

Nintendo 100% action!

gabe 11

DM 6,80 • Sfr 6,80
öS 55 • L 9500

DAS Magazin für alle N64-Besitzer!

64
power

unabhängig, unbestechlich, aktuell

Lylat Wars

Komplettlösung!

Goldeneye

Besser als Mario!

Jedes neue N64-Game im Test!

Multi Racing Championship

Ganbare Goemon

Tetrisphere

Dark Rift

Hexen

extreme G

Mit Vollgas ins
21. Jahrhundert!

Acclaim tankt auf!



**Ultra
Donkey Kong**

Neuigkeiten aus
dem Hause **RARE!**



Sanjo-Kazooie • Body Harvest • F-Zero 64 • WCW vs NWO





Nintendo 100% action!

64
power

64
pin-up

BANJO-KAZOOIE

64 power

INHALT



16 RENNEN IN DIE ZUKUNFT!

ALLE WARTEN AUF EXTREME G, DOCH WIR KONNTEN NICHT MEHR WARTEN UND HABEN PROMPT DAS HERSTELLER-TEAM PROBE SELBST BESUCHT! ERFAHRT ALLES ÜBER DIE ENTWICKLUNG VON EXTREME G IN UNSEREM REPORT.

03



30 GOLDENEYE 007

GEH BEISEITE, MARIO – JAMES BOND KEHRT ZURÜCK UND LEHRT NICHT NUR KLEINEN KLEMPNERN DAS FÜRCHTEN!

22 ZU BESUCH BEI RARE!

PROBE SOFTWARE ALLEIN REICHTE UNS NICHT. WIR BESUCHTEN AUCH NOCH RARE UND LIESSEN UNS DIE KARTEN LEGEN!



INHALT

06 NEWS-FLASH

Europa vs Nintendo, Neues vom 64DD und – yeah: Nagelneue Bilder von Zelda 64!

14 LESERBRIEFE

Wir lassen unsere Leser nicht im Dunkeln tappen!

36 GANBARE GOEMON



40 MRC



44 TETRISPHERE



46 HEXEN 64



52 UMFRAGE

Jetzt seid Ihr dran! Steht uns Rede und Antwort in unserer Umfrage und gewinnt 5 N64-Spiele nach Wahl!

50 DARK RIFT



Die Spiele

Die aktuellsten (Import-)Spiele im Test unseres Experten-Teams.

Reviews

Ausführliche Tests und umfassender Spielführer für die neuesten Games.

GOLDENEYE 007	3
GANBARE GOEMON	3
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	4
TETRISPHERE	4
HEXEN 64	4
DARK RIFT	5

Previews

Ein Überblick über alle Neuanmeldungen auf dem N64-Markt.

BANJO-KAZOOIE	8
BODY HARVEST	8
F-ZERO 64	8
SONIC WINGS ASSAULT	8
F1 POLE POSITION	8
DUAL HEROES/	
CHAMELEON TWIST	8
WCW vs NWO	9
CONKER'S QUEST	9
CLAYFIGHTER 63 1/3	9
JEOPARDY!/GLÜCKSRAD	9

Nindex 96

Übersicht über sämtliche erhältlichen Spiele auf dem deutschen Markt!

Impressum 98

Cheats & Komplettlösungen

72 MARIO 64

Es ist vollbracht! Zum letzten Mal einen tiefen Einblick in die Mario-Welt.



56 LYLAT WARS

Oder Starfox 64, wie Du willst. Wir zeigen Dir, wie auch DU Andross besiegen kannst!



Diese Kämpfer sind härter als Stahl-
hoffentlich schmelzen sie nicht!

AB OKTOBER FÜR N64

PLAY FIGHTER 63 1/3



Interplay

© 1997 Interplay Productions. All rights reserved. Clay Fighter 63 1/3 and Interplay are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved. Nintendo, Nintendo 64, 3-D, N64 are trademarks of Nintendo of America, Inc. All rights reserved. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. Capcom Entertainment. All rights reserved. Capcom is a division of Capcom Entertainment.



DISTRIBUTED BY
AKlaim



Kinderspielzeug?

IMMER WIEDER WIRD DIE BEHAUPTUNG

AUFGESTELLT, daß es sich bei der N64-Konsole um ein reines Kinderspielzeug handeln soll. Ja, schon allein der Name "Nintendo" weckt in den meisten Menschen die Erinnerung an spielende Kids, und das kommt schließlich nicht von ungefähr. Was Nintendo selbst als "Familienkonsole" deklariert hat, läuft auf den ersten Blick nur Spiele mit knuddeligen Charakteren und bunten Grafik-Bonbons zu, sofern sie denn aus jenem Hause kommen. Denn welcher verantwortungsbewußte Vater setzt sich schon mit seiner achtjährigen Tochter vor den Bildschirm, um dann mit einem Raketenwerfer Tausende von Kreaturen in Stücke zu reißen? Zum guten Glück gibt es noch jede Menge Fremdanbieter, die auch solche Schmankerl wie beispielsweise Extreme G, Quark 64 oder Goldeneye aus der Reserve holen. Wenn es um Kinderspiele geht, oder zumindest Spiele, die so wirken, handelt es sich in den meisten Fällen um Original-Nintendo-Games. Nintendo hat sich selbst dieses Ei ins Nest gelegt und muß auch auf diesem sitzen bleiben, um den Anspruch an eine Konsole für die Familie gerecht zu werden. Wir sehen diesen Markt aber aus ganz anderen Augen, und das bemerkt man auch, wenn man die 64 Power mal mit anderen Heften vergleicht. Unser Layout ist modern, aber nicht kitschig, unsere Texte sollen für jeden lesbar sein, egal ob jung oder alt, ohne dabei ins Fachchinesische abzudriften, und vor allem möchten wir eine Menge Humor mit ins Heft bringen, der bei vielen ich-bin-nur-für-Erwachsene-Publikationen auf der Strecke bleibt. Während sich die meisten anderen Periodika eine begrenzte Zielgruppe aussuchen, und sich deshalb arg einschränken, ist unsere sehr auf Flexibilität ausgelegt. Für uns sind Fakten, aktuelle Infos und kritische Tests wertvoll und einfach für JEDEN N64-Besitzer interessant. Da freut es uns natürlich um so mehr, wenn ständig Leserbriefe in Onkel Toms Hütte flattern, die sowohl von älteren Herren und Damen als auch von jungen Schülern geschrieben werden, welche gleichermaßen von Ihrer Begeisterung sprechen.

Für den einen oder anderen mag dies jetzt wie das Wort zum Sonntag geklungen haben, ist es aber nicht, da 1. heute Donnerstag ist und 2. Euch ein Heft voller POWER und brandheiße Infos erwartet, das selbst dem Bundeskanzler die Kinnlade auf den Boden fallen läßt! Und da wir jetzt endlich monatlich erscheinen, könnt Ihr Euch sicher sein: Wir sind unabhängig, unbestechlich und vor allem aktuell!

EVER THOMAS RICHTER
(Onkel Tom)

News-Flash

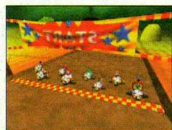
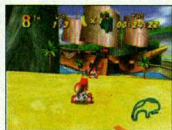
Neue
Peripherie-
Geräte • Aktuelle
News-Meldungen



EXKLUSIV DIDDY KONG RACING!



Nintendo bestätigte die Gerüchte, daß der englische Software-Hersteller Rare (siehe Feature in dieser Ausgabe) zur Zeit an einem Spiel bastelt, das bisher geheimgehalten wurde. *Diddy Kong Racing* wird in Amerika schon am 24. November veröffentlicht werden. Es handelt sich dabei um ein dreidimensionales Rennspiel im Stile von *Mario Kart 64*, wobei die Grafik im gleichen Maße *Mario Kart* voraus ist, wie es *Banjo-Kazooie* *Mario 64* vormachte. Charaktere aus dem klassischen *Donkey Kong* werden genauso anzutreffen sein, wie Diddy, Banjo, Kazooie und Conker, das Eichhörnchen. Insgesamt sind 20 verschiedene Strecken zu befahren, und wie es mittlerweile üblich ist, wird auch ein Multiplayer-Modus geboten. In verschiedenen Vehikeln flitzen bis zu vier Spieler in Go-Karts, Hovercrafts und sogar Flugzeugen durch die Levels. Sämtliche Fahr-/Flugzeuge können selbstverständlich gleichzeitig in jedem beliebigen Level eingesetzt werden, so dürften sich interessante Taktiken ergeben. Ein wirklich interessante Erweiterung ist die Möglichkeit, in bekannter Mario-Manier über die Strecken laufen zu können. Inwiefern es einen Adventure-Teil geben wird, ist noch unklar. Am Wegesrand können Zweifüßler während des Rennens Power-Ups und Extra-Waffen einsammeln. Die schlechten Nachrichten gleich hinterher: Wegen des frühen Erscheinungstermins von *DK Racing* wurde die Veröffentlichung von *Banjo-Kazooie* zunächst auf den März 1998 verlegt. Vielleicht hat es was mit dem 64DD zu tun, wer weiß...hmmmm...





Quaker Maker

IN ANBETRACHT VERSTÄRKTER

Nachfragen seitens der Quark-Fans (Name geändert) hat sich Midway dazu bereit erklärt, den Veröffentlichungstermin von Quark 64 nach hinten zu verschieben, um doch noch die Möglichkeit eines

Zweispielers-Modus zu integrieren. Die Programmierer waren hartnäckig und pöchten auf diese Erweiterung, obwohl Quark 64 eigentlich wie Mood

64 (Name geändert) aufgebaut werden sollte. Da Midway jetzt mehr Zeit für die Entwicklung bleibt, wird eifrig am Code gefeilt, um die Geschwindigkeit an das Multiplayer-Game anpassen zu können. Zudem bastelt das Team zusätzlich an speziellen Deathmatch-Levels, derer Anzahl sich auf fünf belaufen soll. Momentan sind noch 20 Levels für das Solo-Spiel eingeplant, aber vielleicht wird die verlängerte Entwicklungszeit auch hier positive Auswirkungen erzielen. Ob es einen Vierspieler-Modus geben wird, bleibt abzuwarten. Und wenn, dann kann



man nur noch hoffen, daß nicht die gleichen Fehler wie bei Hexen gemacht werden, sondern Goldeneye als Vorbild herangezogen wird.

News-Flash

Nagano Winter Olympics

Konamis jüngstes Sportspiel möchte von seiner qualitativen Seite wohl in die Fußstapfen von ISS 64 treten. Vierspieler-Action in der Welt des Sports? Klingt gut, und die ersten Bilder sprechen für sich... tatataaaaaa!

07



Teufel im Detail!

NINTENDOS 64DD-LAUFWERK WIRD EINE WEITERE technische Neuheit aufweisen können. Im Gegensatz zu den CDs, wo jede einzelne wegen des Produktionsverfahrens eine einfache Kopie darstellt, kann jede 64DD-Diskette einzeln sein. Von einem Spiel können dadurch verschiedene Versionen auf den Markt kommen, ohne deswegen im Master-Code rumwurscheln zu müssen.

Was bedeutet das für Spieler? Das Potential ist groß – Pocket Monsters, eines der wenigen Spiele, die erscheinen, wenn das 64DD in Japan auf den Markt kommt, kam schon für den Game Boy mit verschiedenen Monstern heraus. Auf den 64DD übertragen ergeben sich ganz besondere Eigenschaften des Spiels, da jedes einzelne einzigartig sein kann.

In dieser frühen Phase können natürlich nur Vermutungen über die Möglichkeiten aufgestellt werden, aber – was uns logisch erscheint – es dürften vor allem Rollenspiele ihren Nutzen daraus ziehen. Man stelle sich ein RPG vor, daß von zwei Leuten gespielt wird, beide aber durch verschiedene Welten reisen. Ein RPG wie... Zelda 64DD, vielleicht?



DUAL ARCADE JOYSTICK

EINEN JOYSTICK DER BESONDEREN ART BEKAMEN WIR JÜNGST

AUS DEM BEKANNTEN HAUSE MAD CATZ. Der Dual Arcade

Joystick bietet sämtliche Funktionen 'normaler' Joysticks und bietet zudem einige Extras. Neben seiner außergewöhnlichen Größe wurde in der rechten oberen Ecke ein spezieller, analoger Flight-Stick integriert, der die Funktionen des Analog-Sticks des normalen Controller-Pads übernimmt. Auf der gegenüberliegenden Seite ragt ein kleinerer, digitaler Stick aus dem Gehäuse, womit der Name 'Dual' wegen der zwei Sticks gerechtfertigt ist. Insgesamt gesehen besticht das Mega-Pad im Spielhallen-Stil durch sein hübsches, ergonomisches Design und eignet sich hervorragend für Flugsimulation in der Machart von Pilotwings 64. Am Flight-Stick selbst befindet sich oben neben den A- und B-Knopfen ein weiterer Mini-Stick, der mittels Daumenbewegung die Aufgaben der C-Kнопfen übernimmt und damit komfortablen Rundumblick während des Fluges gewährleistet. In Zeigefinger-Höhe wurde zusätzlich ein zweiter R-Knopf unscheinbar im Stick eingearbeitet, dessen Funktion natürlich von Spiel zu Spiel variiert. Zudem gibt es den mittlerweile obligatorischen Turbo- und Zeitlupe-Knopf. Einen kleinen Haken hat das Gerät dennoch: Steckt man eine Memory-Card, die sich von ihrer Länge von den herkömmlichen Cards unterscheidet, in den oben angebrachten Slot, kann es vorkommen, daß man bei entsprechender Bedienung des Sticks mit den Fingern an die Card stößt. Da im Normalfall die Cards nicht größer als die Standard-Cards von Nintendo sind, ist dieses Manko aber nur ein kleines. Beim Preis von DM 129,- werden manche Spieler vielleicht zuerst schlucken müssen, aber was tut man nicht alles für echtes Flug-Feeling? Eine erweiterte Version mit integriertem Rumble Pak wird in diesen Tagen verschifft. Der Dual Arcade Joystick wird in Deutschland von Vidis vertrieben. Weitere Informationen findest Du auf der Mad Catz-Homepage unter <http://www.madcatz.com>.



RGB-Modulator

Aus der schönen Schweiz (hallo Nachbarn!) kommt nicht nur schmackhafter Käse und DJ Bobo, sondern auch moderne Technik, in diesem Falle eine Ergänzung zu Deinem N64. Bekanntermaßen gibt die Konsole kein RGB-Signal auf den Fernseher aus, was ein unschärferes Bild zur Folge hat. Abhilfe schafft der *N64-RGB-Adapter* aus dem Hause GT Elektronik. Dieser ersetzt das normale SCART/Cinch-Kabel des N64 und bietet zudem verlängerte Cinch-Anschlüsse für den Audio-Ausgang. Auf Wunsch läßt sich die RGB-Funktion auch abschalten. Unsere Tests haben ergeben, daß der RGB-Modulator tatsächlich ein schärferes Bild liefert, dafür die Farben aber leicht verblasen und Schrift auf dem Bildschirm etwas stärker flimmert. Für DM 89,- ist die Erweiterung entweder für die europäische PAL-Konsole oder für das NTSC-Gerät zu haben.

Mission: Reprogrammierbar

Es gibt etwas neues von *Mission: Impossible*: Die endgültige Programmierung übernimmt jetzt das Team von Infogrames, um eine Geschwindigkeitssteigerung vorzunehmen. Die Veröffentlichung von *Goldeneye* setzt natürlich neue Standards voraus, und gerade deshalb sollte auch in *Mission: Impossible* ein Vierspieler-Modus integriert werden. Vor Dezember braucht aber wohl keiner mit dem Spiel zu rechnen, obwohl Gerüchte über eine Veröffentlichung im Oktober durch die Luft schwirren. Unglaublich: *Mission: Impossible* soll zuallererst in Europa erscheinen! Yeah!



MIT UNS NICHT, BIG N!

DIE EUROPÄISCHE KOMMISSION HAT JETZT EINEN GEWALTIGEN SCHRITT GEWAGT UND UNS WAHRSCHEINLICH DAS TOR ZU EINER WAHREN SOFTWAREFLUT AN N64-SPIELEN GEÖFFNET. BISHER HATTE NINTENDO SÄMTLICHE FÄDEN IN DER HAND, ANGEFANGEN VON DEN LIZENZEN VON SPIELEN, ÜBER DIE PRODUKTION IHRER CARTRIDGES BIS HIN ZUM ENDGÜLTIGEN "SEAL OF QUALITY" (NINTENDOS QUALITÄTS-TEST VON NEUEN SPIELEN), BEVOR DIE GAMES ENDGÜLTIG VERKAUFT WERDEN DURFTEN. SO GEHT ES NICHT, TÖNTE ES JETZT AUS DEN RÄNGEN DER EUROPÄISCHEN KOMMISSION, UND MACHTE NINTENDO DARAUFGAUFMERKSAM, DASS SIE GEGEN DIE WETTBEWERBSBEDINGUNGEN IN EUROPA VERSTOSSEN. TJA, JETZT MUSS SICH BIG N ETWAS NEUES EINFALLEN LASSEN. DIE NEUE REGELUNG BESAGT, DASS EUROPÄISCHE SOFTWARE-FIRMEN OHNE DIE ZUSTIMMUNG VON NINTENDO PRODUKTE IN BELIEBIGER ANZAHL VERÖFFENTLICHEN DARF UND Sogar DIE CARTRIDGES SELBST HERSTELLEN DÜRFEN. DAS GESETZ GILT NATÜRLICH NUR FÜR EUROPA. IN AMERIKA UND JAPAN HAT NINTENDO NOCH IMMER SEINE EISERNE KRALLE AUF DEM DICKEN REGELBUCH. UNWAHRSCHEINLICH IST ABER, DASS NEUE SPIELE OHNE DIE ZUSTIMMUNG VON BIG N AUF DEN MARKT GELANGEN, DENN DIESE SIND IN DER HERSTELLUNG SEHR TEUER UND EINE VERMARKTUNG IN AMERIKA ODER JAPAN WÄRE DAMIT SO GUT WIE AUSGESCHLOSSEN. WIE AUCH IMMER, VIELLEICHT WIRD ES IN NAHER ZUKUNFT SPIELE GEBEN, DIE SPEZIELL FÜR DEN EUROPÄISCHEN MARKT ERSCHAFFEN WURDEN.



NEWS-SCHNIPPSEL

Geordnete News-Fetzen; das umbenannte *Yoshi's Story* ist für November in Japan geplant, einem Monat später gefolgt von *Zelda 64*! Mein Herz! Storymäßig geht es mal wieder um die Rettung von Prinzessin Zelda, aber das ist ja nichts neues. *Banjo-Kazooie* wird in Japan wahrscheinlich unter dem *Banjo's Adventure* veröffentlicht, aber der Verkauf zögert sich bis März 1998 wegen des unerwarteten Erscheinens von *Diddy Kong Racing*. *Kirby's Air Ride* und Nintendos Golfspiel (welches *Mario Golf 64* heißen könnte).

Tot oder lebendig!

HIER WAS NEUES AUS DER NINTENDO-GERÜCHTEKÜCHE: ACCLAIM (MIT DER UNTERSTÜTZUNG VON PROBE) UND TECMO BRINGEN DAS BEKANNTE PRÜGELSPIEL *Dead Or Alive* FÜR DAS N64 AUF DEN MARKT! DA ES SICH DABEI UM EIN EXTREM GUTES BEAT'EM-UP HANDELT (GROSSE ÄHNLICHKEIT MIT SEGAS *Virtua Fighter 2*), HEISSEN WIR DIESE NACHRICHT HERZLICHST WILLKOMMEN. ZUDEM BEKAMEN WIR DAMIT DIE MÖGLICHKEIT, DAS NETTE MÄDEL MIT DEN ENGEN LEDERKLAMOTTEN AUF DIESER SEITE ABZUDRUCKEN. IMMER GUT FÜR UNSER HEFT.

GAMETEKKEN OVER

Der amerikanische Software-Hersteller Take Two, u.a. bekannt durch das PC-Spiel *Ripper*, hat den europäischen Arm von GameTek aufgekauft. Damit erscheinen die beiden Spiele *Jeopardy!* und *Wheel of Fortune* (Glücksrad) zukünftig unter dem Herstellernamen Take Two und nicht GameTek. Davon nicht betroffen ist *Robotech: Crystal Dreams*, dessen Veröffentlichung vorerst aufgeschoben wurde. Es ist noch nicht einmal sicher, welche Firma die Rechte an dem Spiel behält.



WANN KOMMT WAS?

BEGLEITE UNS BEI UNSEREM NEUEN SPIEL 'VERÖFFENTLICHUNGSTERMIN-ROULETTE'. AUCH WENN DIE TERMINE MANCHMAL SOGAR NOCH DANN VERSCHOBEN WERDEN, WENN DAS SPIEL AM NÄCHSTEN TAG IN DEN REGALEN STEHEN SOLTE, LASSEN WIR NICHT LOCKER UND PRÄSENTIEREN DIR HIER, WAS IN DER ZUKUNFT AUF DICH ZUKOMMT. HUNDERTPROZENTIGE AKTUALITÄT KÖNNEN AUCH WIR NICHT GEWÄHRLEISTEN, DA UNSER HEFT SCHLIESSLICH NOCH GEDRUCKT WERDEN MUSS.



DEUTSCHLAND

JETZT – ENDE OKTOBER 1997
Lylat Wars (Nintendo)
Multi Racing Championship (Ocean)
Doom 64 (GT Interactive)
Hexen (GT Interactive)

NOVEMBER – DEZEMBER 1997
Goldeneye (Nintendo)
Extreme G (Acclaim)
Mission: Impossible (Ocean)
Clayfighter 63 1/2 (Interplay)
F1 Pole Position (Ubi Soft)
Top Gear Rally (Kemco)
WCW vs NWO World Tour (THQ)
Jeopardy! (Take Two)
Wheel Of Fortune (Take Two)
Robotron 64 (GT Interactive)
War Gods (GT Interactive)

JANUAR – MÄRZ 1998
Diddy Kong Racing (Nintendo)
Banjo-Kazooie (Nintendo)
Mischief Makers (Nintendo)
F-Zero 64 (Nintendo)
Yoshi's Story (Nintendo)
Zelda 64 (Nintendo)
Conker's Quest (Rare)
GASP (Konami)
Nagano Winter Olympics (Konami)
NBA In The Zone '98 (Konami)
Castlevania 64 (Konami)
Bomberman 64 (Hudson)
Quest 64 (THQ)
Twisted Edge Snowboarding (Kemco)
Chameleon Twist (Japan System Supply)
Tonic Trouble (Ubi Soft)
MK Mythologies (GT Interactive)

JAPAN

JETZT – ENDE OKTOBER 1997
Puyo Puyo Sun 64 (Compile)
Baku Bomberman (Hudson)
J-League Eleven Beat 1997 (Hudson)
J-League Dynamite Soccer 64 (Imagineer)

NOVEMBER – DEZEMBER 1997
Yoshi's Story (Nintendo)
Diddy Kong Racing (Nintendo)
F-Zero 64 (Nintendo)
The Legend of Zelda 64 (Nintendo)
Tamagotchi 64 (Nintendo)
Hyper Olympics In Nagano (Konami)
Dual Heroes (Hudson)
Legion X (Hudson)
Toukon Road: Brave Spirits (Hudson)
Top Gear Rally (Kemco)
Aero Gauge (ASCIL)
Macross: Another Dimension (Tomy)
Famista 64 (Namco)
Sonic Wings Assault (Elite System)
Holy Magic Century Eltalo (Imagineer)
Struggle Hard (Imagineer)
Sim City 2000 (Imagineer)
Kiratto Kaiketsu! 64 (Tanteidan (Imagineer)
Rev Limit (Seta)
Morita Shogi 64 (Seta)
Hexen (Gamebank)
Chameleon Twist (Japan System Supply)
Hiryu No Ken Twin (Culture Brain)
Pro Mahjong Kiwame 64 (Athena)
Heiwa Pachinko World 64 (Shouei System)

JANUAR – MÄRZ 1998
Banjo-Kazooie (Nintendo)
Kirby's Air Ride (Nintendo)
(64DD) Mario Paint 64 (Nintendo)
(64DD) Mother 3 (Nintendo)
(64DD) Pocket Monster 64 (Nintendo)
(64DD) Sim City 64 (Nintendo)
Jungle Emperor Leo (Nintendo)
Flights of the U.N. (Video System)
GameBanks's 3-D Hockey '98 (Gamebank)

USA

JETZT – ENDE OKTOBER 1997
Mischief Makers (Nintendo)
Lamborghini 64 (Titus)
Extreme G (Acclaim)
Robotron 64 (Midway)
Mace: The Dark Age (Midway)
Top Gear Rally (Midway)
F1 Pole Position 64 (Ubi Soft)
Wheel Of Fortune (Gametek)
Jeopardy! (Gametek)
Clay Fighter 63 1/2 (Interplay)

NOVEMBER – DEZEMBER 1997
Diddy Kong Racing (Nintendo)
Yoshi's Story (Nintendo)
Conker's Quest (Rare)
Mystical Ninja 64 (Konami)
NBA In The Zone '98 (Konami)
Mission: Impossible (Ocean)
Bomberman 64 (Hudson)
Legion X (Hudson)
WCW vs. NWO: World Tour (THQ)
MK Mythologies (Midway)
San Francisco Rush (Midway)
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 (Midway)
John Madden 64 (EA Sports)
NFL Quarterback Club '98 (Acclaim)
Duke Nukem 64 (GT Interactive)
Aero Fighters Assault (Paradigm)
Robotech: Crystal Dreams (Gametek)
Space Station: Silicon Valley (BMG)

JANUAR – MÄRZ 1998
Banjo-Kazooie (Nintendo)
The Legend of Zelda 64 (Nintendo)
Body Harvest (Nintendo)
MLB Featuring Ken Griffey Jr (Nintendo)
Nagano Winter Olympics '98 (Konami)
GASP (Konami)
Castlevania 64 (Konami)
Bio Freaks (Midway)
Quake 64 (Midway)
NHL Breakaway '98 (Acclaim)
Turok 2 (Acclaim)
Forsaken (Acclaim)
NBA Jam '98 (Acclaim)
WWF '98 (Acclaim)
Quest 64 (THQ)
Tonic Trouble (Ubi Soft)
Virtual Chess 64 (Titus)
Freaky Boy (Virgin)
Earthworm Jim 3 (Interplay)

N64 bekommt Schüttelfrost!

Nintendo bestätigte uns, daß ein Rumble Pak-Upgrade für Mario Kart 64 fertiggestellt wurde, aber die Firma ist sich noch nicht sicher, ob es jemals auf den Markt gebracht wird. Nebenbei bemerkt: Mario Kart 64 ist in Japan das meistverkaufte N64-Spiel!

Und noch eine heiße Nachricht: Aller Wahrscheinlichkeit nach werden die zukünftigen Nintendo-Spiele Yoshi's Story, Zelda 64 und F-Zero 64 von Anfang an Rumble Pak-kompatibel sein. Eigentlich wollten wir in dieser Ausgabe die Rumble Pak-Versionen von Mario 64 und Wave Race 64 testen (alle mit dem Namenszusatz 'Shindou'), aber der Platz ging uns leider aus. Wer weiß, da wir Rare nun endlich besucht haben, können wir diese Reviews vielleicht ab jetzt permanent verschieben... wuaahaha!

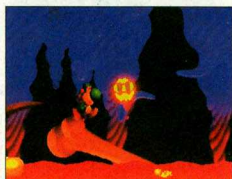
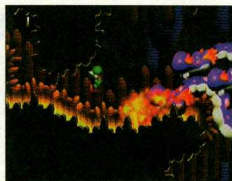


64 CHARTS

NO	GAME	PUBLISHER
1	MARIO KART 64	NINTENDO
2	SUPER MARIO 64	NINTENDO
3	ISS 64	KONAMI
4	TUROK: DINOSAUR HUNTER	ACCLAIM
5	KILLER INSTINCT GOLD	NINTENDO
6	SHADOWS OF THE EMPIRE	NINTENDO
7	WAVE RACE 64	NINTENDO
8	PILOTWINGS 64	NINTENDO
9	FIFA 64	EA SPORTS
10	MORTAL KOMBAT TRILOGY	GT INTERACTIVE

Noch Fragen?
DIE NINTENDO-HOTLINE:
0130 / 5806



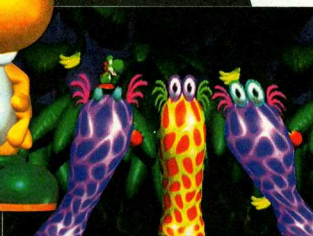


Da Yoshi's Island (Yoshi's Story) eigentlich schon längst hätte erscheinen sollen, müßte sich die Entwicklungsarbeit so langsam aber sicher dem Ende nähern. Auf den Bildern ist es deutlich zu sehen – die Phantasie der Programmierer wird immer verrückter, auch wenn es ziemlich kitschig (ja, geradezu kitschig) wirkt. Sieh Dir mal das Bild mit dem Piratenschiff an... au weia! Wenn es aber vom Gameplay an die Qualitäten der Vorgänger herankommt, dürfen wir uns dennoch schon mal freuen.



YOSHI'S ISLAND 64

NINTENDO
NOVEMBER 1997 (JAPAN)



Midway

Midways kolossaler Stand auf der E3 wurde von acht Spielhallenversionen von *San Francisco Rush* dominiert. Die N64-Arcade-Version war ebenfalls auf der Show zu sehen und zeigt sich von einer sehr spielbaren Seite, besonders weil die Wagen 'zerknitterten' und die Steuerung noch schwieriger wurde. Auf der grafischen Seite gibt es kaum Unterschiede zwischen der Spielhallen-Variante und dem 64Bit-Nachfolger, also darfst Du Dich schon mal auf ein schnelles Rennen zur Weihnachtszeit freuen. *Mortal Kombat Mythologies* ist der langerwartete Jump-run-and-fight-Ableger aus der Prügel-Familie – Midway setzt anscheinend sein vollstes Vertrauen auf die jahrelang gepflegten MK-Fans, aber ob die nicht mittlerweile ziemlich sauer sind? Wie dem auch sei, das Game sieht wie ein durchschnittliches horizontal scrollendes Prügelspiel aus, aber es befand sich schließlich auch in einer frühen *Mythologies*-Phase. MK *Mythologies* trägt den Untertitel *Sub-Zero*, also können wir wohl in der Zukunft mit weiteren Ablegern aus diesem Bereich rechnen, wenn jeder Held sein eigenes MK-*Mythologies* bekommt.



Mace: The Dark Age sah dagegen schon deutlich vielversprechender aus. Bildschirmgroße Monster und Helden schlagen sich in diesem Hack'n'Slay-Game die Köpfe ein, und das auf sehr beeindruckende Art und Weise. Bei Drucklegung soll es angeblich schon fertig sein.

Von *Quark 64* (Name sicherheitsshalber geändert) war bisher nur der letzte Level aus der ersten Welt zu sehen (mit dem roten Dämon, den man unter Elektroschocks setzen muß). Der kurze Einblick hat aber gezeigt, was man aus Action-Games in diesem



Genre auf dem N64 machen kann. Es wird aller Wahrscheinlichkeit der PC-Version in nichts nachstehen und man erkennt deutlich, daß die PlayStation für dieses Spiel nicht geeignet ist.

Heiße Neuigkeiten: GT Interactive hat den Entwickler Single Trac (bekannt für *Twisted Metal 2* auf der PSX) engagiert. Momentan bastelt das Team an einem N64-Spiel. Mehr darüber später.

Hexen 64 wurde ebenfalls vorgestellt, aber da wir in diesem Heft ein Review dazu haben, sparen wir uns die Worte zu diesem Müll.

Laden

97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

Theo Kranz Versand

Laden

94032 Passau
Bahnhofstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 ZZGL. NN-GEBÜHR
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

Nintendo 64

NINTENDO 64	299,-
ANTENNENKABEL	39,-
ANTENNENKABEL ORIG.	49,-
CONTROL PAD - ORIGINAL ..	54,-
(GRAU, GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)	
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG ..	99,-
GAME BUSTER	19,-
GAME KILLER - SCHUMMELMODUL ..	69,-
LENKRAD MAD CATZ - NEW VERS.	149,-
INCL. PADALE & RUMBLE-FUNKTION	
MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG.	34,-
MEMORY CARD 1 MEG	39,-
MEMORY CARD 5 MEG	79,-
RUMBLE PAK (OKT)	34,-
BLAST CORPS	119,-
BOMBERMAN 64 (NOV)	119,-
CLAYFIGHTER 63 1/3 (OKT)	144,-
DIDDY KONG RACING (NOV)	119,-
EXTREME G (NOV)	144,-
F1 POLE POSITION 64 (OKT)	144,-
GOEMON (NOV)	149,-
HEXEN 64	144,-

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 13.30 UHR BESTELLTE WARE VERLASST NOCH AM GLEICHEN TAG IHRER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.

Angebote des Monats

INT. SUPERSTAR SOCCER 64.....139,-
TUROK DINOSAUR HUNTER.....119,-

LAMBORGHINI 64 (OKT)	149,-
LYLAT WARS (STARFOX 64) (OKT) 139,-	
MIT RUMBLE PAK	144,-
MADDEN 64	89,-
MARIO KART 64	119,-
MISCHIEF MAKERS (OKT)	129,-
MULTI RACING CHAMPION (OKT) 139,-	
NBA HANG TIME	109,-
NFL QUARTERBACK CLUB '98 (NOV) 139,-	
PILOTWINGS 64	129,-
STAR WARS	89,-
SUPER MARIO 64	249,-
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER ..	49,-
TOP GEAR RALLY (NOV)	129,-
WAYRACE 64	129,-
WAYNE GRETZKY HOCKEY	149,-
WCW WRESTLING (OKT)	149,-

LOST VIKINGS 2	69,-
LUCKY LUKE	119,-
LUFIA MIT SPIELEBERATER	109,-
NBA HANGTIME	119,-
SCHLUMPF REISEN UM DIE WELT ..	64,-
SIMCITY 2000	64,-
SUPER MARIO WORLD - CLASSICS ..	64,-
SUPER STREETFIGHTER 2 - CLASSICS 74,-	
TIM - DER SONNENTEMPEL	114,-
TOY STORY	109,-



AUS-GEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-VERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER E3-MESSE IN NÜRNBERG.

DSCHEINBUCH - CLASSICS	44,-
GLÖCKNER VON NOTRE DAME	69,-
HERCULES (NOV)	69,-
LUCKY LUKE	64,-
MOLE MANIA	44,-
MEGA MAN 4	39,-
STAR WARS	44,-
SUPERMAN (OKT)	64,-
TETRIS PLUS (SEPT)	49,-
TIM - DER SONNENTEMPEL	69,-
WWF SUPERSTARS 3	64,-

ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION



Multi Racing Championship 139,-

Super Nintendo

Game Boy

ARCANOID (OKT)	69,-
CASPER	109,-
HERBEKES POPOITTO	119,-
KIRBY'S DREAM COURSE	49,-
KIRBY'S GHOST TRAP	49,-
LAMBORGHINI (OKT)	99,-

TOPANGEBOT	
GB POCKET MIT MEGA MAN	129,-
GAME BOY POCKET	109,-
GAME BOY POCKET COLOR ED.	109,-
(ROT, GRÜN, GELB, BLAU, TRANSPARENT)	
BATTERY PAK	19,-
LINKPACK	19,-
DONKEY KONG LAND 3 (OKT)	64,-

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE!
SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG. DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNTER KOSTENLOSEN PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKMUSCHLAG ANFORDERN.

Händleranfragen
erwünscht
Fax: 0931/571602

0931/3545222 oder 0180/5211844

Internet: <http://www.logon.de/kranz>

VERSAND PER NACHNACHWEISE 6,40 DM ZZGL. NACHNACHWEISE BEI VORLAGE NUR EUROSCHECKS 4,- DM UPS 15,- DM PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, BRIEFADRESSEN UND DRUCKFÄHIGKEIT VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN, ERSCHENUNGSSTERMINE OHNE GEWÄHR.



Messefieber hoch **E3**!

Überfüllte Messehallen, **HEKTISCHE** Besucher mit Anzug und Krawatte, und vor der Tür ein reines **VERKEHRSCHAOS** inmitten einer amerikanischen Großstadt! Klingt wie die **HÖLLE**? Aber nicht doch! Für N64-Fans war die **E3** ein Leckerbissen! Wir bringen Dir die wichtigsten Neuigkeiten in **KOMPRIMIERTER** Form.

Zelda 64

Das mit höchster Spannung erwartete Zelda 64 nähert sich so langsam, aber sicher der Fertigstellung und wir konnten Bilder auftreiben, die dies beweisen! Etwaige Bedenken, daß die Cartridge-Version nur eine verkürzte Version des 64DD-Vorbilds werden wird, scheinen unbegründet zu sein – solange Nintendo sogar Hühner mit ins Spiel bringt, haben sie mit Sicherheit schon die Grenze der "Nun, da können wir noch Cooles

integrieren?"-Phase überschritten. Seht selbst!



Nintendo

Wieder einmal überragte der Nintendo-Stand alle anderen, nicht zuletzt wegen des überdimensionalen Logos. Der gesamte Nintendo-Bereich war ständig gut besucht, wahrscheinlich deshalb, weil die Jungs und Mädels von Big N alles auf eine werbewirksame Präsentation legten. Während man bei Sony einfach vor einen 28"-Bildschirm gezwängt wurde, wurden die Besucher am Nintendo-Stand regelrecht in die Action integriert. Man fühlte sich gleich dazugehörig. Ein riesiger Arwing-Fighter aus Starfox 64 fiel sofort ins Auge (aual), hier und dort zwängten sich die Menschen in kleine Karts, um

eine Runde Mario Kart 64 zu zocken.

Nun aber zu den schlechten Nachrichten. Das 64DD-Laufwerk erscheint im März 1998 zum ersten Mal in Japan und bedeutet für uns, daß wir wohl mindestens bis Weihnachten nächsten Jahres (!) warten müssen, wenn nicht sogar noch länger. Howard Lincoln, Vorsitzender von Nintendo-Amerika, versuchte diese Meldung galant zu übertönen, indem er auf die zahlreichen Software-Neuerscheinungen verwies, aber den Besuchern stand die Enttäuschung deutlich ins Gesicht geschrieben. Zum Trost bestätigte er jedoch, daß bis zum Weihnachtsgeschäft 40-50 Titel erhältlich sein sollen... wer's





Der Starfox-Kampf!

Überall am Nintendo-Stand hingen Poster, auf denen der *Starfox*-Wettbewerb angespielen wurde. Zu gewinnen gab es eine limitierte *Starfox*-Lederjacke. Gespielt wurde mit vier Leuten im Mehrspieler-Modus. Wer die meisten 'Kills' erzielte kam jeweils eine Runde weiter. So gut wie jeder wollte bei diesem Kampf mitmischen, doch zuletzt blieb ein gewisser Andrew Reiner des Game

Informer-Magazins als Gewinner übrig. Aber dann folgte die Überraschung: Miyamoto selbst trat mit einigen Beta-Testern hinter einem Vorhang hervor und forderte den Gewinner zu einem Kampf heraus. Unglücklicherweise hatte der arme Andrew überhaupt keine Chance mehr und wurde im Anschluss mit einem goldenen Joypad belohnt, auf dem Miyamoto höchstpersönlich unterschrieben hatte.



glaubt. Auf einer Konferenz wurde ebenfalls bekanntgegeben, daß die Preise für Cartridges um 10-20% fallen sollen. Das gilt sowohl für die Module von Fremdherstellern, wie beispielsweise Acclaim's *Extreme G* oder Titus' *Lamborghini 64*, als auch für die Cartridges von Nintendo selbst. Das haben wir einer Umstrukturierung im Herstellungsprozess zu verdanken und haucht dem N64-Markt mit Sicherheit etwas mehr Leben ein, denn 120,- DM für ein Spiel sind einfach zuviel. In Japan und Amerika soll der Preisabfall schon stattgefunden haben, während wir in Europa mal wieder etwas länger warten müssen. Na ja, das Licht am Ende des Tunnels ist zumindest in Sicht.



Titus

In einer kleinen Ecke auf dem Nintendo-Stand wartete der relativ unbekannte 64Bit-Entwickler Titus auf seine Kunden und präsentierte stolz *Lamborghini 64*. Insgesamt gesehen machte Titus erstes N64-Spiel einen passablen Eindruck, nur leider gab es noch nicht allzuviel



Verkehr zu bewundern und die überempfindliche Steuerung war sehr gewöhnungsbedürftig. Von der grafischen Seite und von den Effekten her betrachtet wirkte *Lambo 64* grandios. Auf dem Stand selbst dominierte ein echter roter Diablo das Geschehen. Leider wurden keine Testfahrten angeboten – verdammt!

Titus präsentierte ebenfalls zum ersten mal *Superman*, welches in seiner frühen Entwicklungsstufe noch sehr unfertig aussah. In *Superman* schlüpfst man, wie sollte es anders sein, in die Rolle des Superhelden und man hat ein 3-D-Adventure zu überstehen. *Superman* erscheint mit Sicherheit nicht vor Ende des Jahres. Und denkt daran – Titus arbeitet gleichzeitig an einer Umsetzung von *Virtual Chess* für das N64 – kaum abzuwarten!



Hudsonsoft

Bomberman 64 durfte auf der E3 zum ersten Mal angespielt werden, und um es kurz ausdrücken: Es war eine Enttäuschung! Jetzt, wo es in eine isometrische Umgebung gepreßt wurde, können die Gegner kaum noch ausgemacht werden. Die Grafik und das Steuerungssystem waren zwar gut programmiert, aber echte *Bomberman*-Fetischisten waren von der *Bomberman/Mario 64*-Mischung arg enttäuscht. Das alte Spielprinzip leidet doch sehr an der Veränderung. Warum hielt Hudsonsoft nicht einfach an der 2-D-Grafik fest?

Postfach

64



YooHoo! Es ist mal wieder soweit, und Onkel Toms Hütte öffnet seine Tür. Für mich war die Wartezeit auf die nächste "Gesprächsrunde" mit Euch schon beinahe unerträglich, aber im Angesicht der stetig steigenden Anzahl an Leserbriefen kann ich mich nur dafür bedanken, daß Ihr uns treu geblieben seid! Alle Neulinge seien hiermit auch bis aufs Herzlichste willkommen geheißen! **Euer Onkel Tom!**

12

SALUTE ONKEL TOM!!!

Ich finde Euer Magazin echt cool und werde keine Ausgabe verpassen. Gäbe es Euch nicht, so würde ein Saturn immer noch den Hauptplatz neben meinem Fernseher einnehmen (danke, daß Ihr mich davon befreit habt!). Aber jetzt zu meinen Fragen: [...]

1. Besteht die Gefahr, daß Mission: Impossible verboten wird, und wenn ja, warum?
 2. Ich habe gehört, daß Zelda 64 fürs N64 und 64DD erscheinen soll, stimmt das?
 3. Warum bewertet Ihr manche Spiele so schlecht (z. B. FIFA 64 oder Cruis'n USA)?
 4. Als ich kürzlich Mario Kart 64 spielte, lief das Rennen doppelt so schnell wie normal ab. War das ein Spielfehler oder gibt es einen Code, der dieses bezweckt?
- So, das waren meine Fragen. Ich hoffe, daß Ihr sie beantworten könnt. P.S.: Ihr seid wirklich unabhängig, unbestechlich und aktuell!

MARCO WOLTERS

Anm. v. Onkel Tom:

1. Zur Zeit spricht nichts für eine Indizierung von Mission: Impossible, denn hier hat Ocean wohl aus gutem Grund mit Blut gespart. Wie aber letztendlich unsere...ähem... "empfindliche" BPJS darauf reagieren wird, daß auf Menschen geschossen wird, können wir noch nicht sagen. Hoffentlich wird es nicht indiziert!
2. Ja, es ist eine 64DD- und eine

Cartridge-Version geplant.

3. Wir bewerten nur die Spiele schlecht, die es auch wirklich verdient haben. Eine völlige Objektivität kann niemals erreicht werden (siehe Mortal Kombat Trilogy), aber wir bewerten vor allem den Spielspaß, addieren dazu die technische Qualität, multiplizieren das Ganze mit dem Sound, teilen die Zwischensumme durch die Handhabung und ziehen daraus die Wurzel. Sollte das Ergebnis nicht zu unserer Zufriedenheit ausfallen, nehmen wir noch eine bilineare Interpolation vor und "schwupp", da ist die Wertung!
4. Uns, und vielen anderen Lesern natürlich auch, ist ebenfalls aufgefallen, daß in manchen Levels die Geschwindigkeit 'etwas' höher ist, vor allem im Level von Donkey Kong. Ich spekuliere auf eine schlampige und unausgereifte Programmierung von Nintendo.

HALLO N64-POWER!!!!

Ich bin 21 und ein großer Nintendo-Fan. Erst mal gibt es für Euch ein großes Lob für Euer Mag. Ihr seid kritischer und sehr informativ, obwohl Ihr mit Euren News immer ein bißchen hinter den anderen Mags herhinkt. Sehr positiv ist, daß Ihr nicht diesen Kinder-Stil von Nintendo übernehmt und einen Erwachsenen-Stil (?) einführt (z. B. empfiehlt Frank Fischer, daß meine Kumpels Bier zum Zocken von Mario Kart mitbringen sollen, da

sich hier die Gelegenheit ergibt, beim Fahren zu saufen!). Weiter so, denn nicht jeder N64-Freak ist ein Kind, das sich über Joshis Kulleraugen freut. Es gibt auch welche, die sich an Glubschagen in der Zombiefurze im kommenden Resident Evil-Knaller erfreuen. Nun noch eine Frage. Kann eine Konsole heißlaufen? Wenn ich mit meinen Kumpels Mario Kart zu dritt oder zu viert spiele, stürzt mein N64 nach einer Weile ab, und Konsole und Modul sind heiß.

MATHIAS WITT

Anm. v. Onkel Tom: Erst einmal vorweg: Die Bezeichnung "Kind" sollte in keinem negativen Zusammenhang stehen. Wir alle waren mal jung, und es gibt jede Menge "Kinder", die Dich mit Sicherheit im Mario Kart schlagen! So, und Deine Konsole läuft zwar heiß, das sollte aber kein Problem sein. Der Fehler liegt bei Mario Kart im Chip! In Deutschland wurden massenweise fehlerhafte Mario Kart-Versionen ausgeliefert, wo das Spiel immer wieder abstürzt. Nintendo hat dafür eine eigene Hotline eingerichtet.

HALLO 64 POWER-TEAM!

Ich schreibe zum ersten Mal an eine Videospielzeitschrift, und das tue ich deshalb, weil mich Eure wirklich begeistert. Ich finde Euch deshalb so gut, weil Ihr im Gegensatz zu anderen Mags nicht an Kritik spart, und sagt, was Sache ist. Nun hätte ich noch einige Fragen an Euch:

1. Könntet Ihr vielleicht ein Mortal Kombat Trilogy-Riesenposter bringen?
2. Ich hoffe, es ist möglich, noch etwas mehr News zu Resident Evil 64, Duke Nukem 3D 64 und Mortal

Kombat Mythologies zu bringen. Wie wäre es, wenn Ihr alle zwei Ausgaben ein Demo Game Pak beilegen würdet, und dafür den Heftpreis um 5-10 DM erhöht? Ich finde, daß ich hier für alle Leser spreche. Jeder weiß, daß Nintendo-Game-Paks teurer sind als CD-ROMs, aber ich bitte Euch, daß Ihr diese Idee zu Herzen nehmt.

BENJAMIN SEIDL

Anm. v. Onkel Tom:

1. Nein, da uns das Mortal Kombat-Motiv persönlich nicht zusagt. Aber mal sehen...
2. Wenn es etwas Interessantes über die genannten Titel zu schreiben gibt, werden wir es Euch natürlich nicht vorenthalten, das gilt für alle anderen Spiele auch. Vorausgesetzt, die Titel werden nicht vorher indiziert.
3. Was genau meinst Du mit Game Pak?? Eine Cartridge mit Demos? Au weia, solche Cartridges sind echt teuer, und im Endeffekt müssten wir den Heftpreis nicht nur um 10, sondern vielleicht um 50 DM erhöhen!

HI UNCLE BEN'S... ÄH... TOM!

Super-Duper-Mega-Extrem-Ober-Affen-Gelbes-usw.-Magazin ist das!!! The best, and you know it! Na, ist das nicht tolles Englisch? Doch genug der kurzen Vorreden...

Warum ist Deutschland eigentlich das einzige Land, in dem Videos und Videospiele geschnitten/indiziert werden? Haben die von der BPJS nix besseres zu tun, oder was? Diese Artikel werden hergestellt, um Spaß zu machen, und nicht, um sie zu zerschneiden (Videos) oder zum Negativen zu verändern (z. B. Turok).

Onkel Toms Posthütte

In allen anderen Ländern, wo es die Originalfassungen gibt, werden auch nicht mehr Gewaltverbrechen verübt als in Deutschland (z. B. Österreich). Und wer nicht zwischen Spiel und Realität unterscheiden kann, soll doch einfach seine Finger von solchen Sachen lassen!

KAI EFFELSBERG

Anm. v. Onkel Tom: Brisantes Thema! Grundsätzlich muß ich Dir zustimmen, aber Du sagst auch, daß jemand die Finger von einem Spiel lassen soll, der zwischen Spiel und Realität nicht unterscheiden kann. Oftmals wissen solche Personen gar nichts von ihrem "Problem" und werden nach und nach immer aggressiver ohne es zu bemerken. Von daher ist die Aufgabe der USK oder BPJS auch nicht immer einfach, denn sie müssen es mit ihrem Gewissen vereinbaren, ob ein Spiel freigegeben wird oder nicht. Was sagen die anderen dazu?

HALLO THOMAS!

Ich bin 36 Jahre und bisher haben mich Videospiele nie interessiert. Doch als ich in unserem Großmarkt sah, wie die Kids an diesem N64 saßen, mitsamt Shadows of the Empire. Es macht stundenlang Freude. Dank Ihrer Berichte konnte ich etwas tiefer in die Materie eintauchen = neue Spiele, Rumble Pak und anderes Zubehör. [...] Leider muß ich ebenfalls bestätigen, daß einige Frauen nichts mit Videospielen anfangen können, als da wären meine Freundin und die Freundin meines Bruders - schade! Ich wünsche mit mehr Frauen in diesem Genre! Sie haben das beste 64er-Magazin! Ist eine Version von SoT mit Rumble Pak geplant?

STEFAN INGENHAAG

Anm. v. Onkel Tom: Ja, leider gehen uns die weiblichen Spieler aus! Für mich ist das ebenfalls ein unerklärbares Phänomen. Ich kann meine Freundin zumindest hin und wieder zu solchen Spielen wie Tetris oder Mario Kart überreden, von reinen Action-Spielen hält sie aber auch Abstand. Von SoT ist übrigens keine Rumble Pak-Version geplant. (Anm. des Korrektors: Man kann ja ggf. auch die Freundin wechseln...)

HALLO ONKEL TOM!

Ich heiße Daniela, bin 11 Jahre "alt" und stolzer Besitzer eines N64! Euer Heft verdient die Note 1+, denn der Test von Super Mario 64 hat mich so überzeugt, daß ich mir das Spiel gekauft habe. Super Mario 64 ist ein erstklassiges Spiel mit einer Spitzengrafik. Euer Heft ist wirklich genial aber wißt Ihr was Euch fehlt? Genau - ein Poster, Sammelkarten

und eine Seite für die Lesercharts. Ansonsten ist es perfekt, macht weiter so!

DANIELA TOLOKO

Anm. v. Onkel Tom: Wir beraten gerade über Erweiterungen für die 64 Power. Danke für die Tips!

Briefe auch in Zukunft bitte an:

Onkel Tom,
Postfach 3161,
48581 Gronau.

oder e-mail uns
ktrafford@smppublishing.com

(Anm.: Bitte schickt Abo- oder Nachbestellungen an den 64 Power Abservice und nicht an Onkel Tom, denn in der Flut der Post kann durchaus mal etwas verloren gehen!)

CYBER SPACE

64 BIT POWER



SV 300 SUPER PAD 64 PLUS
Das Super Joypad mit dem Fliegen und Rennen unbegrenzt möglich ist! Mit digitalem Steuerkreuz, 9 Funktions-tasten, Mini Analog-Joystick, Dauerfeuer u. Zeitlupe ist jedes Spiel zu gewinnen. Ausgerüstet mit Slot für die Memory Card.
unverbindl. Preisempf. **DM 49,95**



SV 304 FUN PAD 64 PLUS
Klarer Durchblick bei allen rasanten Aktionen mit diesem transparenten Pad mit digitalem Steuerkreuz, Mini Analog-Joystick, neun Funktionstasten, Dauerfeuer, Zeitlupe und Slot für die Memory Card.
unverbindl. Preisempf. **DM 59,95**



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. Preisempf. **DM 49,95**



64 ARCADE SHARK
Alternative Joypad mit dem Sie sich den Komfort in Ihr Wohnzimmer holen! Mit digitalem Steuerkreuz, Analog-Joystick mit Metallbüchse, Funktionstasten, Dauerfeuer und Zeitlupe werden alle Stufen durchgespielt! Mit Memory Card-Slot.
unverbindl. Preisempfehlung **DM 99,95**



SV 362 SHARK PAD PRO 64
Transparenz in jeder Bewegung! Bei diesem außergewöhnlichen Pad für N64 mit Mini-Analog-Joystick, digitalem Steuerkreuz, neun Funktionstasten, Dauerfeuer, Zeitlupe und Slot für die Memory Card.
unverbindl. Preisempf. **DM 69,95**



SV 380 V3 RACING WHEEL 64
Rasante Kurven - kein Problem mit dem V3 Racing Wheel 64! Analog/digitales Lenkrad mit 300° Rotationswinkel, programmierbare Lenkreaktion, 14 Feuer-tasten mit Tastenbelegungsfunktion, individuelles Dauerfeuer und beständige Spielfunktion. Als Tisch- oder Sitzgerät und wahlweise über Fußpedal bequem bedienbar. Höhe und Neigung verstellbar.
unverbindl. Preisempf. **DM 159,95**

Interact of Europe - Jöllenbeck GmbH
Far-East-Import - Export
Kreuzberg 2 - D - 27484 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 Fax (0 42 87) 12 51-44
Vertrieb nur über den Fachhandel

INTERACT
GAME PRODUCTS

power Nummer 4 1997

RENNEN IN DIE ZUKUNFT

ACCLAIM setzt sein vollstes Vertrauen auf das **ENGLISCHE** Softwarehaus **PROBE** - es sieht so aus, als könnte *Extreme G* die Konkurrenz einfach **WEGFEGEN!**



"EXTREME G REISST

DICH regelrecht ins Spiel. Es ist wie eine "fuckin'"

Achterbahnfahrt." Nun, das war das Erste, was die Entwickler bei Probe Software über ihr erstes N64-Spiel für Acclaim zu sagen hatten. Und wenn



DER SCHEIN TRÜGT NICHT - HIER FÄHRT MAN AN DER DECKE!

man das Spiel erst einmal gesehen hat, kann man dieser Aussage einfach nur zustimmen. Die Zauberformel für *Extreme G* lautet Geschwindigkeit, Geschwindigkeit und nochmals Geschwindigkeit. Und wenn Du gerade denkst, es kann gar nicht schneller werden, hast Du vielleicht schon vergessen, den Turbo einzuschalten. Dann, wenn Du nichts Böses mehr ahnst, verwandelt sich die Strecke plötzlich in einen wahren Horror-Trip: Ohne Gnade gerätst Du in Loopings, Spiralen und rast mit unglaublicher Geschwindigkeit über Rampen. Setze Dich in diesem Falle niemals zu nah an den Bildschirm, sonst verspürst Deine letzte Mahlzeit das Verlangen nach einer Reise an die

Oberfläche.

Wir von der 64 Power ließen uns sogar nicht einmal von der bekackten Straßenführung in Croyden aufhalten (welche die von *Extreme G* vielleicht noch übertrifft) und besuchten das Probe-Team an einem heißen Tag im August. Nur ein paar Wochen sind bereits vergangen, seit *Extreme G* endlich fertiggestellt wurde und uns schließlich für einen kritischen Test zur Verfügung stand, mit den durchdringenden Blicken der Programmierer im Nacken. Die erste Frage, die uns durch den Kopf schoß: Ist *Extreme G* nur eine Kopie von *WipeOut*?

Darren Anderson, Produzent des Spiels, und John Taylor, der Designer, stimmen dem offensichtlich nicht zu.

Für sie ist *WipeOut* nur ein alter Hut. "Wir übertreffen *WipeOut* bei weitem," sagt John. "*Extreme G* ist viel schneller, es gibt herrliche Loopings, du kannst an Gebäuden gerade nach oben fahren, es gibt mehr Waffen, einfach mehr Möglichkeiten. Viele neue Elemente wurden integriert, wirklich!"

"Die künstliche Intelligenz (AI) der Gegner ist viel größer", fügt Darren hinzu. "Dem Spieler wird mehr abverlangt. Gegner tun alles nur denkbare, um mit dir auf gleicher Höhe oder schneller zu sein, anstatt einfach nur wie Dronen über den Track zu schweben und darauf zu warten, überholt zu werden. Das ist ein großer Unterschied und gibt dem Spiel ein dramatisches Gameplay."



FT!



EIN RENNEN IM VULKAN BIRGT DIE TYPISCHEN GEFAHREN – NICHT NUR LAVA!

Also ist es besser als *WipEout*? Die Frage wurde von einem lauten Stöhnen seitens der G-Force-Menge im Büro angereichert mit solchen Phrasen wie "WipEout? Pshaw!" beantwortet.

Darren fügt dem wütenden Schnauben hinzu: "Es gibt gar nicht so viele Ähnlichkeiten zwischen *Extreme G* und *WipEout*. Es gibt Straßen über die Vehikel jagen, und das war's. Alles andere ist unterschiedlich. Und besser."

"Hier findest Du mehr Elemente aus *Spy Hunter*, als es welche aus *WipEout* gibt," bemerkt John. "WipEout spielst Du einige Male, gewinnst, und das war's, aber *Spy Hunter* bietet viel mehr – wie alt ist es? 1983, oder so? – Ich spiele es



IN EINIGEN LEVELS KÖNNEN ALTERNATIVE ROUTEN ENTDECKT WERDEN

heute immer noch. Das ist es, was wir mit *Extreme G* erreichen wollten."

