

Nintendo 100% Action!

Ausgabe 12

DM 6,80 • Sfr 6,80
öS 55 • L 9500

DAS Magazin für alle N64-Besitzer!

64

power

unabhängig, unbestechlich, aktuell

Reviews in dieser Ausgabe:
Extreme G
Dynamite Soccer
Mischief Makers
War Gods

F1 Pole Position

So schön kann Formel 1 sein!

Goldeneye
GELÖST!

Tips zu Mario Kart
und ISS 64!

Game-Klischees
aufgedeckt!



Diddy Kong Racing

Nintendo macht sich zum Affen!

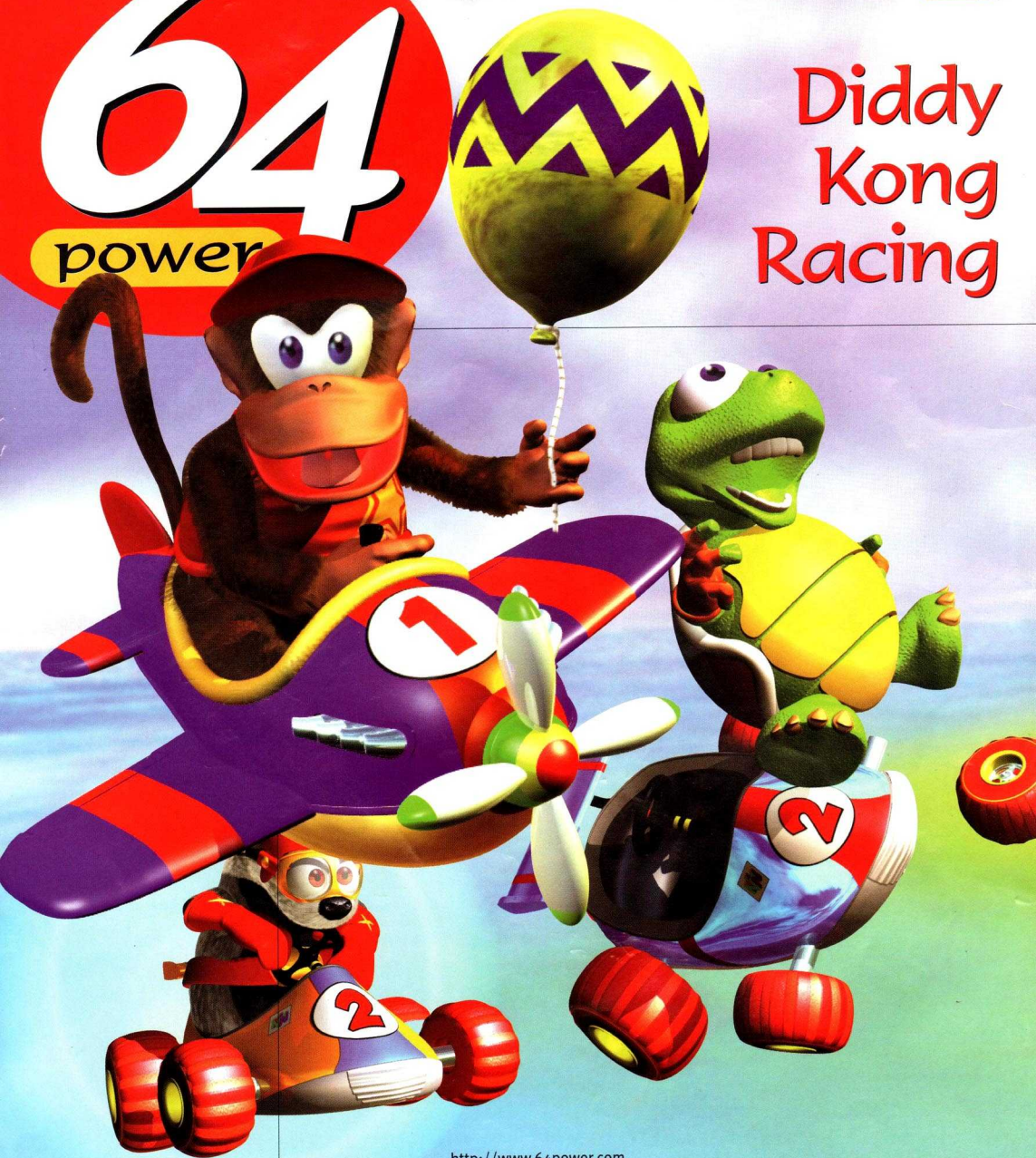


Tomb Raider 64 • NFL Quarterback • Bomberman 64

Nintendo 100% Action! **64** pin-up

64
power

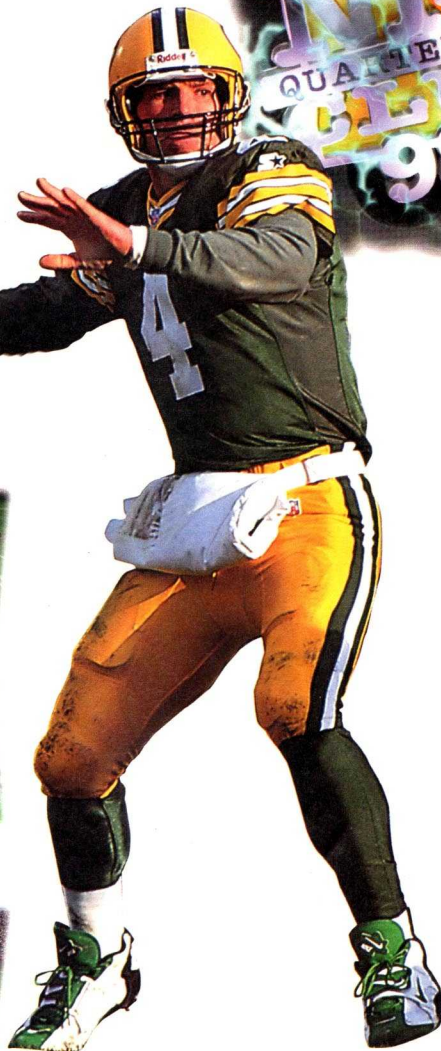
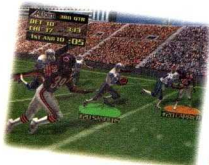
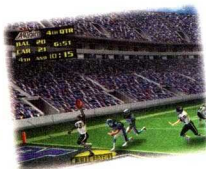
Diddy Kong Racing



AUF DEM SPIELFELD HERRSCHT KRIEG

"LEBENSECHTER BEKOMMT MAN
AMERICAN FOOTBALL IN DEUTSCHLAND
NUR BEI FRANKFURT GALAXY ODER
DÜSSELDORF RHEINFIRE GEBOTEN"
FUN GENERATION

★
"EINFACH SENSATIONELLI"
N-ZONE



NFL QUARTERBACK CLUB 98

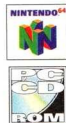
DAS ERSTE UND EINZIGE NINTENDO 64
NFL FOOTBALL SPIEL DIESER SAISON

★
SPIELZÜGE ENTWICKELT VOM
ZWEIMALIGEN NFL MVP, BRETT FAVRE

★
ALLE 30 NFL TEAMS, 3-D GERENDETERTE
STADIEN UND ÜBER 1500 SPIELER

★
KOMPLETTES TEAM MANAGEMENT:
SPIELERTAUSCH, EIGENE KREATIONEN,
DRAFTING, SPIELER UNTER VERTRAG
NEHMEN UND ENTLASSEN;
KREIEREN SIE IHR INDIVIDUELLES TEAM
UND VERWALTEN SIE DIE FINANZEN

★
AUSFÜHRLICHES REGELWERK ZU
AMERICAN FOOTBALL



AB
NOVEMBER '97
ERHÄLTLICH

ACCLAIM®
SPORTS
www.acclaimsports.com



ACCLAIM®
Entertainment GmbH

64

power

11/97

INHALT

DIDDY KONG RACING

22 Die Affen rasen durch den Wald, und Rare ist mal wieder schuld daran. Erfahre alles über Rares neuestes Renn-Spektakel!

DIE NEUE SUPER MARIO-GENERATION!

26 Was hat Super Mario mit dem CIA, King Kong und den Roswell Aliens gemeinsam? Wir decken es auf!



06 NEWS-FLASH

Tomb Raider 64 weg vom Fenster (buuh!), Street Fighter kommt (yeah!). Ein Kommen und Gehen in der Welt des N64.



Die Spiele

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

64-Zoom

Wir wagen einen Blick in die Zukunft und verraten Dir alles über Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden.

MACE: THE DARK AGE
SAN FRANCISCO RUSH
FORSAKEN
GASP: FIGHTERS NEXTREME
TAMAGOTCHI WORLD
VIRTUAL CHESS 64
AUGUSTA MASTERS '98

12

16 LESERBRIEFE

Hier wird gequatscht, gequatscht und nochmals gequatscht. Aber mit viel Verstand!

28 WARE WARS

Welche Konsole ist IN, welche ist OUT? In unserem Vergleichstest bleibt nur eine übrig!



38 EXTREME G

Alles über Acclains neuesten Renner in unserem Review! Da geht die Post ab!



42 F1 POLE POSITION

Human Grand Prix kehrt in einer aufgemotzten Fassung zurück. Bessere Grafik und noch realistischer!

32 SPIELE-KLISCHEES

Sämtliche Videogame-Klischees im Überblick.

Reviews

Ausführliche Tests und umfassender Spielführer für die neuesten Games.

EXTREME G 38
F1 POLE POSITION 42
J-LEAGUE DYNAMITE SOCCER 46
GO! GO! TROUBLEMAKERS 48
WAR GODS 52

Previews

Ein Überblick über alle Neuankündigungen auf dem N64-Markt.

NFL QUARTERBACK CLUB 80
NAGANO WINTER OLYMPICS 82
BOMBERMAN 64 84

Nindex

88

Übersicht über sämtliche erhältlichen Spiele auf dem deutschen Markt!

54 CHEAT BOX

TROTZ DER GIGANTISCHEN GOLDENEYE-LÖSUNG BLIEB NOCH PLATZ FÜR GOLDENEYE-CODES UND ANDERE TIPS & TRICKS!



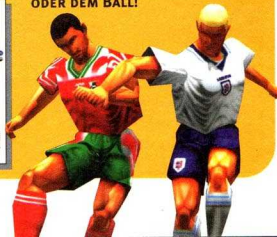
56 GOLDENEYE-LÖSUNG

DEN ERSTEN TEIL UNSERER MEGA-GOLDENEYE-LÖSUNG FINDEST DU IN DIESEM HEFT!



66 MARIO KART 64 & ISS 64

ZWEI SPIELE UND DIE DOBELTE LADUNG AN INFOS. WIR HELFEN DIR IM UMGANG MIT DEN KARTS ODER DEM BALL!



Was ist mit Dir
los, Nintendo?

WAS IST MIT DIR LOS, NINTENDO? FÜR EIN Multi-Billionen-Dollar-Unternehmen hält sich der japanische Konzern in letzter Zeit aber stark zurück. Das letzte Spiel, das wirklich alleine aus den Händen von Nintendo stammt, war *Starfox 64*. Das ist mittlerweile sechs Monate her, und das nächste Spiel aus den Big N-Labors wird... ääh... ja, wir wissen es auch nicht. Und wir denken, daß sie es selber nicht wissen. Jedes Spiel aus dem Hause Big N unterlag immer wieder drastischen Verschiebungen in den Veröffentlichungsterminen.

Yoshi's Story, *Zelda 64*, *F-Zero 64*... alle verschoben! Es sieht ganz danach aus, als wenn bis zum Weihnachtsgeschäft kein einziges Produkt aus dem Hause der Konsole auf den Markt kommt. Was ist also los?

Nintendo Vorwand, jedes Spiel erst dann zu veröffentlichen, wenn es wirklich perfekt ist, ist zwar äußerst bewundernswert, aber trotzdem liegen zwischen der Veröffentlichung von *Starfox 64* und dem nächsten hauseigenen Titel wahrscheinlich acht Monate, vielleicht sogar noch mehr Zeit. Manche Titel befinden sich schon fast zwei Jahre in der Entwicklung, und trotzdem wird alles wieder aufgeschoben. Beängstigend, nicht wahr?

