *Mortal Kombat*-Serie verzeichnen kann. Vielleicht möchte man



Kurz & Knapp

- BEEINDRUCKENDE HINTERGRUND-GRAFIKEN UND SPEZIAL-EFFEKTE
- KÄMPFER SEHEN SEHR ECHT AUS
- NICHTS, WAS NICHT AUCH AUF EINER PLAYSTATION ODER DEM SATURN ZU REALISIEREN WÄRE
- JÄMMERLICHE AUSNUTZUNG DER 3-D-HARDWARE
- LANGWEILIGER SOUND

Speicheroptionen



SPEICHER:
NICHT
VORHANDEN
CONTROLLER PAK:
KEINE
UNTERSTÜTZUNG



CYBORG CY-5 KANN BIS ZU VIER 'ORBITALS' AUFLADEN UND DANN MIT GEWALTIGER KRAFT AUF SEINE GEGNER ABFEUERN.

Hier fliegt die Kuh - und Ketchup GLEICH dazu!



Auf die Presse gefallen!

29



GODS

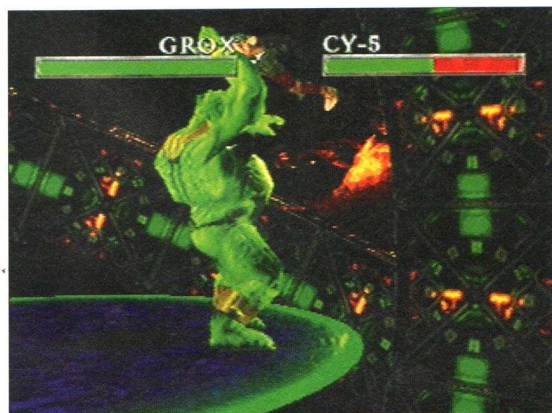
auch einfach nur die Spieler an die 'neue' 3-D-Grafik gewöhnen, bevor *Mortal Kombat 4* in die Läden kommt.

Und tatsächlich erinnert War Gods teilweise erheblich an die *Mortal Kombat*-Serie. Mit dem Analog-Stick

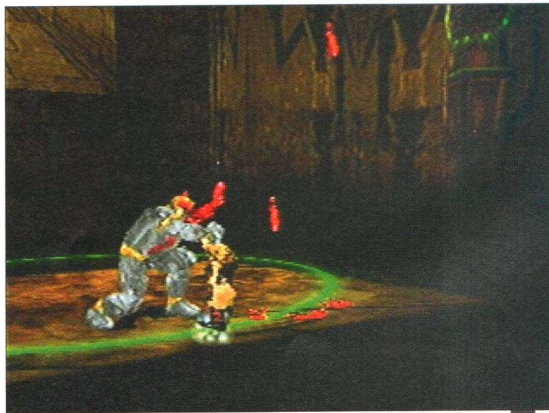
und dem Steuerkreuz (beide haben im Spiel eine Verwendung) lassen sich nach bestimmten Knopf-Kombinationen ganz ähnliche Schläge vollbringen. Auch die Blutspritzer, die nach jedem Treffer durch die Luft fliegen, erinnern sofort

an MK. Aber für eine ganz bestimmte Angelegenheit ist MK besonders bekannt (und nicht immer im positiven Sinne), die ebenfalls bei War Gods zu finden ist: Fatalities! Fatalities sind sogenannte 'Todesschläge', die einen Gegner

endgültig in die Hölle befördern. Von denen gibt es in späteren MK-Spielen nicht mehr allzu viele, aber die in War Gods sind scheinbar auch die lächerlichsten (siehe Kasten).



DER ERSTE DER ZWEI ENDGEGNER IST GROX - FETT ABER TÖDLICH! WENN ER DICH ERST EINMAL GEPACKT HAT, GIBT ES KEIN ENTKOMMEN MEHR



'FATALITIES' KÖNNEN SEHR SCHMERZHAFT SEIN. VOR ALLEM DANN, WENN MAN GEKÖPFT WIRD. PROBIERT SO ETWAS NICHT ZU HAUSE!

Fatal, aber nicht sehr ernst

● WIE IN MORTAL KOMBAT TRILOGY GIBT ES IN WAR GODS EINE MENGE GRAUSAMER 'FATALITIES', DIE MAN AN SEINEN GEGNERN AUSPROBIEREN KANN. HIER EINE KLEINE AUSWAHL:

AHAU KIN

REISST SEINEM GEGNER DAS POCHEDE HERZ RAUS UND TRINKT VOM FRISCHEN BLUT

01



CY-5

RUFT EIN UFO HERBEI, DAS JEDES DARUNTER BEFINDLICHE LEBEWESSEN VERNICHTET

02



ANUBIS

WIRFT EINEN SARKOPHAG AUF SEINEN WIDERSÄCHER, DER IHN SOFORT PLATT MACHT

04



PAGAN

ZAUBERT EINEN GRÜNEN MEDUSA-KOPF HERBEI, DER DEN GEGNER VERSTEINERT

07



LITERWEISE BLUT

Gibt es eigentlich eine Entschuldigung für all das Blutvergießen? Ja, sicher! Billionen Jahre ist es her, seit ein außerirdisches Schiff mit einer riesigen Ladung energiegeladenem Erzes auf Mutter Erde stürzte, die sich gerade im Aufbau befand. Grünlich schimmernde Erz-Brocken prasselten auf die Erde nieder. Zahlreiche



"NO THANKS, I JUST HAD A TUNA"

WARHEAD

DERJENIGE, DER TATSÄCHLICH GEGEN WARHEAD VERLIEREN SOLLTE, WIRD OPFER EINES LUFTANGRIFFS

03



KABUKI JO

SPIESST DEN GEGNER ERST MIT EINEM SPEER AUF, HEBT IHN HOCH UND LÄSST IN HINUNTER RUTSCHEN

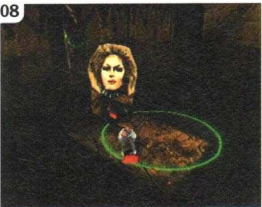
05



TAK

STAMPT SEINEN GEGNER IN DEN BODEN UND KÖPFT IHN DANN

08



Jahrhunderte später fanden Menschen das herumliegende Erz, doch nach einer Berührung mit dem fremdartigen Zeug, verwandelten sich alle in Geschöpfe mit übernatürlichen Kräfte. Zwar hätten sie allesamt als Philanthropen aus der Sache heraus kommen können, aber dann wäre War Gods wohl noch langweiliger geworden. Nun aber nutzen sie die Kräfte des Erzes, um

damit durch die Zeit zu reisen und sich gegenseitig zu töten, bis nur noch einer übrig bleibt, dem dann das gesamte Universum gehören soll. Aber vorher muß der ultimative War God noch gegen zwei Wächter antreten, die das Geheimnis des Erzes bewachen: Grox, der Gargoyle und das schleimige Wesen Exor, mit seinen telekinetischen Kräften.

Verglichen mit *Killer Instinct Gold*



DER LETZTE WÄCHTER DES ERZES IST EXOR - SELBST AUS DEM ZEUG ERSCHAFFEN WORDEN.

Gute Grafik, viel Blut - das war

MAXIMUS

FESSLE SEINEN GEGNER ZWISCHEN ZWEI SÄULEN UND ZERSTÜCKELT DIESEN DANN

06



(*Mortal Kombat Trilogy* ist für Vergleiche zu schwach), der einzige derzeitige Favorit bei der Wahl des besten N64-Prügelspiels, fehlt War Gods einiges an möglichen Optionen. KI Golds exzellenten Trainings-Modus hat man beispielsweise voll und ganz weggelassen, und das ist sehr traurig. Schließlich gibt es in War Gods ebenfalls zahlreiche Fatalities, die man am besten vorher in Ruhe in einem Trainingsraum üben sollte.

Sobald Du das Spiel

VALLAH

OPFERT IHREN FEIND AUF EINEM ALTAR UND LÄSST IHN LEBENDIG VERBRENNEN

09



VOODOO

MIT HILFE EINER VODOO-PUPPE LÄSST ER DIE GEDÄRME SEINES GEGNERS EXPLODIEREN

10





REINE BOHNEN-KOST GIBT KABUKI JO DIESEN FEUER-ATEM.



PAGAN BEKOMMT GERADE DIE GEBALLTE KRAFT VON WARHEAD ZU SPÜREN

gestartet hast, wirst Du Dich als alter MK-Hase wie zu Hause fühlen. Mal abgesehen von der '3-D-Steuerung', gibt es keine nennenswerten Unterschiede bei der Steuerung der



GANZE ZEHN 'KRIEGSGÖTTER' STEHEN ZUR FREIEN VERWENDUNG. MIT EINEM SIMPLEN TRICK KANN MAN AUCH DIE ENDGEGNER STEUERN

Kämpfer - zwei verschiedene Faustschlag- und Fußschlag-Techniken, sowie die Möglichkeit, Schläge und Tritte abzuwehren. Ein Aufwärtshaken befördert den Gegner beispielsweise in die Luft. Jeder Charakter hat auch seine eigenen Geschosse oder Spezial-Techniken, die nach ein bißchen Joypad-Gymnastik aktiviert werden. Pagan kann zum Beispiel Skelett-Krieger beschwören, die den Gegner kurzzeitig festhalten, so daß Pagan selbst den Todesschlag ansetzen kann.

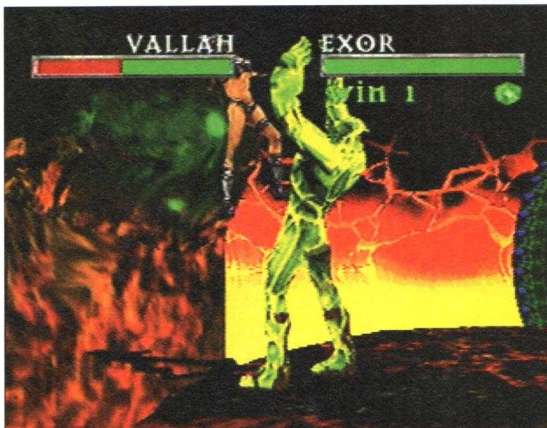
GRAFIK MIT MAKELN

War Gods sieht auf den ersten Blick ziemlich gut aus, das muß ich zugeben. Wie es auch bei der MK-Serie der Fall ist, werden sämtliche Charaktere mit Photos echter Schauspieler dargestellt, was für die Fotografen echt lustig gewesen sein muß, denn in einer Szene wackelt Pagan sogar mit ihren Brüsten. In War Gods hat man die digitalisierten Bilder auf die Polygon-Objekte drauf geklebt, um sie noch realistischer als beispielsweise in Tekken erscheinen zu lassen. Im Endeffekt wirken sie aber keinesfalls so realistisch, wie Midway es gerne hätte. Vor allem wegen den schnellen, comicmäßigen Bewegungen der Kämpfer, scheinen sämtliche Charaktere kein eigenes Körpergewicht zu



STEINMENSCH TAK DEMONSTRIERT HIER EINDRUCKSVOLL SEIN STÄRKE. URKS, MIR WIRD SCHLECHT...

r's auch schon!



EXORS TELEKINETISCHE KRÄFTE SIND TÖDLICH. ER KANN DICH AUS ZEHN METERN ENTFERNUNG IN DEN BODEN RAMMEN!

haben und werden zudem höchst ruckelig dargestellt. Und während man selbst auf die eigens ausgeführten Schläge wegen der programmtechnis-

chen Trägheit wartet, hat einem der Gegner schon längst sämtliche Gedärme aus dem Leib gerissen.

Abgesehen davon, daß War Gods ein 3-D-Prügelspiel ist, erweist sich der sogenannte '3-D-Knopf' als

'Ore Gasm'

ES GIBT IN WAR GODS ZEHN KÄMPFER, DIE DIR ZUR AUSWAHL BEREIT STEHEN. ABER ES WÄRE ECHT VERWUNDERLICH, WENN AUCH NUR EIN MENSCH FÜR DIESE 'GÖTTER' EINE KIRCHE BAUEN WÜRDTE.

AHAU KIN

Wegen seines Rocks wirkt der Inka-Priester zwar ziemlich albern, aber wenn man ihn dabei beobachtet, wie er seinen Gegnern die Herzen herausreißt, kann man über diesen Transvestiten eigentlich nicht mehr lachen. MODELL: Yul Brynner



CY-5

Ein echter Cyborg aus der Zukunft. CY-5 tötete seine Schöpfer und machte sich auf die Suche nach dem Erz. MODELL: T-1000 (Beta-V.) VERURSACHT IN KNEIPEN OFT SCHLÄGEREIIEN, WEIL: Echten Männern brennen nach einem Glas Rum nicht die Schaltkreise durch



ANUBIS

Ehemals ein Grabräuber in ägyptischen Pyramiden. Heute macht er sich die 'Pyramiden Power' zunutze. Wirfst Du einen Stock, fängt er ihn. MODELL: Buck Bundy VERURSACHT IN KNEIPEN OFT SCHLÄGEREIIEN, WEIL: "Hunde müssen draußen bleiben!"



KABUKI JO

Kennt jemand den Film Sgt Kabukiman NYPD? Jener diente ihm nämlich zur Identitäts-Findung. MODELL: Ronald McDonald VERURSACHT IN KNEIPEN OFT SCHLÄGEREIIEN, WEIL: Niemand nimmt ihn wirklich ernst



MAXIMUS

Die meisten Menschen wirken in Fell-Unterhosen ziemlich lächerlich. Maximus hingegen, sieht darin erst richtig mächtig aus. MODELL: Wolf, der Gladiator VERURSACHT VOR KNEIPEN OFT SCHLÄGEREIIEN, WEIL: Kein Einlaß bei strengen Kleidungs Vorschriften





WENN DU SCHNELL GENUG BIST, SORGEN DIE ZAHLREICHEN COMBOS FÜR EINEN SCHNELLEN SIEG.

schlechter Witz. Sobald Du ihn betätigst, hoppelt Dein Kämpfer in die gewünschte Richtung und kann sehr leicht Opfer fremder Attacken werden. Auch die Bewegungsfreiheit ist dermaßen eingeschränkt, daß man eigentlich nur in acht

verschiedene Richtungen rennen kann, obwohl der Analog-Stick benutzt wird. Also sollte man vorher die L- und R-Taste mit einer Hechtrolle im Options-Menü belegen, denn der 3-D-Knopf bringt recht wenig. Warum diese Tasten nicht vorher standardmäßig wie in *Toshinden* mit den Hechtrollen belegt sind, ist mir schleierhaft.

Sobald War Gods zum ersten Mal vor Dir auf dem Bildschirm erscheint, wirst Du sofort realisieren, daß es sich eher um einen Witz, als um ein gutes 3-D-Game handelt. Im Vergleich zu *Tekken 2* schneidet War Gods deutlich schlechter ab und man fühlt sich auch nicht so, als wenn man selbst mitten im Kampfgetümmel steht. Manchmal wirkt es so, als wenn die Hersteller absichtlich



RUFE AHAU KIN UND ER EILT DIR ZU HILFE. LASSE DICH ABER BESSER NICHT VON IHM MIT KÖRPERLOTION EINREIBEN.

PAGAN

Wenn alle unzüvillierten Menschen so herumlaufen würden, bekämen sie mit Sicherheit mehr Aufmerksamkeit. MODELL: Pamela Anderson VERURSACHT IN KNEIPEN OFT SCHLÄGEREIN WEIL: Männer können ihre Finger nicht stillhalten



TAK

Eigentlich plante dieser Steinklops eine Karriere mit einer Gesangsgruppe auf den Osterinseln, aber dann wechselte er doch den Job. MODELL: Steinbeißer VERURSACHT IN KNEIPEN OFT SCHLÄGEREIN WEIL: Er zerstörte beim Tanzen die Tanzfläche



VALLAH

Mit all ihren Vorzügen schlägt sie gekonnt jeden Gegner zu Boden. Und wenn es mal schliefte: N64 abschalten! MODELL: Wetterfrosch im norwegischen Fernsehen VERURSACHT IN KNEIPEN OFT SCHLÄGEREIN WEIL: Bringt nur schlechtes Wetter mit



VOODOO

An alle Einwohner der Karibik: Schmeißt Euren Dorf-Schamanen nicht in einen Sumpf, der voll mit Erz ist - Ihr werdet es bereuen! MODELL: Der Kerl aus Live and Let Die VERURSACHT IN KNEIPEN OFT SCHLÄGEREIN WEIL: Nach 30 'Zombies' pöbelt er jeden an



CY-5 RUFT EINE MINIATUR-AUSGABE DES 104-STÄDTERSTÖRS HERBEI. DER ERLEDIGT DEN REST...

dem Spiel etwas entnehmen mußten, damit es noch auf die Cartridge paßt, auch wenn es sich um eine satte 96Mbit-Cartridge handelt. Nicht jeder Kämpfer hat seinen 'eigenen' Level. Obwohl es insgesamt zehn Helden und zwei Bosse gibt, können nur acht Level gespielt werden. Falls Du es doch nicht abwarten kannst, und Du Dir unbedingt ein Prügelspiel für das N64 zulegen willst, dann kaufe Dir lieber *Killer Instinct Gold* oder warte auf *Street Fighter III* für das 64DD. War Gods ist nur ein weiteres amerikanisches Spiel mit guter Grafik und miesem Gameplay.



Geteilte Meinung

THOMAS WAR BEI SEINER BEWERTUNG VON WAR GODS VIELLEICHT ETWAS UNGNÄDIG. ES IST ZWAR DEFINITIV NICHT DAS GELBE VOM EI, ABER DENNOCH MACHT ES EINE WELKE SPASS. EINZIG UND ALLEIN DIE TATSACHE, DASS ES AUF MK BASIERT, LÄSST DAS GAME WIEDER IN EINEM SCHLECHTEN LICHT STEHEN. OK, OK - ES GIBT DEUTLICH BESSERES. FRANK FISCHER

64 power AUF EINEM BLICK

Tasten



Alternativen

Killer Instinct Gold: Nintendo, (ca. 130,- DM), Getestet: Ausgabe 1, 75%
Mortal Kombat Trilogy: GT Interactive (import), Getestet: Ausgabe 2, 62%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

59%

Fazit: SPIELT SICH WIE MORTAL KOMBAT TRILOGY MIT 3-D-GRAFIK. GÄHN!

BATMANIA!

BEI *Dino*
COMICS



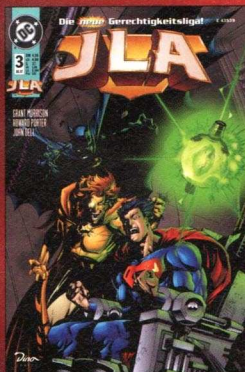
BATMAN #1
Die neuen Comic-Abenteuer!
Ab 28. Mai im Handel



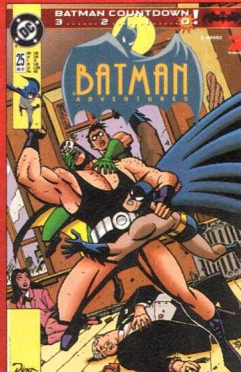
Batman & Robin
Der Comic zum Film
NEU! Ab 11. Juni im Handel



BATMAN Sonderband #1
150 Seiten nur DM 16,90
NEU! Ab Ende Juni im Handel



JLA #3
Batman gegen den Hyper-Clan!
Ab 11. Juni im Handel



Batman Adventures #25
Endlich ist er da: BANE!
Ab 18. Juni im Handel



Superman #19
Der JOKER in Metropolis!
Ab 3. Juli im Handel

BATMAN®



Ninjo



Vertrieb:
Entwicklung:

Epoch
Epoch Japan

Genre:
Getestete Version:

Jump'n'Run
Japan

Erhältlich:
Preis:

Jetzt! (Import)
ca. 160,- DM

Die Katze aus dem Sack!

DORAEMON

34



WO NINTENDO HINGEHT, FOLGEN ANDERE auf Schritt und Tritt.

Dieser Grundsatz war noch nie so zutreffend, wie es bei *Doraemon* der Fall ist. *Doraemon* sieht auf den ersten Blick wie eine 1:1-Kopie von *Mario 64* aus, wenn man sich aber näher mit dem Spiel befaßt, ist es alles andere



DER GUTE PROVINZHERR SITZT IN EINEM EISBLOCK FEST. OFFENSICHTLICH EIN FALL FÜR EINE KATZE UND IHRE FREUNDE!

als eine Kopie. *Doraemon* ist in Japan eine bekannte Manga-Figur, die vor allem von den Kindern ins Herz geschlossen wurde. Dabei handelt es sich, man glaubt es kaum, um eine blaue Roboter-Katze aus dem 22. Jahrhundert. Sie kam auf die Erde, um der Bevölkerung bei der Bekämpfung einiger Schurken behilflich zu sein. Im gleichnamigen N64-Spiel reist *Doraemon* mit seinen Freunden in ein Parallel-Universum, um dort einem bösen Drachen das Handwerk zu legen. Und wieder einmal geht es um Krieg und Frieden, Gut gegen Böse, Butter und Brot...na, Du weißt schon.

KATZEKLO, KATZEKLO...

Mario 64 war ganz offensichtlich die



DIESER HORNISSENSCHWARM BEWACHT EINEN BAUM - AUF EINEM AST STEHT ABER EINE TRUHE MIT EINEM NÜTZLICHEN GEGENSTAND DARIN...HMMM...



SOBALD DU EINEN ENDEGEGNER BIEGST, ERHÄLTST DU EINEN WEITEREN TEIL DES OBJEKTS ZUR RETTUNG DER WELT.

Inspiration für die Entwicklung dieses Games - nicht nur die Steuerung ist vollkommen identisch, sondern auch das ganze drumherum. Knallbunte Cartoon-Charaktere hüpfen über grelle Landschaften, springen auf Gegner, um sie von ihren Münzen - äh, "tschuldigung, Glocken - zu befreien und legen sich vielerorts mit Zwischengegnern an, die nach einer Niederlage neue Orte freigeben. Alle

Doraemon ist

Levels sind über ein zentrales Landschafts-Areal zu erreichen, ähnlich wie das Schloß in *Mario 64*. Wenn man die japanische Sprache auch nicht beherrschen sollte, kann man ohne Probleme *Doraemon* spielen, denn der Spielablauf ist sehr

Speicheroptionen

SPEICHER:
VIER SPEICHER-PLÄTZE
CONTROLLER PAK:
KEINE FUNKTION

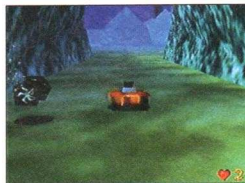


Kurz & Knapp

- SPIELT SICH WIE *MARIO 64*
- NUR, DASS ES NICHT SO GUT IST!
- FÜR JÜNGERE SPIELER



IN EINER SZENE STECKT DORAEMON IM BEUTEL DIESES KOMISCHEN WESENS FEST. ZWAR SIND DIE GRAFIKEN RECHT NIEDLICH, ABER SIMPEL.



Super Doraemon Kart

- IN EINEM TEIL DES SPIELS FÄHRT DU IN EINEM UNTERWASSER-STRAND-BUGGY IN EINEM RENNEN GEGEN EIN GRINSENDES TORPEDO. AU WEIA! IM FALLE DES SIEGES ERHÄLTST DU ZUR BELohnUNG DEN ZUGANG ZU EINEM GEHEIMEN ORT.

Kinder in der Kiste

GRUNDSÄTZLICH UNTERSCHIEDET SICH **DORAEMON VON MARIO 64** IN NUR EINER HINSICHT: DU KANNST NUN MIT MEHREREN SPIELFIGUREN DEINE AUFGABEN LÖSEN. SCHON FAST WIE EINE GEWÖHNLICHE GANG, MIT DER MAN IN SEINER KINDHEIT SELBST 'ABHÄNGT'.

DORAEMON

DER KLEINE, BLAUE HAUPTDARSTELLER MIT SEHR GROßEN TASCHEN. ER TRÄGT ALLE GEGENSTÄNDE MIT SICH RUM, DIE DU IM LAUFE DES SPIELS FINDEST UND BESCHIEBT SEINE GEGNER MIT FELKNÄUEL (YIKS!).



TECHNO-KID

AUCH NOBI NOBITA GENANNT. ER IST DER BESITZER VON DORAEMON UND KANN MIT SEINER ERBSENPISTOLE SEHR GUT UMGEHEN. HAHAAH...



BARBIE-PÜPPCHEN

UNSER KLEINES MÄDCHEN IN IHREM ROSAFARBENEM KLEID KANN SO MANCHE HÜRDE MIT IHREN GEWALTIGEN SPRÜNGEN ÜBERWINDEN.



DER TIGER

DIESER FRECHE JUNGLING IST WOHL EIN ABLEGER VON HENRY MASKE UND SCHWINGT EBENSO OFT DIE FAUSTE, UM SEINEN GEGNERN EINS AUF DIE NASE ZU GEBEN.



FETT-KLOSS

JEDE GANG HAT EINEN! DER FRÜHE EINTRITT DER PUBERTÄT GAB DIESEM JUNGEN DIE GABE, SEINE GEGNER MIT SEINER DUNKLEN STIMME IN GRUND UND BODEN ZU SINGEN. DIE KELLIES SIND NICHTS DAGEGEN!



OH, IST DIESER PINGVIN NICHT SÜß? UND LEICHT ZU TÖTEN...



SEINE MAMA FREUT SICH BESTIMMT NICHT ÜBER SOLCHE AUSFLÜGE.

Mario 64 in jeder Hinsicht unterlegen

Geteilte Meinung

FALLS DU WIRKLICH DARÜBER NACHDENKST, DIR **DORAEMON** ZUZULEGEN, DANN KANN MIT DIR IRGEND ETWAS NICHT STIMMEN. DAS SPIEL IST LEDIGLICH EINE MISSRATENE KOPIE VON **MARIO 64** UND KOMMT GANZ UND GAR NICHT AN DESSEN QUALITÄTEN HERAN. IRGENDWANN MUSSST ES JA SO KOMMEN, ABER SCHON SO FRÜH? FRANK FISCHER

linear. Im ersten Level wird man nach erfolgreicher Beendigung desselben mit einem Gegenstand belohnt, der den Zugang zum nächsten Level öffnet. über den Verwendungszweck eines solchen Gegenstands braucht man sich keine Gedanken zu machen, denn alles läuft vollkommen automatisiert ab.

...MACHT DIE KATZE GAR NICHT FROH

Eine der ungewöhnlichen Eigenschaften von Doraemon ist die, daß Du nun nicht mehr nur eine Figur steuern kannst. Jede hat ihre eigenen Fähigkeiten. Ein Beispiel: Wenn bestimmte Power-Ups gefunden wurden (keine schwierige Aufgabe) kann Doraemon auf seine



EINER DER SCHWIERIGEREN GEGNER IST DIESER MINOTAURUS, HERRSCHER DER LAVA-WELT.

Feinde schießen. Das fette Kind (aus Landau?) schnappt sich in diesem Fall jedoch ein Mikrophon und singt seine Gegner zu Tode! Das gibt dem Spiel einen gewissen Strategie-Touch, aber in den meisten Fällen ist es klar, welche Spielfigur wo eingesetzt werden sollte. **Doraemon** ist ganz auf den Geschmack jüngerer Spieler zugeschnitten. Es ist nicht nur viel leichter als **Mario 64**, sondern auch noch bunter geraten. Wer **Mario 64** sein Eigen nennt,



NOCH MEHR SCHATZTRUHEN - ZWEI VON IHNEN SIND ECHT, DIE ANDEREN VERWANDeln SICH IN MONSTER, ABER WELCHE?

braucht Doraemon überhaupt nicht. Spar Dir Dein Geld...



64 power AUF EINEM BLICK

Tasten



L: Keine Funktion R: Gegenstand wechseln
B: Springen A: Waffe benutzen
Gelb oben: Wegzoomen Gelb unten: Kamera bewegen Gelb rechts: Kamera bewegen Gelb links: Ranzoomen
D-Pad: Keine Funktion Z: Kriechen

Alternativen

Super Mario 64: Nintendo (99,- DM)

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

50%

Fazit: EINE MISSLUNGENE KOPIE VON **MARIO 64**.



THE GLORY OF ST ANDREWS

Zum Glück ist Grün eine beruhigende Farbe!

Ninfo **Vertrieb:** Seta **Genre:** Sports **Erhältlich:** Japan **Preis:** 160,- DM **Entwicklung:** Seta **Getestete Version:** Japan **Jetzt (Import):** 160,- DM

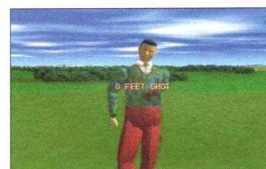
WENN ES NACH DEM WILLEN des bekannten Buchautors Terry Pratchett ginge, dann wäre unsere Welt eine Scheibe. Diese Tatsache hätte nicht nur zur Folge, daß unser kostbares Wasser irgendwann in die Tiefen des Universums fließen würde, nein - vor allem Golfspiele wären dann ein Problem. Schließlich würde auch der kleine runde Ball nach einem starken Schlag einfach am Rand hinunterkullern und irgendwann einem außerirdischen Astronauten auf die Rübe knallen. Wie auch immer, in Japan

gilt der Golfsport als Status-Symbol und wer es sich nicht leisten kann, in einem Golf-Club Mitglied zu sein und gegen seinen eigenen Boss mehr oder weniger freiwillig zu verlieren, der kann immerhin noch auf einer Konsole den Schläger schwingen. *The Glory of St Andrews* gibt dem Spieler die Chance, auf einem der schönsten schottischen Golfplätze zu spielen. Alle 18 Löcher wurden haargenau übernommen und in das N64-Modul gequetscht.

SCHWINGER-CLUB

The Glory Of St Andrews macht sich auf bemerkenswerte Weise den Analog-Stick des Joypads zunutze. Je nachdem, wie weit der Stick während des Ausholmanövers nach hinten

gedrückt wird, steigt parallel die Schlagstärke. Für kurze Putt-Distanzen reicht das lockere Antippen des Sticks. Ärgerlich, daß das Game keine "Ball-Schubser" zuläßt, die einen Ball, der kurz vor dem Loch zum Liegen gekommen ist, automatisch ins Loch befördert. Wie in allen anderen Golfspielen, wird auch ein gutes Timing seitens des Spielers vorausgesetzt. St Andrews' irritierende Methode dieses Timing darzustellen ist ein pulsierender Kreis. Wird der Stick losgelassen, wenn der Kreis am kleinsten ist, fliegt der Ball wie eine Gewehrkugel in die richtige Richtung. Läßt man ihn aber auch nur den Bruchteil einer Sekunde zu spät oder zu früh los, landet er sofort irgendwo



DER ROTE PUNKT AUF DEM BALL ZEIGT DIE SCHLAG-PRÄZISION AN. JE KLEINER ER IST, UM SO BESSER...

im "rough". Das wäre zwar noch erträglich, wenn da aber nicht ständig diese kleine Wartezeit kurz nach dem Loslassen des Sticks die meisten

Das ist Sport zum A



IN DIESEM MENÜ KANNST DU DIR DIE SCHLÄGER AUSSUCHEN, NAMEN EINGEBEN UND Sogar DIE BÄLLE BESTIMMEN



DER COMPUTER EMPFIEHLT DIR ZWAR ÖFTER SCHLÄGER, ABER ÖFTMAL'S IRRT ER SICH. MIT DEM R-KNOPF KANNST DU SELBER WÄHLEN



DIESER GOLFER DEMONSTRIERT, WIE MAN MIT DEM ANALOG-STICK UMZUGEHEN HAT

Speicheroptionen

SPEICHER:
SPEICHERT
PUNKTE UND
SPIELERNAMEN
CONTROLLER PAK:
KEINE FUNKTION



DER ROTE PUNKT AUF DEM BALL ZEIGT DIE SCHLAG-PRÄZISION AN. JE KLEINER ER IST, UM SO BESSER...

OF REWS

Kurz & Knapp

- CLEVERE NUTZUNG DES ANALOG-STICKS
- MIESE GRAFIK
- ÜBLE MUSIK



DIE KONTUREN AUF DEM BODEN KÖNNEN EINGESTELLT WERDEN, ZWECKS VERDEUTLICHUNG DER BALL-LAGE. AUS KLEINEN HÜTTEN WERDEN ABER PLÖTZLICH GROBE HÄUSER?!

Schläge völlig verhunzen würde. Kommt diese Eigenart 10cm vor dem Loch zum Vorschein, kann man sich getrost vom Ball verabschieden und einen Spaziergang mit dem Caddy machen.



GUT GEMACHT: EIN GOLFER BETRACHTET SICH DIE BESCHAFFENHEIT DES GRUNDS

The Glory Of St Andrews



Geschmacklos

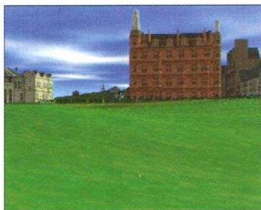
GOLFER HABEN MEIST EINEN FÜRCHERLICHEN KLAMOTTEN-GE-SCHMACK, WAS DIESE AUFNAHMEN VOLLKOMMEN BEWEISEN!

Geteilte Meinung

DER INNOVATIVE ANALOG-STICK IST EIN NETTER VERSUCH ERHÖHTES GOLF-FEELING BEIM SCHLAGEN AUFKOMMEN ZU LASSEN. UNGLÜCKLICHERWEISE IST DIE STEUERUNG ZU 'ZAPPELIG' GERATEN UND NERVT AUF DAUER ERHEBLICH. DAZU KOMMEN DIE MIESEN GRAFIKEN UND DER NOCH MIESERE SOUND. EIN FLOP WURDE GEBOREN! KLAUS TRAFFORD

TIEFFLIEGER

Der Versuch, für das N64 ein anständiges Golfspiel zu entwickeln, hat ein trauriges Ende gefunden. Die Schlag-Technik ist völlig fehlerhaft und auch der Rest des Games sieht wie die zusammengegerotteten Überreste eines SNES-Spiels aus. Nicht einmal der Ball ist rund. Das ist Sport zum Abgewöhnen, ohne Zweifel! R64



EIN BLICK IN DIE FERNE... ABER WO IST DAS LOCH?

64 power AUF EINEM BLICK Tasten



L: keine Funktion

R: Wahl des Schlägers

B: Optionen auswählen

A: Zielen/-Schlagkraft

Gelb oben: Blickwinkel ändern • Gelb unten: Blickwinkel ändern • Gelb links: Blickwinkel ändern

D-Pad: keine Funktion

Z: Lage des Balles

Alternativen

Bis jetzt keine, aber warte auf Interplays Actua Golf oder Nintendos eigenes Golfspiel

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

%

25

Fazit:

HOFFENTLICH WIRD SETA AUS SEINEN FEHLERN KLUG UND KOMMT BALD MIT WAS BESSEREM!

R⁶⁴ PAL-Update

Text: Frank Fischer

MARIO KART 64



38

Ninfo

Spiele



Vertrieb:
Entwicklung:

Nintendo
Nintendo

Genre:
Zuerst getestet in:

Rennsport
Ausgabe 1

Erhältlich:
Preis:

Jetzt
99,- DM

64
KART

Kaum ein anderes Spiel erntete so viele geteilte Meinungen in unseren Redaktionsräumen wie Mario Kart 64.