Darren hat offensichtlich die Schnauze bis zu den Backzähnen gestrichen voll und bringt es endgültig auf den Punkt, wie sich *Extreme G* gegenüber dem PlayStation-Rennspiel in Szene stellt. "Wir haben es ohne Ende durchgekauft. Wir haben *WipEout* genauestens analysiert, dann knöpften wir uns *F-Zero* vor, deshalb wußten wir, was zu tun ist. Nun haben wir etwas produziert, was es durchaus mit der Konkurrenz aufnehmen kann."

"Die Spiele sind so unterschiedlich. Du spielst *WipEout* und es unterhält Dich eine Zeit lang, aber *Extreme G* reißt Dich immer wieder ins Spiel..."

BLUTIGE SPUREN

Wo wir gerade bei *F-Zero* sind. Nintendo und andere Firmen veröffentlichten Games des gleichen



DAS EXTREME G-TEAM. VON LINKS NACH RECHTS: DARREN ANDERSON (PRODUCER), GILES FORD CRUSH (ANIMATION), ASHLEY BENNETT (LEITENDER PROGRAMMIERER), ANDY CAMBRIDGE (LEVEL-DESIGN), OMRI STEPHENSON (LEVEL-DESIGN), JOHN TAYLOR (GRAFIK (BIKES)), SADIE PEET (LEVEL-DESIGN), GREG MOOREN (WAFFENSYSTEME/PROGRAMMIERER), JUSTIN BRAVERY (TEXTUREN), SHAWN HARGREAVES (PROGRAMMIERER), JOHN TRAFFOD (GRAFIK UND LEVEL-DESIGN) AND LLOYD MURPHY (LEITENDER GRAFIKER). UFF!

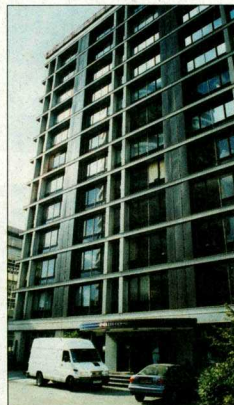
Genres für die selbe Konsole, und trotzdem erdrückt Big N die anderen Hersteller. Haben Probe und Acclaim vielleicht Angst davor, von Nintendos eigenem Rennspiel überboten zu werden?

"Ja klar..." gibt Darren endlich zu. "Die SNES-Version war klasse, aber auf den Bildern der N64-Variante ist zu erkennen, daß wir die bessere Grafik haben. Es sieht einfach nicht so aus wie *Extreme G*."

"Es ist unsinnig, von den Screenshots auszugehen," mischt sich John ein. "Ich bin mir sicher, daß *F-Zero* ein gutes Gameplay bietet,



IM FINALEN SPACE-TRACK GEHT ES DURCH EINE BIZARRE LANDSCHAFT



HINTER DIESER FASSADE LIEGEN DIE BÜROS VON PROBE SOFTWARE IM SCHÖNEN CROYDON VERBORGEN. KEINE SORGE, SIE BELEGEN NICHT ALLE STOCKWERKE

„Es gibt gar nicht so viele Ähnlichkeiten zwischen Extreme G und WipeOut. Es gibt Straßen über die Vehikel jagen, und das war's.“



aber *Extreme G* ist mindestens genauso stark.“

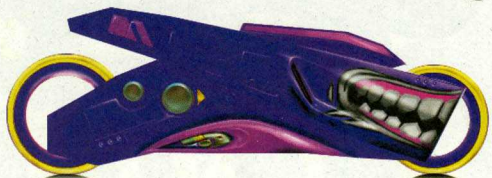
„Wenn es an *Extreme G* etwas zu meckern gäbe, dann würden die Leute vielleicht sagen 'Oh, wir warten liebe auf F-Zero', aber aus dem Feedback geht deutlich hervor, daß *Extreme G* heiß begehrt ist, zumindest was das Gameplay betrifft,“ sagt Darren überzeugt.

„Offensichtlich können wir jetzt

nichts genaues prognostizieren, solange es nicht veröffentlicht ist, aber trotzdem sind jetzt schon alle stolz auf *Extreme G*. Ich zeigte das Spiel unseren Nachbarn und irgendwann im Spiel kam eine Stelle, wo ein lautes 'woooooahhhht!' von überall her kam. Das ist es, was wir erreichen wollten!“

„Einige Streckenteile sind wirklich so abgedreht, daß dir oftmals richtig schwindelig wird,“ ergänzt John.

Extreme G hat in seiner Entwicklungszeit nur zehn Monate beansprucht, was ihm Verhältnis zu *Goldeneye* eine sehr kurze Zeit ist. Sogar das letzte Projekt (*The Hard Trilogy* auf der PlayStation) raubte ganze zwei Jahre. John arbeitete am Grundkonzept des Spiels einige Monate im letzten Sommer, aber erst Ende 1996 wurde mit der eigentlichen Arbeit am Spiel begonnen und die Mannschaft betrat das Schiff. Die



hohe Geschwindigkeit haben wir einer guten Programmierung zu verdanken. Was ist das Geheimnis?

„Was Ash, der leitende Programmierer, zu Beginn tat, war die Programmierung der Utilities (Anwenderprogramme). Wir haben das mega-fantastische 'Spline', mit dem wir Strecken konstruieren, Texturen auf die Objekte legen und die Anziehungskraft bestimmen können. Die Zeit, die er dafür beanspruchte, war eine Investition wert, denn danach konnten wir den Kern des Spiels in nur zehn Monaten fertigstellen. Am Anfang dieses Jahres

gab es nur wenige fertige Levels, doch bis heute hat sich alles sehr schnell entwickelt,“ verrät uns Darren.

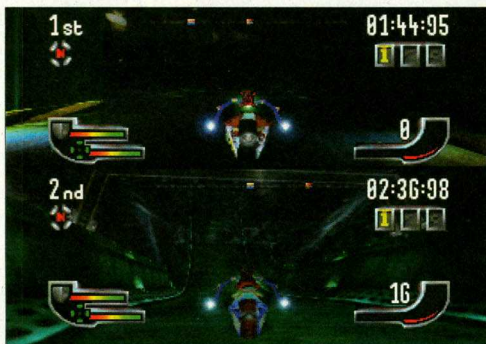
SCHNELLE SHOW

Zwölf Strecken haben wir zur Zeit für *Extreme G* erstellt (wenn noch Platz auf der Cartridge bleibt, gibt es vielleicht eine oder zwei Extra-Strecken), sowie ein Quartett bestehend aus Kampf-Strecken. Moment mal, was für Strecken? Es scheint so, als ob Probe bis hier noch einiges verheimlicht hat.

„Wenn es einen Vierspieler-Modus gibt,“ fügt Darren hinzu, „dann muß



RAKETTEN HINTERLASSEN GLÜHENDE SPUREN IN DER LUFT



VIERSPIELER-KAMPF-MODUS IN DER PRÄSENTATION!

Erster Eindruck

TROTZ ALLER VERLEUGNUNGEN SEITENS DES PROBE-TEAMS, KANN MAN DURCHAUS VON VIELEN ÄHNLICHKEITEN ZWISCHEN *WipeOut* UND *Extreme G* SPRECHEN. WO SIE RECHT HABEN, IST DAS UNTERSCHIEDLICHE SPIELPRINZIP, WAS UNS NACH EINIGEN RUNDEN *Extreme G* IM PROBE-HAUSE AUFGEFALLEN IST. WÄHREND IN *WipeOut* DIE SCHWERELOSEN GLEITER IMMER WIEDER ABRUPFT VON DER STRECKENBEGRENZUNG ODER VON OBJEKTEN GESTOPPT WURDEN, HAT MAN IN *Extreme G* GECHTE PROBLEME, DIE MOTORRÄDER ÜBERHAUPT ZU BREMSSEN. DIE DESIGNER ENTSCHEIDEN SICH FÜR PURE GESCHWINDIGKEIT, UND DIESE ENTSCHEIDUNG WAR DIE RICHTIGE.

UND WAHRLICH - BEI *Extreme G* KLAPPEN EINEM DIE FUSSNÄGEL HOCH, SO SCHNELL IST ES! EINEN EIMER SOLLTE MAN IN ZUKUNFT IMMER NEBEN DEM FERNSEHER STEHEN HABEN! IM

GENEGSANT DAZU WIRKT *MULTI RACING CHAMPIONSHIP* EHER WIE *SCHNECKEN RACING CHAMPIONSHIP*, UND SELBST *MARIO KART* WIRD DEUTLICH IN DEN SCHATTEN GESTELLT. WEGEN DER GESCHWINDIGKEIT UND DER VORBEIRAUSCHENDEN LANDSCHAFT KÖNNEN DETAILS NUR SCHWER AUSGEMAKT WERDEN, ABER DIE SCREENSHOTS SPRECHEN IN DIESEM FALLE FÜR SICH.

IM SPIEL HAT MAN ECHTE SCHWIERIGKEITEN, AN DEN GEGNERN VORBEIZUKOMMEN. Sogar die hinteren Fahrer setzen ihre volle Brutalität ein, um Dich an einem Überholmanöver zu hindern. In schwierigeren Levels kann man froh sein, wenn die Gegner überhaupt nicht zu sehen sind, ans Überholen ist schon gar nicht mehr zu denken. Ihre Bewaffnung wird gut ausgenutzt, und auch wenn sie mal nicht bewaffnet sind, setzen sie alles daran

eine Weiterfahrt zu behindern.

Neben den ultraschnellen, verzwickten Rennstrecken liegt eine weitere Stärke von *Extreme G* im Kampf-Modus. Obwohl hier vier Spieler auf einmal über die Piste rasen, bleibt das Spiel mit hohem Detail richtig schnell – eine Aufgabe, an der schon viele andere Spiele scheiterten. *Extreme G* sieht wie ein klarer Gewinner aus, ausgehend von dem, was wir bis jetzt zu sehen bekamen. Können all die versprochenen Extras am Ende wirklich auf lange Sicht überzeugen? Verlierst Du das Interesse, wenn alle Strecken hinter Dir liegen? Demnachst erfährst Du in unserem Review mehr über *Extreme G*!



DA SAUST EIN MORTAR ROCKET-POWER-UP VORBEI...

es auch noch etwas anderes als das normale Rennen geben. *Mario Kart* beispielsweise macht überhaupt keinen Spaß mehr, wenn es erst einmal im Einzelspieler-Modus durchgespielt wurde. Wir wollten in *Extreme G* mehr Multiplayer-Spiele und Einzelspieler-Varianten bieten und blieben dabei nicht in den begrenzten Möglichkeiten wie bei *Mario Kart* stecken. Es gibt einen Kampf-Modus, der so ähnlich ist wie der in *Mario Kart*, aber es gibt auch noch den Shoot 'em-Up- und Championship-Modus, an denen bis zu 16 Spieler teilnehmen können. *Mario Kart* haben wir bis zum Erbrechen gespielt, es können aber immer nur vier Spieler am Geschehen

teilnehmen. Viele Menschen sehen die Konsole wirklich als Party-Gerät an, so mußten wir dem gesellschaftlichen Treiben eben die Türen öffnen."

"Wir haben *Mario Kart* oft gespielt, aber als Entwickler, haben wir auch auf andere Dinge geachtet, die von vielen vielleicht unbemerkt blieben. Im Kampf-Modus von *Mario Kart* wurde so gut wie alles falsch gemacht, vor allem aber sind die Arenen zu groß. Gegner verlieren sich ständig aus den Augen. Der Spielspaß wurde im Keim erstickt. Beim Design von *Extreme G* haben wir diese Probleme berücksichtigt. Insgesamt testeten wir 20 Kampf-Strecken, doch am Ende blieben nur vier übrig."

*Extreme G*s Kampf-Modus ähnelt dem in *Mario Kart* sehr, aber tatsächlich sind die Arenen deutlich kleiner ausgefallen, zur Freude aller Spieler, denn das stundenlange Suchen des Gegners findet damit ein

Ultra Soccer

WO SICH *EXTREME G* ALS GRÖSSTEN GEGNER *WIPEOUT* VORGENOMMEN HAT, KNÖPFT SICH *ULTRA SOCCER* KONAMIS *ISS 64* VOR. KANN DAS BESTE FUSSBALLSPIEL ÜBERHAUPT NOCH ÜBERTROFFEN WERDEN?

IN DIESER ANFANGSPHASE KANN MAN NUR SCHWER PROGNOSEN DIESBEZÜGLICH ABGEBEN. *ULTRA SOCCER* SOLL VOR DEM ERSTEN QUARTAL 1998 NICHT IN DEN LÄDEN STEHEN, DENN ES GIBT NOCH EINE MENGE ZU TUN. SCHWEREDE FUSSBALLER UND SPIELER OHNE HALS ZUCKEN NOCH GEMÄCHLICH IN DER DEMO ZU *ULTRA SOCCER*. WIE DEN AUCH SEI, ZUR ZEIT IST SCHON SO VIEL GAMEPLAY ENTHALTEN, DASS EIN BALL VON DER EINEN ECKE ZUR NÄCHSTEN BEFÖRDERT WERDEN KANN. MEHR IST NOCH NICHT ZU SAGEN... ABER ES GIBT HOFFUNG... VOR ALLEM DANN, WENN MAN SICH MAL DIE BILDER NÄHER BETRACHTET.



DIESE ENERGIE-LADUNGEN BRECHEN AUS DEN ION CANNONS.

Ende. Für einsame Spieler gibt es noch den Shoot 'em-Up-Modus, wo pure Blutlust ausgelebt werden darf. Hier muß der Spieler eine bestimmte Anzahl von Dronen-Motorrädern innerhalb einer begrenzten Anzahl von Runden ausschalten. Je mehr Dronen zerstört werden, desto geschickter weichen sie den Schüssen am Ende aus.

"Alle diese Extras dienen zur Unterhaltung, wenn die Spieler das

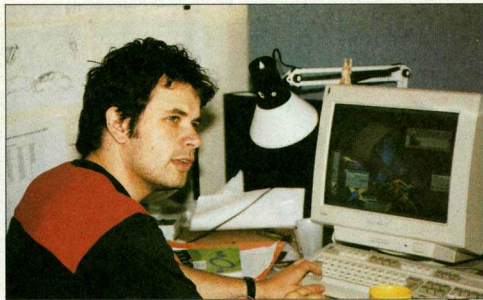
Unfair aber gut!

IN *EXTREME G* GEHT ES NICHT NUR UMS PERFEKTE HANDLING DER MOTORRÄDER. MIT DER ENTSPRECHENDEN BEWAFFNUNG SOLLTE MAN EBENFALLS UMGEHEN KÖNNEN.

- 01 **FLAME EXHAUST**
VERHINDERT DICHTES AUFFAHREN UND GIBT DIR ZUSÄTZLICH SCHWUNG.
- 02 **HOMING MISSILE**
TUT DAS, WAS DER NAME VERMUTEN LÄSST – SEEK AND DESTROY!
- 03 **INVISIBILITY**
MACHT DICH FÜR EINEN MOMENT UNSICHTBAR.
- 04 **INVULNERABILITY**
ÜBER FEINDLICHE SCHÜSSE DARF GELACHT WERDEN – UNVERWUNDBARKEIT!
- 05 **ION CANNON**
FALLS JEMAND ÜBERHOLEN MÖCHTE – LEBENDIGEN BRATEN!
- 06 **LIMPET MINE**
WIRD AN DER MAUER ANGEBRACHT UND EXPLODIERT BEIM VORBEIFAHREN.
- 07 **MORNING STAR**
DIESE MINE WIRD AUF DIE STRASSE GEWORFEN. DER ZWECK IST WOHL KLAR...
- 08 **MORTAR ROCKET**
FEUERT EINEN RAKETENHAGEL AUF DIE FÜHRENDE FAHRER AB!
- 09 **NEEDLE MISSILES**
SCHICKT EINE LADUNG HOCH-EXPLOSIVER PROJEKILE ÜBER DIE STRECKE.



DESIGNER JOHN TAYLOR STREITET JEDE ÄHNLICHKEIT ZU DEN MOTORRÄDERN IN *TRON* AB. ER MACHTE UNSER COVER-ARTWORK, ALSO GLAUBEN WIR IHM...



JOHN TAYLOR BEI DER ARBEIT. PROBE HAT FÜR TESTPHASEN UND GAME-DESIGN EINE SGI-STATION, DAS MEISTE WIRD ABER AUF PCs ERLEDIGT

10 PHOSPHOR FLARE
EIN GRELLES LICHT
BLENDET DIE GEGNER.

11 POWER SHIELD
ERWEITERT DEN
NORMALEN
SCHUTZSCILD.

12 PROXIMITY MINE
LÄSST DIESE MINE
FALLEN... TICK-TICK-TICK-
BOOM!

13 REAR ROCKET
DIESE RAKETE GEHT IM
WAHRSTEN SINNE DES
WORTES NACH HINTEN LOS.

14 SHIELD RECHARGE
LÄDT VERLORENE SCHILD-
ENERGIE WIEDER AUF.

15 STANDARD MISSILE
DIESE SIMPLE RAKETE
EIGNET SICH VOR ALLEM
BEI NAHKONTAKT.

16 STATIC PULSE
16 STATIC PULSE ZERSTÖRT
DIE ELEKTRONIK DER ANDEREN
MOTORRÄDER. EFFEKTIV!

17 TRACTOR BEAM
GEGNER WERDEN
LANGSAMER UND KÖNNEN
'DURCHFahren' WERDEN.

18 WALLY WARP
DIESE WAFFE SCHICKT
GEGNER ZUM ANFANG DER
RUNDE ZURÜCK!

normale Spiel hinter sich gelassen haben. Und wenn diese Variante des Spiels auch nicht mehr begeistern kann, gibt es noch einige andere Dinge, die richtig unterhaltsam sind. Hoffentlich wird es nicht so schnell langweilig wie *WipeOut!* Darren lacht und lenkt immer mehr die Aufmerksamkeit von Psygnosis auf sich.

"Wo du auf der PlayStation zehn Levels haben kannst, kann es auf dem N64 nur einen geben. Alles muß perfektioniert sein."



Forsaken

PROBES DITTER N64-TITEL IN ZUSAMMENARBEIT MIT ACCLAIM IST NICHT ALS REINES PROBE-SPIEL ZU SEHEN - ES WIRD IM MOMENT VOM ENGLISCHEN ZWIG IGUANA (TÜRK) PROGRAMMIERT, OBWOHL DAS DESIGN VON PROBE STAMMT. DAS LIEGT DARAN, DASS PROBE ZUR ZEIT GENUG MIT DEN PLAYSTATION- UND PC-VERSIONEN DIESES DESCENT-ÄHNLICHEN SPIELS ZU TUN HAT.

STORYMÄSSIG GESEHEN GEHT ES MAL WIEDER UM DIE RETTUNG DES GANZEN UNIVERSUMS. EIN TEAM VON WISSENSCHAFTLERN MUSS AUFGESPÜRT WERDEN, DAS ZUR ZEIT AN EINEM GEHEIMEN PROJEKT ARBEITET. FALLEN DIE PLÄNE IN DIE FALSCHEN HÄNDE, GIBT'S ES MÄCHTIG ÄRGER IM ENDLosen RAUM. IGUANAS N64-KONVERTIERUNG HINKT DER PLAYSTATION-VERSION UM ZWEI MONATE HINTERHER, ALSO ERWARTET KEINE VERÖFFENTLICHUNG VOR ANFANG DES NÄCHSTEN JAHRES.



IN FORSAKEN WIRD ES EINEN ZWEISPIELER-MODUS GEBEN. DIE TOLLEN LICHTEFFEKTE BLEIBEN TROTZDEM ERHALTEN



HIER DAS PURE VERGNÜGEN ZU ZWEIT AUF ZWEIRÄDERN

RESPEKT VOR DEN CARTS

In Bezug auf die Fähigkeiten der PlayStation, was denkt das Team über

das N64? Behindert die knappe Speicherkapazität der Cartridges die Arbeit sehr?

"Eine Sache, die ich sehr mag, ist die fehlende Fähigkeit Videos abzuspielen," erwidert John. "Ich bin kein großer Fan von FMV (Full Motion Videos), das sind doch nur Kinkerlitzchen. Du schaust sie Dir einmal an, dann sind sie schon wieder langweilig. Zeitverschwendung." Darren stimmt ihm zu. "Du kannst Dich mehr auf andere Elemente konzentrieren. Vorher produzierten wir *Die Hard* für die PlayStation und wir fragten uns ständig, ob wir die CD mit ausreichend Daten gefüllt haben. Damals legten wir falsche

Schwerpunkte und heraus kam ein Spiel, an dessen Enden und Ecken durchaus noch hätte gefehlt werden können. Wenigstens bekamen wir ein interessantes Gameplay hin. In dieser Hinsicht schränkt uns das N64 in gewisser Weise ein, da wir nun weitaus weniger Platz für Daten haben, alles muß also optimiert sein. Wo du auf der PlayStation zehn Levels haben kannst, kann es auf dem N64 nur einen geben. Also mußst Du die Sache so perfekt wie möglich machen."

"Alle Motorräder in den Animations-Sequenzen stammen von den In-Game-Modellen ab, weil wir alles in eine Cartridge pressen mußten. So schlecht sieht es nicht aus," fügt Darren hinzu. "Andererseits leistet die Hardware des N64 so viel, daß manche Dinge viel besser gemacht werden können. In *Die Hard* liefen all diese komischen Männer herum, bestehend aus jeweils zwölf Polygonen. Das N64 gibt uns Möglichkeiten, von denen wir früher nur träumen konnten. Vorbei sind die Zeiten der billigen Renderings!"

Sobald *Extreme G* fertiggestellt wurde, widmet sich das Probe-Team voll und ganz *Ultra Soccer* (siehe Kasten) und außerdem – wohl unvermeidlich – geht das Design von *Extreme G 2* voran! Acclaim und Probe setzen ihr vollstes Vertrauen auf *Extreme G* und das ist wahrscheinlich auch berechtigt.



Ein EXTREME G-BÜRO. EINER DER WENIGEN GUT BELEUCHTETEN RÄUME IM PROBE-HQ

N64™ PLAYSTATION™ SATURN™

MOORE GAME POWER

LED DIGITAL REREADOUT

360 SLOT MEMORY CARD

PlayStation™

- * 360 GAME SAVE SLOTS - 9 MAL GRÖßER ALS DIE STANDARD-MEMORYCARD!
- * VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT EINER SPEICHEROPTION.
- * FUNKTIONIERT WIE 24 STANDARD MEMORYCARDS IN EINER!
- * MIT LADE-, SPEICHER- UND FORMATIERFUNKTIONEN.
- * LED-DISPLAY ZEIGT SEITE UND DATA INFORMATION AN.

NEU!

BIS ZU 390 GAME SAVES

360 SLOT MEMORY CARD

VK PREIS DM 119,-

LED DIGITAL REREADOUT

120 SLOT MEMORYCARD

PlayStation™

- * 120 GAMESAVE SLOTS - 3 MAL GRÖßER ALS DIE STANDARD-MEMORYCARD.
- * VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT EINER SPEICHEROPTION.
- * FUNKTIONIERT WIE 8 STANDARD MEMORYCARDS IN EINER.
- * TURBO-FORMATIERBUTTON FÜR SUPER SCHNELLES FORMATIEREN.
- * LED-ANZEIGE "QUALITÄTS-SMD-DESIGN".

NEU!

BIS ZU 120 GAME SAVES

120 SLOT MEMORY CARD

VK PREIS DM 89,-

LED DIGITAL REREADOUT

1 MEG MEMORYCARD

PlayStation™

- * VOLL KOMPATIBELE GAMESAVE-CARD FÜR PLAYSTATION
- * BIS ZU 15 GAMESAVES.
- * TURBO-FORMATIERBUTTON FÜR SUPERSCHNELLES LÖSCHEN UND FORMATIEREN.
- * LED-ANZEIGE FÜR LADE-, SPEICHER-, UND FORMATIERFUNKTIONEN.

NEU!

UP TO 15 GAME SAVES

1 MEG MEMORY CARD

VK PREIS DM 49,-

NEUES DESIGN

PLAYSTATION™ GAMEBUSTER

DAS MOGELMODUL MIT POWER

- * LÄNGER LEBEN, HÄRTER SCHLAGEN, SCHNELLER RENNEN, HÖHER SPRINGEN.
- * HUNDERTEN VON EINGEBAUTEN MOGELCHEATS DIREKT EINSETZBAR.
- * FÜGE NEUE MOGELCHEATS HINZU, BEIM ERSCHEINEN NEUER GAMES
- * MEMORY-MANAGER - ERWEITERT DIE SPEICHERKAPAZITÄT FÜR GAMES BIS ZU ZEHN MAL.
- * OPTIONALES PC-LINK-SET FÜR DEN ECHTEN GAMEFREAK.

NEU!

PLAYSTATION™ GAMEBUSTER

SATURN™ VERSION EBENSO ERHÄLTICH VK PREIS DM 119,-

LED DIGITAL REREADOUT

NINTENDO 64™ MEGA MEMORY™

NINTENDO 64

- * VERFÜGT ÜBER 5 MEG BACKUP SPEICHER FÜR IHR NINTENDO 64
- * ALLE LADE-, SPEICHER- UND FORMATIERFUNKTIONEN
- * IDEAL FÜR SPORT UND ROLLENSPIELE
- * DIESE CARTRIDGE HAT DIE 20FACHE KAPAZITÄT DES STANDARD MODULS.
- * FUNKTIONIERT WIE 20 STANDARD MODULE IN EINEN

NEU!

N64™ MEGA MEMORY CARD

VK PREIS DM 99,-

LED DIGITAL REREADOUT

NINTENDO 64™ MEMORY CARD PLUS

NINTENDO 64

- * VOLL KOMPATIBELE GAMESAVE-CARD FÜR DAS NINTENDO 64™.
- * 4FACHE KAPAZITÄT DES STANDARD MODULS.
- * VOLL FUNKTIONEN FÄHIG MIT ALLEN GAMES MIT EINER SPEICHER-OPTION.
- * DIREKT IN DAS JOYPAD EINSETZBAR.
- * FUNKTIONIERT WIE 4 STANDARD MODULE IN EINEN.

NEU!

N64™ MEMORY CARD PLUS

JETZT ERHÄLTICH! VK PREIS DM 69,90

LED DIGITAL REREADOUT

NINTENDO 64™ GAME KILLER

Game Killer™ für das N64™ gibt die Spielepower, um fast immer Gewinner zu sein!

- * VOLL KOMPATIBLES MOGELMODUL FÜR DAS NINTENDO 64™
- * EINGEBAUTE MOGELCHEATS FÜR DIE BESTEN N64™ GAMES.
- * LEVELS ÜBERSPRINGEN, VERSTECKTE SPIELFIGUREN TREFFEN, HÖHERER SCORES UND VIELES MEHR.
- * ERZUGARTIGER "SMART CARD"-PORT, ZUM EINSATZ VON CHIPKARTEN MIT ANDEREN NEUEN CHEATS.

NEU!

N64™ GAME KILLER™

JETZT ERHÄLTICH! VK PREIS DM 79,90

LED DIGITAL REREADOUT

8 MEG MEMORY CARTRIDGE

NINTENDO 64

- * 8 MEG GAME-SPEICHER FÜR SATURN™
- * EINFACHE "PLUG IN" AUSFÜHRUNG.
- * 2 MAL GRÖßER ALS DIE STANDARD-MEMORYCARD.
- * KOMPLETT UNSICHTBAR FÜR DAS SATURN-BETRIEBSSYSTEM - FUNKTIONIERT MIT ALLEN GAMES MIT EINER SPEICHER-OPTION.
- * NEUESTE "HIGH SPEED CROSS-FLASH" TECHNOLOGY

NEUES DESIGN!

8 MEG MEMORY CARD

JETZT MIT DIRECT SAVE

DIE DOBBELE KAPAZITÄT HERKÖMMLICHER MEMORYCARDS VK PREIS DM 89,-

LED DIGITAL REREADOUT

40 MEG MEMORY CARD

NINTENDO 64

- * 40MEG GAMESAVE-SPEICHER FÜR DEN SATURN™
- * EINFACHE "PLUG IN" AUSFÜHRUNG.
- * 10FACHE KAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD
- * KOMPLETT UNSICHTBAR FÜR DAS SATURN-BETRIEBSSYSTEM - FUNKTIONIERT MIT ALLEN GAMES MIT EINER SPEICHER-OPTION.
- * FEATURES HIGH SPEED CMOS FLASH TECHNOLOGY

NEU!

40 MEG MEMORY CARD

JETZT MIT DIRECT SAVE

10X the memory of other cards

JETZT ERHÄLTICH! VK PREIS DM 99,-

Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Inc.
Sega and Sega Saturn are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.
PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Co.

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH™

TRADE SALES

Tel: 02822 68545
INT (49) 2822 68545

service@dataflash.com
http://www.dataflash.com

FAX ORDERS
02822 68547
INT (49) 282268547

RARE

Jeder kennt sie, die **Macher** von Donkey Kong Country, Blast Corps und Goldeneye! Doch wie sieht es im stillen Kämmerlein von Rare überhaupt aus? Wir haben den **eisernen** Vorhang durchbrochen und waren selbst am Ort des Geschehens.



TWYXCROSS IST EINS DER englischen Städtchen, die beim Augenzwinkern während des Vorbeifahrens schon wieder aus dem Blickfeld verschwunden sind, bevor sie überhaupt richtig bemerkt wurden. Klein und unscheinbar.

Wie dem auch sei, neben dem kleinen Zoo verbirgt Twycross noch andere Sehenswürdigkeiten, die dem Betrachter zuerst gar nicht auffallen.



GROOVE

Irgendwo führt eine langgezogene Auffahrt zu einem umfunktionierten Bauernhaus, und wenn sich an der Straße keine ewig lange Schlange aus parkenden Autos bilden würde, wäre auch dieses Haus eines wie jedes andere auch. Zumindest hätte es den Anschein, aber auch die teuren Autos auf dem Parkplatz vor dem idyllisch gelegenen Anwesen lassen andere Vermutungen aufkommen. Vor der Wand eines der Gebäudeteile drängt sich ein leuchtend blauer Pepsi-Automat dem Besucher ins Auge. Koffeinhaltige, kalte Drinks auf Knopfdruck? Hier müssen sich Programmierer aufhalten. Weiter geht der Weg in die Rezeption des Gebäudes, mit erhöhter Vorsicht an den tiefen Balken der tief hängenden Decke vorbei. Unzählige Zeichnungen und Plaketten und Urkunden verzieren die Wände und diese kommen in ihrer Datierung nur bis zum Jahre 1986 – die anderen haben wahrscheinlich schon ein eigenes Gebäude. Ja, irgendetwas geht hier vor sich.

Rare Ltd., Schöpfer von Donkey Kong Country, Blast Corps, Killer Instinct, Banjo-Kazooie, Conker's Quest und Goldeneye, und die besten Verbündeten von Nintendo, halten sich bekanntlich sehr versteckt. Grund dafür, und Insider wissen das, sind Geheimnisse vor den Mitbewerbern, die selbstverständlich geheim gehalten werden sollten. Deshalb steht der Firmensitz auch inmitten



DER DAMM IM ERSTEN LEVEL ZEIGT, WIE WEIT DU SEHEN KANNST

einer Einöde, abgeschottet vor den neugierigen Augen und Ohren der personifizierten Industrie-Spionage. Immer wieder kommt es vor, daß der geheimgehaltene Topf voll mit der süßesten Schokolade überquillt und der leckere Brei aus allen Rissen sprudelt. Zu Tage kommen solche Spiele wie Goldeneye, das Game zum Film, der James Bond den Neunzigern vorstellte. Diejenigen Leser, die unsere Hefte von vorne bis hinten durchlesen und dabei kein Wort aulassen, werden sicherlich die Versprechungen der letzten und vorletzten Ausgaben in der Vorschau bemerkt haben. Immer wieder war dort von einer Rare-Reportage die Rede und von Ausgabe zu Ausgabe wurde diese verschoben. Mittlerweile ist diese Versprechung zu einem Running Gag in unserem Büro avanciert. Grund dafür war immer wieder die Verschlossenheit von Nintendo, in der uns ein Interview-Termin mit Rare verwehrt wurde. Irgendwann hatten wir die Nase voll und riefen selbst bei Rare an. Zu unserer Verwunderung – es hat geklappt!

Simon Farmer und Duncan Botwood, verantwortliche Production Manager und Game Designer von Goldeneye, machten den Fehler und öffneten dem 64 Power-Andrang die Pforten. Voll ausgerüstet mit Kameras, Aufnahmegeräten und einem glänzenden neuen Apple PowerMac (mit einer verdrehten Tastatur, bei der die 'S'-Taste klemmte) für Screenshot-Zwecke.



DEATHMATCH-ZEIT! BLUT LAUFT IN BESTER BOND-MANIER ÜBER DAS BILD

Geheimnisse? Uh, komm schon – wir machen die 64 Power!

ZUGANG ZUM GOLD

Goldeneye, das Spiel, begann sein Leben schon vor der Veröffentlichung des gleichnamigen Films. Schlauerweise erkannte Nintendo das Potential von 007-Lizenzen, öffnete seine dicke Brieftasche und legte dafür einiges auf den Tisch. Geladene Magazine, Raketenwerfer und entführte Geiseln passen normalerweise überhaupt nicht in das Konzept der Klemnpner-orientierten Japaner, aber hier wurde auf die Erfahrungen von Rare wert gelegt und heraus kam tatsächlich ein Produkt, welches dem N64 wieder neuen Schwung beim Auf-

stieg zur besten Konsole geben wird.

Zur Verwunderung aller war Rare vom Auftrag Nintendos anfänglich gar nicht so begeistert, wie man zunächst annehmen könnte. Simon Farmer erklärt "Anfänglich waren wir etwas vorsichtig mit dem Goldeneye-Auftrag, denn wir haben bereits Erfahrungen mit Film-Produzenten bei der Herstellung einiger SNES-Titel sammeln



EINES DER SILICON GRAPHICS ENTWICKLUNGSGERÄTE (LINKS) UND EIN HAUFEN VON FLASH-ROM-CARTRIDGES FÜR DEMONSTRATIONS-ZWECKE



IM ERÖFFNUNGSBILD IST DIE PARÖDIE AUF EIN BBFC-ZERTIFIKAT ZU SEHEN!



Einige Leute des Goldeneye-Teams (die anderen waren abwesend oder kamerascheu). Von links nach rechts: Duncan Bottwood, Beatrix Jones, Steve Bliss, Martin Hollis, Dave Doak (vorne), Mark Edmonds (hinten), Grant Karnop. Vermisst werden Karl Hixon und Simon Farmer

können. Immer wieder beschwerten sich die Stars und sagten "Hey, der sieht aber nicht aus wie ich!", und wir antworten "Was hast Du erwartet? Es ist ein Videospiel!". Ich sah, wie Ocean bei der Produktion von Mission: Impossible (siehe auch Ausgabe 8/9) Ärger mit Tom Cruise bekam, und deswegen hielten wir uns vorerst etwas zurück. Aber die Leute, die uns mit dem Material für Goldeneye belieferten,

waren alles andere als faul und wir konnten uns auf einen reibungslosen Ablauf verlassen."

So geschah es dann auch, daß Nintendo eines Tages vor der Tür stand, durch die wir gerade gekommen waren und mit aller Diplomatie und mehreren Goldbarren im Rucksack den Vertrag aushandelte. Oder hat Rare den ersten Schritt gewagt?

Doch dazu sollen sie selbst etwas sagen: "Nintendo kaufte sich die Lizenzen, da Mr Arakawa und Howard Lincoln (Präsident und Vorsitzender von

Nintendo Amerika) selbst große Bond Fans sind – im Anschluß kamen sie zu uns und wollten mit uns verhandeln, da wir ja schon Donkey Kong Country für sie programmiert hatten. Goldeneye war ursprünglich für 16-Bitter geplant, aber als die Zeit der kleinen Konsolen vorbei war und es sich nicht mehr als lohnend erwies, dafür Spiele herzustellen, stürzten wir uns gierig auf die Power der 64Bit-Technologie."

Goldeneye, das Spiel, befand sich



MIT HILFE DES FADENKREUZES KANN BOND NOCH PRÄZIS SCHIESSEN

für eine lange Zeit in der Entwicklungsphase und es war eine Überraschung zu hören wie lange es brauchte. "Wir fingen mit der Arbeit an, als auch schon mit den Aufnahmen der Szenen für den Film begonnen wurde. Im Januar (1995) begannen die Arbeiten in den Studios, und gleich danach setzten wir uns an unser Projekt. Zahlreiche Besuche, zusammengerechnet über sechs Monate, wurden uns gestattet, so daß wir unglaublich viele Aufnahmen des Materials, wie beispielsweise Fotos und Hintergrund-Texturen, für unser Spiel übernehmen durften. Es ist schon komisch, wenn man mitten drin ist und plötzlich sogar in St. Petersburg steht..."

Ist die lange Entwicklungszeit etwa auf den Umstand zurückzuführen, daß Nintendo wirklich nur ausgereifte Produkte auf den Markt bringen will, wie es auch schon immer angekündigt war? Simon antwortete uns ziemlich selbstsicher. "Es schadet nur dir selbst, wenn Du ein Spiel auf den Markt bringst, was nur zur Hälfte

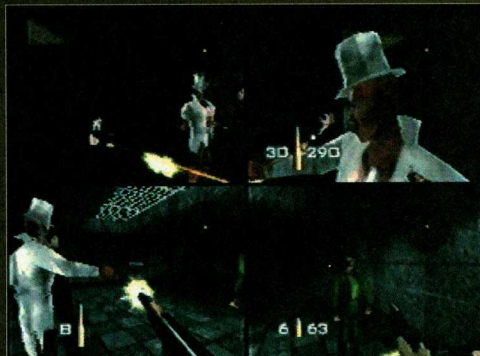
Nintendo s



Woher kommt der Name?

OKAY, WER IST FÜR DEN NAMEN BANJO-KAZOOIE VERANTWORTLICH?

SIMON (LACHT): "DAFÜR KANNST DU NICHT DIE DESIGNER VERANTWORTLICH MACHEN! ES IST KEINE SACHE, IN DIE ICH MICH REINGEKNIET HABE, SONDERN EINES DER SELTSAMEN DINGE, DIE SICH IM LAUFE DER ZEIT EINFACH SO IM INTERNET ENTWICKELT HABEN. IMMER NOCH SEHEN EINIGE LEUTE ETWAS IN DEM NAMEN! ICH SEHE ES EINFACH ALS DEN NAMEN EINES BÄREN UND EINES VOGELS AN, DAS IST FÜR MICH NICHT SONDERLICH ABWEGIG..."



BARON SÁMEDI (LIVE AND LET DIE) IST EINER DER VERSTECKTEN DEATHMATCH-CHARAKTERE

64DD – Rare setzt darauf!

WAS IST WAHRES DRAN AM 64DD? NINTENDO UND RARE HABEN EIN GUTES VERHÄLTNISS ZUEINANDER, ALSO SOLLTE MAN ANNEHMEN, DASS RARE GUT INFORMIERT IST. UND SIE WISSEN VIELES, WIE UNS SIMON VERSICHERT.

„Es wird so viel Quatsch über das 64DD im Moment geschrieben, besonders über den INTERNET-ZUGANG – DIE MEISTEN DER 'FAKTEN' ÜBER DAS 64DD SIND TOTALE LÜGEN! WIR SEHEN ES ALS EIN MEDIUM DER ZUKUNFT, ALSO BEHALTEN WIR ES IM AUGEN.“

BESITZT RARE EIN 64DD-ENTWICKLUNGS-KIT? LANGE ZEIT HERRSCHT SCHWEIGEN, DANN, ETWAS WIDERWILLIG, „...JA.“

DARF DIE 64 POWER ES SEHEN? HAHA! „WIR BEOBACHTEN DIE ENTWICKLUNG DES 64DD SEHR GENAU. FÜR EINEN ERFOLG BEDARF ES DER RICHTIGEN SPIELEN UND DER ENTSPRECHENDEN PREISE. WENN ES GUT ANKOMMT – UND DAS WIRD ES – GIBT ES SO VIELE VORTEILE GEGENÜBER EINER CARTRIDGE. HAUPTSÄCHLICH, WEIL DU DARAUFGESPEICHERN UND UMGEBUNGEN VERÄNDERN KANNST. VOM STANDPUNKT EINES ENTWICKLER-TEAMS IST ES AUF JEDEN FALL BESSER ALS

CARTRIDGES. MAN KANN ES MIT ZIP DISKS VERGLEICHEN, DIE OFFENSICHTLICH UM EINIGES PREISWERTER ALS SILIKON SIND, SO WERDEN THEORETISCH MEHR ENTWICKLER AUF DAS N64 AUFMERKSAM.“

WURDEN IRGENDWELCHE RARE-SPIELE FÜR EINEN NUTZEN DES 64DD IN DER ZUKUNFT AUSGERICHTET? KÖNNTE ES BEISPIELSWEISE MEHR LEVELS FÜR GOLDENEYE GEBEN?

„OHNE ZWEIFEL, JA. ES BEHERBERGT DEUTLICH MEHR SPEICHERKAPAZITÄT. WEITERHIN BIETET ES NOCH UNZÄHLIGE ANDERE VORTEILE GEGENÜBER ANDEREN DATENTRÄGERN.“
DIE WÄREN?

„SOLCHE WIE... DIEJENIGEN WELCHEN, VON DENEN ICH DIR NICHTS ERZÄHLE! 64DD-GAMES WERDEN ANDERS AUSSEHEN UND SICH AUCH ANDERS SPIELEN LASSEN.“

WIE ES IN DIESER AUSGABE ZU LESEN IST, KÖNNEN 64DD-DISKS AUF UNTERSCHIEDLICHE ART UND WEISE



HERGESTELLT WERDEN, SO DASS JEDE UNTERSCHIEDLICHE MERKMALE AUFWEIST, SPÄTER Sogar ANDERE DATEN SPEICHERN. IST DAS ETWAS, WÖRBER RARE DENKT, DASS ES DEM GERÄT VORZÜGE BRINGEN WIRD?

„JESUS, JA. ES KOMMT DARAUFGAN WIE WEIT DU GEHST. DU KÖNNTEST IN DER LAGE SEIN, NEUE CHARAKTERE ODER Sogar EIN GANZES SPIEL AUS DEM

INTERNET ZU LADEN UND AUF DEINER DISK SPEICHERN... NATÜRLICH GEBE ICH KEINEN KOMMENTAR DAZU AB, OB ES JEMALS EIN MODEM-FEATURE GEBEN WIRD. ABER ES WÜRD SICH SICHERLICH INTERESSANT FÜR ENTWICKLER SEIN – KEINE VERPACKUNG – KEINE PREISERHÖHUNG.“

MIT DER MÖGLICHKEIT, DASS SPIELE AUCH NACH DEM VERKAUF NOCH ERWEITERT WERDEN KÖNNEN WIRD DIE ARBEIT VON RARE DADURCH BEEINFLUSST?

„NEIN, NOCH NICHT. AM ENDE ESSES TAGES SITZT DU IMMER MIT EINEM PLAN IM HINTERKOPF DA UND DANN WIRD ER ZERHACKT UND FÄLLT TERMINEN zum OPFER. DU BEKOMMST NIEMALS ALLE IDEEN IN EIN SPIEL, DIE DU VORHER IM KOPF HATTEST. DAS 64DD ERWEITERT UNSEREN HORIZONT BEI WEITEM, UND ERMÖGLICHT DIE INTEGRATION NEUER FEATURES.“

fertig oder unausgereift ist. Es wird keine Nachfolger geben und selbst die Charaktere des Spiels geraten schnell in Vergessenheit... da ist kein Sinn drin, weil es Dir vor allem bei der Presse einen schlechten Ruf bringt. Du bist so gut wie dein letztes Spiel, wird oft einfach so behauptet.“ Da Rares letztes Spiel den Titel Blast Corps trägt, fällt ihm diese Aussage natürlich leicht...

TOP SECRET

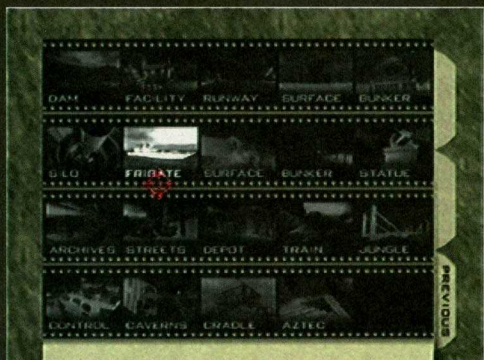
Rare hat seine Wurzeln tief in der Geschichte der Videospiele. Überraschend ist auch die Anzahl der

Games, an denen Rare beteiligt war und für welche Anzahl von Firmen diese entwickelt wurden. Eine NES-Version von Jeopardy? Einfach nur ein Quiz-Spiel? Rare hat schon mehr vollbracht als nur alte ZX Spectrum Spiele und Battletoads. Wie ist es, für Englands respektiertestes Softwarehaus zu arbeiten? Simon, der schon seit 1989 bei Rare ist (Mitarbeiter-Nummer 26, falls es Dich interessiert), begann seine Karriere als Tester, spielte die Games bis zum Erbrechen und sagte den Herstellern, was besser gemacht werden könnte,

bevor es auf die Kunden losgelassen wird. Dieser Weg auf der Karriereleiter wurde von vielen Game Designern bei Rare genommen. „Am besten fängt man ganz unten an“, sagt Simon, „wenn Eure Leser die zukünftigen Designer bei uns sein möchten. Im Moment arbeiten bei uns auch Designer, die vorher als Journalisten gearbeitet hatten. Einer von ihnen ist der Designer von Donkey Kong Country 3 – Ich lasse dich raten, woran er momentan arbeitet...“ Irgendetwas auf dem N64 mit einem

In Anbetracht der stattlichen Anzahl an Wagen, die vor der Tür dicht an dicht die Parkplätze füllen, müßten bei Rare ziemlich viele Leute angestellt sein. „Wir stellen ständig neue Leute ein – in den nächsten Tagen werde ich fast ausschließlich Vorstellungsgespräche führen – aber insgesamt gesehen arbeiten hier 110 oder 115 Leute. Die Mitarbeiterschaft wechselt aber ständig – erst letzte Woche bekamen wir sechs neue Mitarbeiter und uns geht der Platz aus! Eine Scheune steht uns noch zur Verfügung, die sich gerade im Umbau befindet und vielleicht 16 Arbeiter aufnehmen kann. Aber wie sieht es im nächsten Jahr aus – bitte, Gott! – wir werden bald in einen Neubau ziehen, der ungefähr 800 Meter von hier gebaut wird und für weitere 250 Rare-Arbeiter Platz bietet. Immerhin besser als ein altes Bauernhaus...“ Wie sieht es mit Duncan aus? Als führender Designer von Goldeneye erwartet man von ihm langjährige

uns bei allen Fragen immer zur Seite!

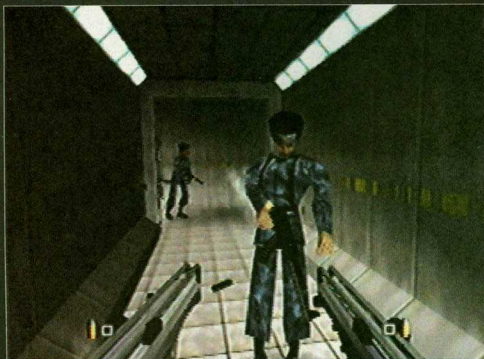


EIN (FAST) KOMPLETTES SET DER LEVELS. FEHLT NUR NOCH DAS MOONRAKER-STÜCK...

Krawatte-tragenden, Fäßer-werfenden Gorilla, vielleicht? Unglücklicherweise schwieg Simon bei meiner Antwort... Wo wir gerade bei den Rekruten sind, bei Rare sitzen keine verschrumpelten alten Software-Veteranen. Sie setzen auf Frischlinge, die sich einem Rare-Drill unterwerfen und noch voller eigene Ideen stecken. Simon erklärt warum: „Viele Leute kommen aus anderen Firmen hierher und werden von uns ausgefragt. Sie erzählen aber nichts über sich selbst oder ihre Ideen, sondern berichten davon, wie sie in die Maschinerie der anderen Firmen eingepasst werden. So ist es besser einen völligen Neuling einzustellen, der nicht solche Lasten auf seinen Schultern trägt. Menschen aus anderen Firmen stellen wir nur sehr selten ein.“



SOGAR BEI SO VIELEN SPIELERN LÄUFT DAS SPIEL KAUM LANGSAMER



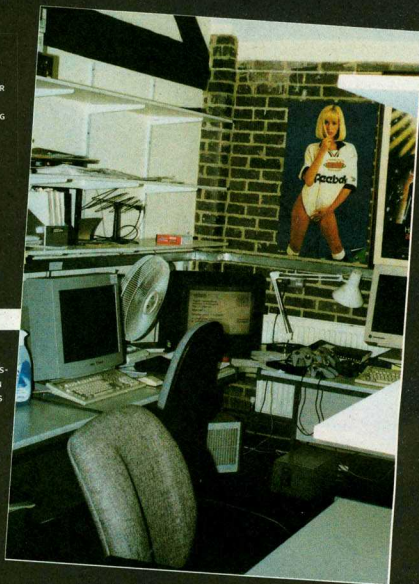
Erfahrung in diesem Bereich. Bevor er bei Rare anfang, arbeitete er sogar eine zeitlang bei British Gas! "Ich wurde vor ungefähr zwei Jahren von Rare zu einem Vorstellungsgespräch eingeladen," merkt Duncan an, "und sie fragten mich dann, 'Hypothetisch: wenn wir eine Lizenz für ein James Bond-Spiel hätten, wie würdest Du hypothetisch gesehen an die Sache rangehen?' Offensichtlich mochten sie meine Antwort, und so wurde ich prompt hier eingeschleust." Was hat sie letztendlich überzeugt? "Ich glaube es waren die unzähligen Ideen. Das ist es, was Du als Spiele-Designer benötigst – in der Lage zu sein, ständig neue Ideen abzuliefern und dich doch nicht darauf festzulegen. Denn permanent wird etwas geändert oder verworfen." Hat Duncan schon vorher Erfahrungen im Design von Spielen gesammelt, bevor er zu Rare ging? "Nein. Ich hatte zahlreiche Ideen, aber keine berufliche Erfahrung. Das war kein großer Nachteil, weil ich dazu bereit war, jedes neue System und die Applikationen zu erlernen und alles was sonst noch dazu gehört. Es war echt lustig, und wenn jemand eine Tasse Tee brauchte war ich zur Stelle! Viele der im Motion-Capture

aufgenommenen Animationen in Goldeneye gehen auf meine Kappe, so wie beispielsweise die Sterbeszenen. Hinter mir stand jemand der mich schubsen sollte, 'Fertig?' 'Was? Wuuuuuuuuuu!' Es war... interessant! Als es um den Bungee-Jump ging, zog ich den Schwanz ein..." Wie war es, als Newcomer zwischen den ganzen Programmierern zu sitzen? "Es lief etwas anders ab – der größte Teil des Goldeneye-Teams hatte vorher keine Spiele gemacht. Sie waren allesamt Spezialisten in ihrem Fachgebiet, aber die einzige Person, die vorher schon an einem Spiel gearbeitet hatte war Martin Hollis, der Leiter des Teams. Er wirkte auch an Killer Instinct Gold mit. Also waren wir fast alle neu auf diesem Sektor und das war auch gut so. Schließlich waren unsere Ideen alles, was für uns zählte, und keine vorgefabrizierten Meinungen über den Ablauf des Designs."

"Es ist nicht so, daß Duncan einfach so ins Haus kam und uns an der Leine führte", mischte sich Simon ein. "Jeder leistet seinen Beitrag zu einem Spiel. Du kannst nicht einfach ein Script auf den Tisch werfen und sagen 'Hier ist das Spiel-Design, los, an die Arbeit!'. Es muß experimentiert

MÄHRE SPETSNAZ* TRUPPEN MIT ZWEI MASCHINGENGEWEHR EN NIEDER! DAS MOTION-CAPTURING SCHLÄGT DAS DER MEISTEN ÄLTEREN SPIELE UM LÄNGEN

EINE DER GOLDENEYE-ENTWICKLUNGS-STATIONEN. AN DER WAND DAS JO GUEST POSTER VOM PLAY- MAGAZIN. DIE WELT IST KEIN...



werden, was geht, und was nicht geht. Es gibt viele Versuche und Fehler. Das ist der Fehler, den viele Produzenten machen. Sie nageln ein Team auf ein Konzept fest, das gar nicht funktionieren kann."

Duncan stimmt dem zu. "Du mußt herausfinden, wozu die Team-Mitglieder in der vorgegebenen Zeit fähig sind. Ich kann nicht einfach sagen 'Oh ja, alle Wächter sollen in Jetpacks durch die Luft fliegen, das wäre geil' – das Team würde

wahrscheinlich sagen, daß diese Aufgabe in der kurzen Zeit nicht zu lösen wäre. Aber sie würden vielleicht antworten 'Was wir stattdessen tun könnten...' und kommen mit einer neuen Idee." "An Goldeneye wurde extrem auf Teamarbeit geachtet, das war der Grundgedanke. Jeder hat seine eigenen Ideen eingebracht." Wie viele Leute arbeiteten insgesamt an Goldeneye?



WISSENSCHAFTLER SOLLTEN NACH MÖGLICHKEIT VON DEN PATRONEN VERSCHORT BLEIBEN



MIT DEM PAINTBALL-CHART DART BUNTES GOTCHA! GESPIELT WERDEN!



DIE RICHTIGE VERWENDUNG DES GRANATEN-WERFERS ENTFACHT EIN WAHRES FEUERWERK!



WENN NORMALE WAFFEN NICHTS MEHR NÜTZEN – NIMM EINE PANZER!

"Der harte Kern setzte sich aus sechs oder sieben Arbeitern zusammen, aber am Ende kommen Musiker dazu, Sound-Genies und die Beta-Tester. Am Ende saßen über zehn Leute an Goldeneye. Zu jeder Zeit waren zwei Programmierer, drei Grafiker und ein Game-Designer dabei."

Eine bescheidene Anzahl, wenn man mal bedenkt, daß in anderen Softwarehäusern oft 30 Leute oder mehr an einem Spiel arbeiten. "Ich glaube, unser größtes Team bestand mal aus 15 Leuten," erinnert sich Simon, "für Donkey Kong. Je größer das Team wird, desto schwieriger ist die Zusammenarbeit. Bei der Größe muß das Team schon fast von einem Vollzeit-Manager geleitet werden. Nur Gott weiß, wie Square es geschafft hat, mit über hundert Leuten Final Fantasy VII fertig zu kriegen!" Ist die Größe des Goldeneye-Teams typisch?

"Schon fast zu groß. Blast Corps wurde in ähnlichen Dimensionen produziert. Es variiert von Spiel zu Spiel."

Duncan: "Im Moment arbeiten an Goldeneye ein zusätzlicher Programmierer und ein Grafiker weniger, so daß wir die PAL-Umsetzung machen können." Wo wir gerade bei den PAL-Umsetzungen sind: Die PAL-Version wird mit ziemlicher Sicherheit nicht von lästigen Randbalken geplagt werden. Bei fast allen Rare-Spielen kann mit einer Umsetzung auf PAL-

Geräte ohne Defizite gerechnet werden.

Duncan, wie ist es bei einem Softwarehaus wie Rare zu arbeiten? "Es ist der Himmel, der absolute Himmel. Vorher arbeitete ich für viele andere Arbeitgeber, wo mir die Arbeit überhaupt nicht gefallen hat. Es ist großartig, denn ein 'normales' Arbeitsklima gibt es hier nicht. Es gibt Druck, aber nicht der Druck, den man hat, wenn nur Arbeit schnell erledigt werden soll. Eine solche Atmosphäre reizt dazu, kreativ zu sein. Es landen oft Spiele anderer Hersteller auf unseren Tischen. Wir werfen einen Blick darauf uns sagen 'Es ist okay' und nicht mehr. Ich möchte zwar nicht angeben, aber du solltest mal die Spiele anderer Hersteller mit unseren Vergleichen und du erkennst, wie gut unter uns sind..."

BOND AUF REISEN

Worauf ist Duncan besonders stolz bei Goldeneye?

"Das Level-Design." Lustig, denn Duncan war ja auch der leitende Level-Designer, aber egal. "Wir haben es geschafft, den Plot des Spiels dem des Films anzupassen, ohne Bond gleich auf den Mars zu schicken. Sogar einige Neuheiten wurden integriert – Bond reist im Film niemals nach Severmaya, was er im Spiel aber tut. Die Karten für das Set waren da, also haben wir sie verwendet."

An den Karten wird wieder einmal klar, wie eng Rare mit Nintendo und Eon, der Film-Company von Goldeneye, zusammengearbeitet hat. Neben den Besuchen bei den Dreharbeiten bot Eon Rare sämtliche benötigten Bloopausen an, die später im Spiel mit leichten Veränderungen ihrer Verwendung fanden. Duncan fügt hinzu "Das Militär-Archiv, beispielsweise, haben wir übernommen und es ist schon unheimlich, wenn die Gegend zum ersten Mal betreten wird und der Level zu leben beginnt."

Die Sets sind also authentisch, aber wie sieht es mit den Personen aus? Pierce Brosnans Gesicht darf im Spiel nicht vermißt werden, aber die meisten anderen Schauspieler tauchen im Game auch immer wieder auf. Von Sean Bean und Famke Jansson bis zu Robbie Coltrane (hehe) und dem Trottler, der den kurzlebigen russischen Minister Mishkin



HIER DER ABSTURZORT VON BONDS FLUGZEUG IM DSCHUNGEL-LEVEL

spielt ("Der beste Charakter im Spiel!", scherzt Duncan). Goldeneye ist voll mit 'echten' Gesichtstexturen,

wenn es nicht tausend sind, dann mindestens hundert oder so. Eine große Anzahl von Rares Mitarbeitern stellte sich für

Doctor No, No, No!