In letzter Zeit griff Nintendo immer mehr auf das Potential der Fremdhersteller zurück (*Goldeneye*, *Blast Corps*, *Diddy Kong Racing*), doch auch diese rutschen auf der Terminalschiene ins Nichts – *Banjo Kazooie* wurde sogar gleich nach der Bekanntgabe der Produktion um vier Monate nach hinten geschoben. Neben den eingekauften Spielen von Rare, Angel Studios, DMA und andere bläst Nintendo sein Repertoire zudem durch zusätzliche eingekaufte japanische Spiele auf und klebt einfach sein Logo auf die Verpackung – *Mischief Makers* (Go! Go! Troublemakers) und *Bombberman 64* sind zwei Beispiele dafür. Trotz aller Bemühungen kann nicht verschleiert werden, daß irgend etwas im Hause Nintendo schief läuft.

Nintendo muß neue Spiele veröffentlichen, und zwar bald! Auf der faulen Haut liegen bringt rein gar nichts denn sonst legt Sony noch einmal so richtig zu, bevor Big N überhaupt Luft geholt hat. Zwar birgt der Name Nintendo genug Qualität aber der Geduldssaden der Käufer reißt auch demnächst mit ziemlicher Sicherheit. Und dann steht Sony mit offenen Armen da! Nicht auszudenken, wenn aus der 64 Power plötzlich PSX Power werden müßte...

Euer Thomas Richter
(Onkel Tom)

News-Flash

KAMPF DER
GIGANTEN!

CAPCOM HAT BEKANNTGEGEBEN, IN SEIN 98ER-Programm ein *Street Fighter*-Spiel für das N64 aufzunehmen! Zwar werden die Chancen für ein auf eine Cartridge gequetschtes *SFIII* ziemlich schlecht stehen, aber zur Zeit munktelt man über das exzellente *Street Fighter EX* – ein Tekken-ähnliches Spiel auf Polygon-Basis. *SF EX* auf der PlayStation ist von Pixel zu Pixel genauso gut spielbar wie der 2-D-Vorgänger auf der SNES-Konsole. Wenn die Gerüchte 100% bestätigt sind, können die Hersteller anderer Kampfspiele schon einmal ihre Koffer packen. Weiterhin auf Capcoms Terminkalender vertreten sind ein *Tetris*-ähnliches Spiel (vielleicht *Puzzle Fighter*?), ein Megaman-Abenteurer (es wäre das erste 3-D-Abenteurer für den alten Helden) und etwas, das als *Biohazard* bezeichnet wurde. *Biohazard* ist natürlich der japanische Titel von *Resident*

Evil, also wären sämtliche Bedenken über unsere Meldung bezüglich *Resident Evil* für das N64, in der Vergangenheit beiseite geräumt. Ein alter Klassiker steht ebenfalls noch auf dem Programm: *Ghouls 'n' Ghosts*! Natürlich erscheint keines dieser Spiele noch vor Anfang des nächsten Jahres. Frühestens im Frühling 1998 wird es die erste Neuveröffentlichung geben. Aber mal ehrlich – *Street Fighter*, *Resident Evil*... sind diese Titel nicht das Warten wert? Und da sage noch einmal einer, wir verbreiten hier nur Gerüchte über *Resident Evil*...



KEIN TOMB RAIDER⁶⁴!

EIDOS INTERACTIVE HAT UNS BESTÄTIGT, DASS ES für das N64 keine Version von *Tomb Raider* geben wird. Sony wird aller Wahrscheinlichkeit nach immer die Exklusiv-Rechte an der vollbusigen

Grabräuberin haben, so wird *Tomb Raider 2* auch nur auf der PlayStation und dem PC erscheinen.

Wie dem auch sei (tatataaaaaa!) – bei unserem Gespräch mit Eidos und nach der Frage, ob es eventuell nur unter einem anderen Namen erscheinen wird (etwa *Lara Croft* und *der Tempel des Todes*), vernahmen wir am anderen Ende der Leitung ein verlegenes "Uuh... kein Kommentar". Warum sollte Eidos also nicht unsere hübsche *Lara Croft* in ein *Tomb Raider*-Spiel für das N64 packen, nur unter einem anderen Namen? Gewisse Ähnlichkeiten können ja durchaus bestehen bleiben. Die meisten interessieren sich ja eh nur für die Maße von *Lara Croft*... Spaß beiseite: Unglücklicherweise plant Eidos jedoch keine Veröffentlichung von N64-Titeln vor Mitte 1998. Wir bleiben am Ball!



YEAH, ZELDA⁶⁴!



AUF DER ANDEREN SEITE – WER braucht schon *Tomb Raider*? Auf den jüngsten Fotos zu *Zelda 64* verrichtet Link einige *Lara*-ähnliche Dinge. Nein, wir reden jetzt nicht von extrem engem T-Shirt und praller Oberweite – hier sehen wir ihn beim Klettern über Objekte und verschieben von Steinblöcken.

Ebenfalls neu sind diese Bilder zu *Yoshi's Story* und *F-Zero 64*. Auf den

Yoshi-Bildern ist zu sehen, daß unser kleiner Dino durch ziemlich bizarre Landschaften rauscht.

Was *F-Zero 64* betrifft: Gegenüber dem, was wir schon in der Vergangenheit von dem Rennspiel gesehen haben, hat sich eigentlich so gut wie gar nichts verändert. Nur die Anzeige für die Position scheint neu zu sein. Auch bei einer Geschwindigkeit von 500kph wird es in Anbetracht der vielen Raumgleiter nicht einsam auf der Strecke.

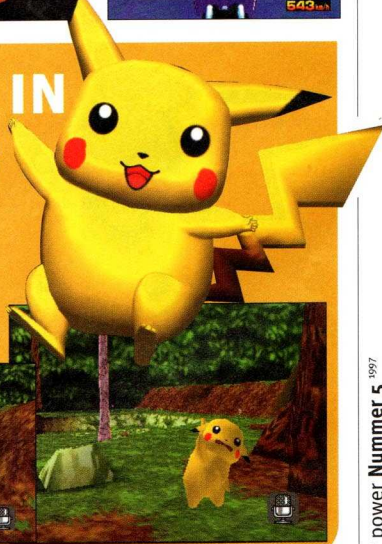


TAG DER OFFENEN TÜR IN NINTENDOS TIERHEIM!

DIE ERSTEN DETAILLIERTEN INFORMATIONEN ÜBER Nintendos 64DD-Titel *Pocket Monster 64* sind zusammen mit einigen Bildern zu uns durchgesickert! Das Spiel selbst hat viele Ähnlichkeiten zum Spielprinzip der Tamagotchis. Richtig süß ist einer der Charaktere namens 'Pikachu', der hier als gelbes Ding auf den Bildschirm zu sehen ist.

Die Verkaufszahlen des N64 gehen mittlerweile in Japan so stark zurück, daß Sony mit seiner PlayStation in einem 8-zu-1-Verhältnis als klarer Sieger hervorgeht. Damit liegt das N64 mittlerweile auf gleicher Linie wie das Sega Saturn, man glaubt es kaum. Also müssen wohl oder übel neue Marketing-Strategien her, und die sind den Vorstandsköpfen von Big N auch gleich in den Kopf geschossen. Da *Pocket Monster* für den Game Boy in Japan ein Riesenerfolg ist (es gibt drei verschiedene Varianten des Spiels, mit unterschiedlichen

Kreaturen), bietet Nintendo neuen (oder alten) Käufern ihrer Konsole ein exklusives Data-Set mit Pikachu für die Game Boy Cartridges an. Nintendo hofft natürlich, damit die Verkaufszahlen des N64 und der 64DD-Erweiterung anzukurbeln, wobei für letzteres Gerät *Pocket Monster 64* einer der vier Titel bei Veröffentlichung sein wird. Leider müssen wir aber sagen, daß *Pocket Monster* nur in Japan so dermaßen abgeht und nirgendwo sonst. Wenn es in den Westen kommt, werden wir bestimmt begeistert sein.



Auf die Piste!

GUTE NEUIGKEITEN FÜR RENNSPORT-Enthusiasten: THE Games, Nintendos britische Distributoren, übernehmen den Vertrieb von Kemcos *Top Gear Rally* und Titus *Lamborghini 64*. Beide Titel sollen demnach in Europa schon im November erhältlich sein. Erst kürzlich haben wir



über beide Spiele berichtet, aber mittlerweile haben wir einige der versteckten Fahrzeuge in *Top Gear Rally* entdeckt: ein Eiswagen, ein riesiger Football-Helm und ein Wasserball! Wir halten die Augen offen.



Zelda wieder verschoben!

GANZ PLÖTZLICH, ABER AUCH IRGENDWIE ABZUSEHEN, HAT NINTENDO DIE VERÖFFENTLICHUNG VON *ZELDA 64* ERNEUT VERSCHOBEN. WÄHREND LETZTEN MELDUNGEN ZUFOLGE DAS GIGANTISCHE ABENTEUER NOCH IM DEZEMBER 97 ERSCHEINEN SOLLTE, WURDE ES JETZT ERST EINMAL FÜR APRIL ODER MAI 1998 EINGEPLANT, ABER NINTENDO WOLLEN EINFACH KEIN GENAUES DATUM ANGEBEN. VIELLEICHT WÜLLEN SIE UNS NUR ÜBERRASCHEN? DA *ZELDA*-VERSCHIEBUNGEN MITTLERWEILE EIN STÄNDIGES REVIVAL ERLEBEN, HABEN WIR UNS ENTSCLOSSEN ZEIT ZU SPAREN UND SCHON MAL DIE NÄCHSTEN TERMINE BERECHNET. SCHNEIDE EINFACH DIE INFORMATIONEN AUS UNSEREM *ZELDOMETER* AUS UND STECKE SIE IN JEDE NEUE AUSGABE DER 64 POWER!



HAHAHA – ÜBERRASCHUNG! NINTENDO HAT DIE VERÖFFENTLICHUNG VON *ZELDA 64* AUF MAI 1998 VERSCHOBEN.

HAHAHA – ÜBERRASCHUNG! NINTENDO HAT DIE VERÖFFENTLICHUNG VON *ZELDA 64* AUF JUNI 1998 VERSCHOBEN.

HAHAHA – ÜBERRASCHUNG! NINTENDO HAT DIE VERÖFFENTLICHUNG VON *ZELDA 64* AUF WEIHNACHTEN 1998 VERSCHOBEN.

HAHAHA – ÜBERRASCHUNG! NINTENDO HAT DIE VERÖFFENTLICHUNG VON *ZELDA 64* AUF DAS NÄCHSTE JAHRtausend VERSCHOBEN.

HAHAHA – ÜBERRASCHUNG! NINTENDOS *ZELDA 64*-DATUMBESTAND FIEL EINEM VIRUS ZUM OPFER!



ECTS etc.

DIE EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW (ECTS)

im September in London war toll, wenn du nach neuen Spielen für die PlayStation oder den PC gesucht hast oder einfach nur den Messe-Hostessen unter den Rock schauen wolltest. Für N64-Fans war die Messe jedoch nicht so berauschend. Die in den Hallen vorgestellten N64-Neuheiten konnten an den Fingern eines Fußes abgezählt werden.

Größte Enttäuschung war ein fehlendes *Diddy Kong Racing* beim Nintendo-Stand. Obwohl wir von der 64



Power selbst schon einmal das Spiel gesehen und angetestet haben, war auf der ECTS nichts von dem Titel zu sehen. Nintendo konzentrierte sich dafür auf *Goldeneye*, was wir aber durchaus verstehen können. *Lylat Wars* wurde ebenfalls groß angepriesen, und die restlichen anderen vorgestellten Spiele kamen alle von Fremdherstellern, wie beispielsweise *Extreme G*, *Top Gear Rally* oder *Clayfighter 63 1/3*. *Top Gear Rally* sah sehr vielversprechend aus, deutlich besser als *Multi Racing Championship*, aber *Clayfighter* zog nur wütenden Spott auf sich. Während die Hintergrundgrafiken noch gut aussahen, kann man von den Animationen der Figuren nur das Gegenteil behaupten, denn die hinken dem SNES-Vorbild sogar noch hinterher!

Weitere nennenswerte Spiele an den Ständen waren GT Interactives *Duke Nukem 64*, *Quake 64* und *Mace: The Dark Age*, Konamis *GASP* und *Nagano Winter Olympics* und *Acclaims Extreme G*, *NHL Quarterback Club* und *Forsaken*. Du findest über diese Spiele mehr weiter hinten im Heft. Abgesehen von den erwähnten Spielen gab es für das N64 nur wenig Neues zu bestaunen, im Gegensatz zur Tokyoer Spielemesse auf der anderen Seite des Globus. Verdächtig war auch die Abwesenheit von *Oceans Mission: Impossible*,

EAs *FIFA '98* und BMGs *Silicon Valley*. Sony hingegen konnte mit bahnbrechenden Titeln wie *Tomb Raider 2*, *Formula 1 '97* oder *Time Crisis* aufwarten und wenn Nintendo nicht endlich die Wichtigkeit des europäischen Marktes erkennt, geht im Land der aufgehenden Sonne bald die Sonne unter!