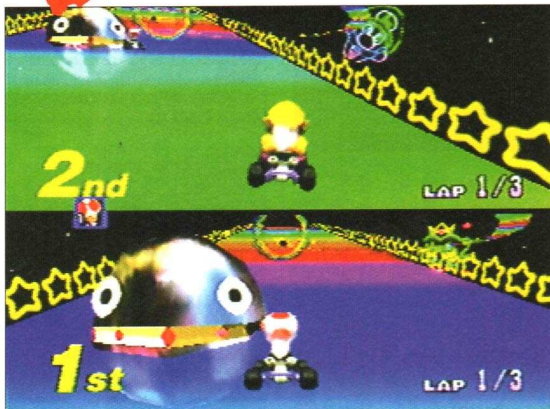


FAST JEDER WAR EIN GROSSER

Fan des SNES-Vorgängers, nicht zuletzt wegen seiner Multiplayer-Fähigkeiten. Während einige nichts anderes als eine erweiterte Version in 64Bit erwartet hatten, gab es doch Widersprüche zur scheinbar gehobenen Qualität. Manche behaupten

sogar, daß Mario Kart 64 gar nicht so gut hätte bewertet werden dürfen, weil es eben nur der alte Kuchen mit einer feineren Glasur ist.

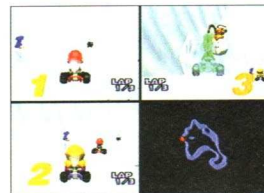
Im Renn-Modus gibt es aber zahlreiche Neuerungen, die nur mit der Hardware des N64 dargestellt werden konnten. Unter anderem sind die Kurse



SO BUNT - BUNTER GEHT ES KAUM NOCH. WIE EINE FAHRT AUF DEM REGENBOGEN, IM WAHRSTEN SINNE DES WORTES



VORAUSSAHRENDE FAHRZEUGE SIND KLAR IM VORTEIL: SIE KÖNNEN SICH SCHNELL DIE GANZEN POWER-UPS WEGSCHNAPPEN



ÜBERALL IST DER TYPISCHE MIYAMOTO-STIL ZU SEHEN. GERADE BEI DEN AKTIONEN DES NIEDLICHEN PINGVINS



IN DIESEN BUNTEN KISTEN SIND DIE LEBENSWICHTIGEN POWER-UPS VERSTECKT

Speicheroptionen

SPEICHER: SPEICHERT CUP-REKORDE UND BESTE RUNDENZEITEN.

CONTROLLER PAK: SPEICHERT BESTE ZEIT PRO TRACK, SO KÖNNEN SPIELER GEGEN SICH SELBST IM 'GHOST-MODUS' ANTRETEN



PAL Performance

WIE SCHNEIDET DIE DEUTSCHE VERSION IM VERGLEICH MIT DER IMPORT-CARTRIDGE AB? RANDALKEN: JA, GEMÄSSIGT GESCHWINDIG LANGSAMER ALS DIE NTSC-VERSION, ABER DAS TUT DEM GAMEPLAY KEINEN ABBRUCH



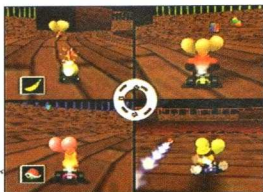
Mario Kart 64 hätte noch ei

Geteilte Meinung

MARIO KART 64 ÜBERTRIFFT DAS ORIGINAL UM LÄNGEN. EIN GRANDIOSER VIERSPIELER-MODUS, ABWECHSLUNGSREICHES GAMEPLAY UND STIMMUNGSVOLLE LANDSCHAFTEN TRAGEN ZUR PERFEKTION VON MARIO KART 64 BEI. MAN IST IMMER WIEDER GEWILLT EINE WEITERE RUNDE GEGEN EINEN FREUND ZU FAHREN, ABER NICHT UNBEDINGT IM SOLO-MODUS. KLAUS TRAFFORD

nicht mehr nur "flach", sondern im Gegensatz zur SNES-Version auch noch extrem ausgeweitet worden. Enttäuschend sind lediglich die fehlenden Power-Ups-Erweiterungen, mit Ausnahme des neuen blauen Schildkrötenpanzers. Benutzt man nämlich diesen als Waffe, so fliegt er zielstrebig über alle Hindernisse hinweg und will den momentanen "Michael Schumacher" von der Strecke bringen. Obwohl das Abknallen eines Rennführers mit dem Schnellfeuer-Beschuß mit roten Schildkrötenpanzern echt spaßig ist, hätte Nintendo sich doch noch einige Ideen einfallen lassen können. Wenigstens haben sie Mario Kart 64 nicht so dermaßen verhunzt, wie beispielsweise Bomberman 2 auf dem SNES.

Der Vierspieler-Modus im viergeteilten Splitscreen macht aber einen Mega-Fun, sofern Du drei Freunde zusammentrommeln kannst, die alle ihr eigenes Pad mitbringen können. Ideal wäre auch ein richtig großer Fernseher (ab 70cm Bildschirmdiagonale), um die Gegner nicht mit der Lupe suchen zu



IM KAMPF-MODUS WERDEN TOTE SPIELER ALS BOMMEN WIEDERGEBOREN. SO KANN MAN DIE ANDEREN SPIELER AUCH NACH DEM TOD NOCH TRAKTIEREN

4 x geht's rund!

GRAND PRIX

WIE IM ORIGINAL-SNES-GAME AUCH, IST DIESER MODUS SPEZIELL FÜR EIN ODER ZWEI SPIELER GEDACHT. AUF 16 STRECKEN DARF GEFAHREN WERDEN. MOTORTYPEN: 50CC, 100CC UND 150CC.



FAHREN AUF ZEIT

HIER KOMMT ES LEDIGLICH AUF GESCHWINDIGKEIT AN, DENN KEINE ANDEREN FAHRER SIND DIR IM WEG. DEINE BESTZEITEN WERDEN AUF DEM PAK GESPEICHERT, SO KANNST DU SPÄTER IM 'GHOST-MODUS' GEGEN DICH SELBST ANTRETEN. MIT DER PAL-VERSION ERREICHT MAN ABER NIE SOLCHE ZEITEN WIE MIT DER NTSC-VERSION...



müssen. Ein kleiner 50cm-Bildschirm bringt's einfach nicht! Erzähle Deinen Freunden auch, daß sie Getränke mitbringen sollen, denn jetzt ist mal die Gelegenheit gekommen, gleichzeitig zu trinken und zu fahren.

Deutliche Nachteile müssen aber bei der Umsetzung des Kampf-Modus in Kauf genommen werden. Die Arenen sind teilweise viel zu groß und komplex, so daß gegnerische Fahrzeuge viel zu spät entdeckt werden und sich ein Kampf viel zu lange hinauszögert. Die dritte Arena, ein großes Labyrinth mit mehreren Ebenen, ist besonders schlecht geraten. Du könntest Stunden damit verbringen in den Gängen umherzufahren, bis der Gegner endlich gefunden wird. Und falls Du endlich mal jemanden in den verwinkelten Gängen gefunden haben solltest, ist er meist eine Etage über oder unter Dir und außer Reichweite Deiner Waffen. Nicht so clever gelöst...

Zusätzlich wird wieder einmal klar,

IN MARIO KART 64 KANNST DU IN VIER VERSCHIEDENEN MODI RENNEN AUSTRAGEN.

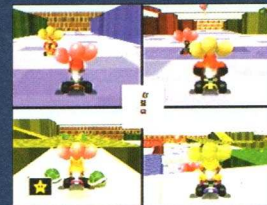
VERSUS MODUS

DIE FÄHIGKEITEN DES N64 MACHEN SICH AUCH HIER WIEDER BEZAHLT: GANZE VIER SPIELER KÖNNEN AUF EINMAL ÜBER DEN VIERGETEILTEN SPLITSCHREIN GEGENEINANDER ANTRETEN. SO MACHT ES AM MEISTEN SPASS!



KAMPF-MODUS

ETWAS ENTÄUSCHEND. AUS DIESEM MODUS HÄTTE MAN MEHR MACHEN KÖNNEN. WO BLEIBEN DIE VON MIYAMOTO VERSPROCHENEN ÜBERRASCHUNGEN?



wie uninteressant der europäische Markt für Nintendo ist. Es wurden keine großen Mühen gemacht, das Game an die PAL-Norm anzupassen und man hat einige Nachteile einfach in Kauf genommen, wie auch bei der geradlinigen Konvertierung von Mario 64. Das Resultat sind grobe, schwarze Klötze am oberen und unteren Bildschirmrand und ein bemerkbarer Geschwindigkeitsverlust gegenüber der NTSC-Version. Abgesehen von den genannten Makeln, ist Mario Kart 64 immer noch ein großartiges Spiel aus dem aber deutlich mehr geworden wäre, hätte sich Nintendo etwas mehr Mühe gegeben.



AUF EINIGEN STRECKEN MACHEN SICH BEIENDRUCKENDE HINDERNISSE BREIT, WIE DIESE FEUERSPUCKENDE BOWSER-STATUE

64 PAL UPDATE power

Tasten



Gelb oben: Kameraperspektive umschalten
Gelb rechts: Tacho/Karte/Positionen der Konkurrenz

+: nicht belegt Z: Power-Up aktivieren

Alternative

Wave Race: Nintendo
Getestet: Ausgabe 1, 94%
Human GP: Human (import)
Getestet: Ausgabe 2, 78%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

94%

Fazit:
OB ES BESSER ALS DIE SNES-VERSION IST, BLEIBT DAHINGESTELLT. MAL ABGESEHEN VON DEN GRAFISCHEN ERWEITERUNGEN

Ninjo



Vertrieb:
Entwicklung:

Konami
Konami

Genre:
Getestete Version:

Sportspiel
Europa

Erhältlich:
Preis:

27. Juni '97
ca. 130,- DM

INTERNATIONAL SOCCER 64

Rolliiiiig home -
rolliiiiiig home!



ER IST DRIN, ER IST DRIN!
T000000000000000000!



ist. Es schlägt das schlechte
FIFA 64 um Längen und selbst PC-
Enthusiasten werden von ihrem Monitor
weggeholt. Geschickt wurden solche
Fehler wie störende Kameraschwenks
umgangen und mehr Wert auf perfekte

Spielbarkeit und präzise Steuerung der
Spieler gelegt.

KONAMI ERFÜLLT WÜNSCHE

Konami hat seine Aufgabe bei der
Konvertierung von J League Striker zur
PAL-Version anscheinend deutlich
ernster genommen, als beispielsweise
Nintendo. Während in der japanischen
Version ausschließlich japanische
Mannschaften zur Auswahl standen,
kann man sich bei International
Superstar Soccer 64 gleich an einer
ganzen Palette an Mannschaften aus
aller Welt bedienen. Sämtliche
Spielernamen sind zwar rein erfunden,
aber nach einigen Minuten im Options-
Menü kann man ganz von allein seine
eigene Traum-Mannschaft zusammen-
stellen. Sogar die Werbeträger am
Rande des Spielfeldes wurden jetzt voll



DAS 'KICK-OFF' DES JAPANISCHEN
SPRECHERS KONNTE MAN JA NOCH
VERSTEHEN, ABER DEN REST ÜBERHAUPT
NICHT. DAS HAT JETZT EIN ENDE!

und ganz auf westliche Gefilde
getrimmt, so daß nun nicht nur japani-
sche Fremdfirmen zu bewundern sind.
Auch der Kommentator wurde durch
einen anderen ersetzt. Im Gegensatz
zum japanischen Sprecher (dem man
scheinbar bei jedem Tor einen kräftigen
Tritt in die Eier...) geht der neue

WAS IST EIGENTLICH SO TUT
an International Superstar
Soccer 64? Die simple Antwort
lautet: Es ist das beste Fußball-Spiel,
das jemals auf einer Konsole erschienen



NACH EINEM TOR RENNEN DIE SPIELER
ÜBER DEN PLATZ UND TANZEN IHRE
FREUDENTÄNZE! SO MUB ES SEIN!

Speicheroptionen

SPEICHER:
SPEICHERN AKTUELLER LIGA- UND TOURNA-
MENT-DATEN, PLUS INDIVIDUELLE SPIELER
UND AUFSTELLUNGEN
CONTROLLER PAK:
KEINE EXTRAS



An diesem Spiel wird sich jedes zukünftige



ES GIBT 36 INTERNATIONALE MANNschaften UND SECHS VERSTECKTE, AUS DENEN MAN WÄHLEN
KANN.



OOOOH! AAAAH! SCHAU DIR DIE BESTEN TORSCHÜSSE IMMER WIEDER IN DER
WIEDERHOLUNG AN.

SUPERSTAR SOCCER 64

deutlich dezenter an die Sache heran. Vor allem in einer Hinsicht übertrifft ISS 64 sämtliche Games gleichen Genres. Eine gewöhnungsbedürftige, aber dennoch vollkommen ausgeklügelte Steuerung läßt zahlreiche Strategien zu, die in dieser Form von keinem anderen Fußball-Spiel geboten werden. Alle sechs Knöpfe werden für einen Sieg benötigt, und dennoch dauert es maximal 20 Minuten, bis man sich an die zahlreichen Balltricks gewöhnt hat. Immer und immer wieder ist man der Versuchung nahe, trotz heftigem Dribblings der gegnerischen Spieler den Coolen raushängen zu lassen und mit gekonnten Ballspielereien anzugeben.

EINE RUNDE SACHE

Zwar spielen die computergesteuerten Spieler etwas 'eintönig' und



IN DIESEM MENÜ LASSEN SICH AUF KOMFORTABLE ART UND WEISE DIE FÄHIGKEITEN DER SPIELER EINSTELLEN. ES BLEIBEN KAUM NOCH WÜNSCHE OFFEN.

spannungsgeladene Atmosphäre zustande, die sogar, rein des Wettbewerbs wegen, Spiele wie Mario Kart 64 oder Starfox 64 übertrifft. Solltest Du ISS 64 mit Deinen Freunden kurz vor dem Anpfiff eines echten, langerwarteten Fußballspiels im Fernsehen spielen, dann kann es

PAL Performance

• WIE SCHNEIDET DIE DEUTSCHE VERSION IM VERGLEICH MIT DER IMPORT-CARTRIDGE AB?
RANDALKEN: SCHMAL
GESCHWINDIGKEIT: GENAU SO SNEHLL WIE DAS NTSC-VORBILD, WENN NICHT Sogar SNEHLLER!



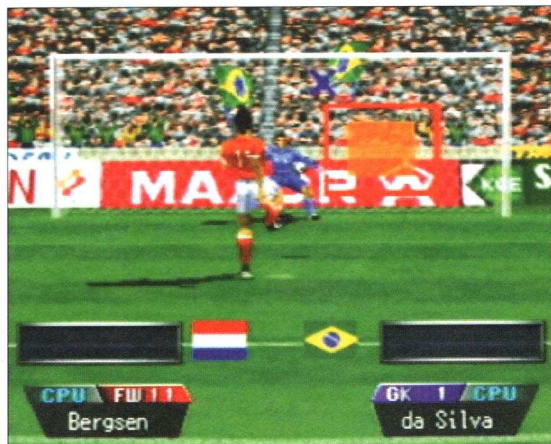
sehr gut geschehen, daß Ihr die erste Halbzeit verpaßt! ISS 64 ist echt fesselnd und zudem auf positive Weise zeitraubend! Wenn Du auch nur ein kleines bißchen Interesse an Fußball hast und im Besitz eines N64 bist, dann kommst Du um ISS 64 nicht herum. Was? Du hast einen schmerzhaften Fehler gemacht und Dir FIFA 64 gekauft? Macht nichts! Trauere ein bißchen, bringe das Stück Elend zu einem Second-Hand-Laden und pumpe das Geld in das neue International Superstar Soccer 64, das zur Zeit beste Fußball-Spiel!



e Fußballspiel messen müssen! Grandios!

bedienen sich immer der gleichen Palette an Tricks, aber dennoch macht ISS 64 auch allein gegen den Computer eine Menge Spaß. Die hauptsächlichste Stärke liegt trotzdem im Mehrspieler-Modus, an dem sich ganze vier Spieler beteiligen können. Sobald sich alle Spieler in einer Runde an die Steuerung gewöhnt haben, kommt eine unglaubliche,

Geteilte Meinung
DIE ACTION IM MITTELFELD ÜBERTRIFFT JEDES BISHER ERSCHEINENE FUßBALL-GAME. KOMPLEXE PASS- UND DRIBBEL-MANÖVER WERDEN ERST DURCH DEN HERVORRAGENDEN ANALOG-STICK ERMÖGLICHT UND LASSEN DAS HERZ EINES JEDEN FUßBALLERS HÖHER SCHLAGEN. SCHADE NUR, DASS ES KEINEN 'ECHTEN' MANNSCHAFTEN GIBT... KLAUS TRAFFORD



AUCH DIE TORSCHUB-SCENEN WURDEN HERVORRAGEND IN SZENE GEGSETZT.



Alternativen

FIFA 64: EA Sports
Getestet: Ausgabe 2, 29%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

91%

Fazit:
ALLE ANDEREN HERSTELLER SEIEN GEWARNT: WER EIN NEUES FUßBALL-SPIEL IN DER ENTWICKLUNG HAT, WIRD SICH AN DIESEM MESSEN MÜSSEN!

KILLER INSTINCT GO

Immer noch das alte
LEID und **KEIN** Stück
besser geworden

42

Ninfo                        



SOBALD EIN KÄMPFER AUS DEM BILD FLIEGT, FÄHRT DIE KAMERA WEITER WEG, SO DAB MAN NOCH ALLES IM BLICK HAT



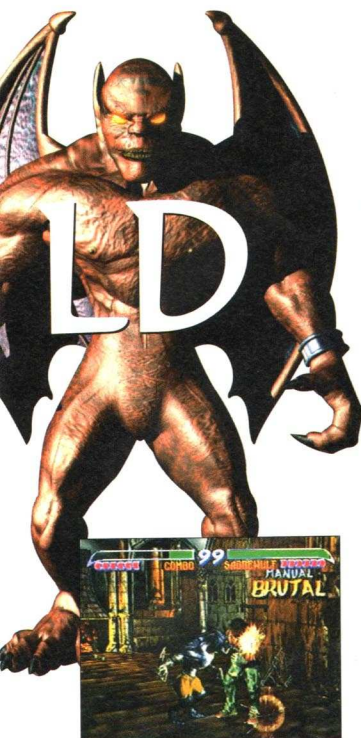
IM TRAININGS-MODUS KANN MAN DIE SPEZIAL-TECHNIKEN LEICHT ERLERNEN



WENN MAN SICH EINMAL überlegt, mit welcher Hardware-Power das N64 vollgestopft wurde, dann ist es doch sehr verwunderlich und vor allem traurig, daß Prügelspiele wie *Killer Instinct Gold* in einer solchen Qualität abgeliefert werden. *War Gods* ist ein weiteres Beispiel für ein mieses Game und auch *Mortal Kombat Trilogy* erkennt man schon am Gestank vor der Tür des Software-Händlers. *Killer Instinct Gold*,

das erste offizielle PAL-Prügelspiel für das N64, ist dennoch zur Zeit das beste seines Genres auf dieser Konsole. Die merkwürdige Mischung aus 2-D- (*Street Fighter*, *MK*) und 3-D-Grafiken (*Tekken*, *Virtua Fighter*) läßt zumindest annähernd einige dreidimensional wirkende Kamera-Schwenks in den

Speicheroptionen



MANCHE GEWALTÄTIGEN COMBOS
WERDEN AUCH NOCH BELOHNT. UN OH,
WO SOLL DAS NOCH HINFÜHREN...

Kampf-Arenen zu. Zahlreiche kleine Polygone in den Hintergrundgrafiken ermöglichen dies. Tja, aber dann gibt es da noch die 2-D-Kämpfer, die allesamt wie aufgepöppelte flache Flundern wirken. Sie nur als zweidimensional zu bezeichnen, wäre jedoch ein bißchen unfair, denn alle Helden wurden zuvor auf einem Computer in hochauflösender Grafik berechnet und entsprechend detailliert dargestellt, so daß sie ironischerweise schon fast realistischer als die digitalisierten Charaktere aus Mortal Kombat Trilogy wirken.

NUR EINE KOPIE?

Killer Instinct Gold ist ein Update der Killer Instinct-Spielhallenversion, mit Kämpfern, deren Bizepse schon größer als ihre Köpfe sind und mit Frauen, deren Brüste sogar noch das Volumen der Muskeln der männlichen Kollegen überbieten. Nützliche Erweiterungen sind beispielsweise der Trainings-Modus, wo schwierige Kampfmanöver in Ruhe erprobt werden können, ohne immer und immer wieder ein weiteres Markstück in den tiefen Schlund des Automaten werfen zu müssen.

Das bedeutendste Feature von Killer Instinct sind und waren schon immer die zahlreichen Spezial-Moves, mit denen sich sämtliche Gegner auf sehr schöne (und brutale) Art und Weise erledigen lassen, noch bevor sie zum ersten Schlag ansetzen können. Zudem

PAL Performance

WIE SCHNEIDET DIE DEUTSCHE VERSION IM VERGLEICH MIT DER IMPORT-CARTRIDGE AB?
RANDALKEN: SCHMAL
GESCHWINDIGKEIT: NUR WENIG
LANGSAMER ALS DIE NTSC-VERSION - DAS SPIEL IST IMMER SO SCHNELL, MAN MERKT DEN UNTERSCHIED KAUM



MAYA WIRKT ZWAR ETWAS KLEIN, ABER SIE HAT EINEN SCHMERZHAFTEN TRITT - WIE EIN WILDES MAULTIER! AUS DEM WEG!

spielt sich das ganze extrem flüssig und schnell, so daß es einem schon fast wie ein Jackie Chan-Film im Schnelldurchlauf vorkommt. Im Gegensatz zum mißratenen War Gods, gibt es hier keine nervigen Wartezeiten, bis der eigene Kämpfer endlich zum Schlag ansetzt - jeder Schlag wird sofort auf Knopfdruck ausgeführt.

Die Mangel von Killer Instinct Gold haben eigentlich nichts mit dem N64 zu tun, sondern haben ihren Ursprung im beschränkten Original-Spiel. Das Feeling von aufeinander knallenden Fäusten und Körperpartien, wie es beispielsweise in *Street Fighter* der Fall ist, fehlt bei Killer Instinct Gold voll und ganz. Auch die Bewegungsfreiheiten, an die man sich in Spielen wie *Virtua Fighter*, *Tekken* oder *Toshinden* gewöhnt hat, bleiben hier vermißt. Killer Instinct Gold ist eine gute Konvertierung der Automaten-Version, bleibt aber immer noch ein sehr durchschnittliches Spiel ohne positive Überraschungen.

Geteilte Meinung

WENN DU UNBEDINGT IN DEN GENUSS EINES PRÜGELSPIELS AUF DEM N64 KOMMEN MÖCHTEST, DANN IST KILLER INSTINCT GOLD DIE ZUR ZEIT BESTE WAHL. WENN DARK RIFT NICHT BESSER WERDEN SOLLTE, DANN WIRD ES WOHL AUCH IN NÄHERER ZUKUNFT KEINE GUTEN PRÜGELGAMES FÜR UNSERE KONSOLE GEBEN. KLAUS TRAFFORD

Killer Instinct Gold



Tasten



Gelb oben: harter Faustschlag - Gelb unten: Tritt in Magengegend - Gelb rechts: harter Tritt - Gelb links: Schlag in Magengegend

Alternativen

Mortal Kombat Trilogy: GT Interactive
Getestet: Ausgabe 2, 62%
War Gods: Midway (import)
Getestet: Ausgabe 3, 59%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



75

Fazit:
ZUR ZEIT IMMER NOCH DAS BESTE PRÜGELSPIEL FÜR DAS N64. LEIDER...

an-Film im Schnelldurchlauf



PAFF! FRIB MEINE STIEFFEL! ORCHID TEILT HIER GERADE NACH EINEM COMBO ORDENTLICH SCHLÄGE AUS. ERFAHRENE SPIELER WISSEN SOLCHE COMBOS ZU SCHÄTZEN

Ninfo



Vertrieb: GT Interactive
Entwicklung: Midway

Genre: Getestete Version:

Prüfungsspiel USA

Erhältlich: Preis:

keine Angabe
keine Angabe

MORTAL KOMBAT

44

JEDESMAL, WENN EINE neue Konsole auf den Markt geworfen wird, kann man mit Sicherheit sagen, daß es wohl wieder einen Mortal Kombat-Ableger geben wird. Ein Spiel, daß schon



ECHTE KERLE MACHEN AUS DEM GEGNER EINEN HAUFEN BREI. ZIEMLICH ÜBERTRIEBEN...

immer die Gemüter sämtlicher Eltern und Politiker in Rage versetzte, aber dennoch jeden zum Lachen brachte, der die grausamen Kämpfe eben doch nur als Spielerei ansieht. Das Problem ist nur, daß man mittlerweile wohl kaum noch über diese Art von Unterhaltung lachen kann, denn MK hat schon einige Jährchen auf dem Buckel und wird zunehmend schlechter. Das ist nun wirklich nicht das, was sich N64-Besitzer von ihrer Konsole erhofft hatten.

KETCHUP

Keinen Glückstreffer macht der, der sich *Mortal Kombat Trilogy* kauft, denn die Kombination von drei veralteten Titeln kann ganz und gar nicht überzeugen. MK 2 - das beste Spiel aus dieser Reihe - war seinerzeit sehr beliebt aber dennoch hinkte es der Qualität von *Street Fighter* hinterher. Die einzigen Vorteile von Mortal Kombat Trilogy liegen in der akkuraten Konvertierung der Spielhallen-Versionen und in der erweiterten



DER BLÖDE GONK, RATGEBER IN SACHEN VERSTECKTE LEVELS, ZEIGT AUCH HIER SEIN DOOFES GESICHT.

Auswahl an Kämpfern. Mal ehrlich, MK war doch schon ein Flop in so mancher Hinsicht. Wer hat denn schon Lust sich stundenlang die Kampftechniken eines jeden einzelnen Kämpfers einzuprägen. Fast alle kämpfen zwar gleich effektiv, aber wenn man auf die Schnelle mal eben gewinnen möchte, dann kommt nur die Person mit den ausgefeilterten Karate-Techniken in Frage. Ryu ist schnell, cool und hat die richtigen körperlichen Ausmaße. Wahrscheinlich spielt niemand ernsthaft mit dem fetten Kerl, denn dann ist das Game meistens zu schnell verloren. Mortal Kombat Trilogy leidet vor allem an der traurigen Tatsache, daß fast jeder Charakter nur ein geklontes Abbild des anderen ist. Lediglich die Farbe der Kleidung unterscheidet sich meistens - Scorpion, Sub-Zero, Reptile, Smoke, Noob Saibot und Rain bitte nach vorne treten!

Hoffnung in die Hände der alten Fans, die aber mit Sicherheit schon



KAMELEON IST EINER DER VERSTECKTEN KÄMPFER IN MKT. OFT NIMMT ER DIE FORM SEINER GEGNER AN... ODER SO ÄHNLICH.



WENN DAS AGGROSSO-METER VOLLKOMMEN AUFGEFÜLLT WURDE, BLEIBT MEISTENS NICHTS MEHR VOM GEGNER ÜBRIG.

ECHTER HORROR

Midway (Schöpfer der MK-Serie) haben anscheinend nichts begriffen und legen wahrscheinlich ihre ganze

PAL Performance

WIE SCHNEIDET DIE DEUTSCHE VERSION IM VERGLEICH MIT DER IMPORT-CARTRIDGE AB? RANDBALKEN: MITTELMÄSSIG
GESCHWINDIGKEIT: ETWAS LANGSAMER ALS DIE NTSC-VERSION, ABER NUR GERING



Midway **LERNT** nicht aus...

MBAT TRILOGY

längst bessere Spiele (nicht nur auf der PlayStation) entdeckt haben. Selbst das neue *War Gods* bedient sich immer noch der veralteten Spielsteuerung von MK. Auch *War Gods* bietet uns keinen guten Vorgeschmack auf das, was uns mit *Mortal Kombat 4* ins Haus gebracht werden soll.

Mortal Kombat Trilogy hätte besser niemals auf dem N64 veröffentlicht werden sollen, zumindest nicht in dieser Form. Es ist einfach zu veraltet und hat auch nicht die notwendigen feinen Details, die beispielsweise in den exzellenten PlayStation-Spielen geboten werden. Man kann es geradezu als Frechheit



EINE STÄTTICHE ANZAHL AN AUSWÄHLBAREN KÄMPFERN. ABER FAST ALLE KÄMPFE GLEICH...

bezeichnen, mal so eben auf die schnelle ein solches Game auf den Markt werfen zu wollen, nur um den alten MK-Hardcore-Fans ein paar Kröten aus den Taschen ziehen zu



KUNG LAO ZEIGT UNS WAS GESCHIEHT, WENN MAN ZU VIELE BOND-FILME GESEHEN HAT.



"KÖNNTEST DU DIESE BLÖDEN LEUCHTKUGELN MAL BEISEITE LEGEN?"

können. Im Endeffekt ist dann mal wieder der Käufer der Dumme und Midway kassiert die Kohle ein. Aber einen Effekt hat dieses Verhalten sicherlich auch noch: Irgendwann werden die Spieler auf den billigen Kommerz aufmerksam und halten in Zukunft Abstand von Titeln, auf denen das Midway-Logo zu sehen ist. Daß mich niemand falsch versteht: Midway hat schon so manches gutes Game produziert, aber *Mortal Kombat Trilogy* ist mit Sicherheit keins. In dieser Hinsicht nehmen wir kein Blatt vor den Mund und möchten Dich vor solchen Spielen warnen!



"GAUNER! DU RUFFST EINFACH DIE MÄCHTE DES HIMMELS HERBEI UND ICH HABE LEDIGLICH SO EINEN BLÖDEN STOCK!"

64
power
PAL UPDATE

Tasten

L: Rennen
R: Abwehren
B: Hoher Faustschlag
A: Tiefer Faustschlag
Gelb oben: Hoher Fußtritt + Gelb unten: Rennen + Gelb rechts: Tiefer Fußtritt + Gelb links: Abwehren
D-Pad: Nicht belegt
Z: Nicht belegt

Alternativen

Killer Instinct Gold: Nintendo (ca. 150,- DM)
 Getestet: Ausgabe 1, 75%
War Gods: Midway (import)
 Getestet: Ausgabe 3, 59%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

62%

Fazit:

HAT MITTLERWEILE EINEN BART, DER SO LANG WIE DER DES WEIHNACHTSMANNES IST. SIEH DICH NACH ANDEREN SPIELN UM.

Geteilte Meinung

UND WIEDER BLEIBEN WIR VON DIESEM SPIEL NICHT VERSCHONT. MORTAL KOMBAT TRILOGY IST GENAUISO UP-TO-DATE WIE DEIN GROSSVATER AUF EINEM BASEBALL-FELD. IM GEGENSATZ ZU KILLER INSTINCT GOLD WIRKT DIESES GAME ABSOLUT SIMPEL. SPARE NOCH EIN WEILCHEN - BALD GIBT ES BESSERES! **FRANK FISCHER**

64 CHEAT BOX

power

UND WIEDER EINMAL IST ES AN DER ZEIT, EINIGEN N64-SPIELN IHRE GEHEIMNISSE ZU ENTLOCKEN. HIER FINDEST DU ALLGEMEINE TIPS UND TRICKS, CHEATS (SCHUMMEL-CODES) UND AUSFÜHRICHE KOMPLETTLÖSUNGEN ZU DEN BEKANNTESTEN GAMES. UNSER DANK GEHT DIESMAL BESONDERS AN JÜRGEN FLÜGEL, DER UNS MIT RAT UND TAT ZUR SEITE STAND! VIEL SPASS BEIM SCHUMMELN!

48 SHADOWS OF THE EMPIRE

Im zweiten Teil unserer Komplettlösung zu LucasArts' Jedi-Spektakel findest Du die letzten Challenge Points. Und weiterhin verraten wir Dir, wie Du dem Imperium den letzten Schlag verpaßt!

54 BLAST CORPS

Kein Gebäude wird Dir mit unserer Komplettlösung mehr standhalten können! Ein nuklearer Sprengkörper ist außer Kontrolle geraten, aber wir helfen Dir dabei, das gefährliche Ding unter Kontrolle zu bekommen.

64 SUPER MARIO 64

Super Mario 64 und kein Ende! Im dritten Teil unserer Mega-Komplettlösung zeigen wir Dir, wie Du an die wichtigen Sterne in den Levels 7 bis 11 kommst. Der letzte Teil erwartet Dich in der nächsten Ausgabe!

Pad im Überblick

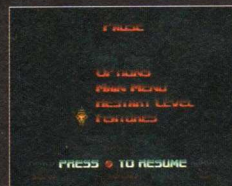


Doom 64 (US)

ULTIMATIVER CHEAT-MODUS

?TJL BDFW BFGV JVVb

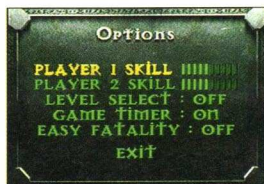
Gib diesen Code ein und starte das Spiel. Pausiere dann und eine 'Feature-Option' steht zur Verfügung. Von hier aus kannst Du alle Levels betreten, Karten anschauen, alle Waffen auswählen, unendlich Munition einstellen, Dir selbst maximale Gesundheitspunkte geben und Dich selbst unsichtbar machen.



WAR GODS (US)

ACCESS CHEAT MENU

Du möchtest ein ganzes Paket an Cheats für Midways neuestes Prügelspiel? Wenn Du im War Gods Titelbild bist (bevor die Spieloptionen



erscheinen) mußt Du einfach auf dem Steuerkreuz drei Mal nach rechts drücken, dann B, B, A. Hast Du alles richtig gemacht, informiert Dich eine Stimme darüber.

LEICHTE FATALITIES

Sobald der Cheat-Modus aktiviert wurde, kann das Töten für Dich viel einfacher sein. Nachdem Du Deinen Widersacher besiegt hast, mußt Du folgende Knöpfe gleichzeitig drücken: A, B, Gelb oben, Gelb rechts.

EXOR SPIELEN

Drücke den Stick oder das Steuerkreuz im Kämpfer-Menü in folgende Richtungen: l, u, u, r, l, o, l, o, r, u. Wähle nun irgendeinen Charakter und Du betrittst mit Exor die Arena.

GROX SPIELEN

Drücke den Stick oder das Steuerkreuz im Kämpfer-Menü in

folgende Richtungen: u, r, l, l, o, u, r, o, l, l. Wähle nun irgendeinen Charakter und Du betrittst mit Grox die Arena.



TUROK: DINOSAUR HUNTER

Die komplette 'Cheat-Liste' in der letzten Ausgabe war nicht ganz so komplett, wie sie eigentlich hätte sein müssen. Hier sind einige neue Codes. Einfach mal im Cheat-Menü ausprobieren. Die meisten funktionieren wohl nur in der US-Version.

QUACK MODE

CLLTHNTMTN

Soll das etwas diesen bekannten, indizierten PC-3-D-Shooter simulieren? Wohl eher nicht...

GEGNER ZEIGEN

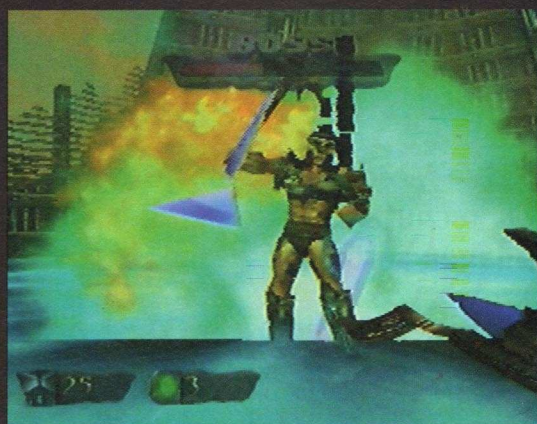
NSTHMNDNT

Sobald Du die Karte aufrufst, werden alle Gegner mit roten Pfeilen markiert.

PURTY COLORS

LLTHCLRSFTHRN

Drogen sind schlecht für Dich!



ABSO-BLUT ALLES!

NTHGTHDGCRTDTRK

Waffen, Unsichtbarkeit, Level-Sprünge, unendlich viel Munition, große Köpfe... fast alles eben!