TRAURIG ABER WAHR: DIE FRAGE, WELCHER BOND NUN BESSER SEI, HÄTTE IN EINEM DEATHMATCH-MATCH GEKLART WERDEN KÖNNEN. CONNERY-VS-MOORE-SPIELE MÜSSEN ABER AUS VERTRAGSRECHTLICHEN GRÜNDEN AUSSEN VOR BLEIBEN, GENAUSO WIE EINIGE DER ZAHLREICHEN FIESLUNGE AUS JAMES BOND-FILMEN. HIERMIT LÄSST SICH AUCH DIE ABWESENHEIT VON NUMMER EINS BÖSEWICHT ERNST STAVRO BLOFELD ERKLÄREN. RARE SCHMIS EINE DER 007-GEGER RAUS, WEIL IHRE SCHAUSPIELER KEINE BILLIGEN GESICHTS-TEXTUREN IHRER SELBST IN VIDEOSPIELEN SEHEN WOLLTEN. HIER SIND DIE FEINDE MIT WENIGER AUSSICHTEN ALS GEORGE LAZENBY...

KRONSTEEN (LIEBESGRÜSSE AUS MOSKAU)



OH, OH, WIE SCHRECKLICH. WAS WÜRDST DU MIT MIR MACHEN? MIT SCHACH ZU TODE LANGWEILEN? DIESER KERL HAT HIER NICHTS ZU SUCHEN!

MR OSATO (MAN LEBT NUR ZWEIMAL)

COOLES BÜRO. ABER EIN NUTZLOSER KERL. SOLLTE VIELLEICHT BEI NINTENDO ARBEITEN.



NICK NACK (DER MANN MIT DEM GOLDENEN COLT)

HIER IST DER 'TIEFPUNKT' DER BOND-GEGER. WER HÄTTE GEDACHT, DASS EIN KNIRPS GEFÄHRLICH FÜR BOND WERDEN KÖNNTE? HINTERLÄSST EINEN SCHLECHTEREN NACHSCHMACK IM MUND, ALS DAS GLEICHNAMIGE KNABBERGEBÄCK.



MR WINT & MR KIDD (DIAMANTENFIEBER)



UNANGENEHMES AFTERSHAVE. SCHLECHTER HAARSCHNITT. WÜRDEN BESSER IN EINEN GEHT WEITER-FILM PASSEN.

HUGO DRAX (MOONRAKER)

KOMBINIERT BLOFELDS SCHLECHTEN GESCHMACK BEI ANZÜGEN MIT EINEM LÄCHERLICHEN BART UND AUFGEBLASENEN MANIEREN. ZUM VERLIEREN VERDAMMT.



BIG RON FROM EASTENDERS (IM ANGESICHT DES TODES)

WAGTE SICH MIT DIESEM LÄCHERLICHEN HUT VOR DIE KAMERA. VERSCHWAND SPÄTER NACH EINER SCHLÄGEREI MIT ZWEI RENTNERN (ROGER MOORE UND PATRICK MACNEE). KEINE GUTE SHOW, KERL!



29 102

DIESER GUTAUSSEHENDE MANN IST DUNCAN BOTTWOOD, EIN GAME-DESIGNER

eine Porträrierung ihrer Gesichter zur Verfügung. "Im Hauptspiel", klärt uns Duncan auf, "gibt es keine einzige Figur, die nicht auch im Film zu sehen ist, aber für das Multiplayer-Game mußte unser Personal herhalten. Jaws ist einer der klassischen Bösewichte, also mußten wir ihn so ins Spiel bringen. Es gibt noch einige andere Personen im Spiel, für die wir die Gesichter 'anfertigen' mußten - Mayday, Oddjob, Baron Samedi..." Leider keinen Blofeld. "Welchen? Telly Savalas, Donald Pleasance? Wir hätten einen Blofeld ins Spiel bringen können, Blofeld und Blofeld vermute ich." Nun, es gibt ja mittlerweile viele verschiedene James Bonds. Gab es verschiedene Meinungen oder Ideen darüber, welcher James Bond integriert werden sollte? Immerhin



LANDSCHAFTEN SIND ALLE VON EINEM LAUNISCHEN LICHT UMGEBEN

se entdecken und überrascht werden können. Nun, eine der Personen wird unter dem Namen 'Aztec' laufen, einer von Drax' Handlangern aus dem Film Moonraker und im Charakter-Menü der Deathmatches zur Wahl stehen. Wir würden uns über den Space Shuttle-Blödsinn später im Spiel nicht



NEIN, KEINE SZENE AUS RESERVOIR DOGS... BOND UND ODDJOB RECHNEN AB

"Momentan arbeiten wir eifrig an der PAL-Umsetzung von Goldeneye!"

besteht in den Köpfen vieler Menschen noch immer die Frage, welcher Bond denn nun besser ist - Connery oder Moore. "Wir haben anfangs alle James Bonds eingebunden, aber es durfte am Ende nur einer übrig bleiben. Das ist auf die entsprechenden Lizenzen zurückzuführen. Es gibt jetzt nur noch einen, also frage mich nicht nach irgendwelchen Cheats!" Also, wer hat gewonnen, Connery oder Moore? "Öhm... am Ende Dalton!" Die anderen Bonds haben es scheinbar nicht bis zum fertigen Spiel geschafft, aber es gibt sicherlich einige Geheimnisse, nicht zuletzt die beiden geheimen Levels, die erst dann besucht werden dürfen, wenn das Spiel in der schwierigsten Stufe gewonnen wurde. Blast Corps läßt grüßen. Obwohl wir immer wieder gedrängelt haben, einige der Geheimnisse preiszugeben, hat uns Rare jegliche Hilfe abgeschlagen. Die Spieler sollen noch selber Geheimnis-

wundern...

NEO-GOLDESEL?

Obwohl unser hauptsächliches Anliegen ein Test von Goldeneye war, überraschte man uns mit der Meldung über einige andere Spiele, die kurz vor der Fertigstellung seien. Unser uner-müdlicher Kampf gegen Rares Geheimniskrämerei und unsere nervigen Fragen wirbelten letztendlich etwas Staub auf. Nun ja, das ist eine Lüge. Wir haben gefragt - und bekamen stets eine Antwort. Bei Fragen über Banjo-Kazooie, auch ein Nintendo-Projekt, blieben die Lippen jedoch versiegelt. Mehr wurde uns über Conker's Quest verraten. Was bewegte Rare dazu,

einen Titel unter eigener Regie zu vermarkten? "Wie fühlst du dich, wenn du aus dem zarten Jugendlalter hinauswächst und endlich das elterliche Haus verlassen möchtest?" fragte Simon. "Du bleibst ihnen zwar nahe, aber trotzdem bemerkst du, daß ein bißchen Unabhängigkeit nicht schaden kann und man manchmal besser auf den eigenen zwei



Füßen steht. Trotzdem bleibt Nintendo ein guter Partner, der uns immer wieder bei Fragen hilfreich zur Seite steht." Das sind Gründe.

Also, was außer Conker's Quest, liegt bei euch noch in der Produktion? Ein angestrengtes Ginsen überall. "Öööö..."

Du mußt uns nicht alle Titel nennen... "Nun, alles kommt wie es kommen muß, wenn wir denken, daß es mal wieder Zeit wird für ein Spiel unter eigenem Vertriebe, werden wir nochmals an die Sache ranhangeln. Wenn Conker das geeignete Spiel dafür ist, dann tun wir es einfach. Ja, es gibt noch andere Spiele im Hintergrund..." Was denken wir über Goldeneye? In unserem ausführlichen Review in dieser Ausgabe erfährst Du alles über Rares Mega-Projekt. Sollte Goldeneye wirklich das bieten können, was uns versprochen wurde, dann braucht Rare nicht nur ein neues Gebäude für die Mitarbeiter, sondern auch einen Bunker für das ganze Geld.

Affenstark!

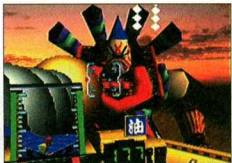
WÄHREND UNSERES BESUCHS BEI RARE KONNTEN WIR DEM GEHEIMNISVOLLEN TEAM INTERESSANTE NEUIGKEITEN ENTLÖCKEN. RARE ARBEITET AN EINEM DONKEY KONG-SPIEL FÜR DAS N64 (DER ARBEITSTITEL LAUTET ULTRA DONKEY KONG, ABER DER ÄNDERT SICH BESTIMMT), UND ES WIRD VOM SELBEN TEAM IN ANGRIFF GENOMMEN, DAS UNS SCHON DONKEY KONG COUNTRY 3 FÜR DAS SNES BESCHERT. VERÖFFENTLICHUNGSTERMIN IST ENDE 1998. UDK LIEFERT EINE 3-D-UMGEBUNG WIE IN SUPER MARIO 64, PLUS DER GRAFISCHEN ERWEITERUNGEN, DIE AUCH IN BANJO-KAZOOIE UND CONKER'S QUEST ZU FINDEN SIND. MEHR KONNTEN WIR DEN VERSIEGELTEN RARE-MITARBEITERN NICHT ENTLÖCKEN...



WIR HABEN WEDER KOSTEN NOCH MÜHE GESCHENKT UND WIEDER GETESTET, WAS DAS ZEUG HÄLT! VOR ALLEM GOLDENEYE HAT ES UNS ANGETAN! AUSSERDEM GIBT'S WIEDER HEISSE PREVIEWS AB SEITE 82. VIEL SPASS!

GANBARE GOEMON

36 Frisch aus Japan eingeflogen und das merkt man dem Spiel auch an. Japanisch-Kenntnisse sind zumindest bei der Import-Version vorausgesetzt.



MULTI RACING CHAMPIONSHIP

40 Rennspiele machen Spaß, Rennspiele werden immer wieder gerne gespielt. Nun, vielleicht gibt es auch Ausnahmen.



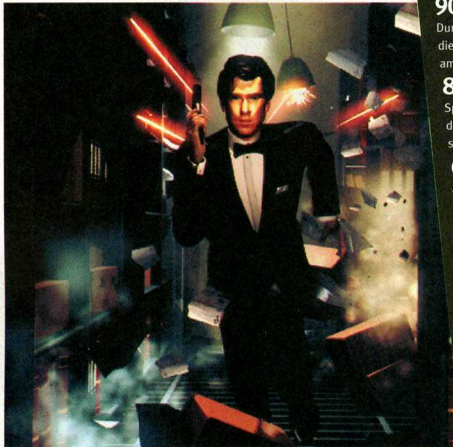
DARK RIFT

50 Man sollte eigentlich von einem neuen Prügelspiel für unsere Wunderkonsole etwas ganz Tolles erwarten, aber irgendwie fehlen uns bei Dark Rift die Worte.



GOLDENEYE 007

30 Unser Spiel des Monats, ja vielleicht sogar das beste N64-Spiel überhaupt! Trete in die Spuren von James Bond.



TETRISPHERE

44 Tetris und kein Ende! Was ein pfiffiger Russe vor unzähligen Jahren erfand, ist mittlerweile zum Top-Klassiker avanciert. Eine aufgemotzte Version darf natürlich auf dem N64 nicht fehlen.



HEXEN 64

46 Was ist bunt, macht Spaß und lädt immer wieder zum Reinschauen ein? Klar, die 64 Power! Hexen 64 ist es zumindest nicht, aber lies selbst.



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 Makel. 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 Probierspielen!

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
SCHWACH! VORSICHT!



ABSOLUT SCHWACH IN
JEDER HINSICHT.

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 ERFÄHRT 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.



Ninfo



Vertriebs:
Entwicklungs:

Nintendo
Rare

Genre:
Gelesene Version:

3-D shoot 'em-up
UK

Erhältlich:
Preis:

Jetzt (Import)
Händlerbedingt

GOLDENEYE

James Bond steht vor seiner HÄRTESTEN Aufgabe – diesmal auf dem N64!



ERINNERST DU DICH AN DEN März dieses Jahres, als das N64 zum ersten Mal in den Läden stand? Das Gerät ging wie warme Semmeln, zwar in einem kleineren Rahmen als zunächst angenommen wurde, aber immerhin. Die Erwartungen an die 64Bit-Hardware waren groß, und auch wenn es zur damaligen Zeit so gut wie gar keine Spiele gab, das störte kaum jemanden. Mittlerweile stört die Soft-

wareflaute gewaltig – und zwar jeden, scheinbar außer Nintendo selbst. Und wenn es etwas neues gab, dann waren es meistens nur überarbeitete Versionen der SNES-Vorgänger, mit nur wenigen Ausnahmen, wie beispielsweise Turok. Diejenigen, die sich dann doch noch für eine PlayStation entschieden haben, dürfen sich jetzt selbst eine Ohrfeige verpassen, denn nun ist es da: Goldeneye!

WIR HABEN SIE ERWARTET!

Goldeneye ist eines der mit größter

Spannung erwarteten Games seit Super Mario 64. Nach über zwei Jahren Entwicklungsarbeit (siehe Rare-Feature in dieser Ausgabe) sind die Erwartungen groß, fast schon zu groß, um ihnen gerecht zu werden. Denkste! Ich übertreibe eigentlich ungern, aber Goldeneye ist das beste Spiel auf dem N64, um es gleich vorweg zu nehmen! Ja, sogar besser als Mario 64 und Starfox 64, auch wenn der Vergleich vielleicht etwas hinkt. In ferner Zukunft wird auch Goldeneye langweilig sein, nämlich dann, wenn die Missionen immer und immer wieder durchgespielt wurden, aber es gibt schließlich noch den Deathmatch-Modus!

Wo fange ich am besten an? Die Vorgeschichte eignet sich hervorragend für einen Anfang, denn sie wurde fast haargenau dem Original-Kinofilm nachempfunden. Im Spiel selbst besucht Herr Bond jedoch auch den Severnaya Komplex, was er im Film nicht macht. Ansonsten läuft die Geschichte logisch von Ort zu Ort in der vorgegebenen Reihenfolge ab. Goldeneye wurde in drei

Kurz & Knapp

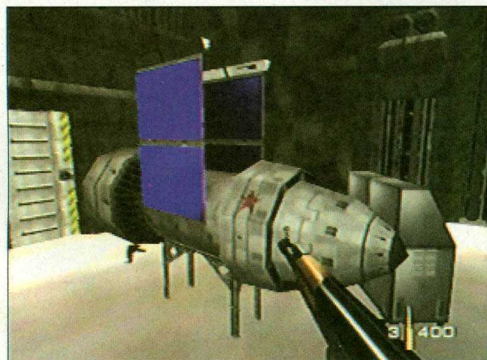
- ZEIGT, WOZU 64BIT-HARDWARE WIRKLICH FÄHIG IST!
- SCHNELLE, WEICHE UND DETAILIERTE GRAFIK
- EXZELLENTE DESIGN
- FANTASTISCHER MULTISPIELER-MODUS
- UMSTÄNDLICHE WAFFENAUSWAHL



Speicheroptionen



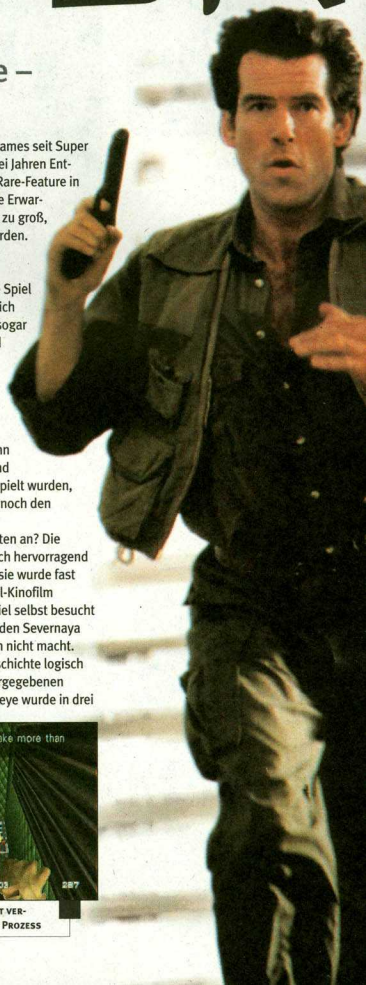
SPEICHER:
VIER SPEICHERPLÄTZE ZEICHNEN DAS VORANKOMMEN IM SPIEL UND ENTDECKTE CHEATS AUF.
CONTROLLER PAK:
KEINE FUNKTION



DER GOLDENEYE-SATELLIT, WIE ER LEIBT UND SCHWERT



BONDS LASER-URH MACHT MIT VER-SCHLOSSENEN LUKEN KURZEN PROZESS



EYE

Teile strukturiert, die jeweils den Schwierigkeitsgrad bestimmen: Agent, Secret Agent und OO Agent. Als Agent hat man es noch einfach, da die Handlung der Missionen geradlinig abläuft und nur wenige Ziele in jedem Level erreicht werden müssen. Im ersten Level ist beispielsweise nur ein Staudamm aufzusuchen, von dem ein Bungee-Jump gemacht wird. In der Secret Agent-Stufe muß sogar eine Alarmanlage auf dem Komplex ausgeschaltet werden. OO Agenten haben es dann richtig schwer, denn sie haben die Aufgabe einen Modem-Transmitter zu installieren, in den Basis-

Computer einzudringen und die Informationen an M16 hochzuladen. Die Zielgenauigkeit der Wächter steigt von Stufe zu Stufe, das nur mal nebenbei angemerkt. Insgesamt hat Bond 18 Levels zu überstehen, sowie zwei geheime Bonus-Levels, die erst später zugänglich werden. Ein beträchtliche Anzahl, wenn man sich mal die grafischen Details und die komplexen Strukturen eines jeden Levels zu Gemüte führt. In Anbetracht der beschränkten Speicherkapazität einer Cartridge haben die Leute von Rare hier wahre Wunder



Trevelyan: For England - James.

HIER WIRD BESTIMMT NICHT ÜBERS WETTER GEFASLT

vollbracht. Turok machte sich die Nebel-Effekte des N64 zunutze, um das nervige "Blättern" (Pop-Up) entfernter Objekte zu vermeiden. In Goldeneye kann man weit in die Ferne schauen, ohne daß es

ruckelt oder die Objekte plötzlich auftauchen. Der Damm zu Beginn des Spiels fordert fast eine Minute an Laufzeit, um bis zum anderen Ende zu gelangen, und doch ist von Anfang an sowohl das Ende des Damms zu sehen als auch die Berg-Szenerie, die sich dahinter ausbreitet! Einzig und allein im Dschungel-Level fallen die Nebel-Effekte sofort auf, was sich aber positiv auf die Atmosphäre auswirkt.

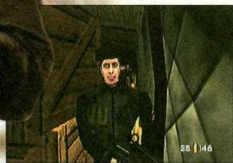
MEIN NAME IST BOND, JAMES BOND

Da Nintendo für eine offizielle James Bond-Lizenz viel Geld auf den Tisch

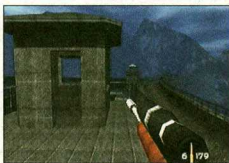
Geschüttelt, nicht gerührt

● **GOLDENEYE NUTZT DAS RUMBLE PAK AUF RAFFINIERTER ART UND WEISE AUS. WIRST DU GETROFFEN ODER FEUERST DU SCHÜSSE AB, VIBRIERT DER CONTROLLER KURZ, ABER NICHT SO AUFGREGEND, DASS MAN DENKEN KÖNNTE DER CONTROLLER FÄLLT EINEM GLEICH AUS DER HAND. AUCH HIER MACHT GOLDENEYE ANDEREN SPIELER ETWAS VOR.**

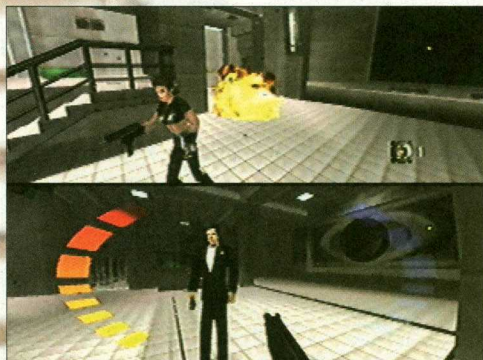
legen mußte, sind die echten Charaktere im Spiel klar zu erkennen – Pierce Brosnan wird sofort als 007 entlarvt, egal ob er nun im Kampfanfang oder im obligatorischen Smoking steckt. Sean Beans Visage ist so echt, daß es schon unheimlich wirkt. Andere computergesteuerte



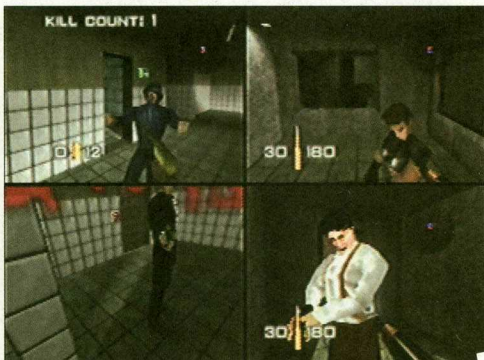
MEINE GÜTE, ES IST JERRY SEINFELD. WO IST KRAMER, JERRY?



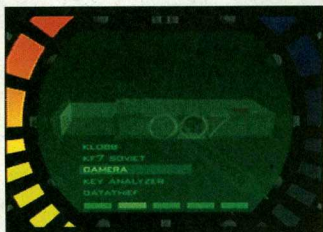
WENN DIES TUROK WÄRE, WÜRD E DER NEBEL AN DER HÜTTE BEGINNEN



EINE REIHE VON MINEN DETONIERT HINTER DER FLIEHENDEN XENIA IM ZWESPIELER-MODUS



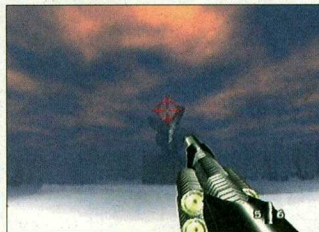
DIE "GOLDEN GUN" (LINKS OBEN) TÖTET GEGNER MIT NUR EINEM SCHUSS



BONDS MINI-KAMERA IST BESCHRIFTET... AHA, SEHR GEHEIM



AU WEIL! VON DIESER KNARRÉ MÖCHTE ICH NICHTS ABKOMMEN!



DER GRANATEN-WERFER. FFUFUP—HUUUU—BUMM!

32



KAMERAS KÖNNEN ZERSTÖRT WERDEN, DAS VERHINDERT EIN ALARMSIGNAL

Personen wie Söldner und Zivilisten, werden von Schauspielern aus dem Rare-Team gespielt. Sämtliche Bewegungen wurden im Motion-Capture-Verfahren aufgenommen. Ob eine Figur nun geht, rennt oder stirbt – die Animationen sehen verdammt echt aus.

Die Animationssequenzen der Sterbeszenen müssen an dieser Stelle nochmals erwähnt werden. Im Gegensatz zu vielen anderen Games fallen die Erschossenen in Goldeneye nicht einfach tot um, sondern fallen langsam zu Boden, kippen nach hinten über, wirbeln herum, sinken auf ihre Knie

Bond hat eine prächtige Auswahl an Waffen, über seine bescheidenen Fäuste, einer Walther-Pistole und Granaten, bis hin zu Schrotflinten und Sturmgewehren bekommen Waffenarranen alles, was das Herz begehrt. In einigen Levels hält Bond sogar zwei Maschinengewehre auf einmal in den

Goldeneye läßt Turok: Dinosaur Hunter w



MR WHITE! MR BLUE! MR ORANGE! MR BOND!

und fassen sich bei entsprechender Verletzung an die Kehle, bis sie allmählich von jeglicher Lebensenergie verlassen wurden. Vielleicht bin ich etwas herzlos, aber es macht eine Menge Spaß, 30 Schüsse aus einer AK-47 in eine Gruppe von Wächtern zu pumpen, und sie dann qualvoll verenden zu sehen! Daß ich nicht falsch verstanden werde, ich bin Pazifist, aber hierbei handelt es sich nur um ein Computerspiel! Es ist brutal, das streite ich nicht ab, aber ich appelliere dabei auch an Deinen gesunden Menschenverstand, der auch Dir sagen sollte: "Es ist nur ein Spiel! Nichts ist echt! Wie ein Tom & Jerry-Streifen!" Und immerhin: Es ist ein Nintendo-Spiel, also gibt es kein Blut und keine umherfliegende Gehirnmasse zu entdecken. Nur die Kleidung der verletzten Personen färbt sich nach Patronen-Kontakt etwas rot.

Händen. Völliger Schwachsinn, aber es ist ja nur ein Action-Game. Den Waffen hat Rare nur imaginäre Namen verpaßt, sie sind aber alle deutlich als AK-47er, Uzis und M-16er zu erkennen. Auf Druck eines der vorderen Controller-Knöpfe kommt eine der coolsten Funktionen in Goldeneye zum Vorschein. Obwohl eine automatische Zielvorrichtung aktiviert werden kann,



OOPS! DER ALARM! WAR ICH DAS ETWA? MAMAAAAA!

01-03

MISSIONEN

MISSION 1: STAUDAMM
EINE FABRIK FÜR CHEMISCHE WAFEN WURDE AM FUSS DES STAUDAMMS ENDECKT. BOND MUSS SICH ALS MUTIGER BUNGEE-SPRINGER BEWEISEN, UM DORT HIN ZU KOMMEN.

MISSION 2: FABRIK
SODALÉ ER DRIN IST, MUSS DER AGENTEN 006 – ALEC TREVELYAN – LOKALISIEREN UND DIE TÄNKES ZERSTÖREN.

MISSION 3: ROLLBÄHN
TREVELYAN WURDE VON GENERAL DUKUNOV GETÖTET! BOND MUSS SICH NUN SELBST IN SICHERHEIT BRINGEN UND MIT EINEM FLUGZEUG FLÜCHTEN.



04-06



MISSION 4: OBERFLÄCHE
EINIGE JAHRE SPÄTER MUSS SICH BOND IN DEN VERSTECKTEN SEVERNATA KOMMUNIKATIONS-KOMPLEX EINSCHLEICHEN.



MISSION 5: BUNKER 1
HIER STEHLT BOND INFORMATIONEN ÜBER DEN GOLDENEYE-SATELLITEN AUS DEM KONTROLLRAUM.



MISSION 6: ABSCHUSS
GOLDENEYE IST BEREIT FÜR DEN ABSCHUSS! BEVOR DER SATELLIT IM ORBIT IST, MUSS BOND EIN FOTO VON IHM MACHEN.



Die FINALE BEGEGNUNG – ELEMINIERE TREVELYAN AUF DER ANTENNE!



BEENDE ALLE MISSIONEN UND DU WIRST MIT DEM DONKEY KONG-CHEAT BELOHNT!

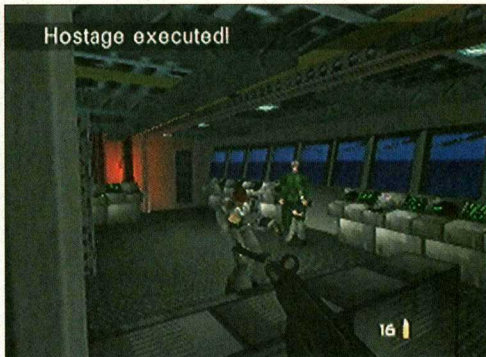
kommt bei Bedarf ein Fadenkreuz zum Vorschein, um auch Objekte in großen Distanzen präzise anvisieren zu können. Das ist vor allem in den Levels nützlich, in denen Bond möglichst ruhig vorangehen muß. Ein Schuß in den Kopf eines Wächters auf großer Entfernung löst keinen Alarm aus, denn dafür hat er wohl keine Zeit mehr. Innerhalb der Zielvorrichtung

Bunker-Level ist Bond mit einer Mini-Kamera und einem Schlüssel-Kopiergerät ausgerüstet. Ein Druck auf 'Start' und Bond hält voller Stolz seine Uhr in den Bildschirm. Weiter geht es über das Interface zum Equipment-Bildschirm und schon kann die Kamera oder das Analysegerät ausgewählt werden. Ein weiterer Knopfdruck genügt und der gewählte Gegenstand wird verwendet.

Sogar das Steuerungssystem kann Deinen Wünschen entsprechend angepaßt werden. Zwar sind die Standard-Einstellungen nahezu perfekt optimiert, aber es besteht weiterhin die Möglichkeit zwei Controller-Pads zu verwenden, einen für Bewegungen und den anderen zum Zielen und Schießen! Die Steuerung des Fadenkreuzes wird vielen Spielern nicht gefallen, denn sie verhält sich wie die Pilotensteuerung eines Flugzeugs (wird der Analog-Stick nach oben bewegt, rutscht das Kreuz nach unten und umgekehrt). Zehn Sekunden im Options-Menü und auch dieses Problem ist aus dem Weg geräumt. Nicht alle Spiele bieten einen solchen hohen Komfort!

Die Bedrohung kommt schnell auf uns zu

Unvermeidlich wird Goldeneye von vielen gleich als Genre-typisches Machwerk abgestempelt. "Böööh, es ist ja nur eine Kopie von Mood!" werden sie rufen. Tja, es ist ein 3-D-Shoot 'em-Up, was will man auch



HUCH, SO ETWAS SOLLTE NICHT ZU OFT GESCHEHEN!

anderes erwarten? Aber überlege mal, welche Ähnlichkeiten Mood mit dem indizierten Fuchsstein 3-D hat. Oder Mood mit Quark (auch dieser Name mußte geändert werden). Nun vergleiche Quark mal mit Fuchsstein 3-D. Das ist Goldeneye...

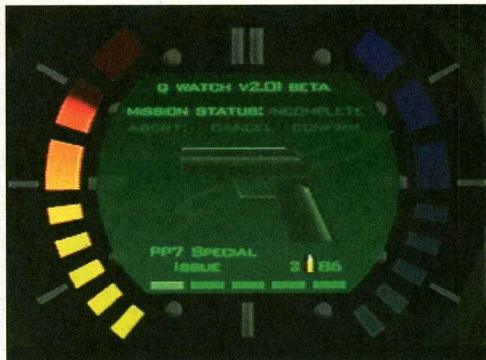
Im Bereich der N64-Titel läßt Goldeneye Turok wie Hexen 64 aussehen und Hexen 64 sieht aus wie... öh, ich weiß nicht. Rares Kunstwerk ist den anderen N64-Spielen so weit voraus (in Sachen Technik, Design, Spielbarkeit und purer Qualität!), daß

Wie sie aussehen

wird ein kleiner Ausschnitt der Umgebung vergrößert dargestellt und vereinfacht das Schießen nochmals um ein Mehrfaches. Am besten ist noch die Sniper-Waffe (Heckenschützen-Gewehr). Mit ihrer Hilfe lassen sich weit entfernte Gebiete schnell von feindlichen Personen befreien, ohne daß auch nur der geringste Verdacht eines Angriffs besteht.

Alle Achtung, 007!

Dies ist ein James Bond-Spiel, also dürfen auch die für diese Filme typischen technischen Spielereien nicht fehlen. Im Mittelpunkt feinsten Technik steht Bonds Rolex-Uhr, die natürlich mit einem Laser und Magneten ausgestattet ist und als Interface für den anderen Schnickschnack vorgesehen ist. Ein Beispiel: Im ersten



ÜBER DIE UHR KANN BOND WAFFEN UND ANDERE GEGENSTÄNDE AUSWÄHLEN

07-09

MISSION 7: FREGATE

DAS JANUS-SYNDIKAT HAT EINE FRANZÖSISCHE FREGATE GEKAPERT, UM AN DIE PLÄNE FÜR DEN PIRATEN-HELIKOPTER ZU KOMMEN. RETTE DIE GEISELN.



MISSION 8: OBERFLÄCHE 2

BOND KEHRT NACH SEVERNAYA ZURÜCK UND VERFOLGT DIE PIRATEN. DINGE HABEN SICH ZWISCHENZEITLICH GEÄNDERT...



MISSION 9: BUNKER 2

BOND WURDE GEFANGENGE-NOMMEN! BEVOR DAS GEBÄUDE VON GOLDENEYE ZERSTÖRT WIRD, MUSSER MIT NATALYA UND MIT HILFE SEINER UHR FLÜCHTEN.



10-12

MISSIONS

Agent: James Bond
Mission: 10. Die Fregatte
Part 1: Status Park
PRIMARY OBJECTIVES:
1. Contact Vladimir
2. Capture and rescue
3. Escape from the
4. Shoot at the
5. Find the right



MISSION 10: STATUEN PARK
MIT HILFE EINES KGB AGENTEN BETRIFFT BOND DEN PARK UND ENTLARTVY JANUS. ÜBERRASCHUNG – ES IST TREVELYAN!

MISSIONS

Agent: James Bond
Mission: 11. Die Fregatte
Part 2: Status Park
PRIMARY OBJECTIVES:
1. Escape from the
2. Find the right
3. Find the right



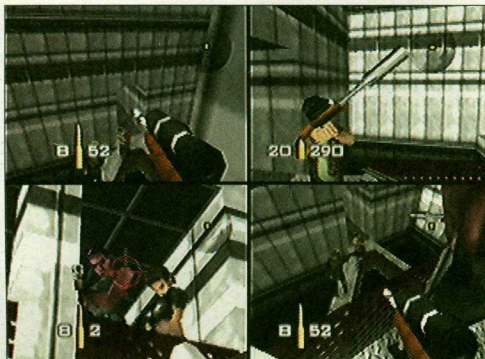
MISSION 11: ARCHIVE
ALS GEFANGENER MUSS SICH BOND WIEDER AUS SEINER ZELLE BEFREIEN, NATALYA RETTEN UND DIE RUSSISCHE REGIERUNG VOR OURLUMOV WARREN.

MISSIONS

Agent: James Bond
Mission: 12. Die Fregatte
Part 3: Status Park
PRIMARY OBJECTIVES:
1. Escape from the
2. Find the right
3. Find the right



MISSION 12: STRASSE
OURLUMOV VERSUCHT, MIT NATALYA ZU FLIEHEN. BOND VERFOLGT DIE BEIDEN MIT EINEM FAHRZEUG DURCH ST PETERSBURG. OH, EIN PANZER!



MANN GEGEN FRAU: SNIPER-ACTION IM DEATHMATCH-MODUS

die Mitbewerber nur noch blaß aus ihrer Wäsche gucken dürfen. Kaum vorzustellen, daß Oceans versprochenes Mission: Impossible noch mithalten können wird.

Warum ist es so gut? Weil zweieinhalb Jahre einige der besten Program-

mier zusammensaßen, und kreative Ideen genauso in die Mangel genommen wurden wie die teuren Silicon Graphics-Workstations. Dazu kommen die hohen Ansprüche von Nintendo, die möglichst alles perfekt hätten und schwuppdwupp es –

wurde Goldeneye geboren! Der feine Unterschied liegt im Detail: Mit einem 'PTANG!' prallen Patronen von Stahlhelmen ab, Trümmerteile fliegen im Kugelhagel durch die Luft, Löcher bleiben in der Wand, auch nach dem Verlassen eines Raumes, Sonnenstrahlen brechen durch Fenster und treffen auf den Staub in alten russischen Akten, Bond richtet seine Krawatte und die Ärmel des Smokings nach Beendigung eines Levels... Anhand dieser Details wird deutlich, mit wie viel Mühe die Leute von Rare an das Projekt herangingen.

KANN ES BESSER SEIN?

Oh, und dann wäre da noch die Multiplayer-Option, natürlich. Falls Du jemals Mood oder Quark (Namen geändert) im Deathmatch-Modus gespielt haben solltest, dann weißt Du, welchen Spielspaß eine solche Funktion zu bieten hat. Goldeneye ist nichts anderes, und die Grafikqualität bleibt trotz geteiltem Bild in bis zu vier Teilen nahezu identisch. OK, an den Details mußte etwas gespart werden, und die Bildwiederholfrequenz läuft auch nicht ganz so schnell wie im normalen Spiel (nur ein leichtes Ruckeln bei schnellen Drehungen aber die Geschwindigkeit bleibt gleich). Bei den Waffen steht ebenfalls das gesamte Arsenal zur Verfügung.

Wenn Du erst einmal drei Mitspieler für eine abendliche Runde

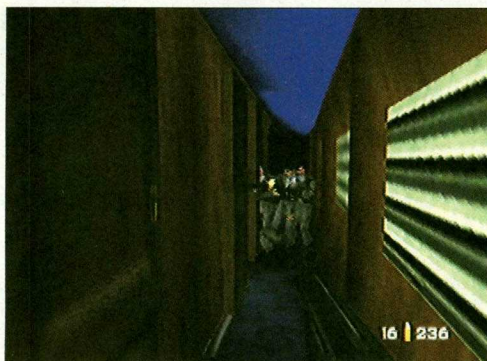


DER GOLDENEYE-KONTROLLRAUM. MACHE EIN FOTO UND DIE MISSION IST BEENDET

Goldeneye aufgetrieben hast, steht dem puren Spielspaß nichts mehr im Weg und die Zeit rennt mit Siebenmeilenstiefeln unaufhaltsam davon. Mario Kart ist nichts dagegen, denn wer erst einmal durch den Kugelhagel eines Gegners gerannt ist, weiß, wovon ich spreche. Mit diesem Spiel wird einmal mehr gezeigt, daß Multiplayer-Games eine Domäne der Konsolen sind: Controller-Pads anschließen – Cartridge reinstecken – N64 einschalten und ab geht die Post! Ganz so, wie es von Nintendo immer wieder gepriesen wird.

EIN ECHTER BOND!

Wo Licht ist, ist bekanntlicherweises auch Schatten und den wirft Goldeneye auch, denn perfekt ist es nicht. Karte und Kompaß werden beispielsweise vermißt. Dadurch werden einige Levels äußerst schwierig und langatmig. Auch die



HEY IHR DA! WOCHENENDTICKETS HABEN IN DIESEM ZUG KEINE GÜLTIGKEIT!



DER PIRATEN HELIKOPTER AUF DER FRANZÖSISCHEN FREGATTE



DIE GEHEIMEN CHARAKTERE JAWS UND MOONRAKER-LADY

13-15

MISSION 13: DEPOT
DIE VERFOLGUNGSGAGD ENDET AN EINEM BAHNHOFSDPOT, TREVELYANS GEPANZERTER ZUG WARTET. BOND VERSUCHT IHN AUFZUHALTEN.



MISSION 14: ZUG
IM ZUG KÄMPFT SICH BOND DURCH EINE MENGE VON RÖSEN SOLDATEN, UM NATALYA, TREVELYAN, OURLUMOV UND XENIA ZU ERREICHEN.



MISSION 15: Dschungel
TREVELYANS BASIS WURDE IN KUBA ENDECKT. BOND UND NATALYA KÄMPFEN SICH DURCH DEN DJSCHUNGEL UND SCHALTEN DABEI XENIA AUS.



16-17



MISSION 16: HACKER
IN DER BASIS HILFT NATALYA BOND BEIM HACKEN DES COMPUTERS, UM GOLDENEYE AM BESCHUSS VON LONDON ZU HINDERN.



MISSION 17: HÖHLEN
UNTER DER BASIS FRISTET IN EINER HÖHLE EINE KLEINE ARMEE VON JANUS IHR DASEIN. ZEIT FÜR EINEN ANGRIFF!



MISSION 18: BODENLOS
TREVELYAN VERSUCHT UM LETZTEN MAL, GOLDENEYE EINZUSETZEN. AUF EINER ANTENNE HUNDERT METER IN DER LUFT ENTBRENNT EIN GNADENLOSER KAMPF.



GOTT, SELBST IM GEFÄHRLICHEN SICH AN FRAUEN RAH

Geschwindigkeit mit der Herr Bond durch Räume und Landschaft läuft, erinnert eher an einen joggenden Bill Clinton als an einen Top-Agenten, der durch feindliche Schußsalven hindurch sprintet. Kein Wunder, daß unser Held so gemächlich herumwatschelt, denn die Feinde sind mehr als nur blöd. In aller Ruhe lassen sie sich oft in einer Reihe wartend abknallen oder rennen wild umher, laufen dabei sogar blind vor verschlossene Türen. Dabei fallen einem erst so richtig die technischen Fehler auf, wie Polygon-Clipping und Arme, Beine und Gesichter, die von der anderen Seite durch verschlossene Türen stoßen. Betritt Bond einen neuen Level, auch wenn er direkt an den vorhergegangenen anschließt, darf er sämtliche zuvor eingesammelte Waffen noch einmal suchen, denn diese sind plötzlich weg. Das nervt, und ebenfalls nervig gestaltet sich die Waffenauswahl. Diese scrollt nur in eine Richtung und dazwischen kommt es immer wieder zu kleinen Wartezeiten. Du drückst den Knopf und nichts geschieht, dann drückst Du ihn noch mal, und plötzlich segelt die Top-Waffe an einem Vorüber und macht Platz für Bonds zarte Händchen, die ganz unten in der Waffenliste zu finden sind. Vor lauter Wut mußte ich notgedrungen einige Male auf den A-Knopf hämmern, um an die gewünschte Waffe zu kommen. Frustrierend! Auf Dauer ist selbst die Musik nervend und läßt einen gar nicht mehr abregieren.

Insgesamt gesehen werden die vielen kleinen Makel vom Spielspaß übertrumpft. Goldeneye macht so viel Spaß wie kein anderes N64-Game zuvor! Mario 64? Pah! Goldeneye hält dem kleinen Klemptner eine Walther an den Kopf und drückt langsam den Abzug. Und schwierig ist es auch. Während die meisten N64-Games bisher an zwei oder drei Tagen durchgespielt waren, braucht man in Goldeneye für

Jagd auf Coltrane!

IM DEATHMATCH-MODUS, UNS FIEL ES SOFORT AUF, WAR DER SPIELSPASS GRUNDSÄTZLICH HÖHER ALS NORMAL, WENN DAS OPFER VALENTIN ZUKOVSKY, ALIAS ROBBIE COLTRANE WAR. TROTZ SEINER FETTLIGKEIT SPURTETE UNSER OPFER WIE EIN OLYMPISCHER LÄUFER DURCH DIE GEGEND UND UNSER INNEWOHNENDER HUMOR WURDE GEWECKT.

EINE VARIANTE DER DEATHMATCHES IST WIE FOLGT AUFGEBAUT: IM VIERSPIELER-MODUS STECKEN DREI DER SPIELER DIE KÖPFE ZUSAMMEN, WÄHREND DER VIERTE ALS EINSAMER IRKER FREIWILD DARSTELLT. UND JETZT RÄTET MAL, WEN WIR ALS ZIELSCHEIBE AUSGEWÄHLT HABEN?

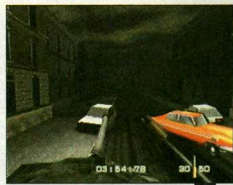
"COLTRANE! AUF IHN!" ertönte es stundenlang aus den Büroräumen der 64 POWER, WÄHREND DREI AUSSER KONTROLLE GERATENE MÄNNER WILD DURCH LABYRINTHE HOPSTEN, NUR UM DIESEN FETTKLOSS MIT BLEI VOLLPUMPEN ZU DÜRFEN. "ES IST COLTRANE! DA LÄUFT ER! ERSCHIESST IHN! AUF IHN MIT GEBRÜLL!"

"JAGD AUF COLTRANE" HÄTTE EINE EIGENE OPTION IN DEN MENÜS VERDIENT, DENN DER SPIELSPASS ÜBERTRIFFT ANDERE VARIANTEN DES DEATHMATCHES BEI WEITEM. WENN UNS ALLEN ETWAS SO GUTES WIDERFÄHRT, JA DANN – DANN IST ES AUF JEDEN FALL EINE GOLDMEDAILLE WERT! DU KANNST DIR JETZT SO UNGEFÄHR VORSTELLEN, WAS WIR EINEN SPASS HATTEN, ABER IN WÖRTE LÄSST ES SICH SCHON GAR NICHT MEHR FASSEN.



JAGD AUF COLTRANE! DAS BESTE, WAS EIN VIDEOSPIEL SEIT PONG ZU BIETEN HATTE

den simplen Agent-Level schon mehrere Tage. Und dann folgen immer noch die komplexeren Secret Agent und oo Agent-Levels! Die Deathmatch-Spiele nicht zu vergessen... und die geheimen Levels. Und die Cheats... ach, Goldeneye ist herrlich! In unserer ersten Ausgabe stellten wir Super Mario 64 als bestes Videospiel dar. Diese Behauptung widerlegen wir nun, denn ein neuer Stern erstrahlt am Himmel – ein goldener Stern!



DURCH DIE STRASSEN MIT EINEM PANZER. ABER NICHT SO VIELE ZIVILISTEN ÜBERFAHREN!

Geteilte Meinung

ENGLICH – EIN ECHTES "NEW DIMENSION-GAME" FÜR ERWACHSENE! ENTWEDER MAN SCHIESST AUS HUNDERT METERN ENTFERNUNG MIT DER SNIPER-WAFFE JEMANDEN DIE ZÄHNE AUS DEM GEBISS ODER ABER MAN KRIECHT EINEM WÄCHTER HINTERHER UND VERPASST IHM AUS DER NÄHE EINEN SCHUSS IN DEN HINTEREN. JEDER ASPEKT DES SPIELS BEINDRUCKTE MICH SEHR. VON DER GRAFISCHEN SEITE ÜBERTRIFFT ES Sogar TURK und DIE DETAILS SIND SO UNGLAUBLICH, DASS Sogar DIE EINZELNEN GESICHTSZÜGE ERKANNT WERDEN KÖNNEN (ES IST SCHON KOMISCH WENN MAN AUF MENSCHEN SCHIESST, BEI DENEN MAN WEISST, DASS SIE WIRKLICH LEBEN). DER EINZELSPIELER-MODUS VERKÖRPERT SPIONAGE-AKTIONEN VOLLER LIST UND TÜRKE, ABER GERADE IM VIERSPIELER-MODUS IST GOLDENEYE EINFACH UNSCHLAGBAR. GOLDENEYE IST MEIN ABSOLUTES LIEBLINGSSPIEL, UND DAS WIRD SO SCHNELL KEIN ANDERES GAME VON SICH BEHAUPTEN KÖNNEN. HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH, RARE! KLAUS TRAFFORD

64 AUF EINEM BLICK



Alternative

Es gibt keine Alternativen! Oh, na gut. Turok Dinosaur Hunter: Acclaim (ca. 130 DM) Getestet in: Ausgabe 6/7, 80%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



Fazit: Ein faszinierendes Spiel, dass jeder N64-Besitzer haben sollte!

Ninjo



128 M.

1a

Vertrieb: KCE Osaka
Entwicklung:

Konami

Genre:

3-D Plattform

Erhältlich: Japan

Preis: Jetzt (Import)
Keine Angabe

Sprechende **HUNDE?** Tödliche **REGENSCHIRME?** Entweder der Papst geht **ANGELN** oder es ist das neue Goemon Spiel!



GOEMON BETRITZT DIE HALLE DER ROTIERENDEN METALLTEILE



DIE SCHILDRÖSTER TRAGEN DICH ZU SONST UNERREICHBAREN PLATTFORMEN



IMMER SCHÖN NETT SEIN, DANN KLAPPT'S AUCH MIT DEM NACHBARN!

GANBARE GOEMON:

Neo Momoyama Bakufu No Odori



Speicheroptionen



SPEICHER:
ANGEBLICH PLATZ FÜR EINEN SPIELSTAND. BEI UNS KLAPPT ES JEDOCH NICHT.
CONTROLLER PAK:
BIS ZU 3 SPIELSTÄNDE

Kurz & Knapp

- HERVORRAGENDE ZWISCHENSEQUENZEN
- LIEDER! TAUSENDE VON IHNEN! (NA GUT, 2)
- RIESIGE 3-D-UMGEBUNG
- MANCHMAL ETWAS ZU RIESIG
- KAMERA HAT PROBLEME ZU FOLGEN
- JAPANISCH EIN FREMDWORT?
- OH, ARMER...



DIE JAPANER SCHEINEN

wirklich ein merkwürdiges Volk zu sein. Kaum ein anderes Land hängt noch so dermaßen an seinen Mythen und Legenden fest. Aber was hat das jetzt mit dem N64 zu tun? Die eigenartige Story und vor allem der Titel von Goemon läßt auf einiges schließen. Ganbare Goemon: Neo Momoyama Bakufu No Odori bedeutet nämlich grob übersetzt: Viel Glück, Goemon: Der Tanz der neuen Pfirsich-Berg Regierung! Die Wege der Japaner sind unergründlich, aber es ist schön, wenn ein Volk zu seiner Kultur

steht.

Ganbare Goemon (ursprünglich Goemon 5, aber Konami wollte mit diesem Titel Abstand zu den SNES-Vorgängern gewinnen) zieht seinen Nutzen aus alten Legenden japanischer Kultur. Der echte Goemon war im 16. Jahrhundert ein Geächteter und zugleich Poet, eine Art japanischer Robin Hood. Sein Kumpel/Alter Ego Ebisumaru ist eine Gottheit der ganz besonderen Art, so sagen es die Erzählungen. Im Spiel selbst sorgt Goemon für Recht und Ordnung, sein hammerschwerer Freund bringt dabei die beiden so

Wer braucht Videos?

...IN ANBETRACHT DER QUALITÄT SEHR HOCHWERTIGEN ZWISCHENSEQUENZEN? WENN DAS SPIEL BEGINNT, HABEN GOEMON UND EBISUMARU WIE GEWÖHNLICH ÄRGER...

EINE BERUHNIGEN STRASSEN-SZENE MITTEN IM ALTEN EDO (Tokyo)?



DANN BEGINNT EINE RAUFERE! UNSERE BEIDEN HELDEN MISCHEN MIT!



NEIN, ES SIND KEINE BÄDER FÜR MANN UND FRAU



Koloß-Kampf!

GERADE ALS MAN DEM GLAUBEN VERFALLEN IST, MAN LIEFE IMMER NUR IN DER GEGEND HERUM UND NICHTS AUFGREGENDES GESCHIEH, TAUCHT AUF EINMAL DIESER RIESIGE KOLOSS MIT DER ABSICHT AUF, DICH WIE EINEN KÄFER ZU ZERQUETSCHEN. GLÜCKLICHERWEISE KANN SICH GOEMON WEHREN MIT – SEINEM VERBÜNDETEN GOEMON IMPACT! DIE BESCHWÖRUNG DIESES GIGANTEN WIRD IN EINER HÜBSCHEN ZWISCHENSEQUENZ GEZEIGT (MIT EINEM KOMPLETTEN LIED!) UND ERINNERT AN EINE PARODIE DER ROBOTER-ANIMES GUNDAM UND EVANGELION. GOEMON UND EBISUMARU NÄHERN SICH DEM GEGNER DANN IM MECHWARRIOR-STIL UND HAUEN IHM KRÄFTIG WAS ÜBER DIE MÜTZE. GOEMON IMPACT SELBST MUSS SICH DEN BESCHUSS MIT RAKETEN, FLIEGENDEN FÄUSTEN UND



REGENSCHIRMEN (!) GEFALLEN LASSEN, SETZT SICH ABER MIT FÄUSTEN, FÜßEN UND EINER KANONE ZU WEHR, UM DEN CYBORG-KABUKIMANN ENDGÜLTIG DEN GARAUZU ZU MACHEN. SOBALD DER ROBOTER BIEGT WURDE, IST DER WEG ZUM NÄCHSTEN DORF FREI, WO GOEMON EIN NEUER FREUND ERWARTET – EIN GRÜNHAARIGES MÄDCHEN, DAS SICH IN EINE MEERJUNGFRAU VERWANDELN KANN, KLAR!



manches Mal in Schwierigkeiten. Wenn dies noch nicht weit genug von der Legende entfernt ist, so erledigen UFOs, gigantische Roboter, Drachen und die obligatorischen Teleporter den Rest.

Ohne Kenntnisse der japanische Sprache (und von der gibt es im Spiel in Form von Text und Sprachausgabe jede Menge) kann man nur schwer ausmachen, worum es im Abenteuer der beiden Helden geht. Zumindest verraten einem die zahlreichen

durch die Levels hilfreich zur Seite stehen, den Ursprung des Übels aufsuchen und der Zerstörung ein Ende bereiten.

MINNA AI NO MAYOIGO

Die ersten Worte, die einem beim ersten Spielversuch von Goemon in den Kopf kommen sind "Kopie" und "Mario", nicht unbedingt in dieser Reihenfolge. Goemon (oder Ebisumaru, Goemons zweites Ich und

In Goemon gibt es mehr Orte als in Mario 64, aber im Gegensatz dazu sind sie auch um einiges kleiner, manchmal sogar nicht größer als ein einziger Raum. Nur wenige Orte in der Welt Goemons lassen in einem nicht das Gefühl aufkommen, nur in kleinen Kisten eingequetscht zu sein. Einige dienen einzig und allein als Verbindungsorte zwischen zwei oder

mehreren Gegenden. Die Szenerie in Goemon ist weniger interaktiv als die in Mario 64. Oftmals prallt Goemon an einer unsichtbaren Wand ab, obwohl es wie ein zugängliches Objekt, wie beispielsweise eine Plattform, aussehen mag. Normalerweise erwartet man von N64-Spielen Flexibilität, in denen die Handlungsgrenzen nicht so eng

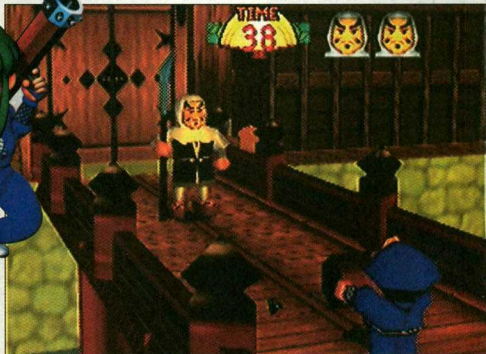
Hier gibt es die verrücktesten Gegner!

langen Zwischensequenzen das Wesentliche. Ein großes (hölzernes) Raumschiff erschien über Japan und legte den königlichen Palast in Schutt und Asche, ganz im Stile von Independence Day. Also müssen Goemon und Ebisumaru zusammen mit ihren Freunden, die auf dem Weg



ALLE CHARAKTERE KÖNNEN SCHWIMMEN, ABER NUR TAE KANN TAUCHEN

auf Knopfdruck aktivierbar) läuft durch die Landschaften in bester Klemmpner-Manier, mit einer Kamera, die ihm auf Schritt und Tritt folgt. Er kann rennen! Er kann springen! Er kann kriechen! Er kann schwimmen! Er kann mit Lebewesen sprechen! Er kann jedoch keine Gegner mit seinem Gesäß besiegen, aber das ist eher ein Vorteil! (Wenn Goombahs nämlich lernen, mit Mistforken umzugehen, wäre Marios Karriere schnell beendet...)



BESIEGE DEN WÄCHTER DREI MAL UND DU GEWINNST EINEN MINIAUR-ROBOT-NINJA! (EHRLICH.)

"ES IST ALLES DEINE SCHULD, JUNGE!"



"HEY, PUNKER DÜRFEN HIER NICHT REIN!"



PLÖTZLICH WIRD DAS DORF VON LILA-FARBENEM RAUMSCHIFF ÜBERFLOGEN



"TROTTEL, DIESE NUMMER KENNE ICH SCHON!"



AN DIESER STELLE WAR DER TEXTER ÜBERFRAGT...



"OH MANN, DAS KÖNIGLICHE FERNSEHEN IST SOOO LANGWEILIG!"



"ICH BIN SO SCHRECKLICH BÖSE - ICH WÄSHE MICH NACH DEM NASEPUTZEN NICHT!"



HIER DIE SPECIAL EFFECTS AUS INDEPENDENCE DAY 2



EIN WEITERES SICH SELBST ERKLÄRENDES BILD



"LALALA, SO EIN SCHÖNER TAG. WAS IST DAS FÜR EIN LÄRM?"



"OH, ETWAS NUKLEARE STRAHLUNG SCHADET MEINEM TEINT NICHT."



"ES IST WOHL ANGERECHT, DIE WELT ZU RETTEN, SCHÄTZE ICH."



GUTES TIMING UND PRÄZISE STEUERUNG SIND HIER GEFRAGT



GOEMON FLUPPT AUS! VOR WUT ODER VOR LANGWEILE - WIR WISSEN'S NICHT!



SMASH! CYBORG-KABUKI BEKOMMT VON GOEMON IMPACT WAS AUF DIE NASE

geschnürt sind wie bei so manch anderem Spiel. Zumindest in dieser Hinsicht ist Goemon eine bitterböse Enttäuschung.

SAMISHISA WAKACHIAITA

Aber Schluß mit den Mario-Vergleichen – verbanne ihn aus Deinem Geiste und mache Platz für reine Konami-Verrücktheit. Goemon ist zur Zeit das Spiel, das am ehesten an ein Rollenspiel erinnert. Unzählige

Gegenstände dürfen eingesammelt, Charaktere rekrutiert und nützliche Gegenstände von Dorfbewohnern abgekauft werden. Gespräche mit Personen fallen mit der Import-Version ganz und gar nicht leicht. Zwar werden Fragen und Antworten per Multiple Choice gegeben, aber bei dem japanischen Zeichenwirrwarr ist man hinterher genauso schlaue wie vorher. Meistens scheint überhaupt nichts zu geschehen und das Spiel geht weiter. Jedenfalls ist die süße Darstellung der Figuren erfreulich und teilweise amüsant.

Aber nicht jedes Lebewesen möchte mit Goemon sprechen – manchmal hat er sich nämlich gegen allerlei feindlich gesonnenes Pack zu behaupten. Schwebende Pitbull-Köpfe? Fettleibige Ballerinas? Keine Ausnahme in Goemon, denn hier haben sich wohl die verrücktesten Kreaturen dieser Welt zusammengefunden. Abgesehen von den selten erscheinenden Bossen, sind die Gegner an sich kaum eine



IM SPIEL GIBT ES VIELLE LÄDEN, DIE VON WAFFEN BIS SKI-AUSWEISEN ALLES ANBIETEN

Wo ist der Schweiß?

Wo ist d

Bedrohung. Und selbst wenn sie in der Überzahl sind – solange Deine Schläge gut 'getimet' sind, steckst Du höchstens ein oder zwei Schläge ein.