GELERNT AUF DER ECTS

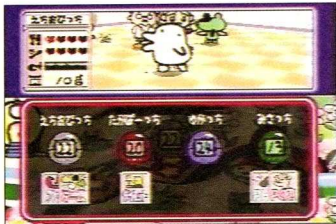
- Selbst der redseligste PR-Manager verliert sämtliche Worte beim Anblick eines Mädchens mit kurzem Rock.
- Die Drinks an den Ständen verursachen schlimmen Kater.
- In einem Schaumstoff-Worms-Anzug herumzulaufen, ist der peinlichste Job auf Erden.
- Du kannst ab dem Messegelände mit einem Taxi eine halbe Stunde umherfahren, kommst aber nirgends an.
- Die Vorstandsleute von Sony Computer Entertainment Europe drängeln sich in Schlangen vor.
- Wenn du deinen Stand zum attraktiveren der Show machen willst, reichen eine Bar und auf der anderen Seite nette Mädels.
- Selbst die professionellsten Modells fangen in ihren Latex-Kostümen nach drei sonnigen Tagen unter einem Glasadach an zu schwitzen und fühlen sich von fetten, gierig dreinblickenden Geschäftsleuten und verpickelten Computer-Freaks genervt.





BIG IN JAPAN

WÄHREND DIE ECTS FÜR N64-FREAKS REICHLICH DÜNN WAR, KONNTE AUF DER TOKYO GAME SHOW AUFGEATMET WERDEN. OBWOHL NINTENDO SELBST NICHT ANWESEND WAR (SIE SPAREN IHRE KRÄFTE FÜR DIE SHOSHINKAI-MESSE IM NOVEMBER), GAB ES VIEL AN DEN STÄNDEN DER FREMDHERSTELLER ZU SEHEN. BRANDNEUE TITEL WIE TAMAGOTCHI WORLD VON BANDAI, IMAGINEERS BEAT-EM-UP FIGHTING CUP, T&E



SOFTS AUGUSTA MASTERS '98 UND ATLUS' SNOBO KIDS WAREN VIELVERSPRECHEND. ZUSÄTZLICH FLIMMERTEN UPDATES VON AERO GAUGE, DUAL HEROES, BAKU BOMBERMAN, MAGIC CENTURY ELTALE UND CHAMELEON TWIST ÜBER DIE BILDSCHIRME, SOWIE NEUES VIDEO-MATERIAL VON KONAMIS DRACULA 3-D (CASTLEVANIA) UND HYBRID HEAVEN. INSGESAMT KONNTEN ÜBER 30 NEUE TITEL BEWUNDERT WERDEN, WEITAUS MEHR ALS AUF DER ÖDEN ECTS IN LONDON.



EIN FALL FÜR V-DD

Oceans Rennsport-Simulation V-Rally für die PlayStation erhielt von fast allen Seiten der Fachpresse dickes Lob und erscheint im nächsten Jahr auch für das N64! Oceans Programmierer haben schon mit der Umsetzung des realistischen Rennspiels begonnen und vorsorglich den Namen V-Rally '98 verpaßt. Ach ja – es kommt auch für das 64DD raus! Ocean möchte die Fähigkeiten des 64DD-Laufwerks zur Wiederbeschreibung von Datenspuren nutzen und einen Strecken-Designer integrieren, etwas, das auf der PlayStation nicht realisiert werden wollte oder konnte. Der zusätzliche Speicher

des 64DD erlaubt zudem noch mehr Strecken, da auf eine Cartridge natürlich weitaus weniger passen. Im Moment sind 20 geplant, mit zusätzlichem Platz für Deine eigenen 20 Strecken! Gerade die Nachtfahrten in V-Rally waren so realistisch wie in keinem anderen Spiel zuvor und das zukünftige Spiels sollte wohl auch die Macher von Multi Racing Championship überzeugen, daß auf dem N64 durchaus gute Rennspiele möglich sind. Einziger Nachteil ist eben, daß bis zur Veröffentlichung wahrscheinlich ein ganzes Jahr vergehen wird. Hoffentlich hat Nintendo das dahin sein neues Laufwerk überhaupt schon auf den Markt gebracht.



News-Flash

64

NEWS-SCHNIPPEL

KONAMI WIRD GEMOON ANFANG NÄCHSTEN JAHRES AUCH IN EUROPA VERÖFFENTLICHEN, ABER AUS PREISGRÜNDEN HAT MAN DIE KAPAZITÄT DER CARTRIDGE AUF 96Mb GEKÜRZT UND LETZTLICH ALLE SONGS RAUSGENOMMEN. MOMENT MAL, IM SPIEL SELBST WOLLEN DOCH EIN PAAR BÖSE JUNGS DAS ALTE JAPAN IN EIN MUSICAL VERWANDELN, ALSO WIE SOLL DAS GEHEN? ... DAS N64-SPIEL TAMAGOTCHI WORLD WIRD VON BANDAI VERTRIEBEN, ABER VON NINTENDO SELBST ENTWICKELT ... MAJOR-SOFTWARE-GIGANT NAMCO HAT SEINE FEINDSCHAFT MIT NINTENDO WOHL BEGRABEN UND ENTWICKELT FÜR DAS N64 IN ZUKUNFT SPIELE. LEIDER WURDE BISHER KEIN TEKKEN 3 ANGEGÜNDET, SONDERN LEDIGLICH EIN WEITERES BASEBALL-SPIEL NAMENS FANISTA 64. ... DAS AUF ANIME BASIERENDE WELTRAUM-BALLGAME ROBOTCH WURDE EBENFALLS VERSCHODEN, DA GIMETEX ZUR ZEIT LIEBER AN JEPARDY! UND WHEEL OF FORTUNE (GLÜCKSSRAD) ARBEITET. ZUR ZEIT ARBEITET LEDIGLICH EIN EINZIGER PROGRAMMIERER AN DEM SPIEL ... DER ZEITPUNKT DER EUROPA-VERÖFFENTLICHUNG VON QUEST 64, AUCH BEKANNT ALS MAGIC CENTURY ELTALE, STEHT ZUR ZEIT IN DEN STERNEN, DA THQ EUROPE NICHT MEHR FÜR DEN VERTRIEB VERANTWORTLICH IST UND AUCH NOCH KEIN NACHFOLGER ENGAGIERT WURDE...

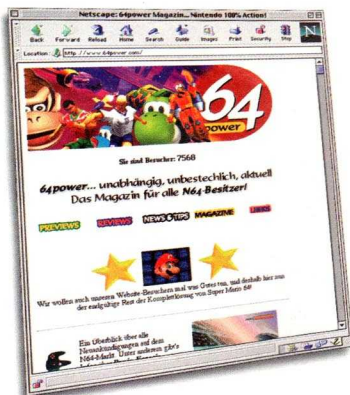


64 CHARTS

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

64 POWER IM NETZ!

WIR MÖCHTEN UNSERE LESER NOCH EINMAL DARAUF AUFMERKSAM MACHEN, DASS wir auch im Internet vertreten sind. Unter der Adresse <http://www.64power.com> kann über uns und Dein N64 einiges in Erfahrung gebracht werden. Wir arbeiten gerade an einer Weiterentwicklung der Seiten, also bis dann!



MINI-MODEM

Das 64DD wird wahrscheinlich ein integriertes Modem haben, aber Seta in das Geduldsfadens gerissen und veröffentlicht ein Spiel mit eingebautem Modem!



Unglücklicherweise handelt es sich dabei um *Morita Shogi*, eine Art Schach, und das Modem arbeitet A: nur mit diesem Spiel und B: nur in Japan. Das Potential ist da, und wenn es für ein Schachspiel funktioniert, dann können es auch andere...

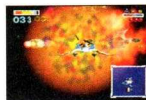
3 FRAGEN AN ONKEL TOM



1. WELCHES IST ZUR ZEIT DEIN ABSOLUTES N64-LIEBLINGSSPIEL?
HEXEN! ...QUATSCH, GOLDENEYE NATÜRLICH.
2. WELCHE IST FÜR DICH DIE BEDEUTENDSTE ERFINDUNG DER MENSCHHEIT?
HMM... MODERNE KOMMUNIKATIONS MEDIEN, VOR ALLEM DAS INTERNET!
3. WELCHE DREI SACHEN WÜRDST DU AUF EINE EINSAME INSEL MITNEHMEN?
EIN BETT, MEINE FREUNDIN UND MEINE FRONT 242-CDs! IST NOCH PLATZ FÜR EINEN CD-PLAYER?

WANN KOMMT WAS?

Hier sind wir wieder einmal mit dem Überblick über sämtliche Spiele, die da noch kommen mögen. Falls einige der Daten nicht stimmen sollten, mache uns bitte nicht dafür verantwortlich, sondern die Firmen.



Deutschland

Oktober - jetzt
Lylat Wars (Nintendo)
Multi Racing Championship (Ocean)
Hexen (GT Interactive)
War Gods (GT Interactive)
F1 Pole Position (Ubi Soft)

November-Dezember
Goldeneye (Nintendo)
Diddy Kong Racing (Nintendo)
Bomberman 64 (Nintendo)
Mischief Makers (Nintendo)
Extreme G (Acclaim)
NHL Quarterback Club (Acclaim)
Clayfighter 63 1/3 (Interplay)
Top Gear Rally (Kemco/THE)
Lamborghini 64 (Titus/THE)
WCW vs. NWO World Tour (THQ)
Jeopardy! (Take Two)
Wheel Of Fortune (Take Two)
San Francisco Rush (GT Interactive)
Robotron 64 (GT Interactive)
Quake 64 (GT Interactive)

Januar-März 1998
Banjo-Kazooie (Nintendo)
F-Zero 64 (Nintendo)
Yoshi's Story (Nintendo)
Zelda 64 (Nintendo)
Conker's Quest (Rare)
Forsaken (Acclaim)
Goemon (Konami)
GASP (Konami)
Nagano Winter Olympics (Konami)
NBA In The Zone '98 (Konami)
Castlevania 64 (Konami)
Mission: Impossible (Ocean)
Bomberman 64 (Hudson)
Quest 64 (THQ)
Virtual Chess 64 (Titus)
Twisted Edge Snowboarding (Kemco)
Chameleon Twist (Japan System Supply)
Tonic Trouble (Ubi Soft)
Mane: The Dark Age (GT Interactive)
NK Mythologies (GT Interactive)

JAPAN

Oktober - jetzt
Puyo Puyo Sun 64 (Compile)
J-League Eleven Beat 1997 (Hudson)
Pachinko World 64 (Shouei System)

November-Dezember
Diddy Kong Racing (Nintendo)
Yoshi's Story (Nintendo)
F-Zero 64 (Nintendo)
The Legend Of Zelda 64 (Nintendo)
Tamagotchi 64 (Nintendo)
Hyper Olympics In Nagano (Konami)
Dust! Heroes (Hudson)
Legion X (Hudson)
Toukon Road: Brave Spirits (Hudson)
Top Gear Rally (Kemco)
Aero Gauge (ASCII)
Macross: Another Dimension (Tomy)
Famista 64 (Namco)
Sonic Wings Assault (Video System)
Holy Magic Century Eltale (Imagineer)
Struggle Hard (Imagineer)
Sim City 2000 (Imagineer)
Kiratto Kalketsu! 64 Tanteidan (Imagineer)
Rev Limit (Seta)
Morita Shogi 64 (Seta)
Wild Choppers (Seta)
Snob Kids (Atlus)
Chameleon Twist (Japan System Supply)
Hiryo No Ken Twin (Culture Brain)
Pro Mahjong Kiwame 64 (Athena)
Virtual Pro Wrestling: Ultra Battle Royale (Asmik)
Hashire Boku No Uma (Culture Brain)
Super Robot Spirits (Bamptre)
Harukanaru Augusta: Masters '98 (T&E Soft)

Januar-März 1998
The Legend Of Zelda 64 (Nintendo)
Banjo-Kazooie (Nintendo)
Body Harvest (Nintendo)
MLB Featuring Ken Griffey Jr (Nintendo)
Nagano Winter Olympics '98 (Konami)
GASP (Konami)
Castlevania 64 (Konami)
Bio Breaks (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)
Freak Boy (Virgin)
Earthworm Jim 3 (Interplay)
Robotech: Crystal Dreams (GameTek)

Januar-März 1998
Banjo-Kazooie (Nintendo)
Kirby's Air Ride (Nintendo)
Quest 64 (THQ)
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 UN (Video System)
Wayne Gretzky's 3-D Hockey '98 (GameBank)

USA

Oktober - jetzt
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)
Clay Fighter 63 1/3 (Interplay)

November-Dezember
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)
NK Mythologies (Midway)
San Francisco Rush (Midway)
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 (Midway)
John Madden 64 (EA Sports)
NFL Quarterback Club '98 (Acclaim)
Aero Fighters Assault (Paradigm)
Space Station: Silicon Valley (BMG)
Wheel Of Fortune (GameTek)
Jeopardy! (GameTek)

Januar-März 1998
The Legend Of Zelda 64 (Nintendo)
Banjo-Kazooie (Nintendo)
Body Harvest (Nintendo)
MLB Featuring Ken Griffey Jr (Nintendo)
Nagano Winter Olympics '98 (Konami)
GASP (Konami)
Castlevania 64 (Konami)
Bio Breaks (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)
Freak Boy (Virgin)
Earthworm Jim 3 (Interplay)
Robotech: Crystal Dreams (GameTek)



GNADENLOS SCHNELL,
BIS DASS DIE
AUGEN SCHWITZEN.