ABSANNEN ANSCHAUEN

Gib den oben genannten Code ein, aktiviere den Unsichtbarkeits-Modus und teleportiere Dich in den letzten Level. Nach dem Sieg kommst Du in den Genuß des kurzen Abspanns.



CRUIS'N USA (US)

VERSTECKTE FAHRZEUGE

Falls Du die Schnauze von Cruis'n USA voll haben solltest (was Dir niemand verübeln kann), dann hilft Dir dieser kleine Cheat vielleicht etwas weiter: Drücke im Auto-Menü gleichzeitig Gelb oben, Gelb links und Gelb unten. Jetzt stehen Dir ein Polizeiwagen, ein Jeep und sogar ein Schulbus zur Verfügung.



BLAST CORPS (US)

TÖDLICHE FALLE!

Mal ehrlich: Dieses ständige Präzisions-Demolieren kann doch manchmal richtig nerven, oder? Dieser Cheat wird Dir manchmal etwas behilflich sein. Fahre mit Deinem Fahrzeug an ein Gebäude heran, so daß die Tür versperrt ist. Wenn Du jetzt Deinem Fahrer mit dem 'Z-Knopf' befehl aussteigen, dann gibt es nur böses Geschreie, weil der Weg versperrt ist. Halte den Knopf weiter gedrückt und das Gebäude wird explodieren!



KILLER INSTINCT GOLD

SKY LEVEL

Gehe in das Kämpfer-Menü im Zweispieler-Modus (Du mußt zwei Pads angeschlossen haben) und drücke den Analog-Stick nach unten. Gleichzeitig mußt Du auch noch auf beiden Pads 'Gelb unten' drücken. Du kommst nun in den siebten Himmel.

MORTAL KOMBAT TRILOGY

TOASTY!

Du möchtest gerne mal gegen das Chamäleon kämpfen? Kein Problem, Mann! Sobald der Gong im 'Star Bridge-Level' in der unteren Ecke erscheint und 'Toasty!' geschrien wird, mußt Du 'unten' und 'Start' drücken, bevor das Teil wieder verschwindet.



SHADOWS OF

Letzten Monat leisteten wir Dir in der ersten Hälfte von *SotE* Geleitschutz. Jetzt kommt die zweite Hälfte dran. Die Jedis schlagen zurück!

Teil
2

Mos Eisley & Beggar's Canyon



(12 CHALLENGE POINTS)

Dashs Versuch, Han Solo zu retten ging in die Hose und Fett flüchtete zur Basis des Imperiums. Kurz darauf bekam er eine Nachricht von Prinzessin Leia, die ihn darum bat, Luke Skywalker zu beschützen, da auf den guten Luke ein Mörder im Auftrag von Jabba The Hutt angesetzt war. Jabbas Spione entdeckten Luke im Haus von Ben Kenobi. Als Dash auf Tatooine gelandet war, hängte er sich sofort an die Fersen einer Biker-Gang, die gerade auf dem Weg zu Luke war.

Zwar ist dieser Abschnitt des Spiels recht enttäuschend, wenn man mal von den spielerischen Möglichkeiten ausgeht, aber dennoch kommt hier die flinke 3-D-Grafik des N64 voll zum Einsatz. Die Fahrt durch die kleine Stadt am Anfang des Levels ist eine echte Herausforderung.

Grundsätzlich ist Dein Bike viel

schneller und robuster als die der Gegner. Mit Höchstgeschwindigkeit solltest Du auch nur dann fahren, wenn es über eine Schanze an einen Challenge Point geht. Wähle am besten die Ich-Perspektive und halte Deine Geschwindigkeit permanent etwas höher als die der Gegner. Mit dem L- und R-Knopf kannst Du die anderen Biker gegen eine Mauer stoßen. Die Challenge Points liegen ebenfalls gut versteckt in Tatooine herum. Mal schweben sie einfach über einer Schanze, einige liegen auf Häuserdächern und andere fristen ihr Dasein in abwinkelten Gassen der Stadt. Zum Glück kannst Du zuerst die Biker-Gang erledigen, zurückfahren, und Dir dann die heiß begehrten Challenge Points schnappen. Je nachdem, wieviel Zeit Du investierst. Achte auch darauf, daß Du nicht gleich von Anfang an schnell fährst, denn die erste Biker-Gang paßt sich Deiner Anfangsgeschwindigkeit einigermaßen an.

CHALLENGE POINT 01

Fahre am Anfang des Levels durch den Tunnel, drehe nach rechts, dann nach links ab und rausche über die erste Rampe mit Höchstgeschwindigkeit, während Du weiter nach rechts hältst. Ziehe die Nase Deines Gefährts beim Absprung nach oben, so landest Du auf einer Plattform, auf der Challenge Point eins zu finden ist. Beschleunigst Du von hier in Richtung der Straße, kannst Du auf der gegenüberliegenden Seite das Extra-Leben holen.



SCHUBSE DIE ANDEREN BIKER EINFACH GEGEN EINE MAUER - KAWOON!

CHALLENGE POINT 02

Bleibe auf der Straße, überquere die erste Rampe und Du landest auf einem großen Platz, auf dem ein großes, abgestürztes Raumschiff aus dem Boden ragt. An seiner rechten Seite findest Du Challenge Point zwei.

CHALLENGE POINT 03

Wieder auf der Hauptstraße, kommst Du irgendwann auf eine weitere Rampe. Hier wieder mit Full-Speed rübergeheizt, und den Challenge Point aus der Luft geschnappt.



CHALLENGE POINT 04

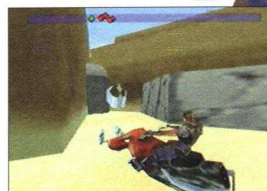
Wende und fahre noch einmal über die Rampe, um oben auf dem Sims zu landen. Rechts ist Challenge Point vier zu finden.

CHALLENGE POINTS 05-06

Und wieder auf der Hauptstraße. Im Tunnel angekommen, führt eine schmale Gasse nach rechts zu einem gigantischen, dunkelbraunen Gebäude. Hier findest Du gleich zwei der begehrten Challenge Points.

CHALLENGE POINT 07

Kehre zurück zur Hauptstraße und durchquere den Tunnel komplett. An seinem Ausgang, fahre nach links und weiter geradeaus, bis Du zwei Torbögen passiert hast. Sobald Du einige Gerüste erblickst, drehe nach links ab in eine Gasse, wo Du Challenge Point sieben findest.



CHALLENGE POINT 08

Und noch einmal auf die Hauptstraße (keuch!). Fahre weiter bis zu der schnuckeligen Lichtung, von der gerade ein imperialer Shuttle abhebt. Weiter nach links, dort abbiegen und erkunde noch einmal die Gasse neben einem weiteren braunen Gebäude. Rate mal, was Du hier finden wirst?

CHALLENGE POINT 09

Fahre (oder fliege) weiter durch die Stadt, bis Du auf ein Wüstengebiet stößt. Bremsen und mache eine 180-Grad-Drehung. Kundschafter die Gasse zu Deiner rechten aus, und greife nach dem neunten Challenge Point, der wie ein Hasenkopf geformt ist (eine Hommage an LucasArts' *Sam & Max*).





THE EMPIRE

Imperial Frachter Suprosa

(10 CHALLENGE POINTS)

In einer weiteren Mission im Auftrag von Leia muß Dash die Koordinaten des Todessterns auf der Suprosa herausfinden. Wieder einmal muß sich Dash als Ein-Mann-Armee durch eine Legion von Stormtroopers schlagen. Irgendwo in diesem Frachter steht der Computer mit den wichtigen Daten, die für einen zweiten Angriff der Rebellion notwendig sind.

Dieser Level erinnert stark an den ersten Level von Star Wars. Schmale Gänge, vollgestopft mit Stormtroopers und Robotern, sorgen für eine geballte Ladung Action. Wie so oft, sind die Seekers in diesem Level äußerst nutzlos. Zahlreiche Stormtrooper warten in ihren kleinen Wackeln auf Dich, so daß Dein Blaster oder das Puls-Gewehr die beste Wahl sind. Zwar gibt es hier nur wenige Power-Ups, aber dafür sind das Erreichen der Challenge Points und der Kampf gegen den Laderoboter auch nicht gerade schwierig. Dein primäres Ziel sollte es sein, dieses Schiff unbeschadet zu verlassen und die Leben für später aufzubewahren. In späteren Levels zählt jedes restliche Leben, denn dort geht alles etwas härter zu.

CHALLENGE POINT 01

Öffne die Tür und überwältige den ersten Ansturm der Stormtroopers. Challenge Point eins liegt auf der linken Seite.

CHALLENGE POINT 02

Folge dem Hauptkorridor mit den Fenstern durch den Raum mit den Computer-Terminals. Schalte die Soldaten und Geschütze aus (natürlich nicht mit einem Schalter, sondern mit Deinem Gewehr!). An einem Ende des Raumes führt ein Gang mit vier kleinen Räumen entlang. Das sind nicht etwa die Toiletten der Stormtroopers, sondern winzige Lagerräume mit zahlreichen Extras. Die Räume auf der linken Seite haben allesamt Geheimfächer. In der letzten Luke auf der rechten Seite kommt nach dem Öffnen ein Roboter zum Vorschein. Nachdem Du den Gang von seinem Unrat befreit hast, findest Du Challenge Point zwei hinter den Trümmern eines Geschützstandes.

CHALLENGE POINT 03

Benutze den Fahrstuhl, um mit ihm in die Quartiere der Soldaten zu gelangen. Befreie das gesamte Areal vom imperialen Leben und betätige im Anschluß den Schalter, der die Tür vor einer steilen Rampe öffnet. Gehe hindurch und zerstöre sämtliche Selbstschußanlagen mit Deinem Gewehr. Nach einigen weiteren Türen kommst Du an eine V-förmige Tür. Öffne sie, bekämpfe die Roboter und Troopers (die können nerven), die sich in den kleinen Nischen versteckt haben. Die beiden Schalter am Ende des Ganges öffnen die große Tür. Dahinter rotieren zwei Turbinen. Mit höchster Geschwindigkeit sollst Du durch sie hindurch rennen, indem Du Dich immer an dem nächst gelegenen Flügel orientieren mußt, ohne von den hinteren Flügeln erwischt zu werden. Für diese Prozedur brauchst Du echt starke Nerven. Bist Du endlich am anderen Ende angekommen, warten auch schon wieder Troopers auf Dich. Töte sie und mache eine 180-Grad-Wendung. Die nächst gelegene Turbine zu Deiner rechten beherbergt einen Challenge Point. Du hast keine andere Wahl, als dorthin zu rennen und etwas Schaden einzustecken.

CHALLENGE POINT 04

Laufe nach rechts durch einen



weiteren Trakt mit den nervigen Turbinen. Auf Deiner rechten Seite siehst Du Challenge Point vier auf einem der Computer. Hoch die Treppe und dann wieder runter gehüpft. Paß aber auf, daß Du nicht an der anderen Seite der Mauer runterfällst, denn dann mußt Du die Turbinen noch einmal passieren.

CHALLENGE POINT 05

Nimm den Lift, der Dich hoch zum Maschinenraum führt (der für ein großes Raumschiff reichlich primitiv aussieht). Einige rotierende Scheiben müssen hier übersprungen oder 'unterkrochen' werden. Die Scheiben sind schon schwierig genug, aber die Roboter machen alles noch viel schlimmer. Selektiere vorher die Seekers, und blase den Gegnern eine Salve entgegen. Irgendwo ragt dann ein Stützfeuer aus der Wand, auf dem ein Challenge Point liegt.



CHALLENGE POINT 06

Noch während Du Dich auf dem Stützarm befindest, drehe Dich nach links, und Du wirst einen weiteren Challenge Point in einiger Entfernung erblicken. Springe zurück auf die erste Scheibe und von dort aus weiter auf die zweite. Der dort platzierte Stützarm trägt Challenge Point sechs.

CHALLENGE POINTS 07-08

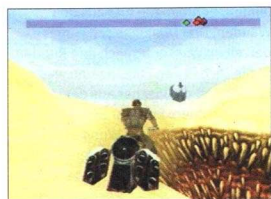
Springe von diesem Arm auf die zweite, rotierende Scheibe und bleibe

CHALLENGE POINT 10

Überquere die Wüstenlandschaft über dem Zentrum des ersten Sarlacc Pits wirst Du einen Challenge Point ausfindig machen können. Mit einem weiten Sprung mit dem Jet Bike kannst Du ihn erreichen, aber achte darauf, daß Du nicht selbst in das Loch fällst. (Echte Star Wars-Fans wissen wie lange es dauert, bis man von einem Sarlacc verdaut wurde)

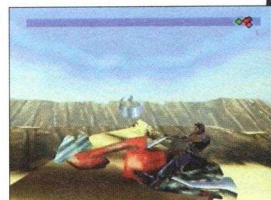
CHALLENGE POINT 11

Weiter geht die Reise durch die Wüste. Wende das gleiche Verfahren beim nächsten Sarlacc Pit an, um an den Challenge Point zu kommen.



CHALLENGE POINT 12

Flitze mit Vollgas durch die Beggar-Schlucht. Tauche unter der ersten Steinbrücke hindurch, bis Du zur zweiten gelangst, wo Challenge Point zwölf oben auf der Brücke zu sehen ist. Wende und fahre am steilen Gebirgskamm an der rechten Seite hinauf. Bremsen ein wenig und schnapp Dir den Challenge Point von der Mitte der Brücke.



auf ihr stehen, bis sie an einen Steg mit einem Lift am anderen Ende gelangt. Benutze den Fahrstuhl und kämpfe Dir den Weg durch zahlreiche Korridore frei. Durch den Maschinenraum hindurch stolperst Du in einen Lagerraum. Zwei Schalttafel-Paare sind an den Wänden befestigt, von denen die neben der Tür die großen Türen zum Frachtraum auf der rechten Seite öffnen. Die drei Schalttafeln an der entferntesten Mauer öffnen die linke Tür. Experimentiere ein bißchen mit den Schaltern und Du findest Challenge Point sieben und acht.

CHALLENGE POINT 09

Auf den Screenshots kannst Du die richtige Kombination erkennen, um dem Weg nach oben zur Spitze des Frachtraumes bestreiten zu können. Zerstöre sämtliche Kisten, um Deine Vorräte aufzufrischen. Klettere weiter nach oben. Dort sind drei Türen zu finden, die alle in Sackgassen führen. Jedenfalls findest Du hinter der mittleren Tür einige Stormtrooper und einen Challenge Point.

CHALLENGE POINT 10

Nachdem Du alle drei Räume 'gesäubert' hast, führt Dich eine Rampe hinauf zum Kontrollraum. Ein Lift trägt Dich runter zu einem Laderoboter. Zerstöre ihn, und hinter den Türen spuckt ein Computer die Koordinaten des Todessterns aus. Hinter dem Rechner liegt ein Challenge Point. Kehre wieder zurück zum Kontrollraum und benutze die Front-Konsole, um die Türen des Hangars zu öffnen. Warte einen Moment und der Outrider kommt in Sichtweite, mit Leebo an der Steuereinheit. Er eskortiert Dich aus dem imperialen Frachter.



SUPROSA ENDGEGNER - LADEROBOTER

Dieser Laderoboter wirkt wie ein Anfänger, nachdem Dich Boba Fett schon sämtliche Nerven gekostet hat. Seine Waffen sind nahezu lächerlich. Er wird jedoch ständig versuchen, Dich mit seinen Greifarmen zu schlagen. Im Easy-Modus kannst Du einfach zu ihm hoch laufen und ihm einige Seekers um die Ohren hauen, aber im Hard-Modus wird es etwas schwieriger. Umkreise ihn in großer Entfernung und ballere drauf los. Sein Rücken und der Kopf sind seine verwundbarsten Stellen. Falls er sich in einer Ecke selbst einsperrt, reicht ein kurzer 'Strafe'-Angriff und der Roboter segnet das Zeitliche. Wie auch immer Du ihn besiegen möchtest, halte auf jeden Fall von ihm Abstand und bleibe ständig in Bewegung.



AUCH LADEROBOTER KÖNNEN LÄSTIG SEIN - AB AUF DEN SCHROTTPLATZ DAMIT!



Die Kanäle Von Imperial City

(9 CHALLENGE POINTS)

Prinzessin Leia wurde von Lord Xizor gekidnappt und wieder einmal liegt es bei Dash, das schnuckelige Püppchen aus den Fängen des Bösen zu befreien. Diesmal geht seine Reise durch die unterirdischen Abwasserkanäle der Imperial City und endet in Xizors Palace. Zumindest sollte sie vorerst dort enden...

Die Abwasserkanäle sind eher ein kleineres Abenteuer, dafür kann sich hier die Grafik sehen lassen. Am schwierigsten ist die Koordination durch die zahlreichen Gangsysteme und Röhren, ohne dabei in die Fänge der Wachen zu laufen, die im Nebel hinter jeder Ecke lauern können. Da Dein Weg teilweise auch nach oben und unten führt, ist der präzise Gebrauch des Jetpacks ebenfalls sehr wichtig. Mit dem Z-Knopf lassen sich leicht versteckte Wachen ausschalten, die sich ober- oder unterhalb von Dir aufhalten. Dein Sauerstoffvorrat ist knapp, also solltest Du Dich schnell mit dem Labyrinth unter Wasser vertraut machen.

CHALLENGE POINT 01

Benutze Deinen Raketenrucksack (Jetpack), um den ersten zylindrischen Schacht hinunter zu sausen. Mit dem Blaster oder Deinen Seekers



kannst Du die Coruscant Wächter erledigen. Renne und schieße Deinen Weg entlang durch die Tunnels. Schieße immer so früh wie möglich, wenn Du einen Gegner erblickst. In diesen Gängen kannst Du Dich leider nirgends verstecken. Du erreichst bald eine sich langsam bewegende Klinge, die über die komplette Längsseite des Tunnels schwingt. In der Vogelperspektive meisterst Du auch dieses Problem am besten. Kurz vor der zweiten Klinge findest Du eine Nische auf der linken Seite. Eine Geheimtür! Dahinter begegnest Du einem Soldaten und kannst dann den ersten Challenge Point einsammeln.



CHALLENGE POINT 02

Lasse auch die zweite Klinge hinter Dir und Du wirst in einem Raum voller Müll landen. Rohre ragen hier aus den Wänden. Drei Dianogas schwimmen derzeit im Wasser fröhlich ihre Runden. Stelle Dich in den Eingang und warte darauf, daß die Viecher aus dem Wasser auftauchen. Ein paar Schüsse fügen ihnen schon mal dicke Wunden zu. Springe nun ins Wasser und gehe auf Tauchstation. Schwimme zu der Ecke und wende ihr Deinen Rücken zu, denn der ist somit vor unerwarteten Angriffen geschützt. Töte jetzt die angreifenden Biester und suche den Bereich rechts vom Eingang ab. Dort müßte der zweite Challenge Point zu finden sein.



Shadows Of The Empire

CHALLENGE POINT 03

Fliege hoch zur Röhre auf der rechten Seite und schalte Deinen Jetpack aus, um zu Fuß weiter zu kommen. Lauf hier weiter, bis Du an einem riesigen Schacht angekommen bist. Springe auch hier wieder ins Wasser. Zwei Schalter sind im Anschluß umzulegen, die eine kleine Wandnische öffnen, in der ein Challenge Point, sowie ein Extra-Leben zu finden ist.

CHALLENGE POINT 04

Nutze die Kraft Deines Jetpacks, um die blaue Brühre wieder zu verlassen. Schweben an der Röhre nach oben und sammle alle Extras ein, bis Du eine andere Röhre erreichst. Gehe durch sie hindurch und folge dem Korridor bis zu dem Labyrinth der Röhren und Plattformen, die von Robotern bewacht werden. Mit dem Jetpack geht es hier hoch nach rechts bis unter die Decke in den schmalen Tunnel. Tatataaaaaa, Challenge Point vier!

CHALLENGE POINT 05

Verlasse den Ort mit einem Gang durch den Tunnel und nimm den ersten Durchgang der nach unten führt. Ein weiterer Tunnel und ein neuer Schacht machen sich danach vor Deinen Augen breit. Unzählige Dronen schwirren hier herum. Stell Dich wieder mit dem Rücken in eine Ecke und schieße zurück. Fliege mit dem Jetpack zum Grund des Schachtes und durch den kurzen Tunnel mit dem Gitter, wo der fünfte Challenge Point auf Dich wartet.

CHALLENGE POINT 06

JZurück mit dem Jetpack zum Schachteingang und zum Tunnel, der von Coruscant Wächtern patrouilliert wird. Vernichte auch hier sämtliche Gegner und folge auch diesem Schacht bis zum Grund. Ein weiterer Tunnel führt



zu einem Schlüssel, den Du für die nächste Sektion brauchst. Im Tunnel selbst wirst Du bestimmt das geschlossene Stahltor entdeckt haben, gelle? Dieses wird mit Hilfe des Schlüssels geöffnet. Der Gang dahinter wird Dich zurück in den Raum mit

dem Müll führen. Fliege nach oben auf die große Plattform und aktiviere den Schalter mit Deinem Schlüssel. Verlasse den Ort durch die Tür, hüpf ins Wasser und schnapp Dir den Challenge Point in der links gelegenen Nische.

CHALLENGE POINT 07

Hole erst einmal Luft und tauche dann wieder hinab. Auf der gegenüberliegenden Seite von der Nische wirst



Du jetzt einen Durchgang zu anderen Teilen der Abwasserkanäle entdecken. Bleibe in Bewegung und erledige dabei weitere Dianogas, denn der Sauerstoff ist sehr knapp. In einem Raum, in dem ein großer Greifarm langsam durch die Luft schwenkt, wirst Du wieder an die Oberfläche kommen. Vermeide aber eine Berührung mit dem Arm, denn der fügt Dir Verletzungen zu. Über dem Arm findest Du einen Challenge Point.

CHALLENGE POINT 08

Eine weitere Tür in diesem Raum führt Dich zu einem noch größeren Schacht. Im seichten Wasser findest Du Challenge Point acht.

CHALLENGE POINT 09

Die Schalter öffnen nach Betätigung eine kleine Nische in der Schachtwand. Dort findest Du ein Objekt, mit dem Du das Kraftfeld deaktivieren kannst. Fliege mit Deinem Jetpack bis zur oberen Kante des Schachtes und betrete den Tunnel. Durch ein Loch in der linken Seite müßtest Du einen Schalter entdecken. Aus dem Loch auf Deiner rechten Seite wirst Du von Coruscant Wächtern beschossen. Halte Deine Waffe im Anschlag, während Du eine Energie-Mauer nach der anderen öffnest. Du kommst dann in einen Gang, in den ein blockierter Tunnel mündet. Zwei rotierende Räder versperren Dir den Weg, aber ein Blick nach oben reicht und Du siehst zwei Schalter, die für die Stromzufuhr der beiden Räder verantwortlich sind. Bleibe aber vorerst unten stehen und

schieße gen Himmel. Neugierige Wächter erscheinen daraufhin, die dann natürlich gutes Kugelfutter abgeben. Lasse die Räder aktiviert und schalte die Vogelperspektive ein, denn so kannst Du geschickter durch die Zahnräder hindurch laufen. Dahinter betrittst Du sogleich einen kleinen Raum, der in der Mitte einen kleinen Steinvorsprung hat. In diesem ist auch Challenge Point neun zu finden.

ENDGEGNER DER KANÄLE - GIANT DIANOGA

Die abschließende Barriere zwischen Dir und Xizors Palace ist ein gigantischer Dianoga, eine andere Form der Müllverarbeitungsmaschine in Star Wars. Jenes 'Ding' hat mehrere nervige Fangarme, die sich nach Beschuß immer wieder regenerieren. Sein einziger Schwachpunkt ist das Auge, das er auch deshalb ständig mit seinen Tentakeln beschützt. Das Hauptproblem ist aber scheinbar das Wasser, das Dich ständig wieder nach unten zieht. Mit Raketenantrieb läßt sich leider auch schwierig zielen. Die



einzig wirksame Waffe ist hier wohl die Pulse Cannon. Es gehört schon ein bißchen Glück dazu, das Monster zu besiegen. Achte aber unbedingt darauf, daß Du nicht im Wasser ertrinkst, denn im Eifer des Gefechts vernachlässigt man die Sauerstoffzufuhr leicht. Es gibt auch noch einen kleinen Trick: Stelle den Kontrast Deines Fernsehers höher ein und Du kannst die Tentakeln und das Maul des Biests viel leichter erkennen. Denke daran: Der Beschuß der Fangarme bringt wenig, da sich diese immer wieder regenerieren. Konzentriere Dich auf den Rumpf des Dianogas. Zwei verlorene Leben sind hier durchaus zu akzeptieren.



WEGEN DES SCHLECHTEN LICHTS UND DEM NEBEL ERWEIST SICH DER KAMPF GEGEN DEN DIANOGA ALS AUßERST SCHWIERIG...

Xizor's Palace

(10 CHALLENGE POINTS)

Luke, Lando und Chewbacca fechten ihre eigenen Kämpfe im Herzen von Xizors Palast aus, auf der Suche nach Prinzessin Leia. Dash, der soeben aus den Abwasserkanälen in den anderen Abschnitt des Gebäudes gekommen ist, wurde mit der Planung des Fluchtweges seiner Kollegen beauftragt. Der Plan ist simpel: Aktiviere eine Reihe von Thermal-Detonatoren im Herzen des Palastes und dann nichts wie weg! Was kann noch leichter sein?

Xizors Palast ist zwar ziemlich übersichtlich gebaut, aber die primäre Schwierigkeit liegt in den zahlreichen Kämpfen. Jene Wachen, die sich schon in den Abwasserkanälen von ihrer besten Seite gezeigt haben, schießen hier aus jeder Nische auf Dich. Es ist also an der Zeit, Gebrauch von den Seekers zu machen. Eine weitere Gefahr stellen die Wand-Geschütze dar. Falls Du in einem Raum stehst und schon sämtliche Gegner ausgeschaltet hast, aber dennoch immer noch auf Dich geschossen wird - dann sieh Dich mal um, es wird wohl eine dieser nervigen Maschinen sein.

CHALLENGE POINT 01

Erkämpfe Dir den Weg durch die erste

Hangar-Reihe. Seekers und Blaster-Schüsse erweisen sich hier als äußerst zweckmäßig. Irgendwann erreichst Du einen Raum mit mehreren Geschützstellungen und Robotern. Die Tür wird durch einen Zeitmechanismus mittels des Schalters auf der höher gelegenen Ebene aktiviert. Challenge Point eins liegt in einem Geheimraum versteckt, der auch nur sichtbar wird, wenn Du das Zeitschloß aktivierst. Renne nicht gleich drauflos, sondern drehe Dich vorher einmal in der Runde und schnapp Dir den Challenge Point, bevor sich die Tür schließt. Aktiviere sie danach noch einmal und weiter



geht die Reise durch den nächsten Korridor.

CHALLENGE POINT 02

Eine spiralförmige Treppe führt hier nach oben und wenn Du den nächsten Lift erreicht hast, drücke



auf keinen Fall den ersten Knopf. Fliege stattdessen mit dem Jetpack nach oben zum nächsten Schalter und lasse Dich dann auf den Boden des Fahrstuhlschachtes fallen. Hier wurde jetzt ein geheimer Ort geöffnet, in dem



Du Challenge Point zwei finden wirst.

CHALLENGE POINT 03

Fliege mit dem Jetpack zum oberen Rand des Schachtes und folge dem Korridor, bis Du auf eine Schalttafel stößt. Der Schalter senkt die Brücke, über die Du zuvor schon gelaufen bist. überquere noch einmal die Brücke und laufe den Gang entlang, bis ein neuer Lift zu sehen ist. Benutze diesen, um zum nächsten Schalter zu kommen, der noch einmal die Position der Brücke verändert. Kehre zum Gang zurück und gehe durch die Tür, die Dich auf die zweite Brücke führt. Ab in die Luft und dann die Mauer rechts von Dir untersucht. Irgendwo schießt ein Wächter durch ein rechteckiges Fenster auf Dich. Dahinter findest Du neben



einigen Extras den Challenge Point.

CHALLENGE POINT 04

Zurück zur Brücke und überquere sie. Während Du den Korridor passierst, stößt Du auf einen weiteren Lift. Betätige dort den Schalter gegenüber des Eingangs und schalte Deinen Jetpack ein. Fliege zur oberen Kante des Schachtes und sammle Challenge Point vier ein.

CHALLENGE POINT 05

Schwebe sanft mit Deinem Rucksack zum Boden, folge dem schmalen, verwinkelten Korridor bis Du in eine Halle mit drei Zahnrädern gelangst. Springe zwischen die Zähne des ersten Rades und dann bewege Dich

vorsichtig zwischen den Zahnrädern des zweiten Rades hindurch, bis Du Challenge Point fünf findest.

CHALLENGE POINT 06

Hinter Challenge Point fünf befindet sich eine weitere Geheimtür, die in einen engen Tunnel führt. Am Ende dieses Tunnels liegt Challenge Point sechs.

CHALLENGE POINT 07

Fliege zurück zum Gang, wo Du her gekommen bist. Achte auf die Geschwindigkeit des zweiten Zahnrades. Renne weiter und auf der rechten Seite werden irgendwann weitere Zahnräder zu sehen sein. Hier geht es mit dem Jetpack runter zu der Plattform, um in den Besitz von Challenge Point sieben zu kommen.

CHALLENGE POINT 08

Wieder zurück zum Klettergerüst und durch die Tür ganz links oben. Nimm Dir die Zeit und experimentiere ein bißchen mit den Schaltern an der Längsseite des Schachtes herum. Mit dem Jetpack geht es dann auf den Grund des Schachtes. Ein Blick nach oben in den mittleren Schacht verrät Dir den Fundort von Challenge Point 8. Eine Warnung vor dem Endgegner sollte jetzt ebenfalls zu hören sein.

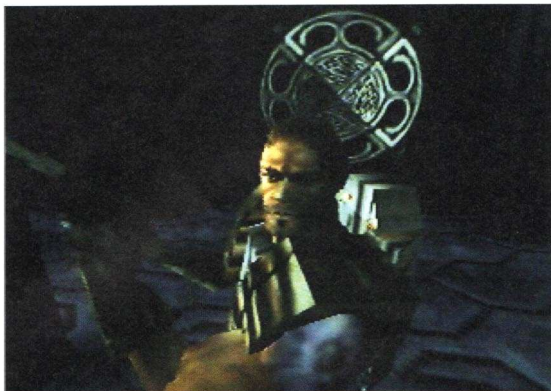
CHALLENGE POINT 09

Umkreise die niedrigsten Plattformen (unter den Schaltvorrichtungen) und aktiviere sämtliche Schalter. Eventuell wirst Du dann einen geheimen Raum mit Challenge Point neun finden.

CHALLENGE POINT 10

Nachdem die Bomben aktiviert wurden, wird sich eine Tür über Dir öffnen. Durch diese hindurch laufend, gerätest Du in einen weiteren kurzen Gang. Dieser mündet in einen großen Raum, an dessen Seite ein Gerüst mit einigen Wächtern steht. Verstecke Dich am Eingang und benutze Deine Seekers um die Soldaten auszuschalten. Fliege danach hoch auf das Gerüst. Hinter Dir entdeckst Du nach einigem Suchen eine Geheimtür, die den Zugang zu Challenge Point zehn versperrt.





XIZORS ENDGEGNER - GLADIATOR DROID

Die Stärke des Gladiators Droid (nein, es ist kein Druide, wie es in der deutschen Anleitung steht) liegt mehr in seiner reinen Kraft, als in seiner Geschwindigkeit. Solltest Du ständig in Bewegung bleiben, wird Dir der Roboter nichts anhaben können. Auch Deine Waffen müssen hin und wieder gewechselt, respektive aufgeladen werden, sonst sieht es für einen Sieg reichlich dürrtig aus. Der Turmgroße Gegner hat ein gewaltiges Waffenarsenal: Pulse-Laser, zielsuchende Raketen und zum krönenden Abschluß einen mächtigen Laserstrahl, der vom Kopf aus abgefeuert wird. Er hat auch noch drei verschiedene Körperteile, die nach und nach zerstört werden müssen. Im Idealfall hast Du Dir einige Disruptors aufbewahrt, die

hier nun endlich ihre Wirkung erzielen können. Ein Nahkampf mit Deinem Blaster ist am Ende fast schon unumgänglich, vermeide aber direkten Blickkontakt mit dem Ding. Falls Dein Jetpack versagen und Du selbst auf den labyrinthförmigen Boden knallen solltest, renne wie der Blitz und zerstöre die umherwandernden Roboter. Sammle hier dann die Extras ein, um dann mit neuer Kraft dem Kopf des Gegners Geschosse entgegen zu schießen.



LETZTLICH IST DER GLADIATOR DROID DOCH DER-POWER VON DASH UNTERLEGEN. WIR SEHEN UNS IN DER HÖLLE, BLECHBÜSCHE!

Shadows Of The Empire

Die Schlacht um Skyhook

(0 CHALLENGE POINTS)

Nachdem jeder von der Skyhook in der Sicherheit gebracht wurde, gilt es jetzt, den Apparat in Schutt und Asche zu legen. Mit dem Millennium-Falken geht es hier mächtig zur Sache! Xizor muß endgültig besiegt werden!



Ähnlich wie bei der Schlacht im Asteroidenfeld, geht es hier mit dem Outrider in die Luft. Es empfiehlt sich dabei, aus dem Cockpit heraus mit dem Fadenkreuz die Gegner anzuvisieren. Ist weitaus übersichtlicher. Zuerst geht es dann diesen komischen Turrets an den vier Armen der Weltraumstation an den Krügen. Nimm jeweils ausreichend Anlauf, visiere Dein Ziel an, halte den Knopf für die Bremse gedrückt und lasse Deine Raketen den Rest erledigen. Nachdem alle vier Turrets in die Luft gesprengt wurden, kannst Du in das Innere der Station vordringen, um dort den Reaktor zu

zerstören. Du brauchst vier gut gezielte Schüsse mit Raketen, dann gibt es einen mächtigen Knall und Du solltest so schnell wie möglich das sinkende Schiff verlassen. Während des Fluges durch die vier Arme der Skyhook solltest Du ständig die Bremse gedrückt halten, es sei denn, Du bist gerade auf der Flucht vor den Explosionen. Das Spiel offenbart Dir nach dem Sieg einige Geheimnisse. Sammelst Du alle CPs im Easy-Modus ein, werden Dir später alle Gegner und Goodies auf einer 3-D-Karte gezeigt. Der mittlere Schwierigkeitsgrad läßt Dich dann in einem TIE Fighter oder X-Wing-Fighter Skyhook zerstören. Im schwierigen Hard-Modus bekommst Du hingegen auf Knopfdruck unendlich viel Munition und kannst Dich sogar unsichtbar machen. Solltest Du tatsächlich den knallharten Jedi-Modus angewählt haben, wirst Du jetzt Führer einer ganzen Wampa-Armee sein. Das war's - wir hoffen, daß Dir unsere Lösung geholfen hat! Bis zum nächsten Star Wars-Teil...



KAROOM! DAS WAR'S DANN WOHL MIT DEM IMPERIUM... ZUMINDEST VORERST. WER WEIß, WAS UNS NOCH ALLES ERWARTET



Blast Corps - Tips!