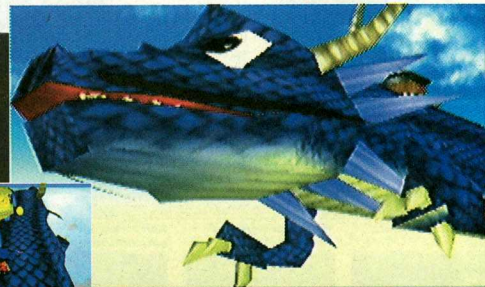
GEORGE BUSH

IlIn dieser Hinsicht erscheint Goemon teilweise so einfach und fernab von jeglicher Schwierigkeit kann der zweite Boss (ein riesiger Roboter-Kabuki-Mann) erreicht werden, ohne auch nur dem Ende eines Lebens nahezu kommen. Sogar die Zwischen-/Endgegner selbst stellen nur selten

eine echte Herausforderung dar. Wenn es keine Gefahren gibt, fehlen auch die für ein Spiel wichtigen Spannungen. Goemon ist streckenweise genauso spannend wie ein karibischer Strand mit Supermodells, die einen mit Sonnencreme einreiben. Diese fehlende Action in den meisten Teilen des Spiels ist eine Schande, nicht nur wegen den merkwürdigen

Auf dem Rücken des Drachen!

SPÄTER IM SPIEL KOMMT AUF DICH ETWAS GANZ BESONDERES ZU, NÄMLICH DER KOPF EINES DRACHEN... ÄHM... JA. BÖSE MÄCHTE HABEN VON EINEM GIGANTISCHEN BLAUEN DRACHEN BESITZ ERGRIFFEN UND GOEMON UND CO RUTSCHEN DIESEM IM WAHRSTEN SINNE DES WORTES AUF DEM BUCKEL HERUM, UM SICH DEN AUF DEM RÜCKEN DES DRACHEN WARTENDEN FEINDEN ZU NÄHERN. WURDE HIER DER BOSS ERLEDIGT, ERWEIST SICH DER DRACHEN ALS HILFREICHER FREUND, DENN ER FLIEGT EINEN AUF WUNSCH IN BEREITS BESUCHTE LEVEL.



SOBALD DER GEGNER BESIET WURDE, TRÄGT DICH DER DRACHEN ZU BEREITS BESUCHTEN ORTEN. UND WIEDER GIBT ES EINE LANGE ZWISCHENSEQUENZ



VON DEN TEMPLEN MIT DEM HÄSSLICHEN NACKTEN TYPEN STEHT IN JEDER STADT EINER

Sub-Spielen, die von der herkömmlichen Plattform-Variante des Spiels Abstand nehmen. Der zuvor erwähnte Kampf mit dem Kabuki-Roboter ist am beeindruckendsten (siehe Kasten), aber es gibt noch andere, die genauso komisch sind. Schon in den Goemon-Spielen auf dem SNES (die später in Vergessenheit gerieten, als man ihnen

watschelt in dieser Hinsicht in den Fußstapfen seiner Vorgänger. Goemons Schokoladenseite macht nicht gerade dick, denn sie ist dünn wie ein Streichholz. Der langweilige Handlungsablauf erstickt jeglichen Spielspaß im Keim. Es ist schön und gut, riesige, bunte Welten in digitaler Form auf eine Cartridge zu bannen, aber in diesem Falle könnte ich genauso gut durch den Park nebenan

renalin?

Wo ist der Spielspaß?

den Namen Mystical Ninja mit auf den Weg gab) zeigte sich der schräge japanische Stil von seiner Schokoladenseite. Goemon auf dem N64

wandern, der Spaß ist derselbe. Wo ist der Schweiß? Wo ist das Adrenalin? Wo ist die Aufregung? Eigentlich schade, denn Goemon ist



NEIN, ES IST NICHT SONIC DIE HEDGEHOG, SONDERN GOEMON!



EBI AN SEINEM LIEBLINGSORT - EIN RESTAURANT!

ansonsten ein solides Spiel, wenn es um das Erkunden von Landschaften geht (auch wenn wir wegen

fehlender japanisch-Kenntnisse manchmal etwas dumm aus der

Wäsche guckten). Aber auch die Kamera funktioniert nicht

so ganz, wie sie es eigentlich tun sollte und hinkt manchmal etwas hinterher. Eine europäische Version soll es mittlerweile schon auf Cartridges geben, so daß der Umstand mit der japanischen Schrift aus dem Weg geräumt sein sollte. Der fehlende Spielspaß wird jedoch nicht integriert werden, und so können wir in aller Deutlichkeit sagen: Das N64 hat etwas besseres verdient!

R



EIN TÖDLICHER SAMURAI-PINGUIN. NATÜRLICH...

Geteilte Meinung

DIE ALTEN GOEMON-SPIELE (SNES) WAREN SUPER, ABER ES VERSCHWAND IN DER SERIE SO ALLMÄHLICH DIE GESCHICHTE. GOEMON IST DAS SCHWÄCHSTE GLIED IN DIESER KETTE MIT EINIGEN WIRKLICH VERRÜCKTEN GEGNERN, ANSTELLE VON ETWAS BAHNBRECHENDEM, WAS DAS SPIEL INTERESSANT MACHEN KÖNNTE. THOMAS RICHTER

64 power TASTEN



L: Keine Funktion
B: Springen

R: Ansichte ändern (mit dem C-Knopf)

A: Angriff / Benutzen

Gelb oben: Zoom - Gelb unten: Zoom - Gelb rechts: Lokale Karte / Sicht ändern - Gelb links: Waffe wechseln / Sicht ändern

D-Pad: Keine Funktion
Z: Kriechen

Alternative

Super Mario 64: Nintendo (99,- DM)
Getestet in: Ausgabe 4/5, 94%
Doraemon: Epoch (Import)
Getestet in: Ausgabe 8/9, 50%

Bewertung

Graphik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

%

70

Fazit:
HÄTTE EIN HIT WERDEN KÖNNEN, WENN KCE AM GAMEPLAY NOCH GEFEHLT HÄTTE.

MULTI RACING CHAMPIONS

40

Ninfo							Vertrieb: Entwicklung:	Imagineer Genki	Genre: Getestete Version:	Racer Japan	Erhältlich: Preis:	Jetzt! (Import) ca. DM 160,-
--------------	--	--	--	--	--	--	---------------------------	--------------------	------------------------------	----------------	-----------------------	---------------------------------

Das RENNEN ums beste N64-Rennspiel hat begonnen... Kann **IMAGINEER** die **ZIELLINIE** überqueren?

MARIO KART 64 und **WAVE Race** haben schon bewiesen, daß das N64 durchaus zur besseren Darstellung von Rennspielen beitragen kann. Die Frage, ob es auch 'ernsthafte' Rennsimulationen geben kann, wurde bisher nicht beantwortet. Bleiben RAGE Racer oder Sega Rally allein auf der Strecke? Mitnichten! Setas Rev Limit und Kemcos Top Gear Rally warten beide in ihren Startlächern, aber schon jetzt ist einer auf der Piste: Genkis Multi Racing

Championship, in Zukunft MRC genannt.

Zu Beginn des Spiels stehen acht Wagen zur Auswahl. Zwei weitere stehen zur Verfügung, sobald Du die computergesteuerten Gegner von der Straße gefegt hast. Von den Standard-Modellen sind vier reine Rennwagen mit Zwei- oder Vierradantrieb, während die anderen eine bunte Mischung aus Geländewagen darstellen. Die erstgenannten Sportflitzer eignen sich hervorragend für glatten Asphalt und gehen so

richtig ab, während die Geländewagen logischerweise im Schmutz und Schnee ihre Stärken beweisen. Da alle Strecken völlig unterschiedliche Konditionen bieten, ist es ratsam, dem Wagen vorher eine Feinabstimmung zu verpassen. Einstellungen der Straßenlage, Aufhängung und aerodynamische Modifikationen dürfen in den Optionen vorgenommen werden. Jedes Auto hat sein individuelles Fahrverhalten, abhängig von der Größe und von der Bereifung. Schnelle Flitzer sind zwar sehr wenig, rutschen aber im Gelände fast völlig manövrierunfähig hin und her. Im Gegensatz dazu nimmt ein richtiger Geländewagen jede Hürde, tuckert aber auf fester Fahrbahn den Rennwagen wie ein Traktor hinterher. Aggressives Fahrverhalten und



DIE VERFOLGUNG VON DEUS. DIESE SCHEINWERFER SIND JA SOOOOOO ÜBERZEUGEND... BOAH EY!

unfares Rempeln bleiben dann noch als letzter Schlüssel zum Erfolg. Drei Strecken sind zu befahren, wobei sie noch einmal in entgegengesetzter Richtung befahrbar sind, sobald die computergesteuerten Gegner haushoch besiegt wurden. Das

Speicheroptionen

SPICHER:

SPICHERT ENTDECKTE STRECKEN ODER WAGEN AB



CONTROLLER PAK:

SPICHERT BESTZEITEN, EINSTELLUNGEN UND GHOST-DATEN



Kurz & Knapp

- GUTE AUSNUTZUNG DES STICKS BEI DER STEUERUNG
- CONTROLLER / RUMBLE PAK-TAUSCH MÖGLICH
- UNTERSCHIEDLICHE WETTERBEDINGUNGEN
- ZU WENIGE STRECKEN
- KÖNNTE GENAU SO GUT EIN PSX-GAME SEIN
- SCHLECHTER SOUND
- WIEDERHOLENDE SPRACHAUSGABE



EINE DER SCHWIERIGEN KURVEN IM SPIEL, UND DAS DISPLAY VERSPERRT DIE SICHT! TOLL, NICHT?

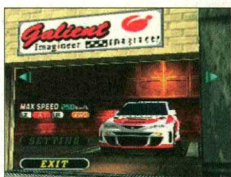
Rumble-Pak!

MRC IST RUMBLE-PAK-KOMPAKTIBEL. ABER IM GEGENSATZ ZU LYLAT WARS ZIEHT ES KAUM EINEN NUTZEN AUS DER FUNKTION. DIE STÖSSE KOMMEN ZU REGELMÄSSIG, ALS DASS SIE DAS GEFÜHL EINER ÜBERLANDFAHRT GEBEN KÖNNTEN. MAN FÜHLT SICH WIE AUF DEM RÜCKSITZ EINES BUSSSES. SITZEND, DER GERADE VOR EINER ROTEN AMPEL WARTET. WIE DEM AUCH SEI, MRC IST DAS ERSTE SPIEL, DAS DEN WICHSSEL VON RUMBLE PAK UND CONTROLLER PAK WÄHREND DES SPIELS ERLAUBT. UND DAS RECHNEN WIR IHM HOCH AN! WENN ES DOCH NUR NICHT SO VIELE MACKEN HÄTTE... HEUL!

Multi Racing Championship

GALIENT

ERINNERT EIN BISCHEN AN EINEN SUBARU. DIESER WAGEN MIT VIERRAD-ANTRIEB EIGNET SICH GUT FÜR ANFÄNGER, DA ER EINE HOHE GESCHWINDIGKEIT HAT UND ZUDEM IM GELÄNDE ZURECHT KOMMT.



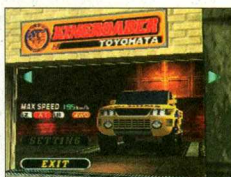
TIGRIS

KÖNNTE EIN MITSUBISHI SEIN, WENN MAN EIN AUGZU DRÜCKT. ÄHNLICH WIE DER GALIENT, NUR WEGEN DES FEHLENDEN VIERRADANTRIEBS IM GELÄNDE ETWAS GEHEMMTER.



KINGROADER

DIESER 4X4-WAGEN SIEHT ZWAR LANGWEILIG AUS, ER HAT ABER SO HOHE FAHRLEISTUNGSDATEN, DASS ER EINEN EIGENEN KASTEN VERDIENT HÄTTE. DER BESTE WAGEN IM SPIEL!



Power unter der Haube!

Die Wagen in MRC wurden echten Autos nachempfunden, sie sehen aber nicht so aus, dass ein Rechtsanwalt eingeschaltet werden könnte. Welcher ist der Lamborghini und welcher der Lada?



WER MIT DIESEM SPIEL FÜR DIE CAMEL TROPHY ÜBT, DER HAT WOHL KAUM ÜBERLEBENSCHANCEN.

erscheint auf den ersten Blick als ziemlich dürftig, aber das 'Multi' im Titel des Spiels findet hier seine Bedeutung. Auf jeder Strecke gibt es nämlich verschiedene Routen, die entdeckt werden dürfen. Eine stetige Fahrt auf geteertem Boden ist zwar gut für den Motor und für ein sicheres Vorankommen, aber hartgesottene Renn-Freaks schlagen sich durchs Gelände, ständig auf der Suche nach Abkürzungen. Mit ein wenig Mut läßt

sich manchmal bis zu zehn Sekunden in einer Runde sparen. Allerdings birgt ein aggressives Fahrverhalten auch bekannte Gefahren und man erreicht vielleicht gar nicht mehr die Ziellinie. Eine weitere Besonderheit von MRC sind die veränderlichen

Wetterkonditionen. Schnee, Regen, Nebelschwaden fegen in späteren Levels über die Tracks. Zwar ändert sich beim Fahrverhalten nicht sonderlich viel, aber dennoch wird damit ein netter Touch an Atmosphäre geboten.

VROOOOOM

Im Gegensatz zu Rennspielen auf anderen Konsolen werden in MRC die Fahrzeuge mit dem Analog-Stick gesteuert, was ein unglaublich gutes Fahrfeeling aufkommen läßt. Was jetzt noch fehlt, ist ein analoger Knopf, mit dem sich die Geschwindigkeit oder Bremsen kontrollieren lassen. Mit ein bißchen Übung lassen sich waghalsige Rutschmanöver auf schlammigen



DIESE ABKÜRZUNG IM DOWNTOWN-LEVEL BRINGT DIR MIT SICHERHEIT DEN SIEG! FAHRE EINFACH UNTER DEM BAUM HINDURCH!



MANCHMAL IST MRC VON DER GRAFISCHEN SEITE SEHR ÜBERZEUGEND. IN DIESEM LEVEL KÖNNTE ES EINEM EISKALT DEN RÜCKEN HINUNTER LAUFEN.

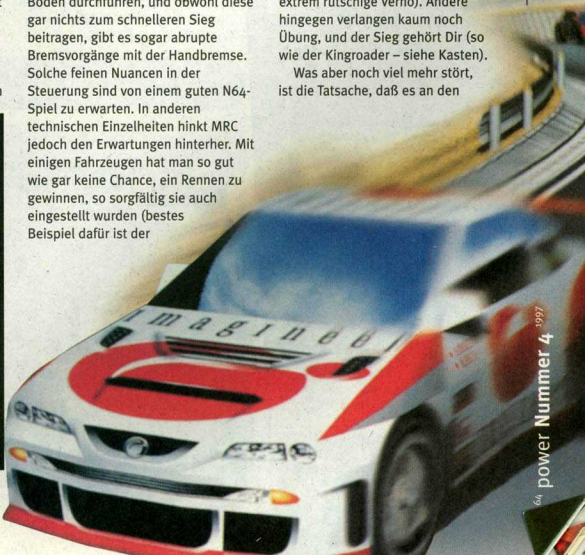
Boden durchführen, und obwohl diese gar nichts zum schnelleren Sieg beitragen, gibt es sogar abrupte Bremsvorgänge mit der Handbremse. Solche feinen Nuancen in der Steuerung sind von einem guten N64-Spiel zu erwarten. In anderen technischen Einzelheiten hinkt MRC jedoch den Erwartungen hinterher. Mit einigen Fahrzeugen hat man so gut wie gar keine Chance, ein Rennen zu gewinnen, so sorgfältig sie auch eingestellt wurden (bestes Beispiel dafür ist der

extrem rutschige Verno). Andere hingegen verlangen kaum noch Übung, und der Sieg gehört Dir (so wie der Kingroader – siehe Kasten).

Was aber noch viel mehr stört, ist die Tatsache, daß es an den

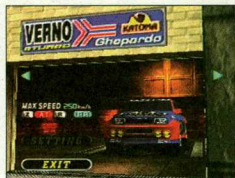


GENTLEMAN, HOLT EURE LUPEN RAUS! DER ZWEISPIELER-MODUS IST IM VERGLEICH ZUM NORMALEN SPIEL RELATIV WINZIG.



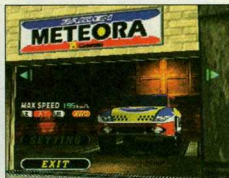
VERNO

WIE EIN AUFGEMOTZTER RENAULT. DER VERNO IST WENIG, WEGEN SEINES NIEDRIGEN GEWICHTS JEDOCH ZUEMILCH RUTSCHIG IM GELÄNDE.



METEORA

VÖLLIG OFF-ROAD! WIR WISSEN ZWAR NICHT, MIT WELCHEM FAHRZEUG DIESER WAGEN ÄHNLICHKEIT HAT, ABER ER IST AUCH NICHT WEITER INTERESSANT.



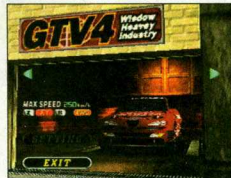
Dog/V

DIESER WAGEN KOMMT IM GELÄNDE FAST AN DIE QUALITÄTEN DES KINGROADER HERAN, ZEIGT AUF TEER JEDOCH DEUTLICHE SCHWÄCHEN.



GTV4

ES IST EIN ALFA ROMEO! ES IST EIN ALFA ROMEO! DAS KANN GENKI NICHT VERLEUGNEN!



42



VISUELLES KLISCHEE #24: HEISSLUFTBALLONS IN RENNSPIELEN.

Fahrzeugen keine Schäden oder Crashes gibt! Hier wird deutlich, daß MRC lediglich ein weiteres Arcade-Game mit großem Abstand zum Realismus ist. Selbst ein Frontalaufprall mit 200 Sachen auf einem Felsen läßt den Wagen lediglich um einige Meter zurückprallen. Nach einer Kollision mit einem steilen Hang sollte man einen Überschlag des Wagens erwarten, aber dem ist nicht so. Er wird einfach gestoppt und wabert, wie in einem Stück Butter festsitzend, hin und her. Alles, was MRC zu bieten hat, sind kleine Häschen-Hüpfer und Fahrten auf zwei Rädern. Mehr ist nicht drin! Eine richtige Herausforderung ist MRC ebenfalls nicht. Im Championship-Modus startest Du in einer Reihe von Autos ganz hinten auf Platz zehn, dann bewegst Du Dich langsam aber sicher immer schneller voran und überholst die

anderen. Selbst der Fahrer auf Platz 1 macht sich keine Mühe, Dich irgendwie auszurutschen. Er hat lediglich den Vorteil, daß ihm die Programmierer beim Start 30 Sekunden Vorsprung mit in die Wiege gelegt haben. Gelegentlich fahren gegnerische Fahrzeuge im Zickzackkurs vor Dir her, um Dich am überholen zu hindern, aber das hält Dich gerade mal für zwei Sekunden auf. Hannya und Deus, die zwei versteckten Fahrer, zeigen etwas mehr Intelligenz. Kommst Du ihnen zu nahe, versuchen sie Dir den Weg zu blockieren und rammen Dich sogar in eine Mauer, sobald Du zu überholen ansetzt. Besiege Hannya auf drei Strecken, und Du darfst gegen Deus antreten. Erringt Du auch dann drei mal einen Sieg, darfst Du sämtliche Strecken in gespiegelter Form fahren. Diese Aufgabe sollte Dich für einen Nachmittagsreizen, dann hast Du es



DUNKEL UND NEBEL! WAS WILL MAN ALS GESTRESSTER AUTOFÄHRER NOCH?

König der Straße

ES KANN FÜR EINEN SPIELETESTER SEHR SCHWIERIG SEIN HERAUSZUFINDEN, WELCHER WAGEN DENN NUN DER BESTE ÜBERHAUPT IST. MEISTENS SIND DIESE GRUNDSÄTZLICH GUT AUSBALANCIERT UND ERFORDERN DESHALB LANGE TESTPHASEN.

Ein Fahrzeug im Spiel überprüfft die Fahrleistungen der anderen Wagen bei weitem, auch wenn diese 90 km/h schneller wären. Der Wagen? Nun, ein unerwartet schlicht wirkendes Vehikel, das auf den Namen Kingroader hört. Es klebt auf der Straße wie Sekundenkleber und nimmt dabei die scharfsten und rutschigsten Kurven ohne Probleme. Auch die Beschleunigung geht ab wie eine Siedewind-Rakete. Und obwohl die angegebene Höchstgeschwindigkeit auf 195 km/h festgesetzt wurde, überholt er den 285 km/h schnellen Volcan sogar auf einer Steigung.

Wie wir das herausgefunden haben? Nun, tatsächlich haben wir fast jedes Rennen mit diesem Wagen gewonnen. Wie auch immer, der kleine, aber feine Hinweis auf der Seite des Wagens trug etwas zu dieser Erkenntnis bei...

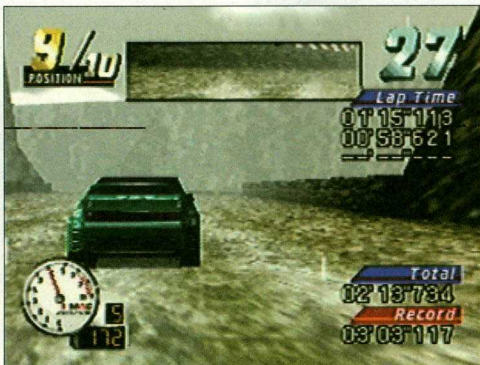


Der Splitscreen-Modus ist

Dich noch zu tun gibt.

SPLIT SCREAM

Im Zweispieler-Modus sollte man eigentlich mehr Spielspaß erwarten, da sich menschliche Fahrer nicht ganz so dümmlich verhalten, aber hier schlägt etwas ganz anderes dem Faß den Boden aus. Der Splitscreen (geteilter Bildschirm) ist ein wahrer Schock! Obwohl innerhalb der kleinen Aussichtsfenster weniger Autos umherfahren und sogar das Detail heruntergeschraubt wurde, ruckelt das Bild an vielen Stellen. Zwar macht MRC zu zwei anfangs noch Spaß, aber wegen der geringen Anzahl an Strecken kommt auch hier Langeweile auf. Darin liegt das Hauptproblem von MRC – es ist einfach nicht interessant genug. Geschwindigkeitsmäßig hat man ebenfalls schon besseres gesehen. In



DAS SPIEL WIRD IN DER COCKPIT-ANSICHT SCHNELLER, ABER DIE GRAFIK WIRD NICHT INTERESSANTER.

Multi Racing Championship

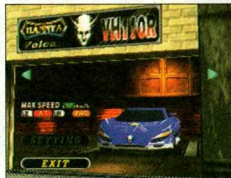
OCEAN

NACH DEN BRITISCHEN DISTRIBUTOREN DIESES SPIELS BENANNT, STELT DIESES MODELL AUS DER FORD F-SERIE EINE LUSTIGE ALTERNATIVE MIT HOHER SPRUNGKRAFT DAR.



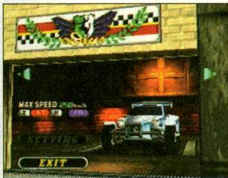
VOLCAN

DAS ERSTE VERSTECKTE AUTO. HANNYAS WAGEN SOLL ANGEHEBILDERN DIE SCHNELLSTE WAGEN IM SPIEL SEIN, UND DOCH WIRD ER VOM KINGROAD ÜBERBOTEN... HMMM...



DEUS

SIHT NACH NICHTS AUS, ABER DER FAHRER IST EIN ECHTER FREAK IN LEDERKUTTE. SCHNELLER, PUSSYCAT, SCHNELLER! TÖTEN! TÖTEN!



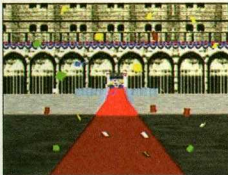
der Cockpit-Ansicht scrollt die Landschaft zwar etwas schneller, da der eigene Wagen schließlich nicht gezeigt werden muß, und dennoch wird man das Gefühl nicht los, man säße in einem Trabi. Der Schlüssel zum Erfolg eines Rennspiels ist die Geschwindigkeit, MRC zeigt sich aber hier von seiner schwächeren Seite.

Bei der Darstellung der On-Screen-Displays hat man ebenfalls keine Gründe walten lassen, weder in der Cockpit- noch in der Außenansicht. Die großen Rundenzeiten-Anzeigen bedecken einen großen Teil des Bildschirms, so daß Kurvenfahrten manchmal zu reinen Glücksacke verkommen, vor allem bei Nachtfahrten.

Einige Teile der Strecken wirken äußerst realistisch, so beispielsweise der schneebedeckte Abschnitt auf dem Berghang. Langweilige graue Straßen und braune Felswände sind

oder Heißluftballons, in der Umgebungsgrafik zu erkennen, und doch bringt der Rest des Spiels keinen weiteren Anreiz zu einem Kauf.

Die variierenden Wetter- und Lichtverhältnisse geben dem Spiel einen positiven Aspekt, für ein gutes Rennspiel reicht dies aber längst nicht aus. Und die Darstellung der Nachtfahrten in MRC sind eher der reinste Witz. Im Gegensatz zu V-Rally auf der PlayStation, das kräftige Scheinwerfer-Effekte simuliert, wo man sogar die aufgeschreckten Hasen erkennen könnte, werden in MRC einfach die Farben verdunkelt und ein mittlere Leuchteffekt auf die Scheinwerfer Deines Wagens gelegt. Man fühlt sich an alte 60er Jahre Filme erinnert, in denen auf die Kamera eine blaue Linse gesetzt wurde, nur um aus einer Sonne ein Mondlicht entstehen zu lassen. Das sieht im Endeffekt genauso überzeugend aus, wie dieser



EIN SIEG IM BERG-LEVEL, UND DER ROTE TEPPICH WIRD FÜR DICH AUSGEROLLT.

ebenfalls 96Mbits Kapazität deutlich mehr Abwechslung in jeder Hinsicht. Und mit Sicherheit auch ein Vokabular, das mehr Wörter als ein schüchterner Papagei zu Tage bringt.

Alles in allem ist MRC ein sehr durchschnittliches Spiel ohne echte Highlights. Größter Schwachpunkt ist der niedrige Schwierigkeitsgrad.

Selbst meine Großmutter könnte nach einigen Runden jeden Gegner im Spiel schlagen. Die fehlende Intelligenz der Gegner zieht den Spielspaß ordentlich durch den Dreck. Nee, nee, so nicht, meine lieben Freunde von Genki! Man hätte deutlich mehr aus diesem Game machen können, aber vielleicht wollte man einfach nur vor den anderen Herstellern noch schnell ein Racing-Game auf den Markt werfen, um eine Monopol-Funktion zu erhalten. Nach einem Nachmittag Spielspaß hat man von MRC alles gesehen, aber auch wirklich alles. Und das ist nicht gerade sehr viel...

Geteilte Meinung

UND SCHON WIEDER WIRD GEZEIGT, DASS DAS N64 ZUR ZEIT NOCH NICHT REIF FÜR EIN GUTES RENNPIEL IST. MRC IST LANGSAM, LANGWEILIG UND BESCHRÄNK. MUßSEN WIR DENN ERFÜR AUßERTE G WARTEN? RAGE RACER AUF DER PSX IST HUNDERTMAL BESSER ALS MRC! THOMAS RICHTER

64 power AUF EINEM BLICK



Alternative

Marlo Kart 64: Nintendo (ca. 100 DM)
Getestet in: Ausgabe 4/5, 94%
Cruis'n USA: Midway (Import)
Getestet in: Ausgabe 4/5, 31%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



67%

Fazit:
EIN SPIEL MIT EIN PAAR VORZÜGEN, DAS ABER WIGEN DES GAMEPLAYS ETWAS VERKÜPPELT IST.

Der reinste Schock!

das Gegenstück zu dem, was eben noch faszinieren konnte. Alles in allem wirkt MRC eher wie das drei Jahre alte Ridge Racer (PSX) denn wie ein neuer N64-Titel. Hier und dort sind niedliche Feinheiten, wie beispielsweise springende Delphine



Die Zuschauer sind so lächerlich animiert, dass man sich wie in einem Benny Hill-Stripteen fühlt.

klägliche Versuch einer Farbspielerei ohne professionelles Engagement seitens der Programmierer.

Der Sound hat ebenfalls keine Goldene Schallplatte verdient. Bei meinem Test von MRC in unseren Redaktionsräumen liefen immer wieder Leute vorbei, die eher einen laufenden Fön erwartet haben. Der Gedanke an PS-stärke V8-Motoren blieb ihnen fremd, mit gutem Recht. Noch viel nervender sind die Sprechlagen des Kommentators. Dieser wiederholt ständig die gleichen Sätze, oftmals bis zu viermal pro Runde. "Don't give up now, go on, pass them all!", dröhnt es immer wieder aus den Lautsprechern. Hierbei wird einem auch der begrenzte Speicher der Cartridge klar, der den Sound noch stumpfer klingen läßt. Lylat Wars (Starfox 64) bietet mit

43



Die nächste
GENERATION eines
KLASSIKERS oder
nur eine billige
KOPIE?

TETRIS

Ninfo



Vertrieb:
Entwicklung:

Nintendo
H2O
Genre:
Getestete Version:

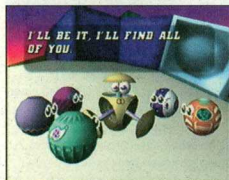
Puzzle
US
Erhältlich:
Preis:
Jetzt (Import)
160,- DM (Import)



ARMER ALEXEI
Pajitnov. Er erfand Tetris, eines der beliebtesten und faszinierendsten Spiele der Vergangenheit, und hatte von seiner Arbeit so gut wie gar nichts, denn alles was der Russe einnahm, gehörte eigentlich dem sowjetischen Staat. So kann das Leben sein, wenn man in einer Diktatur lebt. Sobald die Sowjetunion zerbrach stürzten sich Onkel, Tante und Oma auf das Produkt, kreierten 'neue' Tetris-Varianten und sahten in der freien Marktwirtschaft ordentlich ab. Pech gehabt!

Und doch hat er es endlich geschafft, sich die Rechte an dem Spielprinzip zu sichern, was ihm bestimmt etwas mehr Geld einbringt. Obwohl Pajitnov mit der Programmierung von Tetrisphäre unter dem Namen Phear veröffentlicht werden sollte, wird wieder einmal das gleiche Spielprinzip geboten, aber statt in einer flachen Kiste, liegt das Spielfeld jetzt auf/unter einer rotierenden Kugel.

Es gibt verschiedene Spielvarianten innerhalb von Tetrisphäre, aber hauptsächlich wird 'Rescue' (Rettung) gespielt – ein runder Roboter liegt im Herzen der Kugel gefangen und muß befreit werden, indem ein Loch von angemessener Größe in die Mauer



ROBOTER RONDO MIT DEN ZEROIDS AUS TERRAHAWKS

'geschlagen' wird. Dazu müssen verbundene Gruppen bestehend aus drei oder mehr Blöcken gebildet werden. Wenn diese korrekt verbunden sind, verschwinden sie, aber sobald ein Teil in ein Loch geworfen wird und keine entsprechende Verbindung entsteht, kostet es Dich ein Leben. Das wirkt auf den ersten Blick etwas konfus, aber im Spiel selbst wird alles gut erklärt. Gruppen können auf unterschiedliche Art und Weise geformt werden. Teile in der gleichen Form wie das, welches gerade auf dem Weg nach unten ist, können auf Wunsch verschoben werden. Je größer die Gruppen sind,



DER BLINKENDE CURSOR ZEIGT, DASS EIN TEIL SICHER ABGELGT WERDEN KANN

desto mehr Punkte gibt es, und hilfreiche magische Gegenstände sind leichter zu bekommen. Diese Hilfsmittel dienen dazu, große Löcher in den Steinhäufen zu schlagen, ohne vorher Gruppen bilden zu müssen.

ZUM KUGELN

Anstelle des Analog-Sticks wird in Tetrisphäre das Steuerkreuz verwendet, um die Kugel rotieren zu lassen. Eine überraschende Entscheidung, denn mit dem Analog-Stick könnte die Kugel stufenlos gedreht werden, was bei diesem Spiel eher zweckmäßig erscheint. Du spielst gegen die Zeit. Während des Spiels nähert sich die Kugel immer

Magische Objekte

RAKETE

EIN SCHUSS MIT DER RAKETE REISST EIN GROSSES LOCH IN DIE MAUER.



DYNAMIT

TUT DAS, WAS DU ERWARTEST UND SPRENGT GROSSE GEBIETE FREI.

MAGNET

DIESEN KANN MAN AUFLADEN UND MIT SEINER HILFE STEINE VOM FELD 'SAUGEN'.



ATOM

MIT DER ATOMAREN WAFFE LÄSST SICH DER GESAMTE ÄUSSERE MANTEL DER KUGEL SPRENGEN.



BOMBE

ÄHNLICH WIE EINE RAKETE, NUR NOCH VIEL EXPLOSIVER.



LASER

DER KÖNIG DER WAFEN – KÜRZE SALVEN REICHEN, UND DIE MAUER SIEHT AUS WIE EIN LEERDAMER.



SOBALD AUS DEINER KUGEL TEILE VERSCHWUNDEN, WERDEN DEM ZWEITEN SPIELER WELCHE DAZU GEPACKT. FIES, ABER WIRKSAM!



DER ZU RETTENDE ROBOTER GUCKT VOLLER HOFFUNG AUS DER KUGEL. OCH, WIE SOO000!

PHERE



DAS LASER-POWER-UP IST SCHWER ZU KRIEGEN – ABER ES NICHTET GROSSEN SCHADEN AN!



DER KLEINSTE FEHLER REICHT MEISTENS AUS, UND DAS CHAOS NIMMT SEINEN LAUF

mehr der Kamera und wenn diese dagegen dotzt – BENG! hast Du ein Leben verloren.

In Tetrisphere gibt es noch andere Spielvarianten: Hide & Seek (Versteck- und Suchspiel), wo besondere Aufgaben gelöst werden müssen (beispielsweise das Zerstören eines Turmes oder das Aufdecken eines Bildes), um die versteckten Roboter aufzuspüren; Tetris, wo eine begrenzte Anzahl an Teilen verwendet werden darf, um Blockreihen auflösen zu können; und dann wäre da noch Time Trial, wo, wie es der Name schon sagt, ein verschärftes Spiel gegen die Uhr ausgetragen wird. Weiterhin kannst Du im Head-to-Head-Modus gegen Dein N64 oder einen anderen

Spieler antreten. Ein Auflösen der Reihen auf Deiner Seite bringt dem Gegner Ärger.

Tetrisphere kann mit einigen hübschen Effekte aufwarten. So durchbrechen Lichtstrahlen ein Loch in der Mauer oder die Hintergrundbilder rotieren wild, wie auch in Tempest 2000. Auch die Musik ist klasse, denn die Ambient-Techno-Mucke paßt voll und ganz zum Geschehen in der Kugel.

Wer braucht schon CDs? Die Kugeln selbst bewegen sich sehr weich, auch wenn manchmal ein kleines 'Zucken' zu beobachten ist, wenn Steine aufgelöst werden. Tetrisphere erreicht einige der gesetzten Ziele, unter anderem einen Adrenalin-Stoß beim

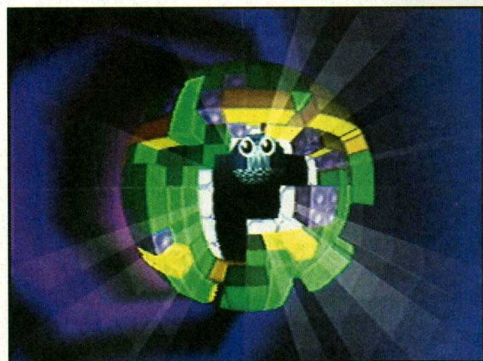
Spieler. Wenn Du einen Roboter erblickst, der durch ein kleines Loch in der Mauer schielt und die letzten Steine beim Spiel gegen die Zeit fehlen, kann einem schon der Schweiß von der Stirn tropfen. Obwohl Tetrisphere ein durchdachtes und gelungenes Puzzle-Spiel ist, kommt es bei weitem nicht zu solchen Suchteffekten wie beim Original-Tetris.

Zudem ist es erschreckend teuer, warum sollte man dann nicht doch lieber die alte 2-D-Variante vorziehen, denn auf die Grafik kommt es im Endeffekt doch eher weniger an, oder?

Geteilte Meinung
TETRISPHERE'S IST EINE ECHTE HERAUSFORDERUNG, WENN DU ZUM ERSTEN MAL DIE KUGEL "BESTEIGST". SELBSTERKLÄRENDE IST DAS SPIEL KEINESWEGS, UND SO MÜSSEN VORHER EINIGE STUNDEN GEÜBT WERDEN. ABER ES LOHNT SICH!
THOMAS RICHTER



GLEICH GIBT ES EINEN LAUTEN KNALL! DAS DYNAMIT IST ZERSTÖBERISCH UND WIRKSAM



ER IST FREI! YEAH! UND – NOCH NICHT EINMAL EIN "DANKE" ODER EINE KISTE ROSEN?

64 power **AUF EINEM BLICK**

Tasten



Alternative

Zur Zeit gibt es in diesem Genre keine Auswahl an Spielen. Doch Puyo Puyo Sun 64 von Compile und Puzzle Fighter von Capcom könnten unterwegs sein.

Bewertung

Graphik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

77 %

Fazit:
MACHT SPASS, WENN MAN ERST MAL "BRUM" IST, ABER DIE ANFÄNGLICHE KOMPLEXITÄT SCHRECKT VIELLE AB.

Ninfo



Vertrieb: GT Interactive
Entwicklung: id/Raven

Genre: 3-D Shoot 'em-up
Getestete Version: US

Erhältlich: Preis:

Jetzt! (Import) keine Angabe



OHAI! SO SIEHT DER BIO-MÜLL NACH 4 WOCHEN IN UNSEREN REDAKTIONSRÄUMEN AUS.



STELL DIR EINMAL FOLGENDE Situation vor: Du läufst durch eine Vielzahl von dunklen Korridoren, plötzlich springt Dir etwas entgegen, das noch größere Zähne als der weiße Hai selbst hat. Was hättest Du dann lieber in der Hand? Eine Mini-Gun mit Explosiv-Geschossen, die

mehr als 300 Schüsse in der Minute abgibt? Oder einen kleinen Stock, der einfach nur "pfiff" macht? Schlechte Nachrichten, denn in Hexen hat man nicht einmal die Wahl. Lediglich jene magischen "Stöcke" mit einigen Erweiterungen stehen einem zur Verfügung! Schließlich befinden



UM HIMMELS WILLEN! GLEICH VIER MAL DEN SCHROTT AUF EINEM BILDSCHIRM! WO IST DER RESET-KNOPF?

Kurz & Knapp

- ANNEHMBARE MUSIK IN JEDEM LEVEL
- VIERSPIELER-DEATHMATCH-OPTION
- SCHRECKLICH VERSCHMOMMENE GRAFIK
- LANGWEILIGER LEVELAUFBAU
- VERALTETES GAMEPLAY
- "BLINDE" MONSTER

Speicheroptionen



SPEICHER: NICHT VORHANDEN
CONTROLLER PAK: SPEICHERT DIE POSITION IM SPIEL (BENÖTIGT 90(!) SEITEN)

HEXEN

Pest, Tod und Teufel!

wir uns im Mittelalter und Raketenwerfer sind dort wohl äußerst selten vorzufinden. Hexen erschien auf PCs zuerst als Nachfolger zu *Heretic* (Name geändert), ein Dungeons & Dragons-ähnliches Spiel mit einer Mood-Engine (Name geändert). Wie auch *Mood* (Name schon wieder geändert) selbst, wurde es nun für die N64-Konsole konvertiert. Aber im Gegensatz zu *Doom 64* wurden so gut wie gar keine Neuerungen implementiert, nicht einmal die Grafik wurde verbessert! Hexen wirkt einfach nur wie eine plumpe 1:1-Konvertierung. War das PC-Original wirklich gut genug für GT Interactive, um es einfach so noch einmal ins Rennen zu schicken? Nun, lies weiter!

Während man in *Mood* (ach herrje, schon wieder eine Namensänderung) ein "Space Marine" darstellte, ob man es wollte oder nicht, stehen in Hexen drei verschiedene Charaktere zur Auswahl – ein Kämpfer, ein Kleriker oder ein Magier (siehe Kasten). Grundsätzlich gibt es beim Levelaufbau keine Unterschiede, egal ob nun der Magier, Kleriker oder Kämpfer ins Spiel geschickt wird. Der einzig sichtbare Unterschied ist die Auswahl der zur Verfügung stehenden Waffen – jeder Charakter hat

insgesamt maximal vier. Und da wir es hier mit einem Fantasy-Game zu tun haben, stehen keine Laserwaffen zur Verfügung, sondern Knüppel, Morgensterne, Äxte und jede Menge verrückte Zaubersprüche. Jene Sprüche kommen vor allem wegen des Sounds gut rüber und geben feines Action-Feeling, aber nichts von alledem übertrifft eine BFG9000. Der Schurke, denen diese Waffen gewidmet sind, nennt sich Korax. In Anbetracht des merkwürdigen Namens könnte man jetzt auf ein neues Mittel zur Reinigung verstopfter Abflüsse kommen, aber dem ist nicht so. Korax ist lediglich ein skelettierter Dämon, der die sogenannte Chaos Kugel besitzt, und somit Chaos im ganzen Land verbreitet. Als einziger übriggebliebener Held liegt es nun in Deiner Hand, dem bösen Ende zu bereiten und die 31 Levels in Hexen lebend zu überstehen.

PIXELFLUT

Die ersten Eindrücke des Spiels wirken nicht gerade vielversprechend. Es sieht im höchsten Maße aus wie *Mood* und die schmutzige, schmutzige und verschwommene Steine und braunen Farben machen es dem Spieler nicht leicht zu erkennen, was eigentlich gerade abgeht. Hexen



EINEN KERZENHALTER IN DIESER BAUART GIBT ES BESTIMMT NUR BEI DIESEM BEKANNTEN SCHWEDISCHEN MÖBELHAUS.



DAS IST DER HAMMER! EINE WEITERE REIHE VON MONSTERN, DIE ALS KETCHUP ENDET.

Rollentausch

IN HEXEN KANNST DU IN DIE ROLLE VON EINEM DER UNTEN AUFGEFÜHRTEN CHARAKTERE SCHLÜPFEN. NA JA, DAS MACHT DAS SPIEL NICHT GERADE INTERESSANTER.



KÄMPFER

DIE MUSKELN VON ARNIE UND DAS GEHIRN VON KELLY BUNDY. WARUM SONST SCHÜTZT ER SEINE ÄRME, ABER NICHT DEN VERLETZLICHEN BRUSTKORB?

VORZÜGE: SIEHT ZUMINDEST FURCHTEINFLÖSEND AUS...

NACHTEILE: SEIN ENGER HELM VERRINGERT DIE DURCHBLUTUNG SEINES HIRNS.



KLERIKER

TROTZ SEINES SCHWACHBRÜSTIGEN WESENS KANN ER DURCHAUS MIT SEINEN ZAUBERSPRÜCHEN UND DEM MORGENSTERN UMGEHEN.

VORZÜGE: HAT IMMER DIE AUSREDE 'GOTT HAT ES MIR BEFOHLEN' PARAT.

NACHTEILE: MUSS EINEN GROSSTEIL SEINES VERDIENSTES FÜR WOHLTÄTIGE ZWECKE SPENDEN.



MAGIER

WER WANDERT DURCH DIE GEGEND, MURMELT UNVERSTÄNDLICHE WORTE IN SICH REIN UND TRÄGT ETWAS "MAGISCHES" UNTER DEM LANGEN MANTEL? KLAR, EXHIBITIONISTEN...

VORZÜGE: CLAUDIA SCHIFFER KÖNNTE GEFAHLEN DRAN FINDEN.

NACHTEILE: SIEHT IN SEINEN KLEIDERN WIE EINE TUNTE AUS.



IM ZWEISPIELER-MODUS GEHT DER SPASS ERST RICHTIG LOS... KÖNNTE MAN ANNEHMEN.

solltest Du nachts spielen, nicht etwa wegen des hohen Grades an Atmosphäre, sondern weil es beim kleinsten Funken Licht auf dem Bildschirm unspielbar wird. Und selbst die Texturen auf den Objekten sind von größter Langweile geprägt. Während es bei *Mood* (immer diese Vergleiche, tst tst) zumindest verschnörkelte SciFi-Objekte oder satanische Symbole auf den Wänden gab und das Spiel belebten, bleibt *Hexen* in seinem Sumpf aus Stein-

Grau, braun und ein etwas anderes braun stecken.

Wie auch *FIFA 64*, macht sich *Hexen* so gut wie gar nicht an den Weichzeichnungsfunktionen (Anti-Aliasing) der N64-Hardware zu schaffen, zumindest nicht im positiven Sinne. Denn läuft man in *Hexen* auf eine Wand zu, wird diese immer verschwommener und man kommt zu dem Entschluß: Die Helden des Spiels müssen weitsichtig sein! Andere Spiele haben dieses Problem auch,



ÜBER DAS ROTE PORTAL GELANGST DU IN DAS NÄCHSTE LEVEL. VORHER MUSS ABER NOCH EIN DISSCHEN GETÖTET WERDEN.

An die Waffen!

NACH DER WAHL DER SPIELFIGUR GIBT ES IM LAUFE DES SPIELS EINIGE WAFFEN ZU FINDEN, DIE EINEM DAS ABENTEUERER-LEBEN ERLEICHTERN. HIER IST DAS GESAMTE ARSENAL!

KÄMPFER

1. MÄCHTIGE FÄUSTE

SEINE STANDARD-WAFFE (UND ER WÜRD ZIEMLICH BEKNACHT OHNE DIESSE WAFFE AUSEHEN) HALT SO ZIEMLICH JEDES MONSTER UM. FAST JEDES...

2. AXE OF CHOPPING

DIE GEGNER IN STÜCKE SCHLAGEN! BPS, ICK HÖR' DIR TRAPSEN!

3. HAMMER OF, ÖH, HAMMERING

MIT THOR'S HAMMER LÄSST SICH DIE FRAGE EINES JEDEN MONSTERS BEANTWORTEN, UND SPUREN IM SCHÄDEL HINTERLÄSST ER AUCH.

4. FLAMMENSCHWERT

EIN KLEINER KLAPS MIT DIESEM SCHWERT REICHT, UND SELBST ZENTAUREN LIEGEN ALS STEAKS BEREIT FÜR EINE GRILLPARTY AUF DEM BODEN.



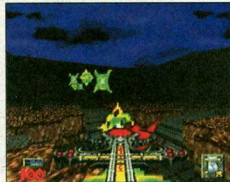
KLERIKER

- 1. MACE OF SMITING**
JA, MIT DIESEM "WERKZEUG" DARF GETÖTET WERDEN, UND GOTT GIBT SOGAR SEINE ZUSTIMMUNG.
- 2. STAFF OF GREEN FIREBALLING**
MIT GRÜNEM FEUER WERFEN – WOW! – DAS KLINGT GEFÄHRLICH! UND DENNOCH NICHT SEHR EFFEKTIV.
- 3. BURNING HANDS**
EIN PRIESTER MIT SOLCHEN HÄNDEN WIRD WOHL NIEMALS FÜR EINE TAUFE ZUGELASSEN WERDEN.
- 4. CROSSBOW OF SPOOKINESS**
DAS BFG9000 AUS DEM MITTELALTER! MIT DIESEM SPIELZEUG LÄSST MAN PUPPEN TANZEN!



MAGIER

- 1. WAND OF PONCINESS**
ZEIGE MIT EINEM KLEINEN STAB MIT EINER KUGEL AM ENDE AUF MONSTER UND SIE STERBEN... VOR LACHEN!
- 2. HANDS OF FREEZING**
GEFRIERBRAND AM EIGENEN KÖRPER KANN SCHMERZEN ZUR FOLGE HABEN.
- 3. HANDS OF CRACKLING BLUENESS**
MIT ENERGIE GELADENE HÄNDE KÖNNEN WUNDER VOLLBRINGEN... EIN BLAUES WUNDER FÜR DIE GEGNER.
- 4. WAND OF DEADLY RED WHIZZY THINGS**
ENDLICH! EINE ANNEHMBARE WAFFE FÜR DEN MAGIER. DAMIT KANN MAN MONSTER DURCH DEN FLEISCHWOLF BEFÖRDERN.



FREIE LANDSCHAFTEN SIND EBENFALLS ZU DURCHQUEREN, UND DENNOCH MACHT ES DAS SPIEL NICHT INTERESSANTER.

aber nicht so extrem wie es hier der Fall ist. Man kann dem Problem wenigstens Versuchsweise aus dem Weg gehen, und zwar bei der Darstellung der Monster (oder die anderen Spieler im Deathmatch-Modus). Du kannst nämlich zwischen verschiedenen Grafik-Modi wählen. Entweder die Monster (oder Spieler) werden in bester Lego-Klötzchen-Manier dargestellt, oder sie sind so verschwommen, daß man annehmen könnte, sie wären soeben in einen Topf mit Lösungsmittel gefallen. In beiden Fällen ist es schlecht fürs Auge.

Ein zweiköpfiger Oger (braun) ist einer der Gegner, die einem ständig über den Weg laufen. Jener verhält sich aber wie ein Vollidiot und versucht Dich krampfhaft mit seiner Keule totzuschlagen. Nebenbei sind Begegnungen mit spindeldünnen Echsenmenschen (grün-braun) nicht ausgeschlossen, deren Kopfgröße überhaupt nicht im Verhältnis zur

Körpergröße steht. Weiterhin gibt es jede Menge Wassermänner (grün-braun), Schwert-schwingende Zentauren (braun), lästige Zauberer (grün mit lilafarbenen Färbungen), Feuer-Fledermäuse (schwarz mit Flammenrändern) und nicht gerade viel mehr. Was könnten wir nur für schöne Monster aus der Mythologie bekommen, statt dessen wird ein Bild des Jammers geboten. Jegliche Versuche den Monstern auch nur ein bißchen Intelligenz einzutrichtern schlug wohl auch gänzlich fehl. Sobald man in Sichtweite kommt stürmen sie alle auf den Helden zu, und das war es. In diesem Falle geht der Energievorrat der Waffe meistens zugrunde und man steht mit Fäusten/Knüttel/Stab bewaffnet vor einer überzahl von Monstern und stirbt, da diese Waffen ganz und gar nicht effektiv sind.

DIE ALTERNATIVE

Falls einem der Haufen verblödeter Monster mal auf die Nerven gehen sollte, gibt es immer noch eine Alternative zum eigentlichen Spiel, nämlich der Deathmatch-Modus (oder Kooperativ-Modus). Wie auch bei Mario Kart 64 kannst Du mit maximal drei Freunden in die Schlacht gehen, der Bildschirm wird dabei aufgeteilt. Um die Geschwindigkeit beizubehalten schaltet das Programm dabei in eine niedrigere Auflösung, was zur Folge hat, daß Monster noch verschwommener aussehen. Da das Bild nun auch noch in vier Teile

Hexen ist genauso spannend



IN MANCHEN LEVELS WURDE MIT NEBEL NICHT GESPART. ZWECKS GESCHWINDIGKEITSSTEIGERUNG?



NEBEN DEN WAFFEN GIBT ES IM SPIEL NOCH ZAHLEICHE NÜTZLICHE ARTEFAKTE ZU FINDEN.



DIESES ARTEFAKT VERWandelt DIE GEGNER IN SCHWEINE! TSTS! Wo ist DER NÄCHSTE GRILLPLATZ?

zerstückelt wird, wirkt die Grafik noch undeutlicher. Personen oder Monster sehen aus der Nähe dann nur noch wie ein Haufen Brei aus und werden bis zur Unkenntlichkeit verstümmelt. Zudem bewegen sich die Charaktere völlig ruckartig über den Screen. Das wäre im Vierspieler-Modus eventuell noch zu verzeihen, aber selbst im Solo-Spiel sieht es nicht besser aus. Mit dem Gedanken an die N64-Power im Hinterkopf, ist hier nichts mehr zu entschuldigen.

Höchst unfair geht es bei der Verteilung der Waffen zu. Auch wenn ein Kämpfer den Zauberstab eines Magiers gar nicht verwenden kann, könnte dieser ihn aufheben und dann in Ruhe gegnerische (hilflose) Personen niedermachen. Deathmatch macht hier keineswegs soviel Spaß, wie es eigentlich der Fall sein sollte. Das liegt vor allem schon am verkorksten Grundaufbau von *Hexen*. Es macht einfach kaum Spaß den dummen Monstern

Abgesehen von der verschwommenen Grafik, haben die Schöpfer nicht sonderlich viel Wert auf Realismus gelegt. *Duke Nuckel* (Name geändert) hat beispielsweise eine Reihe von realen Örtlichkeiten wie Kinos, Büchereien und Nacht-Clubs, und dennoch schwirren dort zahlreiche Fantasy-Gestalten durch die Gegend. In *Hexen* gibt es lediglich Krypten oder Burgen zu bewundern, und immer wieder die gleichen langweiligen Geheimwände und Falltüren. Es gibt nichts, aber auch reich gar nichts, was die Levels von *Hexen* interessant werden läßt. Das Durchstreifen der Gegend ist genauso interessant wie das Beobachten eines Bettlers bei seiner "Arbeit". *Hexen* ist vom Design her billig, einfach nur Müll – Klappe zu!

Das Gameplay Finde-Schlüssel-und-öffne-Türen-und-töte-Monster ist zwar schon ziemlich veraltet, aber man sieht beispielsweise am bekannten 3-D-Shooter *Quark* (Name

Geteilte Meinung

ICH HABE JA SCHON WIEHLICH VIELE VIDEOSPIELE AUS DIESEM GENRE ZU GESICHT BEKOMMEN, ABER HEXEN REIHT SICH DEFINITIV IN DIE REIHE DER SCHLECHTESTEN EIN. ÜBERRASCHEND IST AUCH, DASS NINTENDO DIESEN TITEL ALS RELEASE AUF IHRE ÜBERKONSOLE ZUGELASSEN HAT. WAR NICHT URSPRÜNGLICH GEPLANT, DASS NUR GUTE TITEL VERÖFFENTLICHT WERDEN? KLAUS TRAFFORD



DIE ZENTAUREN WURDEN NICHT NUR SCHLECHT GEZEICHNET... SIE MACHEN BEI EINEM ANGRIFF AUCH EIN WERVIGES "TWACKA TWACKA"-GERÄUSCH!

auf das N64 gebracht wurde, ist nicht nur mir ein Rätsel, schließlich können wir für den Kauf der teuren Cartridges erheblich mehr verlangen, oder?

KEIN SCHWEIN GEHABT

Zwei Sachen gibt es, die *Hexen* wenigstens einigermaßen interessant werden lassen. Zum einen wäre da die Top-Waffe des Klerikers, die nach Abschuss unzählige Geister freigibt, die sämtliche Monster im Umkreis töten. Zum anderen existiert ein Zauberspruch, der die Gegner in Schweine verwandelt. Jene rosafarbenen Vierbeiner können im Anschluß daran gemütlich abgeschlachtet werden, ganz zum Bedauern unserer Tierfreunde. Jetzt könnte man sagen, daß *Doom 64* ebenfalls nicht gerade ein berauschendes Spiel ist, aber andererseits haben sich dort die Programmierer doch noch einige Erweiterungen einfallen lassen. GT Interactives Versuch mit *Hexen* ein brauchbares Game auf die Beine zu stellen ist fehlgeschlagen, denn wer braucht auf dem N64 schon 1:1-Kopien älterer PC-Spiele? Wer trotz *Turok* immer noch kein brauchbares Action-Spiel für das N64 besitzt, der kann sich schon mal auf *Goldeneye* freuen, ein Titel, der mit Sicherheit mehr zu bieten hat als dieser plumpe Versuch.

64 power AUF EINEM BLICK

Tasten



Alternative

Doom 64: GT Interactive (import)
Getestet in: Ausgabe 4/5, 81%
Shadows Of The Empire: Nintendo (E54-99)
Getestet in: Ausgabe 4/5, 88%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

48%

Fazit: SCHLECHTE KONVERTIERUNG EINES VERALTETEN TITELS. BESSER DIE FINGER DAVON LASSEN...

eine Wurst mit zwei Enden

hinterherzurennen, mit einem "Stock" auf sie zu zeigen, um sie dann wie eine Seifenblase voller Ketchup zerplatzen zu sehen. Der richtige "Kick" geht verloren.

STEIN IM BRETT

Selbst die Levels in *Hexen* tragen nichts zur Belebung des Spiels bei.



WIE MAGST DU DIE MONSTER AM LIEBSTEN? VERSCHWIMMEN...

geändert), daß durchaus ein frischer Wind wehen kann, und auch das N64-Game *Goldeneye* setzt alles drauf und dran noch etwas aus diesem Genre herauszuholen. Unglücklicherweise scheitert *Hexen* an allen Ecken und Enden daran etwas innovatives zu bieten. Warum es von GT Interactive in dieser Form



...ODER FRIELI? DU HAST DIE WAHL, DU GLÜCKLICHER TEUFEL!

Ninjo



64 M. Memory

Nein

Vertrieb:
Entwicklung:

Vic Tokai
Kronos

Genre:
Getestete Version:

Beat'em-Up
US

Erhältlich:
Preis:

Jetzt! (Import)
ca. DM 170,-

DARK RIFT

50

Ich versuche mich auf dieses Spiel zu **KONZENTRIEREN**, aber mir wird **SCHWARZ** vor Augen...



ES IST JA SO SCHWIERIG

Perfektion zu erlangen. Besonders dann, wenn Du Dir ein bestimmtes Zeitlimit gesetzt hast, in der etwas auf die schnelle fertig gemacht werden muß. Die 64 Power erreicht dieses Ziel jedesmal – selbstverständlich, aber ungünstlicherweise sind es gerade die aktuellen Spiele fürs N64, die noch mal eben schnell ins Rennen um die Gunst der Spieler gehen möchten. Erst steht die Grafik, dann der Sound und dann kommt wohl in der Hierarchie das Gameplay. Bleibt dann

noch Zeit, wird an allen Ecken und Enden gefeilt – aber, oh Gott, die Uhr tickt unerbittlich. Verschieft es nach Japan und wartet auf die Zustimmung von Nintendo. Solange es nicht alle fünf Minuten abstürzt und es gut aussieht, wird es akzeptiert werden. Kein Problem. Nintendo selbst nimmt diesen Trend ziemlich gelassen, wahrscheinlich weil es in der PlayStation-Werbung so schön heißt „... mehr als 200 Spiele...“. Big N ist an dieser Anlaufschwierigkeit selbst schuld, das liegt vor allem an den hohen Cartridge-Lizenzen, die

Fremdanbieter abdrücken müssen. So scheuen kleinere Firmen natürlich erst einmal das N64, denn wer legt schon gerne ein Ei ins ungemachte Nest? Im Endeffekt werfen schlechte Spiele einen Schatten auf Nintendos liebste Kind. In Japan ist die Sonne wohl doch nicht aufgegangen... hallo, Jungs und Mädels von Big N, schlaft ihr noch?