90% MEGA FUN 11/97



91% VIDEO GAMES 10/97



87% MANIAC 11/97



90% N-ZONE 11/97

10/10 FUN GENERATION 11/97

NINTENDO 64



HOCHSPANNUNG LADEN



Extreme G TM & © 1997 Akclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Developed by Probe Entertainment, Ltd.

64ZOOM

Willkommen zu einer neuen **ÜBERSICHT** über die Spiele, auf die jeder **SEHNSÜCHTIG** wartet!

12



DIE WAGEN ZERKLEINERN SICH, WENN SIE ÜBER EIN HINDERNIS FAHREN, WAS SEHR OFT GESCHIEHT!

SAN FRANCISCO RUSH

**GT INTERACTIVE
• DECEMBER**

SAN FRANCISCO RUSH WIRD NUR eines der 1000 anderen Rennspiele sein, die in Kürze fürs N64 erscheinen sollen. Und so wie es aussieht, verbringt man die meiste Zeit in der Luft als auf der Fahrbahn!

SFR ist eine weitere Konvertierung eines alten Atari-Spielhallenklassikers und bietet genau die landschaftlichen Schönheiten, die man auch von einem Renner mit diesem Titel erwartet. Die Golden Gate Bridge, das Transamerica Building und die vielen kleinen Seitenstraßen, die man aus den Verfolgungsjagden in Krimis kennt, sind alle hier vereint. Dieses Spiel soll angeblich ein echter Renner werden, aber wird es wirklich als erstes N64-Game die Ziellinie überqueren? In Kürze gibt's ein Review!



VIRTUAL CHESS 64

TITUS • FEBRUAR 1998

SCHACH AUF DEM N64? NUN, WARUM EIGENTLICH NICHT? WARUM SOLLTE ein leistungsstarker Prozessor nur für Spiele wie *Cruis'n USA* verschwendet werden?

Titus' neuestes Wunderwerk in Sachen Brettspiel hat das Herz eines leistungsstarken Schach-Programms, das im letzten Jahr die Weltmeisterschaft der Mikrocomputer gewonnen hat. So wird selbst der leichteste Level Dich wahrscheinlich aus den Socken hauen. Aber es ist nicht alles nur Gehirnmasse – *Virtual Chess 64* nutzt die Talente des N64 durchaus und läßt ein Schachbrett so cool aussehen, wie ein Schachbrett nur aussehen kann. Statt simple Bauern vielleicht Schneemänner auf dem Brett? Mehr dazu Anfang nächsten Jahres.



AUGUSTA MASTERS '98

T&E SOFT • DEZEMBER (JAPAN)

FALLS DU NACH EINER RUNDE THE GLORY OF ST ANDREWS (Ausgabe 8/9) Deine Golfschläger schon in den Ruhestand versetzt hast, kannst Du sie endlich wieder hervor kramen, denn Augusta Masters '98 steht vor Dir. T&E Soft ist zwar kaum bekannt, aber dennoch haben sie sich auf Golfspiele spezialisiert, also könnte Augusta Masters großes Hit-Potential vorweisen.

Auf der 128Mbit-Cartridge wird zwar nicht jeder einzelne Grashalm des berühmten Augusta-Kurses dargestellt, aber da der Club selbst die Lizenz an T&E übergab, kann man mit einer realitätsnahen Umsetzung des Original-Golfplatzes rechnen. Augusta Masters soll sogar Rumble Paks unterstützen, so spürst Du jeden einzelnen Schlag in den Knochen!





MACE: THE DARK AGE

GT INTERACTIVE
• JANUAR 1998

DIE SPÄRLICHE AUSWAHL AN N64-Beat'em-Ups wird bald durch einen weiteren Titel ergänzt.

Mace: The Dark Age, bekannt vom Atari-Spielhallenautomaten, ist auf dem besten Weg zur Fertigstellung. Im Gegensatz zu den meisten anderen Prügelspielen wird in *Mace* deutlich mehr Wert auf Waffen gelegt. Die elf Charaktere greifen zu Schwertern, Knüppeln und Speeren mit denen sie ihren Gegnern die Schädel einschlagen. Es sieht beeindruckend aus, aber das hat *Dark Rift* auch getan, bis es zum ersten Mal gespielt wurde. Was haben die Knaben in *Mace* wirklich unterm Rock? Mehr darüber in Kürze!



FRAGEN ZEIGEN MAL WIEDER ALLES, WAS SIE HABEN... NICHT NUR KAMPFKRAFT!





FORSAKEN

ACCLAIM • ANFANG 1998



ES SIEHT WIE TUNNEL B1 AUF DER PLAYSTATION AUS, ABER MIT GAMEPLAY!

TAMAGOTCHI WORLD



BANDAI • DEZEMBER

Wenn auch Du zu diesen verrückten Liebhabern der piepsenden Taschen-Haustiere gehörst, möge diese Meldung äußerst interessant für Dich sein. Bandai möchte seine technischen Haustiere nämlich zum

N64 bringen!

Tamagotchi World bietet all die kleinen Feinheiten, die auch die eierförmigen Taschengewichte in Petto haben. Auch das Ziel ist auf dem N64 kein anderes. Pflege Dein Tamagotchi möglichst gut, so daß es immer größer und älter wird,



TJA, WAS SOLL MAN ÜBER EINEN SOLCHEN SCREENSHOT SCHON SAGEN?!

ohne Leiden zu müssen. Der Unterschied zum Original besteht darin, daß *Tamagotchi World* eher eine Art Brettspiel ist, in dem bis zu vier Spieler ihre Tamagotchis durch verschiedene Zwischenstationen in Form von kleinen Unterspielen schicken. Hast Du in den Spielen

Erfolg, wächst Dein Tamagotchi. Wenn das nicht verrückt klingt... *Tamagotchi World* erscheint im Dezember in Japan – wir werden berichten!

BOOKMARK: www.64power.com

Die **WESITE** für alle N64-Besitzer!



WIR ZEIGTEN DIR IN DER LETZTEN
Ausgabe der 64 Power neue Bilder von
Forsaken, und nun bekamen wir noch

welche dazu! Da wir eine frühe Version
des Action-Games probieren durften,
können wir schon mal so viel
sagen, daß die Gleiter (insgesamt
stehen zehn zur Wahl) so glatt wie ein
Aal im Vaseline-Pott durch die
Korridore düsen. Auch die Waffen
wurden endlich ins Spiel eingebunden
und konnten bestaunt werden. Diese
hinterlassen sogar Lichteffekte auf den
Wänden, sehr beeindruckend! Bis jetzt
konnten wir noch keine Gegner in der
N64-Version entdecken,



aber schon auf dem PC sieht es aus
wie ein echter Knaller! Wir bleiben auf
dem Laufenden und bringen in Zukunft



natürlich mehr über *Forsaken*. Zur Zeit
können wir Dich nur mit neuen Bildern
verwöhnen.



GASP: FIGHTERS NEXTREME

KONAMI • FRÜHLING '98

Ein SEHR MERKWÜRDIGER TITEL FÜR
ein Beat'em-Up, aber auch einer,
der aller Wahrscheinlichkeit noch



"PASS' AUF, DER KRANKENWAGEN KOMMT
FÜR DICH JETZT EN ZU SPÄT!"

von Konami geändert wird. Zur Zeit
steht *GASP* für Generation of Art,
Speed and Power. *GASP* soll in die
Fußstapfen bekannter Vorgänger
auf diesem Gebiet treten, aber
dennoch zahlreiche interessante
Neuerungen bieten. Sogar die
Kämpfer dürfen individuellen
Bedürfnissen angepaßt und
modifiziert werden!

Ach ja, wer's glaubt, wird selig –
aber tatsächlich soll es in *GASP* für
jeden Kämpfer 700 (!) wählbare
Bewegungen geben und teilweise
auch austauschbare Körperteile
angeboten werden. Sobald Du in
Frankensteins Labor Deine

Aufgaben erledigt hast, wird Dein
ganz eigener Kämpfer auf den
Controller Pak gespeichert und darf
zu anderen menschlichen Spielern
mitgenommen werden.

Zusätzlich zur individuellen
Charaktererschaffung hat Konami
noch andere Tricks im Ärmel. Die
Kombattanten können auf
unterschiedliche Objekte klettern,
sich auf die Gegner stürzen und
umherliegende Gegenstände als
Waffen verwenden.

GASP erscheint, womöglich unter
einem anderen Namen, im jungen
1998. Zeit, sich für den Kampf
vorzubereiten!



Postfach

64

16

YooHoo!

Tja, liebe Leute, so ist das eben.

GESTERN flatterten hier noch unzählige Neuerscheinungen auf die Redaktionstische, und **HEUTE** muß wieder hinter jeden einzelnen Information über neue Spiele hinterher gejagt werden. Traurig, traurig! Aber wie ich sehe, hat sich auf dem deutschen Markt auch einiges getan. Mein letzter **BESUCH** bei Videospielhändler hat mich doch sehr überrascht, denn **PLÖTZLICH** lagen nicht nur Blast Corps und NBA Hangtime in den Regalen, sondern auch Wayne Gretsky Hockey! Und wenn ihr diese Ausgabe der **64 POWER** in den Händen haltet, ist auch schon längst Lylat Wars auf dem Markt. Es tut sich also was in Deutschland, und Eure **KONSOLE** hat endlich wieder was zu fressen. Extreme G rückt auch immer näher, und das verkürzt die Wartezeit bis Weihnachten erheblich! Ich bin heute richtig gut gelaunt und werde deshalb mit **DOPPELTER** Freude Eure Briefe beantworten... auf geht's!

Euer **ONKEL Tom!**

GLUCKS, GLUCKS!

GLUCKS, GLUCKS!
Hallihallo, liebes Power-Team. Was habt Ihr euch eigentlich dabei gedacht, ein solch geiles Magazin auf die Beine zu stellen? Das hat nämlich Folgen für mich! Euer Blatt ist stark suchtgefährdend! Eure Features über Rare und Goldeneye in der letzten Ausgabe fand ich megamäßig geil, und ich hoffe, daß Ihr so etwas auch noch in Zukunft bringen werdet. ...

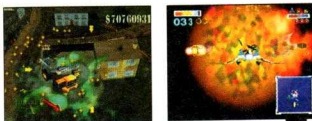
JENS SCHRÖDER

Anm. v. Onkel Tom: Tut uns leid, aber Dein Blablabla mußten wir dann doch 'etwas' kürzen. Übrigens eine tolle Begrüßung. Ist das der Schlachtruf einer Henne beim Eierlegen oder haben wir mal wieder zu tief in die Flasche geschaut, hm?

Spaß beiseite, Ernst kommt um die Ecke. Dein Lob gefällt uns sehr, das ist nicht schwer, doch merke Dir eins – was die Zukunft uns bringt, das weiß noch keins... (Anm. d. Layouters: Onkel Tom versucht hier gerade krampfhaft einen Reim zu erstellen, was ihm aber keinesfalls gelingt. Darum habe ich mir das Recht herausgenommen, sein Blablabla zu kürzen!)