Text: Thomas Richter

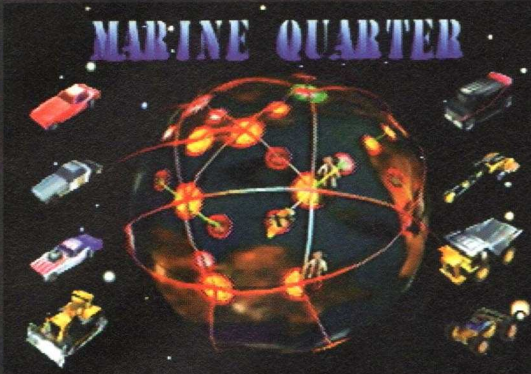
54

Rares beeindruckendes Meisterwerk der totalen Zerstörung zieht sich durch ganze 50 Levels! Wir zeigen Dir, wie auch Du jeden Level schaffen kannst und auch die geheimen Spezial-Taktiken bleiben kein Geheimnis mehr.

BLAST CO

Allgemeine Tips

- Auf der Weltkarte erscheint ein grüner Kreis auf Levels, in denen es noch irgend etwas zu entdecken gibt. Ein roter Kreis bedeutet, daß hier nichts mehr zu holen ist. Im Kreis selbst wird immer die Medaille gezeigt, die Du Dir hier bis jetzt verdient hast.



Schummel-Technik

- Falls Du mal wirklich Probleme mit einem Hindernis haben solltest, lasse Backlash gegen das Gebäude rammen, so dass Dein Fahrer nicht mehr aussteigen kann und drücke sofort 'Z'. Der Mann schreit daraufhin und das Gebäude stürzt in sich zusammen! Es funktioniert, obwohl diese Art des Schummelns in den meisten Situationen unsinnig ist.

- Schau Dir die Einleitungs-Sequenz (Rundflug mit dem Hubschrauber) eines jeden Levels genauestens an. Zielobjekte werden rot dargestellt.

- Beschleunige Dein Fahrzeug, sobald die Ampel grün wird (beim vierten Piep-Signal). Sorg für eine Turbo-Beschleunigung!

- In Rennen auf Zeit kannst Du Dein Fahrzeug verlassen; der Z-Knopf fungiert in diesem Level als nützliche Bremse.

- Falls Du Thunderfist benutzt, wackele während der Zerstörung ein bißchen mit dem Stick hin und her, um den Schadensradius zu vergrößern.

- Der Cyclone Suit braucht zwar etwas länger zum Beschleunigen als Thunderfist, aber wenn er erst einmal die richtige Geschwindigkeit hat, kann man in einem diagonalen Angriff ganze Häuserreihen auf einen Schlag plattmachen.

- Beende die Endsequenz nicht vorzeitig, denn in ihr werden nach dem Abspann einige Geheimnisse verraten.

- Um auf den Mond zu gelangen, müssen sämtliche Levels geschafft und alle Wissenschaftler gefunden werden. Du mußt dann einen Weg für das Space Shuttle in einer gesonderten Mission freimachen. Das erscheint anfangs sehr schwierig, aber rechts vom Hauptweg steht hinter einem Gebäude Thunderfist versteckt. Um auch in die Levels

auf anderen Planeten zu gelangen, mußt Du in jedem Level mit einer Goldmedaille ausgezeichnet worden sein. Du kommst dann von einem Planeten zum anderen, nach jeweils erfolgreich beendeter Mission.

- In den geheimen Bonus-Zerstörungsebenen, wie beispielsweise auf dem Mond oder der Venus, sollte Backlash aus der Luft gleitend auf Gebäude zustürzen. Die niedrige Schwerkraft macht dies möglich.

- Falls Du auf Platin-Zeiten aus bist, brauchst Du Dich nicht mehr um den Pfad für den Raketentransporter zu kümmern. Du brauchst auch keine Löcher mehr mit dem Kran zu füllen oder gar Brücken zu bauen. Dein einziges Ziel besteht darin, die entsprechenden Ziel-Objekte zu zerstören.

- Um an die höchste Auszeichnung zu kommen, müssen alle Platinmedaillen gewonnen werden.



T⁶⁴ Blast Corps - Tips!

SIMIAN ACRES [EASY]

PLATIN-ZEIT: 13,6 Sekunden

LEVEL-BESCHREIBUNG: Eine amerikanische Kleinstadt bestehend aus herumstehenden Hütten, Bauernhäusern und Bäumen.

HINWEISE: Fahre mit dem Ram Dozer runter auf die Straße, reiße die

Steuerung dann nach links und folge den Pfeilen, um Dir einen Weg durch die Stadt zu brechen. Keines der Gebäude ist so stabil gebaut, daß es Probleme bereiten könnte. Sobald der Weg offen ist, steht ganz in der Nähe (nahe der Startposition) ein parkendes Fahrzeug.



SIDESWIPE [TRAINING]

ZEITLIMIT: 1 Minute

PLATIN-ZEIT: 12 Sekunden

LEVEL-BESCHREIBUNG: Hafengebiet mit herumstehenden Kisten
HINWEISE: Folge dem Weg und versuche mittels gut platzierten Angriffen zwischen den Abschnitten jeweils vier auf einen Schlag zu zerstören.

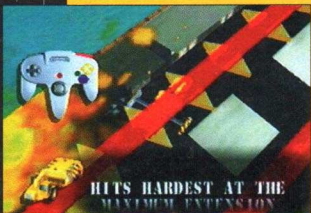
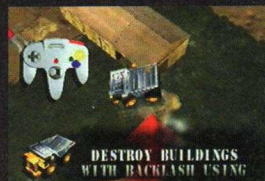
BACKLASH [TRAINING]

ZEITLIMIT: 6 Minuten

PLATIN-ZEIT: 11 Sekunden

Level-Beschreibung: Zerstörte Landschaft mit einigen Gebäuden

HINWEISE: Abgesehen von den normalen 'Powerslides' (Rutsch-Manöver) von Backlash, wird das ganze noch effektiver, wenn man ihn vorher durch leichte Stöße aus dem Gleichgewicht bringt. Backlash ist in späteren Levels sehr bedeutend und seine Steuerung sollte jetzt schon einmal gut trainiert werden.



J-BOMB [TRAINING]

Zeitlimit: 5 Minuten

PLATIN-ZEIT: 30 Sekunden

LEVEL-BESCHREIBUNG: Bürogebäudekomplex mit Parkplätzen.

HINWEISE: Nutze die Weggabelungen für größte Zerstörungskraft



ARGENT TOWERS [EASY]

PLATIN-ZEIT: 28 Sekunden

LEVEL-BESCHREIBUNG: Der Weg des Raketentransporters führt in einer geraden Linie durch die Gebäude der Slums. Sofern Du gut mit dem 'Powerslide' von Backlash umgehen kannst und Du Dir genügend Anlauffläche beschaffst, kann eigentlich gar nichts schiefgehen.

TIPS FÜR DIE GOLDMEDAILLE: Obwohl die Hauptmission sehr einfach zu bewältigen ist, ist es ganz und gar nicht einfach, die zahlreichen Geheimnisse dieses Levels aufzuspüren, um an die zweite Goldmedaille zu kommen. Gleich hinter der Startposition dreht sich auf der linken Seite ein Licht, daß auf den ersten Blick unzerstörbar erscheint. Es deutet aber auf ein geheimes Versteck hin. Benutze Backlash, um den nahegelegenen Betonklotz von der Rampe zu stoßen. Verlasse Dein Fahrzeug und laufe auf der Rampe nach unten.

Benutze den Ram Dozer, um mit ihm das TNT gegen die Holztür zu drücken. Gehe zu Fuß durch den nun geöffneten Durchgang und ab in den Zug. Fahre geradeaus, bis Du in einen Raum gelangst, in dem Ballista und drei Munitionskisten stehen. Fahre wieder hinaus und kehre zurück zur Startposition. Auf der rechten Seite, nahe der zweiten Satellitenantenne, findest Du ein großes Loch. Mit den Raketen des Ballista-Fahrzeugs kannst Du die Holztür am anderen Ende des Lochs zerstören - Präzision ist sehr wichtig! Verlasse Ballista und laufe an der Rampe hinunter in das Loch. Gehe durch die

Tür und folge dem unterirdischen Tunnel bis zu J-Bomb, mit dem man leicht an die zweite Satellitenschüssel herankommt. Für eine 100%ige Zerstörung kannst Du das flackernde Licht mit J-Bomb oder den Raketen der Ballista vernichten.

SATELLITENANTENNE 1: IGleich hinter der Startposition auf der linken Seite. Einfach!

SATELLITENANTENNE 2: Auf dem Dach eines Gebäudes gleich auf der rechten Seite zu Anfang des Levels. Benutze J-Bomb.

WISSENSCHAFTLER: Kehre zum Zugtunnel zurück, laufe auf dem Weg geradeaus in Richtung des rotierenden Lichts. Biege dann nach links ab, um an einen geheimen Ort zu gelangen, in dem Du einen Polizeiwagen findest. Benutze diesen, um das Labyrinth zu erforschen und den Wissenschaftler dort zu finden.



BLACKRIDGE WORKS [EASY]

PLATIN-ZEIT: 23 Sekunden

Level-Beschreibung: Elendsviertel.



HINWEISE: Keine großen Hindernisse für die große Zerstörungskraft von Ram Dozer. Leicht. (Beachte Cyclone Suit auf der gegenüberliegenden Seite der zweiten Satellitenantenne!)

Antenne 1: Hinter dem Gebäude gleich rechts hinter dem Start.
Antenne 2: Geradewegs über und links von den Behältern mit den Chemikalien, die auf dem Weg des Raketentransporters stehen.

HAVOC DISTRICT [EASY]

PLATIN-ZEIT: 28 Sekunden

LEVEL-BESCHREIBUNG: Eine Brücke trägt den Raketentransporter in eine Reihe von Wolkenkratzern innerhalb einer Ebene, die auf der linken Seite von einer breiten Wasserfläche abgegrenzt wird.

HINWEISE: Benutze Skyfall, um mit ihm J-Bomb zu erreichen. Mit diesem schlägst Du Dir dann auf einfache Weise einen Weg durch die Wolkenkratzer. Leicht.

TIPS FÜR DIE GOLDMEDAILLE: Für die ultimative Zerstörung brauchst Du unbedingt J-Bomb, denn mit ihm

kannst Du die vier Lichter auf der Brücke zerstören. Auf der linken Seite des Levels findest Du weiterhin eine Insel, auf der ein Leuchtturm steht und zahlreiche silberne Bälle auf dem Wasser (und einer unter der Brücke beim Start). Das Schiff darf ebenfalls zerstört werden, aber nur mit gut gezielten Schüssen mit der Ballista. Um Starsky's Car aufzuspüren, mußt Du über den Ozean fliegen und den zweiten Unterwassertunnel finden, der in die Felswand führt. Folge diesem zurück zum Kliff und Du wirst auf eine Fläche mit sehr dunklem Gras treffen. Stell Dich mit J-Bomb auf diese Fläche



und Du betrittst den Glastunnel.

SATELLITENANTENNE 1: liege mit J-Bomb gleich nach links von der Startposition aus. Auf der kleinen Insel findest Du die erste Antenne.

SATELLITENANTENNE 2: Auf der rechten Seite, in der Mitte des Levels, steht sie auf einer kleinen Plattform oberhalb der Straße.

TEMPEST CITY [MEDIUM]



PLATIN-ZEIT: 27 Sekunden

LEVEL-BESCHREIBUNG: Ein Elendsviertel, durch das der Raketentransporter geradewegs hindurch fährt.

Hinweise: Das Rezept zur erfolgreichen Beendigung dieses Levels ist der schnelle und präzise Umgang mit Ballista. Folge auf jeden Fall den Pfeilen, so daß Du nicht unnötig Zeit bei der Zerstörung unwichtiger Gebäude verlierst. Sammle vor allem am Anfang genügend Munition ein, denn später gibt es immer weniger zu finden. Beachte auch, daß der Raketentransporter durch den Beschuß mit Ballista-Raketen ebenfalls Schaden davontragen kann.

GOLD MEDAL TIPS: Auf der rechten Seite des Levels steht ein langes, graues Gebäude, das nur sehr schwach beleuchtet ist. Die meisten Teile des Gebäudes sind nicht kaputt zu kriegen, aber in der Mitte des Objektes (neben den Munitionskisten) ist eine Stelle, durch die man nach Beschuß hindurch gelangen kann. Folge hier dem Weg nach oben bis zur Antenne. Zerstöre dort noch ein paar Blöcke, um einen Wissenschaftler aufzuspüren.

SATELLITENANTENNE 1: Siehe oben. **SCIENTIST:** Siehe oben.

CARRICK POINT [EASY]

PLATIN-ZEIT: 36 Sekunden

LEVEL-BESCHREIBUNG: Eine Brücke führt den Raketentransporter direkt in ein Hafengebiet mit chemischen Anlagen

HINWEISE: Fahre schnell durch das Hafengebiet zur anderen Seite der Brücke, über die der Raketentransporter fährt und zerstöre das Haus am

Ende der Brücke. Fahre danach zurück und demoliere die chemischen Anlagen.

GOLD MEDAL TIPS: Ballista steht links am Brückende. Zerstöre mit Ballista (Raketen) das Boot.

Antenne 1: In der Mitte der Brücke.

Antenne 2: Rechts oben gelegen steht ein Schloß, in dem die zweite Antenne angebracht ist. Zerstöre sie mit Thunderfist.



BEETON TRACKS [MEDIUM]

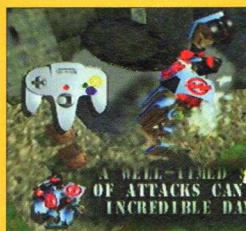
PLATIN-ZEIT: 1:15

LEVEL-BESCHREIBUNG: Gleise führen zu einem Bahnhof, der schleunigst demoliert werden sollte.

HINWEISE: Fahre mit dem Zug bis zum Ende der Schienen, springe hinaus und folge den RDUs bis zum Fußweg. Laufe über den Weg und fahre mit dem Ram Dozer auf die Plattform des Krans. Verlasse den Dozer und betrete den Kran. Hebe den Dozer über die Schienen hinweg, verlasse den Kran und renne über die Brücke. Benutze nun den Ram Dozer, um den Bahnhof zu zerstören. Der Weg wird daraufhin frei.

GOLD MEDAL TIPS: Gehe zu dem Ort zurück, wo Du den Ram Dozer aufgetrieben hast. Drehe Dich um, und nahe der Schienen findest Du in der Nähe eines Donut Shops einen Polizeiwagen. Fahre mit diesem auf der anderen Seite der Gleise zurück zum Start und finde auf der linken Seite einige RDUs und eine Antenne.

THUNDERFIST PLUS [TRAINING]



PLATIN-ZEIT: 15 Sekunden

LEVEL-BESCHREIBUNG: Hafengebiet, erkennbar an einer hübschen, aber leicht zu zerstörenden Burg.

HINWEISE: Ein ungefährliches Übungsgebiet. Lerne, wie man mit Thunderfist und seinen Saltos umzugehen hat.



ECHO MARCHES [MEDIUM]**PLATIN-ZEIT:** 45 Sekunden**LEVEL-BESCHREIBUNG:** Ein gerade Strecke führt den Transporter direkt an einer hübschen Landschaft vorbei. Unglücklicherweise gibt es noch Schienen und Wasser mit ein bißchen Brücke.**HINWEISE:** Nachdem Du mit J-Bomb so schnell wie möglich einige Bauernhäuser dem Erdboden gleich gemacht hast, mußt Du in Richtung der Schienen fliegen und ihnen folgen, bis Du den Zug erreichst. Verlasse J-Bomb und fahre mit dem Zug vorwärts. Positioniere ihn so, daß Du ungehindert mit Starsky's Car hinaus fahren kannst, um wieder zu J-Bomb zurück zu kommen. Zerstöre mit ihm einige Bürogebäude und fliege weiter nach links am Fluß entlang bis Du einen Kran mit dem American Dream findest. Drehe den Kran so, daß er eine Brücke für den Raketentransporter bildet. Fahre daraufhin mit dem American Dream zu J-Bomb zurück. Zerstöre noch mehr Gebäude.**TIPS FÜR DIE GOLDMEDAILLE:** Über 50% der RDUs liegen in der Nähe des Krans.**SATELLITENANTENNE 1:** In der Nähe des Krans befinden sich einige chemische Anlagen. Zerstöre diese und Du wirst die Antenne finden.**SATELLITENANTENNE 2:** Auf der Spitze einer großen Steinsäule in der Nähe des Kanals rechts von Dir.**IRONSTONE MINE [MEDIUM]****PLATIN-ZEIT:** 54 Sekunden**LEVEL-BESCHREIBUNG:** Hübsche Häuser mit Terrassen stehen, aufgeteilt in zwei Siedlungen, kurz vor einem riesigen Minenkomplex.**HINWEISE:** Zerstöre zuerst mit Sideswipe den ersten Häuserblock und dann geht es mit Schwung durch den zweiten. Reiß die Mauer ab, die Thunderfist umgibt und zerstöre mit ihm die zweite Siedlung bevor es weiter in Richtung des Minenkomplexes geht. Achte darauf, daß Du nicht aus Versehen Sideswipe auf dem Weg stehen läßt!**TIPS FÜR DIE GOLDMEDAILLE:** Fahre mit dem Zug am Ende des Levels den ganzen Weg zurück, bis Du neben einem Kran stehst. Verlasse den Zug und überquere die Schienen über die Brücke. Folge dem Weg an der Felswand entlang, bis Du den versteckten Ram Dozer findest (auf den Schatten achten). Fahre mit dem Ram Dozer zurück zum Kran und lasse Dein

Fahrzeug vom Kran auf die andere Seite tragen, damit Du dort das TNT in das Minen-Gebäude stoßen kannst. Der Eingang zu den Ironstone Minen wird dadurch frei. Im dahinter befindlichen Labyrinth findest Du nicht nur zahlreiche RDUs, sondern auch einen Wissenschaftler.

WISSENSCHAFTLER: siehe oben.**EBONY COAST [MEDIUM]****PLATIN-ZEIT:** 1.12**LEVEL-BESCHREIBUNG:** Parallel zur Straße führt eine Eisenbahnstrecke in ein anderes Wolkenkratzer-Gebiet. Aber es gibt noch mehr in diesem Level...**HINWEISE:** Fahre mit dem Ram Dozer auf den Zug und mit diesem dann bis zum Ende der Strecke. Verlasse den Zug und fahre mit dem Ram Dozer weiter geradeaus. Es gibt keine besonderen Tricks, mit denen sich die Gebäude zerstören lassen, aberachte am Ende auf das TNT. Falls die Vorräte erschöpft sein sollten, kannst Du Dir immer noch was vom Anfang der Gebäudekette holen. Falls Du am Ende des Levels kein TNT mehr auftreiben kannst, bist Du im wahrsten Sinne des Wortes am Ende! **TIPS FÜR DIE GOLDMEDAILLE:** Gleich hinter der Startposition steht ein Steinblock hinter den Schienen. Zerstöre diesen mit dem Ram Dozer, indem Du TNT dagegen schiebst. Demoliere daraufhin den Bahnhof mit dem Ram Dozer, aber achte darauf, daß Du dabei nicht das dort lagernde TNT auslöst. Schiebe das TNT auf den Zug und fahre mit diesem zum Ausgangspunkt zurück und noch ein Stück weiter. Das TNT hat zwar eine lange Lunte, aber die ist nicht lang genug, also arbeite präzise, wenn Du das TNT auf den Zug lädst. Stoppe mit dem TNT direkt neben der Osterinsel-ähnlichen Steinstatue eines Kopfes. Das TNT zerstört diese und legt J-Bomb frei! Fliege nun mit J-Bomb zurück, aber drehe dann nach links über einen See ab. Dort findest Du eine Insel, auf der das Bild eines Menschen abgebildet ist. Hier gibt es noch drei weitere Statuen, die es zu zerstören gilt (und einige RDUs).**SATELLITENANTENNE 1:** Gleich rechts vom Ausgangspunkt der Straße, auf der der Raketentransporter entlang fährt. Fliege dort mit J-Bomb hinauf.**WISSENSCHAFTLER:** Fliege mit J-Bomb über den ersten Tunnel, durch den der Raketentransporter fährt. Fliege direkt am grünen Berg entlang, durch den der Tunnel geht, bis er endet. Drehe Dich um und fliege vorwärts, parallel zur Brücke (auch wenn Du sie nicht sehen kannst). Du findest den Wissenschaftler dort, wo wieder Grund und Boden zu sehen ist.

OUTLAND FARM [MEDIUM]

PLATIN-ZEIT: 1 Minute

LEVEL-BESCHREIBUNG: Ein langer U-förmiger Abwasserkanal führt in ein Gebiet, das für Backlash genau das richtige ist.

HINWEISE: Nachdem Du den Kanal verlassen hast, ignoriere einfach die nahegelegenen Gebäude und begib Dich ohne Umwege zum ersten Einsatzgebiet. Es handelt sich dabei um eine sehr enge Farmgegend in der neuer Platz für gute 'Powerslides' viel Zeit kostet. Den richtigen Anlauf

bekommt man zwischen den Bauernhäusern und den Silos. Sei so schnell wie möglich, denn die Grasflächen halten Dich immer wieder auf.

TIPS FÜR DIE GOLDMEDAILLE: Dort, wo der Abwasserkanal einen Knick macht, findest Du weiter oben eine Antenne und RDUs.

SATELLITENANTENNE 1: siehe oben.

SATELLITENANTENNE 2: Zurück über die Brücke beim Abwasserkanal.

Am Ende der Straße steht die zweite Antenne.

CROMLECH COURT [MEDIUM]



PLATIN-ZEIT: 22 Sekunden.

LEVEL-BESCHREIBUNG: Ein simpler Bürogebäude-Komplex mit einigen nervigen Bäumen.

HINWEISE: Der Raketentransporter fährt ungewöhnlich schnell. Aber wenn Du nur die nötigsten Gebäude für eine frei Fahrt zerstörst, kann nichts schiefgehen. Thunderfist braucht jeweils nur eine ausreichend lange Anlaufphase.

DIAMOND SAND [HARD]

PLATIN-ZEIT: 2:35

LEVEL-BESCHREIBUNG: Eine Reihe von Hütten und einige Häuser führen zu einem Atomkraftwerk. Der Raketentransporter fährt auf halbwegs gerader Strecke, aber die Gebäude-Abschnitte werden durch Schienen voneinander getrennt.

HINWEISE: Der Trick in diesem Level besteht darin, mit Backlash kreisend Gebäude zu zerstören, während man immer wieder die 'Powerslides' einsetzt. Es geht aber einfacher: Zerstöre die beiden blauen Chemie-Tanks auf der rechten Seite und sie tun ihr übriges. Auch der Reaktor hat einen schwachen Punkt auf seiner rechten Seite. Wenn dieser mit TNT in Berührung kommt, fliegt fast alles in die Luft.



SHUTTLE GULLY [MEDIUM]

PLATIN-ZEIT: 44 Sekunden

LEVEL-BESCHREIBUNG: Ein flacher Abwasserkanal schlängelt sich zwischen steilen Felswänden hindurch.

HINWEISE: Keine Panik! Der Level ist einfacher als er zunächst wirkt. Behalte einen kühlen Kopf und konzentriere Dich auf die wichtigsten Gebäude.

Mit Hilfe der steilen Wände kannst Du die richtige Geschwindigkeit für die Zerstörung erreichen. Kleine Objekte können auch ohne großen Anlauf zerstört werden.

TIPS FÜR DIE GOLDMEDAILLE: Rechts hüpfen einige Silberbälle durch die Luft. Einen weiteren Silberball gibt es am Ende des Levels zu bewundern. Skyfall muß in die Luft gehen, um sie treffen zu können.

Auf der linken Seite des Levels sind noch zahlreiche RDUs zu finden.

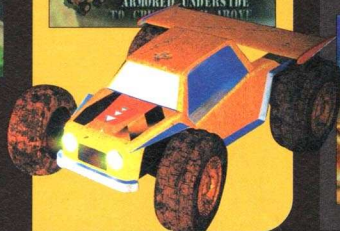
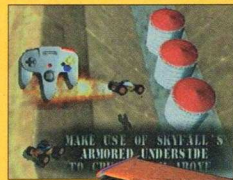
SATELLITENANTENNE: Unter der Hängebrücke in der Mitte des Levels.

SKYFALL [TRAINING]

PLATIN-ZEIT: 4 Sekunden(!)

LEVEL-BESCHREIBUNG: Vier Behälter für Chemikalien stehen in dieser künstlichen Landschaft.

HINWEISE: Fliege mit Skyfalls Turbo-Boost an der Felswand entlang und zerstöre einen Silo oder zwei in einem Durchgang.



CRYSTAL RIFT [HARD]

PLATIN-ZEIT: 57 Sekunden

LEVEL-BESCHREIBUNG: Ähnlichkeiten mit dem Shuttle Gully, nur fängt man hier auf einem Zug an. Am Ende des Levels muß der Ram Dozer einige Betonklötze verschieben.

HINWEISE: Nimm die erste, scharfe Linkskurve mit Skyfall, sobald Du vom Zug abspringst. Zerstöre die ersten Gebäude und Du wirst eine Menge Zeit gutgemacht haben. Platte auch hier so schnell wie möglich und ohne große Komplikationen die Gebäude nach und nach.

TIPS FÜR DIE GOLDMEDAILLE: Gleich an der Startposition findest Du eine Reihe von RDUs. Gehe nach rechts und dann an der Kante entlang, bevor es über die Brücke auf der linken Seite zur Antenne geht. In der Nähe der RDUs befindet sich auch ein Loch, in dem ein A-Team-Wagen auf Dich wartet. Gehe zurück und Du entdeckst den Tunnelleingang, der leider versperrt ist. Am anderen Ende des Tunnels liegt der diamantenförmige Block, der vom Ram Dozer in das Loch geschoben werden kann.

SATELLITENANTENNE 1: siehe oben.

SATELLITENANTENNE 2: Mit dem Zug zurück und Du wirst sie ohne Probleme finden.



T⁶⁴ Blast Corps - Tips!

OBSIDIAN MILE [HARD]

PLATIN-ZEIT: 55 Sekunden

LEVEL-BESCHREIBUNG: Großstadt-Demolierung in der Nacht.

HINWEISE: Dieser Level eignet sich eher für den Cyclone Suit, als für Thunderfist. Der Cyclone Suit braucht eine größere Anlaufphase. Solange Du Deine Zerstörungswut nur auf die Zielgebäude konzentriert, sollte eigentlich alles ohne größere Probleme ablaufen.



GLORY CROSSING [HARD]

PLATIN-ZEIT: 40 Sekunden

LEVEL-BESCHREIBUNG:

Eine kleine niedliche Stadt mit großen Grasflächen
HINWEISE: Ein guter Start ist hier sehr wichtig. Die ersten beiden Gebäude bieten auf der rechten Seite genügend Platz für einen geeigneten Anlauf. Zerstöre diese beiden Objekte so schnell wie möglich, dann bleibt Dir mehr Zeit für andere Gebäude.

TIPS FÜR DIE GOLDMEDAILLE: Alle RDUs liegen nah beieinander und sollten schnell entdeckt werden.

SATELLITENANTENNE: Keine.

WISSENSCHAFTLER: Der Tunnel führt Dich direkt zu ihm.



ANGEL CITY [HARD]

PLATIN-ZEIT: 1:35

LEVEL-BESCHREIBUNG: Großstadt-Ghetto, durch dessen Herz der Raketentransporter fährt.

HINWEISE: Mache Dir die zahlreichen Hügel zunutze, um mit dem richtigen Schwung die Gebäude zu zerstören.



EMBER HAMLET [HARD]

PLATIN-ZEIT: 40 Sekunden

LEVEL-BESCHREIBUNG: Ein weiteres Gebiet mit zahlreichen Bauernhöfen.

HINWEISE: Ziemlich leicht: Mit Ballista einfach präzise Schüsse auf die wichtigsten Gebäude abgeben. Effektiv sind auch kleine Ramm-Manöver.



OYSTER HARBOR [HARD]

PLATIN-ZEIT: 2:55

LEVEL-BESCHREIBUNG: Der schwierigste Level im ganzen Spiel!

HINWEISE: Du beginnst diesen Level auf einer Plattform mit Ballista und auf ausreichend Munition. Laufe schnell runter zu den Containern und

durch diese hindurch, bis Du beim Ram Dozer bist. Mache nun dem Raketentransporter den Weg frei. Gehe zurück zum Kran und betrete ihn. Lasse die Plattform nach unten fahren. Schiebe mit dem Ram Dozer TNT auf die Plattform. Lasse nun die



Plattform auf den Kristall nieder, der die Brücke versperrt. Es gibt zwei Möglichkeiten, dieses Problem zu lösen: Stück für Stück mit dem TNT (fast unmöglich) oder auf einen Schlag! Lasse einfach die Plattform über dem Zentrum des Kristalls (grüne Pfeile deuten darauf hin) nieder. Es ist möglich, aber es bedarf einiger Übung!

Sobald der Kristall zerstört wurde, fährst Du am besten mit dem Ram Dozer über die Brücke. Falls der Raketentransporter schon auf der Brücke sein sollte, kannst Du links davon durch das Hafengebiet das Wasser umgehen. Auf der anderen Seite sind nun zahlreiche Löcher zu stopfen. Fülle das erste Loch mit dem Betonklotz. Zerstöre danach die beiden Gebäude mit den blauen Dächern und stopfe das nun frei gewordene Loch. Fahre dann hinüber und schiebe die nächsten beiden Blöcke gleichzeitig in die übriggebliebenen Löcher. Eines bleibt jedoch übrig. Den letzten Block findest Du hinter den roten

Treibstofftanks auf der rechten Seite. Zerstöre hier das letzte Gebäude, fahre zum ersten Schleppkahn, biege nach links ab und fahre dann über den zweiten Schleppkahn, bevor Du auf dem Deck des dritten parkst.

Kehre diesen um, soweit es nur geht. Zurück zum Ram Dozer und ab zur Fußgängerbrücke. Steige davor aus, laufe über sie hinweg, und kehre mit dem zweiten Kahn ebenfalls um. Jetzt kommt es ganz darauf an, wie gut Du bis hierher gearbeitet hast. Falls der Transporter immer noch weit entfernt sein sollte, fährst Du schnell mit dem Ram Dozer auf den ersten Kahn und fährst mit diesem mit Vollgas zur nächsten Andockstelle. Schiebe schnell das TNT aufs Deck und fahre dann zurück zum Ausgangspunkt. Benutze wieder den Ram Dozer, um das TNT über alle anderen Kähne zu schieben, bis hin zum weit entfernten letzten Gebäude. Falls Du doch etwas später dran sein solltest, mußt Du zuerst den Transporter über den ersten Kahn fahren lassen und dann mit dem TNT

JADE PLATEAU [BONUS]

PLATIN-ZEIT: 1:13

LEVEL-BESCHREIBUNG: Ein einfacher ovalförmiger Level mit einigen schnuckeligen Brücken.

HINWEISE: Mit Starsky's Wagen gleich am Startpunkt nach rechts durch die Bäume hindurch. Mit dem Ram Dozer kann man aber auch die zweite Abkürzung durch die Chemie-Anlagen nehmen.



ORION PLAZA [BONUS]

PLATIN-ZEIT: 30 Seconds

LEVEL-BESCHREIBUNG: Ein Billardtisch!

HINWEISE: Aktiviere zuerst das TNT in den entferntesten Ecken und lasse die entsprechenden Queues detonieren.



MARINE QUARTER [BONUS]

PLATIN-ZEIT: 36 Sekunden

LEVEL-BESCHREIBUNG: Ein verwinkelter Level mit einer Brücke und einigen engen Kurven.

HINWEISE: Mit der Wahl des Vans liegst Du richtig. Hohe Geschwindigkeit und gutes Kurvenverhalten.



SLEEK STREETS [BONUS]

PLATIN-ZEIT: 40 Sekunden

LEVEL-BESCHREIBUNG: Dichtes Großstadt-Gebiet.

HINWEISE: Zahlreiche enge Kurven lassen schnell Fehler zu, die einen viel Zeit kosten. Der Van eignet sich auch hier am besten.



SALVAGE WHARF [BONUS]

PLATIN-ZEIT: 37 Sekunden

LEVEL-BESCHREIBUNG: Hafengebiet mit unzähligen Containern.

HINWEISE: Nur mit dem Ram Dozer kann in 2,30 Minuten ein Schaden von 1 Million Dollar angerichtet werden.



KIPLING PLANT [BONUS]

PLATIN-ZEIT: 12 Sekunden

LEVEL-BESCHREIBUNG: Mischung aus Stadtgebiet und Chemie-Anlagen.

HINWEISE: Suche einfach den Standort der blauen Zylinder und zerstöre diese innerhalb des knappen Zeitlimits.



SKERRIE [BONUS]

PLATIN-ZEIT: 00:02,2

02:57,8



PLATIN-ZEIT: 1:35

LEVEL-BESCHREIBUNG: Ein verschlungener Kurs mit zwei Brücken.

HINWEISE: Suche hinter der zweiten Brücke nach der Stelle, wo die Straße leicht von der Felswand abdriftet. Fahre für einen abkürzenden Weg in die Mauer. Der Van eignet sich am besten.

COOTER CREEK [BONUS]

PLATIN-ZEIT: 25 Sekunden

LEVEL-BESCHREIBUNG: Ein simpler, verschlungener Kurs.

HINWEISE: Benutze Starsky's Car für überlandfahrten.

SATELLITENANTENNE: Folge der Straße nach dem Start in die andere Richtung durch eine illusionäre Mauer hindurch. Dahinter steht die Antenne innerhalb eines Gebäudes.



die oben beschriebene Prozedur überstehen.

SATELLITENANTENNE: Fahre mit Ballista so weit wie möglich nach vorne, drehe dann rechts ab und zerstöre mit den Raketen das Gebäude, in dem Du auch die Antenne findest.

WISSENSCHAFTLER: Nimm Dir das TNT wie oben beschrieben, aber zerstöre stattdessen den weißen Kristall, der den Zugang zum dritten Kahn versperrt. Fahre mit dem Kahn zurück, und Du findest den Wissenschaftler.



TWILIGHT FOUNDRY [BONUS]

PLATIN-ZEIT: 29 Sekunden

LEVEL-BESCHREIBUNG: Gießerei und zahlreiche RDUs, die nicht allzu leicht zu finden sind.

HINWEISE: Es gibt keine RDUs, die innerhalb irgendwelcher Gebäude versteckt liegen. Mit dem Ram Dozer einfach die Objekte zerstören und die freigelegten RDUs einsammeln. Vergiß die RDUs in der Mitte nicht!



GLANDER'S RANCH [BONUS]

PLATIN-ZEIT: 1.33

LEVEL-BESCHREIBUNG: Eine breite Strecke, die durch eine dichte Stadt aus Wolkenkratzern führt.

HINWEISE: Irgendwo zeigt ein kleiner Pfeil nach links in die Richtung einer nützlichen Abkürzung.



MORaine CHASE [BONUS]

PLATIN-ZEIT: 1.01

LEVEL-BESCHREIBUNG: Ein breiter, steigender Track, der zu einem Problem werden kann, wenn man aufs Gras rutscht.

HINWEISE: Verlasse die Straße nach der dritten Mauerreihe. Hierbei eignet sich am besten Starsky's Car.



BISON RIDGE [BONUS]

PLATIN-ZEIT: 1.07

LEVEL-BESCHREIBUNG: ine verschlungene Strecke mit sehr hügeliger Landschaft.

HINWEISE: Halte nach einer Grasfläche Ausschau, wenn Du am Anfang die erste Gerade hinunter rast. Überquere jene, um Zeit zu sparen. Starsky's Car ist auch hier gut geeignet.



SILVER JUNCTION [BONUS]

PLATIN-ZEIT: 30 Sekunden.

LEVEL-BESCHREIBUNG: 25 Kisten stehen hier fast alle auf einem Fleck.

HINWEISE: Alles kein Problem, sofern Du Thunderfist nimmst.