SO SCHÖN WEICH

Es gibt wirklich kaum etwas zu meckern, wenn man *Dark Rift* zum erstenmal erblickt. Die Grafik stellt die von *War Gods*, dem ersten 3-D-Prügelspiel auf dem N64, deutlich in den Schatten. Alle Kämpfer wurden weich gezeichnet, mit Lichteffekten



NACH SPION VS. SPION KOMMT BOSS VS. BOSS

bedient und sogar an die ruckelfreien Animationen mit 60 Bildern pro Sekunde wurde gedacht. Vergleicht man die ausgezeichnete Darstellung der Kämpfer mit der von *War Gods*, bekommt man unweigerlich das Bedürfnis den eigenen Mageninhalt ins nächste Klo zu befördern, in Anbetracht des Übels, das bisher geboten wurde.



"BIN ICH IRGENDWO REINGETRETEN? KANNST DU MAL NÄHER HINSCHAUEN?"



EVE PROBIERT EINEM KORSETT AUS FÜR PRIDE AND PREJUDICE.

Kurz & Knapp

- ⊕ EXZELLENTHE AUSNUTZUNG DER SCHATTEN- UND TRANSPARENZEFFEKTE
- ⊕ ZIEMLICH GUTE MUSIK
- ⊕ REIZLOSER ALS EIN OZEAN AUF EINEM S/W-BILD
- ⊖ UNINTERESSANTE CHARAKTERE
- ⊖ ES GIBT NICHTS, WAS ES NICHT SCHON GAB



EVES BEWEGUNGEN BASIEREN ALLE AUF FECHT-TECHNIKEN. BEEINDRUCKEND GENUG.



WAFEN HINTERLASSEN SPUREN IN DER LUFT. ERINNERT SEHR AN SOUL EDGE.



STIMMUNGSVOLL SIND DIE HINTERGRÜNDE ZWAR, ABER SIE BEWEGEN SICH NICHT.



MORPHEE, DER EINZIGE INTERESSANTE KÄMPFER, WEHRT GERADE EINEN ANGRIFF AB.

Umgang mit den Knöpfen an Tekken, jedoch beschränken sich die Angriffsarten im Gegensatz zu Tekken auf horizontale und vertikale Schläge. Der Rest setzt sich aus dem altbekannten Muster zusammen: Springen, schlagen, Teleports, fliegen,

treten, Feuerbälle...aaaaaah, immer das gleiche! Zeigt mir etwas, was man nicht schon eine Million mal gesehen hat!

Wegen der begrenzten Anzahl an Bewegungsmöglichkeiten läuft jedes Spiel fast wie das vorherige ab: Hack-Hack-Bewegen-Hack-Hack-Special Move... und so weiter. Einmal habe ich es sogar geschafft einen der Gegner blind (!) zu besiegen! Dark Rift ist ein sehr durchschnittliches Spiel ohne jegliche Neuerungen. Man braucht dieses Beat'em-Up genauso wenig wie die Vorgänger auf dem N64.

R⁶⁴



GRAHAHAHAHAHAHAHAHAHA! AARON WEISS SICH ZU HELFEN.

64 power AUF EINEM BLICK

Tasten



L: Blocken links

B: Griff

R: Blocken rechts

R: Spezial-Angriff

C oben: Vertikaler Angriff - C unten: Tritt - C links: Blocken - C rechts: Horizontaler Angriff

*: Keine Funktion

Z: Keine Funktion

Alternative

Killer Instinct Gold: Nintendo, ca. DM 150,-
Getestet: Ausgabe 8/9, 75%
War Gods: Midway (Import)
Getestet: Ausgabe 8/9, 59%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

60%

Fazit:
Ein durchschnittliches Prügelspiel, das nichts hat, um aus der Menge hervor zu ragen.

Geteilte Meinung

UIUUU! SEHT EUCH DIESE HÜBSCHE GRAFIK AN! IST SIE NICHT COOL? MAMI, KAUFST DU MIR DIESES SPIEL? DIESER SATZ WIRD WOHL IN ZUKUNFT ÖFTER VOR DEN REGALEN ZU HÖREN SEIN. ABER HINTERHER IST MAN IMMER SCHLAUER UND JEDER MÖCHTE DIESES SPIEL MIT SICHERHEIT NACH ZWEI WOCHEN WIEDER LOSWERDEN. ICH BRAUCHTE ES SCHON NACH EINEM TAG NICHT MEHR...
KLAUS TRAFFORD

51

64 power Nummer ? 1997



Die große

64
power

Umfrage!



**Gewinne
5 Spiele Deiner Wahl!**



MAGAZINE... SINNLOS

Lesematerial für die langweiligen Stunden im Zug oder den Bücherwurm-Hunger zwischendurch. Jedes will die Abfallprodukte der Mitbewerber (das Wörtchen 'Konkurrenz' soll an dieser Stelle besser unterlassen werden) mit noch besserem Abfall überbieten, denn Abfall kann – so zeigen es uns Katzen und Penner – durchaus nützlich und nahrhaft sein! Und wer ist schuld an dem monatlichen Unsinn? Klar, der Chefredakteur! Er heckt Monat für Monat Dinge aus, die eh niemanden interessieren und doch von allen gekauft werden. Das Wort des Chefredakteurs ist unantastbar, und selbst der Papst kriecht ehrwürdig vor dem erhobenen Zeigefinger eines Chef-Reds auf den Knien. Doch woher bekommt der allwissende Füllfederschwinger seine Ideen? Göttliche Eingebung? Der achte Sinn? Weder noch – die Leser sind dran schuld! Alljährlich wird im Normalfall eine Umfrage gestartet, in der die gesamte Redaktion von den Lesern

getreten, geschlagen, verteuelt aber auch gestreichelt, geküßt und angebetet werden darf. Jetzt seid ihr dran, ihr habt das Wort! Schreibt uns, was Euch an unserem Heft gefällt, was Euch nicht gefällt (na, der Gedanke sollte ausbleiben!) und was man besser machen könnte. Wir meinen, daß wir das beste N64-Magazin zu bieten haben, und mit Eurem 'Input' können wir das beweisen!

Je mehr wir über Euch wissen, desto mehr können wir das Heft Euren Wünschen anpassen, ist ja klar. Fazit: Das Heft wird von mehr Lesern gekauft, wir verdienen mehr Geld, können unser Mag noch besser machen, noch mehr Menschen kaufen die 64 Power und so weiter und so weiter...

Und was habt Ihr davon? Nun, wir wollen uns nicht lumpen lassen und spendieren einem glücklichen Einsender des Fragebogens fünf N64-Spiele SEINER WAHL (sofern sie denn auch schon erhältlich sind), egal ob es sich dabei um PAL- oder Import-Games handelt! Ist das nicht ein Angebot?



**SCHICKE DEINEN KOMPLETT AUSGEFÜLLTEN
FRAGEBOGEN AN**

**64 POWER UMFRAGE
POSTFACH 3161
48581 GRONAU**

**NUR WENN UNS DEIN FRAGEBOGEN BIS ZUM
31.10.97 ERREICHT, HAST DU DIE CHANCE, DIE
FÜNF SPIELE ZU GEWINNEN!**

(ANGEHÖRIGE UND MITARBEITER DES VERLAGES SIND DAVON NATÜRLICH,
GENAUSO WIE DER RECHTSWEG, AUSGESCHLOSSEN.)

Über Dich

1: DEIN NAME

.....

2: DEINE ADRESSE

.....

3: BIST DU:

Männlich ☐
Weiblich ☐
Ich bin mir nicht sicher ☐

4: WIE ALT BIST DU?

Unter 10 ☐
10-15 ☐
16-18 ☐
19-24 ☐
25-29 ☐
Grüti (30+) ☐

5: WELCHEN BERUF ÜBST DU AUS?

(bitte nur ein Kreuz)
Manager/Manager-Assistenz ☐
Büroangestellter ☐
Kreativer Künstler ☐
Freier Mitarbeiter ☐
Verkäufer/Kaufmann ☐
Soldat/Soldatin ☐
Beamter/Beamtin ☐
Arbeiter ☐
Arbeitslos ☐
Student ☐
Schüler ☐
Andere ☐

6: WIE HOCH IST DEIN DURCH- SCHNITTliches JAHRESEINKOMMEN?

Unter 20000 ☐
20001 - 40000 ☐
40001 - 60000 ☐
60001 - 80000 ☐
Mehr ☐
Taschengeld ☐

7: LEBST DU (mehrere Möglichkeiten):

Mit Deinem Partner/Gemahl(in) ☐
Mit Deiner Familie ☐
Mit Freunden ☐
Allein ☐
In der eigenen Wohnung/Haus ☐
Zur Miete ☐
Auf der Straße ☐

8: PFLEGST DU EIN HAUSTIER? WENN JA, WELCHE(S)?

Hund ☐
Katze ☐
Maus ☐
Tamagotchi ☐
Hamster ☐
Vogel ☐
Spinne ☐
Fisch(e) ☐
Andere(s) ☐

9: WELCHE DER FOLGENDEN DINGE GEBÖREN ZU DEINEM HAUSRAT

(mehrere Möglichkeiten):
Satelliten-/Kabelfernsehen ☐
PKW(s) ☐
Videogerät ☐
HiFi-Anlage ☐
PC ☐
Mac ☐
Internet-Verbindung ☐

10: WELCHE DER FOLGENDEN KONSOLEN SIND IN DEINEM BESITZ

(mehrere Möglichkeiten):
Nintendo 64 ☐
Sony PlayStation ☐
Sega Saturn ☐
Nintendo Game Boy ☐
3DO ☐
Nintendo Super NES ☐
Sega Mega Drive ☐
Atari Jaguar ☐
Andere ☐

11: WAS HAST DU, NEBEN KONSOLENSPIELEN, SONST NOCH FÜR INTERESSEN?

Selber Sport betreiben ☐
Sport anschauen ☐
Musik ☐
Weiterbildung/Lesen ☐
TV und Video ☐
Kino ☐
Internet ☐
Reisen ☐
Sci-Fi ☐

12: INTERESSIERT SICH DEIN PARTNER/GEMAHL(IN) FÜR KONSOLENSPIELE?

Ja, sehr ☐
Oft ☐
Ein bißchen ☐
Überhaupt nicht ☐
Ich bin Single ☐

13: WELCHE ART VON ANDEREN MAGAZINEN LIEST DU NOCH?

Fußball ☐
Andere Sportmagazine ☐
Autos ☐

Musik ☐
Kino/Filme ☐
TV ☐
Sci-Fi ☐
Reisen ☐
Andere (wenn ja, welche?) ☐

14: WELCHE DER FOLGENDEN SPIELMAGAZINE KAUFST DU?

Keins ☐
64 Power ☐
N-Zone ☐
N64 Magazin ☐
64 Fun Magazin ☐
Fun Vision ☐
Next Level ☐
Nintendo Total! ☐
Maniac ☐
Offizielles PSX-Mag ☐
Play PlayStation ☐
Video Games ☐
PC Power ☐
PC Games ☐
PC Player ☐
Power Play ☐
Andere (bitte angeben) ☐

15: WELCHE DER FOLGENDEN ZEITUNGEN LIEST DU REGELMÄSSIG?

Keins ☐
Focus ☐
Stern ☐
Spiegel ☐
FAZ ☐
Lokale Tageszeitung ☐
BILD ☐
Andere ☐

Über die 64 Power

16: WIE VIELE AUSGABEN DER 64 POWER HAST DU BIS HEUTE GEKAUFT?

Alle ☐
3 ☐
2 ☐
1 ☐

17: WIE BIST DU AUF DIE IDEE GEKOMMEN, 64 POWER ZU LESEN?

Empfehlung vom Freund/Freundin ☐
Titelbild ☐
Besonderes Feature/Spiel im Heft ☐
Grundsätzlicher Aufbau des Hefts ☐
Reviews ☐
Wettbewerb ☐
Ich kaufe alle N64-Mags ☐
Anderes (bitte angeben) ☐

18: WIE VIELE LEUTE LESEN DEINE 64 POWER?

1 ☐
2 ☐
3 ☐
4 ☐
Mehr ☐

19: WO KAUFST DU DEINE 64 POWER?

Supermarkt ☐
Kiosk ☐
Bahnhofshandel ☐
Tankstelle ☐
Abonnement ☐
Anderes (bitte angeben) ☐

20: HAST DU VOR DIE 64 POWER ZU ABONNIEREN?

Ja ☐
Nein ☐
Wenn 'Nein', warum? ☐

21: BITTE BEWERTE DIE 64 POWER IN DEN FOLGENDEN KATEGORIEN.

(ein Kreuz pro Kategorie)
Kategorie Gut Mittelmäßig Schlecht
Cover ☐ ☐ ☐
Layout ☐ ☐ ☐

News ☐ ☐ ☐
Features ☐ ☐ ☐
Reviews ☐ ☐ ☐
Tips/Cheats ☐ ☐ ☐
Lösungen ☐ ☐ ☐
Previews ☐ ☐ ☐
Index ☐ ☐ ☐

22: WIE DENKST DU ÜBER DEN SCHREIBSTIL DER 64 POWER?

Informativ, klar und witzig ☐
Informativ, könnte witziger sein ☐
Gut und prägnant ☐
Zu viel Geschwafel ☐
Es fehlt Detail ☐
Nicht kritisch genug ☐
Zu viel Text, zu wenige Bilder ☐
Zu viele Bilder, zu wenig Text ☐



Leserumfrage

Text: Du

23: STIMMST DU IM GROSSEN UND GANZEN UNSEREN REVIEWS ZU?

- Auf jeden Fall ☐
 Nein, überhaupt nicht ☐
 Oft ☐
 Selten ☐
 Keine Ahnung ☐

24: GLAUBST DU, DIE 64 POWER IST:

- Zu teuer ☐
 Ihr Geld wert ☐

25: WAS MAGST DU AN DER 64 POWER BESONDERS?

-

26: WAS MAGST DU ÜBERHAUPT NICHT?

-

27: WIE SCHNEIDEST DIE 64 POWER IM VERGLEICH ZU ANDEREN MAGAZINEN AB?

	+	GLEICH	-
N-Zone	☐	☐	☐
Maniac	☐	☐	☐
Nintendo Total!	☐	☐	☐
Next Level	☐	☐	☐
Fun Vision	☐	☐	☐
64 Fun Magazin	☐	☐	☐
Offizielles PSX-Mag	☐	☐	☐
Play PlayStation	☐	☐	☐
Video Games	☐	☐	☐

28: FALLS DU OBEN IRGENDWO MINUS ANGEKREUZT HAST, BITTE SAGE UNS WARUM:

-

54

29: BESITZT DU EIN N64?

- Ja (gehe zu Frage 31) ☐
 Nein ☐

30: WANN HAST DU VOR, DIR EIN N64 ZU KAUFEN?

- Sofort ☐
 1 Monat ☐
 2-3 Monate ☐
 Weihnachten ☐
 Wenn der Preis nochmals fällt ☐
 Keine Ahnung ☐

31: WO HAST DU DIR DEIN N64 GEKAUFT?

- Media Markt ☐
 Pro Markt ☐
 Versandhaus ☐
 Fachgeschäft ☐
 Toys R Us ☐
 Woanders ☐

32: WIE LANGE BESITZT DU SCHON EIN N64?

- Weniger als ein Monat ☐
 1-2 Monate ☐
 3-4 Monate ☐
 5-6 Monate ☐
 7 Monate und mehr ☐

33: HAT DICHER PREISVERFALL ZU EINEM KAUF ÜBERZEUGT?

- Ja ☐
 Nein ☐
 Hatte schon ein N64 ☐

34: IST DEIN N64 EIN:

- PAL-Gerät (offiziell?) ☐
 NTSC-Gerät (Import) ☐

35: BIST DU ZUFRIEDEN MIT DEM N64?

- Ja ☐
 Nein ☐

36: WENN NICHT, WARUM?

-

Über Deine N64-Konsole

37: WO KAUFST DU DEINE SPIELE?

- Media Markt ☐
 Pro Markt ☐
 Versandhaus ☐
 Fachgeschäft ☐
 Toys R Us ☐
 Woanders ☐

38: WELCHE DER FOLGENDEN ANGABEN BESCHREIBT AM BESTEN DEIN VERHÄLTNIS ZUR N64-SOFTWARE?

- (mehrere Kreuze möglich)
 Die Spiele sind alle exzellent ☐
 Fast alle Spiele sind sehr gut ☐
 Nur wenige sind gut ☐
 Enttäuschend ☐
 Überteuert ☐
 Es gibt zu wenige Spiele ☐
 Dauert zu lange, bis sie nach Deutschland kommen ☐
 Die PAL-Umsetzungen sind enttäuschend ☐
 Die Spiele sind nur was für Kinder ☐

39: WIE VIELE N64-SPIELE BESITZT DU?

-

40: WELCHES IST DEIN N64-LIEBLINGSSPIEL?

-

41: WELCHES SPIEL ERWARTEST DU SEHNSÜCHTIG?

-

42: WELCHES SPIELE-GENRE BEVORZUGST DU AM MEISTEN?

- Shoot'em-Up/Ballergames ☐
 Beat'em-up/Prügelspiele ☐
 Rennspiele ☐
 Sportspiele ☐
 Jump'n'Runs ☐
 Adventures ☐
 Rollenspiele ☐

43: SPIELST DU MULTISPIELER-GAMES AUF DEM N64? WENN JA, WIE VIELE LEUTE SPIELEN AUF EINMAL?

- 2 ☐
 3 ☐
 4 ☐
 Mehr ☐

44: WAS BEEINFLUSST DICH BEI DER ENTSCHEIDUNG ZUM KAUF EINES SPIELS?

- TV/Radio-Werbung ☐
 Magazin-Werbung ☐
 Reklametafel ☐
 Tests in der 64 Power ☐
 Tests in anderen Magazinen ☐
 Empfehlung vom Freund ☐
 Werbung im Laden ☐
 Preis ☐
 Spielgenre ☐
 Internet-Newsgrups ☐
 Ich kaufe alle N64-Spiele ☐

45: WIE WIRST DU ÜBERHAUPT AUF SPIELE AUFMERKSAM?

- Infos der 64 Power ☐
 Infos aus anderen Magazinen ☐
 Werbung ☐
 Regal beim Händler ☐
 Durch Freunde ☐
 TV/Radio-Bericht ☐
 Internet-News ☐

46: BESITZT DU ODER MÖCHTEST DU IN NAHER ZUKUNFT FOLGENDE PERIPHERIE-TEILE KAUFEN?

- Extra-Controller ☐
 Joypad von Fremdherstellern ☐
 Memory Card ☐
 Rumble Pak ☐
 Lenkrad ☐
 Anderes ☐

47: WELCHE DER FOLGENDEN AUSSAGEN BESCHREIBT AM BESTEN DEINE EINSTELLUNG ZU KONSOLEN? Die Qualität eines Spiels ist wichtiger als die Konsole, auf der es läuft

- Ich kaufe mir nur Nintendo-Konsolen ☐

- Mir reicht eine Konsole vollkommen aus ☐

- Ich kaufe jede neue Konsole ☐

- Ich kaufe mir eine Konsole nur dann, wenn es ein besonderes Spiel dafür gibt ☐

- Ich richte mich nach der integrierten Technik im Gerät ☐

- Ich kaufe mir die Konsolen, die auch meine Freunde besitzen ☐

- Der Name der Konsole ist mir egal ☐

48: KAUFST DU DIR DAS 64DD-LAUFWERK WENN ES AUF DEN MARKT KOMMT?

- Ja, auf jeden Fall ☐
 Ja, wenn es unter 250 DM kostet ☐
 Ja, wenn die Spiele günstiger als Cartridges sind ☐
 Ja, wenn die Spiele genial sind ☐
 Nein ☐

49: HAT DER BESITZ DES N64 DEINE EINSTELLUNG GEGENÜBER NINTENDO VERÄNDERT?

- Ja ☐
 Nein ☐

UND ZUM ABSCHLUSS: NENNE UNS DIE FÜNF SPIELE, DIE DU GERNE GEWINNEN MÖCHTEST:

-

Hallo, lieber Leser! Kennst Du dieses Gefühl, in einem Spiel festzustecken und schon alles mögliche versucht zu haben, um ihn zu lösen? Wir kennen das Problem nur zu gut, deswegen wissen wir, wie wichtig unsere Cheat-Box für Dich ist. Zwar ist dieser Kasten relativ klein, aber was sollen wir denn machen? Wenn es keine Cheats gibt, dann können wir auch keine abdrucken, egal wie viele Leser sich in den Briefen beschweren und sagen "Wir wollen mehr Cheats!" Wir testen die Spiele nur und programmieren sie nicht! Dafür verwöhnen wir Dich mit gewaltigen Komplettlösungen! In dieser Ausgabe geht es auf 16 Seiten (!) dem Oberbühewicht in Lylat Wars (Starfox 64) an den Kragen.

MARIO 64 – LETZTER TEIL!

Das wurde aber auch Zeit! In unserem letzten Teil der Mario-Komplettlösung zeigen wir Dir, wie Du Bowser ein für allemal bestigst.

TETRISPERE

Kaum ist es auf dem Markt, und schon haben wir für Nintendos neueste Puzzle-Spiel die Cheats! Gehe in die 'New Name'-Option (NEUER NAME) und drücke L, Gelb R und Gelb U, um neue verrückte Charaktere erscheinen zu lassen. Gib die folgenden Namen für Extra-Sphärische Action ein! (getestet mit der Import-Version)

LINE'S GAME

Gib den Namen LINES für das Line Game ein. Die Klötze müssen nun in Reihen verschoben werden und verschwinden dann.

ZUGANG ZU ALLEN LEVELS

Du möchtest das ganze Spiel nicht durchspielen, aber trotzdem spätere Levels sehen? Kein Problem! Gib die folgenden Zeichen ein: (SATURN) (SPACESHIP) (ROCKET) (HEART) (SKULL). Öffnest Du im Anschluss einen Spielstand, darfst Du Dir das Level frei aussuchen.

NEW MUSIC

Gib GÄULEN HEADMEBOY ein, um einige Lieder im Game Boy-Style zu hören.

CREDITS ANSCHAUEN

Unglaublich, aber wahr: Wenn Du Credits eingibst, erscheinen diese auch! Ist das nicht toll?



STARFOX 64/LYLAT WARS

So langsam, aber sicher greift auch in Deutschland das Lylat Wars-Fieber um sich. Begleite uns auf 16 Seiten durch das riesige Lylat-System!



NBA HANGTIME

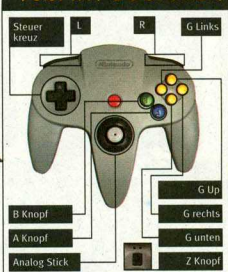
SPIELER DUPLIZIEREN

Zwei Dennis Rodmans (Rodmen?) in einem Spiel... das wäre doch was! Es ist möglich, gib irgendeinen der folgenden Codes als Namen ein und greife mit der Pin-Nummer 0000 auf sie zu. (Import-Version getestet)

Ahrdwy (Penny Hardaway)
Cliff (Cliff Robinson)
David (David Robinson)
Dream (Hakeem Olajuwon)
Elliot (Sean Elliot)
Ewing (Patrick Ewing)
Glenn (Glenn Robinson)
Ghill (Grant Hill)
Hgrant (Horace Grant)

Johns (Larry Johnson)
Kemp (Shawn Kemp)
Kidd (Jason Kidd)
Malone (Karl Malone)
Miller (Reggie Miller)
Motumb (Dikembe Mutumbo)
Mourng (Alonzo Mourning)
Mursan (Gheorghe Muresan)
Pippen (Scottie Pippen)
Rodman (Dennis Rodman)
Rice (Glen Rice)
Smits (Rik Smits)
Stackh (Jerry Stackhouse)
Starks (John Starks)
Webb (Spud Webb)
Webber (Chris Webber)

Pad im Überblick



LÄCHERLICHE HAARE

Wenn Du Dennis Rodman gewähst hast, kannst Du durch ständiges Drücken des 'Pass-Knopfes' seine Haarfarbe ändern. Wie schön...

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

GARANTIRTER SIEG

Wenn Du immer gewinnen möchtest, brauchst Du nur den Kingroader zu wählen und die Aerodynamik auf 250kph einstellen. Davon ausgehend, daß Du kein völlig

inkompetenter Fahrer bist, wirst Du jetzt kaum noch wegrutschen, nicht einmal auf Schnee. Die Gegner sind dann kein Problem mehr.

Versteckte Strecken und Wagen werden dadurch schneller zugänglich gemacht. Als wenn es vorher nicht schon einfach genug war...

GEHEIME STRECKE

Auf dem 'Downtown-Track' gibt es eine versteckte Route, welche Dich viel schneller zum Ziel bringen wird. Auf der Spitze des Hügels beim Wasserfall steht vor einigen Zäunen ein Baum. Fahre durch den Baum hindurch, und Du sparst eine Menge Zeit auf der Strecke.



Nintendos beeindruckendes Shoot'em-Up dürfte nun endlich auch hier erhältlich sein! Der Name wurde geändert, doch das Spiel ist so gut wie zuvor – und hier ist unsere Komplettlösung!

LYLAT WARS

STARFOX 64

56



DIE MEDAILLEN

In jedem Lylat Wars-Hauptlevel gibt es eine Medaille für die besten Spieler. Um eine Medaille zu gewinnen, mußt Du eine bestimmte Anzahl an Treffern landen (siehe Mission-Guide) und Deine Kameraden müssen ebenfalls überleben. Hast Du dies geschafft, erscheint am Ende des Levels eine Grafik. Die

Medaille wird gespeichert und Du darfst Dich nun an andere Medaillen wagen. Sobald Du im Spiel sämtliche Medaillen abgeräumt hast, erhältst Du in den Optionen Zugang zum Experten-Modus. Weiterhin gibt es einen neuen Sound-Check-Modus, und wenn Du den 'VS-Mode' aktivierst, hast Du sogar Zugang zu einem Landmaster-Panzer. Dieser ist gegenüber dem Arwing zwar langsamer, hat aber den Vorteil, daß er auf dem Radarschirm nicht zu sehen ist.

EXPERTEN-MODUS

Sobald Du Zugang zu dieser Option hast, beginnst für Dich erst die eigentliche Herausforderung. Nach Auswahl schlüpfst Du in die Haut von Foxs Vater (mit cooler Sonnenbrille), und das Spiel wird deutlich schwieriger. Erstens gibt es viel mehr Gegner, die Dir die Hölle heiß machen. Zweitens ist der Arwing empfindlicher, und leichte Kollisionen (die vorher lediglich einen Energieverlust zur Folge hatten) reißen Dir jetzt einen gesamten Flügel ab. Drittens wird nicht nur der Flügel leichter abgerissen (und die Laser-Power-Ups), sondern der Arwing ist auch viel schwieriger zu steuern. Positiv ist aber, daß man jetzt viel schneller an die für eine Medaille benötigten Treffer gelangt. Und: Gewinnst Du eine Medaille im Venom 2-Level im Experten-Modus, wirst Du mit einem besonderen Glückwunsch-Bild ('Great!') belohnt und der 'VS-Mode' läßt etwas Neues zu: Das Starfox-Team steht jetzt zur Auswahl. Dieses rennt durch die Gegend und kann mit Bazookas Ballern. Bei gedrücktem R-Knopf rennen sie und mit dem L-Knopf kannst Du springen, während die anderen Knöpfe ihre normale Funktion behalten.



Corneria

FAHRZEUG/GLEITER: Arwing

MEDAILLE: 150+

MISSIONSBESCHREIBUNG:

Fox's Heimatplanet wurde von Andross' Invasions-Flotte besetzt. Panzer und riesige Roboter machen die Straßen unsicher und aus der Luft hagelt es Bomben.

SPEZIAL-AUSGANG: Schütze Falco vor den drei feindlichen Fliegern (mit Hilfe der 'Homing Bolts'), fliege dann beim Fluß unter alle Steinbögen hindurch. Falco führt Fox daraufhin durch einen Wasserfall hindurch zum zweiten Obergegner.

MISSION GUIDE: Das Spiel beginnt über dem Wasser und drei Flieger greifen von vorne an. Danach kommen zwei Gleiter von hinten. Benutze in beiden Fällen die 'Homing Bolts', denn die erledigen zwei Gegner auf einmal. Nun siehst Du drei Gleiter, die von links näher kommen und zwei von rechts. Mit Hilfe der 'Zielsche' (Homing Lock) auf den linken Gegnern schaltest Du die gesamte Formation auf einen Schlag aus, sobald sich diese Gruppieren und erhältst sogar einen +4 Bonus. In jedem Fall solltest Du diese Formation für einen Waffen-Power-Up auslösen. Zur gleichen Zeit fliegt ein anderer Gleiter über das Bild und verfolgt Slippy. Es ist unmöglich, das Flugobjekt bei der ersten Begegnung zu zerstören, aber sobald er sich wieder an Slippys Heck hängt, gehört es Dir!

Du fliegst nun in einen schmalen Canyon, und eine Flut von Schiffen fliegt über Dir. Versuche nicht jedes einzelne abzuschießen, sondern warte



darauf, bis sich zwei in einer Gruppe Dich nähern. Auf gleiche Weise schaltest Du die vier Gleiter am Ende des Canyons aus, wenn sich diese formieren. Unter der Brücke liegt ein Gold Power-Up, und eine Nova Bombe wartet links hinter den Türen auf Dich. Bremsen so gut wie es nur geht ab, schnapp Dir die Power-Ups und zerstöre die Gegner.

Nachdem Du weiter geflogen bist, solltest Du nach rechts abdriften. Du begegnest einem roten Roboter, der von links nach rechts taumelt. Sein Ziel ist es, den Turm umzuschmeißen, der Dir daraufhin den Zugang zum zweiten Waffen-Power-Up unter der Brücke versperrt. Die Zerstörung des Roboters bringt Dir nicht nur das Power-Up, sondern zusätzlich 5 Bonuspunkte, wie bei jedem roten Roboter. Unter der nächsten Sektion von Brücken findest Du ein weiteres Gold Power-Up. Achte auf den zweiten roten Roboter, der ein Gebäude auf Dich werfen möchte. Bremsen hier abrupt ab, zerstöre den Roboter und erhalte 5 weitere Bonuspunkte.

Ein drittes Gold Power-Up liegt gleich hinter den Türen vor Dir. Dahinter stößt Du auf einige rote Roboter. Bremsen abrupt ab, schalte den linken mit einem 'Homing Bolt' (zielsuchender Schuß) aus, schieße

BOSS 1 - BESCHREIBUNG: IN MIT DAMPF ANGETRIEBENER, LANGSAMER ROBOTER WEIST DICH GALANT IN DIE ERSTE FREIE 3-D-UMGEBUNG DES SPIELS EIN.

BOSS 1 - HINWEISE: DER OBERGEGNER BEWEGT SICH IN LANGSAMEN KREISEN, WÄHREND ER MIT RAKETEN SCHIESST. DIESE KÖNNEN FOXS KAMERADEN ARG SCHÄDIGEN, WENN DER KAMPF ZU LANGE DAUERT. NACH EINEM TREFFER DES GEGNERS, ERSCHEINEN ZWISCHEN SEINEN BEINEN OFTMALS NOVA BOMBS ODER ENERGIE-RINGE. DER BOSS IST BESONDERS HINTEN AN DER GRÜNEN KISTE VERWUNDBAR. UMGREIFE IHN, GREIFE IHN DIREKT AN, ODER SCHIESSE ZUERST EIN BEIN AB UND ERLEDIGE DANACH DEN REST.

BOSS 1 - BELOHNUNG: +10 PUNKTE



durch die Türen, zerstöre die Panzer mit einem 'Homing Bolt' während Du bremsst. Ziele dann nach rechts auf den Roboter und zerstöre ihn mit Deinem Laser. Fliege unter die Brücke, um eine Nova Bombe vor dem Checkpoint-Kreis erscheinen zu lassen.

Falco fliegt jetzt durch das Bild und wird von drei Gleitern verfolgt. Das tun sie dreimal. Wenn Du den Spezial-Ausgang durchfliegen möchtest, mußt Du diese Gegner zerstören, bevor es Falco an den Kragen geht. Du kommst jetzt an einem Gebäude vorbei, dessen Leuchtreklame Dir viel Glück wünscht. Fliege nach links für eine Nova Bombe und nach rechts für ein Waffen-Power-Up. Benutze für die Geschütztürme die 'Homing Bolts' und mache Dich für einen Angriff von zwei roten Robotern bereit. Bremsen stark ab, schalte beide aus und knöpfe Dir dann mit einem weiteren 'Homing Bolt' die Geschütztürme in der Mitte vor.

Fliege unter alle Torbögen hindurch, um den zweiten Ausgang zu aktivieren. Du erhältst außerdem Bonus-Energie, eine Nova Bombe und ein weiteres Gold Power-Up. Wenn Du Falco gerettet hast und unter den Bögen hindurch



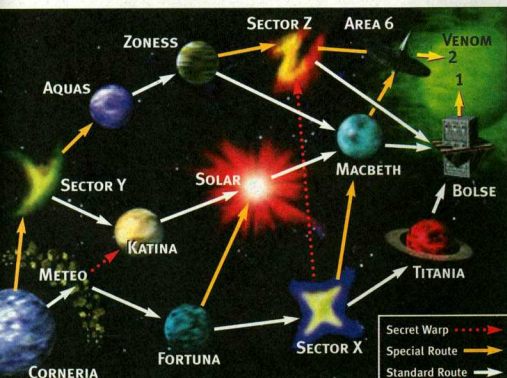
gefliegen bist, führt er Dich durch einen Wasserfall. Hinter dem Wasserfall greifen vogelähnliche Kreaturen an, die mit Flammen-Bomben werden, gefolgt von grünen Raketen, die aus dem Boden schießen. Zerstörst Du alle Gegner noch vor dem Boss, erhältst Du ein Waffen-Power-Up.

Falls Du nicht die Route durch den Wasserfall genommen hast, stößt Du auf einige Geschütztürme und Gleiter, bevor das Level in einer freien 3-D-Landschaft mit dem Obergegner in der Mitte endet.

BOSS 2 - BESCHREIBUNG: DER OBERGEGNER AUS DEM ERSTEN LEVELS VOM ORIGINAL-SNES-SPIEL KEHRT ZURÜCK. EIN ZENTRALER KOMMANDO-KOPF LINKS UND RECHTS VON RAKETEN BEWACHT.

BOSS 2 - HINWEISE: ZERSTÖRE ZUNÄCHST DEN RECHTEN RAKETEN-SILO. BEKÄMPFE DIE LINKEN BEIDEN SILOS, WENN SICH DIESER SCHLIESST, UND KEHRE SPÄTER WIEDER ZUM RECHTEN ZURÜCK. SOBALD ALLE SILOS ZERSTÖRT WURDEN, HÜLT SICH DER ROBOTER IN EINE DUNSTGLOCKE. NACH SEINER KOMISCHEN AKTION WIRD EIN MÄCHTIGER FLAMMENWERFER EINGESETZT. ALSO: DAUERBESCHUSS SEINES ZENTRALEN KÖRPERGIEDS!

BOSS 2 - BELOHNUNG: 10 PUNKTE



Meteo

MEDAILLE: 200

FAHRZEUG/GLEITER: Arwing
MISSIONSBESCHREIBUNG: Ein dichtes Asteroidenfeld ist alles, was von Lylats fünftem Planeten übrig ist, der aber nun als defensive Barriere für Corneria zu gebrauchen ist. Andross' Verbündete sind schwer damit beschäftigt durch das Feld zu kommen. Fox muß hier den großen Planetenzerstörer ausschalten.
WEG ZU KATINA: Fliege durch fünf blaue Energiekreise hinter dem Checkpoint.

MISSION HINWEISE: Du startest im Asteroidensturm; Schieße so viele Steine wie möglich ab (Punkte!). Fliege durch drei Asteroidenkreise – der letzte mit einem großen, ungleichmäßigen Asteroiden in der Mitte –, um im vierten Kreis einen Waffen Power-Up zu erhalten. Jetzt greift ein feindliches Geschwader an und schwirrt über Dir. Zerstöre so viele Gegner wie möglich mit den 'Homing Bolts' (Gegner werden auch getroffen, wenn sie sich hinter einem Asteroiden verstecken).

Als nächstes fliegst Du auf einen langen Asteroiden zu, der ein Loch im Inneren hat. Am Ende desselben liegen drei Power-Ups in einer Reihe – bremse, und schnapp Dir so viele Extras wie möglich (Looping?).

Vier Asteroiden befinden sich rechts in einer Gruppe. Fliege durch die Mitte und ein Power-Up erscheint beim großen Asteroiden vor Dir. Dein Kamerad gibt Dir Ratschläge, wann zu bremsen ist und wann Du beschleunigen sollst. So kommst Du hier sicherlich leicht an die Nova Bombe. Reagiere auf das



Kommandosignal und wirf Power-Ups ab. Drei Gegner fliegen nun über Dir – zerstöre sie alle, um einen Silver Power-Up zu erhalten. Es ist ein Moment ruhig, dann saust Peppy durch das Bild, verfolgt von einem Gleiter-Schwarm. Benutze die 'Homing Bolts', um sie auszuschalten. Drei feindliche Formationen tauchen danach auf; vernichte alle, und Du erhältst ein Gold Power-Up, eine Nova Bombe und ein Waffen Power-Up.

Nun erscheint ein weiterer zylindrischer Asteroid. Knalle so viele Feinde wie möglich ab (auch die Geschütztürme) und fliege durch die Energie-Streifen. Du erblickst nun eine insektenförmige Kreatur, die mit bedrohlichen Energiebällen schießt. 'Homing Bolts' haben hier keine Wirkung, also mußt Du mit Deinem Laser gut umgehen können, um das Gold Power-Up zu erhalten.

Slippy erscheint wieder mit vier Aliens an seinem Heck, gerade als der Checkpoint-Kreis auftaucht. Da die Aliens Slippy verfolgen, können sie mit Leichtigkeit durch Beschuß ihrer Heck-Partien zerstört werden. Im Anschluß erscheint eine Formation auf fünf Schiffen – schalte zuerst das mittlere mit einem Energiestrahle aus, um an die Silver Power-Ups zu kommen. Falco



erweist sich wieder mal als hilfreich, denn er legt das Gold Power-Up eines Asteroiden frei.

Jetzt wird es interessant! Du siehst drei blaue Kreise inmitten des feindlichen Geschwaders. Wenn Du durch den ersten fliegst, wird der Arwing schneller und hinterläßt psychedelische Spuren. Jedesmal, wenn Du durch einen anderen Kreis fliegst erhält der Arwing einen Geschwindigkeits-Bonus und die Farben werden noch verrückter. Läßt Du einen Kreis aus, verschwinden die folgenden Kreise und der Arwing wird wieder normal. Durchfliegst Du jedoch alle Kreise, stößt Du in einer Bonus-Runde auf Katina. Der Schlüssel liegt in der richtigen Anwendung der Bremsen und ein schnelles Abdriften in Richtung des nächsten Kreise, sobald Du einen passiert hast. Auch

METEO BONUS-GEBIET

DIESER EXTRA-LEVEL IST SEHR WICHTIG. ALLE BESIEGTEN GEGNER KOMMEN DEINEM MEDAILLEN-PUNKTKONTO ZU GUTE, UND AUSSERDEM LÄSST SICH HIER DER ARWING BIS AUF'S ÄUSSERSTE AUFRÜSTEN. SOLLTEST DU STERBEN, ERSCHEINT DU NICHT IM BONUS-GEBIET, SONDERN WIEDER IM METEO-LEVEL.



Nova Bomben sollten eingesetzt werden, die halten nicht nur lästige Gegner ab, sondern verlangsamen auch den Flug. Es gibt viele Gegner hier und zahlreiche Punkte zu gewinnen. Falls Du am Bonus-Level nicht interessiert bist, mußt Du auf Deinem Weg sehr viele Feinde besiegen, um einen Anspruch auf die Medaille zu haben. Besonders effektiv sind 'Homing Bolts', die in die Mitte von Alien-Kreisformationen gejagt werden.

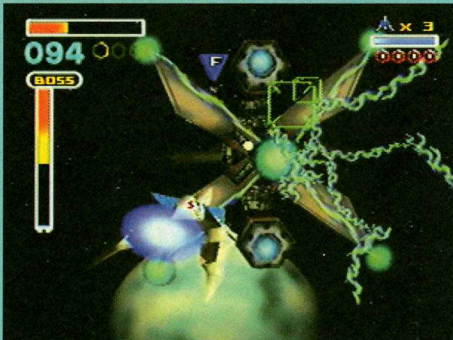
BOSS BESCHREIBUNG: EIN GROSSER SCHEIBENFÖRMIGER SCHILD ROTIERT ZWISCHEN DEN HÜBSCH ANIMIERTEN TRIEBWERKEN. ES GIBT ABER NOCH EINIGE ÜBERRASCHUNGEN.

BOSS HINWEISE: NÄHERE DICH DEM GEGNER UND UMKREISE DIESEN, WÄHREND DU DIE KERBE IM SCHILD VERFOLGST. SCHIESSE IN DIE KERBE, UM DIE VERWUNDBAREN GELBEN SEGMENTE ERSCHEINEN ZU LASSEN. IN DER NÄHE DER KERBE VERMEIDEST DU KONTAKT MIT DEN GRÜNEN STRAHLEN, ABER ACHTUNG – WENN ALLE VIER SEGMENTE ZERSTÖRT SIND WIRD DER SCHILD ABGEWORFEN UND FLIEGT DIR ENTGEGEN!

DER BOSS FEUERT NUN EINE BLUTZ-WAFFE AB. MIT EINER ROLLE UMGEBST DU EINEN TREFFER. ZIELE JETZT AUF DAS GELBE SEGMENT IM ZENTRUM DES GEGNERS. HAST DU IHM 50% ENERGIE ENTZOGEN FLIEGT AUCH DIESES TEIL WEG UND DER FEIND SCHEINT BESIEGT ZU SEIN... BIS ER SICH UMDREHT. RECHTS UND LINKS LADEN SICH STACHELN AUF, DIE MIT STARKEN ENERGIESTRAHLEN SCHIESSEN. GREIFE DIE BEIDEN ZENTRALEN, GELBEN SEGMENTE AN UND WEICHE DEN STRAHLEN AUS.



GLEITE MIT DEINEM ARWING ZWISCHEN DEN ENERGIE-BÄLLEN HINDURCH.





FLIEGE UNTER DIE BASIS, UM DIE LÄSTIGEN WÖLFE ABZUHÄNGEN.

Fortuna

MEDAILLE: 50

FAHRZEUG/GLEITER: Arwing

MISSIONSBESCHREIBUNG:

Wissenschaftler arbeiten an einem Terraforming der eisigen Wüste, aber Andross konnte die Finger von den Laboren nicht lassen und kontrolliert diese nun. Wenn Fox die gegnerischen Armeen nicht abwehren kann, wird der Selbstzerstörungsmechanismus aktiviert. Eigentlich keine schwierige Aufgabe, aber Foxs alte Feinde – das Star Wolf-Team – könnte dort sein...

WEG ZU SOLAR: Schalte das Star Wolf-Geschwader aus, bevor das Labor explodiert...

MISSION GUIDE: Die Mission beginnt



mit Arwings, die auf den eisigen Planeten zufliegen, während vom Labor eifrig Gleiter in die Luft geschossen werden. Umfliege das Labor und zieh ruhig mit den 'Homing Bolts' auf die Gleiter, die sich an Deine Kameraden vergreifen – Slippy bittet Dich oft um Deine Hilfe. In den angrenzenden Hügeln sind

Geschütztürme mit einigen Energiereserven versteckt.

Falls Du Jagd auf die Medaille machst, ist es ratsam, zehn Abschüsse zu erzielen, bevor das Star Wolf-Team erscheint. Dieses fliegt bis zum Zentrum des Levels, teilt sich dann auf und macht Jagd auf Dich und Deine Kameraden. 'Homing Bolts' und Nova Bomben erzielen keine Wirkung, also mußt Du wieder mal Deine Laser gezielt einsetzen. Diese Kerle sind hartnäckiger als die normalen Gegner und werden am besten mit 'Loop the Loops' abgehängt. Die Wölfe machen ebenfalls solche Loops, wenn sie getroffen sind. Es ist ratsam, sie dabei zu verfolgen. Erfahrene Flieger

hängen Gegner mittels eines Fluges durch die Korridore der Gebäude ab. Am besten verfolgst Du die Gegner, sobald sie sich an das Heck eines Deiner Kameraden hängen. Aber achte darauf, daß Du keinen Kameraden verlierst, wenn Du die Medaille haben möchtest. Achte auch auf das Kommandosignal während der Schlacht, um einen wichtigen Energie-Bonus zu erhalten. Jedes Star Wolf-Mitglied ist zehn Punkte wert, also versuche nach Möglichkeit, alle abzuschießen.

Nach einer Weile erscheint ein Zähler auf dem Schirm, der Dir 60 Sekunden gibt, um das Star Wolf-Team zu vernichten. Scheiterst Du, fliegt das Gebäude in die Luft und jeder ist auf der Flucht. Erledigst Du auch diese Aufgabe, erhält Fox Zutritt zum Gebäude, entschärft die Bombe und darf Solar einen Besuch abstatten.

Übrigens: Die Rettung des Labors hat noch einen weiteren Vorteil. Wurden sämtliche Wölfe ausgeschaltet, bleiben diese vom Venom 1-Level fern (obwohl sie sich auf Venom 2 wieder zusammenraufen).



Sector X

MEDAILLE: 150

FAHRZEUG/GLEITER: Arwing

MISSION BESCHREIBUNG: iese gigantische Konstruktion im Weltall war in älteren Starfox-Spielen schon immer eine große Herausforderung, aber diesmal können Spieler erleichtert aufatmen. Gerüchte besagen, daß Andross innerhalb der X-förmigen Wolke aus Weltraumstaub eine Weltraumbasis baut. Die Arbeiten gehen aber kaum voran und es wird sogar von einer Falle gesprochen (ähnlich zu *Return of the Jedi*).

SEKTION Z-AUSGANG: Schiebe Dich durch vier graue Türen auf dem linken Weg hinter dem Checkpoint und fliege hindurch, um zum zweiten Bonus-Areal zu gelangen.

WEG ZU TITANIA: Brauchst Du für die Deine Aufgaben zu lange, wirst Du zu einer Rettungsaktion zu diesem extrem gefährlichen Planeten gerufen.

MISSION HINWEISE: Alles fängt mit einem großen Schwarm harmloser Gleiter an, die aber viele Punkte einbringen. Dieser Schwarm wird von



zwei horizontalen Plattformen abgelöst, dann von einem schwebenden Tunnel in dessen Öffnung auf diese Art und Weise Minen angebracht sind. Ziele aus großer Distanz auf eine der Minen, um eine Kettenreaktion auszulösen. Am Ende des Tunnels, bewacht von vier Geschützen, warten drei Alien-Raumschiffe auf Dich. Zerstöre sie alle zwecks Verbesserung Deiner Waffen.

Fliege durch den schmalen Spalt in den wirbelnden Weltraummüll hinein und vernichte hier die Aliens für neue Power-Ups. Du erreichst nun den Checkpoint, hinter dem sich eine solide Mauer erhebt. Bremsen stark ab und warte auf die Tür durch die eine Faust stößt. Dort geht es hindurch. Mit einem 'Homing Bolt' geht es den Aliens an den Kragen, die gerade Slippy angreifen. Ein Alien auf der rechten Seite hat ein Gold Power-Up. Aber noch wichtiger: Du gelangst an eine Kreuzung, die an eine Zentralmauer angrenzt. Drei der Kreaturen müssen zerstört werden, um an das begehrte Waffen Power-Up zu kommen, auch wenn Du dafür in die Eisen gehen mußt.

Drifte jetzt nach links ab, um den Sektion Z-Ausgang zu erreichen, aber Deine blauen Laser sind jetzt sehr wichtig. Nach der Linkskurve geht es in den Haupt-Komplex wo Du Dich auf rutschende Mauerteile gefaßt machen solltest. Überlegtes Bremsen ist von Vorteil. Nachdem Du dieses Gebiet bereinigt hast, darfst Du Dir eine Nova Bombe schnappen und eine weitere, nach Erfüllung der Comm-Aufgabe. Kümmere Dich nicht darum sondern konzentriere Dich lieber auf die rechteckige Tür mit dem Pfeil-Muster vor Dir. Nach einigen Treffern verfärbt sich die Farbe des Blocks von blau zu rot. Bearbeite das Objekt mit blauen Lasern – und in der Not mit einer Nova



Bombe –, um den Durchgang frei zu schießen. Zwei weitere Türen nähern sich Dir, die letzte mit einem verführerischen Gold Power-Up auf der linken Seite. Hat Fox sämtliche Durchgänge freigelegt, wird er in das zweite Bonus-Areal (Sektion Z) gewarpt. (Solltest Du mit diesem Weg Probleme haben, gibt es immer noch die Route, die an Katina vorbei führt. Bill begleitet Dich eventuell im Sektor X und platziert einige Laser vor den Türen, die Dir die Arbeit erleichtern.)

Falls Du an der Kreuzung den rechten Weg gewählt haben solltest, kann Fox den Haupt-Komplex verlassen und muß sich dabei nur um einige winnige Geschütze und Aliens kümmern.

Alle Wege, auch der linke, sofern Du den Warp nicht erreicht, führen in die letzte Sektion des Schrottplatzes, wo wieder zahlreiche Gegner besiegt werden müssen.

BONUS MISSION 2

WÄHREND DIE ERSTE BONUS-MISSION LEDIGLICH ZUR VERDEUTLICHUNG DER FÄHIGKEITEN DEINES N64 BEITRUG UND DEN ARWING AUFRÜSTETE, KOMMT HIER GNADENLOS ACTION AUF DICH ZU. ZEIGE RESPEKT VOR DEM UMMERWIRBELNDEN SCHROTT UND BREMSE, WENN ES NOTIG ERSCHEINT. DIE GRÖSSTE GEFAHR GEHT VON DEN LANGEN RECHTECKIGEN TEILEN AUS, DIE ALLESAMT KORRIDORE INS ALL BILDEN: SUCHE DIR EINEN WEG AUS UND FOLGE IHM SORGFÄLTIG. DIE ALIENS HIER SIND RICHTIG BISSIG, ALSO VORSICHT! SOLLEST DU VERSAGEN, WIRD FOX ZUM ANFANG DES X SEKTORS ZURÜCKGEWORFEN. BIST DU ERFOLGREICH, TUT ES DEINEM PUNKTEKONTO FÜR DIE MEDAILLE SEHR GUT. AUSSERDEM NÄHERST DU DICH SEHR SCHNELL DEM VENOM 2-LEVEL!



ZERSTÖRE DIE TÜREN MITTELS DAUERBESCHUSS!

BOSS BESCHREIBUNG: TATSÄCHLICH IST DER GEBÄUDE-KOMPLEX EINE REINE FALLE. SOBALD FOX DAS LEVELNDE ERREICHT HAT, FORMT SICH AUS DEM SCHROTT EIN GIGANTISCHER ROBOTER.

BOSS HINWEISE: HVC-09 IST EIN FURCHTERREGENDER GEGNER, ABER BEACHT E DIE ZWEI KLEINEN SCHIFFE ÜBER IHM AUF DER LINKEN UND RECHTEN SEITE. ZERSTÖRE SIE MIT 'HOMING BOLTS', DAS BRINGT DIR ZUSÄTZLICHE PUNKTE. SOBALD HVC-09 FUNKTIONIERT MUSST DU NACH OBEN FLIEGEN UND VON DORT AUS SEINE AUGEN UNTER BESCHUSS NEHMEN. ACHE AUF DIE HÄNDE, DIE MIT LEICHTIGKEIT EINEN FLÜGEL ABREISSEN KÖNNEN. NACH SEINEM ANGRIFF MIT DEN HÄNDEN BESCHIESST ER FOX MIT RAKETENANGETRIEBENEN FÄUSTEN. NACHDEM DU SEINEN KOPF ZERSTÖRT HAST, WIRD HVC-09 Sogar noch BEDROHLICHER! ER BEWIRFT DICH NUN MIT SCHROTTTEILEN UND WIRBELT UMHER. BLEIBE WIEDER WEIT OBEN UND ZIELE AUF DIE STELLE, WO EIGENTLICH SEIN HALS SEIN SOLLTE. GESCHWINDIGKEIT IST WICHTIG! SLIPPY KOMMT EINEN HELDENHAFTEN WUTAUSSBRUCH UND GREIFT DEN GEGNER ALLEINE AN, WENN DU ZU LANGE BRAUCHST. HVC-09 SCHLÄGT IHN EINFACH BEISEITE, WAS DICH ZU EINER RETTUNGSAKTION ZWINGT.





Titania

MEDAILLE: 150

FAHRZEUG/GLEITER: Landmaster

MISSION BESCHREIBUNG: Auch bekannt als Roter Planet. Titanias Oberfläche ist mit den übriggebliebenen Resten der fortgeschrittenen Goras-Zivilisation übersät. Unter normalen Umständen hält man Abstand von diesem Planeten, auch auf der Route zu Venom. Nur wenn Slippy hier gestrandet ist, wird das Starfox-Team

diesem Planeten einen Besuch abstatten.

SPEZIAL-AUSGANG: Keiner. Sei froh, wenn Du am Leben bleibst!

MISSION HINWEISE: Herabstürzende Objekte erfordern hohe Geschwindigkeiten bei der Aufnahme der Nova Bombe. Achte auf die grünen Minen; nur 'Homing Bolts' können diese eliminieren. Zerstöre die erste und fliege in Richtung des Zentrums zum Gold Power-Up.

Drei Krebs-ähnliche Kreaturen springen Dir entgegen, eine nach der anderen. Ziele auf die Bäume und bewege Dich schnell vorwärts. Hier liegt eine Nova Bombe.

Ab durch den Knochen-Tunnel; links von Dir liegen Minen, aber dennoch ist es der beste Weg, um zwei weiteren Krebsen aus dem Weg zu gehen. Außerdem findest Du eine



ES SIEHT EINFACH NUR COOL AUS, WIE DER PANZER SPUREN IN DEN SAND DRÜCKT!

BOSS BESCHREIBUNG: DIESES BIEST IST WOHL EINER DER HÄRTESTEN GEGNER IM GESAMTEN GAME UND SOLLTE MIT AUSSERSTEM RESPEKT ANGEGRIFFEN WERDEN.

BOSS HINWEISE: SCHIESSE ZUERST SÄMTLICHE BÄUME VOR DIR AB, ZWECKS AUFBEREITERUNG DER ENERGIE-RESERVEN. DANN WIRST DU DIE KLAUEN DES GEGNERS ERBLICKEN, VON DENEN SLIPPY UMKLAMMERT WIRD. SCHIESSE AUF DIE KLAUEN, ABER ACHE AUF DEN ANGRIFß DES ROBOTERS. JETZT ERHEBT SICH DER KOMPLETTE KÖRPER. LASS DICH NICHT ABLENKEN UND FEUERE WEITER AUF DIE KLAUEN. BLEIBE IN DER MITTE UND WEICHE STETS NACH LINKS UND RECHTS AUS. ACHE AUF DEN SCHWANZ DER KREATUR, WENN SICH DIESE UMDREHT.

WENN BEIDE GREIFARME ABGESCHOSSEN WURDEN IST SLIPPY FREI, ABER JETZT GERÄT FOX IN HEFTIGEN LASERBESCHUSS. SOBÄLD DER ANGRIFß NACHLÄßT, SOLLTEST DU DIR DAS HERZ DES MONSTERS VORKNÖPFEN – TRÖDLER WERDEN BESTRAFT! DANN NÄMLICH NUTZT DIE KREATUR IHRE WEISSEN LASER, GRÄBT SICH EIN UND TAUCHT DANACH MIT VÖLLIG INTAKTEM KÖRPER WIEDER AUF. NOVA BOMBEN SOLLTEN FÜR DEN LETZTEN ANGRIFß DES HERZENS AUFBEWAHRT WERDEN. DEN SILBERNEN STRAHLEN WEICHEST DU AUS, INDEM DU DICH GANZ ZUM RAND BEWEGST UND DANACH WIEDER IN DIE ANDERE RICHTUNG ROLLST.



Nova Bombe.

Eine heftige Angriffswelle kommt nun auf Dich zu. Obwohl Du einen Panzer fährst, mußt Du Dich für die Medaille auf Angreifer aus der Luft konzentrieren. Achte auf die grünen Kisten, denn dabei handelt es sich um Minen. Bleibe auf den Brücken, um nicht durch die Minenverseuchten Gräben fahren zu müssen. Obwohl der Gold Power-Up im letzten Graben zu einem weiteren einläßt.

Weiter geht es der bedrohlichen Goras-Technologie entgegen. Riesige Geschütztürme scannen den Boden mit feinen Lasern. Sobald Du als Ziel erfaßt wurdest, geht es Deinen Energievorräten sehr schlecht. Steuere hart nach links oben und schnapp Dir die Nova Bombe, die aber keine sonderliche Gefahr für die plötzlich auftauchenden Panzer darstellt. Zerstöre immer wieder Minen mit den 'Homing Bolts' und weiter durch den Checkpoint durch die Ruinen. Mit hoher Geschwindigkeit geht es dann herabfallenden Säulen vorbei zu den Gold Power-Ups und Nova Bomben. Ein Comm-Signal bringt Dir ein weiteres Power-Up. Ein weiteres liegt rechts zwischen den



Ruinen. Achte jetzt auf Falco – Du mußt ihn vor seinen Verfolgern mit den 'Homing Bolts' beschützen. Vielleicht setzt Du besser vorher eine Nova Bombe ein, zwecks besserer Zielgenauigkeit des Automatik-Visiers. Rechts liegt noch ein Gold Power-Up. Man kommt schwer an das Power-Up heran, aber schon jetzt kann man sich vorstellen, wie hart der Obergegner sein wird.