HALLO LEUTE!

Ich bin stolzer Besitzer eines N64, doch habe ich etwas an Eurem Bewertungssystem zu bemängeln. Warum verwendet ihr so wenige N-Logos, anstatt eine viel präzisere 100er-Wertung zu geben? Vergleicht Ihr nämlich mal die Wertung von Starfox 64 mit der von Blast Corps, dann müßt Ihr feststellen, daß die Spiele genau die gleiche Anzahl von Logos erhalten haben, aber im



LINKS: BLAST CORPS, RECHTS: LYLAT WARS

Endeffekt beim Total-Ergebnis unterschiedliche Zahlen hatten. Warum macht Ihr das? Ich denke, Ihr solltet über Euer Bewertungssystem mal nachdenken.

RICHARD ALUEGARD

Anm. v. Onkel Tom: Wir haben uns lange Zeit sehr wohl Gedanken über unser Wertungssystem gemacht. Wir werden in den Kategorien Grafik, Sound und Gameplay niemals ein prozentuales Wertungssystem einführen, da dies ziemlich schwachsinig ist, wenn man mal darüber nachdenkt. Wie kann ein Spiel in der Grafik um 1%

besser oder schlechter sein als ein anderes? Bei der Gesamtwertung mußten wir uns dem Standard anpassen, da die Hersteller die Wertungen der einzelnen Magazine zusammenwürfeln und aus dem Ergebnis entscheiden, wie viele Kopien von einem Spiel für den Markt hergestellt werden. Zwar ist es genauso blöds wie ein 100er-System in der Grafik, aber in diesem Industrie-Standard stecken wir eben fest.

HI ONKEL TOM!

Ich bin immer noch etwas enttäuscht von meiner neuen Nintendo 64-Konsole. Klar, das Ding ist total cool, und man sieht ja an Mario 64 und Goldeneye, was das Teil draufhat, aber ich vermisse vor allem die guten Kampfspiele! Auf dem SNES gab es Street Fighter II und Killer Instinct, die beide exzellent waren. Auf dem N64 haben wir zur Zeit Killer Instinct Gold (lacht), War Gods (heult) und Dark Rift (ich bring mich um!), die alle das N64 überhaupt nicht bis an seine Grenzen bringen. In Zukunft gibt es dann noch Clayfighter 63 1/3, das auch nicht gerade berauschend aussieht. Ist es zuviel verlangt ein Spiel zu kreieren, das spannender als Mensch ärgere Dich nicht ist? Ich bin sauer auf Nintendo!

OHNE NAMENSANGABE

Anm. v. Onkel Tom: Du gerätest beim Finale in Mensch ärgere Dich nicht ins Schwitzen? Verrückt! Es gibt Gerüchte, daß Capcom das Polygon-Kampfspiel Street Fighter II Ex für das N64 umsetzen will, und das hat ja wirklich meist gute Bewertungen abbekassiert. Bis jetzt wurden die Gerüchte nicht 100% bestätigt, aber warum sollte Capcom uns so einen genialen Titel vorenthalten? Komm schon, Capcom!

MOIN MOIN!

Erst mal ein dickes Lob für Eure Zeitschrift! Ich bin wirklich froh, daß Ihr endlich die große Spieleflaute überwunden habt und jetzt sogar monatlich erscheint. Positiv finde ich auch die ausführlichen Komplettlösungen, die Ihr uns jeden Monat ans Herz legt. Wenn solche Anfänger wie ich ein neues Spiel haben, dann kommt mir Eure Hilfe gerade recht. So, aber jetzt auch ein bißchen Kritik: In Eurem Testbericht zu J League Striker (ISS 64) habt Ihr angegeben, daß auch der interne Speicher der Cartridge Daten aufnimmt. Ich habe schon alles mögliche versucht, aber ich konnte bisher nur auf meinem Controller Pak abspeichern. Ist meine Cartridge kaputt? Danke für alles und macht weiter so!!!

RALF FINKENBACH

Anm. v. Onkel Tom: Ääääh...öööhh... ja, ähem... Okay, okay! Da ist uns tatsächlich ein Fehler unterlaufen. Sämtliche Speicherfunktionen werden vom Controller Pak übernommen. Asche auf unser Haupt!



GOLDENEYE – GENT'S NOCH BESSER?

LIEBE 64ER-LEUTE!

Congratulations für Eure Super-Mega-Stärke-Geile-Cool-Zeitschrift! Ich habe da so ein kleines Problem, vielleicht könnt Ihr mir dabei helfen. Also, nach Euren Tests zu urteilen, muß ja *Lylat Wars* ein richtiger Hammer sein. In einer der letzten Ausgaben sah ich dann einen Testbericht über *Goldeneye*, was ebenfalls ziemlich abgefahren sein soll. Da ich nicht viel Geld habe und mit nur eines der beiden Games zulegen möchte, wollte ich Euch – und vor allem Onkel Tom – mal fragen, welches Ihr mir empfehlen könnt.

TIM LANGE

Anm. v. Onkel Tom: Tja, diese Frage müßte sich ja inzwischen schon von selbst erledigt haben, oder? Schließlich liegt *Lylat Wars* zum Antesten bereit im Handel. Und was *Goldeneye* betrifft, müssen wir Dich eh enttäuschen, denn es wird niemals offiziell in Deutschland erscheinen. Viel zu brutal für den deutschen Markt, meinte Nintendo selbst, und geht damit vorwegender Ärger mit der BPJS aus dem Weg. Wer es wirklich unbedingt haben möchte, der besorgt es sich eh aus dem Ausland... aber dazu möchten wir jetzt lieber keine Tips geben. Übrigens sind beide Spiele ein Must-Have für N64-Besitzer!

PUUH, ENDLICH!

Wie könnt Ihr es wagen, nach so langer Wartezeit wieder so ein gelbes Heft zu schreiben? Für mich war es ein richtiger Schock, nach so langer Pause und nach gequältem Lesen der anderen Magazine ein solches Wunderwerk vor Augen zu haben. Doch nun zu einem ganz anderem Thema. Ich habe jetzt schon einiges über den sogenannten Doctor V64 gehört, mit dem es angeblich möglich sein soll, bis zu 62 N64-Spiele über den PC auf eine CD zu brennen. In der Tat ein interessantes Gerät, aber dazu möchte ich mal Stellung beziehen.

Solche Geräte machen den Markt kaputt und schaden letztendlich nur den Spielern selbst. Sowie sind Raubkopien für alle schädlich. Die Firmen haben dadurch weniger Einnahmen, müssen eventuell die Preise anheben oder ziehen sich sogar ganz aus dem Geschäft zurück, weil es dann keine Käufer mehr gibt. Der Doctor V64 darf große Ähnlichkeiten zur Super Wild Card auf dem SNES. Raubkopien haben letztendlich den Amiga zerstört.

Ich will zwar nicht behaupten, daß solche Erfindungen das eindeutige Aus für das N64 bedeuten, aber es schadet doch nur. Pfiffige Kerle meinen, damit den teuren Cartridge-Preisen aus dem Weg gehen zu können, aber im Endeffekt bedeutet dies nur eine Preiserhöhung. Auf den CDs befinden sich neue Spiele aus Japan und den USA und einige halb fertige Versionen von Games, die noch in der Entwicklung stecken. Wenn diese CDs auf den deutschen Markt gelangen, hat es zur Folge, daß viele Spieler manche halb fertigen Spiele schon bis ans abrupte Ende durchgespielt haben. Würde sich dann noch jemand *Goldeneye* kaufen, wenn er schon die Hälfte gesehen hat?

Klar ist die momentane Preislage recht hoch angesiedelt, aber das Verbreiten von Raubkopien bewirkt keine positive Veränderung. Und das Geld kommt nur den Importeuren selbst zugute, während sich kleinere Firmen wie Rare ohne Ende für uns abrackern und nur noch Verluste einstecken müssen. Und wer will schon auf Rare-Spiele verzichten? Abgesehen davon ist das Verbreiten und der Besitz von Raubkopien illegal. Die hohen Strafen dafür sollten die User eigentlich abschrecken, aber hinterher ist man ja immer schlauer.

MARK SELVARAJAN

Anm. v. Onkel Tom: Puuh, das sind gutgemeinte Worte, die ich selbst nur unterstützen kann. Wir von der 64 Power sind strikte Gegner der Raubkopiererei! Ende August bekam ich von einem anonymen Leser einen merkwürdigen Anruf. Er schwatzte irgendwas von *Zelda 64*, und daß er eine unvollständige Version schon hätte. Angeblich soll er es von einer Internet-Seite gezogen haben. Auch Bilder als Beweismaterial wollte er mir zuschicken, was er aber nie getan hat. Ich stand der Sache mit äußerster Skepsis gegenüber denn 1. würde wohl kaum ein Mitarbeiter von Big N die streng geheimen Daten einfach so ins Internet laden und 2. hätte mir der Anrufer gleich die richtige URL geben können, damit ich mich selbst davon überzeugen kann. Selbst wenn er recht gehabt hätte, brächte es ihm überhaupt nichts, denn *Zelda 64* ist vielleicht gerade mal zur Hälfte fertig und damit nur halb so klein wie das fertige Produkt. Der Doctor V64 käme bei der stattlichen Datenmenge beim Booten arg ins Schleudern, hal Bei der Legalität sieht es etwas anders aus, denn es ist zwar legal solche Geräte wie den Doctor V64 zu vertreiben, aber man darf sie nicht benutzen.



ZELDA 64

Solange es keine offiziellen Anbieter für solche CDs gibt, kann auch nur wenig dagegen getan werden. Aber hab' Dank für Deinen interessanten Brief!

IMPORT ODER NICHT?

Vor ein paar Wochen war ich in den Staaten im Urlaub. Während ich dort war, ging ich auch so ziemlich oft zum Shopping. Meine Wege führten mich in einen Laden für Videospiele und als ich dort die Preise sah, traf mich fast der Schlag! Fast alle N64-Spiele waren nur halb so teuer wie hier in Deutschland. Ich denke es ist höchst unfair, wenn wir für Spiele mehr bezahlen müssen als in anderen Ländern. Und dann müssen wir auch noch fast ein halbes Jahr länger auf die Veröffentlichungen warten.

Ich denke gerade darüber nach, ob ich meine PAL-Konsole nicht besser verkaufen sollte und mir dafür ein Import-Gerät zulege. Ich weiß nur noch nicht, ob es sich lohnt, denn die Spiele sind am Ende sogar noch teurer.

THOMAS SUDHÖLTER

Anm. v. Onkel Tom: Ja, es ist in der Tat unfair, daß die Spiele in Deutschland deutlich mehr als in Amerika kosten, vor allem dann, wenn Du weißt, daß alle Spiele im gleichen Ort hergestellt werden (Kyoto in Japan). Sei froh, daß Du nicht in Finnland oder Norwegen wohnst, denn dort müßt Du noch tiefer in die Tasche greifen.

Abhängig von Deinem Importeur kosten Import-Games zwischen 15 und 40 Mark mehr als die PAL-Versionen. Aber dann bekommst Du sie meist schon viele Monate früher und mußt Dich nicht mit störenden Effekten vieler PAL-Konvertierungen rumschlagen. Die höheren Kosten gehen natürlich ganz schön ins Geld, aber da mußt Du letztendlich selbst entscheiden, was Dir wichtig ist.

ARME PRINZESSIN!

Warum kidnapst Bowser immer wieder Prinzessin Peach? Was will er von ihr? ...

IRIS TEWES

Anm. v. Onkel Tom: Wir wissen ebenfalls nicht, was Bowser von der hübschen Prinzessin will, wir können eben nur spekulieren. Aber mal ehrlich: Wenn Du so häßlich wärest, würdest Du dann nicht auch mit allen Mitteln versuchen einen Partner zu bekommen? Na ja, das würde ja schon fast an Vergewaltigung grenzen... über was rede ich hier eigentlich??



HALLO ONKEL!

Ich wußte gar nicht, daß ich noch einen Onkel habe, aber egal... Ich habe vor kurzem zum ersten Mal Euer Heft in die Finger bekommen und muß sagen: Es ist GENIAL! Kein anderes Magazin liefert dem Leser so viele Informationen über sein liebste Kind (N64) wie die 64 Power! Gratulation! Manchmal erscheint mir das Layout jedoch etwas wirr zu sein, es ist oft ziemlich gewöhnungsbedürftig. Auf Dauer macht es aber Spaß sich durch das Heft durchzufuchsen, da man immer wieder was Neues entdecken kann. Jetzt muß ich nur noch meine Mutter von Euren Qualitäten überzeugen und Ihr habt einen neuen Abonnenten. Wo ich auch gleich zu meinem Hauptanliegen komme. Ich verbringe manchmal Stunden in der Stadt, nur weil ich auf der Suche nach Eurem Heft bin. Wie, wo, was, warum?