MICA PARK [BONUS]

PLATIN-ZEIT: 30 Sekunden

LEVEL-BESCHREIBUNG: Eine breit angelegte Bauernhof-Gegend ist der ideale Platz für Ballista, um 17 Gebäude in 2 Minuten abzureißen.

HINWEISE: In diesem Level gibt es eine Menge Munition zu finden. Wenn Du auf Gold aus bist, muß der Weg genauestens berechnet sein.



MORGAN HALL [BONUS]

PLATIN-ZEIT: 35 Sekunden

LEVEL-BESCHREIBUNG: Schöne, felsige Gegend mit vielen Grasflächen.

HINWEISE: Hier gibt es eine Menge TNT. Also erforsche zunächst gründlichst die Gegend, um die beste Route herauszufinden. Backlash's 'Powerslide' ist bei der Menge TNT nicht mehr ganz so wichtig.



CORVINE BLUFF [BONUS]

PLATIN-ZEIT: 46 Sekunden

LEVEL-BESCHREIBUNG: Eine Landschaft mit einigen Höhen und Tiefen.

HINWEISE: Starsky's Car erweist sich hier als äußerst nützlich. Ab durch den Fluß, um Zeit zu sparen...

SATELLITENANTENNE: Folge dem Fluß durch eine illusionäre Mauer zur Antenne.



GEODE SQUARE [BONUS]

PLATIN-ZEIT: 20 Sekunden

LEVEL-BESCHREIBUNG: Offene Landschaften mit vielen Silberbällen.

HINWEISE: Die meisten der Bälle sind recht einfach zu erreichen, aber einige von ihnen erfordern bei einem Angriff höchste Präzision. Eine leichte Berührung reicht aber in den meisten Fällen.

SATELLITENANTENNE: Zerstöre das kleine Gebäude auf der rechten Seite.



LIZARD ISLAND [BONUS]

PLATIN-ZEIT: 1:30

LEVEL-BESCHREIBUNG: Eine Insel mit zwei Silberkugeln auf dem nördlichen Berg und einer im östlich gelegenen Vulkan. Weiter im Osten ragt noch ein Vulkan in den Himmel, in dem gleich vier von den Kugeln zu finden sind. Zwei weitere hüpfen über kleinen Inseln an der Ost- und Westküste. Die Hauptinsel wird von sechs pinkfarbenen Zielen mit Glas-Spitzen umgeben.

HINWEISE: Dieser ist einer der schwierigeren Bonus-Levels - sogar die Ziele können einen ziemlich verwirren. Bei den Zielen mit den Glas-Spitzen wartet man am besten mit J-Bomb am Rand des Wassers, bis sie einem entgegen geflogen kommen. Auch die Silberkugeln im Inneren des Vulkans berührt man am besten nur ganz vorsichtig. Mache Dir in solchen Situationen auch den Schatten von J-Bomb zunutze.

SATELLITENANTENNE: Am nördlichen Rand der Insel, hinter der Bergkette.



SALINE WATCH [BONUS]

PLATIN-ZEIT: 45 Sekunden

LEVEL-BESCHREIBUNG: Zahlreiche Lichterketten fordern Dein Geschick im Umgang mit J-Bomb.

HINWEISE: Bei den unteren Lichterketten sollte man sich den Wasserstand einmal genauer betrachten und sich die Zeiten der Flut gut einprägen.

SATELLITENANTENNE: Im Nord-Westen gibt es eine große, schwarze Plattform auf der eine Antenne angebracht ist.



DAGGER PASS [BONUS]

PLATIN-ZEIT: 50 Sekunden

LEVEL-BESCHREIBUNG: Küstengebiet mit merkwürdigen, pinkfarbenen Zielen.

HINWEISE: Sieben der Zielobjekte sind gleich am Anfang in Sichtweite, aber eines liegt rechts in der Nähe des Schlosses auf einem Kliff.

SATELLITENANTENNE: Im Schloßinnern.



BABOON CATACOMBS [BONUS]

PLATIN-ZEIT: 45 Sekunden.

LEVEL-BESCHREIBUNG: Es ist *Pac-Man*!

HINWEISE: laue Deine Route genauestens und versuche die Geister in eine Gruppe zu zwingen. Vermeide die Teleporter!



MAGMA PEAK [BONUS]

PLATIN-ZEIT: 60 Sekunden

LEVEL-BESCHREIBUNG: Die Hölle! Hier spielt sich alles hauptsächlich innerhalb eines Vulkans ab. Am Grund des Vulkans befinden sich vier der pinkfarbenen Plattformen, jeweils mit einem Silberball in der Mitte. Zwei Silberbälle findest Du in der Steinbarriere auf halbem Weg nach oben, einen weiteren ein bißchen weiter oben.

HINWEISE: Fange am Boden des Vulkans an und schlage Dich langsam nach oben durch. Bewege Dich sehr langsam auf Zielobjekte zu, damit J-Bomb nicht ins Schleudern gerät. Berührt Du eines der Zielobjekte, bekommst J-Bomb einen kleinen Schubs, der sehr hilfreich sein kann, um höher gelegene Ziele zu erreichen. Die größte Gefahr ist hier der Vulkan selbst und nicht die Zeit, zumindest dann, wenn Du nicht auf Platin oder Gold scharf bist..

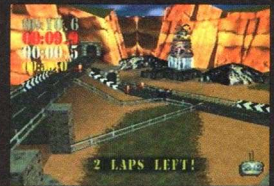
SATELLITENANTENNE: Auf einer Kante am Rand des Vulkans.

COBALT QUARRY [BONUS]

PLATIN-ZEIT: 36 Sekunden

LEVEL-BESCHREIBUNG: Ein sehr kleines Gebiet mit einigen Minen.

HINWEISE: Benutze den A-Team-Van für höchste Geschwindigkeit und gute Performance.



DARK HEARTLAND [BONUS]

PLATIN-ZEIT: 44 Sekunden

LEVEL-BESCHREIBUNG: Stadtgebiet mit reichlich Munition für Ballista.

HINWEISE: Keine echte Herausforderung. Nur wenn es um die Goldmedaille geht, wird es knapp und man sollte sich eine präzise Route aussuchen.



FALCHION FIELD [BONUS]

PLATIN-ZEIT: 21 Sekunden

LEVEL-BESCHREIBUNG: Offene Landschaft mit sechs blauen Treibstofftanks.

Level HINWEISE: Kein Problem!



GIBBON'S GATE [BONUS]

PLATIN-ZEIT: 45 Sekunden.

LEVEL-BESCHREIBUNG: Und wieder ist es *Pac-Man*!

HINWEISE: Dieselben Taktiken wie schon vorher. Nur ein anderes Labyrinth.



Willkommen beim vorletzten Teil unserer **Mario64-Komplettlösung!** Diesmal leisten wir Dir bis zum 11. Kurs Geleitschutz und helfen Dir bei den Kämpfen gegen Bowser.



KURS 7

Tödliche Lava-Welt

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: Erster großer Schlüssel (aus Bowers erster Welt)
ORT: Im Keller des Schlosses. Gehe dorthin, wo auch der Zugang zum Giftgas-Labyrinth ist (siehe oben), aber springe durch das Bild mit der Feuerfratze.

BESCHREIBUNG: Viele Plattformen treiben zwar scheinbar sicher auf der blubbern Lava hin und her, schaut man aber genauer hin, sieht man die eigentlichen Probleme. Die Plattformen tauchen nämlich manchmal unter und könnten Mario eventuell mit in die Lava reißen. Gleich hinter der Startposition kann

man sich jedoch an der Flügel-Mütze zu schaffen machen, zu der man mit einem Weitsprung gelangt. Besser sogar ist der kleine Koopa-Panzer, der im Level des vierten Sternes erscheinen wird. Mit ihm kann man einigermaßen sicher auf der Lava umher surfen, sofern man sich nicht an einem der zahlreichen Hindernisse die Birne stößt.

Lava hin, Lava her - eine ganz andere Gefahr stellen die kleinen (und großen) Bomben dar, die ständig darum bemüht sind, Mario ins Feuer zu schubsen. Naja, wenigstens im Vulkan hat man Ruhe vor den Biestern.

BEKÄMPFE BIG BULLY

STERN 1

ZIEL: Schubse Big Bully in die Lava!
HINWEISE: Laufe vorwärts, springe über die Spalte und setze Deinen Weg dann nach links über den braunen Pfad fort. Hüpf auf den grauen Weg. Gehe wieder nach links über die Brücke und laufe um das Auge herum. Ein Satz auf die tiefer gelegene Plattform und Du kannst Deinen Weg über Bowers Schiebepuzzle fortsetzen. Weiter geradeaus triffst Du auf einige Bullies. Hier kannst Du übungsweise schon mal Deine Karate-Künste unter Beweis stellen, indem Du die lästigen Dinger mit geschickter plazierten Tritten in die heiße Brühe beförderst. Gib auf der nun

folgenden Plattform auf die Feuerfontäne acht. Rennst Du hier drei Mal im Kreis, kannst Du ein weiteres Extra-Leben auf Deinem Konto verbuchen. Springe nun auf die hölzernen Plattformen, die zwar mit den Wellen auf und ab wippen, aber niemals völlig in der Lava versinken. Mache hier eine kleine Pause und warte darauf, daß sich die graue Plattform vor Dir vollständig erhoben hat. Auf der nächsten Plattform sollte nun Dein Feind Big Bully zu sehen sein. Wenn Mario zuschlägt, braucht er einen gewissen Abstand und Zeit. Mache Dich darauf gefaßt, etwas herum geschubst zu werden. Nachdem Big Bully sein Leben in der Lava gelassen hat, erscheint etwas weiter oben der Stern auf einem kleinen Felsvorsprung.



ZERSTÖRE ALLE BULLIES

STERN 2

ZIEL: Bekämpfe drei kleine Bullies und ihren Daddy!

HINWEISE: Kehre an den Ort zurück, an dem Du auch schon Big Bully eins auf die Nase gegeben hast. Fahre nun auf der Gitter-Plattform zur nächsten großen Plattform und vernichte dort die drei Bullies. Hast Du Deinen Job erfolgreich erledigt, macht sich jetzt vor Dir ein Big Bully breit. Dieser sollte nun aber kein Problem mehr für Dich darstellen. Nach einem Sieg

materialisiert sich ein Stern in der Mitte des Schlachtfelds.



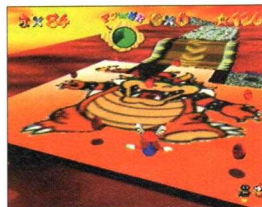
VERNICHTET ALLE GEGNER UND DER ZWEITE STERN GEHÖRT DIR!

FINDE ALLE 8 ROTEN MÜNZEN

STERN 3

ZIEL: Sammle acht rote Münzen auf dem Schiebepuzzle ein.

HINWEISE: Laufe einfach bis zu Bowers Schiebepuzzle und sammle alle roten Münzen ein. Der Stern erscheint daraufhin auf einem kleinen Steinblock in der Nähe. Stehst Du auf Bowers Puzzle, wenn das Gesicht komplett zusammengesetzt wurde, spuckt Bowser fünf gelbe Münzen aus!



WENN DU ALLES RICHTIG MACHST, KOTZT BOWSER EINIGE BONUS-MÜNZEN AUS!

TANZE AUF DEM BAUMSTAMM

STERN 4

ZIEL: Schnapp Dir den Stern in der Nähe des Baumstammes.

HINWEISE: Folge dem Weg am Anfang des Levels bis zu der grauen Plattform mit dem kleinen Bully. Laufe weiter nach rechts auf die hellbraune Plattform und dann auf die schwebenden grauen Plattformen. Renne anschließend über die anderen grauen Plattformen zu Deiner rechten und weiche dabei den Lava-Schüssen aus. Hüpf auf die hellbraune Ebene und danach auf die achteckige Plattform mit den zwei Kanonenkugeln. Ignoriere diese und weiter geht's auf das kleine, schwarze Gitter, das Dich rüber zum Baumstamm trägt. Auf dem Baumstamm angekommen, fängt dieser sogleich an zu rollen. Du kannst die Laufrichtung durch Gegensteuern bestimmen. Sobald Du in die Nähe des Sternes kommst, sollte sich der Rest von selbst erklären.

ERKUNDE DEN VULKAN

STERN 5

ZIEL: Finde den zweiten geheimen Ausgang.



ZWAR SIND DIE FLAMMEN BEI BERÜHRUNG SEHR SCHMERZHAFT, DAFÜR ABER AUCH BERECHENBAR

HINWEISE: In der Mitte des Lavases befindet sich ein feuerspuckender Vulkan. Diesen erreichst Du am Besten mit der Flügel-Mütze. Innen angekommen laufe zunächst nach links, auf dem schwarzen Steinweg entlang. Hopse auf den orangefarbenen Felsvorsprung und folge dem Weg nach oben. Nun gilt es, dem Weg über die kleinen Plattformen nach oben zu folgen. Solltest Du hier schon wenig Energie übrig haben, hilft Dir das Herz zur rechten sicherlich weiter. Hüpfle nun von Plattform zu Plattform und falle bloß nicht runter! Oben angekommen, wartet wieder eine Kanonenkugel zwischen zwei Feuerfontänen auf eine Auseinandersetzung mit Dir. **ANMERKUNG:** Da der Aufstieg im Vulkan sehr gefährlich ist, lohnt es sich allemal, vorher in der Außenwelt sämtliche Extra-Leben mittels des Schildkrötenpanzers einzusammeln.

BETRETE ERNEUT DEN VULKAN

STERN 6

ZIEL: Sammle den zweiten Stern im Vulkan ein.

HINWEISE: Im Vulkan selbst gibt es noch einen zweiten Weg nach oben. Rechts neben der Startposition wartet eine der Plattformen mit dem Schachbrett-Muster darauf, Dich nach oben zu tragen. Von dort aus springst Du schleunigst auf die zweite und dann hoch zur Fahnenstange. Klettere an ihr hinauf und mache oben einen Handstand. Die graue Plattform oberhalb der Stange rotiert und ist außerdem als Grillplatz gut geeignet. Warte, bis der

SAMMLE 100 MÜNZEN EIN

STERN 7

ZIEL: Finde und sammle 100 Münzen (oder Gleichwertiges) ein.

HINWEISE: Wähle für eine einfache Erledigung dieses Levels am Besten den Level des fünften Sternes um mit dem Koopa-Panzer an die extrem schlecht platzierten Münzen zu kommen. Sammle erst einmal sämtliche Münzen ein, die Du zu Fuß erreichen kannst. Mit Hilfe der Flügel-Mütze solltest auch die Münzen kein Problem darstellen, die auf separat gelegenen Stellen scheinbar unerreichbar sind. Die letzten 20 Münzen können aus dem Vulkan selbst geholt werden.

MAXIMALE PUNKTZAHL:

63 gelbe Münzen in der Außenwelt
18 gelbe Münzen werden von besiegten Gegner freigegeben (einschließlich zwei blauen Münzen aus dem Sieg über die rotierenden Augen)
5 gelbe Münzen in der Holzkiste
5 gelbe Münzen auf Bowsers Schiebepuzzle (siehe Stern 3)
8 rote Münzen (16 gelbe Münzen) auf Bowsers Schiebepuzzle
23 gelbe Münzen im Vulkan



EIN FLUG ÜBER DIE LAVA KANN GEFAHRLICH WERDEN, SOBALD DIR DIE KRAFT DER MÜTZE 'ADIEU' SAGT!!

Flammenstrahl vorbeizieht und springe an die nächste Stange. An ihrem Ende wirst Du den sechsten Stern finden!



DIESER MAST BRINGT DICH ZUM SECHSTEN STERN - ACHTE AUF DIE FLAMMEN!!

KURS 8

Wobiwaba Wüste

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: 30 Sterne oder mehr

BESCHREIBUNG: Eine kleine Wüstenlandschaft umgibt eine riesige ägyptische Pyramide. Zu den Besonderheiten zählen unter anderem Treibsand-Flächen, die Dich in den Tod reißen, ein wirbelnder Tornado, der Mario hoch in die Luft wirbelt und ein Mini-Labyrinth mit Steinblock-Monstern.

FOLGE DEM RIESENGEIER!

STERN 1

ZIEL: Schnapp Dir den Stern des Geiers.

HINWEISE: Du mußt zuerst durch das Steinlabyrinth kommen. Dazu gibt es drei Möglichkeiten. Laufe über die Plattformen, aber vermeide eine Berührung mit den Steinmonstern. Sie haben jeweils an einer Seite eine Öffnung, wo Du Dich eventuell hineinstellen kannst. Alternativ dazu kannst Du auch über das Labyrinth fliegen. Am Anfang des Kurses stehst Du vor einem kleinen Tempel.

Hier einfach genügend Anlauf nehmen und mit einem Dreisprung aufs Dach. Dort findest Du einen Kasten mit einer Mütze.

Sobald Du das Labyrinth überwunden hast, solltest Du zum rosafarbenen Bob-omb bei der Oase gehen. Dieser aktiviert für Dich eine Kanone auf der rechten Seite des Labyrinths, welche später noch Verwendung findet.

In der Nähe der Oase steht auch eine hohe Steinsäule, um deren Spitze ein Geier kreist.

Lauf einfach an der Säule hoch und schnapp Dir mit einem Sprung in Richtung des Geiers den Stern. Der gesuchte Stern schwebt nun zwischen den beiden Säulen hinter der Pyramide.



DAS IST NICHT DIE SESAMSTRASSE!

BRINGE LICHT IN DIE PYRAMIDE!

STERN 2

ZIEL: Hol Dir den Stern von der Spitze der Pyramide.

HINWEISE: Es gibt drei Möglichkeiten, dies zu tun. Beispielsweise kannst Du Dich auf leichte Art und Weise mit der nun aktivierten Kanone beim Labyrinth hochschießen lassen.

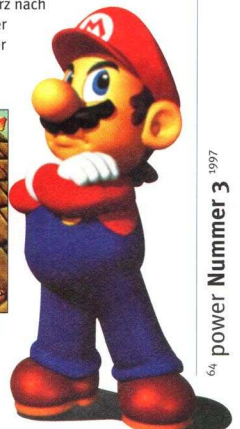
Die zweite Möglichkeit besteht darin, mit dem Schildkrötenpanzer auf dem Tempeldach um die Pyramide herum zu surfen und an der Seite nach oben zu rutschen.

Falls Du an Geschwindigkeit verlieren solltest: Einfach kurz nach unten 'abtauchen' und dann wieder nach oben ziehen. Der Stern befindet sich in einem kleinen Loch in der Spitze der Pyramide, also sei vorsichtig. Du kannst aber auch zum unteren Plateau der Pyramide surfen, laufen oder fliegen und dann,

anstatt den Eingang zu benutzen, mit einem Rückwärtssalto auf die nächste Stufe springen. Mit dieser Technik kommst Du dem Stern stets näher.



ZEIT ZUM SURFEN! SCHNAPP DIR DEN PANZER UND AB GEHT DIE POST! ACHTE ABER AUF DIE STRUDEL...



BEGIB DICH IN DIE PYRAMIDE!

STERN 3

ZIEL: Hole Dir den Stern aus der Pyramide

HINWEISE: Fliege, surfe oder laufe zum Pyramiden-Eingang und betrete diesen. Gehe nach rechts, bis Du einen Holz-Block siehst, der permanent auf den Boden stampt. Dort mit einem Rückwärtssalto hinauf und weiter zur nächsten Ebene. Jetzt in die Richtung zurück, aus der Du gekommen bist und am dort stehenden Mast hoch, der von zwei Goombas bewacht wird. Weiter geradeaus zum Drahtgitter. Hier kannst Du Dich zur anderen Seite hangeln, indem Du den B-Knopf gedrückt hältst. Die Stufen hoch bis zur dritten Ebene und achte auf den rollenden Stein. Springe auf die Plattformen, bis Du den vierten Level erreichst. Laufe immer weiter bis zum nächsten Mast, der Dich zur sechsten Ebene trägt. Nun wirst Du einen weiteren Steinblock erblicken. Du kannst entweder unter ihm hindurch laufen, oder aber mit einem Satz auf ihn drauf springen. Gehe weiter bis zur siebten Etage. Mit einem Doppelsprung kommst Du auf die Plattform mit dem dritten Stern. Eine alternative Route findest Du bei der Beschreibung des vierten Sterns - springe einfach vom Fahrstuhl runter, sobald er sich in Bewegung setzt. Der Stern liegt dann genau vor Dir, wenn der Fahrstuhl nach unten fährt.

FLUG ÜBER DEN WOLKEN

STERN 5

ZIEL: Finde und sammle alle acht roten Münzen ein.

HINWEISE: Drehe Dich zu Anfang um und laufe vorsichtig weiter. Dort ist die **erste** rote Münze. Zerschlage die Kisten beim Stein-Tempel, in einer liegt die **zweite** Münze. Die **nächste** findest Du im Labyrinth. Beim kleinen Pool wartet die **vierte** Münze. Im Schatten der Palme befindet sich ein Teleporter. Dieser trägt Dich zur Kanone am anderen Ende des Labyrinths. Bevor Du reinspringst, sollst Du Dir die Flügel-Mütze aufsetzen. Fliege ein wenig herum und sammle die **restlichen** Münzen ein. Der Stern liegt dann auf dem Dach des Tempels.



LAB DIR ZEIT UND BLEIBT COOL, DANN GIBT ES KEINE PROBLEME.

LANDE AUF ALLEN VIER SÄULEN

STERN 4

ZIEL: Stell Dich auf alle vier Säulen, um die Spitze der Pyramide in die Luft zu sprengen.

HINWEISE: Hol Dir besser vorher so viele Extra-Leben, wie nur möglich. Schnapp Dir Dein 'Surbrett' und ab geht's auf die vier Säulen. Die gelben Münzen brauchst Du dort nicht einzusammeln, fahre einfach jeweils über die Spitze. Hast Du alles erledigt, ertönt ein Warnsignal und das Dach der Pyramide fliegt in die Luft. Begib Dich nun mit Hilfe der Beschreibung vom zweiten Stern zur Spitze. Oben angekommen, mußt Du mit dem Fahrstuhl nach unten fahren. Im großen Steinraum angekommen, triffst Du auf zwei Steinhände, die Dich zerquetschen wollen. Die größte Gefahr liegt aber darin, daß sie Dich von der Plattform schubsen können, also Vorsicht! Die Hände bewegen sich erst seitwärts, dann nach vorne, zurück, und öffnen sich schließlich. Renne in diesem Moment schnell zu den Augen und verpasse ihnen einen Schlag. Drei Treffer sind für jede Hand nötig.



AH, SEHR HANDLICH! EIN PAAR BLAUE AUGEN UND DER STERN GEHÖRT DIR!

LÖSE DAS PYRAMIDENPUZZLE!

STERN 6

ZIEL: Sammle fünf Sondermünzen ein, die im Inneren der Pyramide liegen.

HINWEISE: Nimm die selbe Route wie beim dritten Stern aber springe nicht auf den Vorsprung in der Wand. Gehe stattdessen durch den Durchgang in der Wand rechts unten. Ein Blick nach unten und Du wirst die **erste** Münze entdecken, die auf einem schmalen Sims liegt. Springe dorthin. Drehe Dich nach rechts um und schaue wieder nach unten. Aha, die **zweite** Münze! Mit einem kurzen Satz kommst Du auch dort hin. Weiter unten findest Du auch die **dritte** Münze, die Du ebenfalls mit einem kurzen Sprung erreichen kannst. Springe danach auf den schmalen 'Sandkanal', der Dich zur **vierten** und **fünft**en Münze trägt. Die **sechste** Münze liegt ganz am Ende.



WARUM ZUM TEUFEL GRINST DU SO? MIYAMOTO HAT IN SEINER KINDHEIT WOHL ZU LANGE MIT BAUKLÖTZCHEN GESPIELT!



BUHUUUU! NOCH EINER DIESER FÜRCHTERREGENDEN GEGNER... HAHA, WIE LÄCHERLICH!



EIN SPAZIERGANG GEFÄLLIG? ABER BLOB NICHT IN DEN TREIBSAND FALLEN!

SAMMLE 100 MÜNZEN EIN!

STERN 7

ZIEL: Finde und sammle 100 Münzen (oder Gleichwertiges) ein.

HINWEISE: Der Schlüssel zum Erfolg liegt außerhalb der Pyramide. Dort kannst Du nämlich schon 65 Münzen einsammeln. Sobald Du aber in der Pyramide bist, gibt es kein zurück mehr!

Die Monster mit den kugeligen Körperteilen (?) sind wichtige Gegner und erweisen sich nach einem Sieg als hervorragende Münzspender. Die blauen Münzen tragen ebenfalls ihr weiteres zum Erfolg bei.

MAXIMALE PUNKTZAHL: 130 gelbe Münzen (oder Gleichwertiges)

22 gelbe Münzen geben besiegte Gegner frei

8 rote Münzen (16 gelbe Münzen), siehe Stern 5

13 gelbe Münzen in den Kisten

14 gelbe Münzen im Sand außerhalb der Pyramide

50 gelbe Münzen in der Pyramide

15 blaue Münzen aus der blauen Kiste in der Pyramide

KURS 9

Wilde Wasserwerft

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: 30 So Sterne

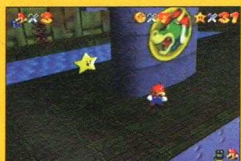
BESCHREIBUNG: Nachdem es in den letzten beiden Levels etwas heißer war, bekommst Du nun eine entsprechende Abkühlung in den Wasserwelten des neunten Kurses. Eine große Gefahr stellt hier der Wasserstrudel dar, der Mario in den Tod reißen kann. Im zweiten Abschnitt der Wasserwerft stößt Du auf Bowsters eigenes U-Boot. Entferne dort den Stern und der Eingang zu Bowsters zweiter Welt wird vor dem Eingang des neunten Kurses freigelegt.

BOWSTERS U-BOOT

STERN 1

ZIEL: Klettere auf das U-Boot, um an den ersten Stern zu gelangen.

HINWEISE: Tauche hinab, vermeide eine Berührung mit dem Strudel, schwimme durch den Tunnel (während Du die gelben Münzen einsammelst) und folge den Pfeilen bis zu den Docks. Schwimme an die Oberfläche und springe aus dem Wasser. Betätige den lilafarbenen Knopf, um einige Stufen erscheinen zu lassen. Zwar läuft die Zeit jetzt ziemlich schnell ab (hörbar am Klick-Geräusch) aber dennoch solltest Du die Nerven bewahren und rechtzeitig auf das U-Boot gelangen. Dort findest Du dann auch den ersten Stern.



YooHoo, CAPTAIN BOWSER!

ÖFFNE DIE TRUHEN!

STERN 2

ZIEL: Öffne vier Schatztruhen in der richtigen Reihenfolge.

HINWEISE: Im ersten Abschnitt der Wasserwerft stehen vier Schatztruhen auf dem Grund nahe des Strudels. Schatztruhe eins steht unterhalb einer Reihe von Münzen, die auf die Truhe 'zeigen'. Schatztruhe zwei steht mit dem Rücken zum Strudel, während Schatztruhe drei mit der Frontpartie zum Strudel gerichtet ist. Die letzte Truhe steht gleich rechts neben dem Strudel, also sei extrem vorsichtig! Sobald Du alle vier geöffnet hast, erscheint der Stern beim Tunnelleingang. Machst Du einen Fehler, bekommst Du einen Elektro-Schock und darfst noch mal von vorne beginnen.

SPRINGE ZU DEN ROTEN MÜNZEN!

STERN 3

ZIEL: Sammele die acht roten Münzen über den Docks ein.

HINWEISE: Um an die Münzen zu kommen, mußt Du zuerst Bowser in seiner zweiten Welt besiegen, denn dann erscheinen einige Masten, die Dich zu den Münzen tragen. Schwimme danach in das Hafengebiet und betätige den lilafarbenen Knopf, der wiederum zahlreiche Stufen erscheinen läßt. Klettere an den Kisten hinauf, die am weitesten vom Knopf entfernt stehen. Auf der Plattform findest Du die erste rote Münze, während die Münzen 2, 3 und 4 in einer Linie links von Dir zu sehen sind. Springe an den Mast, um sie einzusammeln. Achte dabei auf den Schatten des Mastes, denn der kann Dir sehr hilfreich beim Sprung sein. Kehre zur ersten Plattform zurück und hüpfte an den anderen Mast. Von der nächsten Plattform mußt Du nach links weitergehen, um an die fünfte Münze zu gelangen. Irgendwann erreichst Du eine Kiste mit blauen Münzen. Von hier aus schwebt ein weiterer Mast in Richtung Münze Nummer fünf. Kehre zur zentralen Plattform zurück. Gehe hier weiter geradeaus zum nächsten Mast. Ein zweiter Schweb-Mast schließt sich an und der wird Dich zu Münze Nummer sechs bringen. Um an die beiden letzten Münzen zu kommen, mußt Du zwischen den beiden Gitterwänden hindurchspringen, zum parallel verlaufenden Mast. Lasse Dir dabei ruhig Zeit. Auf der Zentral-Plattform wartet dann der dritte Stern auf Dich!



DIE SUCHE NACH DEN ROTEN MÜNZEN SCHEINT KEIN ENDE ZU HABEN. HIER IST SEHR VIEL GESCHICK GEFRAGT!

Switch Caps

TURM DER FLÜGEL-MÜTZE

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: 10 Sterne.

ORT: Wenn Du 10 Sterne eingesammelt hast, wird das Schloß-Foyer von einem Sonnenstrahl beleuchtet. Schau in diesen Strahl und Du wirst in einen neuen Level teleportiert. Auch wenn der Sonnenstrahl später nicht mehr zu sehen sein wird - Du kannst trotzdem immer wieder in diesen Level gelangen.

BESCHREIBUNG: Beim Turm der Flügelmütze sind drei Regenbögen und vier angrenzende Türme zu sehen. Fliegt Mario zu weit in Richtung der Sonne, kehrt er zwangsweise zum Foyer zurück.



ZIEL 1: Den roten Schalter aktivieren.

HINWEISE: Lande auf dem Turm und betätige den roten Schalter. Dieser läßt alle roten Kisten mit den Flügelmützen im gesamten Spiel erscheinen. Speichere danach ab.

ZIEL 2: Sammele alle acht roten Münzen für einen geheimen Stern ein.

HINWEISE: Sobald Du den Level 'betrittst', fliegst Du auch schon durch die Luft. Stürze Dich waghalsig nach unten und sammle entgegen dem Uhrzeigersinn alle roten Münzen ein. Die ersten zwei sind gleich auf geradem Weg vor Dir. Fliege präzise durch sie hindurch, so daß Mario mit seinen Händen beide auf



einmal einfangen kann. Biege nun scharf nach links ab und hole Dir die nächsten beiden. So machst Du es mit allen anderen auch, bis der Stern auf der Turmspitze erscheint. Die Kraft der Mütze hält nicht lange an, also mußt Du jede Münze beim ersten Mal einfangen!

HÖHLE DER METALL-KAPPE

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: Erster Bowser-Schlüssel

ORT: Unterirdischer See in Level 6; laufe die Marmorstufen im Schloß hinunter bis zum Keller mit dem Abwasser. Gehe durch die erste Tür und halte Dich rechts. Gehe weiter bis zu dem Bild mit dem Feuer und drehe dann nach rechts ab. Ab in den Pool hinter der Tür mit dem gelben Stern.

Halte Dich nun links und springe mit Anlauf über den Abgrund. Weiter nach rechts über das rote Gerüst und auf den grünen Pfad. Am Ende des Weges findest Du eine Tür auf der rechten Seite. Dahinter bringt Dich ein Fahrstuhl runter zum unterirdischen See. Schwimme zum blauen Biest und springe auf seinen Rücken. Nach einem Stampsprung senkt die Kreatur ihren Kopf, so daß Du sie sozusagen als Kapitän steuern kannst. Führe sie bis zu der Tür, wo ein rotes Gerüst davor zu sehen ist. Hinter der Tür stößt Du auf einen weiteren Pool. **BESCHREIBUNG:** Die Höhle der Metall-Kappe ist lediglich ein langer Kanal mit einigen Steinplatten und einer Brücke. An einem Ende des Kanals findest Du den Schalter für die Aktivierung sämtlicher Kästen für die Metallkappen. Am anderen Ende wirst Du von einem Wasserfall zur Außenumgebung des Schlosses gebracht. Achte auf die Strömung!



ZIEL 1: Aktiviere den grünen Schalter.

HINWEISE: Mario beginnt mit einer Metall-Mütze auf dem Kopf, also beeile Dich schon gleich zu Anfang, um die ersten Gegner leicht zu überwinden. Wenn Du beim Kanal angekommen bist, zeigt ein Pfeil nach links in Richtung des Schalters. Springe auf die nächste Plattform, weiter nach links und vorsichtig über die Brücke. Dahinter befindet sich der grüne Schalter!

ZIEL 2: Sammele alle acht roten Münzen für einen geheimen Stern des Schlosses ein. **HINWEISE:** Wie gewöhnlich kannst Du alle Münzen in einer beliebigen Reihenfolge einsammeln, aber hier ist unsere Empfehlung.

Die ersten beiden Münzen liegen direkt neben dem grünen Schalter. Zwei weitere liegen etwas versteckt davor. Schnapp Dir die Metall-Mütze und springe neben dem



Schalter ins Wasser. Die restlichen roten Münzen sind allesamt im Kreis der Plattform zu finden, auf der der grüne Schalter angebracht ist. Der Stern erscheint dann in der Mitte zwischen den gelben Münzen. Du mußt Dich beugen, denn die Strömung ist sehr stark und wenn Mario erst einmal seine Mütze verloren hat, wird er schnell weggespült. Glücklicherweise ist die Strömung an manchen Stellen etwas schwächer.



UNSICHTBARKEITS-KAPPE BEIM BURGGRAVEN

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: Bowers erster Schlüssel öffnet das Kellergeschoß.

ORT: Betrete eine der beiden Zentraltüren im Foyer des Schlosses. Die Treppe runter und ab durch die Tür. Weiter die Treppen runter, durch die erste Tür und dann rechts. An der nächsten Abbiegung wieder nach rechts, bis Du vor einer hölzernen Tür stehst. Da geht's durch. Nach dem Schwimmertrichter erreicht Mario einen Raum mit zwei



Säulen, die in der Mitte eines Pools stehen. Mache auf beiden einen Stampfsprung und das Wasser wird abgelassen. Nun kannst Du die Metall-Tür öffnen und in den leeren Burggraben laufen. Gehe nach rechts und Du findest einen Eingang.

BESCHREIBUNG: Der Palast des blauen Schalters besteht aus einer riesigen Rutsche und zahlreichen kleinen Plattformen. Unten angekommen, erwartest Dich feuerspuckende Gegner und einige rotierende Plattformen, bevor Du an den blauen Schalter gelangst.

ZIEL 1: Aktiviere den blauen Schalter.
HINWEISE: Siehe auch 'Ziel 2', aber ignoriere die roten Münzen.