Ein Canyon erstreckt sich nun vor Dir. Feine werfen mit Steinen nach Dir und die Geschütze und Minen tragen ihr übriges dazu bei. Hier ist die Stelle, wo Slippy entführt wird. Die letzten Ruinen rasen an Dir vorbei und es fallen Energie Power-Ups auf Dich herab. Goldene liegen auf der linken Seite.

61

Bolse

MEDAILLE: 150

FAHRZEUG/GLEITER: Arwing

MISSION BESCHREIBUNG: Bolse ist Andross' Todesstern, ein gigantischer künstlicher Planet der bis zu den Zähnen bewaffnet ist. Fox muß die Route nach Venom verteidigen.

MISSION HINWEISE: Es ist eine Falle! Der Haupteingang wird von lilafarbenen Energieschilden geschützt, während die Arwing-Fighter wegen antigravitativer Impulse ständig im Kreis gedreht werden. Fliege in das Anti-G-Gerät hinein und bewege Dich im Kreis. Stoße immer wieder nach oben vor, um die Turmspitzen unter Beschuß zu nehmen. Jeder Turmspitze bringt 3 Punkte, und zudem wird das antigravitative Feld deutlich geschwächt.

Sobald alle Turmspitzen zerstört sind, bricht der Schutzschild zusammen und spuckt ein ganzes feindliches Geschwader aus. Zwar stellen sie keine sonderliche Gefahr dar, und dennoch bringen sie Dir Punkte ein und Du darfst mal wieder Slippy beschützen. Solltest Du das Star Wolf-Geschwader im Fortuna-Level bereits erledigt haben, wirst Du hier in Ruhe gelassen. In Anbetracht der vielen Geschütztürme sind Luftkämpfe hier nicht leicht, aber die Taktik aus der Fortuna-Welt trägt auch hier Früchte.

Ein Verteidigungs-Turm mit unzähligen Geschützen an seiner Längsseite erhebt sich in Kürze. Nimm jedes einzelne Geschütz unter Beschuß, das bringt Dir jeweils einen Bonus von zehn Punkten. Je schneller Du die Dronen ausschaltest, desto schneller beginnt der Turm mit seinen



Schußsalven. Erst wenn alle Geschütze zerstört sind, fällt der Turm in sich zusammen und zerstört die gesamte Station. Der Angriff des Turms ist nicht ganz so komplex. Nähere Dich dem Turm im Tiefflug, reiße dann Deinen Gleiter schnell nach oben, feure Laserschüsse ab oder wirf Bomben auf die Geschütze und sinke schnell wieder ab. Deine Energie kannst Du immer wieder an den abgelegenen Geschützen auffrischen. Achte aber auch auf Slippy.



ZERSTÖRE DIE TÜRME UND SCHALTE DEN GEGNERISCHEN SCHUTZSCHILD AUS.

Venom 1

MEDAILLE: 200

FAHRZEUG/GLEITER: Arwing

MISSION BESCHREIBUNG: Andross' neue Heimatwelt ist ein völlig gefährliche Umgebung mit einer giftigen Atmosphäre und dunklem Himmel.

MISSION HINWEISE: Das Level beginnt mit einem Totalangriff von unzähligen Geschwadern. Es ist möglich, sich mit Hilfe der Nova Bomben und heftigen Ausweichmanövern hindurch zu schlagen (im Experten-Modus sieht



die Sache schon ganz anders aus). Als nächstes erreichst Du einen schmalen Canyon. Schlängele Dich zwischen den Stützen hindurch und schnapp Dir das Power-Up gleich über der Stütze, unter



NICHT RECHTS, NICHT LINKS – DURCH DIE MITTE!

Katina

MEDAILLE: 150

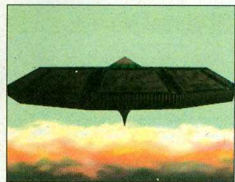
FAHRZEUG/GLEITER: Arwing

WEG ZU SOLAR: Zerstöre das Mutterschiff, bevor Dir die Zeit ausgeht und rette die Basis.

STANDARD-AUSGANG: Sector X.

MISSION BESCHREIBUNG: Abhängig von Andross' Invasion, flüchteten die Bewohner Cornerias zu diesem Planeten. Einer von Foxs Kumpanen, Bill Gray, leitet die Husky Squadrons der Planeten. Und obwohl sie die letzten Angriffswellen erfolgreich abwehren konnten, brach nach der Auftauchen eines riesigen Mutterschiffs Panik aus!

MISSION HINWEISE: Bill Gray erscheint und beginnt mit der Formation eines Geschwaders, also lasse die Finger vom Abzug! Bills Gleiter können an den geschwungenen Flügeln erkannt werden, während die gegnerischen Flieger





der ein Gold Power-Up liegt. Das Level bietet an dieser Stelle viele mögliche Routen, und es wäre zuviel, jede in dieser Lösung zu erklären. Die linke Route ist auf jeden Fall die schwierigste, obwohl hier viele Abzweigungen, also Punkte, auf Dich warten. Jener Weg fängt mit zwei Schiff-Formationen an, wobei jede leicht Opfer eines 'Homing Bolts' werden kann (Bonuspunkte). Ein weiterer Schwarm flitzt aus einem Portal heraus. Schalte diesen aus und steuere nach links in den schmalen Canyon. Aliens warten hier in Gruppen auf Dich, gefolgt von einigen Geschützen und einer weiteren Gruppe von Aliens – schalte sie mit dem 'Homing Bolt' aus und schnapp Dir das Waffen-Upgrade. Ein Comm-Signal berichtet von Panzern. Nova Bomben räumen ordentlich ab und legen zahlreiche Energiereserven frei. Achte auf die Gegner, die von unten mit Raketen

schießen und drifte nach links ab. Nun befindest Du Dich wieder an der 'frischen Luft'. Ein ganzer Wald aus Stahlträgern liegt vor Dir. Brems und schlängle Dich geduldig durch die Gefahr hindurch. Die erste Reihe bewegt sich vertikal, also lege Dich auf die Seite und schnapp Dir die Gold Power-Ups im Zentrum. Ein Comm-Signal berichtet vom Ende der Sektion. Doch Vorsicht – kurz vor dem Checkpoint-Kreis wirbelt Dir noch etwas vor der Nase herum. Deine Kameraden melden sich zu Wort und wünschen Dir für den Kampf in Andross' Palast viel Glück. Im Korridor schlagen in horizontaler Richtung Säulen aus den Wänden. Gib Gas und bleibe an dem fliehenden Monster dran... sammle dabei die Waffen Power-Ups auf der linken Seite ein.

Boss Beschreibung: Eine riesige Statue aus Stein mit einem Skelett aus Metall.
Boss Hinweise: Dieser Gegner ist relativ einfach auszuschalten. Du darfst nur nicht zu stürmisch sein und musst den Gegner unter Beschuss halten, aber trotzdem viel Zeit für die Ausweichmanöver investieren. Um an das empfindliche Herz des Monsters zu kommen, muss vorerst die äussere Schale gesprengt werden. Lass keines der Körperteile aus: Füße, Beine, Arme, Kopf und Rumpf müssen alle zerstört werden, bevor es an das Herz geht. Mach Dir um die Zeit keine Sorgen, denn der Korridor scheint unendlich lang zu sein.



63



etwas klotziger sind. Aber in Anbetracht der Masse an Flugobjekten, die hier durch die Luft segelt, würden sich nur Loser auf kleine Laser verlassen. 'Homing Bolts' visieren nur Gegner an, und, was noch viel besser ist, die meisten Feinde kommen in Gruppen angefliegen und werden auf einen Schlag zerstört. Gut fürs Punktekonto. Allzu gefährlich sind die Dronen hier jedoch nicht und auch das Mutterschiff kann sich kaum wehren. Das Mutterschiff stellt kein großes Problem dar, und Bills Basis kann auch gerettet werden. Sobald der Countdown-Zähler auf dem Bild erscheint, springt ein Stachel aus dem Zentrum des Mutterschiffs, der aber durch gezielte Laserschüsse und eventuell mit ein oder zwei Nova Bomben zerstört wird.

Auf eine bestimmte Meldung solltest Du achten: "Hatches are open!". Das



HEUTE FEIERN WIR UNSEREN
'INDEPENDENCE DAY!'

Mutterschiff öffnet daraufhin die Hangartore, und weitere Gleiter strömen Dir entgegen. Der Beschuss der Hangartore bringt fünf zusätzliche Punkte. Bevor das letzte Tor zerstört wird, solltest Du genügend Punkte einkassiert haben, denn auch das Mutterschiff bringt nur zwei Punkte!





Solar

MEDAILLE: 100

FAHRZEUG/GLEITER: Arwing

MISSION BESCHREIBUNG: Dieser geschmolzene Planet liefert wirklich die rauheste Umgebung im gesamten Lylat-System, bedeckt in einem Lava-See. Seine unglaubliche Hitze entzieht Deinem Flieger immer mehr Energie. Trotz der Meinung der Wissenschaftler, daß es hier kein Leben geben kann, begegnest Du auf Deiner Reise bizarre Kreaturen.

STANDARD-AUSGANG: Macbeth

MISSION HINWEISE: Das Level zeigt sich gleich zu Anfang von seiner schönsten Seite. Feuer fegt durch den Himmel und erfordert geschickte Ausweichmanöver. Wie gut Du auch immer sein magst, wegen der Hitze geht Deinem Arwing auf jeden Fall Energie verloren. Überlebst Du die einleitenden Gefahren, stürzt sich Falco ins Gefecht und entlädt sich seiner Feuerbälle. Dadurch werden zahlreiche Silver Power-Ups freigelegt, die noch nie so wertvoll waren, wie in diesem Level. In der ersten Gruppe liegt zudem ein Gold Power-Up und wenn Du auf Katina gute Arbeit geleistet hast, öffnet Bill mit Feuerbällen den Weg zu Waffen Power-Ups. Achte jetzt auf eine Lavawelle, die in periodischen Abständen kommt. Normalerweise liegen dahinter immer



Power-Ups, falls Du neugierig bist, solltest Du eine Nova Bomb einsetzen. Abgeschossene Feuerbälle und Feuervögel geben weitere Power-Ups frei. Weiter geht's über mehr Lavawellen. Die Feuervögel schaltest Du am besten mit Nova Bomben aus sicherer Distanz aus.

Hinter dem Checkpoint wird Falco von einem Feuervogel gejagt. Mehr Feuerbälle tauchen auf und nun ist Slippi dran. Weitere Feuerbälle erscheinen – feuere auf den mittleren für einen Silver Star Power-Up. Kurz vor dem Ende des Levels taucht



UH, AH, ES IST SO HEISS!

ein ganzer Schwarm an Feuervögeln aus der Lava auf. Benutze die Nova Bomb! Dann geht es weiter zum Boss...



BOSS BESCHREIBUNG: LAVA-MONSTER MIT SEHR LANGEN ARMEN UND KLAUEN!

BOSS HINWEISE: DIE ERSTE GEFAHR IST EINE LAVA-WELLE, ALSO BEWEGE DICH NACH LINKS-RECHTS-LINKS, WÄHREND DU ABBREMST. FLIEGE IM ANSCHLUSS INS ZENTRUM UND FEUERE AUF DIE ARME. MIT DEN BLAUEN LASERN MACHST DU KURZEN PROZESS. REGELMÄSSIG SPUCKT DER GEGNER LAVA-STEINE AUS, DIE NACH ABSCHUSS WILKKOMMENE POWER-UPS BRINGEN. AUCH DIE FEUERFONTÄNEN SEHEN GEFÄHRLICHER AUS ALS SIE SIND. FLIEGE MÖGLICHT WEIT NACH OBEN, SCHIESSE VON DORT AUF DEN KOPF UND STAUNE ÜBER EINE SPEKTAKULÄRE STERBESEQUENZ.





SCHIESSE AUF DIE SIGNALE, UM DEN ZUG INS VERDERBEN ZU LEITEN.

Macbeth

MEDAILLE: 150

FAHRZEUG/GLEITER: Landmaster

MISSION BESCHREIBUNG: Lylats reichster Minen-Komplex auf dem Planeten Macbeth befindet sich unter der Kontrolle von Andross, zur Verstärkung seiner Streitkräfte. Ein interkontinentaler Zug liefert dem Komplex die nötigen Materialien. Wird er gestoppt, muß Andross große Verluste hinnehmen.

BOLSE-AUSGANG: Zerstöre den Boss mit Standard-Bewaffnung.

WEG ZU AREA 6: Zug entgleisen lassen (siehe unten).

MISSION HINWEISE: Du startest rechts neben dem Zug. Bremsen abrupst ab, halte Deine Laser in den Waffen-Transporter und danach auf die Erz-Träger. Durch die Mauer entweder hindurch rollen oder zerstören. Nach Abschluß der Geschütz-Plattformen geben diese Nova Bomben frei.

Sobald sich der Krieg auf dem Boden sich, mußt Du Deinen Kameraden in der Luft Unterstützung geben. Achte auf ein Alien-Geschwader, daß den Weg in einen schmalen Canyon einleitet (nach Zerstörung Gold Power-Up). Weiche den Steinen aus und halte mit den 'Homing Bolts' auf die Gegner über Dir. Als nächstes stürzt sich Dir eine Formation aus feindlichen Fliegern entgegen, mit dem Zug auf der linken Seite. Irgendwann neigt sich der Boden nach unten und die Geschütze des Zuges sollten eliminiert werden. Nutze für diese Aufgabe auch die Nova Bomben. Während Du unter einer Brücke hindurch fliegst, sollstest Du den Verfolger Deines Kameraden ausschalten. Der Zug wirft nun die hinteren Wagen ab und fährt in einen Tunnel. Sämtliche Wagen sollten zerstört werden. Barrieren müssen in kühnen Ausweichmanövern



BOSS BESCHREIBUNG: EIN KLEINES FLIEGENDES OBJEKT (DRACHEN?), DASS AM ZUG ANGEHENDEN IST.

BOSS HINWEISE: SOBALD DER ZUG DAS OBJEKT ABGEWORFEN HAT IST SEIN KOPF VERWUNDBAR. KURZ DARAUFG WACHSEN IHM KLAUEN MIT DENEN ER ANDERE GEGENSTÄNDE NACH DIR WIRFT. NACHDEM DU DIE KLAUE ABGESCHOSSEN HAST, LÄDT DER ZUG EINIGE SILBERNE KISTEN AB, AUF DENEN LASER ABGEFEUERT WERDEN. HALTE DEINE WAFFEN AUF DEN ZUG – ER IST NUR 'VERWUNDBAR', WENN ER DIE

LUKEN ÖFFNET UND ETWAS HINAWIRFT. EIN TREFFER REICHT, DER DRACHEN FÄNGT AN ZU ZITTERN UND IST VERLETZLICH. BALD HAGELT ES BOMBEN. DANACH SCHIESST DER OBERGEGNER MIT BLAUEN LASERN AUS SEINEN FLÜGELN. BEWEGE DICH INS ZENTRUM, WO DU SICHER BIST. HALTE WEITERHIN DEN ZUG UNTER BESCHUSS. WENN DER OBERGEGNER ENDLICH BESIEGT IST, ERHÄLST DU TROTZ ALLER MÜHEN NUR 2 BONUSPUNKTE.

überfliegen werden. Hinter dem Tunnel ist rechts von Dir der Checkpoint zu sehen. Du darfst Dir jetzt die Silver Power-Ups hinter den Toren schnappen, oder nach rechts auf die Brücke fliegen und hast dann eine gute Aussicht von oben auf den Zug. Schieße auf die Signale der Pfeiler solange, bis diese in die richtige Richtung zeigen. Immer wieder versuchen Dich Aliens von dieser Aufgabe abzulenken. Die Signale 1 und 2 befinden sich rechts, Signal 4 auf einem Block zur rechten, während Signal 3 genau auf der gegenüberliegenden Seite wartet. Nach einer kurzen Pause erscheint Signal 5 auf der linken Seite der Strecke. Achte auf das Objekt, das der Boss an dieser Stelle aus dem Zug wirft. Signal 6 steht versteckt hinter einem Tor auf der rechten Seite; fliege durch dieses hindurch und ziele gleich danach nach oben. Die Signale 7 und 8 stehen auf beiden Seiten der Strecke hinter Mauern, welche äußerste Präzision verlangen. Zerstört Du die Mauern aus großer Entfernung, aktivierst Du die Signale, bevor Du sie überhaupt siehst (lausche nach dem klicken).

Das merkwürdige Objekt des Obergegners sorgt derweil für mächtigen Ärger und entläßt immer



mehr Hindernisse – 'Homing Bolts' schalten ganze Reihen aus, ansonsten besser ein bestimmtes Ziel aussuchen und durch. Sobald Du alle Markierungspfeiler hast, erscheint ein Schalter-Kasten. Einmal getroffen, öffnet er sich und bringt einen Schalter zum Vorschein. Schieße auf diesen, um die Punkte zu ändern, den Zug auf den Weg zur Zerstörung zu geleiten und für 50 Bonuspunkte.





DIE OBERE ROUTE IST HÄRTER, ABER AUCH WERTVOLLER.

Sector Y

MEDAILLE: 150

FAHRZEUG/GLEITER: Arwing

MISSION BESCHREIBUNG: Ein merkwürdiges Gebilde aus Staub schwebt hier durch das ansonsten leere Areal. Natürlich hat sich Andross diesen Ort für seine Armee aus Raumschiffen ausgesucht, die zuvor den Verteidigungsring von Comeria zerstört hat. Grund für seinen Sieg lieferten die mobilen Anzüge, bewaffnet mit Laser-Schwertern und Schild. **KATINA-AUSGANG:** Zerstöre die Obergegner.

WEG ZU AQUAS: Zerstöre die Obergegner und kassiere 100 Treffer.

MISSION HINWEISE: Gleich am Anfang stürzen sich Dir die Kampfanzüge entgegen, und Dein System braucht einige Zeit, um die neuen Objekte anzupassieren. Achte auf die hellblauen, denn diese hinterlassen Power-Ups. Konzentriere Dich auf das Schiff vor

Dir, aus dem zwei Geschwader herauskommen. 'Homing Bolts' oder Nova Bomben geben ihnen den Rest. Im gesamten Level ist die obere Route die schwierigere, belohnt Dich aber mit entsprechend mehr Punkten.

Fliege über das Schiff und eliminiere alle Gleiter, um an ein Gold Power-Up zu kommen. Zahlreiche Kriegsflotten mit Geschützen kreuzen nun das Geschehen. Bremsen abrupt ab und schalte so viele Geschütze wie möglich aus. Mach Dich auf einen Angriff von hinten gefaßt; bremsen, um sie in Sichtweite zu bekommen und den Raketen auszuweichen. Jetzt bist Du beim Checkpoint. Viele Flieger und noch mehr Kriegsflotten folgen, und dann zwei weitere Kampfanzüge (?) – wähle wieder die obere Route für maximale Punktzahl.

Mit den 'Homing Bolts' schlägst Du Dich durch die Aliens hindurch am



BOSS BESCHREIBUNG: DER DRITTE BOSS KOMMT MIT ZWEI WEITEREN KUMPANEN AN, DIE DIR AUF DIE PELLE RÜCKEN WOLLEN. DIESE SCHLACHT FINDET IN EINER 360-GRAD 3-D-UMGEBUNG STATT.

BOSS HINWEISE: DIE ERSTEN BEIDEN ROBOTER SIND LEICHT VERWUNDBAR. SIE BENÖTIGEN NUR EIN PAAR BLAUE LASER UND SIND SCHON SATT. BREMSE STARK UND UMGREIFE SIE, JEDER ROBOTER GIBT DREI BONUSPUNKTE. SEI ABER NICHT ZU

MUTIG, DENN EIN NAHER ANGRIFF KANN DICH EINEN FLÜGEL UND DAMIT DEN BLAUEN LASER KOSTEN. NACHDEM DIE BEIDEN IDIOTEN AUSRADIERT WURDEN, STEIGT DER OBERGEGNER AUS DEM SCHIFF EMPOR UND KEHRT IMMER WIEDER DORTHIN ZURÜCK. LASS DIR IN DIESEM KAMPF RUHIG VIEL ZEIT. FÜR DEN OBERGEGNER GIBT ES ZEHN BONUSPUNKTE.



Weltraummüll vorbei. Nach einer Vollbremsung geht es auch hier den Geschützen auf dem Schlachtschiff an den Kragen. Schalte einen der Anzüge

aus und stürze Dich auf die nächsten Schlachtschiffe. Du findest noch ein paar Gold Power-Ups, bevor es endgültig zum Obergegner geht.



Aquas

FAHRZEUG/GLEITER: U-Boot

MEDAILLE: 150+

MISSION BESCHREIBUNG: Diese ausgedehnte Wasserwelt beherbergt unzählige Ruinen, welche auf intelligentes Leben schließen lassen. Andross' Invasions-Flotte hat aber kein Verständnis für Archäologie und möchte das Leben dort in seiner Verteidigungs-Maschinerie einspannen. Nur mit Slippys U-Boot kann der Planet erkundet werden.

SOLAR-AUSGANG: Zerstöre den Boss.

MISSION HINWEISE: Abgesehen von der trägen Steuerung des U-Bootes gibt es gerade Unterschiede gegenüber normalen Fortbewegungsmitteln bei der Bewaffnung. Während die Laser noch ungefähr die gleiche Wirkung erzielen, sind sie weitaus weniger effektiv als im Weltraum, vor allem, wenn es um die 'Homing Bolts' geht, denn auf diese muß nun verzichtet werden. Auch die Nova Bomben wurden durch billige Light Bomb Torpedos ersetzt. Wenigstens hat man von ihnen unzählige viele, und man kann sie wie 'Homing Bolts' einsetzen. Jedoch kann immer nur ein Torpedo zur gleichen Zeit eingesetzt werden. Torpedos eignen sich auch hervorragend zur Beleuchtung der Dunkelheit. Am besten drückt man kräftig auf die Bremse, feuert Laser und Torpedo gleichzeitig ab und freut sich über Treffer, während der Fisch störende Fische und andere Hindernisse aus dem Weg räumen kann. Zwei Gegner kommen



von rechts, Beschleunige durch den Fischschwarm hindurch und wähle die beiden als feste Ziel für die Torpedos. Zerstöre jetzt den Sternenfisch (ein echter Kamikaze-Freak, wenn er mißachtet wird) und dahinter das Geschütz in der Muschel. Zwei Feinde kommen dann von links, aber laß

Dich nicht von Deinem Weg durch das Steintor auf der rechten Seite ablenken. Schwimme weiter nach rechts durch das nächste Tor und eliminiere die

Gegner. Reiß das U-Boot nach links, um durch den

nächsten Torbogen zu kommen. Darunter sollte ein Waffen Power-Up in einer Muschel zu finden sein.

Rechts in der Ferne gibt es für den besiegten Gegner fünf Bonuspunkte. Ziehe nach links und lichte auf den Sternenfisch

und die Silberpfeile. Weiter geht es nach rechts unter einen weiteren Torbogen hindurch, dann nach links. Grüne Fische kreuzen auf, die sich öffnen und mit Lasern auf Dich schießen. Für diese gibt es einen +1 Bonus. Muscheln bedecken den Boden und Schlangen stellen sich Dir in den Weg.

Du schwimmst jetzt durch Ruinen. Wenn noch Zeit bleibt, kannst Du die Säulen anvisieren und zerstören. Zur Belohnung gibt es Gold Power-Ups. Es schwimmen noch mehr Silberpfeile durchs Wasser und orangefarbene Fische kommen aus dem Boden. Mit Hilfe der Torpedos erzielst Du hier einen guten Bonus. Durch das offene Gebiet kommen viele Gegner von links nach rechts geschwommen; schieße so viele wie möglich ab und achte auf den größeren Feind beim Checkpoint. Zwei Gegner schwimmen durch das Bild; warte bis sich beide vereint haben und nutze die Kraft eines Torpedos. Das bringt Bonuspunkte. Ein großer Fisch schwimmt über Dir – bringt insgesamt drei Bonuspunkte und ein Gold Power-Up.

Der schmale Durchgang wird von zahlreichen Fischen und komischen elektrischen Organismen bewacht. Bremse stark ab und vernichte vor allem die Sternenfische. Bremse am Ende des Korridors ab, um nicht von den herabfallenden Steinen getroffen

BOSS BESCHREIBUNG: EINE GROSSE MUSCHEL, BEWACHT VON ZAHLEICHEN BIO-WAFFEN.

BOSS HINWEISE: ERSTE VERTEIDIGUNGSWAFFE DER MUSCHEL SIND DIE LEBENDIGEN ABSCHUSSVORRICHTUNGEN AUF DEM KOPF. DIESE SPÜCKEN WURMÄHNLICHE KREATUREN AUS – SCHIESSE AUF IHRE KÖPFE. MIT TORPEDOS KANNST DU DIE ABSCHUSSVORRICHTUNGEN ZERSTÖREN, WAS DIR DREI BONUSPUNKTE BRINGT.

DIE MUSCHEL ÖFFNET SICH JETZT UND HERVOR TRITT EIN GRÜNES AUGE MIT ENTSPRECHENDER BEWAFFNUNG. ACHE AUF DIE WEISSEN ENERGIEBÄLLE. ALS ERSTES SOLLTEST DU DIR DIE OBERE HALFTHE DER MUSCHEL VORKNÖPFEN, GENAUER GESAGT DIE MUSKELN, DIE SIE ÖFFNEN KÖNNEN. DIESE BEFINDEN SICH GLEICH NEBEN DEM AUGE UND BLINKEN, WENN SIE GETROFFEN WERDEN. NACH EINIGEN TREFFERN VERFESTIGEN SIE SICH UND VERWANDeln SICH IN LEUCHTEN RÖHREN – DIESE KÖNNEN MIT EINEM EINZIGEN TORPEDO ZERSTÖRT WERDEN. NACHDEM BEIDE ELIMINIERT WURDEN, WIRD DIE OBERE SCHALE ABGESPRENGT. JETZT KANN DAS AUGE DIREKT IN ANGRIFF GENOMMEN WERDEN, INDEM DU ZUERST MIT EINEM LASER DEN SCHUTZ ZERSCHIESST UND DANACH MIT EINEM TORPEDO DEN REST ERLEDIGST. ÜNGLÜCKLICHERWEISE WERDEN DIR JETZT IMMER MEHR PERLEN ENTGEGEN GEWORFEN, SO DASS EIN TORPEDO MEIST GAR NICHT DAS AUGE ERREICHT. ALSO SOLLTEST DU ZUERST DIE ABSCHUSSVORRICHTUNGEN FÜR DIE PERLEN ZERSTÖREN UND DANN MIT DEN TORPEDOS WEITERARBEITEN. DAS AUGE BENÖTIGT FÜNF TREFFER.

NACH ELIMINIERUNG DES AUGES BEKOMMST DU FÜNF BONUSPUNKTE, ALSO INSGESAMT 14 FÜR DIE KREATUR.



zu werden. Ein Abschuss bringt Punkte. Schwimme nach rechts und dann durch den Torbogen. Hier begegnest Du einem Engelsfisch, einen großen roten Fisch und endlich dem Boss.





DIESES BIEST WIRD DICH NICHT ANGREIFEN, ABER DENNOCH KANNST DU MIT IHM KOLLIDIEREN.

Zoness

FAHRZEUG/GLEITER: Arwing
MEDAILLE: 250+

MISSION BESCHREIBUNG: Eine weitere Wasserwelt. Diesmal mit einigen kleinen Inseln, die aus dieser Welt früher ein beliebtes Urlaubsziel machten. Andross' Flotte hat die Ozeane verseucht und die Bewohner in Monster verwandelt. Spione vermuten den Bau einer Basis.

MACBETH-AUSGANG: Boss zerstören.

WEG ZU SECTION Z: Zerstöre alle Suchlichter und vernichte den Boss.

MISSION HINWEISE: Achte auf die Aliens, die sich aus der See auf Dich stürzen. Mit Nova Bomben lassen sich diese leicht ausschalten und bringen sogar dicke fünf Bonuspunkte. In den Kisten findest Du Gold Power-Ups. Eine Spinne schleicht sich von links heran und ist zwei Punkte wert, so wie jeder Suchscheinwerfer. Für den Z-Ausgang müssen alle Scheinwerfer ausgeschaltet werden.

Fliege durch die Bohrinseln hindurch, während Du weitere Scheinwerfer und Spinnen ausschaltest. Als nächstes ist Slippy zu retten. Dann stößt Du auf eine vertikale Reihe von Power-Ups – bremsen und einsammeln. Kat hilft Dir bei den Scheinwerfern zwischen den Felsen, also beschleunige schnell – es bringt Punkte für die Medaille.



Achte auf die Seeschlange, die sich aus dem Wasser erhebt. Glücklicherweise sind ihr die Arwings zu klein, so daß sie Dich einfach ignoriert. Kat trifft weitere Scheinwerfer bis zum Checkpoint. Beschütze sie vor den Feinden, während sich die Seeschlange nochmals erhebt. Peppy feuert auf eine Kiste nahe des Tores und legt damit Waffen Power-Ups frei. Zwei weitere Tore folgen, und hinter dem linken Tor liegt eine Nova Bombe,

hinter dem rechten ein Scheinwerfer. Hinter dem nächsten einzelnen Tor findest Du ein Silver Power-Up und in der Kiste ein Gold Power-Up.

Ein Comms-Signal ertönt und warnt Dich vor dem Schiff, das jetzt links von Dir auftaucht. Versuche die Kästen auf dem Schiff mit 'Homing Bolts' zu treffen, dafür gibt es ordentlich Punkte. Weiterhin kommt eine Formation aus Flugzeugen von rechts, während schwebende Panzer durch

das Wasser gleiten. Einige fliegende Echsen kommen von links – benutze die 'Homing Bolts' – dann geht es weiter nach rechts durch die Struktur. Das Geschwader erledigst Du am besten mit 'Homing Bolts', zerschleße die Kisten, und achte auf die Flieger, die sich links von Dir bemerkbar machen. Mehr Panzer kommen zum Vorschein. In einer der Kisten findest Du ein Gold Power-Up. Bei den folgenden Scheinwerfern hilft Dir Falco.

BOSS BESCHREIBUNG: EIN ROBUSTES BOOT MIT ZWEI RAKETEN-SILO AN DER SEITE. AUS DEM ZENTRUM KOMMEND WIRD EIN STACHELIGER BALL HERUM GEWIRBELT.

BOSS HINWEISE: DER KAMPF BEGINNT MIT EINIGEN GELBEN FÄSSERN, DIE IM SEE SCHWIMMEN, ABER UNGEFÄHRlich SIND. ZERSTÖRE DIESE SCHNELL, DENN SIE VERSORGEN DICH MIT ENERGIE-KREISEN.

DER OBERGEGNER ERHEBT SICH DARAUFHIN AUS DEM WASSER UND BEREITET SICH FÜR DEN ANGRIFF MIT DER KUGEL VOR. GLEITE IN DIESEM FALL ZU EINER SEITE DES BILDES UND DANN WIEDER ZU ANDEREN, UM IHN ZU VERWIRREN. DER BOSS HAT ZWEI PRIMÄRE ANGRIFFSWAFFEN, DIE IMMER WIEDER EXPLOSIVE GELBE KISTEN UND GLEICHZEITIG WEISSE ENERGIE-BÄLLE ABFEUERN. DER ABSCHUSS DER KISTEN BRINGT WEITERE ENERGIE-KREISE, WÄHREND IN DEN KUGELN NOVA BOMBEN VERSTECKT SIND. BIS ZUM ENDE IST DER OBERGEGNER GEGEN LASER UND 'HOMING BOLTS' RESISTENT, ALSO SCHNAPP DIR DIE BOMBEN.

BLEIBE AUF EINER SEITE DES BILDSCHIRMS, HOCH ÜBER DEN KISTEN-EXPLOSIONEN, UND SCHALTE DIE WEISSEN KUGELN AUS, UM DEINEN BOMBENVORRAT SCHNELL AUF NEUN ZU ERHÖHEN. JETZT DARFST DU ANGREIFEN. FLIEGST DU AUS DEM BILD, TAUCHT DER OBERGEGNER AB

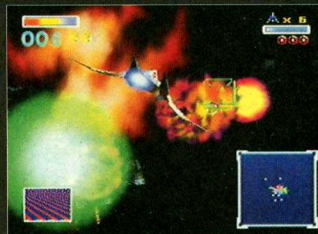
UND SCHMEISST MIT KISTEN. BÖSER, BÖSER GEGNER! DANACH TAUCH ER WIEDER AUF, IN VOLLER STÄRKE.

GREIFE ZUNÄCHST DIE BEIDEN ÄRMCHEN AUF DEM DACH AN; ZUERST DEN RECHTEN, ABER ACHE DARAUF, DASS DU NICHT DIE SEITLICHEN SILOS TRIFFST. WENN BEIDE ÄRME ZERSTÖRT SIND, DARFST DU DEN SILO ANGREIFEN, WÄHREND DU WEITERE NOVA BOMBEN EINSAMMELST. SOBALD EINES DER SILOS ABGEKNALLT WURDE, DREHT SICH DER GEGNER UM UND VERSUCHT DIESE MIT EINEM KRAN AUS DEM

WASSER ZU FISCHEN. GREIFE DEN KRAN MIT DREI NOVA BOMBEN AN. ERST WENN DER KRAN ZERSTÖRT WURDE, KANNST DU DICH AM ZWEITEN SILO ZU SCHAFFEN MACHEN.

IM ANSCHLUSS BEKOMMT DER BOSS EINEN WUTANFALL, SCHLEUDERT DIR DIE KUGEL ENTGEGEN UND SCHIESST MIT FLAMMEN. TRIFF DEN RUMPF DES GEGNERS MIT ALLEM, WAS DU HAST. Sogar die LASER REICHEN FÜR EINEN SCHNELLEN SIEG AUS, ABER TROTZDEM GIBT ES NUR FÜNF BONUSPUNKTE.





Sector Z

FAHRZEUG/GLEITER: Arwing

MEDAILLE: 100+

MISSION BESCHREIBUNG: Eine bizarre Formation im Weltraum bestehend aus dem Schrott, der aus dem Kampf zwischen cornerischen Streitkräften und Weltraumpiraten hervorging. Spione vermuten, daß Andross aus dem Schiff-Friedhof neue Schiffe bergen will. Könnte eine Falle sein! **BOLSE-AUSGANG:** Verfehle eine Rakete und das Level wird sofort unterbrochen. Dann geht es wieder auf die einfache Route zurück.

AREA 6-AUSGANG: Zerstöre alle Raketen.

MISSION HINWEISE: Das Level beginnt mit einem Gleiter-Geschwader, das auf 'Großen Fox' zustürmt, der, zum ersten mal, eine interaktive Rolle spielt. Du könntest jetzt sogar andocken und Deine Schutzschilde aufladen – fliege einfach knapp über die Triebwerke und die Dock-Sequenz nimmt ihren Verlauf. Die Dronen stellen grundsätzlich keine große Gefahr dar, versorgen einen aber mit den nötigen Punkten für die Medaille. Treffer können zwar nur schwer erzielt werden, aber wenn Du

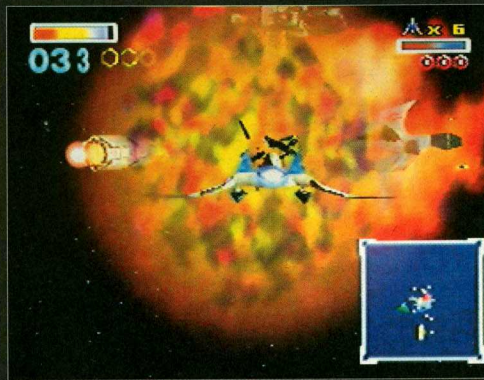
Dich schnell bewegst kannst Du die vier kleinen Kisten beim 'Großen Fox' ausmachen, in denen einige Bonuspunkte platziert sind. Power-Ups sind hier schwer zu bekommen, denn sie liegen allesamt verstreut in den Fliegern herum. Für eine Medaille bleibt nur sehr wenig Zeit! Eine riesige Rakete wurde am unteren Rand des Einsatzortes gesichtet. Mit blauen Lasern kann ihr im Sturzflug der Rest gegeben werden. Ansonsten solltest Du Dich an das Heck hängen, sie verfolgen und mit Lasern bearbeiten. Die Raketen bewegen sich mit der gleichen Geschwindigkeit wie der Arwing, so ist eine Verfolgung nicht allzu schwer. Du solltest auch Deine Kameraden daran hindern die Rakete zu zerstören, denn dann gehen Dir die Punkte flöten. Nachdem die Raketen zerstört wurden, wartet beim 'Großen Fox' eine weitere Welle aus Dronen auf Dich. Bereite Dich auf zwei weitere Raketen vor, die aus der gleichen Richtung wie zuvor kommen. Nutze genau die gleiche Taktik wie bei der ersten Rakete und kehre zum 'Großen Fox' für einen weiteren Kampf zurück. Gerade als die dritte Angriffs-welle naht, eilt Dir Kat zu Hilfe. Die



"ISCHULDIGUNG, GEHT ES HIER NACH BABYLON 5?"

nächsten drei Raketen stellen eine große Herausforderung dar aber Kat und die anderen Kameraden helfen Dir bei der Aufgabe – großartig, wenn Du einfach nur durch das Spiel kommen möchtest, aber hinderlich, wenn Du die Medaille haben willst (Punkte!). Bewege Dich in diesem Fall schnell voran. Wenn alle drei Raketen

verschrottet wurden, endet hier das Level und das Team triumphiert über den Zugang zu Area 6. Hier gibt es keinen Obergegner, da die Raketen ihren eigenen Beitrag geleistet haben. Verfehlst Du eine, wird ein Flügel des 'Großen Fox' abgerissen und das gesamte Team muß auf die Route nach Bolse zurück.



Area 6

FAHRZEUG/GLEITER: Arwing
MEDAILLE: 300+

MISSION BESCHREIBUNG: Dieses Area 6 bietet die beste Möglichkeit, auf direktem Wege zu Andross zu gelangen, also ist sie dementsprechend gut bewacht. Ganze Flotten werden von Kampfstationen und vom berühmten Death Ball versorgt.

VENOM 2-AUSGANG: Überleben!
MISSION HINWEISE: Sobald Du den Level betrittst, erblickst Du zu Deiner rechten eine Weltraumstation (+3), aber laß Dich von dieser nicht ablenken. Eine sehr große Truppe von Gleitern nähert sich bald von links, und wenn Du es schaffst, diese zu eliminieren, erhältst Du einen wichtigen Power-Up. Währenddessen flegst Du durch ein Minenfeld. Um auszuweichen, genügen starke Beschleunigungen. Hinter dem Minenfeld wirst Du von weiteren Formationen bedroht. Neue Weltraumstationen tauchen links und rechts auf. Gib auch auf Falco acht, der

von Aliens verfolgt wird. Wenn die blumenförmigen Aliens auftauchen, mußt Du sie für eine Nova Bombe ausschalten. Auf der linken Seite siehst Du eine Weltraumstation, auf der ein Waffen Power-Up über der Scheibe liegt, ein Gold Power-Up darunter. Du erhältst im Anschluß ein Comms-Signal, das sehr nützlich für den Abschluß der Schlachtschiffe (+2) vor Dir sein kann. Das nächste Schiff kommt jedoch bald, wird von Raketen bewacht, und ist alles andere als ein leichter Gegner.

Nun gerätst Du in eine Salve von zielsuchenden Raketen. Deine Kameraden helfen Dir bei der Aufgabe diese zu zerstören, aber nur Deine eigene Konzentration ist alles, was hier zählt. Die Raketen stammen von den Schlachtschiffen ab, die sich Dir nun nähern und von Fliegern begleitet werden. Beschütze Peppy vor den Angreifern! Verrückte Aliens schwirren nun über den Schirm und bieten ein perfektes Angriffsareal für eine Nova Bombe. Eine weiteres Comms-Signal sollte nun ertönen.

Blumenförmige Aliens tauchen hier in Serien auf und hindern Dich am Erreichen des Checkpoints. Töte sie für einige Gold Power-Ups. Hinter dem Checkpoint erwarten Dich Dreier-Formationen aus Fliegern – "Homing Bolts" oder Nova Bomben sind nützlich. Als nächstes formen weitere Aliens Verteidigungsringe. Ein "Homing Bolt" bringt Dir einen +5-Treffer und schwächt eine Kreis-Formation. Ein weiterer "Homing Bolt" reicht und "Hasta la vista, Baby!". Konventionelle Flieger greifen an und

BOSS BESCHREIBUNG: DER DEATH BALL (TODESBALL) WURDE WAHRSCHEINLICH VON DREIÄNDIGEN ALIENS GEBAUT: ES HAT DREI KLAUEN UND DREI INTERNE ENERGIEKUGELN, DIE MINDESTENS DREIMAL ZERSTÖRT WERDEN MÜSSEN.

BOSS HINWEISE: ZUERST PRÄSENTIERT DIR DER ÜBERGEGNER SEINE VERWUNDBAREN INNEREIN – DREI LILAFAARBE ENERGIEKUGELN, DIE UM EIN ZENTRALES HERZ KREISEN. DU MUSST SCHNELL UND MIT PRÄZISEN SCHÜSSEN DIE DREI KUGELN ZERSTÖREN, BEVOR SICH DER BOSS NÄHERT. DANACH SCHRECKT DER GEGNER ZURÜCK UND WIRBELT NACHEINANDER MIT ALLEN DREI KLAUEN HERUM. SIE HABEN EINE GROSSE REICHWEITE UND SCHLAGEN DIR NUR ALLZU LEICHT EINEN FLÜGEL AB – MIT EINER ROLLE KANNST DU AUSWEICHEN. DEIN NÄCHSTES ZIEL IST DIE ZERSTÖRUNG DER DREI KLAUEN. ZUERST MACHT SICH DER GEGNER UNSICHTBAR UND HINTERLÄSST EINE WOLKE AUS RAKETEN. EXPERTEN-SPIELER KÖNNEN AUS DIESER ANGRIFFSWELLE IHREN NUTZEN SCHLAGEN UND SILVER POWER-UPS ERGATTERN. NACHDEM SÄMTLICHE KLAUEN ZERSTÖRT WURDEN, ÖFFNET SICH DER GEGNER NOCH EINMAL, UND DU DARFST NOCH EINMAL AUF DIE DREI ENERGIEKUGELN FEERN. DIESMAL INFORMIERT DICH EIN BLITZSTRAHL ÜBER DEINEN ERFOLG. PLÖTZLICH KOMMT ER NÄHER, KEHRT WIEDER UM, GREIFT MIT DEM ARMEN AN, SCHIESST EINIGE RAKETEN AB UND VERSCHWINDET. NIMM DIE ÄRME UNTER BESCHUSS UND WARTET DARAUF, BIS

ER SICH WIEDER ÖFFNET. DIE ENERGIEKUGELN SOLLTEN JETZT ROT SEIN. ZERSTÖRE AUCH DIESE UND DIESMAL FEUERT ER DIR KEINE RAKETEN, SONDERN GLEITER ENTGENGEN. SCHIESSE NOCHMAL AUF DIE ÄRME, ABER IM ANSCHLUSS WIRD ES KEINE KUGELN MEHR GEBEN, AUF DIE GESCHOSSEN WERDEN KANN. SEIN HERZ GÄHN WIE EIN ARWING-TRIEBWAGEN, AUF DIE FLÜH – VERSTEHE DAS ALS WARNUNG! REISSE DEINEN GLEITER ZUM RAND DES BILDSCHIRMS, UM DEM GEFÄHRLICHEN PURPURNEN STRAHL AUSZUWEICHEN. WIEDER NÄHERT SICH DER GEGNER, ÖFFNET SICH UND ZEIGT ERNEUT ENERGIEKUGELN, DIE SICH ABER DIESMAL SCHNELLER DREHEN. ZERSTÖRE SIE UND DAS HERZ IST ENDLICH VERLETZLICH. PUMPE ALLES, WAS DU HAST, SO SCHNELL WIE MÖGLICH IN DAS HERZ, WÄHREND AUCH DEINE NOVA BOMBEN ZUM EINSATZ KOMMEN. SCHAFFST DU ES NICHT IN DER KURZEN ZEIT, WIRST DU ERNEUT ANGEGRIFFEN. DER SCHADEN BLEIBT JEDOCH, SO DASS BEIM ZWEITEN ANLAUF DER SIEG DIR GEHÖREN SOLLTE.



FOKS ARWING WIRD VON EINEM SCHWARM FEINDLICHER GLEITER ANGEGRIFFEN!

geben eventuell ein weiteres Waffen Power-Up frei, ein Extra, das für den Kampf gegen das nächste graziöse Super-Schlachtschiff (+5) mit all seinen Geschützen benötigt wird. Die Brücke muß für einen +5-Bonus ausgeschaltet werden. Von den Super-

Schlachtschiffen gibt es zwei, mit einem normalen Schlachtschiff dazwischen. Ein weiteres Comms-Signal ertönt, gefolgt von zwei neuen Super-Schlachtschiffen, einigen Gleitern und nochmals drei Super-Schlachtschiffen in dichter Reihenfolge.

Venom 2

FAHRZEUG/GLEITER: Arwing
MEDAILLE: 200

MISSION BESCHREIBUNG: Nach der Ankunft in Venom 2 über den Sector 6 landet das Team direkt vor Andross' Haustür: Die riesige Kuppel, die auch am Ende von Venom 1 erscheint. Unnötig zu sagen, daß Du dort hinein fliegen kannst. Im angrenzenden Schlachtfeld stehen einige Türme in der Gegend herum und im Gegensatz zu Bolse, greift das Star Wolf-Geschwader hier ein, diesmal mit Augenklappen und Bandagen. Hehehe!
SPEZIAL-AUSGANG: Keiner.

STANDARD-AUSGANG: Andross Confrontation 2.
MISSION HINWEISE: Das Team wird wie beim ersten Venom-Level sofort im Einsatzgebiet abgesetzt. Es gibt keine Dronen oder Geschütze. Lediglich das Star Wolf-Team taucht sofort auf und kommt aus südlicher Richtung. Beachte das Gelabere auf dem Bildschirm nicht, sonder nutze die Zeit, um Dich hinter die Wölfe zu bewegen. Wieder einmal haben

sie Schutzschilde, die "Homing Bolts" und Nova Bomben unwirksam machen. Abgesehen von den wenigen Gleitern sind hier die größten Gefahren die Andross-Türme.

Die Wölfe teilen sich auf, um Deine Team-Mitglieder im einzelnen zu jagen. Wie zuvor, solltest Du am besten einen entfernten Gegner am Heck Deines Kameraden unter Laserbeschuss nehmen und ihn verfolgen. Schnell mußt Du schon sein, dann klappt es schon beim ersten Angriff. Blaue Laser gestalten die Aufgabe offensichtlich noch einfacher. Wenn die gegnerischen Flieger bemerken, daß auf sie geschossen wird, fliehen sie in einem Looping-Flug.

Sobald sich zwei Gegner an Deine Fersen gehängt haben, geht der Schutzschild rasend schnell zur Neige. Simple Ausweichmanöver bringen kaum etwas, aber Loopings schon eher. Andererseits ertönen bei großer Gefahr ein oder zwei Comms-Signale, die Dich mit Silver Star Power-Ups versorgen und meistens südlich von der Kuppel abgelegt werden. Auch die gewöhnlichen Gegner

hinterlassen oftmals silberne Sterne, also Kopf hoch und durch! Auf die faule Haut sollstest Du Dich in diesem Level nicht legen, denn Dinge können sich schnell verändern. Bleib ruhig, beschütze Deine Kameraden und lasse keinen Gegner länger als zwei Sekunden in die Nähe Deines Hecks!



DIE KUPPEL BEHERBSCHT DEN ZUGANG ZU ANDROSS' BASIS.



Andross

MEDAILLE: Keine.

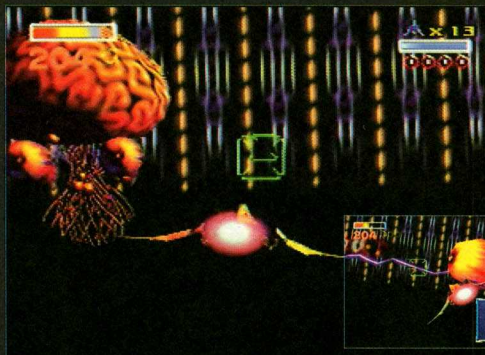
MISSION BESCHREIBUNG: Es gibt hier keine Mission als solche. Lediglich Andross muß zerstört werden und in den Korridoren liegen zahlreichen Nützlichkeiten für den Kampf herum.

SPEZIAL-ANGANG: Keine.

MISSION HINWEISE: Wenn Du Andross über Venom 1 erreicht hast, fliegst Du durch einen langen

Korridor mit gebogenen Wänden. Hier gibt es zahlreiche Energiebarrieren und Türen, wobei letztere schon nach kurzem Laserbeschuss nachgeben und die Barrieren eher als Zielübung gelten. Jede Barriere hat zwei Generatoren, wovon der erste am besten mit 'Homing Bolts' ausgeschaltet und im Anschluß der zweite mit Lasern zerstört wird (Punkte!). Außerdem findest Du zahlreiche nützliche Nova Bomben und Waffen-Erweiterungen auf dem Weg.

(Solltest Du Andross jedoch von Venom 2 aus besuchen, befindetst Du Dich am Anfang in einem Labyrinth aus Korridoren. Fliege an der ersten Kreuzung nach links und bei den folgenden nach rechts, um Deine Laser zu verbessern. Zwei Nova Bomben liegen links von Dir.)



IN DEN HÄRTEREN LEVELS BESCHÜPFT ANDROSS DICH MIT HILFE DIESER GEHIRNS!
(KLEINES BILD): ZUERST AUF DIE AUGEN UND DEN REST ERLEDIGT SICH WIE VON SELBST.

BOSS BESCHREIBUNG: WIE IM ORIGINAL-STARFOX AUCH HAT SICH ANDROSS AUF DAS AUSSEHEN EINES KOPFES BESCHRÄNKT, AUCH WENN DIESMAL Sogar HÄNDE ZU SEHEN SIND.

BOSS HINWEISE: ANDROSS' EINLEITENDE ANGRIFFE BESTEHEN AUS ENERGIEBLITZEN, DIE AUS SEINEN HÄNDEN SCHIESSEN. UM SCHÄDEN ZU VERMEIDEN, SOLLTEST DU NACH OBEN FLIEGEN UND VON DORT AUS DIE AUGEN ANGREIFEN. NACH EINIGEN TREFFERN REIßT ANDROSS SICH MIT EINER HAND EIN AUGEN, HEBT DIE ANDERE IN DIE LUFT UND PRÄSENTIERT EINE KISTE MIT ENERGIE DARIN. ANTIKATTIERE DIESE UND KNÖPFE DIR DANACH WIEDER DIE AUGEN VOR. WIEDERHOLE ES, BIS BEIDE HÄNDE ZERSTÖRT WURDEN. ANDROSS VERSUCHT IM ANSCHLUSS DEINEN ARWING AUFZUSAUGEN, BREMSE ABRUPPT AB UND ROLLE ZUR SEITE. SCHLÄGT DEIN AUSWEICHMANÖVER FEHL, REISST ER DEINEM ARWING BEIDE FLÜGEL AB UND ENTZIEHT IHM ENERGIE. SOLLTE ANDROSS DICH NICHT AUFGEZAHLT HABEN, SPÜCKT ER EINIGE FELSEN AUS, DIE NACH ABSCHUSS POWER-UPS FREILEGEN. DA ANDROSS JETZT KEINE HÄNDE MEHR HAT, KANNST DU DICH AN SEINEM AFGENSCHNITT VERGREIFEN, WELCHES ERSTAUNLICH LEICHT SCHADEN DAVONTRÄGT. NACHDEM ABER DIE EXPLOSIONEN ERLOSCHEN, SCHNELLT DIR EIN MECHANISCHER SCHÄDEL ENTGEN. WEICHE NACH HINTEN AUS UND FEUERE MIT LASERN UND NOVA BOMBEN AUF IHN. IM LEICHTEN LEVEL KOMMT NACH ZERSTÖRUNG DES

SCHÄDELS SCHON DIE ENDSEQUENZ, ABER IM SCHWIERIGEN MODUS KOMMEN ZUSÄTZLICH SEIN GEHIRN UND DIE AUGEN ZUM VORSCHNEIDEN (JIKI). DU BEFINDST DICH NUN IN EINEM GROSSEN DREIDIMENSIONALEN RAUM, INDEM SÄMTLICHE FLUGRICHTUNGEN MÖGLICH SIND. ES IST EINE GUTE IDEE, BIS HIERHIN NOVA BOMBEN AUFZUBEWAHREN: SOBALD DIE ZWISCHENSEQUENZ ZU ENDE IST, SOLLTEST DU IHN DIREKT DAMIT BESCHIESSEN. EINE NOVA BOMBE KANN AUF EINEN SCHLAG BEIDE AUGEN ELIMINIEREN, WAS DIR EINEN BONUS VON FÜNF PUNKTEN BRINGT. IN ANDEREN FÄLLEN SCHNELLEN DIE AUGEN MANCHMAL NACH VORNE UND BEGINNEN AN LANGEN ENERGIESTRÄHLN HÄNGEN MIT DER ROTATION UM DAS GEHIRN. NORMALERWEISE FLIEGEN DIE AUGEN PAARWEISE, ABER WEGEN DER ZIELSUCHE-FUNKTION KÖNNEN SIE AUCH SEPARAT BESCHOSSEN WERDEN. AM EFFEKTIVSTEN IST EINE VOLLBREMSUNG MIT ANSCHLIESSENDEM FLUG HINTER DIE AUGEN, UM SIE DANN MIT ERHÖHTER SCHUSSKRAFT ZU ZERSTÖREN. ZUR ZEIT BRINGT EIN ANGRIFF AUF DAS GEHIRN GAR NICHTS, DENN DIESES WIRFT DIR DANN LEDIGLICH MERKWÜRDIGE ORGANISCHE TEILE ENTGEN. SOBALD DIE AUGEN BESIEGT WURDEN, KOMMT EINE NOCH SCHWIERIGERE AUFGABE AUF DICH ZU: EINE KOLLISION MIT DEM GEHIRN SCHÄDET DEINEM ARWING, ABER DIE GRÖSSTE GEFAHR SIND DIE LANGEN TENTAKELN IM ZENTRUM. DIESE PACKEN DEINEN ARWING, NEHMEN DIESEN ORDNENTLICH IN DIE MÄNDEL UND REISSEN BEI GEGENSTÄNDEN EINEN ODER ZWEI FLÜGEL AB. WENN SICH DICH PACKEN, MUSSST DU DICH IN SCHNELLEN BEWEGUNGEN UNTER BESCHLEUNIGUNGS- UND BREMSMANÖVERN VERSUCHEN ZU BEFREIEN. DIE EINZIGE EMPFINDLICHE STELLE DES GEHIRNS IST EIN SCHWACHES GEWEBE IN DER NÄHE DES ZENTRUMS. NACH EINIGEN TREFFERN TAUCHEN IMMER MEHR DIESER EMPFINDLICHEN STELLEN AM GEHIRN AUF. WIE DEM AUCH SEI, DAS GEHIRN LÖST SICH IMMER WIEDER ZWISCHENDURCH AUF UND TELEPORTIERT SICH VON EINER STELLE ZUR ANDEREN. DIESE KONFRONTATION IST (WIE ES SICH GEHÖRT) DIE

HÄRTESTE ÜBERHAUPT UND ERFORDERT HÖCHSTE PRÄZISION BEIM STEUERN UND SCHIESSEN. AM BESTEN BLEIBST DU RUHIG UND VERFOLGST DAS GEHIRN IM KREIS. BLEIBE ENG DRAN UND BREMSE ENTSPRECHEND AB, SO SOLLTE DAS SCHWACHE GEWEBE STÄNDIG VOR DEINEM VISIER SEIN. EIN PAAR SCHÜSSE MIT DEN BLAUEN LASERN SOLLTEN FÜR EINEN SIEG AUSREICHEN. NICHTS IST ABER GEFÄHRLICHER ALS EIN DIREKTER ANGRIFF, WÄHREND DIE TENTAKELN IN DER NÄHE SIND. NACH EINEM SIEG ÜBER ANDROSS WIRD DEIN ARWING AUS VENOM HINAUS GEWORFEN UND LANDET IN EINER WELTRAUMSTATION, WO FOX AUF SEINEN VATER TRIFFT. DER ALTE MANN WEISS IMMER NOCH GUT BESCHIED UND HILFT FOX BEI DER FLUCHT. WENN DIE WELTRAUMSTATION HINTER DIR IN DIE LUFT FLIEGT, SOLLTEST DU STARK BESCHLEUNIGEN, UM IN DER NÄHE DES ALTEN MANNES ZU BLEIBEN, DENN ER WEISS, WO ES LANGHEIT. DIESE ROUTE SCHEINT SICH BEI JEDEM FLUG ZU VERÄNDERN, ALSO IST ES SEHR RATSAM, BEI FOXS VATER ZU BLEIBEN. NIMMST DU DIE FÄLSCHLICHE KURVE ODER VERLIEST ZUVIEL ENERGIE GEHT SCHNELL EIN LEBEN VERLOREN, ABER GLÜCKLICHERWEISE MUSS ANDROSS DANN NICHT MEHR BEKÄMPFT WERDEN. STATT DESSEN BEGINNST DU IMMER WIEDER AM ANFANG DER FLUCHT-SEQUENZ. ERST WENN DU DIESE AUFGABE MEISTERST, WIRST DU MIT DER ENDSEQUENZ BELONNT HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH, DU HAST SOEBEN EINEN WAHREN KLASSIKER DURCHGESPIELT!



SUPER MARIO

ENDLICH ist es soweit! Wir präsentieren den letzten Teil unserer **MEGA-MARIO 64-Komplettlösung!**

KURS 12

Fliegenpilz Fiasko

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: Zweiter großer Schlüssel (siehe 2. Bowser-Welt)

ORT: Im Schloß-Foyer die Treppe hoch und durch die Tür mit dem großen Schlüsselloch. Weiter die Treppe hoch und durch die nächste Tür. Umkreise jetzt den Raum so lange, bis Du auf der anderen Seite

des Eingangs stehst. Hier hängt ein winziges Bild von einigen kleinen Pilzen.