FRANK KELLNER

Anm. v. Onkel Tom: Schönen Dank für Dein Lob, die meisten Redakteure der 64 Power laufen mittlerweile mit nach oben gerichteter Nase durch die Büros. Mit dem Layout habe ich selbst kaum etwas zu tun, und deswegen möchte ich an dieser Stelle mal ein Lob für unsere Layouter Lourens und Marcel aussprechen, die Ihre Sache wirklich gut macht! Zu Deinem Problem: Ich schaue selbst hin und wieder beim Kiosk oder im Zeitschriftenhandel vorbei, um zu sehen, wie die Verkäufe der 64 Power so laufen. Sehr oft bekam ich von den Verkäufern die Antwort "Ääh, das Ding ist, glaube ich, vergriffen!". Also weiter zum nächsten Laden, und schon hat man Erfolg. Sollte der Zeitschriftenhändler in Deiner Umgebung wirklich nichts mit dem Namen 64 Power anfangen können, dann solltest Du Dich beschweren, auch in unserem Interesse! Auf jeden Fall sollte unser Mag aber in jedem Bahnhofsbuchhandel erhältlich sein...

LIEBES 64 POWER-TEAM!

Erst mal ein sooooooooo großes Lob an Eure Power-Zeitschrift. Es ist die beste der besten. Ich habe sie sogar abonniert. Durch Euch habe ich Mario 64 komplett geschafft. Ich dachte schon, ich schaffe das nie, bis ich Eure Zeitschrift in die Hände bekam. Macht weiter so!

Hier ist noch ein Power-Gedicht:

Als ich die Zeitschrift das erste Mal sah, dachte ich, das ist nicht wahr.

Ich mußte sie kaufen, sonst wäre ich nie freiwillig aus dem Laden gelaufen.

Mit dem Power-Heft rannte ich durchs ganze Haus, bis meine Mutter sagte "Raus!".

TARIK ISHAQ

Anm. v. Onkel Tom: Wuuuuuh, vielen lieben Dank!

HALLO LIEBES POWER-TEAM!

Mein Sohn (10) und ich (w34) erfüllen uns den Wunsch vom N64 erst zu Weihnachten. Um vorab Infos zu sammeln, habe ich Eure Zeitschrift gekauft



SO SIEHT DAS 64DD AUS.

und bin wirklich begeistert. Die anderen Zeitschriften sehen dagegen ganz "alt" aus. 64 Power hilft uns bei der Entscheidung, welche Spiele wir kaufen werden.

Aber ich habe drei Fragen:

1. Wie komme ich an das erste Heft?
2. Was genau ist das 64DD?
3. Wird es für N64 auch Spiele von Walt Disney geben, wie beim SNES (die mag ich nämlich am liebsten).

REGINA CIULLO

Anm. v. Onkel Tom: Danke für das Lob und nun zu Deinen Fragen...

1. Das erste Heft ist mittlerweile ausverkauft. Aber alle anderen kannst Du nachbestellen. In diesem Falle mußt Du aber vorher unbedingt an unseren Aboservice schreiben und 8,80 Mark (inkl. P/V) bar oder V-Scheck pro Heft beilegen, die suchen das Ding dann raus und schicken wir sie Dir zu.
2. Wenn ich diese Frage jetzt genau beantworten müßte, würden die Leserbriefe vielleicht acht Seiten des Hefts beanspruchen. Aber grob gesagt handelt es sich dabei um ein Zusatzgerät für das N64, der sozusagen als erweiterter Datenträger fungiert. Spiele, die für das 64DD entwickelt werden haben meist einen viel größeren Umfang als die begrenzten Cartridge-Spiele und lassen damit mehr Möglichkeiten



offen. Außerdem können Benutzer selber Daten auf den austauschbaren Datenträgern des 64DD ablegen. So können beispielsweise Rennstrecken in einem Rennspiel selbst kreiert und gespeichert werden. Angeblich soll ein integriertes Modem Internet-Zugang ermöglichen, aber darüber weiß man noch nichts genaues...

3. Da das N64 von Nintendo als Familienkonsole dargestellt wird, kann ich mir sehr gut Walt Disney-Spiele vorstellen. Bis jetzt wurde aber noch keines angekündigt... kommt aber mit Sicherheit, früher oder später.

BPJS-ÄRGER

Ich bin nun ungefähr seit vier

Monaten stolzer Besitzer eines N64 und dazu hätte ich jetzt einige Fragen:

1. Warum gibt es für die PlayStation die blutrünstigsten, brutalsten, am besten noch ungeschnittenen Spiele in Deutschland zu kaufen, und beim N64 macht die BPJS schon Heckmeck wegen einer Pistole auf dem Bildschirm und ersetzt sie vielleicht sogar noch durch einen Lolli?
2. Welche Spiele erscheinen in den nächsten drei Monaten (zensiert/unzensiert) in Deutschland? P.S.: Fragt die BPJS wegen dieser Ungerechtigkeit!

CHRISTIAN FREY

Anm. v. Onkel Tom: Zu Deiner ersten Frage: Der BPJS ist es egal, auf welchem System ein Spiel erscheint. Wenn es sehr gewaltverherrlichend ist und das Blut aus allen Ritzen spritzt, könnte es unter Umständen indiziert werden. Bei den Nintendo-Spielen hat Nintendo selbst immer wieder vorher sein Finger im Spiel, und da sie ihre Konsole als Familienkonsole kaufen, ist es ja wohl klar, warum die meisten Spiele so kindisch wirken. Zum zweiten Punkt kann ich an dieser Stelle unseren Überblick in den News empfehlen. Wer näheres wissen will, der sollte mal in den 64-Zoom schauen.

UNGEDULDIG

Hallo lieber Onkel Tom! Ich finde es super, was Du hier machst, darum wollte ich Dich fragen wann es endlich das Spiel *Mission: Impossible* und *Lamborghini 64* geben wird. Bei Euch steht nämlich *MI* August-September und bei *Lamborghini 64* gar nichts. In anderen Heften steht zu *MI* irgendwann im Herbst und zu *Lambo 64* wieder nichts. Ich hoffe Du kannst mir helfen. BITTE SAG'S MIR GENAU! Sonst werde ich verrückt vor Warterei!

KAMIL BAYSIK

Anm. v. Onkel Tom: Hmmm... schwierige Frage, die ich Dir natürlich nicht richtig beantworten

Onkel Toms Posthütte

kann. Firmen geben zwar immer Veröffentlichungstermine an, aber meistens wird es immer wieder nach hinten verschoben. Im Falle von *Lambo 64* spekuliere ich auf eine Veröffentlichung noch vor Weihnachten! *Mission: Impossible* kann noch ein bißchen dauern... auf jeden Fall aber Anfang nächsten Jahres. Siehe auch unsere News.

Texte sind sogar interessanter als nackte Frauen! Weiter so!
KEINE NAMENSANGABE

Ann. v. Onkel Tom: Dein Lob prasselt wie ein Goldregen auf uns herab... Hach, ist das herrlich... *seufz*.

Ann. v. Onkel Tom: Das mit den Cheats ist so eine Sache. Wie sollen wir seitenweise Cheats bringen, wenn es nur jeden Monat im Schnitt vier neue Spiele gibt? Natürlich bemühen wir uns ständig diese Rubrik zu erweitern aber im Moment sieht es noch etwas mager aus. Mit dem Abo-Angebot ist nicht nur Dir, sondern auch uns geholfen, denn schließlich freuen wir uns über jeden Neuaubonnten!

GOLDENEYE 007

Alle Achtung! Da habt Ihr aber wahrlich erstaunlich gute Arbeit bei Eurem Special über *Goldeneye* geleistet. Der *Mission: Impossible*-Bericht in der Ausgabe davor war ja schon der Hammer, aber diesmal habt Ihr euch wirklich selbst übertroffen. Kein anderes Magazin bietet einen solch hohen Informationsstandard wie Ihr. Das wissen ich (26) und meine Freunde zu schätzen und deshalb kommt uns auch kein anderes Mag mehr ins Haus. Was ich aber nicht ganz verstehe ist die Bewertung von *Tetrisphere*, denn das hat mindestens 85% verdient. Zumindest ist das unsere Meinung. Ansonsten seid Ihr echt klasse und ich werde mir auch Zukunft lieber die 64 Power anstelle des Playboys kaufen, denn Eure

MEHR CHEATS

Hallöle, liebes Power-Team und vor allem Onkel Tom! Eigentlich bin ich mit Eurem Heft rundum zufrieden, aber könntet Ihr nicht mehr Cheats ins Heft bringen? OK, die Komplettlösungen sind zwar echt Spitze aber ich brauche auch mal was kurzes Knackiges für den Hunger zwischendurch. Auch das Layout und die Reviews und Previews gefallen mir sehr gut. Vielleicht könntet Ihr auch endlich mal Eure Redakteure kurz mit Fotos vorstellen, das fände ich super. Zum Abschluß noch eine Frage: Macht Euch das Abo-Angebot mit dem Gratis-Joypad nicht arm? Schließlich kostet so ein Joypad schon fast genauso viel wie ein normales Abo! Erstaunlich! Aber danke für alles und viel Spaß mit Euren N64-Konsolen.
RALF ZIMMERMANN

Geschenke und Briefe gehen über den Snail-Mail-Weg wie immer an folgende Adresse:

**Postfach 64
Onkel Tom
Postfach 3161
48581 Gronau.**

E-Mails empfangen wir natürlich auch gerne unter
ktrafford@smppublishing.com

Jeder Brief wird gelesen, aber wir können leider nicht auf jeden antworten. Also bitte keine Beschwerden!

Abonnementbestellungen bitte nicht auf diesem Wege einreichen, sondern mit dem Kennwort '64 Power Aboservice' an uns schicken.

19



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.
unverbind. Preisemp. **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 Funktions-tasten, Dauerfeuer, Zeitlupe und Slot für die Memory-Card.
unverbind. Preisemp. **DM 59,95**

SV 364 ARCADE SHARK

Das ultimative Joypad mit dem Sie sich den Spielkomfort in Ihr Wohnzimmer holen! Mit digitalem Steuerkreuz, Analog-Joystick mit Metallschaft, 9 Funktions-tasten, Dauerfeuer und Zeitlupe werden Sie alle Stufen durchspielen! Mit Memory Card-Slot.
unverbind. 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 Funktions-tasten, Dauerfeuer, Zeitlupe und Slot für die Memory-Card.
unverbind. Preisemp. **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 Spielerfunktion. Als Tisch- oder Sitzgerät und wahlweise über Fußpedal bequem bedienbar. Höhe und Neigung verstellbar.
unverbind. Preisemp. **DM 149,95**

SV 375 A MEMORY CARD PLUS

Dieser Memory Card entgeht kein Speicherstand bei 1 MB Speicher-kapazität. Lade-, Speicher- und Formatierungs-Funktion erreicht die SV 375 die vielfache Speicherkapazität einer Standard-Speicherkarte. Kompatibel mit allen N64 Spielen mit Memory Card Option.
unverbind. Preisemp. **DM 39,95**

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

INTERACT
GAME PRODUCTS

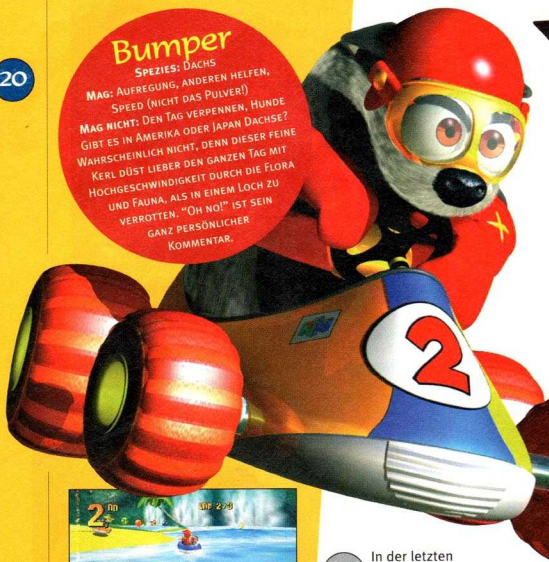
• Multimedia Products • Game Products • PC Accessories • Internet

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

DIDDY KONG RACING

Bumper

SPEZIES: DACHS
MAG: AUFGREGUNG, ANDEREN HELFEN, SPEED (NICHT DAS PULVER!)
MAG NICHT: DEN TAG VERPENNEN, HUNDE
GIBT ES IN AMERIKA ODER JAPAN DACHSE?
WAHRSCHEINLICH NICHT, DENN DIESER FEINE KERL DÜST LIEBER DEN GANZEN TAG MIT HOCHGESCHWINDIGKEIT DURCH DIE FLORA UND FAUNA, ALS IN EINEM LOCH ZU VERROTEN. "OH NO!" IST SEIN GANZ PERSÖNLICHER KOMMENTAR.