ZIEL 2: Sammele jede rote Münze ein.
HINWEISE: Münzen können in einer beliebigen Reihenfolge eingesammelt werden, aber diese Route ist vorzuziehen:
Auf dem ersten Abschnitt der Rutsche liegen **vier rote Münzen**. Schau zuerst nach unten rechts in Richtung der Mauer und Du wirst die erste Münze erblicken. Rutsche hinunter und sammle sie ein. Springe kurz vorher ab, um Mario noch rechtzeitig abbremsen zu lassen. Blickst Du nun nach links unten, wirst Du die **zweite Münze** sehen können. Wenn Du zwei Energiepunkte opfern möchtest, kannst Du auch mit einem direkten Sprung auf die mittlere Plattform zur **Münze** springen. Oder Du springst vorher in die richtige Richtung und



rutscht zur zweiten Münze. Mit der gleichen Prozedur kannst Du auch auf die linke Seite gelangen. Schnapp Dir das Extra-Leben aus der gelben Kiste. Nun weiter mit einem Sprung nach rechts auf die mittlere Plattform für ein weiteres Leben und weiter nach rechts, für noch eins.
Nun kannst Du die **Münzen Nummer drei** und **vier** links von Dir holen. Spring hinüber, rutsche hinunter und biege nach links ab. Weiter auf die Plattform gehüpft und die Flamme und den Elektro-Ball vermeiden. Du stehst nun auf einer Plattform und vor Dir bewegen sich andere. Springe auf die erste, auf der Du die **Münzen Nummer 5** und **6** findest. Balanciere die Plattform gut aus, und Du solltest ohne Probleme an die begehrten Stücke kommen. Sobald sich die nächste Plattform erhebt, mußt Du auch auf diese springen. An der Spitze findest Du die **siebte rote Münze**. Weiter geht's auf die nächste Plattform. Bevor sich diese dreht, solltest Du schnell mit seinem Satz auf sicherem Boden landen. Springe auf den blauen Schalter, benutze dann die blaue Kiste, um an die Kappe zu kommen und laufe durch das rote Gerüst. Sammele **vier gelbe Münzen**, ein Extra-Leben und die letzte rote Münze ein. Jubel!



SCHWIMME DURCH DIE RINGE

STERN 4

ZIEL: Schwimme in aufeinanderfolgender Reihe durch fünf Strömungs-Ringe.

HINWEISE: Im zweiten Abschnitt der Wasserwerft sorgt ein dicker Strudel für zahllose 'Strömungs-Ringe'. Du mußt hier nur die richtige Position finden, und Mario gleitet wie von selbst durch fünf der Ringe. Jeder Ring versorgt Mario auch noch mit Sauerstoff, so daß Du Dir deswegen keine Sorgen machen brauchst. Sobald Du durch fünf der Ringe hindurch geschwommen bist, erscheint der Stern am Grund der Strudels. Mario kann ihn nur sehr schwer durch simples Tauchen erreichen, da die Strömung zu stark ist. Am besten erst einmal zur Oberfläche zurück. Mit einem Sprung kommst Du über die Mauer und kannst Dir die Metallmütze greifen. Jetzt einfach durch den Strudel hindurch laufen und der Stern gehört Dir!



DIESES GITTER HIER SORGT FÜR PROBLEME! MIT DER METALL-MÜTZE SOLLTE MAN ABER AUCH DIESES PROBLEM IN DEN GRIFF KOMMEN

FOLGE DEM FISCH!

STERN 5

ZIEL: Schwimme in aufeinanderfolgender Reihe durch fünf Ringe, die der Manta verursacht.

HINWEISE: Im Gegensatz zum vierten Stern, mußt Du hier sehr schnell schwimmen. Schwimme so nah wie nur möglich an den Manta heran und bleibe an seinem Schwanz. Bleibe konstant auf einer Höhe mit dem Fisch und tauche durch fünf Ringe hindurch. Der Stern erscheint nun über dem Strudel - also Vorsicht!



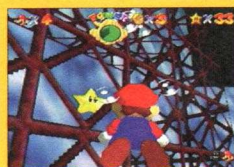
SIE SEHEN GEFÄHRLICH AUS, BRINGEN DIR ABER EINEN WEITEREN STERN.

VEREINE DIE MÜTZEN

STERN 6

ZIEL: Hole Dir den versteckten Stern.

HINWEISE: Schwimme wieder zur unterirdischen Bucht und springe über das rote Gerüst. Setze Dir die Unsichtbarkeits-Mütze auf und springe ins Wasser. Nun kommst Du durch den Käfig hindurch zum Stern. Alternativ dazu kannst Du auch mit der Mütze durch das nächste rote Gerüst gehen und Dir die Metallmütze aufsetzen. Ab ins Wasser und einfach auf dem Grund zum Stern laufen.



DER SECHSTE STERN IST ZUM GREIFEN NAHE, ABER TROTZDEM KOMMT MAN NICHT OHNE PROBLEME DURCH DEN KÄFIG

SAMMLE 100 MÜNZEN EIN

STERN 7

ZIEL: Finde und sammle 100 Münzen (oder Gleichwertiges) ein.

HINWEISE: Da es nur insgesamt 106 Münzen gibt, sollte man diese Aufgabe mit dem Level des dritten Sterns kombinieren. Du mußt aber den siebten Stern vor dem dritten nehmen, denn der bringt Dich aus dem Level. Alle Münzen sind ziemlich leicht zu

finden. Vor allem am Anfang solltest Du Dir die Reihe der gelben Münzen gleich einheimsen.

Auch dort, wo das U-Boot den Kurs verlassen hat, findest Du einige Münzen. Aber lasse Dich nicht von der Strömung aus dem Level reißen!

MAXIMALE PUNKTZAHL:

Erster Level-Abschnitt:

42 gelbe Münzen

Zweiter Level-Abschnitt:

8 rote Münzen (16 gelbe Münzen)

6 blaue Münzen (30 gelbe Münzen)

18 gelbe Münzen

KURS 10

Frostbeulen Frust

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: Zweiter großer Schlüssel und 50 Sterne.

BESCHREIBUNG: Die zweite Schneelandschaft umgibt einen riesigen Schneemann. Obwohl zahlreiche Plattformen vor dem Schneemann zu einem Spaziergang einladen, bläst er jeden Eindringling sofort weg. Du findest hier auch einige Seen und Teiche. Einer ist mit Eis bedeckt, ein anderer ist so kalt, daß Dir bei einem Aufenthalt im eisigen Wasser sofort Energie abgezogen wird. Also achte darauf, wo Du hin rutschst... ääh... läufst!

ERKLIMME DEN KOPF

STERN 1

ZIEL: Hole Dir den Stern vom Kopf des Schneemanns.

HINWEISE: s gibt mindestens zwei Möglichkeiten, dies zu tun: Einfacher wäre es, wenn Du zuerst den sechsten Stern holst, und Dir dann die Kanone zunutze machst. Ziele direkt über den Stern, Anziehungskraft und Luftwiderstand berechnen - und FEUER! Wenn Du aber lieber als in der vorgesehen Reihenfolge vorgehen möchtest, dann bitte schön. Laufe bis zum großen Teich und springe über die kleinen Schnee-Wellen. Mit einem Rückwärts- oder Dreisprung kommst Du nach oben auf die Plattform. Falls Du von einer Welle erfaßt werden solltest: Einfach nach vorne rennen und springen! Verfolge sorgfältig den Weg nach oben, bis zur transparenten Eisbrücke. Um nicht vom Atem des Schneemanns



SCHNAPP DIR DEN P-P-P-PINGUIN!

weggeblasen zu werden, empfiehlt sich der Ritt auf einem Pinguin. Einfach mit einem Rückwärtssprung auf den Kopf des Pinguins springen und los geht's! Du kannst aber auch neben ihm her laufen, was etwas mehr Geschick erfordert. Am anderen Ende der Brücke liegt der erste Stern.

SPIELE MIT BAD BULLY

STERN 2

ZIEL: Friere den Eis-Bully ein...

HINWEISE: Gehe geradeaus und dann nach links, um auf die Plattform über dem zugefrorenen See zu kommen. Auf der Plattform wandert ein böser-böser Eis-Bully umher. Glücklicherweise kann jener Eis-Bully aber ebenfalls nicht sehr gut auf dem rutschigen Boden kämpfen. Stellst Du Dich an den Rand und springst sobald er Dich angreift mit einem Rückwärtssprung über ihn, dann stürzt er sich selbst in die Tiefe. Mit Schlägen und Tritten sollte es aber auch schnell möglich sein, den Bully zu besiegen. Stern 2 erscheint dann über der Eisfläche.



DIESER BULLY IST SO LEICHT AUSZUTRICKESEN - DAFÜR MUß MAN EIGENTLICH KEIN SUPER MARIO SEIN!

WAGE DICH INS EIS!

STERN 3

ZIEL: Hole Dir den Stern aus dem Inneren des Eiskubus.

HINWEISE: Es kann gar nicht einfacher sein. Gehe vom Start aus nach links und suche den Eingang zum Eiskubus. Springe ein wenig in ihm herum und Du wirst früher oder später auf dem Dach des Kubus stehen. In einem kleinen Loch findest Du dann Stern 3.



ICE - ICE - BABY!

GEHE ZUM EISSEE!

STERN 4

ZIEL: Erreiche mit Hilfe eines Gegners ein verstecktes Areal

HINWEISE: Rechts von der Schneemaschine fliegen zwei 'Flower-Power-Gegner' über einen großen See. Am anderen Ende des Sees kannst Du eine hohe Holzwand aus dem Wasser ragen sehen. Tja, da kommt man ohne weiteres nicht so leicht rüber, aber es gibt zwei kleine Tricks. Zuerst könntest Du vom Baum neben dem Schild des Pools mit einem Rückwärtssprung dort hinauf gelangen. Du mußt dann rennen und mit einem großen Sprung in das versteckte Gebiet springen.

Leichter ist es aber, auf einen der Gegner zu springen, die über dem Wasser schweben. Mario wirbelt dann nämlich wild durch die Luft und kann, wenn Du schnell genug bist, auf der anderen Seite des Sees sicher landen. Dort findest Du einen Schildkrötenpanzer und den vierten Stern.



EINFACH UNTER DIE KISTEN SPRINGEN UND EIN WEITERER STERN GEHÖRT DIR

FINDE DIE 8 ROTEN MÜNZEN

STERN 5

ZIEL: Finde und sammle jede rote Münze ein.

HINWEISE: Alle Münzen können in einer beliebigen Reihenfolge eingesammelt werden. Besser wäre es aber, wenn Du dies im Level des siebten Sterns bewältigst, denn dann ist es leichter.

Erste rote Münze: Gleich rechts von der Startposition neben den zwei Bäumen.

Zweite rote Münze: Neben der gelben Kiste und dem Schneemann vor dem eiskalten See.

Dritte rote Münze: Auf der Ebene über dem kalten See. (siehe auch Stern 4)

Vierte rote Münze: Auf der Ebene über dem kalten See.

Fünfte rote Münze: Auf der Ebene über dem kalten See.

Sechste rote Münze: Auf der Ebene über dem kalten See.

Siebte rote Münze: Auf dem zugefrorenen See beim Eis-Bully. Mit dem Schildkrötenpanzer kommst Du ohne Schaden über das gefährliche Eis.

Achte rote Münze: Auf dem zugefrorenen See beim Eis-Bully.

Der Stern erscheint in der Nähe der Startposition.



DAS WASSER HIER IST SCHMERZHAFT KALT!



TOTAL ABGEDREHT, WHEEW!



SCHAU IM IGLU NACH!

Stern 6

ZIEL: Sammle den versteckten Stern ein.

HINWEISE: Hole Dir den grünen Schildkrötenpanzer (siehe auch Stern 4). Surfe nun an der Schräge gleich links neben der Schneemaschine nach oben. Eine Reihe von gelben Münzen zeigt Dir den Weg. Um in den Iglu zu kommen, muß Mario kriechen - halte den Z-Knopf gedrückt. Zwar liegt der sechste Stern direkt vor Deiner Nase, aber leider ist er zwischen den Eiswänden gefangen.

Gehe zuerst nach links und rede mit dem rosafarbenen Bob-omb, der scheinbar ebenfalls unerreichbar ist. Aber weit hinten auf der linken Seite gibt es einen kleinen Spalt, durch den Mario hindurch schlüpfen kann. Verlasse nun wieder den "Raum", nachdem die Kanone aktiviert wurde. Laufe nun geradewegs auf den Stern zu, biege kurz vorher nach links ab und Du siehst hinter einer Mauer eine blaue Kiste.

Mit einem Rückwärtssprung kommst Du hier über die Mauer, die an einer Seite nicht mit der Decke verbunden ist. Mit der Unsichtbarkeits-Kappe kannst Du nun ohne Probleme zum sechsten Stern gelangen.



BÖSE VIECHER? HÄH, BÖSE?



BEAM ME UP, SCOTTY!

SAMMLE 100 MÜNZEN

EIN

Stern 7

ZIEL: Finde und sammle 100 Münzen (oder Gleichwertiges)

HINWEISE: Da es nur 117 gelbe Sterne gibt, ist es ratsam, diese Aufgabe mit der aus dem fünften Level zu kombinieren. Und denke daran - Du kannst Dir nur einen Schildkrötenpanzer besorgen, also sei auf der Hut!

MAXIMALE PUNKTZAHL: 117 gelbe Münzen (oder Gleichwertiges)

8 rote Münzen (16 gelbe Münzen)

48 gelbe Münzen aus dem Sieg über die



AUF DEN ERSTEN BLICK SIEHT HIER ALLES VERDAMMT EINFACH AUS, NUR LEIDER SIND DIE MÜNZEN FAST ALLE IM EIS GEFANGEN.

Gegner

15 gelbe Münzen draußen im Schnee

38 gelbe Münzen im Iglu



MARIO GERÄT INS SCHWANKEN...



PLANE GENAUESTENS DEINEN WEG!

Bowser-Level 1: Bowsers Schattenwelt

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: 8 Sterne.

BESCHREIBUNG: Die Schattenwelt besteht aus vielen, durchdacht angelegten Plattformen und Brücken. Einige fiese Fallen können ebenfalls schnell zum Tod führen.

ZIEL 1: Besiege Bowser und hole Dir den großen Schlüssel.

HINWEISE: Lauf geradeaus über die schmale Brücke. Achte auf den Flammenstrahl hinter dem lilafarbenen Knopf. Springe auf

die erste Plattform und lasse Dich transportieren. Folge dem Steinpfad weiter nach oben aber achte wieder auf die Flammen. Springe auf die blaue Plattform und dann auf die rotierenden blauen Plattformen. Springe auf die graue Plattform.

Ein Extra-Leben gibt es hier zu holen. Laufe die hölzerne Brücke hinauf und vermeide eine Berührung mit den Bomben. Beim dritten Kristall liegt eine rote Münze

versteckt, also schnapp sie Dir, wenn Du zu wenig Energie übrig hast. Springe auf die gelbe Plattform und dann auf die Steinplattform. In der Kiste liegen drei gelbe Münzen. Hüpf auf die gelbe Plattform, sobald sie sich von Dir weg bewegt und weiter geht es auf die nächste Steinplattform, über die blauen Plattformen (Plattformen-Plattformen-Plattformen-ÄCHZ!) geht es weiter nach oben, bis Du bei beiden beweglichen Brücken ankommst. Springe auf die nächst gelegene und bleibe in der Mitte stehen. Warte, bis sie nach unten kippt, renne dann nach oben und springe auf die nächste Wackelbrücke. Weiter zur nächsten blauen Steinplattform. Betätige den lilafarbenen Schalter und dann ab die Treppe hoch. Lies das Schild und springe in die grüne Röhre!

ZIEL 2: Finde und sammle alle acht roten Münzen ein.

HINWEISE: Münzen können zwar in einer beliebigen Reihenfolge eingesammelt werden, aber so geht es am einfachsten:

Erste rote Münze: Gleich am Anfang schwebt eine rote Münze rechts von Dir in der Luft. Um an sie heranzukommen, muß Du zuerst nach vorne laufen und dann auf den Knopf drücken. Mario hat nun 15



HIER IST SCHNELLIGKEIT GEFRAGT.

Sekunden Zeit, um wieder zurück zum Start zu kommen und dann über die Holzbrücke zu laufen.

Zweite rote Münze: Betätige nochmals den Knopf und hole Dir die zweite Münze, die gegenüber des Flammenstrahls liegt. Dritte rote Münze: Dritter Kristall auf dem Steinpfad.

Vierte rote Münze: Zweite Hälfte der gelben Plattform. Spiele ein bißchen mit der Kamera, wenn Du auf dieser Plattform stehst, dann siehst Du die vierte Münze unterhalb von Dir. Warte bis sich die Plattform entfernt und dann schnapp sie Dir!

Fünfte rote Münze: Blaue, bewegende Plattformen. Bleibe auf ihnen einfach stehen.

Sechste rote Münze: Auf der Plattform mit dem Stachel. In der Nähe der Wackelbrücken führt eine schmale Holzbrücke zu einer Plattform mit einer Elektro-Kugel und einer roten Münze.



MARIO BEWIRBT SICH GERADE FÜR EINE ROLLE IN TERMINATOR 3.

KURS 11

Atlantis Aquaria

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: Zweiter großer Schlüssel

BESCHREIBUNG: Hier gibt es einen großen, kastenähnlichen Raum, der geflutet werden kann - die Höhe des Wasserspiegels läßt sich mit Hilfe diamantförmiger Schalter regulieren. Je nachdem, in welcher Höhe Mario das Bild für diesen Level besprungen hat, wird der Wasserstand eingestellt. Einer der durchdachtesten Levels!



EXTRA-LEBEN KÖNNEN HIER AN VIELEN ORTEN GEFUNDEN WERDEN.



NIEMAND LEGT SICH MIT EINEM KLEMPNER AN!

Siehe rote Münze: In der Nähe der Wackelbrücken. Links von den Wackelbrücken (oder Kippbrücken, oder was-weiß-ich...) ragt eine kleine, blaue Plattform hervor. Zwischen den beiden Säulen findest Du die rote Münze.
Achte rote Münze: Die Plattform über den Wackelbrücken. Du mußt auf der zweiten Wackelbrücke stehen und dann nach oben rennen, um auf die darüber gelegene



DER SCHLÜSSEL ZUM ERFOLG!

Plattform zu kommen, sobald sich die Gelegenheit ergibt. Ganz in der Nähe liegt die Münze auf einer anderen Plattform. Der Stern erscheint jetzt in der Nähe der grünen Röhre am Ende des Levels. Unbedingt absichern!

ERSTE KONFRONTATION MIT BOWSER!

HINWEISE: In dem Augenblick, in dem Bowser aufhört zu schimpfen, sollte Mario hinter ihn laufen und mit einem Druck auf den B-Knopf seinen Schwanz packen. Drehe den Joystick, lasse Bowser rotieren und drücke dann B, um ihn wieder freizugeben. Um Bowser zu schlagen, muß ihn Mario auf eine der vier Nagelbomben werfen, die am Rande des runden Kampfplatzes liegen. Am besten stellst Du Dich gleich neben eine Bombe, dann wird es einfacher.

REWARD: Bowser rückt endlich den großen Schlüssel raus.

FOLGE DEN BLAUEN PFEILEN

STERN 1

ZIEL: Vermeide die Elektro-Bälle und schnapp Dir den gelben Stern aus der Kiste.

HINWEISE: IFalls Du den Kurs in mittlerer Höhe des Gemäldes betreten hast, mußst Du den Wasserstand anheben. Springe auf die hölzerne Plattform hinter Dir und betätige den Knopf - achte auf das Feuer. Eine Reihe auf hölzernen Kisten erscheint. An der Spitze findest Du einen Diamant-Schalter, der den Wasserstand steigen läßt.

Schwimme zu der hölzernen Plattform in der Nähe der Mauer beim braunen Turm mit den gelben Pfeilen. Mit einem Rückwärtssprung gelangst Du von hier auf die kleinen Plattformen. Diese bewegen sich in die Richtung, die von den Pfeilen vorgegeben wird. Elektro-Kugeln auf der Turmspitze saugen Dir jeweils einen Energiepunkt ab, aber was macht das schon, wenn Du dafür den Stern erhältst?



DIESE BLÖCKE BEWEGEN SICH IN DIE RICHTUNG IHRER PFEILE...



MARIO HÜPFT UND HÜPFT UND HÜPFT UND HÜPFT...

SUCHE NACH DER SPITZE DER STADT

STERN 2

ZIEL: Erreiche den höchsten Punkt des Levels.

HINWEISE: Wir gehen jetzt wieder von einem mittleren Wasserstand aus. Schwimme vom Startpunkt aus zu der riesigen Rampe, die nach oben zum Zentral-Gebiet führt. Dein Ziel ist, an die Spitze zu kommen. Suche nach der rot-weißen Kiste neben der gelben Box. Schiebe die Kiste von der Box weg, so kannst Du weiter nach oben gelangen (mit einem Rückwärtssprung). Ein weiterer Rückwärtssprung, und schon stehst Du auf der Spitze. Achte auf den pinkfarbenen Boss, der Mario unbedingt wieder nach unten schmeißen möchte. Renne schnell zur hölzernen Planke und laufe sehr vorsichtig über sie hinweg. Zwei Elektro-Kugeln patrouillieren hier, also Vorsicht! Springe auf die graue Plattform. Wirst Du von der Flamme getroffen, dann renne möglichst in engen Kreisen auf der Plattform umher, bevor Du nach unten fällst. Der zweite Stern liegt in einer Kiste auf einer Plattform ganz in der Nähe.



DIESE PLATTFORMEN ERFORDERN EIN HÖCHSTMAß AN PRÄZISION

ERFORSCH DIE HÖHEN UND TIEFEN



STERN 3
ZIEL: Finde fünf spezielle Orte.

HINWEISE: Springe entweder in niedriger Höhe in das Bild oder betätige den unteren Diamant-Schalter, der das Wasser ablaufen läßt (in der Ecke nahe der Startposition unter der Rampe). Unter dem ersten Stern, am anderen Ende des Levels, befindet sich eine weiß-rote Kiste. Schiebe sie an der Mauer entlang, um den ersten Punkt zu ergattern. Wenn Du ihn hast, ertönt ein schrilles Geräusch und eine '1' erscheint auf dem Bildschirm. Schiebe sie weiter, bis sie unter einer gelben Kiste zu stehen kommt.

Spring hier nach oben, um den zweiten Punkt zu bekommen. Springe nun auf das Hauptgebäude auf der rechten Seite. Schiebe eine weitere Kiste in die Mauer für den dritten Punkt. Betätige nun einen Diamant-Schalter, um den Wasserstand wieder steigen zu lassen (einer ist unter der Holzplattform am Anfang des Levels).

Du kannst nun auf der Rampe nach oben laufen. Irgendwo stößt Du auf einen Turm, der von einem Elektro-Ball umkreist wird. Springe mit einem Rückwärtssprung auf den Turm und hole Dir die gelbe Kiste für den vierten Punkt. Weiter geht es zum großen Käfig. Hier den Knopf drücken und auf das Dach hüpfen. Punkt 5

liegt in der Nähe der Kiste. Der dritte Stern erscheint dann unten auf der Holzplattform. Springe einfach ins Wasser - jipiiiieee!



WENN DU ALLE PUNKTE HAST, ERSCHEINT UNTEN AUF DER HOLZPLATTFORM DER DRITTE STERN.

BEEILE DICH - EXPRESSAUFGUG!

STERN 4

ZIEL: Rechtzeitig auf den Fahrstuhl zu kommen.



KANNST DU EINEN FAHRSTUHL ÜBERHOLEN? ÜBEN, ÜBEN, ÜBEN...

HINWEISE: Um dies zu schaffen, mußt Du zunächst den Wasserstand so weit wie möglich senken. Gehe jetzt zum hohen Käfig und zerschlage dort die Kiste, die einen Zugang versperrt. Nun mußt Du auf das Dach des Gebäudes kommen, ohne den Wasserstand anzuheben. Mit den kleinen Katapult-Skoopas schaffst Du das ohne Probleme. Achte nur darauf, daß der Skoop in Deine Richtung schaut, denn er wirft Dich immer über seine Schulter. Wiederhole das zweimal, bis Du oben über den Kisten (Knopf drücken) angekommen bist.

In der Umgebung des Käfigs stehen zwei

Kisten. Die eine beim Stern läßt sich nicht bewegen, aber dafür die andere umso besser - es ist der Expressaufzug. Berühre ihn, und er wird sofort in die Tiefe fahren. Genau in diesem Moment muß Mario über die Kante nach unten springen (kostet drei Punkte) und schnell in den Käfig rennen. Der Fahrstuhl bleibt vielleicht eine Sekunde stehen und Mario muß mit einem Rückwärtssprung auf ihn gelangen, bevor er wieder nach oben fährt. Es ist schwierig, das wissen wir - aber oben wartet der vierte Stern auf Dich!

FINDE DIE 8 ROTEN MÜNZEN

STERN 5

ZIEL: Finde und sammle jede rote Münze ein.

HINWEISE: In die geheime Stadt kommst Du nur über das Gitter in der Ecke hinter dem Startpunkt. Lasse mit Hilfe der Diamant-Schalter das Wasser steigen. In der Nähe einer Mauer findest Du eine Plattform mit einem Schachbrettmuster, auf der ein pinkfarbener Bob-omb steht. Gleich daneben schwimmt eine hölzerne Plattform. Mario kommt am besten mit einem Wandsprung von der gegenüberliegenden Mauer auf diese Plattform. Das ist nicht ganz leicht also ist es vielleicht sogar angebracht den ersten Stern noch einmal zu holen, um nach der aktivierten Kanone abzuspeichern. Die Kanone erscheint auf der Spitze des Gebäudes, dort, wo auch Stern

1 zu finden war. Schieße Mario jetzt einfach über das Gitter in der Ecke. Alternativ dazu kannst Du auch so hoch wie nur möglich in das Gemälde springen, so daß das Wasser von Anfang an den Höchststand hat. Mario kann dann von der hölzernen Plattform zu der vom Bob-omb springen, aber das ist nicht nötig. Mario kann schließlich auch aus dem Wasser über das Gitter springen! Sobald Du hinter dem Gitter bist, mußt Du in die Tiefe tauchen. Weiter durch den Tunnel und ab zur geheimen Stadt. Dort ist gleich am Eingang ein Diamant-Schalter angebracht, der den Wasserstand senkt.

Nun kann Mario endlich mit dem Einsammeln der roten Münzen beginnen. Diese Aufgabe sollte vielleicht mit der von Stern 7 kombiniert werden. Am besten schwimmst (oder läufst) Du zunächst in Richtung der Kirche: rote Münze Nummer eins liegt in



DIE KIRCHE MARKIERT DEN FUNDORT DER ERSTEN ROTEN MÜNZE

einem Käfig auf den Stufen zur Kirche. Lasse Dich auf die Wände der Kirche fallen und folgen ihnen. Klettere auf einen nahegelegenen Kasten und springe von dort auf das Dach. Zerschlage die Kiste für die zweite rote Münze. Springe zurück auf die Kirchenmauern und zerschlage die Kisten für die nächsten beiden roten Münzen. Gehe auf die rechte Seite des Gebäudes, wo Du die zweite rote Münze gefunden hast. Dort stehen

Bowser Level -

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: Stern 1 aus Kurs 9

BESCHREIBUNG: Der Feuersee ist übersät mit Fallen und tödlichen Flammen. Im Gegensatz zur Schattenwelt ist ein Sturz in die Tiefe nicht unbedingt tödlich, aber Du mußt ziemlich schnell wieder aus dem Lavasee heraus kommen. Wieder einmal ist Bowser hier die größte Herausforderung. Also lade Dein Lebenskonto gut auf, sonst wird es schwierig.

ZIEL 1: Besiege Bowser und hole Dir den zweiten großen Schlüssel.

HINWEISE: Laufe auf die Gitter-Plattform und springe dann auf den Betonblock, sobald sich das Gitter der Lava nähert. Springe zurück auf die Gitter-Plattform, dann nach links auf die pyramidenförmige. Achte auf Marios Gewichtsverlagerung und springe weiter auf die nächste, dann zurück auf die Gitter-Plattform. Mario erreicht dann festen Untergrund mit einem Extra-Leben. Danach kommt eine blauer, hügeliger Weg auf Dich zu, der immer wieder in der Lava versinkt.

Glücklicherweise ragen wenigstens noch die oberen Kanten aus der heißen Brühe. Es ist möglich einfach drüber zu laufen, ohne anzuhalten. Gehe weiter nach vorne am roten Herz vorbei und töte die drei Goombas.

Laufe immer weiter, bis Du einen Mast erreichst, der aus der Lava ragt. Achte auf den Elektro-Ball und springe mit einem Rückwärtssprung auf die Steinplattform. Von hier aus geht es weiter auf die nächste Plattform, die sich aber unter Deinem Gewicht bewegt - beachte die rote Münze. Springe an

zwei Bäume und eine gelbe Kiste (mit einem Extra-Leben). Mache einen Handstand auf dem Baum beim weißen Gebäude und springe an die Dachkante des anderen Gebäudes. Du kannst aber auch mit Wandsprüngen hier hinauf gelangen. Zerschlage die Kiste für die fünfte rote Münze. Gehe nun zur linken Seite, wo ein Stückchen Grün zwischen den Gebäuden zu finden ist. Mit Wandsprüngen geht es hier hoch aufs Dach. Rote Münze Nummer sechs und auch die siebte liegen in den hölzernen Kisten, eine jeweils auf einem Dach. Sammle jetzt einfach die fünfte rote Münze vom Dach der Kirche ein und greife Dir den fünften Stern.

Feuersee

den gestreiften Mast und klettere an ihm hinauf. Machst Du einen Handstand auf der Spitze, erhältst Du ein Extra-Leben. Gehe weiter zum Stein-Fahrsstuhl. Dieser trägt Mario zu einer weiteren Plattform. Springe auf die gelbe Plattform, sobald sie sich von Dir fortbewegt und springe noch einmal, um der Flamme auszuweichen. Renne an der grauen Steigung hinauf und springe auf die Spitze. Rutsche dann hinunter und springe kurz, um nicht in die Lava zu rutschen. Mit B hangelst Du Dich am Gitter entlang und kommst so an einige gelbe Münzen. Du kannst aber auch einfach über das Gitter laufen. Weiter geht's über zwei graue Plattformen, an Bullies vorbei und weiter nach oben. Hier bewegt sich jetzt einiges, also achte auf die Schatten, wenn etwas in Reichweite kommt.

Die letzte Plattform erhebt sich, um an einen Steinpfad anzugrenzen. Folge diesem Weg bis zum nächsten Lava-Gebiet. Warte auf einen niedrigen Lava-Stand und springe dann zur nächsten blauen Ebene. Weiter geht es zur nächsten, wo Du ruhig eine Pause einlegen kannst. Am Ende liegt zum Glück ein rotierendes Herz, mit dem Du Deine Energie auffrischen kannst. Springe nun auf die Gitter-Plattform und klettere am blauen Mast hinauf. Du kommst kurze Zeit später an einen zweiten Mast, an den Du springen mußt. Von dort aus einfach weiter auf die Stein-Plattform. Ab an die dritte Stange und weiter nach oben zur Spitze. Laufe über die gelben Blöcke und springe dann in den Tunnel, um Bowser zu begegnen.



BOWSER KANN RICHTIG NERVEN. MIT UNSERER HILFE BIEGST DU IHN SCHNELL!

Ziel 2: Finde und sammle alle acht roten Münzen ein.

Hinweise: Wie gewöhnlich können alle Münzen in einer beliebigen Reihenfolge eingesammelt werden.

Mesh Plattform. Walk up the mesh walkway which leads off to the left from just before the first Bully.

Erste rote Münze: Auf der Gitter-Plattform. Gehe auf dem Gitter-Pfad entlang, der links kurz vor dem ersten Bully zu finden ist.

Zweite rote Münze: Auf der rotierenden Stein-Plattform. Springe einige Male, falls sich der Untergrund absenkt.

Dritte rote Münze: Im Gitter-Raum. Justiere die Kameraposition, um die Münze ins Blickfeld zu bekommen. Dann mit einem Rückwärtssprung zur Münze springen.

Vierte rote Münze: Unter dem grauen Stein-Fahrsstuhl. Springe schnell vom Fahrsstuhl runter, sobald er sich erhebt. Unter ihm findest Du die Münze und einen Bully.

Fünfte rote Münze: Auf der Insel rechts vom Steinhang.

Sechste rote Münze: über der dritten Stein-Plattform. Kurz vor der letzten Geraden, stößt Du auf eine Serie von verbundenen Stein-Plattformen, die sich langsam auf und ab bewegen. Die Münze liegt dort auf der letzten Plattform.

Siebte rote Münze: In der Nähe des letzten Flammenstrahls im Lava-See. Siehe auch 'Ziel 1'.

Achte rote Münze: über dem dritten Mast. Mache einfach einen Handstand, um ihn zu bekommen. Nun erscheint der Stern auf dem



MORGENS, HALB ZEHN IN DEUTSCHLAND...

Steindach am Anfang dieses Abschnitts. Mit einem Sprung von der letzten Stange kommst Du auf das Dach. Krieche nun auf dem oberen Mauerrand entlang in Richtung des Sterns. Jetzt geht es weiter zu Bowser!

ZWEITE KONFRONTATION MIT BOWSER!

Hinweise: Renne gleich nach dem Start zum Rand des Schauplatzes und stelle Dich neben eine Bombe. Bowser läßt das Schlachtfeld wieder wackeln und falls Du Dich wacker auf Deinen Beinen hältst, rennt Bowser auf Dich zu. Krieche nieder und springe mit einem Rückwärtssalto über Bowser. Bowser sollte jetzt balancierend vor dem Rand auf seinen Zehen stehen. Grapsche schnell nach seinem Schwanz und wirbele ihn herum. Wirf ihn gegen die Bombe - das sollte recht einfach ein. **REWARD:** Bowser übergibt Dir widerwillig den zweiten, großen Schlüssel.

BEACHT DAS ZEITLIMIT!

STERN 6

Ziel: Mit der Unsichtbarkeits-Kappe kommst Du an den versteckten Stern.

Hinweise: Schwimme zur geheimen



SPIELER MIT EINER ARACHNOPHOBIE BRAUCHEN SICH NICHT ZU FÜRCHTEN - SOGAR DIE SPINNEN SIND NIEDLICH

Stadt, wie beim fünften Stern beschrieben. Senke den Wasserstand so weit wie möglich. Neben der Kirche findest Du eine blaue Kiste mit der Unsichtbarkeits-Kappe. Renne nach vorne über den pinkfarbenen Schalter. Weiter in Richtung der Kirche und ab durch die graue Steinwand und in den Käfig. Mit einem Rückwärtssprung geht es nach oben zum sechsten Stern.

Man kann den Stern auch ohne die Kisten (Aktivierung durch den Schalter) erreichen, und zwar mit Wandsprüngen. Das ist aber etwas schwieriger. Mit der Unsichtbarkeits-Mütze kannst Du den Käfig auch wieder verlassen.

SAMMLE 100 MÜNZEN EIN

STERN 7

Ziel: Finde und sammle 100 Münzen ein.

Hinweise: Solange Du Dich in der versteckten Stadt gut zurechtfindest, ist diese Aufgabe ziemlich leicht zu bewältigen. Eine Kombination mit der Aufgabe des fünften Sterns wäre hier angebracht.

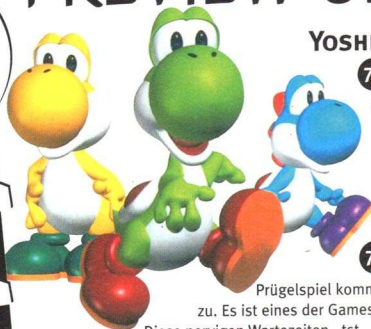
MAXIMALE PUNKTZAHL: 163 gelbe Münzen
39 gelbe Münzen auf dem Grund
36 gelbe Münzen in gelben Kisten
15 gelbe Münzen in Kisten versteckt
11 gelbe Münzen aus dem Sieg über Monster
6 blaue Münzen (30 gelbe Münzen) aus blauen Kisten
8 rote Münzen (16 gelbe Münzen) in der versteckten Stadt (siehe Stern 4)



Begleite uns auch im nächsten Heft beim letzten Teil unserer Mario-Komplettlösung!