BESCHREIBUNG: Ein weiterer riesiger Berg, mit Wasserfällen und einem Weg, der an der Bergwand entlang nach oben führt. Überall wachsen große Pilze sowie zahlreiche nützliche Kletterpflanzen.

ERKLIMME DEN BERG

STERN 1

ZIEL: Erreiche die Bergspitze
HINWEISE: Laufe am Anfang rückwärts, um an das Extra-Leben zu gelangen. Weiter geht Dein Weg geradeaus auf dem Weg entlang, bis Du zwei große Schluchten entdeckst. Beide erfordern einen präzisen Sprung. Falle bloß nicht in die zweite Schlucht, denn dort erwartet Dich der Tod! Neben Dir ragen nun zahlreichen Riesenpilze empor, bleibe aber auf dem Pfad. In der gelben Box befindet sich ein Extra-Leben. Nachdem Du eine Holzplanke überquert hast, stehst Du vor einem tiefen Abgrund. Ein normaler Sprung sollte hier ausreichen, aber selbst wenn Du abstürzt, landest Du sicher



DER FLIEGENDE KERL KANN AUF DEN SCHMALEN WEGEN FÜR ÄRGER SORGEN.

ERKUNDE DEN AFFENKÄFIG

STERN 2

ZIEL: Hole Dir den Stern aus dem Käfig auf der Spitze des Berges
HINWEISE: Um diesen Level bewältigen zu können, mußt Du Dir den 2. Stern einheimsen. Kehrst Du zur Spitze des Berges zurück (dieselbe Route wie beim ersten Stern), zappelt ein Affe auf derselben herum. Fang ihn, und er bietet Dir an den Käfig zu öffnen. Laß ihn gehen und folge ihm bis zum Wasserfall.

Der Käfig schwebt neben dem Wasserfall. Der Affe wartet solange, bis Du ihn ansprichst, erst dann öffnet er den Käfig und läßt den Stern frei. Springe einfach in den Wasserfall, und Du landest weiter unten genau auf dem Stern.



DER AFFE ÖFFNET FÜR DICH DEN KÄFIG. FALLS NICHT – OHRFEIGE!



OHA, UNSER KLEINER KLEMPNER IST VATER GEWORDEN?



"VIDEO KILLED THE RADIO STAR" DÜRFTE MARIO NICHT SINGEN...

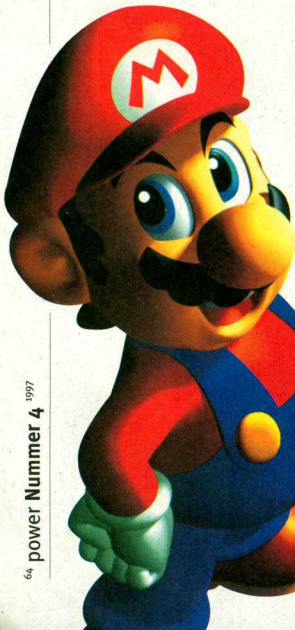
auf einer Plattform, auf der ein rosafarbener Bob-omb Buddy steht. Sprich mit ihm, die nun erscheinende Kanone bringt Dich zum sechsten Stern. Um von dieser Plattform herunter zu kommen, kann Mario kriechen und dann langsam am Berghang bis zur nächsten Plattform hinaufklettern. Du gelangst dann in die Nähe eines kleinen Teichs. Im Wasser könnte man jetzt die gesamte Energie aufladen, aber achte darauf, nicht in die Strömung zu geraten.

Hier befindet sich auch eine Brücke aus Holz, aber so einfach kannst Du sie nicht überqueren, da sie von einem

feuerspuckenden Gegner bewacht wird. Es gibt einen Trick. Springe einfach weiter und renne in diagonalen Richtung von dort weg, wo Du eigentlich hin möchtest. Diese Aktion läßt den Baumstamm zur gewünschten Position fahren, und die Reise kann weiter gehen. Über die Kletterpflanzen bei den Maulwürfen könntest Du diesem schwierigen Akt auch aus dem Weg gehen und den Baumstamm umrunden.

Falls Du über den Baumstamm gekommen bist, gelangst Du in die Schußweite einiger Kanonenkugel. Weiter oben begegnest Du drei Goombahs – töte sie, um den Weg freizumachen. Gehe weiter bis zum Ende des Weges. Bleibst Du geradewegs auf dem Pfad und steuerst dabei leicht in Richtung des Wasserfalls, gelangt Mario mit einem Lebesprung auf die nächste Plattform.

Am Wegesrand schwebt eine kleine Wolke, die Marios Mütze hinfür blasen könnte. Krieche in diesem Falle, dann kann Dir nichts geschehen. Laufe immer weiter, bis Du an den 1. Stern auf der Bergspitze kommst.



1064

8 ROTE MÜNZEN

STERN 3

ZIEL: Finde und sammle jede rote Münze ein.

HINWEISE: Die ersten vier Münzen liegen auf den Riesenpilzen gleich zu Beginn des Levels. Die ersten beiden sollten kein Problem darstellen, lediglich bei der dritten wird es eng. Hier mußt Du gleich nach der Landung auf dem Pilz eine scharfe Wendung machen, sonst stürzt Du in den Tod. Alternativ dazu könntest Du auch auf den anderen Pilz auf der rechten Seite hüpfen und von dort aus auf den dritten Münze. Die vierte ist wieder relativ einfach zu bekommen.

Gehe nun weiter bis zu der Stelle, wo die Maulwürfe aus ihren Löchern springen. Mit einigen Salto geht es hier nach oben. Die fünfte und die sechste Münze liegen auf der zweiten Ebene. Die siebte befindet sich in Höhe der Kletterpflanzen, während die achte auf einem Felsvorsprung liegt, unter dem dann auch der dritte Stern erscheint. Ein normaler Sprung bringt Dich rüber, aber dennoch gehen 50% der Energie verloren. Alternativ dazu reicht ein Weitsprung von dem Pfad hinter den Maulwürfen aus, denn der Wind trägt Mario weiter.



HA, SCHAU MICH AN – ICH HABE 120 STERNE UND DU NICHT!

ERFORSCH DIE STEILWAND

STERN 4

ZIEL: Finde den geheimen Eingang in der Felswand.

HINWEISE: Erklimme den Berg, indem Du die gleiche Route wie auch bei den ersten beiden Sternen wählst, aber lege hinter dem Wasserfall eine Pause ein, dort, wo Du sonst den Weitsprung machst. Erinnerst Du Dich noch an die Wolke? Der geheime Eingang befindet sich direkt hinter ihrer. Springst Du dort in die Wand, gelangst Du wieder einmal auf eine Rutschbahn. Diese Rutschpartie entpuppt sich als relativ einfach, lediglich ein scharfe Kurve auf einer Holzbahn könnte verhängnisvoll werden. Am Ende der Rutsche findest Du eine Öffnung, die Dich zum Fundort des vierten Sterns bringt.



DIESE RUTSCHE IST SEHR LEICHT, MIT AUSNAHME EINER EINZIGEN SCHARFEN KURVE. VORSICHT!

HALTE AUSSCHAU AUF DER BRÜCKE

STERN 5

ZIEL: Schnapp Dir den Stern nahe des Wasserfalls.

HINWEISE: Laufe wieder in Richtung der Bergspitze, aber bleibe diesmal auf der Steinbrücke beim Wasserfall stehen. In einer kleinen Nische erblickst Du den fünften Stern. Zwei Wege führen dorthin. Am besten nimmst Du Anlauf und springst in einem 45-Grad-Winkel in Richtung der Nische. Das sollte klappen. Alternativ dazu kannst Du auch den lilafarbenen Knopf vor der Brücke aktivieren. Dieser aktiviert eine Kiste unter der Nische. Ein kleiner Sprung reicht, und Du kannst von der Kiste direkt in die Nische laufen.



WAS IST, GEHT DIR ETWA DIE LUFT AUS? KEINE PANIK AUF DER TITANI!

SUCHE DEN EINSAMEN PILZ

STERN 6

ZIEL: Aktiviere die Kanone und schieße Mario auf den großen Pilz.

HINWEISE: Dieser Stern ist der erste, den Du sehen kannst. Er liegt auf dem großen Pilz ganz in der Nähe der Startposition. Falls Du die Kanone noch nicht aktiviert haben solltest, klettere einfach den Berg hoch und lasse Dich beim Affen und dem Teich nach unten fallen. Sprich mit dem Bob-omb Buddy und klettere nach oben oder lasse Dich bis zum Start zurückfallen. Nun kannst Du auf verschiedenen Wegen an den sechsten Stern gelangen. Eine Möglichkeit ist das Areal bei den Maulwürfen. Alternativ dazu kannst Du auch zu dem Weg zurückgehen, auf dem die Bomben patrouillieren. Schalte diese aus und springe mit einem Weitsprung direkt auf den Pilz. Ein kleiner Sprung tut es auch, hierbei hilft Dir der Wind weiter.

Schau von diesem Pilz aus nach links unten in Richtung des Berges, und Du siehst eine Plattform. Ein Weitsprung reicht auch hier wieder aus. Folge dem Felsvorsprung bis zur



ZWAR IST ES DER BESTE WEG ZUM SECHSTEN STERN, ABER DER ABSCHUSS IST SCHMERZHAFT. JUPPIIIII!



FALLS MARIO DEN STERN AUS DEM FLUG HERAUS NICHT GREIFEN KANN, MACHT ER EINEN ABFLUG.

Kanone. Ziele so auf den Stern, daß die vertikale Achse direkt auf ihn zeigt und die horizontale einige Millimeter über der ersten Wolke schwebt. Du mußt den Stern direkt greifen, denn sonst fällt Du mit Sicherheit in Dein Verderben.

SAMMLE 100 MÜNZEN

STERN 7

ZIEL: Finde und sammle 100 Münzen ein.

HINWEISE: Die erste große Ansammlung von Münzen findest Du auf der Rutschbahn, also ist es gut, wenn man dort startet. Hier kannst Du maximal 60 Münzen ergattern (3

blaue und 45 gelbe), also schnapp Dir so viele wie nur möglich, bevor Du die Rutsche verläßt. Springe vom Ausgang nach unten und lande sicher beim Start. Folge dem Weg nach oben und sammle die restlichen Münzen ein.

MAXIMALE PUNKTZahl: 133 gelbe Münzen (oder gleichwertige)

33 gelbe Münzen am Fuße des Berges
5 gelbe Münzen liegen in Kisten versteckt
19 gelbe Münzen geben besiegte Gegner frei
60 Münzen auf der Rutschbahn
8 rote Münzen (16 gelbe Münzen) wie oben beschrieben (Stern 4)



Gulliver Gumba

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: Zweiter großer Schlüssel (siehe 2. Bowser-Welt)

ORT: Im Schloß-Foyer die Treppe hoch und durch die Tür mit dem großen Schlüsselloch. Weiter die Treppe hoch und durch die nächste Tür. Durch die Tür mit dem Stern. Mario steht nun in einem Korridor mit einem Bild am Ende des Ganges. Dieses kann Mario nicht betreten, dafür aber die beiden anderen rechts und links von ihm. Springst Du durch das linke Bild, erscheint Mario in der nächsten Welt als Riese, springst Du nach rechts, schrumpft er.

BESCHREIBUNG: Gulliver Gumba (merkwürdiger Name) wird von einem großen Berg in der Mitte der Insel dominiert. Weil Mario eine unterschiedliche Größen annehmen kann, gibt es hier einige grüne Röhren, die ihn in seinem Wachstum verändern.

PFLÜCKE DIE SCHNAPP-PIRANHA

STERN 1

ZIEL: Besiege als kleiner Mario fünf Piranha-Pflanzen.

HINWEIS: Betrete den Kurs über das linke Gemälde, so daß Mario ein Riese ist. Laufe nun vorwärts bis zur grünen Röhre und benutze diese, um als kleiner Mario wieder zu erscheinen. Die einzige kleine Piranha-Pflanze, die vorher mit Feuer spuckte, wurde nun durch fünf neue Pflanzen ersetzt. Eigentlich sind diese unsichtbar, aber sobald sich Mario ihnen nähert, kommen sie zum Vorschein. Auch diese gigantischen Pflanzen spucken mit Feuer. Fällt Mario vor lauter Panik von der Plattform, ist der Weg zurück ein schwieriger.

Bewege Dich langsam in die Ecken der Plattform und greife immer nur eine Pflanze auf einmal an. Übermut tut auch hier selten gut. Laufe, sobald eine Pflanze erscheint, auf sie zu und stelle Dich unter den Kopf, so weicht man dem Feuer aus. Bevor sie jedoch springt, solltest Du ihrem Rumpf schon einen Tritt verpaßt haben, denn das bedeutet den Tod. Falls es Probleme geben sollte, gibt es immer noch den Weg über die grüne Röhre zurück ins Wasser.



KOMM HER UND BEISS MICH!

BEGIB DICH ZUR SPITZE DER INSEL



MARIO WÄCHST, MARIO SCHRUMPT. HEY, KEINE PANIK! VERSUCH'S SPÄTER NOCH MAL.

STERN 2

ZIEL: Schnapp Dir als kleiner Mario den Stern von der Bergspitze.

HINWEIS: Betrete den Level wieder als großer Mario und laufe bis zur grünen Röhre, betrete sie aber noch nicht. Springe hier von der Plattform. Mario landet auf einer anderen Plattform mit einem lilafarbenen Schalter auf ihr – dieser aktiviert eine Brücke aus Kisten, die zur schwebenden Insel führt. Laufe parallel zum Felsvorsprung auf dieser Brücke entlang und springe dann mit einem Rückwärtssalto hinauf. Laufe weiter und vermeide eine Berührung mit den Kanonenkugeln, bis Du die grüne Röhre erreichst. Springe hier hinein, und Du erscheinst wieder als kleiner Mario.

Weiter geht's bis zur Spitze des Berges. Normale Stufen erscheinen jetzt riesig, aber mit einem Rückwärtssalto kann Mario auch größere Hindernisse überwinden. In der gelben Kiste findest Du den zweiten Stern.

TRETE NOCH EINMAL GEGEN KOOPA AN

STERN 3

ZIEL: Laufe mit dem schnellen Koopa als kleiner Mario um die Wette.

HINWEIS: Betrete den Kurs als großer Mario und begib Dich wieder bis zur Bergspitze, ganz so, wie es beim zweiten Stern erklärt ist. Als kleiner Mario bei der Röhre angekommen, bleibst Du stehen und läufst dann in die Richtung, aus der die

Kanonenkugeln kommen. Laufe weiter nach unten, bis Du Koopa begegnest.

Dieser brüstet sich nun damit, daß er nach der letzten Niederlage trainiert hat und nun unschlagbar sei. Stimme einem Rennen zu, und schon geht's los.

Koopa hat anscheinend wirklich hart trainiert, denn dieses Rennen ist nicht gerade sehr einfach. Weitsprünge helfen an manchen Stellen weiter, um die Höhen- und Tiefenunterschiede an der Bergwand gut zu überwinden. Achte auf die Kanonenkugeln und darauf, daß Mario auf der Hängebrücke vom Wind stark gebremst wird. Falls Du verlieren solltest, bleibst immer noch der Weg zurück zur grünen Röhre, um Mario wieder größer und danach kleiner werden zu lassen. Koopa wartet dann erneut auf Dich. Nach einem Sieg überreicht er Dir den dritten Stern.



KOOPA ALS WERBETRÄGER FÜR NIKE?

LÖSE DIE FÜNF ITTY-BITTY-RÄTSEL

STERN 4

ZIEL: Finde als großer Mario die fünf geheimen Punkte.

HINWEIS: Hier sind jetzt fünf Gebiete zu finden, die Mario nur als kleiner Klempner betreten kann – aber als Riesenmario. Wann auch immer Du einen der Orte erreichst, erscheint eine Nummer. Du kannst in jeder beliebigen Reihenfolge diese Orte besuchen, aber hier ist unsere Empfehlung.

Betrete den Level als großer Mario und laufe weiter, bis zur grünen Röhre. Springe von der Plattform und lasse mittels des Schalters wieder die Brücke aus Kisten erscheinen. Laufe auf ihr parallel zur Felswand entlang und hüpfte mit einem Rückwärtssalto auf den Felsvorsprung. Laufe weiter in



NUR ALS GRÖßER MARIO KANN MAN DIE ITTY-BITTIES FINDEN...

die Richtung, aus der die Kanonenkugeln kommen, und genau an der Stelle, wo sie erscheinen, ist der erste geheime Ort. Gehe nun weiter nach oben bis zur Bergspitze, aber passe auf die schmale Planke auf, denn diese ist für einen großen Mario jetzt ziemlich klein. Wenn Mario über den Gipfel läuft, erscheint die zweite Nummer. Springe nach unten in Richtung des

FINDE DIE 8 ROTEN MÜNZEN

STERN 5

ZIEL: Finde und sammle alle roten Münzen ein.

HINWEISE: Im Gegensatz zu den meisten anderen Levels liegen die roten Münzen hier nicht verstreut in der Gegend herum, sondern auf einem Haufen in einer kleinen Höhle. Am besten läufst Du als kleiner Mario (rechtes Bild) in den Level, durch das Mauselloch und zerstampfst den Koopa, um an den Panzer zu kommen. Mit diesem kannst Du am Hang nach oben flitzen, bis zu der Stelle, wo eine Holzplanke das Grün berührt. Ein Druck auf 'Z' und Mario springt ab, über die Planke geht es hinein in die Höhle der Raupe.

Die erste rote Münze liegt direkt vor Dir. Mit einem gewöhnlichen Sprung kommst Du auf die Plattform, auf der Du die zweite Münze findest. Weiter geht Dein Weg über die nächsten beiden Plattformen mit den jeweiligen Münzen. Springe nun weiter bis zu der Stelle, wo der Stern in einer Nische erscheinen wird. Mit Wandsprüngen gelangst Du hier an die fünfte rote Münze und an ein Extra-Leben. Gehe von hier aus bis zur Spitze der Plattform, die am weitesten von der Wand entfernt ist. Schaut Du hier nach oben, erblickst Du die Raupe. In der Mitte senkt sich das Gitter ein wenig. An diese Stelle springst Du mit einem Doppel-



ALLE ROTEN MÜNZEN LIEGEN HIER IN EINER HÖHLE. PRAKTISCH, GELLE?

sprung und hängst Dich daran.

Bewege Dich vorsichtig bis zur Plattform mit der blauen Münzkiste und lasse Dich fallen. Sammle die sechste Münze ein und halte nach der Flamme Ausschau. Du springst danach entweder mit einem gewöhnlichen Sprung zur siebten Münze oder hängst Dich über das Gitter dorthin. Ein weiterer Sprung bringt Dich zur achten roten Münze. Nur noch ein simpler Sprung zu nächsten Plattform, und der fünfte Stern gehört Dir.



AN TIEFSTEN STELLE DES GITTERS REICHT EIN DOPPELSPRUNG, UND DU HÄNGST DARAN.

DREHE WIGGLER IM KREIS!

STERN 6

ZIEL: Besiege den Wiggler.

HINWEISE: Betrete den Level als großer Mario und bewege Dich, wie beim vierten Stern beschrieben, zur Bergspitze. Ein Stampsprung auf den kleinen Teich öffnet ein Loch im Boden, durch das das Wasser läuft. Gehe jetzt wieder nach unten zur grünen Röhre und transformiere Dich in einen kleinen Mario. Kehre dann zur Bergspitze zurück und lasse Dich ins Loch fallen.

Obwohl sich die Raupe ziemlich schnell bewegt, ist es ein leichtes, sie mit einigen Sprüngen zu besiegen. Bei einem Angriff solltest Du einfach nur nach oben springen und auf ihrem Körper landen. Drei Treffer reichen aus, und sie überreicht Dir den sechsten Stern.

SAMMLE 100 MÜNZEN EIN

STERN 7

ZIEL: Finde und sammle 100 Münzen ein.

HINWEISE: Obwohl es äußerst schwierig erscheint, in diesem Level hundert Münzen einzusammeln, gestaltet sich der Sieg über diese Herausforderung als leichte Aufgabe, da Mario sowohl als kleiner, wie auch als großer Klempner einige Münzen doppelt erhält. Nutze in diesem Level die zahlreichen Pfosten, bei deren Umrundung einiges zu holen ist. Wenn Du 79 oder mehr Punkte erreicht hast, solltest Du in die Höhle der Raupe gehen. Mit den dort befindlichen roten Münzen und den gelben Münzen auf der Planke ist das Level schnell gelöst.

MAXIMALE PUNKTZAHL: 178 gelbe Münzen

GROSSER MARIO:

12 gelbe Münzen in der Landschaft

13 gelbe Münzen gegen besiegte Gegner frei

1 gelbe Münze in der Öffnung der Kanone

1 blaue Münze (5 gelbe Münzen) von Koopa

KLEINER MARIO:

22 gelbe Münzen in der Landschaft

8 rote Münzen (16 gelbe Münzen) wie oben beschrieben (Stern 5)

2 blaue Münzen (10 gelbe Münzen) aus der blauen Münzkbox

81 Münzen gegen besiegte Gegner frei (26 gelbe Münzen, 11 blaue)

1 blaue Münze (5 gelbe Münzen) gibt Koopa frei

10 gelbe Münzen nach der Umrundung der Holzpfosten



VERGISS NICHT DIE MÜNZE IM LOCH!



MEHR GELD ALS BILL GATES JE HATTE.



RENNE UM DEN PFOSTEN FÜR BONUS-MÜNZEN.



ALLES HAT EIN ENDE, NUR DIE RAUPE HAT ZWEI.

KURS 14

Tick Tack Trauma

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: Zweiter großer Schlüssel (siehe 2. Bowser-Welt) und 50 Sterne.

ORT: Im Schloß-Foyer die Treppe hoch und durch die Tür mit dem großen Schlüsselloch. Weiter die Treppe hoch und durch die nächste Tür. Jetzt scharf nach rechts lenken und die nächste Treppe hoch. Nun ab durch die rote Tür mit dem gelben Stern. Mario steht nun vor einer riesigen Uhr, die er mit einem Rückwärtssprung oder einem Doppelsprung erreichen kann. Betrete sie noch nicht...

BESCHREIBUNG: Im Inneren der Uhr findest Du unzählige Zahnräder und einige Pendel. Glücklicherweise legt das Getriebe innerhalb der Uhr eine Pause ein, wenn Du sie um 12 Uhr oder im Dreistundentakt danach betrittst (keine Angst – nicht in Echtzeit!). Zu jeder anderen Zeit bewegt sich die Uhr, jedoch variiert dabei die Geschwindigkeit. Betrittst Du die Uhr zu je 15 Minuten nach einer vollen Stunde, bewegt sich das Uhrwerk am langsamsten. Zu jeder halben Stunde bewegen sich Zahnräder und andere bewegliche Teile völlig chaotisch und unvorhersehbar. Ein Viertelstunde weiter bewegt sich alles am schnellsten.

ROLLE DEN KÄFIG

STERN 1

ZIEL: Schnapp Dir den Stern im Käfig.

HINWEISE: Diese Aufgabe kann bei stillstehendem oder laufendem Uhrwerk bewältigt werden. Du beginnst hier auf der Gitterplattform. Auf der rechten Seite führen einige Stufen zu einem Förderband. Dieses führt zu einem Würfel, der in gleichmäßigen Abständen rotiert. Vor der eigentlichen Rotation "zuckt" er ein bißchen – achte auf diesen Wink mit dem Zaunpfahl.

Springe auf den Würfel (beachte die beiden gelben Münzen) und danach auf die Plattform dahinter, während Du den schwingenden

Pendel stets im Auge behältst. Folge dem Pfad bis zur Stelle mit den drei Würfeln. Mit Rückwärtssprüngen kommst Du hier schneller nach oben. Du könntest alle drei in einem Durchgang überqueren, aber gehe lieber auf Nummer Sicher und lege jeweils eine Pause ein.

Folge dem Weg bis zu dem großen Zeiger. Achte auf die Flamme. Nun geht es weiter zur Plattform über dem Förderband. Du erreichst einige rotierende Zahnräder, die aber leicht zu überqueren sind. Folge einfach dem Weg, und Du erreichst bald über ein Förderband den Käfig, in dem der Stern zu finden ist.



WAS HAT ER NUR ANGESTELLT, DASS ER JETZT HINTER GITTER MUSS? TSSS...

ACHTE AUF DAS PENDEL!

STERN 2

ZIEL: Hole Dir den Stern neben den zwei Pendeln.

HINWEISE: Diese Aufgabe kann bei stillstehendem oder laufendem Uhrwerk bewältigt werden.

Gehe zuerst so vor, wie es beim ersten Stern beschrieben ist, aber springe auf das Dach des Käfigs mit dem Stern. Folge dem Weg. Springe auf die sich bewegende gelbe Plattform und weiter auf die nächste mit dem Elektroboll. Klettere an der Stange hinauf, denn an ihrem Ende findest Du ein Extra-Leben. Zu Deiner Rechten wartet ein Herz und eine weitere gelbe Plattform auf Dich.

Links von Dir schweben zwei gelbe Kästen mit Münzen in der Luft und eines der fahrenden "Sprungbretter". Die beiden Pendel und damit auch der zweite Stern sind links in diesem Gebiet zu finden. Bei einem eingeschaltetem Uhrwerk ist das Erreichen der Pendel über die rotierende Plattform relativ einfach, obwohl hier ein gutes Augenmaß gefragt ist. Bei stillstehendem Uhrwerk sind die Abstände spürbar breiter. Sobald Du die Plattformen überquert hast, führt Dich der Weg zum zweiten Stern.



WO IST VINCENT PRICE, WENN MAN IHN BRAUCHT?

LASS DIR DEN WEG ZEIGEN!

STERN 3

ZIEL: Benutze den ersten Zeiger, um an den Stern in der Nische zu gelangen.

HINWEISE: Am einfachsten kommst Du an den Stern, indem Du zuerst das Uhrwerk stilllegst. Gehe nun über den gleichen Weg, wie er beim ersten Stern beschrieben wurde. Aber anstelle des Sprungs zum Förderband, springst Du einfach nach unten, drückst den Stick nach vorne und Du solltest in der Nische neben dem Stern landen. Alternativ dazu kannst Du bei eingeschaltetem Uhrwerk auf der Spitze des ersten Zeigers warten, bis dieser in Richtung der Nische zeigt. Ein Sprung und – voilà, der Stern gehört Dir!



ÜBERALL STERNE! ÜBER DEN WEG DORTHIN FREUT SICH UNSER KLEINER HELD ABER GAR NICHT.



ZWEI SCHRITTE VOR UND ZWEI ZURÜCK, MARIO BEWEGT SICH MIT DER UHR IM EINHEITSSCHRITT.

STAMPFE MÄCHTIG AUF!

STERN 4

ZIEL: Eigentlich gibt es keinen ersichtlichen Grund, um "mächtig aufzustampfen". Hier mußt Du lediglich an den höchsten Punkt der Uhr gelangen.

HINWEISE: Dieses Level ist sehr schwierig, egal ob die Uhr nun steht oder sich bewegt. Bei eingeschaltetem Uhrwerk sind äußerst präzise Sprünge und sehr viel Geduld gefragt, aber dennoch läßt sich dann die Aufgabe leichter bewältigen. Mit gestopptem Uhrwerk kommt man zwar leicht bis nach oben, aber dort sind dann zahlreiche schwierige Wandsprünge bis zum Stern erforderlich.

Folge einfach dem Weg, wie er beim zweiten Stern beschrieben wurde, aber laufe nicht nach links zu den beiden Pendeln, sondern nach rechts zum Energie-Herzen. Falls sich

das Uhrwerk bewegt, kann Mario auf einer gelben Plattform in die Höhe fahren, bis er eine rotierende, dreieckige Plattform erreicht, über die er zum nächsten Zahnrad und der Plattform gelangt.

(Wenn die Uhr jedoch stillsteht, mußt Du auf die gelbe Plattform hüpfen, auf ihr entlang rennen und mit einem Wandsprung auf die darüberliegende Plattform gelangen. Das ist zunächst schwierig, aber mit etwas Übung schaffst Du diese Aufgabe mit Leichtigkeit.)

Springe hoch zur nächsten Plattform und über die Würfel weiter nach oben. Springe dann auf die nächste Plattform, die Mario gerade noch mit seinen Fingern greifen kann. Weiter geht's an den sich bewegenden Steinblöcken vorbei. Nun wirst Du mit einer Ansammlung von Förderbändern konfrontiert. Das erste führt nach rechts, das zweite

nach links und das dritte wieder nach rechts. Sei vorsichtig, wenn Du die drei Förderbänder überquerst, denn sie könnten Dich leicht in den Tod schubsen. Auf der rechten Seite müßt Du nun drei rotierende Plattformen entdecken, ein riskanter Weg zu einer Kiste mit einem Extra-Leben. Die gelbe Kiste vor Dir enthält drei gelbe Münzen. Folge dem Weg und springe auf die langsam rotierenden Plattformen. Warte auf den richtigen Moment und springe schnell weiter.

Auf der rechten Seite erblickst Du nun eine große Nische mit einem Förderband. Falls die Uhr steht, kannst Du einfach auf die Plattform springen. In der gelben Kiste liegen zehn Münzen. Es ist möglich, mit einem Dreifachsprung aus dem Rennen heraus an die Wand und von dort aus weiter zu springen, aber das ist schwierig.



"PEACE, MAN, WILLST DU WAS HABEN?"

Sollte sich die Uhr bewegen, laufe einfach den Weg entlang und hüpfle über die zwei rotierenden Plattformen. Achte auf die Flamme. Warte hier auf den großen Zeiger. Dieser trägt Mario zum gegenüberliegenden Förderband, an dessen Ende der blaue Stein umherspringt. Mit einem Rückwärtssprung kommst Du im richtigen Moment auf den Stein und von dort aus weiter an den Stern.

77



SPRINGE AUF DEN SCHWEBEBALKEN

STERN 5

ZIEL: Hole Dir den Stern aus dem Käfig neben den sich bewegenden Mauern.

HINWEISE: Benutze dieselbe Route wie beim vierten Stern, aber an der Stelle, wo der Wandsprung benötigt wird, wenn die Uhr steht, gehe nicht weiter nach oben. Laufe statt dessen weiter nach rechts, wo der fünfte Stern in einem Gitterobjekt versteckt liegt. Auf der rechten Seite siehst Du einige Mauern, die in periodischen Abständen immer wieder in der Wand verschwinden. Beachte, daß Du auf einer solchen Mauer stehen kannst, auch wenn sie in der Wand verschwindet. Nur wenn sie wieder hervorkommt, springt Mario auf. Mit einem Sprung umgehst Du dieses Problem. Mit einem Rückwärtssprung geht es auf die Plattform rechts von Dir, die am weitesten vom Stern entfernt liegt. Jetzt geht es weiter in Richtung des Käfigs und vor dort aus zum Stern.



HIER WIRD GENAUESTES TIMING VORAUSGESETZT, WENN MARIO NACH OBEN MÖCHTE.

FINDE ALLE ROTEN MÜNZEN



WAS IST WOHL IN DER KISTE? NA, WAS WOHL?

STERN 6

ZIEL: Finde und sammle alle acht roten Münzen ein.

HINWEISE: Obwohl es möglich ist, sämtliche Münzen bei stehendem Uhrwerk zu holen, ist es in Anbetracht der Schwierigkeit ratsamer, die Uhr laufen zu lassen. Hier ist unsere Empfehlung für die richtige Route.

Gehe nach links und vermeide Kontakt mit den beiden Bomben. Springe nach unten zur nächsten Plattform. In der gelben Kiste liegen zehn Münzen und zudem liegt ein Energie-Herz ganz in der Nähe. Hüpfle auf die erste Plattform, dann zur nächsten und danach zur ersten roten Münze. Die roten Münzen liegen hier fast alle beisammen. Ein Sprung von der Mitte einer Plattform zur nächsten ist nicht möglich, lediglich vom äußersten Rand. Nachdem Du alle acht Münzen eingesammelt hast, darfst Du wieder nach unten fallen, wo der sechste Stern auf Dich wartet.

SAMMLE 100 MÜNZEN EIN

STERN 7

ZIEL: Finde und sammle 100 Münzen ein.

HINWEISE: Solange Du den Wandsprung perfekt beherrscht, ist es besser, wenn die Uhr stillsteht (siehe Stern 4). Neben den roten Münzen ist die blaue Kiste bei den zwei Pendeln sehr wichtig.

MAXIMALE PUNKTZAHL:

- 128 gelbe Münzen
- 7 gelbe Münzen frei herumliegend
- 68 gelbe Münzen aus gelben Kisten
- 2 gelbe Münzen geben besiegte Gegner frei
- 7 blaue Münzen (35 gelbe) aus der blauen Kiste
- 8 rote Münzen (16 gelbe) wie oben beschrieben



KLEINER MANN WILL HOCH HINAUS! DAS GIBT ABER ABDRÜCKE AUF DEN HÄNDEN...

KURS 15

Regenbogen Raserei

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: Zweiter großer Schlüssel (siehe zweite Bowser-Welt) und 50 Sterne.

ORT: Im Schloß-Foyer die Treppe hoch und durch die Tür mit dem großen Schlüsselloch. Weiter die Treppe hoch und durch die nächste Tür. Jetzt scharf nach rechts lenken und die nächste Treppe hoch. Nun ab durch die rote Tür mit dem gelben Stern. Mario betritt den Raum mit der großen Uhr. Weiter geht es nach

rechts und hoch auf den braunen Klotz. Ein präziser Sprung in die viereckige Nische und weiter in das Loch in der Mitte.

BESCHREIBUNG: Dieser extravagante Level wurde im Himmel angelegt. Die zahlreichen Wolken werden hier durch fliegende Teppiche miteinander verbunden, die auf Regenbögen schweben. Zwar gibt es hier keine allzu schweren Gegner, dafür stürzt man nur zu oft in die Tiefe.

REISE AUF DEN REGENBÖGEN

STERN 1

ZIEL: Schnapp Dir den Stern vom schwebenden Schiff.

HINWEISE: Fliege mit den Teppichen zu den rotierenden Steinplatten und gehe dann weiter nach rechts. Benutze den zweiten fliegenden Teppich und hüpf vorsichtig während des Fluges über die Hindernisse. Schwierig wird es, wenn Mario länger als sechs Sekunden den Teppich verläßt, denn dann verschwinden diese!

Der Teppich trägt Dich zu zwei weiteren Teppichen. Laufe auf den rechten, der sofort in Kreisbewegungen zu schweben beginnt. Die erste Gefahr ist hier eine rotierende Steinplatte, von der zwei Holzplattformen ragen. Von unten schießt eine blaue Flamme auf Mario zu, die ihn aber kaum erreichen kann.

Klettere oder springe über die Hindernisse, bleibe auf paralleler Linie zum Teppich. Zwar liegt in der Mitte der Steinplatte ein Extra-Leben, aber es diese Gefahren ist es nicht wert.

Danach gelangt der Teppich an vier blaue Blöcke, die ebenfalls übersprungen oder bestiegen werden müssen. Springe auf den ersten, dann auf den nächsten und sofort zum dritten – alle Probleme auf einmal gelöst! Springe dann auf den Teppich und über den vierten Klotz. Ein Rückwärtssprung ist dabei am einfachsten. Mario landet schließlich auf hölzernen Plattformen, die unter seinem Gewicht sofort nachgeben und in die Tiefe fallen. Renne spontan weiter und springe auf die Planke, die zum Schiff führt, bevor Du selbst mit in die Tiefe fällst. Gehe weiter bis zum Schiff. Am Heck (oder Bug?) des Schiffes liegt ein Extra-Leben, sowie oben auf dem Mast, wenn Mario dort einen Handstand macht.

Der Stern liegt ebenfalls an einem Ende des Schiffes. Solange Mario den Stern entgegen läuft und nicht springt, sollte der Wind kein Problem darstellen.



MARIO BIETET KAUM WINDFANG, UND DENNOCH GIBT'S HIER PROBLEME.

SUCHE DAS HAUS AM HIMMEL

STERN 2

ZIEL: Hole Dir den Stern von der Spitze des Hauses, das in der Luft schwebt.

HINWEISE: Gehe (oder fliege) wie beim ersten Stern bis zu dem Ort mit den vier rotierenden Steinplatten. Fliege wieder mit dem Teppich aber biege diesmal am Ende nicht nach links, sondern nach rechts ab. Dieser fliegt sofort unter drei Holzplattformen hindurch, dort sollstest Du Dich ducken. Warte, bis Du an eine Glaswand stößt. Sobald Mario bis zum Ende des Teppichs gedrückt wurde mußt Du Dich mit einem Satz an die Wand hängen, hinaufklettern und von dort aus schnell wieder auf den Teppich springen. Mach es zweimal, und Mario fliegt zum ersten Mal in das Haus. Größte Gefahr ist hier eine Feuerstelle, die in regelmäßigen Abständen Feuer spuckt. Im ersten Anflug an diese Stelle schießt die Flamme los, sobald der Teppich seine Richtung ändert. Ein Sprung dürfte hier noch nicht so schwierig sein.

Nachdem die Flamme zum ersten Mal gemieden wurde, schwebt der Teppich außerhalb des Hauses durch zwei weitere Glaswände. Beachte beim Sprung von den Wänden die Flugrichtung des Teppichs. Mach Dich für einen weiteren Sprung bereit, sobald sich der Teppich im Haus erneut der Flamme nähert. Ist der Teppich auf dem Dach angekommen, mußt Du so schnell wie möglich auf das Dach springen, denn sonst verschwindet der Teppich. In der Kiste findest Du ein Extra-Leben, und daneben wartet der Stern auf Dich.



SPRINGE FÜR SECHS SEKUNDEN VOM TEPPICH AB UND ER VERSCHWINDET EINFACH!

FINDE DIE 8 ROTEN MÜNZEN!

STERN 3

ZIEL: Such die acht roten Münzen im Stein-Labyrinth.

HINWEISE: Gehe (oder fliege) wie beim ersten Stern bis zu dem Ort mit den vier rotierenden Steinplatten. Gehe weiter geradeaus und weiter auf die linke Plattform. Vor Dir erheben sich zwei graue Plattformen und eine gelbe. Hier

LASS DICH VON DER BRISE TRAGEN!

STERN 4

ZIEL: Hole Dir den Stern von der Stein-Insel.

HINWEISE: Gleite am Mast nach unten, achte auf den Feind, laß Dich auf die Kipp-Plattform fallen und benutze sie, um auf den grauen Block zu kommen. Von dort aus geht es weiter auf die blaue Kipp-Plattform, weiter über drei Holzplattformen bis hin zu einer weiteren Plattform mit Kipp-Mechanismus.

Auf der letzten Plattform liegen einige Münzen, ignoriere diese jedoch. Die Plattformen fangen sofort an sich zu lösen, also sollstest Du mit einem Rückwärtssprung von der ersten auf die drei hinter Dir in die Höhe springen. überquere diese langsam und springe gezielt auf den Steinblock, während Du

ÜBERWINDE DIE MACHT DER DREIECKE

STERN 5

ZIEL: Hole Dir den Stern bei den gelben Pyramiden-Plattformen.

HINWEISE: Folge der Route, wie beim vierten Stern beschrieben, bleibe jedoch auf der Steinplattform vor dem steilen Hang stehen. Springe auf die drei hölzernen Plattformen, renne über den Hang und weiter nach unten auf die nächsten Holz-Plattformen. In der Nähe erblickst Du einen Schalter. Bleibe auf diesem stehen und achte auf die gelben Pyramiden, die sich kurzfristig (ca. 15 Sekunden) verändern. Gehe keine Gefahren ein und springe sofort, von der Pyramide, falls Du es nicht rechtzeitig nach oben

mußt Du rüber, um in das Stein-Labyrinth zu gelangen. Sobald Du dort angekommen bist, geht es weiter bis zum Ende des Weges und mit einem Rückwärtssprung hoch auf die nächste hinter Dir. Laufe weiter auf die erste rote Münze zu. Achte auf die Flamme. Gehe nun zurück zum Startpunkt dieser Plattform. Springe auf die nächsten beiden, rechts, dann links, dann weiter geradeaus, und nach einem Sturz findest Du die zweite Münze. Kehre nun zu dem

Ort zurück, an dem Mario nach unten gefallen ist, aber kehre zur zweiten Stufe zurück, und mit einem Rückwärtssprung geht es weiter zur dritten Münze. Die vierte liegt gleich in der Nähe. Im Idealfall schnappst Du Dir die vierte Münze, springst gleich danach mit einem Doppelsprung weiter auf die Plattform zur nächsten Münze. Springe dann zwei Plattformen zurück, so daß Mario von einer Wand steht. Mit einem Rückwärtssprung geht es

auf die schmale Spitze. Ein riesiger Satz und Mario kann sich die sechste Münze aus der Luft schnappen. Danach sollte Mario an der Wand Halt gefunden haben. Klettere hier hoch und hole Dir auf der anderen Seite die siebte Münze. Lasse Dich jetzt wieder nach unten auf die gelbe Plattform fallen und kehre ins Labyrinth zurück. Mit einem Weitsprung gelangst Du zur achten Münze, auf einer Plattform, die genau über dem Stern schwebt.



WELCHER DEPP BAUT ÜBER DEN WOLKEN EIN LABYRINTH AUS STEIN? NUN, DER FINGER RUTSCHT NACH JAPAN...



SPRINGE, SPRINGE UM DEIN LEBEN!

die Flamme meidest. Dann geht es weiter über die nächsten Holzplattformen bis zum nächsten Steinblock.

Links von Dir ragt ein steiler Hang aus Holz in die Höhe. Springe auf den ersten kleinen Vorsprung und in einem Bogen auf den dritten. Über die schwingende Plattform kommst Du zur Stein-Insel und damit an den vierten Stern.

SCHAU DIR DEN REGENBOGEN AN

STERN 6

ZIEL: Benutze die Schiffskanone, um auf die geheime Insel zu kommen.

HINWEISE: Deine erstes Ziel ist es die Kanone zu aktivieren. Um dies zu schaffen, mußt Du vorerst mit dem Bob-omb Buddy sprechen, der auf dem Dach des Steinlabyrinths lebt (siehe Stern 3). Gehe zum Boden des Labyrinths – dort, wo der dritte Stern erscheint, findest Du eine blaue Münzkiste. Dahinter führt eine Passage vertikal nach oben. Mit einigen gezielten Wandsprüngen schaffst Du es bis auf das Dach des Labyrinths. Nachdem Du die Kanone aktiviert hast, sollte Mario bis zum Ende des Bodens gehen, wo ihn eine blaue Plattform nach unten trägt. Gehe von hier aus den Weg, wie er beim ersten Stern beschrieben ist.

Die Kanone wartet auf dem Schiffheck auf Dich. Achte auf die Gegner, aber im Falle der Not, liegen dort noch nützliche Münzen herum. Springe vorsichtig auf das Heck und bewege Dich langsam in das Loch der Kanone. Ziele mit der horizontalen Linie auf den blauen Mast der Insel und mit der vertikalen Linie auf die Mitte des Regenbogen-Kreises. Mario sollte nun leicht den Mast erreichen können. Vermeide einen Kontakt mit dem Gegner und schnapp Dir schnell den Stern aus der gelben Kiste.



EIN BLINDER PASSAGIER! SCHNAPPE IHN EUCH! NANU, WO SIND SIE DENN ALLE HIN?

schaffst. Oben findest Du dann endlich den fünften Stern.



DRÜCKE DEN KNOPF, UM DIE PYRAMIDEN ABZUFACHEN. KLETTERE DANN NACH OBEN.

SAMMLE 100 MÜNZEN EIN

STERN 7

ZIEL: Finde und sammle 100 Münzen ein.

HINWEISE: Es ist ziemlich schwierig, in Anbetracht der Gefahren in diesem Level, 100 Münzen ergattern zu können. Am besten ist das Stein-Labyrinth für einen Start geeignet. Die blauen Münzen sind von größter Wichtigkeit. Nachdem die Münzkiste in den Boden gerammt wurde, hast Du acht Sekunden Zeit, um auf das Dach des Objekts zu gelangen. Fehler darf man sich hier nicht erlauben. Also, bevor Du Dich auf die Suche nach anderen Münzen begibst, starte lieber hier. über den Wandsprung und hole Dir erst dann die Münzen. Hole Dir als nächstes die roten Münzen, gehe im Anschluß der Route der Sterne vier und fünf nach und anschließend zum fliegenden Haus.

MAXIMALE PUNKTZAHL: 136 gelbe Münzen
85 gelbe Münzen in der freien Landschaft und von den Gegnern
7 blaue Münzen (35 gelbe Münzen) im Stein-Labyrinth
8 rote Münzen (16 gelbe Münzen) wie oben beschrieben (siehe Stern 3)



WO IST ZIPPY?

DRITTE BOWSER-WELT

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: 70 Sterne
ORT: Obere Etage im Schloß. Im Raum mit der Uhr mußt Du rechts die Treppe hoch. Dort findest Du eine Tür, hinter der eine Treppe ins Unendliche führt – es sei denn, Du hast 70 Sterne.

BESCHREIBUNG: Die dritte Welt ist wie erwartend der schwierigste Bowser-Level überhaupt. Eine riesige Konstruktion bestehend aus fünf Etagen schwebt hier in der Luft. Für Fehler gibt es kaum eine zweite Chance. Im Anschluß wartet die finale Konfrontation mit Bowser auf Dich, in der er einige neue Tricks auf Lager hat.

ZIEL 1: Besiege Bowser, rette Prinzessin Daisy und beende das Spiel!

HINWEISE: Du beginnst auf einem gelben Pfeil. Gehe vorwärts über die blauen Plattformen, während Du die gefährlich angelegten Spalten beachtest. Achte auf den sich bewegenden blauen Block, der Dich nur allzu gerne in die Tiefe schiebt. Springe, wenn er sich von Dir weg bewegt und klammere Dich dann an der nächsten Plattform fest.

Renne auf der blauen Zick-Zack-Plattform entlang, die unter Mario rotiert. Sollte sich die Plattform extrem stark neigen, reicht ein Sprung aus, und sie setzt sich in ihre ursprüngliche Position zurück. Folge dem gelben Hang nach oben und folge ihm. Springe auf den rotierenden Kreis, dann auf die nächste feste Plattform. Achte dann auf die feuerspuckende Pflanze, die neben der roten Münze auf Dich wartet.

Springe auf die hölzerne Kipp-Plattform und danach auf die rotierenden Plattformen mit Schachbrett-Muster. Laufe weiter und betätige den Schalter. Besteige die nun erscheinenden Stufen und klettere immer weiter nach oben. Auf dem Weg nach unten stehen Dir noch zwei Flammen im Wege, denen Du aus dem Wege gehen solltest. Du gelangst an eine Plattform mit Schachbrett-Muster,



GERADE GENUG ZEIT FÜR EIN SCHNELLES SCHACHSPIEL...

auf der eine niedliche Pflanze mit Feuer spuckt. Springe auf die Plattform mit dem roten Pfeil, die Dich an eine blaue Plattform mit einem Energie-Herz vorbeiführt.

Am sichersten ist es, auf der Spitze der Plattform zu stehen und dann, sobald sie erscheinen, auf die Holzplanken zu springen. Klettere drüber hinweg und falle wieder auf die Plattform so schnell es nur geht. Lasse Dich im Anschluß auf die feste Plattform fallen und renne zwischen den beiden Bomben hindurch. Hüpfе auf die kreisförmige Steinplattform und dann an den Mast. Springe von der Spitze des Mastes auf die gelbe Plattform, anschließend an den Mast mit der siebten roten Münze, und dann weiter auf die nächste Plattform. Vermeide einen Kontakt mit den Bomben und der Flamme. Hüpfе auf die rotierende Plattform mit dem

Schachbrett-Muster und von dieser rauf auf die nächste Ebene mit Plattformen. Springe weiter bis zur letzten Plattform. Laufe weiter und beachte einen starken Gegenwind, während Du Dich dem Zielort näherst. Hier liegt auch ein Extra-Leben, also kannst Du Dich immer wieder in die Schlacht gegen Bowser stürzen.

ZIEL 2: Hole Dir alle acht roten Münzen für den geheimen Stern des Schlosses.

HINWEISE: Wie immer, können auch hier die Münzen in einer beliebigen Reihenfolge geholt werden. Aber nun zu unserem Vorschlag.

ERSTE ROTE MÜNZE: In der Nähe der grauen und roten Kiste. Schiebe die Kiste zurück, so daß sie möglichst nah unter der Münze steht. Springe auf die Kiste und warte darauf, bis sich der blaue Block bewegt. Mit einem Rückwärtssprung kommst Du an die Münze und landest danach wieder auf dem blauen Klotz.

ZWEITE ROTE MÜNZE: Hinter dem rotierenden Steinkreis. Die Münze liegt leicht zugänglich in einer Ecke des Steinweges, aber achte auf die Pflanze, die vor Dir auftaucht.

DRITTE ROTE MÜNZE: Versteckter Vorsprung auf der blauen



MARIOS KAMPE UM DEN PFEIL HAT IHN SICHTLICH ERSCHÖPFT, FAULES HUHNE!

Plattform. Nachdem Du die zweite Münze eingesammelt hast, solltest Du auf die tiefergelegene blaue Plattform hüpfen. Dort liegt die dritte Münze am Rand der Plattform.

VIERTE ROTE MÜNZE: Auf der Spitze des steilen blauen Hangs. Dort gibt es eine U-förmige Plattform mit zwei Flammen an der Seite. Die Münze liegt oben drauf.

FÜNFTE ROTE MÜNZE: Über der hölzernen Barriere. Eine pfeilförmige Plattform bewegt sich zwischen dem Energie-Herzen und einer stacheligen Plattform mit Holzbarrieren hin und her. Die Münze liegt über einer Barriere, die über den ersten beiden schwebt. Mit einem Rückwärtssprung von der Plattform vor und unter der Barriere könntest Du die Münze erreichen. Du mußt hier gutes Timing beweisen, damit Du nach dem Sprung wieder auf der hölzernen Plattform landest.

SECHSTE ROTE MÜNZE: Gestachelte Plattform. Sammle die Münze neben dem Stachel ein, aber achte auf die Flamme.



MÜNZE 2 WIRD VON EINER PIRANHA-PFLANZE BEWACHT! ACHTUNG!

SIEBTE ROTE MÜNZE: Über dem Mast zwischen den gestreiften gelben Plattformen.

ACHTTE ROTE MÜNZE: Auf der letzten Plattform etwas versteckt. Kurz vor dem Eingang zur Bowser-Konfrontation findest Du eine Treppe. Springe auf die Mauer daneben und lasse Dich auf den Vorsprung darunter fallen. Die rote Münze liegt direkt neben der Treppe.



FINALE BOWSER-KONFRONTATION

HINWEISE: In einigen Punkten unterliegt der Schwierigkeitsgrad dieses Levels dem des zweiten: Er spuckt langsamer mit dem Feuer und läßt sich leichter am Schwanz packen. Akkurat solltest Du jedoch vorgehen, denn wenn Du ihn in die Richtung einer Bombe schmeißt und sie verfehlt, wird er noch ärgerlicher in die Schlacht zurückkehren. Da in diesem Fall immer mehr Teile vom Grund und Boden wegfallen, wird alles nur noch schwieriger. Am besten lockt man Bowser zunächst in die Nähe einer Bombe. Dies kann durch normales Anlocken mit anschließendem Rückwärtssprung geschehen, oder aber man packt ihn am Schwanz und schleudert in einige Meter weit. Schmeiße ihn erst vom Feld, wenn Du Dir sicher bist, daß Du eine Bombe treffen kannst.

Hast Du ihn ein zweites Mal auf eine Bombe geschmissen, kehrt er wild stampfend aufs Feld zurück. Da jetzt weitere Teile wegfallen, mußt Du ihn sehr weit werfen, um noch eine

Bombe treffen zu können.

Erinnere Dich daran, daß vor dem Eingang zur Bowser-Welt ein Extra-Leben liegt, so daß es auch kein Problem sein dürfte, wenn Du mal ein Leben verlieren solltest.

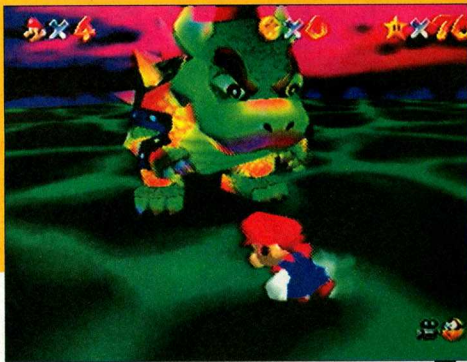
BELOHUNG: Game Over-Sequenz. (Aber wenn Du alle 120 Sterne eingesammelt hast, triffst Du Yoshi auf dem Dach des Schlosses! Na ja, das ist die Sache kaum wert...)

So, das war's endlich! Du hast Super Mario 64 nun komplett durchgespielt. Gratulation!

Bis zum zweiten Teil von Super Mario 64, denn dann werden wir höchstwahrscheinlich wieder eine Mega-Komplettlösung bringen!



UND HIER EINE SZENE AUS JURASSIC PARK 3...OH, BISSCHEN BUNT.



JE LÄNGER DU BRAUCHST, DESTO KLEINER WIRD DAS FELD... BEEILUNG!



BOWSER ÜBT FÜR SEINEN AUFTRITT IN

That's all, folks!



Banjo-Kazooie ist Nintendos größte Hoffnung für

82



FLIEGER, GRÜSS MIR DIE SONNE!



MARIO WAR GELDDIERIG - BANJO HAT DIE MUSIKALISCHE ADER!



Rote Bullen verleihen keine
FLÜGEL, sondern
SCHNABELTIERE in Rucksäcken!

BANJO-KAZOOIE



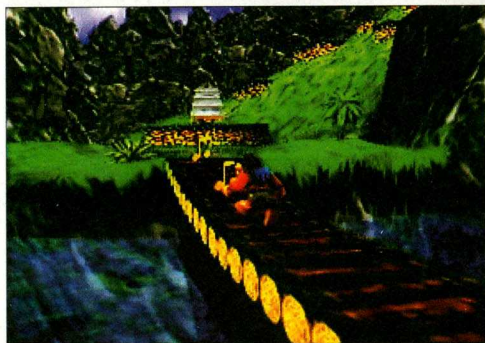
ALS ES NOCH DREAM HIESS, dachte jeder "Wow, das ist cool!". Beim Coming-Out unter dem Namen *Banjo-Kazooie* zuckte so manch einer erst einmal in sich zusammen. Handelt es sich dabei vielleicht um den blödesten Titel des Jahres?

Wie kommt eine Firma auf einen solchen Namen? Die Jungs und Mädchen von Big N setzten ihr vollstes Vertrauen in die Erfahrungen von Rare und preisen deshalb *Banjo-Kazooie* schon als Titel des Jahres an.

Womöglich haben sie sogar recht.

Bei Banjo handelt es sich entgegen vieler Vermutungen nicht um einen laufenden Schoko-Riegel, sondern um einen cartoonmäßigen Honigbären, der sichtlich deswegen verärgert ist, weil seine allerliebste Piccolo von einem Riesen entführt wurde. Der Schalk sitzt ihm zwar nicht im Nacken, dafür aber ein Schnabeltier mit Namen Kazooie. Kazooie lebt in Banjos Rucksack und gibt dem Spiel einen zusätzlichen Reiz. Während der arme Bär nur an seine begrenzten

olgreiches Weihnachtsgeschäft



NINTENDO 64 – UND DIE WELT WIRD BUNT!

'bärlischen' Fähigkeiten (rennen, auf Bäume klettern, schlagen) gebunden ist, hilft ihm Kazooie dabei Landschaften im Fluge zu überqueren, Eier Yoshi-mäßig auf zu Feinde werfen und generell Dinge zu zerstören.

Banjo und Kazooie müssen bei Ihrer Suche nach Piccolo 16 Landschaften (Levels) meistern, in denen neben den gewöhnlichen Gefahren knifflige Puzzles vom Riesen ausgelegt wurden. Sobald nach jeweiliger Lösung eines Puzzles die Puzzle-Teile zusammengefügt wurden, geht es dem Endgegner an den Kragen. Banjo und Piccolo dürfen dann endlich wieder zurück in ihre Heimat und ein bißchen...ööh, na ja, Liebe machen. Ob Kazooie dann ebenfalls noch dabei sein wird, bleibt abzuwarten.

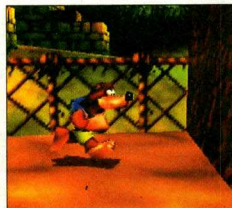
Banjo-Kazooie sieht auf den ersten Blick wie der zweite Teil von *Super Mario 64*. Wie auch immer, Banjo und Kazooie sind als Team weitaus flexibler als der italienische Klempner. Zusammen kommt das Zweiergespann auf stattliche 24 Bewegungs-Möglichkeiten. Hinzu kommen teils sehr witzige Animationen, wenn beispielsweise der Schamane Mumbo Jumbo unsere beiden Helden in etwas anderes verwandelt, kommt man aus dem Lachen nicht mehr raus. Im Gegensatz zu *Super Mario 64* (ja, dieser Vergleich muß sein) bietet Banjo-Kazooie zusätzliche eine deutlich größere Landschaftsvielfalt und reizt die Geräte-Power des N64 weitaus mehr aus. Man überlege sich mal, wieviel Spaß es gemacht hat, mit



OHAI! DER SCHAMANE HAT WIEDER EINMAL ZUGESCHLAGEN!

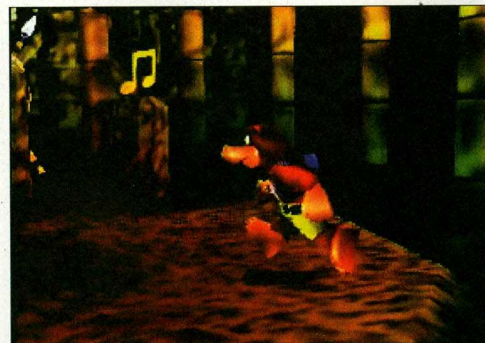
Mario und seiner Flügelmütze durch die Luft zu fliegen. Hier ist man auf ein begrenztes Flugverhalten einer Mütze nicht angewiesen und darf getrost und ohne Streß auf die Flügel-Power von Kazooie zurückgreifen.