Nintendos AFFENGEILES Hit-Spiel passend zum Weihnachtsge schäft kommt von RARE – und wir haben es GESPIELT!



In der letzten Ausgabe haben wir schon kurz darüber berichtet, aber diesmal haben wir so richtig in die Vollen. Nintendo rechnet mit DEM Top-Spiel zu Weihnachten

überhaupt, und da ließen wir es uns nach so toller Appetitmacherei nicht nehmen, einen persönlichen Blick auf das Spiel im englischen Rare-Haus zu werfen. Uns fielen ganz schön die Augen aus dem Kopf und suchen auch heute noch nach ihnen. Das interessante Zeuchs, was wir Dir hier vorsetzen, ist wirklich nur ein kleiner Teil dessen, was im fertigen Spiel zu bestaunen ist. Wir dürfen aber leider nicht mehr zeigen!

Trotz aller Ähnlichkeiten auf dem ersten Blick sind *Diddy Kong Racing* und *Mario Kart 64* mehr als nur einen Ausrutscher auf einer Bananenschale voneinander entfernt. Schließlich gibt es in *DKR*



DIE GALERIE DER ZUR VERFÜGUNG STEHENDEN CHARAKTERE. ES GIBT MINDESTENS ZWEI WEITERE VERSTECKTE CHARAKTERE IM SPIEL...

auch einen Adventure-Aspekt! Nacheinander flitzen Diddy und Co durch zahlreiche Landschaften in denen sie bestimmte Aufträge erledigen müssen, bevor es dem oberbösen Torfkopf Wizzpig an den Rüssel geht. Und selbst wenn der Endgegner als Schweinebraten auf dem Servierteller liegt, ist das Spiel noch längst nicht vorbei. Beginnst Du nämlich ein neues, sind unzählige Veränderungen auszumachen, mit einigen neuen Levels, die zuvor im Geheimen

lagen. Was wird wohl geschehen, wenn das Spiel noch einmal durchgespielt wird?

Die Hersteller des Spiels behaupten felsenfest, daß jeder Spieler mindestens 50 Stunden (!) bräuchte, um wirklich alles im Spiel zu sehen. *Diddy Kong Racing* hat mehr tiefe Geheimnisse als der pazifische Ozean (schwimmen dort auch Pazi-Fische? Wuaahaa, wie lustig!)

Für Mehrspieler-Freunde gibt es natürlich eine Kopf-an-Kopf-(an-

Dieses Spiel birgt meh

KONG



Diddy Kong

SPEZIES: SCHIMPANSE
MAG: SEINE FREUNDE, KÄSE, ORDNUNG
MAG NICHT: GELANGWEILT SEIN, WIE EIN KIND BEHANDelt ZU WERDEN
IST ER: DONKEY KONGS JÜNGERER BRUDER ODER SEIN SOHN? UND IN LETZTEREM FALL, WER IST DIE GLÜCKLICHE MAS KONG? UND WARUM GIBT ES IM DSCHUNGEL KEINE KONDOMe? DIDDY IST EIN ALLROUNDER UND SOWOHL FÜR ANFÄNGER ALS AUCH FÜR EXPERTEN GEEIGNET.



ANFANGS NOCH SCHWIERIG IN DER HANDHABUNG IST DAS HOVERCRAFT, WAS DIESSES BILD VOM START DEUTLICH BEWEIST.

Kopf-an-Kopf-Option, in der Du auf Deinen entdeckten Strecken gegen Deine Freunde antreten oder sie in den Arenen herausfordern kannst. Diddy Kong Racing soll aller Voraussicht nach noch Anfang Dezember erscheinen (der Kampf um das dickste Weihnachtsgeschäft steht kurz vor der Tür), und natürlich haben wir schon einen Termin mit dem Weihnachtsmann, der uns das fertige Produkt für einen Test noch vor dem heiligen Fest direkt ins Haus bringt!



r Geheimnisse als der Pazifik!

Dino Domain

KURS 1: ANCIENT LAKE

EIN EINFACHER SIMPLER KURS, GENAU RICHTIG FÜR ÜBUNGSRUNDEN.



KURS 2: FOSSIL CANYON

TROCKEN, SANDIG UND DIE HEIMAT LILAFARBENER PTERODAKTYLUS-SAURIER.



KURS 3: JUNGLE FALLS

EIN WEITERER SIMPLER KURS, NUR DER ENGE TUNNEL UND DIE WASSERSTELLEN SIND HINDERLICH.



KURS 4: HOT TOP VOLCANO

HIER GEHT'S ÜBER EINEN LAVAFLOSS HINWEG HOCH IN DIE LUFT!



22

Rivalen der Rennbahn

ALLE STRECKEN KÖNNEN IN BELIEBIGER REIHENFOLGE GEWÄHLT WERDEN, SOFERN JEWEILS GENÜGEND LUFTBALLONS ZUR VERFÜGUNG STEHEN. HIER SIND DIE ERSTEN ZWÖLF KÜRSE – ES GIBT ABER NOCH VIEL MEHR ZU ENTDECKEN!

Taj

SPECIES: FLASCHENGEST
MAG: SEINE LAMPE, SEINEN BERG, RUHE UND FRIEDEN
MAG NICHT: AUFGEWECKT WERDEN, ÜBERHITZTE TEPPICHE
JA WARUM EIGENTLICH NICHT EIN FLIEGENDER TEPPICH? TAJ SCHLIEFT RUHIG UND SELIG IN SEINER LAMPE (ODER FLASCHE) AUF SEINEM BERG, BIS DER BÖSE WIZIGD AN IHN HERANTRAT UND VOM BERG SCHMIS. KLAR, DASS HERR GEIST NUN MÄCHTIG SAUER IST.

Conker

SPECIES: EICHHÖRCHEN
MAG: SEINE FREUNDIN, NÜSSE, ÜBERRASCHUNGEN
MAG NICHT: UNGLÜCKLICHE ZUFÄLLE, EIN RÜHIGES LEBEN
WIE BANJO AUCH TÄTIGT DIESES KNABBERTIER ALS "SCHWARZARBEITER IN DKR SEINE AUFGABEN. "READY OR NOT, HERE I COME!" IST SEIN STANDARD-SPRUCH... IM SPIEL ALS AUCH BEI SEINER FREUNDIN IM BETT. GEHT IHM NICHT BALD DIE LUFT AUS?



FAST DIE KOMPLETTE SAMMLUNG AN POWER-UPS – NUR DAS BOOST-EXTRA FENLT.



DIESE RINGE GEBEN DIR GENAU DEN GLEICHEN ANTRIEB WIE BOOSTS AUF DEM BODEN – MIT WARP-SPEED GEHT ES WEITER!



IM DREISPIELER-MODUS WIRD DIE STRECKE IM VIERTEN FENSTER AUS VERSCHIEDENEN BLICKWINKELN GEEIZT.

Auf großem Fußel!

JEDE WELT HAT EINEN BOSS, ODER AUCH OBER-, ZWISCHEN- ODER ENDGEGNER GENANT, DER NACH ERFOLGREICHER ABSOLVIERUNG DER ENTSPRECHENDEN STRECKEN ZUM RENNEN HERAUSGEFORDERT WERDEN KANN. DER BOSS IN DINO DOMAIN IST LOGISCHWEISE EIN DINOSAURIER, DER ZUM WETTRENNEN AUF DIE SPITZE EINES BERGES EINLÄDT. SCHAFFT DU ES VOR DEM DINO DIE BERGSPITZE ZU ERREICHEN, BIETET ER DIR DIE SILVER COIN CHALLENGE AN. IN DIESER MÜSSEN ALLE STRECKEN DER WELT NOCH EINMAL BEFAHREN WERDEN. NUR WER IMMER ALS ERSTER HINTER DER ZIELLINIE STEHT UND ALLE ACHT SILBERMÜNZEN EINGESAMMELT HAT, DIE VERSTREUT IN DER GEGEND UMLIEGEN, DARF NOCH EINMAL GEGEN DEN BOSS ANTRETEN, DIESMAL MIT MEHR HINDERNISSEN AUF DER STRECKE. WIEDER ALS ERSTER AUF DER BERGSPITZE ERHÄLTST DU EINEN TEIL DES AMULETTES, MIT DESSEN HILFE WIZIGD BESIET WERDEN KANN.



Snowflake Mountain

KURS 1: WALRUS COVE

WER BRAUCHT EXTREME G? DIESER SCHNEE-
BEDECKTE TRACK Bietet GENUG LOOPING!



KURS 2: SNOWBALL VALLEY

IN FREIER LANDSCHAFT GEHT ES ÜBER SEHR
EISIGE OBERFLÄCHEN.



KURS 3: JUNGLE FALLS

WIEDER GEHT ES IN DIE LUFT. DIESMAL AUCH
DURCH EINIGE TUNNELS.



KURS 4: FROSTY VILLAGE

GOTT, WIE KALT! OB DIE NACHBARN NACH DRAUSSEN
RENNEN UND SICH ÜBER DEN KRACH BESCHWEREN?



Sherbert Island

KURS 1: CRESCENT ISLAND

DIESSE TROPISCHE PARADIES IST DIE ANLEGESTELLE
EINER PIRATEN-GALLERIE, DIE AUCH TEIL DES TRACKS IST.



KURS 2: WHALE BAY

EIN AUSFLUG FÜR DAS HOVERCRAFT. MIT SCHMACKES
GEHT ES ÜBER STRÄNDE EINES NETTEN URLAUBSZIELS.



KURS 3: PIRATEN-LAGUNE

EIN GESUNKENES SCHIFF UND VIELE KLEINE INSELN
SIND EINE HERAUSFORDERUNG FÜR HOVERKRAFTS.



KURS 4: TREASURE CAVES

ZAHRLICHE HÖHLEN MIT SCHATZTRÜHMEN –
ÜBERRASCHUNG!



Banjo

SPECIES: HÖRIGER

MAG: HÖRIG, MUSIK, DISKOS

MAG NICHT: FLIEGEN, DIE DUNKELHEIT
KEIN WUNDER DASS BANJO-KAZOOIE DOCH
ERST NÄCHSTES JAHR ERSCHEINT, DENN ER
DREHT IN DIESEM SPIEL SEINE RUNDEN UND
LÄSST DEN GUTMÜTIGEN BATMAN IN SEINER
SCHWARZARBEIT RAUSHÄNGEN! SEINE
WÖRTE: "GAHUUH!" NA, WENN ER
NICHT DAS ZUGU ZU EINEM
POLITIKER HAT?

DIE TEILNEHMER MACHEN SICH FÜR EIN NEUES RENNEN BEREIT. BEACHTE AUCH DIE BEIDEN
FREMDEN FRATZEN, DIE NORMALERWEISE NICHT AM SPIEL TEILNEHMEN – DRUMSTICK, DER
HAHN UND TT, DIE... ÄÄÄ... STOPPUHR?!

Power Arrangers

KEIN SPIEL WÄRE OHNE POWER-UPS KOMPLETT, UND DIDDY KONG RACING HAT EINIGES ZU BIETEN. JEDES DER FÜNF EXTRAS HAT DREI STÄRKE-LEVELS DIE DURCH DAS EINSAMMELN VON ENTSPRECHENDEN BALLONS ERWEITERT WERDEN.

ZIPPER

OB ZU LANDE ODER IN DER LUFT – DIE ZIPPER VERPASSEN DEINEM GERÄT EINEN KURZEN TURBO-ANTRIEB!



BANANAS

DIESE ERHÖHEN DIE GESCHWINDIGKEIT. DU KANNST ABER MAXIMAL NUR ZEHN EINSAMMELN. JEDES MAL, WENN DU VON EINEM GEGNER GETROFFEN WIRST, VERLIERST DU ZWEI BANANEN.