UND IMMER NOCH STEHEN VIEL ZU WENIG N64-GAMES IN DEN REGALEN UNSERER HÄNDLER. KEINE BANGE - BALD WIRD ES EINEN KRÄFTIGEN NACHSCHUB GEBEN! HOFFENTLICH. DIE FOLGENDEN 17 SEITEN VERSCHAFFEN DIR EINEN ÜBERBLICK DARÜBER, WAS DICH AB DEM NÄCHSTEN MONAT BIS ZUM ENDE DES JAHRES 1998 ERWARTEN WIRD - HOFFENTLICH EHER FRÜHER ALS SPÄTER!

PREVIEW-ÜBERSICHT



Yoshi's Island 64

76 Marios niedlicher Reptilien-Freund bekommt zum zweiten Mal sein ganz eigenes Game - Shigeru Miyamotos 'Yoshi's Island 64. Ein weiterer 'Kessel Buntes'!

Go! Go! TROUBLEMAKERS

78 Diese merkwürdige Mischung aus Jump'n'Run, Shoot'em-up und Prügelspiel kommt in Bälde aus dem Hause Enix auf uns zu. Es ist eines der Games, auf das wir alle sehr gespannt sind. Diese nervigen Wartezeiten...tst... tst.



THE LEGEND OF ZELDA 64

80 Was? Schon wieder? Ja, schon wieder! Und das hat auch seinen Grund: Dieses Spiel ist jetzt schon so hitverdächtig, da können wir Dir keine Infos vorenthalten.



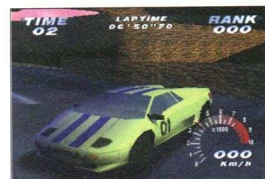
EXTREME G

82 Acclaim reizt das N64 mit dieser Rennsport-Action bis an die Grenzen aus. Den Helm nicht vergessen!



LAMBORGHINI 64

83 Wer in diesen Flitzern nach dem Motto "Wer brems, verliert!" handelt, wird seinen teuren Wagen schon bald von einer Mauer kratzen müssen.



KIRBY'S AIR RIDE

84 Eines der süßen Nintendo-Maskottchen kehrt zurück! Och, wie niedlich. Doch eher etwas für den Kindergarten?



QUAKE 64

86 Für alle diejenigen, die immer noch meinen, daß Nintendo-Spiele nur was für Kinder sind: Wartet auf eine geballte Ladung Quake 64!



MIT SPANNUNG ERWARTET...

AUF WELCHES SPIEL SIND DIE LEIDENSCHAFTLICHEN N64-SPIELER DER 64 POWER DIESMAL BESONDERS GESPANNT? ES IST...

QUAKE 64

Nintendos *Goldeneye 007* wird aller Voraussicht nach einen Vierspieler-Modus haben, ähnlich wie der in *Mario Kart 64* (aber nicht ganz - es sähe schließlich zu witzig aus, wenn Bond plötzlich mit Schildkrötenpanzern durch die Gegend werfen würde). Und da das 64DD ebenfalls Links mit anderen N64-Konsolen zulassen wird, kann man sich jetzt schon mal so ungefähr ausmalen, was mit *Quake 64* zu erwarten ist. Wer *Quake 64* noch nicht kennen sollte (so etwas kann es ja gar nicht geben), der sollte mal einen Blick auf Seite 92 werfen. Wir können es zumindest kaum noch abwarten, endlich wieder mit unseren Schrotflinten und Raketenwerfern durch die Korridore zu wandern! ATTAACKKEEEE!!!



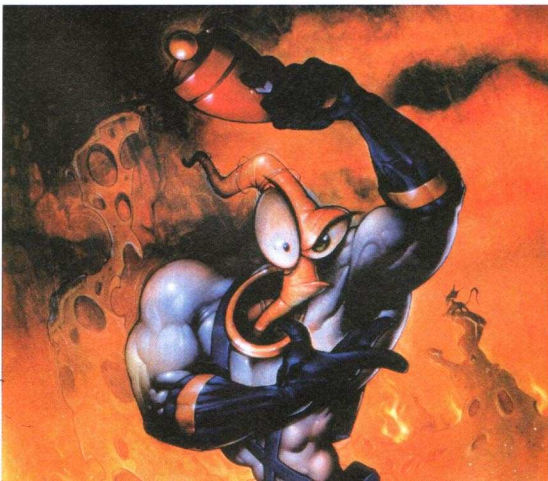
ROBOTRON X

87 Willkommen im Robot-Dschungel! In diesem Update des klassischen Spielautomaten geht es nur um eines: Töten, oder getötet werden!



EARTHWORM JIM 3-D

87 Ein weiteres bekanntes Gesicht, aber eines ohne viele Gesichtszüge, schlängelt sich bald durch das N64.



MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

85 All die verschiedenen Versionen dieses Spiels und noch immer wissen sie nicht, wie 'Combat' geschrieben wird...

CASTLEVANIA 64

85 Noch mehr 64Bit-Updates! Diesmal geht Konami wieder auf Vampirjagd und das Ganze sieht sehr vielversprechend aus.



ERSCHEINT IN KÜRZE!

DIE KOMPLETTE LISTE ALLER NEUEN NINTENDO64-SPIELE, DIE SICH ZUR ZEIT NOCH IN DER ENTWICKLUNG BEFINDEN (ABGESEHEN VON DENEN, DIE WAHRSCHEINLICH AUSSCHLIESSLICH IN JAPAN ERSCHEINEN WERDEN).

- 3-D Fighting (Imagineer)
- Actua Golf (Interplay)
- Aero Fighters Assault (McO'rver)
- Aero Gauge (ASCII)
- Baku Bomberman 64 (Hudson Soft)
- Banjo-Kazooie (Nintendo)
- Battle Dancers (Konami)
- Battle Sport II (3DO)
- Bio Freaks (Midway)
- Blade & Barrel (Kemco)
- Body Harvest (Nintendo)
- Buggie Boogie (Nintendo)
- Cabbage (64DD) (Nintendo)
- Cavalry Battle 3000 (Japan System Supply)
- Castlevania 64 (Konami)
- Centipede X (Midway)
- Chameleon Twist (Japan System Supply)
- Clay Fighter 63 1/3 (Interplay)
- Command & Conquer (Virgin Interactive)
- Creator (64DD) (Nintendo)
- Cruis'n World (Midway)
- Cu-On-Pa (T&E Soft)
- Dark Rift (Vic Tokai)
- Dead Ahead (Optical Entertainment)
- Deadly Honor (TecMagik)
- Donkey Kong Country 64 (Nintendo)
- Dual Heroes (Hudson Soft)
- Duke Nukem 3D (GT Interactive)
- Earthbound 64 (Mother 3) (64DD) (Nintendo)
- Extreme G (Acclaim)
- F-1 Pole Position (Ubi Soft)
- F-Zero 64 (Nintendo)
- Fire Emblem 64 (64DD) (Nintendo)
- Fishing (Nintendo)
- Forsaken (Acclaim)
- Freak Boy (Virgin Interactive)
- Ganbare Goemon 5 (Konami)
- Ghouls & Ghosts 64 (Capcom)
- Goldeneye 007 (Nintendo)
- Golf (Nintendo)
- Hexen (GT Interactive)
- Hexen II (Midway)
- Hyper Olympics (Konami)
- J-League Dynamite Soccer (Imagineer)
- J-League Eleven Beat 1997 (Hudson Soft)
- Jeopardy! (Gametek)
- Jikkyo Golf Tournament '97 (Konami)
- Joust X (Midway)
- Jungle Emperor Leo (Nintendo)
- Kirby's Air Ride (Nintendo)
- Lamborghini 64 (Titus)
- The Legend of Zelda 64 (Nintendo)
- Lode Runner 64 (Big Bang)
- Mace: The Dark Age (Midway)
- Magic: The Gathering (Acclaim)
- Mario Kart 64 (Nintendo)
- Mario Paint 64 (64DD) (Nintendo)
- MLB Featuring Ken Griffey Jr. (Nintendo)
- Mission: Impossible (Ocean)
- Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero (Midway)
- Mr Tank (GT Interactive)
- Multi-Racing Championship (Ocean)
- Namco Baseball (Namco)
- NBA Hangtime (Midway)
- NBA In The Zone '98 (Konami)
- NBA Jam Extreme (Acclaim)
- NFL Quarterback Club '98 (Acclaim)
- NHL Breakaway '98 (Acclaim)
- Ogre Battle Saga (Quest)
- Pilotwings 64 II (Nintendo)
- Pocket Monster 64 (64DD) (Nintendo)
- Power League 64 (Hudson Soft)
- Quake 64 (Nintendo)
- Quest 64 (T-HQ)
- Quest for Camelot (Titus)
- Raze (Interplay)
- Rev Limit (Seta)
- Robotech: Crystal Dreams (Gametek)
- Robotron X (Midway)
- Rotor Gunners (TecMagik)
- San Francisco Rush (Midway)
- Sim City 2000 (Imagineer)
- Sim City 64 (64DD) (Nintendo)
- Sonic Wings Assault (Video Systems)
- Space Circus (Ocean)
- Space Station: Silicon Valley (BMG Entertainment)
- Super Mario 64 II (64DD) (Nintendo)
- Super Mario RPG 2 (64DD) (Nintendo)
- Super Real Island (Seta)
- Super Robot Spirits (Banpresto)
- Superman: The Animated Series (Titus)
- Tetrisphere (Nintendo)
- Tales of Phantasia 64 (Namco)
- Tonic Trouble (Ubi Soft)
- Top Gear Rally (Kemco)
- Toukon Road: Brave Spirits (Hudson Soft)
- Turok 2 (Acclaim)
- Turrican 64 (Factor 5)
- Ultra Combat (GT Interactive)
- Ultra Descent (Interplay)
- Unreal (64DD) (GT Interactive)
- Virtual Pro Wrestling: Ultra Battle Royale (Asmik)
- Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 (Midway)
- Wheel of Fortune (Gametek)
- Wild Choppers (Seta)
- Wonder Project J2 (Enix)
- WCW Vs The NWO: World Tour (THQ)
- WWF Wrestling (Acclaim)
- Yoshi's Island 64 (Nintendo)
- Yuke! Yuke! Trouble Makers (Enix)
- Zelda DD (64DD) (Nintendo)



BONUS-BLUMEN KÖNNEN NACH BESCHUB MIT EINEM EI GEERNTET WERDEN.



MIT DIESEM CURSOR KÖNNEN DIE EIER GEWORFEN WERDEN.



WENN AUF DEM N64 ETWAS PLATT GEMACHT WIRD, WIRD ES RICHTIG GEPLÄTET!

YOSHI'S

Ein Leben auf einer Insel kann so schön bunt sein...



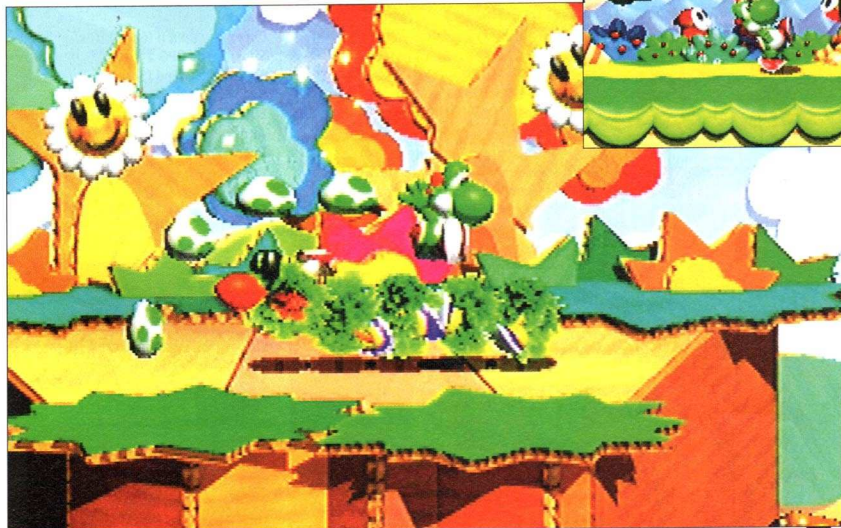
WITZIGE FIGUREN, DIE AUS DER HAND VON Großmeister Miyamoto stammen und in

Nintendo-Spielen ein eigenes Leben entwickeln, brauchen sich über einen gewissen Berühmtheitsgrad keine Sorgen zu machen. Donkey Kong ist eine von ihnen, gefolgt von Wario und Super Mario. Aus Miyamotos Bleistift, Maus, oder was auch immer kommt

auch Yoshi, Nintendos kleiner, berühmter Dinosaurier. Yoshi ist schon längst als eierlegender Helfer aus Super Mario World auf dem SNES bekannt. Einige Zeit später folgte Yoshi's Island, wo er endlich seine Ketten sprengen durfte und sich der Diktatur des italienischen Klempners mit dem Schnurrbart entzogen hat. Nun ist er zurückgekehrt, als grüner Held in einer



WIR KÖNNTEN AN DIESER STELLE EINIGES ÜBER DIE SPRITE-FÄHIGKEITEN DES N64 ERZÄHLEN, ABER WIR TUN ES NICHT.

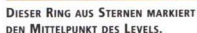
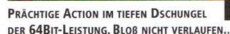


DIESES BILD SAGT SCHON MAL IM VORAUS EINIGES ÜBER YOSHI'S ISLAND 64 AUS. LAß DICH VON DEN KINDISCHEN HINTERGRUND-GRAFIKEN NICHT TÄUSCHEN - DAS SPIEL WIRD SCHWIERIG SEIN!

knallbunten 64Bit-Version.

Über Details der Story hüllt man sich bei Nintendo noch in Schweigen, aber das Spielprinzip scheint dem alten in nichts nachzustehen - Yoshi fängt mit seiner klebrigen Zunge Feinde ein, verwandelt sie in Eier und schleppt diese mit sich rum, um sie den Gegnern als Waffe entgegen zu schleudern. Im Original-Spiel mußte Yoshi den kleinen Baby-Mario in Sicherheit bringen. Bis jetzt gab es

Yoshi kehrt zu



ISLAND

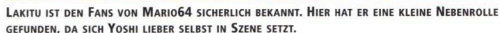
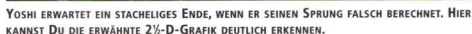
Spieler




Memory

Disk Drive


Plattform	Erhältlich (Import): Sommer '97
Japan	Erhältlich (Europa): keine Angabe



raschungen, die es immer wieder in Miyamotos-Spielen zu sehen gibt. Yoshi's Island 64 sieht ganz so aus, als ob es in die gleichen Spuren seiner Vorgänger stapfen würde und dem Trend folgt. Mit Yoshi's Island 64, Mario 64, Zelda 64 und Star Fox 64 zeigt Nintendo, daß der Kauf des N64 ganz und gar keine Fehlentscheidung war, wenn auch die späten Veröffentlichungstermine stark zu wünschen übrig lassen.

P64

ick - als grüner Held mit 64Bit-Power!



IN WELCHEM JAPANESEM SPIEL GIBT ES EIGENTLICH KEINE BEDROHLICHEN RIESENROBOTER?



KANN SICH NOCH JEMAND AN AXELAY AUF DEM SNES ERINNERN? STATT EINEM RAUMSCHIFF GIBT'S DIESMAL EINE ROBOTER-PUTZE!

Ninfo



Vertrieb:
Entwicklung:

Enix
Treasure

Genre:
Preview-Version:

Action/Jump'n'Run
Japan

Erhältlich (Import): 27. Juni '97
Erhältlich (Europa): keine Angabe

Mechanische Putze greift ein!



WASSER, GIB MIR WASSER... UND EINEN WISCHMOP, BITTE!



WENN MAN ÜBER PUTZFRAUEN

nachdenkt, dann kommt einem zwangsläufig immer das gleiche Bild in den Sinn: Eine dicke alte Hausfrau mit einem altmodischen blau-geblühten Kleid schleppt einen Eimer über Flure und

murmelt vor sich hin. Die Putze in Enix' neuem N64-Game Go! Go! Troublemakers unterscheidet sich aber 'etwas' von anderen Putzfrauen, sie ist nämlich ein Roboter, der mit Problemen ganz anderer Art umgeht und das nicht gerade auf die sanfte Tour.

Go! Go! Troublemakers wurde von Treasure entwickelt, eine Firma, die schon vorher für Sega solche Games

GO! GO! TROU

wie Dynamite Headdy oder Guardian Heroes produzierte. Troublemakers stapft vom Spielprinzip her in die gleichen Abdrücke, die schon andere Spiele von Treasure hinterlassen haben: Ein Mischung aus einem scrollendem Shoot'em-Up, Jump'n'Run und Prügelspiel.

Marina, die Cyber-Dienerin, wurde von Professor Gumbel (verwandt mit Barney aus The Simpsons?) erschaffen, um für ihn die Hausarbeiten (nein, nein, nicht die schulischen) zu erledigen, und letztendlich auch als guter Freund in langweiligen Tagen zur Verfügung zu



DEIN LEBEN HÄNGT AM SEIDENEN FADEN - GERADE BEI DEN ENDEGNEHMERN!



MARINA IST NICHT BLOß EINE MECHANISCHE PUTZFRAU - SIE KANN Sogar TANZEN, WENN SIE WILL!



AHH, WAS FÜR EINE SCHÖNE LANDSCHAFT. WETTEN, DAB GLEICH EIN BÖSEWICHT DAHERKOMMT UND SIE ZERSTÖREN WILL?

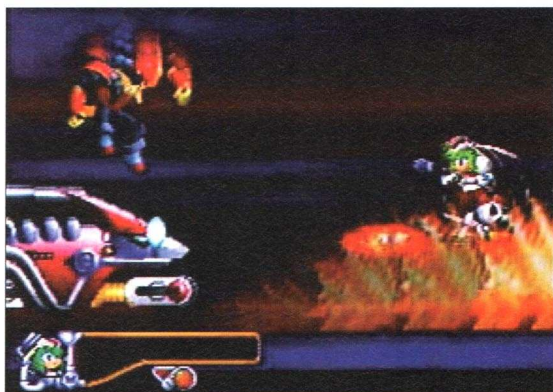


OH, ES IST DOCH NICHT AXELAY
- ES IST R-TYPE!



EIN SCHWARZER TAG IN DER GESCHICHTE
DER NENDOROS - WENN UNSERE MARINA
AUFRÄUMT, WIRD JEDER SCHMUTZ IRGEND-
WIE BESEITIGT, UND SEI ER NOCH SO
HARTNÄCKIG.

stehen. Auf seinen Reisen durchs
Weltall wurde der gute Professor aber
von den Einheimischen des Planeten
Nendoro gefangen genommen.
Wahrscheinlich haben sie eine ganz
andere Weltanschauung und haben
ihn dabei erwischt, wie er Socken mit
Sandalen trug. So macht sich Marina
also auf den Weg, ihren Schöpfer zu



WIR HOFFEN, DAß WENIGSTENS GO! GO! TROUBLEMAKERS NICHT GANZ SO KINDISCH WIRD, WIE ES
ZUNÄCHST SCHEINT...

finden und zu befreien.

Einzige Waffen sind ihre körper-
eigene Kraft und ihre geschickten
Finger, mit denen sie alles fangen
kann, was die Bewohner Nendorons
auf sie zu schleudern, sogar Nendo-
rianer selbst. Gefangene Objekte
können selbst als Waffe eingesetzt
werden, wenn sie auf ihre Gegner
geworfen werden. Sobald die Nendo-
rianer besiegt wurden, fungieren sie
selbst als Plattformen, die unsere

Putzfrau zu geheimen Orten bringen,
oder auch als Bomben. Auf den ersten
Blick wirkt Go! Go! Troublemakers
ziemlich albern, was nicht zuletzt an
den Bildern zu erkennen ist. über
knallbunte Landschaften springt, läuft
und schwimmt sie ihrem Schöpfer
entgegen, stets darum bemüht, sich
von den Comic-Figuren des Planeten
nicht unterkriegen zu lassen. Bis jetzt
ist der N64-Markt noch nicht mit
Jump'n'Runs überladen, so daß sich



UNSERE KLEINE ROBOTER-PRINZESSIN!



MARINA IST NICHT DER EINZIGE ROBOTER IM
SPIEL, ABER SIE HAT DIE SCHNELLSTEN BEINE.

Fans des verrückten, japanischen Stils
auf Troublemakers freuen dürfen.
Nächste Ausgabe gibt's ein
Review!



**Prognose: VERKÜRZT DIE
WARTEZEIT BIS ZUR
VERÖFFENTLICHUNG VON YOSHI'S
ISLAND 64. LEIDER IST DER
JAPANISCHE GRAFIK-STIL NICHT
JEDERMANNS SACHE.**

BLEMAKERS



WENN MAN EINER MASCHINE GEGENÜBERSTEHT, DIE MIT TÖDLICHEN STRAHLEN AUF EINEN SCHIERT,
DANN GIBT ES NUR EINS: AUGEN AUF UND DRAUFHALTEN!



WENN MARINA UNSERE GLÄSER PUTZT, DANN KLAPPT'S AUCH MIT DEM NACHBARN -
VORAUSGESSETZT, MAN SPRICHT DIE GLEICHE SPRACHE.

Ninfo



Publisher:
Entwicklung:

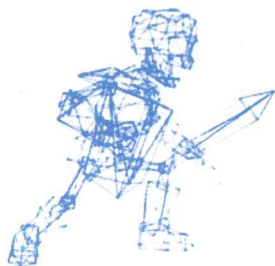
Nintendo
Nintendo

Genre:
Getestete Version:

Adventure
Japan
Erhältlich (Import): keine Angabe
Erhältlich (Europal): keine Angabe

THE LEGEND

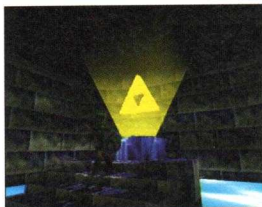
80



DU WUNDERST DICH, daß wir schon wieder ein Preview zu *Zelda 64* bringen, obwohl wir in unserer ersten Ausgabe schon eins hatten? Meinst Du etwa, daß wir die



DIE ERWARTUNGEN SIND MITTLERWEILE SO HOCH - SIE ÜBERTREFFEN IN IHRER GRÖßE SOGAR NOCH DIE AUSBAUE DES EMPIRE STATE BUILDINGS



WIE AUCH IN ALTEN ZELDA-TEILEN, GEHÖRT DER FUND DER "TRI-FORCE" ZU DEN WICHTIGEN AUFGABEN

neuesten Bilder zum meist erwarteten Spiel seit *Super Mario 64* einfach in einem kleinen Kasten in den News präsentieren? Von wegen! Die schlechten Nachrichten gleich vorweg: *Zelda 64* kommt wieder einmal später auf den Markt als geplant, zumindest was die 64DD-Version betrifft. Der Veröffentlichungs-Termin des 64DD-Laufwerks in Japan wurde auf frühestens März 1998 gelegt. *Zelda 64* wird noch nicht einmal eines der Spiele sein, die gleichzeitig zusammen mit dem 64DD in den Regalen stehen werden. Selbst die Cartridge-Version, die weitaus Action-orientierter als die 64DD-Version des Spiels ist, kommt ebenfalls aller Voraussicht nach



DIESES MIT GOLD BESETZTE... WAS ES AUCH IMMER SEIN MAG, ZEIGT EINDRUCKSVOLL DIE REFLEKTIONS-FÄHIGKEITEN DES N64. LINK MUß HIER DEN KOPF ANGREIFEN...

später in den Handel. Im Moment strebt Nintendo eine Veröffentlichung zum Weihnachtsgeschäft an, wir aber verwerten sämtliche unserer kostbaren Körperteile darauf, daß *Zelda 64* nicht vor 1998 zu haben ist. Mal abgesehen von der 3-D-Grafik des neuen Spiels, scheint sich die Story ebenfalls einem Face-Lifting unterzogen zu haben. Mit Schwert

und Schild ausgerüstet zieht Link erneut ins Abenteuer, um nicht nur Prinzessin Zelda zu befreien (gäh!), sondern auch Gannon und seine gefürchteten Untertanen einen Kopf kürzer zu machen, weil die mal wieder die Welt von Hyrule bedrohen. Mittlerweile wurde *Zelda* von Link so oft aus den Fängen des Bösen befreit, daß man annehmen könnte, sie wären ver-



LINK IN DER NARAUFNAHME: SOGAR DIE AUGEN SIND ANIMIER



ALLES KLAR, DARLING? WAS MACHTEST DENN HEUTE ABEND, HÄH? ICH LEGE MICH HEUTE WIEDER MIT KREATUREN AN...

The Legend Of Zelda 64

Zelda 64 überrascht uns immer wieder aufs neue!

OF ZELDA 64

Geschichten aus der Gruft

81



VIelerorts muB Link auch mal abtauchen. Hoffentlich ist die gelbe Farbe normal und kein Monster-Urin!



KÄMPFE FINDEN JETZT IN EINER KOMPLETTEN 3-D-UMGEBUNG STATT. LINKS SCHWERT HINTERLÄSST Sogar STREIFEN IN DER LUFT...

heiratet. Aber wahrscheinlich steht der gute Link nur in Rüstung seinen Mann... Link scheint im Gegensatz zu älteren Zelda-Spielen parallel zur Qualität der 64Bit-Version gewachsen zu sein.



Mit einem Bogen sollte man schon umgehen können, denn ein Schwert reicht vielerorts nicht aus

Während er früher noch als spitzzögiger Teenie durch die Flora und Fauna hüpfte, könnte er heute glatt schon als Barkeeper seine Dienste tun. Eine nützliche Funktion, die in Zelda 64 integriert wurde, ist die Darstellung von Links Energie-Reserven, respektive die der Kräfte. Sämtliche Kraft-Reserven werden farblich auf seinen Waffen dargestellt, so wird die Sicht auf die Umgebungs-

grafik nicht mehr durch blöde Status-Leisten eingeschränkt. Wird das Geschehen in naher Kamera-Ansicht betrachtet, dreht er automatisch seinen Kopf in die Richtung der sich nähernden Feinde und schaut angespannt umher, wenn er Gefahr wittert. In der Zwischenzeit mußt Du Dich wohl oder übel mit unseren Bildern begnügen, aber iß das Heft nicht gleich auf!

P04



MANCHE VIECHER IN ZELDA 64 SIND ECHT RIESIG. So wie dieser MAMMUT-FROSCH...



SCHNELL! Ich... WILL... NOCH... IN... DIE... KNEIPE...

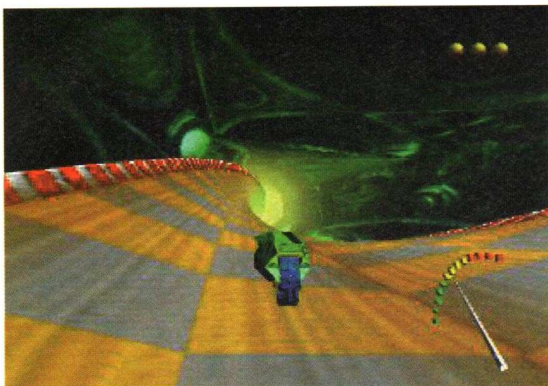


SIHT DAS SKELETT NICHT IRGENDWIE EHER NIEDLICH ALS FURCHTERREGEND AUS?



WAS MAG DAS WOHL SEIN? EIN GEIST AUF EINEM HOVERBOARD, EIN MÖNCH, ODER WAS? OH, WAR WOHL ZU LANGE IN DER KNEIPE...

Prognose: VERGISS MARIO! ZELDA 64 WIRD ALLER VORAUSICHT NACH EIN ABSOLUTER MEGA-HIT, DER ALLES ANDERE IN DEN SCHATTEN STELLT!



DU WILLST EINE ACHTERBAHNFAHRT? DIESE STRECKE WIRD DIR SICHERLICH DIE LETZTEN NERVEN RAUBEN!



WAS WOHL DA DRIN IST - EXTRAWAFFEN? HOFFENTLICH KEIN BEIWAGEN MIT 'NER ALTEN OMI DRIN.

Ninjo



Vertrieb:
Entwicklung:

Acclaim
Probe

Genre:
Preview-Version:

Racer
UK

Erhältlich (Import): Oktober '97
Erhältlich (Europa): Keine Angabe

Mit **VOLLDAMPF** in die Zukunft!

EXTREME G

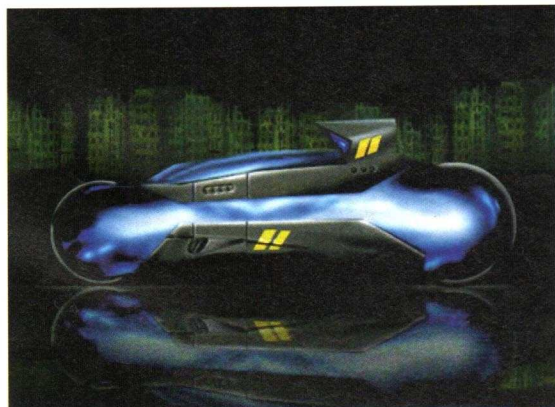


ERWÄHNE NIEMALS DIE SPIELE

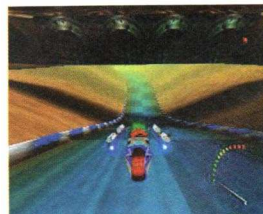
Extreme G und *Wipeout 2097* in einem Satz gegenüber Acclaim, oder Dein Gegenüber könnte glatt sauer werden. Es ist aber kaum abzustreiten, daß *Extreme G*, Acclaims neue Rennsport-Action aus dem englischen Hause Probe Software, Ähnlichkeiten zu

Psygnosis futuristisches Action-Game *Wipeout* hat. Super-Tech-Gleiter, Strecken, die einer Achterbahn nicht unähnlich sind und zahlreiche Waffen sind in beiden Spielen von Bedeutung. Glücklicherweise ist *Extreme G* aber keine billige Kopie eines erfolgreichen Spiels, sondern präsentiert sich als

eigenständiges, innovatives Produkt. Insbesondere der Vierspieler-Modus wird sicherlich zum Verkaufserfolg von *Extreme G* beitragen können. Die Zeiten, in denen Gegner bloß mit Bananen und Schildkrötenpanzern beworfen werden, sind bald endgültig vorbei, denn in *Extreme G* darf geballert werden! Die Fahrzeuge aus *Extreme G* erinnern sofort an futuristische Motorräder, vielleicht sogar an die aus dem Film *Tron*, nur mit Raketenwerfern und Partikel-Beschleunigern an der Karosserie. Entweder, Du spielst im Splitscreen-Modus gegen einen menschlichen Gegner oder Du trittst gegen einen einfalllosen Computer-gesteuerten Mitstreiter an - die Rennen führen Dich durch zwölf knallharte Strecken mit scharfen Kurven, die Deine Reaktionen bis zum Äußersten testen. Dabei geht es beispielsweise an Welt-raumhäfen oder alten Städten vorbei. Falls *Extreme G* mit der Action von *Wipe-out 2097* mithalten kann (uh oh, schon wieder der Vergleich!), dann kann man sich auf ein richtiges Hammer-Game gefaßt machen, denn keine andere Konsole kann so schnelle 3-D-Grafik darstellen, wie das N64.



EINES DER FUTURISTISCHEN MOTORRÄDER IM SPIEL. KEINE ÄHNUNG, WIE MAN DAS DING STEUERT.



ACHTUNG, BRÜCK... THUMB! OOOOPS, ENTSCHULDIGUNG!

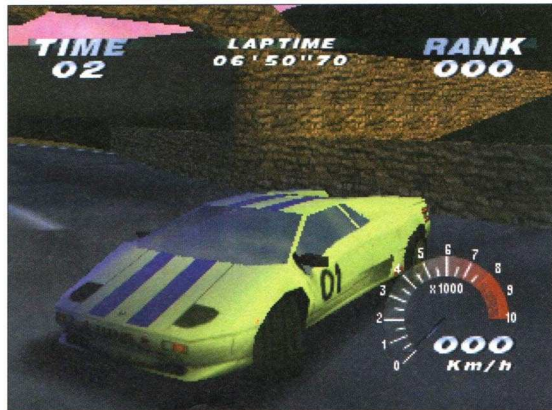


DIESE STRECKE FÜHRT DICH UNTER DEN FLÜGEL EINES SCHIFFS HINDURCH.

Prognose: SIEHT MIR GANZ NACH EINEM RENNER AUS!



ZWISCHEN DEM AUFGEWIRBELTEN STAUB DES DIABLOS KNALLEN DIE SONNENSTRALLEN HINDURCH. REALITÄT - WER BRAUCHT DIE SCHON?



EIN LAMBORGHINI DIABLO IN SEINER GANZEN SCHÖNHEIT. DU MAGST KEINE LAMBOS? KEIN PROBLEM: WIE WÄR'S MIT EINEM FERRARI, PORSCHE ODER BUGATTI?

Ninfo		Vertrieb:	Titus	Genre:	Rennsport	Erhältlich (Import): 23. September
		Entwicklung:	Titus	Preview-Version:	Frankreich	Erhältlich (Europa): keine Angabe

Auf die Plätze! ... fertig! ... los!

LAMBORGHINI

FALLS DU AUCH EINER VON diesen Neidern sein solltest, die mit ihrer Nase an der Scheibe kleben, wenn ein exotischer Sport-Wagen auf der Autobahn an ihnen vorbei rast, dann darfst Du



IN LAMBO 64 GIBT ES MEHR LICHT-EFFEKTE ALS IM INTRO ZU BABYLON 5!



MERKWÜRDIGES DESIGN, ABER EIN SCHNEL-
LER MOTOR: EINE HÜBSCHE KOMBINATION

bald aufatmen. Lamborghini 64 heißt Titus' geplantes Racing-Game und es wird schon bald einen jeden in einem der sportlichen Flitzer Platz nehmen lassen. Das Spiel bietet sowohl einen Einzelspieler-, als auch einen Zweispieler-Modus an und neben dem hier abgebildeten Diablo ein Paket an anderen Fahrzeugen: Ferrari F50, Porsche 959 und einen neueren Bugatti. Wie gewöhnlich gibt es einen Arcade- und Tournament-Modus, sowie die nervenzersägenden Rennen auf Zeit. Desweiteren plant Titus einen 'Secret-Mode', über den man sich aber noch vollkommen ausschweigt.

Selbst die Bilder der Vorabversion sehen absolut beeindruckend aus, und es scheint, daß Titus mehr als nur eine 60-Stunden-Woche schiebt. Erst die verblüffend gute Ausnutzung der N64-Hardware läßt solche Lichteffekte zu, wie sie in Lamborghini 64 zu sehen sind. Kaum ein anderes Videospiel kann so etwas bieten! Und als ob die Anzahl der zahlreichen Standard-Strecken noch nicht genug wären, wird Lamborghini 64 64DD-Kompatibel sein. Das bedeutet, daß später eine Erweiterungsdiskette angeboten

wird, auf der neue Tracks zu finden sind. Zudem ist das Spiel mit dem Rumble Pak spielbar, und man wird es richtig zu spüren bekommen, wie weh es tut, wenn man einen schweineteuren, italienischen Motor mit 200 Sachen an eine Mauer setzt!

Auf der normalen Cartridge sind vier Strecken unter verschiedenen Wetterbedingungen und Tageszeiten zu befahren. Die 64DD-Erweiterung soll ganze 20 (!) zusätzliche Strecken bieten! Für alle



VOLLER SERVICE UND REIFENWECHSEL INNERHALB VON ZEHN SEKUNDEN. VORFAHREN - RAUSFAHREN - GLÜCKLICH SEIN!



DIE PIT CREW GIBT EIN ZEICHEN - SIE SIND FERTIG! JETZT HEIßT ES WIEDER: VOLLGAS UND KEINE HEMMUNGEN!

Simulations-Freaks gibt es in Lamborghini 64 Pitstops, Schäden am Auto und manuelle Gangschaltungen. Reine Action-Fetischisten werden hingegen am Arcade-Modus ihre helle Freude haben, wenn man so richtig auf die Tube drücken kann. Falls Titus es tatsächlich schaffen sollte, diese grandiosen Grafiken ins Spiel zu bringen, und das in einer akzeptablen Geschwindigkeit (eigentlich spricht nichts dagegen), könnten sie sogar noch Spiele wie Multi Racing Championship und Top Gear Rally locker überbieten. Bitte anschnallen!