Banjo-Kazooie sieht nicht nur vielversprechend aus, sondern wird mit Sicherheit einer der Renner in diesem Weihnachtsgeschäft sein. Da Nintendo bekanntermaßen großen Wert auf übertriebene Kommerzialisierung legt (ja, schlägt uns, Nintendo!) und Banjo-Kazooie zum Weihnachtsgeschäft auf den Markt bringen will, kann man sich sicher sein, daß Big N keinen Flop ins Rennen um den Platz unter dem Weihnachtsbaum schicken wird. Außerdem steht Rare für Qualität... zumindest bis jetzt.



NICHT GEGEN DIE MAUER RENNEN. DU VERLETZT DICH ARG! NA GUT, WENN ES DENN SEIN MUSS – WIR HABEN WAS ZU LACHEN!

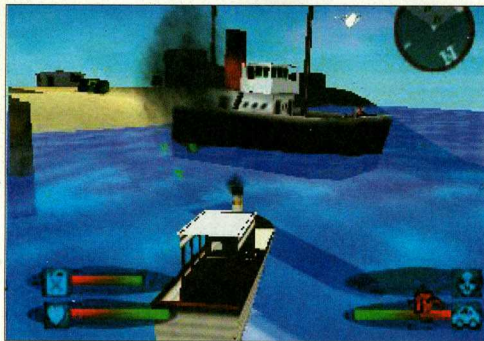
Prospects: OHNE ZWEIFEL EIN GROSSARTIGES SPIEL MIT VIEL WITZ UND CHARME!



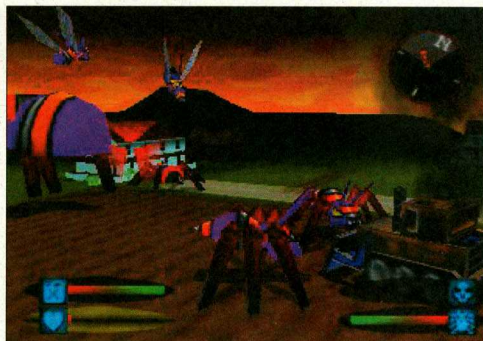
DIE LICHEFFEKTE SIND DENEN IN MARIO 64 UM LICHTJAHRE VORAUSS.



DARF ICH VORSTELLEN: MUMBO JUMBO, DER DORF-SHAMANE!



SCHIFF AHOI! NUR EIN PAAR DER ZAHLREICHEN FAHRZEUGE IN BODY HARVEST.



OBWOHL SIE WIE INSEKTEN AUSSEHEN – NORMALES INSEKTENSPRAY WIRKT HIER NICHT!

BODY HARVEST

Zu Lande, zu Wasser und in der Luft – schicken wir die Aliens in die Gruft!



EIN PANZER AUS DEM ERSTEN WELTKRIEG IST FÜR DIESE VIECHER KEINE HARTS NUSSE.

Ninfo



Vertrieb:
Entwicklung:

Nintendo
DMA Design

Genre:
Preview-Version:

Shoot 'em-up
UK

Erhältlich (Import): keine Angabe
Erhältlich (Europa): keine Angabe



ALLE DÄNIKEN-FANS, die in dem Glauben leben, daß die Menschheit von

Außerirdischen "auf" die Erde gepflanzt wurde, haben wahrscheinlich recht. Wenn man sich einmal die Story von Body Harvest betrachtet, dann kann man das "einpflanzen" schon fast wörtlich nehmen, denn die Aliens standen jüngst nach einem 1000jährigen Nickerchen wieder auf und möchten uns nun, schön knusprig in Milch

schwimmend, verpeisen!

Nintendo engagierte das bekannte Softwarehaus DMA Design für die Produktion eines Titels (grob übersetzt "Körperernte"), der schon ansatzweise vermuten läßt, daß hier keine knuddeligen Charaktere die Hauptrolle spielen. Das Spiel beginnt im Jahr 2050, wo die letzten überlebenden Menschen endlich das Zeitreisen entdeckt haben. Der Spieler muß nun als echter Alien-Killer durch verschiedene Zeitzonen reisen, um dort die Menschheit vor den angreifenden Aliens zu bewahren. Body Harvest wird auf einer ganzen Serie von 3-D-Landschaften gespielt, die mit Hilfe von sage und schreibe 130 verschiedenen Transportmitteln überwunden werden dürfen! Natürlich wird es in der Zukunft keine Doppeldecker geben, aber sobald eine entsprechende Zeitzone betreten wird, hat man die Wahl der entsprechenden Fahrzeuge. Sogar

eine Fahrt mit einem Eiswaagen soll möglich sein. Zu empfehlen ist dieses lächerliche Gefährt aber nur dann, wenn einem die Aliens nicht gerade mit 200 Sachen an den Fersen hängen.

Wie erwartet, stellen die Aliens eine abstoßende Lebensform dar, die mal wieder an etwas Insektenähnliches erinnert. In jeder Zeitzone muß die Energie-Versorgung der Gegner vernichtet werden, um ihnen den Fluchtweg in andere Zeitzonen abschneiden zu können. Hat man dies erledigt, sind die Aliens selbst dran – und dann darf es keine Gnade mehr geben! Ganz hilflos sind die eklhaften Menschenfresser aber immer noch nicht, schließlich stellen ihre Klauen und scharfen Krallen eine echte Gefahr dar. Zudem sind sie in der Lage Mutanten abzusetzen, die dem Spieler mit allen Mitteln zu Leibe rücken wollen. Nachdem die Erde von der Plage befreit wurde, geht es in die Heimatwelt der Aliens,

wo Dich der finale Kampf erwartet.

Body Harvest ist eines der wenigen neuen Spiele, das mal nicht nur eine Kopie eines älteren Titels oder mit irgendwelchen Lizenzen verbunden ist. Entsprechend flexibel zeigt sich DMA Design, unter anderem auch Schöpfer von Lemmings, bei der Produktion dieses Spiels.

Prognose: MACH DICH BEREIT FÜR EIN GROSSES ERNTEDANKFEST!



AUCH DIE GEGENWART IST EINE DER ZAHLREICHEN ZEITZONEN.



OK, WO IST MEINE ZUSAMMENGEROLLTE ZEITUNG?

Stunde Null **NÄHERT** sich – schnell!

F-ZERO⁶⁴

Text: Thomas Richter

85

Ninfo



Vertrieb:
Entwicklung:

Nintendo Genre:
Nintendo Preview-Version:

Rennsport	Erhältlich (Import): Keine Angabe
Japan	Erhältlich (Europa): Keine Angabe

SPEED-FREAKS, AUFGEPASST!
Nintendo stellt jüngst auf der E3 sein brandneues Racing-Game *F-Zero 64* vor. Na ja, von einer Neuerscheinung kann man nicht sprechen, schließlich gab es diesen Titel schon vor langer Zeit auf SNES-Konsolen, nur eben *64* als Anhängsel. Beim Original-*F-Zero* handelt es sich um eines der ersten SNES-Spiele überhaupt. Obwohl

Mario Kart eine größere

Fangemeinde hatte, lud *F-Zero* immer wieder zu einem Rennen ein, denn es wurde Geschwindigkeit pur geboten. Nintendo benutzte für die schnelle Darstellung der Landschaft die sogenannte "mode 7"-Technologie, mit der die Rennen zur wahren Hetzjagd nach dem Sieg wurden und enge Kurven wegen zu hoher Geschwindigkeit eine echte Bedrohung waren.

F-Zero 64 verspricht natürlich die gleichen Eigenschaften, nur eben in aufgemotzter 64Bit-Form. Sämtliche



flachen Kurse werden nun in einen hübschen 3-D-Mantel verpackt. Auf den Strecken selbst wird es endlich Loopings geben. Obwohl es keine Waffen geben wird, handeln die computergesteuerten Fahrer extrem aggressiv und ohne Gnade, wie eine Mischung aus Michael Schumacher und Terminator.

Nintendo verspricht neben der 3-D-Erweiterung eine höher 'Framerate'. Mit umwerfenden 60



Bildern pro Sekunde übertrifft *F-Zero 64* die meisten anderen Spiele um das Doppelte. Die Wahrscheinlichkeit, daß ein Zweispieler-Modus integriert wird, sinkt wegen dieser Tatsache drastisch, aber vielleicht könnten zwei mal 30 fps (frames per second) auf den Bildschirm gebracht werden. Trotz der hohen Geschwindigkeit müssen keine Abstriche im Detail hingenommen werden. In der Nahansicht sind deutlich die



Zeichnungen auf den Gleitern zu erkennen.

Mit diesem Titel bekommt Acclaims *Extreme G* arge Konkurrenz. Noch steht nicht ganz fest, welches der beiden Rennspiele zuerst auf den Markt kommt, wir glauben jedoch an ein vorzeitiges Erscheinen von *Extreme G*.

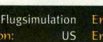
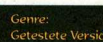
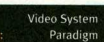
Prognose: HAT NINTENDO DIESMAL EIN 'ECHTES' RENN Spiel IN DER MACHE?



Komm zur Air Force, triff interessante Leute - und töte Menschen! Urks!

SONIC WINGS

Ninfo



Vertrieb:
Entwicklung:

Video System
Paradigm

Genre:
Getestete Version:

Flugsimulation
US

Erhältlich Import:
Erhältlich Europa: keine Angabe

Oktober



SONIC WINGS ASSAULT (ODER Aero Fighters Assault, wie es im Westen genannt wird)

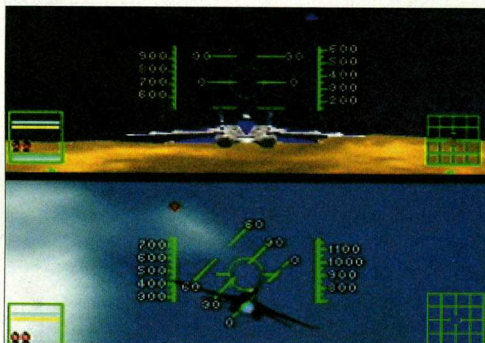
kommt aus dem Hause Paradigm, von den Simulations-Spezialisten also, die auch Pilotwings auf die Welt brachten. Diesmal geht es jedoch weitaus militärischer zur Sache, denn vom Himmel stürzen keine Drachen oder Gyrocopter mehr, sondern schwerbewaffnete Kampfmaschinen, bei deren Anblick selbst Saddam

Hussein Muffensausen bekommt. Das Spiel selbst stellt sich als eine Mischung aus Flugsimulator und Arcade-Shoot 'em-Up im Stile von Afterburner dar. Realistische Flugsimulationen werden wohl auch in naher Zukunft noch eine Domäne des PCs bleiben, schon alleine wegen der zahlreichen Tastenkombinationen, die mit der Tastatur ausgeführt werden können. Und dennoch sieht es einigermaßen realistisch aus, was die

Fotos auf diesen Seiten beweisen. Die zur Verfügung stehenden (oder fliegenden) Flugzeuge wurden alle echten Fliegern, wie beispielsweise der F14-Tomcat oder der A-10 Thunderbolt, nachempfunden. Insgesamt werden sechs Jets angeboten – vier Standard-Flugzeuge und zwei versteckte. Dein Wingman übernimmt in jeder Mission einen der Jets, den Du nicht gewählt hast, und er steht Dir, wenn es haarig wird, immer tapfer zur Seite. Edgengerne möchten bei Sonic Wings Assault selbstverständlich auch gerne

abgeschossen werden, und von jenen gibt es gleich eine ganze Menge, angefangen vom Stealth Bomber, über gigantische U-Boote bis hin zu einer fliegenden Festung!

Details der einzelnen Levels sind zur Zeit noch nicht bekannt – es wird aber mindestens zehn geben, vielleicht mit einigen Bonus-Levels. Bestätigt wurden jedoch Flugszenen über Tokyo und/oder New York (je nachdem, welche Version von Sonic Wings gespielt wird), dem Pazifik, Grand Canyon, der Antarktis und in den Wolken, wo die Gegner auf dem Radar



MERKWÜRDIG, DIE FLUGZEUGE IM ZWEIFELER-MODUS SEHEN SO ZERQUETSCHT AUS

Mit'm Afterburner durch



EIN FLUG ÜBER KUWAIT WIRD VON PARADIGM DOCH WOLFF AUSSEN VOR GELASSEN, ODER?



IM STURZFLUG IN DIE WÜSTE... AB DURCH DEN BOGEN... NA LOS, DU WILLST ES!



GROSSE EXPLOSIONEN UND FEUERROTE HIMMELSFARBEN... YEAH, DAS GEHT AB!



FOX TWO, FOX TWO! RAKETEN HINTERLASSEN REALISTISCHE SPUREN IN DER LUFT

ASSAULT



IN GROSSTADT-MISSION SIND DIE WOLKENKRATZER SEHR HINDERLICH



ENTWEDER DIE ANDEREN JETS SIND WEIT ENTFERNT, ODER ES SIND FLEDERMÄUSE

ausgemacht werden müssen. Obwohl die Fluggeschwindigkeit in Sonic Wings Assault logischerweise deutlich schneller als die in Pilotwings sein wird, haben die Programmierer

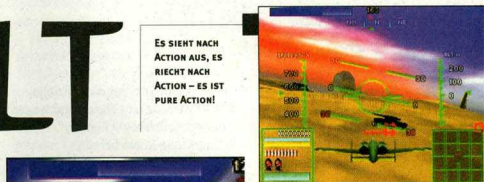
allmauer!



EINE FEINDLICHE MIG-25, KURZ BEVOR SIE VON DEN 'HUNDEN' IN STÜCKE GERISSEN WIRD

scheinbar die Details in der Landschaft beibehalten.

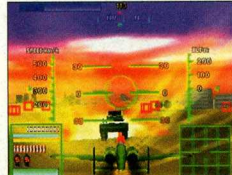
Zur Freude aller Multiplayer-Freaks wird es einen Zweispieler-Modus geben. Das ist eine Sache, die wir von der 64 Power herzlichst begrüßen, denn zu zweit Kopf an Kopf mit Go Karts zu fahren macht Freude, sich aber gegenseitig Sidewinder-Raketen um die Ohren zu knallen, ist wohl weitaus spaßiger. Im Zweispieler-Modus müssen wir wahrscheinlich Abstriche im Detail hinnehmen, aber solange die Geschwindigkeit bleibt, dürfte dieser Schmerz schnell vergessen sein. Mit den Experten von Paradigm, die hinter dem Projekt stecken, wird von Sonic Wings Assault/Aero Fighters Assault einiges erwartet. Bald wissen wir mehr!



ES SIEHT NACH ACTION AUS, ES RIECHT NACH ACTION - ES IST PURE ACTION!



TRANSPORT-HUBSCHAUBER GEGEN FLINKE JETS... DAS WAR'S WOHL!



MENSCH, WIR SAGTEN "PANZER ZERSTÖREN" UND NICHT "PANZER IMITIEREN!". GLEICH SCHEPPET'S WEGEN GERINGER FLUGHÖHE!



UND HIER KOMMT DER OLYMPISCHE FAKELTRÄGER AUF'S STADION ZUGEFLOGEN... OB DAS FEUER EIN GROSSES SEIN WIRD?

Prognose: PILOTWINGS MIT 20MM-KANONEN UND RAKETEN, UND EINEM ZWEISPIELER-MODUS. WILLST DU MEHR?

Ninfo



Vertrieb: Ubi Soft Genre: Rennspiel
Entwicklung: Human Getestete Version: Japan Erhältlich Import: 1. Oktober
Erhältlich Europäer: Keine Angabe

Text: Frank Fischer

F1 POLE POSITION

Es ist *Human GP*, wenn ich mich nicht irre... aber ich irre mich gewaltig!

WENN AUCH DU DER MEINUNG bist, daß dieses Spiel ziemlich bekannt aussieht, dann liegst Du richtig – F1 Pole Position ist *Human GP* (getestet in Ausgabe 6/7) in einem neuen

Gewand. Ubi Soft hat die offizielle FOCA F1-Lizenz eingekauft und wegen einer schnellstmöglichen Vermarktung in ein bereits bestehendes Spiel gesteckt. Nur ein Scherz?

Wie auch immer, an der Sache ist mehr dran – die Entwickler bei Human schreiben dieses Spiel neu, so daß am Ende mehr als nur eine *Human GP*-Kopie dabei herauskommt. In Bälde wird es keine Hamon Dills und Schiael Mihumachers mehr geben, denn F1 Pole Position bietet Original-Fahremamen sowie sämtliche aktuellen F1-Teams an! Sogar an der Grafik wird noch gefeilt, so daß der neue Sproß bessere Grafik bietet, die noch schneller und flüssiger als die japanische Ur-Version werden wird.



FERTIGMACHEN ZUM START IN MELBOURNE. VORHER SOLLTE ABER UNBEDINGT DER WAGEN GETUNET WERDEN!



EINSTELLUNGEN HIN ODER HER – AUF DIE LEISTUNG DES FÄHRERS KOMMT ES AN



EIN SCHRECKLICHER MOMENT IM LEBEN EINES F1-FÄHRERS. WO IST BLOSS DER NÄCHSTE PITSTOP?

Das wurde aber auch Zeit. Die besten Eigenschaften von *Human GP* waren die zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten und Feinjustierungen im Fahrzeugmenü. Diese Options-Vielfalt wird selbstverständlich in den Nachfolger integriert, so daß Dein Fahrzeug auch für die härtesten Tracks und Wetterbedingungen bestens vorbereitet sein sollte.

Du kannst entweder an einem Einzelrennen teilnehmen, durch eine ganze Meisterschafts-Saison fahren oder sogar in den Kampf-Modus wechseln! Dabei wählst Du Dir einen Fahrer aus, mit dem Du gegen einen anderen ein Rennen austrägst. Michael Schumacher gegen Damon Hill – wäre das nichts? Alle Details der Saison-Statistiken und Wagen-Einstellungen dürfen auf dem Controller Pak gespeichert werden, denn wer spielt schon eine Saison aus 16 Rennen an einem Stück durch?



HERRE, DER HIMMEL VERDUNKELT SICH! NAJA, ES KANN JA NICHT IMMER REGNEN



MICHAEL SCHUMACHERS FERRARI PRESCHT AN DEN ZUSCHAUERANKEN VORBEI... DER FEUERROTTE TEUFEL!

Streckenrekorde werden natürlich ebenfalls auf Wunsch abgespeichert. *Human GP* war schon ein gutes Spiel, und mit den Erweiterungen, die nun in F1 Pole Position stecken werden, könnte *Human* wirklich schnell an die Pole Position kommen.

Prognose: WENN DAS GAMEPLAY GENAUSO WIE DIE VISUELLEN EFFEKTE ERWEITERT WIRD, KÖNNTE ES EIN KNALLER WERDEN!



DEM SCHREIBER DIESES TEXTES FÄLLT HIERZU LEIDER KEINE BILDUNTERSCHRIFT EIN...

Ninfo

SPINOFF



Vertrieb:
Entwicklung:

Hudsonsoft
Hudsonsoft

Genre:
Preview-Version:

Beat 'em-up
Japan

Erhältlich (Import):
Erhältlich (Europa):

keine Angabe
keine Angabe

November
keine Angabe

keine Angabe
keine Angabe

keine Angabe
keine Angabe

keine Angabe
keine Angabe

keine Angabe
keine Angabe

keine Angabe
keine Angabe

keine Angabe
keine Angabe

keine Angabe
keine Angabe

keine Angabe
keine Angabe

keine Angabe
keine Angabe

keine Angabe
keine Angabe

keine Angabe
keine Angabe

keine Angabe
keine Angabe

Text: Frank Fischer

89

power Nummer 4 1997

DUAL HEROES

OH MEIN GOTT, DIE POWER RANGERS

kehren zurück! So sieht es zumindest aus, wenn man sich einmal Hudson Softs

kommendes Prügelspiel *Dual Heroes* anschaut. Held des Spiels ist einer dieser typischen Ich-töte-Bären-mit-blößen-Händen-Typen und trägt einen Helm, der die Synchronisation der Serien in fremde Sprachen äußerst leicht werden lässt. Hoffentlich wird es

auch ein weibliches Gegenstück im rosaroten Anzug geben, das ist es nämlich, was wir heutzutage brauchen – kämpfende Barbie-Püppchen die zu allem bereit sind und unsere animalischen Gelüste befriedigen können. Gott, verschone uns!

Aber es gibt natürlich eine Entschuldigung für diese merkwürdige Darstellung von Charakteren – in der fernen Zukunft wird die Erde vom

bösen Diktator Zole regiert. Natürlich hat dieser Kerl eine Abneigung gegen das, was eigentlich ihm gehört, und so macht er seinen Job ganz und gar nicht auf die nette Art und Weise. Glücklicherweise entströmt der unterdrückten Massenbevölkerung eine Gruppe in Spezial-Anzügen, die sich dem Widersacher entgegen stellt. Es sind die Dual Heroes, so werden sie genannt, weil... ah... vielleicht weil sie einfach doppelt so hart sind wie jeder andere Mensch.

Hudson Soft betreiben einen großen Rummel um ihr neuestes 'Virtual Gamer'-Konzept, da die computergesteuerten Gegner angeblich mehr wie menschliche Spieler handeln werden. Während in älteren Spielen bisher jeder Kämpfer mit einer gewissen Anzahl von Kampftechniken ausgestattet wurde, handeln die Fighter in *Dual Heroes*



HERNIE, IMMER DIESE NERVIGEN GEGNER. WO IST ALL DIE LIEBE HIN?

mehr 'instinktiv', anstatt sich einfach durch eine vorgegebene Handlungsliste durchzuarbeiten.

Dual Heroes sollte angeblich noch diesen Sommer in Japan erscheinen, aber kurz vor der Veröffentlichung mußte es noch einmal von Hudson überarbeitet werden. Jetzt scheint es zumindest fast fertig zu sein, so kannst Du in naher Zukunft mit einem Review rechnen!

Prognose: NICHT DER ERSTE 3-D-FIGHTER AUF DEM N64, ABER ZUM GLÜCK HAT DIE KONKURRENZ BISHER GESCHLAFEN...



HEY MANN, HÜBSCHES ROSA TRÄGST DU! WO IST DEIN FREUND?



UI UI UI! DA WAREN DIE PROGRAMMIERER ABER GROSSZÜGIG BEI DER DARSTELLUNG!

Ninfo

SPINOFF



Vertrieb: Nihon System Supply

Entwicklung: NSS

Genre: Jump'n'Run

Preview-Version: Japan

Erhältlich (Import): November

Erhältlich (Europa): keine Angabe

keine Angabe

keine Angabe

keine Angabe

keine Angabe

keine Angabe

keine Angabe

keine Angabe

keine Angabe

keine Angabe

keine Angabe

keine Angabe

keine Angabe

keine Angabe

CHAMELEON TWIST

IN KNUDELIGE MARIOS, Kirbys und Yoshis könnte man sich ja glatt sofort verlieben, aber der Protagonist in diesem Spiel wird wohl einige Probleme mit der Eroberung von Herzen bekommen. Obwohl wir es hier mit einem Tier zu tun haben, das sehr geschickt mit seinem Körper umgehen kann, bleibt letztendlich die Tatsache, daß es sich um eine Echse handelt, also weniger ein Wesen zum knuddeln.

Unser Held mit der langen Zunge (seine Eltern waren bei der Erschaffung wohl nicht sehr kreativ, aber schließlich sind Echsen ja auch nicht gerade als Schreiber genialer Novellen bekannt) wurde aber auch nicht in die Welt geschickt, um Frauenherzen zu erobern. In *Chameleon Twist* wird alles auf eine scharfe Zunge gesetzt, denn mit

dieser handelt sich der Vierbeiner von Plattform zu Plattform und beherrscht seine Feinde. Warum er dies tut, ist immer noch ein Rätsel. Eine reale Dokumentation des Wildnis-Lebens ist zumindest nicht zu erwarten.

Chameleon Twist besteht aus zwei verschiedenen Spielmodi. Im bereits

erwähnten müssen Landschaften in aller Jump'n'Hangal-Manier durchreist werden, der andere stellt sich eher als richtiges Prügelspiel heraus, wo statt Fäuste regelrecht gliebrige Zungen fliegen! Mit *Chameleon Twist* steht mal wieder eine eigenartige Neuentwicklung vor der Tür, und wenn

wir uns an das uralte *Bionic Commando* liste auf dem C64 erinnern, wird schnell bewußt, wieviel Spaß das Hangeln von Plattform zu Plattform machen kann! Eine perfekte Spielsteuerung vorausgesetzt.



OB FRAUEN AUF ZUNGENKÜSSE MIT DIESEM KERL STEHEN?



OH! WIR HABEN AUS VERSEHEN BOMBERMAN SCHACH ABGEBILDET!

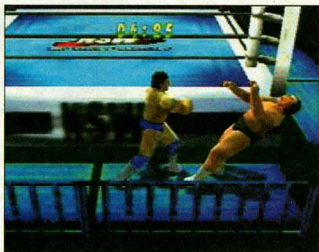


CHAMELEON KID WIRD HIER VON MUTIERTEN FISCH-MONSTERN ANGEGRIFFEN.

Prognose: KÖNNTE EINE FRISCHKUR FÜR UNSERE MITTLERWEILE VERSTAUBTE KONSOLE WERDEN!



Ein grosser Sprung in der Menschheitsgeschichte



Ach, kommt schon, die Faust hat ihn nicht mal berührt!



Wer steigt denn da noch durch?

Ninfo



Vertrieb:
Entwicklung:

THQ
THQ
Genre:
Getestete Version:

Sport
US
Erhältlich Import:
Erhältlich Europa: Keine Angabe

WCW VS NWO: WORLD TOUR

Mit Muskelkraft
und **SPECK**
zum großen
**WRESTLING-
BANKETT** der
WCW und NWO!

INTERESSIERT SICH ÜBERHAUPT
noch jemand für Show-
Catchen? Spätestens seit auch
dem letzten Zuschauer vor einigen
Jahren klar wurde, daß es sich dabei
wirklich nur um eine 'Show' handelt,
flimmern die Bilder vom Ring immer
seltener über die Bildschirme.
Mittlerweile ist Boxen angesagt, und
mit gutem Grund, denn dort sind die
Treffer noch echt und die Kämpfer
lassen ihr Gehirn nur selten vor dem
Ring liegen.

Um dem vergessenen 'Sport'
versuchsweise wieder Leben

einzuhauchen, wurde die einst so
große Catch-Gemeinde in zwei Teile
aufgeteilt. übrig geblieben sind die
tapferen Helden der WCW (World
Championship Wrestling) und das
rebellierende 'Pack' der NWO (New
World Order), mit dem 3000jährigen
Hulk Hogan in ihrer Mitte. Das Ganze
ist natürlich eine perfekt ausgeklügelte
Marketing-Strategie, um den Leuten
das Geld aus den Taschen zu ziehen.
Aber was soll's – so hält man sie
wenigstens von den Monster Truck-
Rennen fern.

WCW vs NWO: World Tour kommt
aus dem Hause THQ, von einer
reinsassigen Nintendo-Firma, die bis
jetzt nur ein halbwegs passables
SNES-Game auf den Markt brachte,
nämlich SeaQuest DSV. Das schlechte
Image könnte jetzt ordentlich
aufpoliert werden, wenn sie es

schaffen sollten, ihrem neuesten
Machwerk eine anständige Steuerung
und gute Grafik zu verpassen.

Die Männer in ihren engen Hosen
können aber noch mehr, als sich nur im
Ring zu kloppen. Ja, sie können sich
auch außerhalb des Rings was auf die
Nase geben! Ist das nicht toll? Wie dem
auch sei, im N64-Spiel sieht es
wenigstens so aus, als ob sie richtigen
Körperkontakt hätten. Geht die
Prügelei außerhalb des Rings weiter,
hat der imaginäre Kameramann
ordentlich was zu tun, denn dann wird
gezoomt und geschwenkt, was das
Zeug hergibt. Besonders hektisch wird
die Sache im Vierspieler-Modus.
Derjenige, der bis zum Schluß im Ring
bleibt, darf sich über den Gewinn eines
Mega-Gürtels freuen. Im Gegensatz zu
den meisten anderen Kampfspielen,
gibt es hier keine Energieanzeigen für



Die Kamera zoomt vor und zurück,
so dass alle Spieler im Bild sind

die einzelnen Catcher. Der Zustand
eines Kämpfers kann an den
wackeligen Beinen abgelesen werden.

Wenn es THQ auch wirklich schaffen
sollte die individuellen Bewegungen
und Kampftechniken der echten
Kämpfer im Spiel zu integrieren, dann
brauchen wir uns in Zukunft nie mehr
das Kabelfernsehen antun, wenn wir
das überhaupt jemals getan haben.
Das Spiel selbst ist sogar Rumble Pak-
kompatibel, so daß Dir das echte
Gefühl nahegelegt wird, von einem 2-
Meter-Fettkloß in die Matte gerammt
zu werden. Naja, von einem 'echten'
Gefühl kann man nun doch nicht
sprechen.

WCW vs NWO: World Tour soll es
schon in zwei Monaten als fertiges
Import-Produkt geben, dann
werden wir natürlich sofort für
Dich in den Ring steigen!



Heisst die 64 Power doch bald 69
Power?



Jeder gegen jeden – Sony gegen
Nintendo – Tier gegen Tier!



Kämpfe sind nicht nur auf den Ring be-
schränkt. Hast Du was anderes erwartet?

**Prognose: Könnte ein tolles
Spiel für Parties werden – aber
ist Wrestling nicht Mega-Out?**

Ninfo

Vertrieb:
Entwicklung:Rare
RareGenre:
Preview-Version:Jump'n'Run
USErhältlich (Import): Keine Angabe
Erhältlich (Europa): Keine Angabe

CONKER'S QUEST

RARE geht in den KINDERGARTEN!



CONKER ÜBT HIER SEINE ROLLE ALS GLADIATOR AUF EINEM EINRAD.



LEUCHTEND GRÜNES GRAS, BLUMEN, EIN BRÜCKE – ES IST BANJO-KAZOOIE! ODER?



BERRI, DER 'CHIPMUNK', HAT LANGE HAARE UND BEIENDRUCKENDE AUGEN.



AHA, AN DIE HYGIENE DENKT DIESER VERLAUSTE VIEL AUCH!

ALS AUF DER E3 IN ATLANTA Banjo-Kazooie vorgestellt wurde, hat niemand mit einem weiteren Titel gerechnet, schon gar nicht mit einem, der ganz und gar nicht zum Stil von Rare paßt: *Conker's Quest*. Zum ersten Mal seit den 80er Jahren, als Rare noch Ultimate hieß, veröffentlichten sie ein eigenes Spiel ohne fremden Vertrieb, obwohl diese Art von Spiel voll und

ganz zur Nintendo-Palette gehören könnte. (Da Rare zu 25% von Nintendo aufgekauft wurde, wird ihnen ein Rabatt in Höhe in Höhe von 25% auf die Cartridge-Lizenzen gewährt?)

Wie Banjo-Kazooie und Mario 64 handelt es sich bei *Conker's Quest* um ein Jump'n'Run im Plattform-Stil. Offensichtlich ist es aber fast ausschließlich auf jüngere Spieler ausgerichtet. Die Besonderheit von *Conker's Quest* ist das Vorhandensein von zwei Hauptcharakteren, die auch noch zu unterschiedlichen Zeiten gesteuert werden dürfen. Standard-Spielfigur ist (wie sollte es anders sein) Conker, ein oberirdliches Eichhörnchen mit typischen Manga-Augen. An seiner Seite steht Berri, ein weibliches Tier, daß ebenfalls von den Eichhörnchen abstammt. Wie in *Donkey Kong Country* kann zwischen den beiden Akteuren hin und her geschaltet werden, um bestimmte Aufgaben mit den individuellen Fähigkeiten eines jeden Darstellers erledigen zu können.

Die Aufgabe im Spiel läßt erwachsenen Spielern die Tränen kommen. Ein böse Diebesbande

hat über hundert Geschenke (?) aus Häusern gestohlen, die nun überall im Land verstreut herumliegen. Zusätzlich warten die Hausbesitzer auf ihre Befreiung aus den Fängen der Übeltäter. Aber mit welchen Waffen können sich zwei Eichhörnchen wehren? Tja, dafür hat Conker seine Nüsse (an dieser Stelle hat der Schreiber dieses Textes natürlich kein Grinsen auf den Lippen gehabt), die mit aller Wucht den Feinden entgegen geschleudert werden dürfen. Die beiden Nager mit den buschigen Schwänzen haben sogar Führerscheine – im Spiel gibt es sieben verschiedene Fahrzeuge, die auf ihren Einsatz innerhalb der vier Welten warten.

Einen exakten Veröffentlichungstermin hat Rare bis jetzt noch nicht genannt, aber es sieht schon so aus, als ob es zum Weihnachtsgeschäft noch auf den Markt käme. Wie alle anderen Spiele auch...ähem.

Prognose: SIEHT HÜBSCH AUS, IST ABER DEFINITIV ETWAS FÜR KIDS. WIRD ES FÜR UNS ALTE KNACKER ZU NIEDLICH UND EINFACH SEIN?



EIN KLEINES EICHHÖRNCHEN EROBERT DIE WELT! SOOÜSS!

Text: Frank Fischer



DER GEHEIME CHARAKTER EARTHWORM JIM IST NUN KEIN GEHEIMNIS MEHR!



FETTE KERLE – SORGEN IN SOLCHEN SPIELEN IMMER FÜR LÄCHER!



NE DICKE LIPPE RISIKIERT ER NICHT, ABER EINE GROSSE HAND



BONKER, DER CLOWN, WAR AUF DEM SNES MÜLL, HIER IST ER ES AUCH!

Ninjo



64 M.



Vertrieb:
Entwicklung:

Interplay
Interplay

Genre:
Getestete Version:

Beat 'em-up
USA

Erhältlich Import: Jetzt! (Import)
Erhältlich Europa: keine Angabe

CLAYFIGHTER 63^{1/3}

Hier wird geprügelt, bis die Knete fliegt!

WAS IST SCHLECHTER ALS EIN SCHLECHTER WITZ? Ein schlechter Witz, der immer und immer wieder erzählt wird! Was ist schlechter als ein schlechter Witz? Ein schlechter Witz, der immer und immer wieder erzählt wird (usw. usw.)! Das Problem bei sogenannten 'lustigen' Computerspielen liegt darin, daß das Gameplay oftmals dem Witz hinterherhinkt, und selbst bei den Witzern hört der Spaß meistens schon auf. Erinnert ein bißchen an "Wo brennt's, Daddy?", aber egal. Interplay hofft natürlich, daß der Witz in ihrem Werk Clayfighter 63 1/3 von allen fröhlich akzeptiert wird, auch wenn der Titel schon ziemlich abgegriffen ist. Die Mischung zwischen Street Fighter und Wallace & Gromit knüpft dort an, wo die

Vorgänger auf dem SNES aufhörten. Hier gibt es keine Kämpfer aus Fleisch und Blut oder Blech und Stahl, sondern es schwingen Figuren aus Knetmasse ihre Fäuste. Special-Moves sorgen für die ulkigsten Verknötungen seitens der Knet-Kameraden, ganz zu unserer Belustigung. Zwölf Kämpfer stehen zur Auswahl, einige weitere müssen erst noch entdeckt werden. Unter anderem soll auch ein Earthworm Jim-ähnliches 'Produkt' dabei sein. Egal, ob Du nun den Polizisten Hobocop oder den bösen Schneemann Bad Mr Frosty wählst – alle Figuren sind elastisch, können sich auflösen, morphen und sich zwecks Vollstreckung der Special Moves in irgendwelches Undefinierbares verwandeln. Ziel des Spiels ist es, Deine Gegner

als braune Klumpen auf dem Schlachtfeld zu hinterlassen.

Clayfighter 63 1/3 ist Killer Instinct Gold sehr ähnlich, weil es ebenfalls einen dreidimensionalen Hintergrund (zu Beginn eines Kampfes fliegt die Kamera auf beeindruckende Weise über das Feld) hat und die Charaktere 'nur' als 2-D-Figuren integriert werden. Nebel und andere hübsche Lichteffekte geben dem Spiel in einigen Levels einen gewissen Touch. Enttäuscht müssen wir Dir mitteilen, daß die Figuren ganz und gar nicht mehr so gut aussehen, wie wir sie zuerst in Ausgabe 6/7 vorgestellt hatten. Das N64 mag über besondere Fähigkeiten einer Silicon Graphics-Workstation verfügen, aber die Fähigkeiten bleiben im Endeffekt von der Qualität her natürlich auf der Strecke.

Clayfighter sieht nun etwas verschwommen aus und die Kämpfer bewegen sich teilweise ruckartig. Vielleicht lenkt das Gameplay von den Mäkeln ab. Clayfighter entpuppt sich als reine Parodie auf ältere Prügelspiele und



BOOGERMAN GEGEN DEN BLOB AUF EINER GIGANTISCHEN STEIN-TOILETTE

knüpft sich dabei vor allem das bekannte Kortal Mombat (Name geändert) vor. Jeder Kämpfer hat drei lustige 'Fatalities', bei deren wirksamer Ausführung der Gegner manchmal aus dem aktuellen Level in den nächsten geschlagen wird. Wird es jemals ein gutes Beat 'em-Up für das N64 geben? Hoffentlich wird es dieses Spiel sein!

Prognose: SOBALD DER WITZ ALT IST, KOMMT ALLES AUF DAS GAMEPLAY AN UND DIE SNES-VARIANTE WAR SCHON NICHT DER HAMMER.



T HOPPY? EINE NACHMACHE VON KILLER INSTINCTS T COMBO? ZUM TOTLACHEN!



WIR STELLEN VOR: DER WÄSSLICHSTE HUND DER WELT!



DIE KAMERAANSICHT DARF VARIERT WERDEN, ABER DIE KÄMPFER SIND IN 2-D

Jeopardy!/ Wheel Of Fortune

Text: Klaus Trafroid

93

Text: Klaus Trafroid

power Nummer 4 1997

Ninfo



Vertrieb:
Entwicklung:

Take Two
Gametek

Genre:
Getestete Version:

Quiz show
USA

Erhältlich Import: Herbst (US)
Erhältlich Europa: Keine Angabe

JEOPARDY!

Zwei Gameshows auf dem N64?
Zwei Gameshows auf dem N64!

WILLKOMMEN BEI JEOPARDY!,
dem Spiel, wo die Antworten
schon stehen und die Fragen gebildet
werden müssen. Jeder Mensch in



ICH KAUFTE EIN "E", PETER. OH, SORRY,
FALSCHES SPIEL

Deutschland, der auch nur hin und
wieder mal den Fernseher einschaltet,
hat Frank Elstner mit seiner Gameshow
im Nachmittagsprogramm sicherlich
schon einmal gesehen. In Amerika ist
Jeopardy! neben dem Glücksrad eine der
beliebtesten Gameshows überhaupt und
konnte sogar schon solche Gäste wie
David Duchovny, Stephen King und Cliff
aus Cheers an die Pulte locken. Dieses
neue N64-Spiel kann mit 4000 Antworten
aufwarten, die aus insgesamt 650
verschiedenen Kategorien gezogen



ECHTE MENSCHEN WURDEN ALS
KANDIDATEN DIGITALISIERT. WIRK-LICH!

werden. Sogar der amerikanische Moderator
Alex Trebek wurde als gerenderter
Doppelgänger im Spiel eingebunden. Bis
zu drei Spieler dürfen gegeneinander
antreten und die Fragen... äh... Antworten
beantworten (konfus?). Dumm ist es
nur dann, wenn alte N64-Jeopardy!-
Hasen die Antworten schon kennen und
den anderen Teilnehmern davonrennen,
denn 4000 Antworten sind auch nicht
gerade das Gelbe vom Ei. Da Gameshows



WER GUCKT SICH SCHON DIESEN QUATSCH
AN? ÄHEM, NAJA, ICH - MANCHMAL...

nicht gerade für das N64, konzipiert sind,
gehen Jeopardy! und Wheel of Fortune
(Glücksrad) in Amerika zum Low-Cost-
Preis über die Ladentheke. Ob Take Two
in Deutschland genauso vorgehen wird
und ob es überhaupt eine Übersetzung
der amerikanischen Version geben
wird, ist noch unklar.

**Prognose: WIR ZWEIFELN AM
ERFOLG VON GAMESHOWS AUF DEM
N64.**

WHEEL OF FORTUNE

Bond, Cruise, Turok, Mario - alles Helden auf dem N64... und Maren Gilzer!

Ninfo



Vertrieb:
Entwicklung:

Take Two
Gametek

Genre:
Getestete Version:

Gameshow
US

Erhältlich Import: Herbst (US)
Erhältlich Europa: Keine Angabe

GAMESHOWS UND COMPUTER -
keine gelungenen Mixturen. Von
langem Spielspaß kann keine
Rede sein, denn früher oder später (eher
früher) tauchen die gleichen Fragen oder
Begriffe immer wieder auf. Was auf PCs
wenigstens noch geupdatet werden kann,
verkümmert auf dem N64 als trauriges
Konsolen-überbleibsel. Nach Jeopardy!

kommt nun auch noch Wheel of Fortune
(Glücksrad) auf den Markt, als ob eine
Gameshow allein nicht reichen würde.
Maren Gilzer machte es jahrelang vor und
drehte, auf ihren hochhackigen Schuhen
stolpernd, immer wieder Buchstaben um,
ja - Buchstaben! Was für den einen als
Traumberuf gilt, ist für den anderen schon
beim Zuschauen der wahre Horror. Aus

dieser Mischung aus Roulette und Hang-
man erraten die Zuschauer einen Begriff
oder ganzen Satz auf einer Ratewand,
während sich die Lösung immer mehr aus
erratenen Buchstaben ergibt. Wie auch bei
Jeopardy! werden die Darsteller (Kandi-
daten und Moderatoren) in digitalisierter
Form dargestellt. Das einzige, was hier fehlt
sind die Preise, und wenn Du mal darüber
nachdenkst, wird das Spiel reichlich
sinnlos. Wheel of Fortune bietet 4000
"Rätsel", die es zu lösen gilt. Drei Spieler
dürfen sich gleichzeitig in dieses atembere-
aubende Vergnügen stürzen. Mit dem
Analog-Stick dreht man am Glücksrad
(damit das Gefühl dabei zu sein noch
stärker wird) und jetzt aufgepaßt: Wheel of
Fortune unterstützt sogar das Rumble Pak!
Warum auch nicht, schließlich vibriert ja



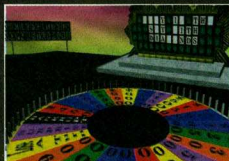
HEY MAREN, MAREN? WO IST DIE BLOSS?
OK, PÄTTTT!

auch das Rad in der Gameshow. Wir
können es kaum abwarten, jedes Klicken
des Rades zu fühlen... oh nein! Najja,
zumindest flitzt uns nicht die echte
Maren Gilzer vor der Nase herum...

**Prognose: ECHTE KONKURRENZ
FÜR ZELDA 64?
WUUUUUAHAHAHA!**



"HIMMEL... VIELLEICHT "LAZY IS THE SLY
PITH DIARANDS".



WENN MAN MAREN VIELLEICHT AUF DAS RAD
NAGELN KÖNNTE UND DANN... ÄHEM

COOL! 1 JOYPAD G



94

Nintendo 100% action!
Das Magazin für alle N64-Besitzer!

64 power
unabhängig, unbestechlich, aktuell

Lylat Wars
Komplettlösung!

Goldeneye
Besser als Mario!

Jedes neue N64-Game im Test!

extreme G

Mit Vollgas ins 21. Jahrhundert!
Acclaim tankt auf!

Ultra Donkey Kong
Neuigkeiten aus dem Hause RARE!

Banjo-Kazooie • Body Harvest • F-Zero 64 • WCW vs NWO

Multi Racing Championship
Ganbare Goemon
Tetrisphere
Dark Rift
Hexen

Barcode: 4 251200 000000

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

- [1] Du bekommst die **64 power** dir
Haus geliefert. Vergiß den Ärg-
vergriffener Hefte!
- [2] Durch unser Abo-Angebot spa-
15 % gegenüber dem reguläre
Verkaufspreis!
- [3] **UNGLAUBLICH!** Jeder Leser, de
mindestens 11 Ausgaben der
64 power abonniert, erhält nic
unser Luxus-Heft, sondern auc
Luxus-Joystick **GRATIS** obendra
Das **SUPER PAD 64** aus dem Ha
Jöllenberg (Interact) liegt nicht
super in der Hand und bietet d
üblichen Funktionen eines 'nor
N64-Joypads, sondern ist dazu
noch sehr robust. Damit steht
endgültigen Multispieler-Spaß
nichts mehr im Weg! **GET IT!**

„Wenn Du **JETZT** noch
nicht **ZUPACKST**...!“

ATIS!

**Du
SPARST
10%**

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

64 power Aboservice
Postfach 3161
48581 Gronau



HIERMIT BESTELLE ICH:

DAS 64 POWER-ABONNEMENT.

(bitte ankreuzen)

- ☐ ICH ERHALTE 6 AUSGABEN ZUM PREIS VON NUR DM 37,50-
(SCHWEIZ UND ÖSTERREICH: DM 47,50) INKLUSIVE PORTO UND
VERPACKUNG (OHNE GRATIS-JOYPAD). DAS ABONNEMENT VER-
LÄNGERT SICH AUTOMATISCH UM WEITERE 12 MONATE, WENN ICH
NICHT SPÄTESTENS DREI MONATE VOR ABLAUF SCHRIFTLICH
KÜNDIGE.
- ☐ ICH ERHALTE 11 AUSGABEN ZUM PREIS VON NUR DM 69,-
(SCHWEIZ UND ÖSTERREICH: DM 79,00) INKLUSIVE PORTO UND
VERPACKUNG UND ERHALTE ZUSÄTZLICH EINMALIG DAS SUPER
PAD 64-JOYPAD VON JÖLLENBECK GRATIS DAZU. 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 beigelegtem Verrechnungsscheck
- ☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich
Euch hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:
- Kontonummer:
- Bankleitzahl:
- Geldinstitut/Ort:
- Unterschrift:

64 power NINDEX

Monat für Monat werden wir unseren Nindex mit allen getesteten Spielen der 64 power erweitern. Import-Games, sowie auch die offiziellen Veröffentlichungen werden hier aufgelistet.

BLAST CORPS

Vertrieb: Nintendo

Getestet in: Ausgabe 6/7

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.

CRUIS'N USA

Vertrieb: GT Interactive

Getestet in: Ausgabe 4/5

Echte Features besitzt Cruis'n USA eigentlich kaum, und so bleibt nichts, was dieses altertümliche Konzept aus der schönen Mittelmäßigkeit retten könnte. Schludrig und furchtbar unzulänglich. Nicht kaufen.

DARK RIFT

Vertrieb: Vic Tokai

Getestet in: Ausgabe 10

Dark Rift ist ein sehr durchschnittliches Spiel ohne jegliche Neuerungen. Man braucht dieses Beat 'em-up genauso wenig wie die Vorgänger auf dem N64.

DOOM 64

Vertrieb: GT Interactive

Getestet in: Ausgabe 8/9

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 DOOOM-Höhlen (Name geändert) zu kriechen. ...

DORAEMON

Vertrieb: Epoch

Getestet in: Ausgabe 8/9

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...

FIFA 64

Vertrieb: EA Sports

Getestet in: Ausgabe 6/7

Trotz der ruckeligen, aber dennoch schnellen Grafik, wird die vorhersehbare 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!

GANBARE GOEMON

Vertrieb: Konami

Featured: Ausgabe 10

Es ist schön und gut riesige, bunte Welten in digitaler Form auf eine Cartridge zu bannen, aber in diesem Falle könnte ich genauso gut durch den Park nebenan wandern, der Spaß ist derselbe. Wo ist der Schweiß? Wo ist das Adrenalin? Wo ist die Aufregung? Das N64 hat etwas besseres verdient!

THE GLORY OF ST ANDREWS

Vertrieb: Sega

Getestet in: Ausgabe 8/9

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!

GOLDENEYE

Vertrieb: Nintendo

Featured: Ausgabe 10

Der Einzelspieler-Modus verkörpert Spionage-Aktionen voller List und Tücke aber gerade im Vierspieler-Modus ist Goldeneye einfach unschlagbar. Goldeneye ist mein absolutes Lieblingsspiel, und das wird so schnell kein anderes Game von sich behaupten können.

HABU SHOGI

Vertrieb: Sega

Featured: Ausgabe 8/9

Shogi ist eine Art Schach, aber da wir die Regeln nicht kennen und der Text in japanisch ist, wäre ein Review äußerst sinnlos.

HUMAN GRAND PRIX

Vertrieb: Human

Getestet in: Ausgabe 6/7

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.

GO! GO! TROUBLEMAKERS

Vertrieb: Konami

Getestet in: Ausgabe 4/5

Ein hervorragend aussehendes und exzellent spielbares Multi-Player-Game. Ein besser spielbares Fußball-Game ist derzeit wohl kaum für Geld zu kriegen.

KILLER INSTINCT GOLD

Vertrieb: Nintendo

Getestet in: Ausgabe 4/5

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.

LYLAT WARS / STARFOX 64

Vertrieb: Nintendo

Getestet in: Ausgabe 6/7

Wir haben es ohne Zweifel mit dem besten Spiel seit der Veröffentlichung von Mario 64 zu tun. Es wird mal wieder Zeit, daß ein Ballergame 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!

MAHJONG MASTER

Vertrieb: Konami

Featured: Ausgabe 8/9

Wenn du die Regeln des echten Mahjongs nicht kennst und kein Wort Japanisch kannst, brauchst du über einen Kauf dieses Spiels gar nicht nachzudenken.

MAHJONG 64

Vertrieb: Koei

Featured: Ausgabe 8/9

Wie auch bei Mahjong Master wird es von diesem Spiel keinen Text geben, da es dafür in unseren Gefilden keine Käufer geben wird, oh, na gut, vielleicht zwei Stück.

MARIO KART 64

Vertrieb: Nintendo

Getestet in: Ausgabe 4/5

Zur damaligen Zeit gab es kein Spiel, das Mario Kart 64 im Vier-Spieler-Modus das Wasser reichen könnte. Jetzt aber ist Goldeneye da und die Sache sieht ganz anders aus. Es macht trotzdem einen Mordsspaß und: Je öfter Du spielst, desto begeisterter wirst Du sein.

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Vertrieb: Imaginier

Featured: Ausgabe 10

Nach einem Nachmittag Spielspaß hat man von MRC alles gesehen, aber auch wirklich alles. Und das ist nicht gerade sehr viel...



The Games Nindex

97

LYLAT WARS / STARFOX 64



SHADOWS OF THE EMPIRE



MORTAL KOMBAT TRILOGY

Vertrieb: GT Interactive
Getestet in: Ausgabe 6/7
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?

62
Prozent

Interesses in Deutschland einem Review entzieht.

SHADOWS OF THE EMPIRE

Vertrieb: Nintendo
Getestet in: Ausgabe 4/5
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.

88
Prozent

perfektes Meisterwerk, dem es aber leider an Gegnern und vor allem Dinosauriern fehlt. Hoffentlich wird Turok 2 besser.

WAVE RACE 64

Vertrieb: Nintendo
Getestet in: Ausgabe 4/5
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.

94
Prozent



Fighter III für das 64DD. War Gods ist nur ein weiteres amerikanisches Spiel mit guter Grafik und miesem Gameplay.

NBA HANGTIME

Vertrieb: Midway
Getestet in: Ausgabe 6/7
Es ist wieder mal traurig. Das Drei-Knopf-Rumzappelle 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.

60
Prozent

SUPER MARIO 64

Vertrieb: Nintendo
Getestet in: Ausgabe 4/5
... 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 geringste Zweifel die Goldmedaille verleihen.

95
Prozent

WAYNE GRETZKY'S 3-D HOCKEY

Vertrieb: GT Interactive
Getestet in: Ausgabe 6/7
Wayne Gretzky 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.

84
Prozent

WONDER PROJECT J2

Vertrieb: Enix
Featured: Ausgabe 8/9
Eine interessante Idee: Du mußt ein junges Androiden-Mädchen führen und die richtigen Entscheidungen bei ihren Handlungen treffen. Leider sind gute Japanisch-Kenntnisse vorausgesetzt, so daß ein Review kaum möglich ist.

X/X

PILOTWINGS 64

Vertrieb: Nintendo
Getestet in: Ausgabe 4/5
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.

89
Prozent

POWERFUL PRO BASEBALL 64

Vertrieb: Konami
Featured: Ausgabe 8/9
Da Baseball in unseren Gefilden immer noch ein sehr unbeliebter Sport und das gesamte Spiel voll mit japanischen Texten ist, sparen wir uns ein Review und warten auf Games gleichen Genres aus Amerika.

X/X

PRO BASEBALL KING

Vertrieb: Imagineer
Featured: Ausgabe 8/9
Und wieder einmal ein Spiel, das sich wegen seiner japanischen Texte und des fehlenden

X/X

TUROK: DINOSAUR HUNTER

Vertrieb: Acclaim
Getestet in: Ausgabe 6/7
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

82
Prozent



WAR GODS

Vertrieb: Midway (import)
Getestet in: Ausgabe 8/9
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

59
Prozent

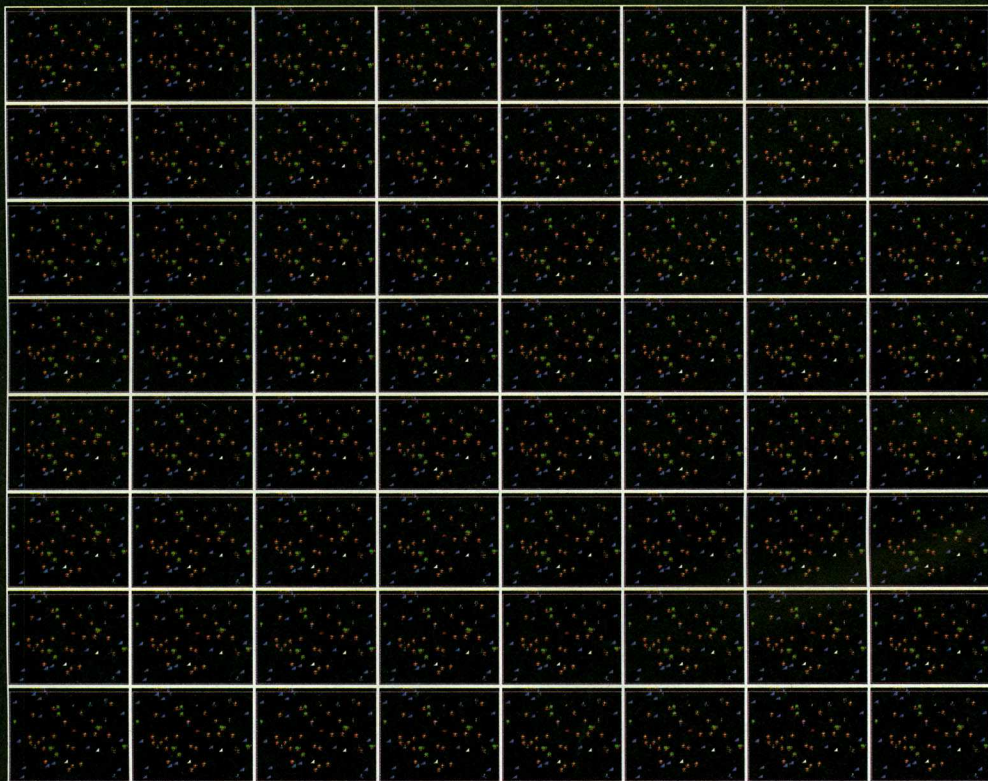
Der Nindex wird jeden Monat erweitert. So bekommst Du einen Überblick darüber was TOP ist und was FLOP ist!





Nächste Ausgabe

98



(Das ist Robotron 64, falls Du Dich wundern solltest...)
Die Ausgabe 11 erscheint am 7. November im Handel!
64 POWER – Das Magazin für alle N64-Besitzer



Redaktionsanschrift & Anzeigenbüro
 64 Power
 Postfach 346
 4935 Griesa
 Tel.: (0049) 53 - 43 08 56 4
 Fax: (0049) 53 - 43 09 15 7
 E-Mail: mkiesstein@nppublishing.com

Redaktion
 Chefredakteur
 Klaus Tiedford
 E-Mail: ktrafford@nppublishing.com

Stellvertretender Chefredakteur
 Thomas Richter

Autor
 Frank Fischer

LAYOUT
 Laurens Huizinga
 E-Mail: huizinga@nppublishing.com
 Marcel Slot

Vertrieb
 IPV GmbH
 Wendestraße 27-29
 20097 Hamburg

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 S gekennzeichneten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers.

Mit freundlicher Genehmigung von J. den Brinker / Essen

© 1997 by Paragon Publishing

Ninfo!



Jetzt im Handel...

Vollversionen auf der CD-ROM: Der Strategie-Klassiker:

DAS PC-MAGAZIN FÜR FREIZEIT UND SPASS

PC POWER

NUMMER 11 • November 1997 • DM 12,50 • Sfr 12,50 • öS 100

HEISSE GAMES FÜR COOLE NÄCHTE

DARKEARTH
DARK REIGN
INCUBATION
SHADOWS OF THE EMPIRE
VIRTUA-FIGHTER 2

2 VOLLVERSIONEN
CAMPAIGN I und
CAMPAIGN II plus
ZUSATZMISSIONS!!

PC Power präsentiert
2 VOLLVERSIONEN
KOMPLETT IN DEUTSCH
CAMPAIGN I
UND
CAMPAIGN II
PLUS
ZUSATZMISSIONS!!
DER STRATEGIE-KLASSIKER

Exklusiv
auf 16 Seiten:
Software
2000
wird 10!

CD



4 398016 012503

Campaign I und Campaign II plus Zusatzmissions!!

... Die neue PC Power!

Goldeneye



“Endlich – ein echtes
“New Dimension-Game”
für Erwachsene!”

Banjo-Kazooie



“Ohne Zweifel ein
großartiges Spiel mit viel
Witz und Charme!”

F-Zero 64



“Hat Nintendo diesmal
ein ‘echtes’ Rennspiel in
der Mache?”

Conker's Quest



“Wird es für alte
Knacker zu niedrig und
einfach sein?”



64
power