PROGNOSE: SIEHT FANTASTISCH AUS! UND MAL ERHICHT: WER MÖCHTE NICHT GERNE EINEN LAMBORGHINI FAHREN?

Ninfo



Vertrieb:
Entwicklung:

Nintendo
Nintendo

Genre:
Preview-Version:

Adventure/Racer
Japan

Erhältlich (Import):
Erhältlich (Europa):

Ende '97
keine Angabe

KIRBY'S AIR RIDE

84

Wiedersehen mit einem **ALTEN** Bekannten!



KIRBY, KIRBY, KIRBY.

Das Maskottchen, das nie eins war. Überlege nur mal: Wenn Kirby einen solchen Erfolg wie Mario erzielt hätte, dann gäbe es heute Spiele wie Kirby World 64 und Kirby Kart 64, wo der kleine rosa Klecks gegen seine Freunde 'Grüner Klecks', 'Blauer Klecks', 'Gelber Klecks' und 'Kotzfarbener Klecks' antritt. Aber es hat nicht sollen sein. Trotzdem hat es Kirby bis zum N64 geschafft, an der Seite seiner Kollegen. Kirby's Air Ride (Arbeitstitel) sieht mittlerweile schon ganz anders aus, als auf den Messen in der Vergangenheit. Was zunächst wie ein Rennspiel über verrückte Landschaften aussah (ähnlich Armadillo Racing von Konami), entpuppt sich nun als Mario64-Klon mit einigen Adventure-Elementen. Das alte Spielprinzip wurde jedoch beibehalten: Bewege den kleinen



SCHLEIMIGES WESSEN IN SEINEM ELEMENT. TROTZ EINER BASEBALL-MÜTZE SIEHT MAN NOCH LÄNGST NICHT COOL AUS, KIRBY! TRAURIG...

rosafarbenen Kerl von A nach B, so schnell wie möglich.

Dieses Mal hat sich Kirby von irgendwoher Klamotten geklaut und trägt nun eine Baseball-Mütze verkehrt herum aus seiner Birne. Auf seinem Hoverboard flitzt er über bunte Landschaften. Dank der



ZU LANDE, ZU WASSER UND IN DER LUFT. KIRBY IN WAVE RACE 2.

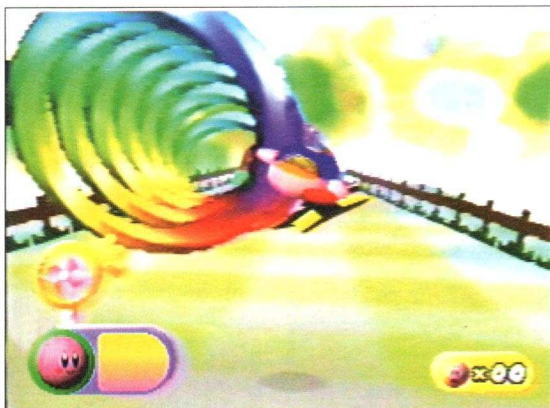


KIRBY MACHT SICH GERADE AUF DIE SUCHE NACH EINEM POWER-UP. KANN IHM MAL JEMAND HELFEN?

trickreichen Steuerung können waghalsige Sprünge über Hügel gemacht werden, um vielleicht Bonus-Sterne aus der Luft zu greifen. Bis jetzt konnten als einzige Hindernisse nur die bergigen Landschaften ausgemacht werden, aber selbstverständlich kommen bis zur Fertigstellung des Games noch zahlreiche knuddelige Gegner dazu. Bis jetzt wurden noch keine Informationen darüber vergeben, ob Kirby nun seine Gegner verschlucken und wieder ausspucken kann, wie es sein Kollege Yoshi vormacht. Noch immer steht in den Sternen, wann Kirby's Air Ride endgültig fertig sein wird. Schließlich ist Nintendo ja dafür

bekannt, erst Spiele auf den Markt zu bringen, wenn die Entwickler vollkommen mit dem Produkt zufrieden sind. Hoffentlich dauert es nicht zu lange, und man nimmt den Herstellern endlich mal ihre Plüsch-Teddies weg!

PROGNOSE: ZWAR GILT NINTENDO ALS MEISTER DES GAMEPLAYS, ABER SIND SIE NICHT MANCHMAL ETWAS ZU KINDISCH?



KIRBY HAT GERADE DEN EINGANG ZU EINER MERKWÜRDIGEN RÖHRE VERPACHT. WIE SCHADE...



AN DIESEN HÄNGEN SOLLEN NÄCHSTES JAHR DIE WELTMEISTERSCHAFTEN IM SKI-SPORT AUSGETRAGEN WERDEN... GERÜCHTE, GERÜCHTE...



DIESE SLALOM-STRECKE SIEHT EINFACH AUS, ABER WENN KIRBY ERST EINMAL GAS GIBT...WUHAHA!

Ninfo

Spieler

Vertrieb:
Entwicklung:Midway
MidwayGenre:
Preview-Version:Prügelspiel
USAErhältlich (Import):
Erhältlich (Europa):November '97
keine Angabe

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO

KÄLTER ALS EIS! DÜMMER ALS DIE...



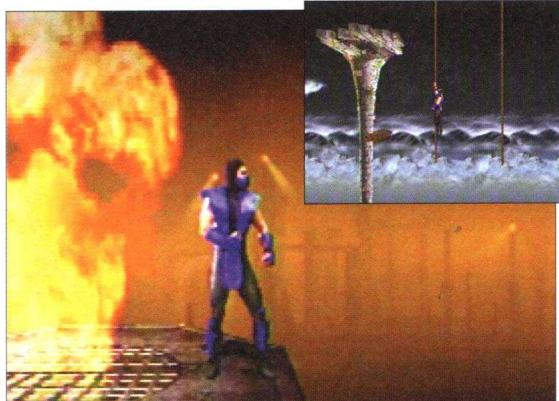
NOCH BEVOR MORTAL KOMBAT 4 mit erweiterter 3-D-Grafik in unsere Regale kommt, soll *Mortal Kombat Mythologies* die Blut-Lust aller MK-Fans zufrieden stellen. Zur Abwechslung gegenüber der normalen *Mortal Kombat* Trilogie (was

ist daran eigentlich noch normal?) läuft man jetzt mit nur einem Kämpfer - Sub-Zero - über Landschaften und läßt ihn neue Gegner suchen.

Als Idee hinter der Erschaffung von MK *Mythologies* steht die Geschichte eines der bekanntesten MK-Prügelhelden, die den Weg des gnadenlosen Kämpfers bis zum ersten MK-Tournament zeigt. Midway hofft auf reges Interesse seitens der Käufer zu stoßen, denn dann wird es aller Voraussicht nach immer wieder ein neues MK *Mythologies* geben, mit jeweils einem anderen Kämpfer. Ob die MK-Fans wirklich mit der Addition von Adventure-Elementen zufrieden sein werden? Vielleicht wird es aber auch der 'Kuß des Erwachens' für eine veraltete Serie...



SUB-ZERO LEGT 'NE KLEINE PAUSE EIN - INTERESSANTER RAUM!



FLAMMEN UND MENSCHEN MIT EISKALTEM HERZ PASSEN NICHT ZUSAMMEN. RAUS DA, DU IDIOT! (OBEN RECHTS) IST DIES MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES ODER SUPER HUNCHBACK?

PROGNOSE: PRÜGELSPIELE MIT ADVENTURE-ELEMENTEN WAREN SCHON IN DER VERGANGENHEIT MEIST IMMER FLOPS - WIRD MK MYTHOLOGIES DEN TREND BRECHEN?

Ninfo

Spieler

Vertrieb:
Entwicklung:Konami
KonamiGenre:
Preview-Version:Adventure
JapanErhältlich (Import): keine Angabe
Erhältlich (Europa): keine Angabe

CASTLEVANIA 64

Ein N64-Game mit dem richtigen Biß?



CASTLEVANIA (ODER DRACULA), wie es im Land-der-anderen-Copyright-Gesetz genannt wird) vom japanischen Softwarehersteller Konami ist eine der Spieleerien, die ihre Wurzeln in weit entfernter Vergangenheit hat. Die jüngste Wiedergeburt des Klassikers findet

diesmal in unserer geliebten N64-Konsole statt. Alles, was Konami bisher der Öffentlichkeit gezeigt hat, ist ein Video. Auch wenn das geizige Video nicht viel vom Spiel zeigte, sah man auf der Tokyoer Spielzeugmesse Kinnladen auf den Boden fallen. Simon Belmont, unser Held aus älteren *Castlevania*-Titeln, kehrt zurück in beeindruckender 3-D-Grafik. Obwohl wieder einmal ein Spiel entwickelt wurde, daß sehr an Mario 64 oder *Zelda 64* erinnert, hat es doch seine ganz eigene düstere *Dracula*-Atmosphäre. Belmont, wie immer statt mit Kreuz, Hammer und Pflock nur mit einer Peitsche ausgerüstet, hat jetzt weitaus mehr Bewegungstechniken in petto, so daß sogar Jean Claude van Damme vor Neid erblassen würde. Selbst Ringkämpfe mit Zombies sind

in der N64-Version möglich. Seine Peitsche dient ihm nicht nur im Kampf gegen Ghoule, er kann sich mit ihr auch über Abgründe schwingen. Belmont wird von zwei anderen Kämpfern begleitet, zum einen von einem jungen Mädchen, die scheinbar übersinnliche Kräfte besitzt, und von einem eigenwilligen Söldner mit Pistole. Bis jetzt konnten wir nicht in Erfahrung bringen, ob man nun auf freiwilliger Basis in eine der drei Rollen schlüpfen kann, oder ob das gesamte Abenteuer mit nur einem Helden bewältigt werden muß. Bis jetzt wurde noch kein Veröffentlichungsdatum genannt, sowie auch ebenfalls noch nicht ganz feststeht, ob es nur auf Cartridge oder auf 64DD erscheint. Eines zumindest ist sicher: Wenn *Castlevania 64* auch nur annähernd die Qualitäten seiner Vorgänger besitzt, wird das Spiel bald noch beliebter als Knoblauch in Transsylvanien sein.



SIMON BELMONT ZEIGT UNS WAS. ABER WAS NUR? HMMMMMM...



AH! EIN KREUZ! WOFÜR WAREN DIE NOCH EINMAL GUT?



EINE DER DREI VOM SPIELER ZU STEUERNDEN FIGUREN IST DIESES MÄDCHEN - MOMENTAN NOCH OHNE NAMEN

PROGNOSE: SO LANGSAM WIRD ES ZWAR UNGLAUBWÜRDIG, ABER AUCH DIESES SPIEL SCHEINT EIN KNALLER ZU WERDEN!

Ninjo



Vertrieb: Midway Genre: 3-D-Shooter Erhältlich (Import): Nov 1997
Entwicklung: Midway/id Preview-Version: USA Erhältlich (Europa): keine Angabe



NICHT EINMAL DIE UNTERTANEN VON BEELZEBUR SELBST SIND IMMUN GEGEN EXPLOSIV-GESCHOSSE!



UNTOTE WESEN + GEWEHR + KETTENSÄGE / DAUERFEUER = BLUTIGER BREI

Diesem Titel geht wohl nie die LUFT aus!

QUAKE

64



QUARK (NAME GEÄNDERT).

Wenn allein der richtige Name dieses in Deutschland indizierten Spiels erklingt, bekommen die meisten PC-Besitzer eine Gänsehaut. Haben jene Quark-Liebhaber dann auch noch ein Modem, explodieren sie schon fast vor Freude, denn Quark-Netzwerkspiele sind immer noch äußerst beliebt. Und nun - nun kommt es mit 64Bit-Power zum N64!

Bei der Beschreibung des Spielprinzips kann man schon fast einschlafen. Renne durch zahlreiche Labyrinth, erschieße hunderte von Monstern und sammle Schlüssel ein.

Aber trotzdem: Es kommt ja schließlich drauf an, wie man ein Spielprinzip verpackt. Quark hat eine komplette 3-D-Umgebung auf mehreren Ebenen. Ob es nun die Bodenkacheln sind oder die schreienden Monster, die nach Beschuß in schönsten Polygon-Explosionen ihr Leben lassen: Alles wird mit feinsten Animations-Technik in ECHTER 3-D-Grafik präsentiert. Was das Game auf dem PC so interessant macht, ist die Netzwerk-Kompatibilität, so daß gegen Scharen von menschlichen Gegnern im Internet angetreten werden kann. Richtige Freaks verpassen ihrem virtuellen

Charakter ein neues Äußeres, angefangen bei einer Star Wars-Textur bis hin zu Homer Simpson.

Momentan ist der PC das einzige Gerät, daß mit der komplexen Grafik-Engine von Quark umgehen kann. Wahrscheinlich könnte es auch die PlayStation oder die Saturn, aber dennoch steht zur Zeit ausschließlich das Quake 64 für die Nintendo-Cartridge und wahrscheinlich auch für das 64DD auf dem Programm. Die 64DD-Version könnte unter anderem die Möglichkeit bieten, 38 MB an Charakter-Texturen oder Zusatzlevel anzubieten. Zudem würde der 64DD-Modem-Anschluß die Funktion des bekannten Netzwerk-Modus auf dem PC unterstützen, so daß auch Deathmatches keine Domäne des PCs mehr bleiben müssen. Ja, so etwas brauchen wir!

So schön das Ganze auch klingen mag, trotzdem wird man sich bis zu einer Veröffentlichung von Quake 64 noch lange gedulden müssen, denn das 64DD kommt ja nun doch etwas später (siehe News-Flash in dieser Ausgabe). Zumindest können wir mit einer nahen Veröffentlichung (wahrscheinlich im November '97 in den Staaten) der Cartridge-Version rechnen. Angeblich gibt es aber keine Verbesserungen gegenüber der PC-Version. Das bedeutet, daß sämtliche Levels und Monster einfach übernommen werden und lediglich einige Extra-Effekte zu bestaunen



EXTRA-WAFFEN SIND IMMER WILLKOMMEN. DAVON KANN MAN IN DIESEM SPIEL NIE GENUG HABEN!

sind. Wir können jetzt nur noch darauf hoffen, daß zumindest ein Multi-player-Modus via Splitscreen geboten wird, sonst wird Quake 64 vielleicht doch noch eine reine Enttäuschung. Aber was Mario Kart 64 hat, das wird ja wohl in Quake 64 sowieso vorhanden sein, oder?



EINE RÜSTUNG. IMMER SEHR NÜTZLICH, WENN MAN DEN BÖSEN KREATUREN DER HÖLLE GEGENÜBERSTEHEN MUSS.

PROGNOSE: FALLS DU DER ANSICHT BIST, DASS TUROK NICHT ZU ÜBERBIETEN IST, DANN WARTE MAL AUF DIESEN TITEL!



REICHE NIEMALS EINEM GEHÖRTEM MONSTER DEINE HAND - DU KÖNTEST SIE DANACH VERMISSEN!



FALLS DU MAL EINEM MANN MIT EINEM FLAMMENWERFER BEGEGNET - HAU BLOß AB, HAU AB!

Ninfo



Vertrieb:
Entwicklung:

Midway
Player 1

Genre:
Preview-Version:

Shoot-'em-up
USA

Erhältlich (Import):
Erhältlich Europa: Keine Angabe

Juni '97
Keine Angabe

ROBOTRON X

Töten! Töten! Töten, und nochmals Töten!

KÖNNEN N64-SPIELER NOSTALGIKER sein? So hofft es zumindest Midway - Robotron X ist das N64-Update zum Spielhallen-Klassiker Robotron 2084, der von vielen als das beste Shoot-'em-Up aller Zeiten (was auch immer wir in der letzten Ausgabe über Starfox 64 behauptet haben) bezeichnet wird. Im Spiel selbst stehen

Taktiken und Planung völlig im Abseits, das einzige was vom Spieler verlangt wird, sind sein animalischen Überlebens-Instinkte. Die erste Version von Robotron X erschien auf der PlayStation, aber Midway und Player 1 versprechen, daß die N64-Version um einiges besser sein wird. Das Spiel läuft konstant auf einer Frame-Rate von 30 Bildern pro Sekunde und soll

endlich von den nervigen Makeln der PlayStation-Version bereinigt worden sein, wie beispielsweise die plötzlichen Geschwindigkeitsunterschiede, sobald ein Gegner getötet wird. Zudem haben sich alle gegnerischen Roboter einem 64Bit-Facelifting unterziehen lassen und laufen nun als glänzende Stahlkolosse mit mächtigeren Waffen durch die Gegend. Im Unterschied zum Original, wo der Spieler nur mit einem simplen Blaster ballern durfte, bietet Robotron X eine ganze Palette neuer Waffen an. Von Flammenwerfern und Bomben, bis hin zu Roboter-Abwehrkraftfeldern. Geheime Codes im Spiel sollen dem Spieler die Möglichkeit geben, schon sehr frühzeitig auch in den Genuß stärkerer Waffen zu gelangen. Und was völlig bizarr ist: Sämtliche Codes müssen in Form von Mortal Kombat-Bewegungen eingegeben werden! Vom Vorgänger aus der Spiel-



DIESES KRAFTFELD SCHÜTZT DICH FÜR KURZE ZEIT VOR DEN GEGNERN.

halle wurde auch die Doppel-Joystick-Steuerung übernommen. Besitzer von zwei N64-Pads, können sogar beide Sticks verwenden, den einen für die Bewegung der Spielfigur und den anderen für zielsicheres Schießen. Mit seinen 200 Levels und einem Mega-Endgegner sollte Robotron X ein weiteres Baller-Spektakel für das N64 werden. Erwarte ein komplettes Review in der nächsten Ausgabe!

PROGNOSE: DAS N64 BRAUCHT EINEN GUTEN ARCADE-SHOOTER - ABER IST ROBOTRON NICHT ETWAS ZU ALT FÜR DIE 90ER?



EIN UNGLÜCKLICHER ROBOTER MACHT BEKANNTSCHAFT MIT DEM FEUER.



DIESEN KLEINEN KERL DARFST DU STEUERN ER SIEHT AUS WIE EIN CYBORG-ELMER FUDD!

Ninfo



Vertrieb:
Entwicklung:

Interplay
Vis

Genre:
Preview-Version:

Jump'n'Run
USA

Erhältlich (Import): Keine Angabe
Erhältlich Europa: Keine Angabe

EARTHWORM JIM 3-D

Mich LAUST der Wurm!

SHINY ENTERTAINMENTS Earthworm Jim war ein großer Erfolg auf dem SNES. Der wirbellose Held kämpfte gegen allerlei Kreaturen, sorgte für einen Nachfolger und war sogar der Auslöser für eine neue Cartoon-Serie. Jetzt schlägt er noch einmal zurück, und zwar auf dem N64 in 3-D! Seinen Erfolg hat der gute Earthworm Jim wohl hauptsächlich seinen gelungenen Comic-Animationen zu verdanken, die ihm das schottische Entwicklungs-Team Vis mit auf den Weg gab. Jetzt steht Vis vor einer schwierigen Aufgabe, denn das alte Earthworm Jim in 3-D umzusetzen wird wohl eine echte Herausforderung sein. Die ersten Bilder vermitteln zumindest den Eindruck, daß Vis einen gewissen Anspruch an Qualität haben wird. Im neuen Spiel, wurde Jim Opfer eines harten Schlags auf den

Kopf. Also beginnt eine Reise durch sein innerstes Ich (sein Unterbewußtsein) in dem er ordentlich aufräumen muß, um die wenigen Gehirnzellen zu richten. Earthworm Jim 3-D hat sehr viel Ähnlichkeit mit Mario64, wenn die Hauptfigur an sich auch aus weitaus mehr Animations-Phasen besteht. Zwar

hatten die Hersteller nicht sonderlich viel Zeit, um auf den Wagon der neuen 3-D-Games aufzuspringen, aber eines sollte man im Hinterkopf behalten: Earthworm Jim war sogar auf dem SNES eine ernsthafte Konkurrenz für Mario World, zumindest was das Gameplay betrifft.



MIT SEINEM HOVERBOARD BRICHT JIM SÄMTLICHE GESCHWINDIGKEITSREKORDE. GLEICH KLEBT ER AN EINER MAUER!

PROGNOSE: UM MIT DEN ZAHLREICHEN ANDEREN NEUERÖFFENTLICHUNGEN MITZUHALTEN, MUß EARTHWORM JIM SCHON ETWAS ZU BIETEN HABEN, WILL ES NICHT ALS FUTTER FÜR DIE KLEINEN FISCHLE ZU ENDEN.



DESWEGEN FINDEST DU JIM AUF PARTIES IMMER IN DER KÜCHE.



WAR DAS NICHT EIN TEIL VON SCOOBY DOO?

64 NINDEX

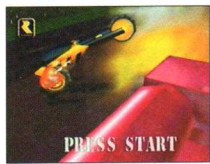
power

BLAST CORPS

Vertrieb: NINTENDO Getestet in: AUSGABE 2 (IMPORT) Von: THOMAS RICHTER

64 Wertung
POWER 88%

WIR SAGTEN: "Grafikmäßig geht in *Blast Corps* die Post ab! Dieses Spiel gehört sicherlich von der grafischen Seite her zu den absoluten Top-Titeln des N64. *Blast Corps* spielt sich phantastisch, aber nicht so lange, wie man es sich wünschen könnte."



Monat für Monat werden wir unseren NINDEX mit allen getesteten Spielen der 64 Power erweitern. Import-Games, sowie

THE GLORY OF ST ANDREWS

Vertrieb: SETA Getestet in: AUSGABE 3 (IMPORT) Von: THOMAS RICHTER

64 Wertung
POWER 25%

WE SAID: "Der Versuch, für das N64 ein anständiges Golfspiel zu entwickeln, hat ein trauriges Ende gefunden. Die Schlag-Technik ist völlig fehlerhaft und auch der Rest des Games sieht wie die zusammengewürfelten Überreste eines SNES-Spiels aus. Nicht einmal der Ball ist rund. Das ist Sport zum Abgewöhnen, ohne Zweifel!"



CRUIS'N USA

Vertrieb: NINTENDO Getestet in: AUSGABE 1 (IMPORT) Von: MARTIN WILMER

64 Wertung
POWER 31%

WIR SAGTEN: "Echte Features besitzt *Cruis'n USA* eigentlich kaum, und so bleibt nichts, was dieses altherwürdige Konzept aus der schönen Mittelmäßigkeit retten könnte. Schludrig und furchtbar unzulänglich. Nicht kaufen."



HUMAN GRAND PRIX

Vertrieb: HUMAN Getestet in: AUSGABE 2 (IMPORT) Von: FRANK FISCHER

64 Wertung
POWER 78%

WIR SAGTEN: Wir sagten: "*Human GP* ist dennoch ein gutes Spiel, dem man aber ansieht, daß es wohl so schnell wie möglich auf den Markt geschmissen werden sollte. Die Entwickler hätten besser mehr Feinarbeit leisten sollen, so bleibt es einfach eine überarbeitete SNES-Version mit dem gewissen etwas und kein Spiel der nächsten Generation. Einige gute Ideen sind aber vorhanden."



DOOM 64

Vertrieb: GT Getestet in: AUSGABE 1 (IMPORT) Von: KEVIN LANDOIS

64 Wertung
POWER 81%

WIR SAGTEN: "Du wirst also sehr wahrscheinlich den Eindruck haben, daß sich die Ausgabe für dieses Spiel wieder einmal gelohnt hat, selbst wenn Du einen beträchtlichen Teil Deines bisherigen Lebens schon damit verbracht haben solltest, durch *Doom*-Höhlen zu kriechen. ... kein programmiertechnischer Durchbruch"



ISS 64

Vertrieb: KONAMI Getestet in: AUSGABE 3 Von: THOMAS RICHTER

64 Wertung
POWER 91%

WIR SAGTEN: Jeder, der sich für Fußball interessiert und ein N64 besitzt, muß dieses Spiel haben. Und wer seine Kohle bereits in *FIFA 64* (fehl-) investiert hat, sollte seine Tränen trocknen und das Ding schnell im nächsten Second-Hand-Shop verticken. Jetzt kann man sein Geld nämlich so richtig gut anlegen, denn *International Superstar Soccer 64* ist einfach das beste Fußballspiel weit und breit.



DORAEMON

Vertrieb: EPOCH Getestet in: AUSGABE 3 (IMPORT) Von: THOMAS RICHTER

64 Wertung
POWER 50%

WE SAID: "*Doraemon* ist ganz auf den Geschmack jüngerer Spieler zugeschnitten. Es ist nicht nur viel leichter als *Mario 64*, sondern auch noch bunter geraten. Wer *Mario 64* sein Eigen nennt, braucht *Doraemon* überhaupt nicht. Spar Dir Dein Geld..."



KILLER INSTINCT GOLD

Vertrieb: NINTENDO Getestet in: AUSGABE 3 Von: FRANK FISCHER

64 Wertung
POWER 75%

WIR SAGTEN: "Doch *Killer Instinct* ist ein gut präsentiertes und stellenweise auch spektakuläres Game mit einem der bislang besten Soundtracks für das N64. Der Einstieg ist problemlos, und direkte Konkurrenz gibt es im Augenblick kaum. Ganz ordentlich."



FIFA 64

Vertrieb: EA Getestet in: AUSGABE 2 Von: KLAUS TRAFFORD

64 Wertung
POWER 29%

WIR SAGTEN: "Trotz der ruckeligen, aber dennoch schnellen Grafik, wird die vorher-sehbare Action zu einem wahren Trauerspiel. Rundum gesehen hat *FIFA 64* zwar massenhaft viele Spieler der Original-Ligen und nette TV-Präsentation, aber das Spiel für sich sollte mit einem kräftigen Schuß umweltfreundlich entsorgt werden. Kick it!"



STARFOX 64

Vertrieb: NINTENDO Getestet in: AUSGABE 2 (IMPORT) Von: THOMAS RICHTER

64 Wertung
POWER 95%

WIR SAGTEN: "Wir haben es ohne Zweifel mit dem besten Spiel seit der Veröffentlichung von *Mario 64* zu tun. Es wird mal wieder Zeit, daß ein Ballgame der ganz anderen Art frischen Wind auf den Konsolenmarkt bringt. Nintendo hat es mit *Starfox 64* sicherlich geschafft! Das beste Shoot'em-Up seit *Space Invaders*!"



auch die offiziellen Veröffentlichungen werden hier aufgelistet.

The Games Nindex

MARIO KART 64

Vertrieb: NINTENDO

Getestet in: AUSGABE 3

Von: FRANK FISCHER

64
KARTE
64 Wertung
94%

WIR SAGEN: "Alles in allem gibt es kein Spiel, das Mario Kart 64 im Vier-Spieler-Modus das Wasser reichen könnte. Es macht einen Mordsspaß und: Je öfter Du es spielst, desto begeisterter wirst Du sein."



SUPER MARIO 64

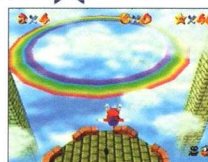
Vertrieb: NINTENDO

Getestet in: AUSGABE 1 (IMPORT)

Von: FREDERICK K.

64
KARTE
64 Wertung
95%

WIR SAGEN: "... die Brillanz der Grafik und die ausgefeilten Landschaften entschädigen aber für alles. Das Spiel ist technisch so überlegen und mit so viel Witz, Charme und Kreativität vollgepackt, daß wir ihm ohne die geringsten Zweifel den Titel 'Bestes Spiel aller Zeiten' zuerkennen."



MORTAL KOMBAT TRILOGY

Vertrieb: GT

Getestet in: AUSGABE 3

Von: THOMAS RICHTER

64
KARTE
64 Wertung
62%

WIR SAGEN: "Wenigstens haben die Hersteller das Glück, daß es noch keinen Konkurrenzkampf um das beste Prügelspiel für das N64 gibt, mit Ausnahme von *Killer Instinct Gold* (siehe Ausgabe 4/5). Aber jenes Game ist sozusagen aus dem gleichen faulen Holz geschnitzt, abgesehen von der leicht besseren Technik. Warte lieber auf zukünftige Prügelspiele, oder willst Du Dein schönes N64 mit solch einem Dreck beschmutzen?"



TUROK: DINOSAUR HUNTER

Vertrieb: ACCLAIM

Getestet in: AUSGABE 2 (OFFICIAL)

Von: THOMAS RICHTER

64
KARTE
64 Wertung
82%

WIR SAGEN: "Turok ist längst nicht so innovativ wie Mario 64. Turok glänzt zwar mit einer exzellenten Technik, aber die allein macht noch längst kein gutes Spiel. Es wird zu schnell langweilig, weil man die Erkundungstouren früher oder später satt hat. Ein grafisch perfektes Meisterwerk, dem es aber leider an Gegnern und vor allem an Dinosauriern fehlt. Hoffentlich wird Turok 2 besser."



NBA HANGTIME

Vertrieb: NINTENDO

Getestet in: AUSGABE 2

Von: THOMAS RICHTER

64
KARTE
64 Wertung
60%

WIR SAGEN: "Es ist wieder mal traurig. Das Drei-Knopf-Rumgezappele auf dem Spielfeld entpuppt sich schon nach kurzer Spielzeit als langweiliges Sportspiel ohne Tiefgang. Auch die simple Animation der Figuren reizt die Hardware des N64 in keiner Weise aus. Eine lustige, aber dennoch flache Arcade-Umsetzung. Echte Basketball-Fans sollten sich noch gedulden."



WAVE RACE

Vertrieb: NINTENDO

Getestet in: AUSGABE 1 (IMPORT)

Von: ILKA M. HAPP

64
KARTE
64 Wertung
94%

WIR SAGEN: "Wave Race 64 hat absolute Siegerqualitäten! Seine verblüffenden Grafiken und seine perfekte Spielbarkeit machen es zu einem ganz besonderen Spiel, für das alleine sich schon die Anschaffung des N64 lohnt."



PILOT WINGS 64

Vertrieb: NINTENDO

Getestet in: AUSGABE 1 (IMPORT)

Von: ILKA M. HAPP

64
KARTE
64 Wertung
89%

WIR SAGEN: "Pilotwings 64 vereint beides in sich, totale Ruhe und wilde Action, und ist dadurch ein erstklassiges Spiel, das Dir mit Deiner neuen Konsole viel Spaß bringen wird. Ein zukünftiger Klassiker - unbedingt kaufen."



WAYNE GRETSKY

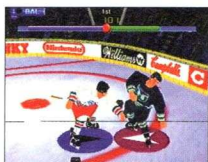
Vertrieb: GT

Getestet in: AUSGABE 2 (IMPORT)

Von: KLAUS TRAFFORD

64
KARTE
64 Wertung
84%

WIR SAGEN: "Wayne Gretsky 3D ist, vor allem im Vier-Spieler-Modus, ein nahezu perfektes Eishockey-Game. Die kleinen Fehlerchen hätte man durch einen Blick auf die 16-Bit-Programme leicht lösen können, denn die machen in dieser Hinsicht manches besser."



SHADOWS OF THE EMPIRE

Vertrieb: NINTENDO

Getestet in: AUSGABE 1 (IMPORT)

Von: MARTIN WILMER

64
KARTE
64 Wertung
88%

WIR SAGEN: "Nur sehr wenige Fans werden enttäuscht sein von diesem Neuzugang in der Star Wars-Familie. Tolle Grafiken und abwechslungsreiche Szenarios, ein MUSS für alle Star Wars-Fans."



WAR GODS

Vertrieb: MIDWAY

Getestet in: AUSGABE 3 (IMPORT)

Von: THOMAS RICHTER

64
KARTE
64 Wertung
59%

WIR SAGEN: "Falls Du es doch nicht abwarten kannst, und Du Dir unbedingt ein Prügelspiel für das N64 zulegen willst, dann kaufe Dir lieber *Killer Instinct Gold* oder warte auf *Street Fighter III* für das 64DD. War Gods ist nur ein weiteres amerikanisches Spiel mit guter Grafik und miesem Gameplay."



So haben wir bewertet!

89

64 power Nummer 3 1997



DER MANN AUS ATLANTA

Was werden uns Sommer und Herbst wohl Neues bringen? Wie sieht es an der Konsolen-Front aus - gibt es einen klaren Gewinner? Wie denkt Nintendo selbst über die Zukunft seiner Konsole? Obwohl einige der Antworten klar sind, gibt es auf der Riesenmesse E3 in Atlanta jede Menge Überraschungen, und genau die wollen wir zu Dir nach Hause bringen. Unser Mann in Atlanta macht sich unter anderem schlau über Rares *Banjo-Kazooie*, *Goldeneye 007*, *Yoshi's Island 64*, *Mission: Impossible*, *Multi Racing Championship*, *Lamborghini 64* und *Body Harvest*. Falls wir viel Glück haben sollten, gibt es brandneue Infos über das angekündigte *Tomb Raider*, *Zelda*, *F-Zero*, *Castlevania* und *Quake 64*!

Zum zweiten Mal werden wir uns daran versuchen, die Sicherheits-Mauer von Rare zu durchbrechen und alles Wissenswerte aus dem namhaften Hersteller heraus zu quetschen. Der erste Versuch ist vollkommen gescheitert und unser Spion wurde verschnürt in einem Sack an uns zurückgeschickt. Die E3 bietet aber ideale Voraussetzungen für ein intensives Gespräch mit den Schöpfern von *Blast Corps*!

Und was den Rest betrifft: "Wer weiß schon, was uns der morgige Tag bringen wird?", mit anderen Worten - wir haben keine Ahnung. Wir erwarten aber testfähige Muster von *Go! Go! Troublemakers*, *Multi Racing Championship*, *Baku Bomberman 64*, *Ganbare Goemon 5* und *Rev Limit*. Außerdem sollen *Clayfighter 63 1/3*, *Blast Corps* und *Doom 64* endlich auf dem europäischen Markt erscheinen. Wir sind gespannt - begleite uns auf unserer vierten Reise durch neue 64Bit-Welten am 2. Oktober 1997!



Herausgeber
Alchemy Publishing
Postfach 1127
48581 Gronau

Redaktionsanschrift
SMP Publishing
64 Power
Postfach 366
48581 Gronau
Tel.: (0933) 53 - 43 08 56 4
Fax: (0933) 53 - 43 99 16 7
E-Mail: mkieselstein@smpublishing.com

Redaktion
Chefredakteur
Klaus Trafford
E-Mail: ktrafford@smpublishing.com

Stellvertretender Chefredakteur
Thomas Richter

Autor
Frank Fischer

Layout
Lothars Huizinga
E-Mail: lhuizinga@smpublishing.com
Mancoski

Vertrieb
IPV GmbH
Wendenstrasse 27-29
20097 Hamburg

Anzeigenbüro
TETRA Medien & Verlags GmbH
Pirina Taulmann
Hessing 32
37469 Exchwege
Tel.: 0 56 51 / 98 10 4
Fax: 0 56 51 / 96 37 7

Druck
Tij Offset
Blatweg 20
8440 Zell/Zweil

64 Power ist ein absolut unabhängiges Magazin und keine offizielle Nintendo-Lizenzpublikation. 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 B, G und B gekennzeichneten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers.

© 1997 by Alchemy Publishing



Bis zum
nächsten
Mal!

64
pin-up

64

power



War Gods



“War Gods ist nur ein weiteres amerikanisches Spiel mit guter Grafik und miesem Gameplay.”

ISS 64



“Das beste Fußballspiel aller Zeiten - mehr muß man dazu nicht sagen!”

Mario Kart



“Exzellentes Spiel, aber man hätte mehr daraus machen können!”

Killer Instinct



“Eine sehr akkurate Umsetzung der Spielhallen-Version.”