BOOST

SCHNAPP DIR BLAU BALLONS FÜR DEN TURBO-SPEED. JE HÖHER DIE STUFE, DESTO LÄNGER HÄLT DER EFFEKT AN.



ROCKETS

DU BRAUCHST KEINE 99 LUFTBALLONS, DREI REICHEN AUS! DER ERSTE GIBT DIR EINE SIMPLE RAKETE, DER ZWEITE BRINGT DIR EINE ZIELSUCHENDE RAKETE, UND NACH DEM DRITTEN HAST DU EINE SALVE VON ZEHN RAKETEN!



SHIELD

JEDES SCHILD-POWER-UP ERHÖHT DIE DAUER UND DEN RADIUS DEINES SCHUTZMANTELS.



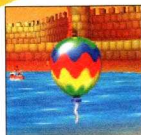
DROPS

IN DEN GRÜNEN BALLONS FINDEST DU ZAHLREICHE NÜTZLICHKEITEN WIE MINEN, ÖL-SALVEN ODER AUCH BLASEN, DIE ANDERE FAHRER GEFANGEN NEHMEN!



MAGNETS

REGENBOGENFARBENE BALLONS SIND ETWAS GANZ BESONDERES, NACH AUFNABME EINES BALLONS DARFST DU DIR EINEN GEGNER AUSSUCHEN WIRST ZU DIESEM HINGEZOGEN, DER ZWEITE ERWEITERT DIE REICHWEITE, UND DIE DRITTE STUFE HOLT EINEN VORSAUFHENDEN GEGNER ZU DIR ZURÜCK!



TIPTUP WURDE IN EINER BLASE EINES UNFAHREN GEGENSPIELERS GEFANGENGENOMMEN.



DIDDY AKTIVIERT SEINEN SCHUTZSCHILD, OBWOHL KEINER IN DER NÄHE IST. DER IDIOT!



SOBALD DU GENUG GOLDENE BALLONS EINGESAMMELT HAST, DÜRFEN NEUE STRECKEN BEFAHREN WERDEN.

Tiptup

SPEZIES: SCHILDKRÖTE

MAG: RUHERPAUSEN, SICH AUS

ÄRGER RAUSHALTEN

MAG NICHT: SPEED, PLÖTZLICHE GERÄUSCHE, AUF DEN RÜCKEN LIEGEN

DIESE KREATUR IST WAHRSCHEINLICH IN

SEINEN BEWEGUNGEN GENAU

SCHWERFÄLLIG WIE VERA (NICHT NUR) ZUR

MITTAGSZEIT. WENN ER NICHT AM STEUER

EINES KARTS SITZEN WÜRD, WÄRE ER

VIELLEICHT SCHON IN EINER SUPPE

VERENDET. SEIN KOMMENTAR

DAZU: "AAAAAARRRRGH!"

Wizpig

SPEZIES: MUTIERTES WELTRAUM-SCHWEIN

MAG: SICH SELBST, ANDEREN DEN SPASS VERDERBEN

MAG NICHT: EIGENTLICH ALLES

DIESER FETTE KERL REIST VON EINER PLANETEN ZUM ANDEREN UND SORGT STÄNDIG FÜR TROUBLE. ERST WENN JEDLICHER FRIEDEN GEBROCHEN WURDE, REIST ER WEITER. KÖNNEN DIDDY UND CO DEM TYPEN EINEN DICKEN TRITT IN DEN HINTEREN VERPASSEN, BEVOR ES ZU SPÄT IST!



DER GROSSE DINOSAURIER STEHT NICHT NUR ZUR ZIERDE DA, SONDERN LÄUFT AUCH AUF DER STRECKE UND STEHT DIR IM WEG.



NACH DER BERÜHRUNG MIT DIESEM VOGEL FÄHRT BESTIMMT NICHT NUR EIN GETRIEBE AUS.

DKR hat mit Mario Kart 64 nur



AM EINGANG EINES TUNNELS IM JUNGLE FALLS-LEVELS LÄSST ES KRUNCH KRACHEN.



KNAPP VERFEHLT IST DOCH EIGENTLICH DOCH GETROFFEN, ODER?

Timber

SPEZIES: TIGER

MAG: SÜSSES, UNHEIL STIFTEN
MAG NICHT: SALATE, BEIM UNHEIL STIFTEN
ERWISCHT ZU WERDEN
ER IST DIDDYS BESTER FREUND UND ÜBERHAUPT
NICHT MIT TONY TIGER AUS DER KELLOGG'S
FROSTIES-WERBUNG VERWANDT. ABER WARUM
NENNT MAN EINEN TIGER 'BAUHOLOZ'??? ZU
BUTTHEAD BESTEHT
ÄHNLICHKEIT, DENN
SEIN LIEBSTES
SCHLAGWORT
IST 'COOL'!

sehr wenig gemeinsam

Freund Taj

OK, DU MÖCHTEST VERSTECKTE
STRECKEN BEFAHREN, BEFLIEGEN ODER
...ÄH... BESCHWIMMEN? KEIN PROBLEM!
FAHRE EINFACH ZUM ZENTRAL GELIEGENEN
GEBIET IN DER NÄHE DER STARTPOSITION.
UND SPRICH MIT DEM LAMPENGEIST TAJ.
DIESER GIBT DIR RATSCHELAG UND
AUFGABEN ERLEDIGT HAST, BEKOMMST
DU EINEN GOLDENEN BALLON UND DAMIT
ZUGANG ZU EINER NEUEN STRECKE!



Krunch

SPEZIES: ALLIGATOR

MAG: RESPEKT, LAUTE MUSIK
MAG NICHT: DIE KONGS, NIEDLICHE
KLEINE TIERE, ZÄHNPUTZEN
ER IST EIN WILDER REBEL, WAS AUCH DEUTLICH
AN SEINER JACKE MIT DEM TOTENSCHÄDEL ZU
ERKENNEN IST. ZWAR SCHREIT ER STÄNDIG
"OUTTA MY WAY", ABER TROTZDEM WIRKT
ES EHER SO BEDROHLICH WIE EIN 13-
JÄHRIGER MIT METALLICA-T-SHIRT.



KW-stark!

DREI FAHRZEUGE STEHEN DIR IN DKR
ZUR AUSWAHL: EIN KART, EIN FLUGZEUG
UND EIN HOVERKRAFT. ZUERST STEHT
NUR DAS KART ZUR VERFÜGUNG. ABER
SCHON NACH KÜRZER ZEIT FINDEST DU
DICH IN DER LUFT ODER AUF DEM
WASSER WIEDER. ES SOLL ANGEBLICH
NOCH EIN VERSTECKTES VEHIKEL GEBEN.
ABER WO IST DAS WOHL ZU FINDEN?

KART

KEIN ALLZU
GROSSER
UNTERSCHIED ZU
DEN KARTS IN
MARIO KART,
ABER DIESMAL
MIT FUNKTIONIE-
RENDEN BREMSEN UND AUFLASBAREN
REIFEN ZUR ÜBERQUERUNG VON
FLACHEN WASSERSTELLEN.



HOVERKRAFT

DIESE
FAHRZEUGE
SCHWEBEN ÜBER
EINEM DICKEN
KISSEN AUF
EINER
LUFTSCHICHT
UND SIND SCHWIERIG
ZU MANÖVRIEREN, DAFÜR HABEN SIE ABER
EINE SEHR HOHE
ENDGESCHWINDIGKEIT.



FLUGZEUG

STUNTS IN DER
LUFT KÖNNEN
MIT DIESEM
KLEINEN
FLUGZEUG
VOLLZOGEN
WERDEN. OB
LOOPINGS ODER SCHRAUBEN – DAS
FLUGZEUG LÄSST SICH ZWAR
SCHWIERIG STEUERN, KANN ABER SO
GUT WIE ALLES. FÜR EINIGE LEVELS
UNERSETZLICH.



Welcher Zusammenhang besteht zwischen **MR. T**, dem CIA, Roswell Aliens und Elvis? **SUPER MARIO** natürlich! 64 power

Text: Thomas Richter

26

DIE NEUE SUPER M



Scooby Doo, den
zeigt Dir EXKLUSIV...

Der Super Mario-Stammbaum

MARIO-GENERATION!



...der sogar in seiner dunklen Vergangenheit schon einmal Kopf der CIA war!



...der im zarten Jugendalter an der Seite von Mulder und Scully auf Alienjagd ging!



...der im Film *Invasion of the Body Snatchers* neben Jeff Goldblum eine Rolle übernahm!



...das im ziemlich abgefahrenen 24-Stunden-Film vom noch abgefahrenen Andy Warhol eine große Rolle spielte!



...die sich eine ganze Sendung lang über den ehemaligen Präsidenten George Bush lustig machten...



...die dem stummen Leonard Nimoy sogar die Zeichensprache beibrachten...



...der sich vom Empire State Building aus in den Tod stürzte...



...das in Independence Day von den Roswell-Außerirdischen vernichtet wurde!



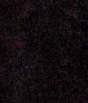
...der den Angriffsbefehl auf das Land des fettgesichtigen Saddam Hussein gab!



...bei dessen Anblick selbst Comic-Figuren wie die Simpsons am liebsten Bananen wären...



...der King Kong wegen Zerstörung seines Eigentums verklagte...



...der auch in einer Cartoon-Serie von Hanna-Barbera, Schöpfer von Scooby Doo, mitspielte!

Am Anfang war ein kleiner Klumpner, Nintendos Maskottchen Super Mario...



...der von Nintendos Top-Designer Shigeru Miyamoto entwickelt wurde...



...der auch den Affen Donkey Kong kreierte...



...der gegen den japanischen Mythos namens Godzilla kämpfte...



...der sich aus dem Versuch mit einem radioaktiven Objekt, wie der Incredible Hulk es tat, entwickelte!



...der auch verantwortlich für die Geburt von Prinzessin Zelda war...



...der gerade einen Gastaufritt in der New Yorker Sitcom Friends hatte...



...von denen Courtney Cox in *Scream* mitspielte, der aus der Hand des Schöpfers von Freddy Krüger stammt!



...die erst kürzlich für Werbezwecke die Spice Girls engagierten!



...die als erfundene Prinzessin vom Aussehen nur noch Prinzessin Leia hinterher hinkt...



...deren Name für die Tochter vom Nintendo-besessenen Robin Williams erhalten mußte...



...von denen Matthew Perry schon mal was mit Julia Roberts gehabt haben soll!



...die eine der Star Wars-Charaktere war, die auf der Seite von Pepsi-Dosen abgedruckt waren...



...wo herauskam, daß Sie die Schwester von Schwertschwinger Luke Skywalker, aka Mark Hamill, ist...



...der als Mork erst so richtig bekannt wurde und in *Happy Days* als The Fonz seinen Durchbruch hatte...



...auf den der King of Rock'n'Roll'n'Drugs'n'Burger Elvis großen Einfluß ausübte!



...die ihre schmackhafte Brühe mit der Hilfe von Michael Jackson an den Mann brachten!



...der sich in der albernen Sitcom 3rd Rock from the Sun ziemlich lächerlich machte!



...der als ein Beispiel für einen schlechten Schauspieler in einem Oliver Stone-Film erhalten mußte!



...der im Ron Howard Film *Apollo 13* zusammen mit Kevin Bacon eine Rolle spielte!

27



**NINTENDO 64.
PLAYSTATION.
SATURN.** Welche
ist wirklich die
beste Konsole für
HARDCORE-Spieler?

WARE

28



TRAURIG ABER WAHR – IN DEN
meisten Videospielmagazinen
werden auch nur die Spiele

hervorgehoben, für dessen Konsole
das Magazin gewidmet ist. Falls Du Dir
schon mal einige Produkte unserer
Mitbewerber angesehen hast, dann
wirst Du häufig auf solche Sätze
stoßen: "[Name des Spiels] ist Müll,
weil es für die/[andere Konsole]
ist, [ähnliches Spiel] ist aber geil, da
es für unsere Konsole ist." Aus gutem
Anlaß sagen wir dann also *Tomb
Raider*, *Rage Racer*, *Fighters Megamix*
und *Tempest 2000/X3* sind Müll, weil
es nie nicht für das N64 gibt.

GROSSER SCHWACHSINN!

Ein gutes Spiel ist ein gutes Spiel, egal
auf welcher Konsole es läuft. Laß Dir
von anderen keinen Unsinn erzählen.
Wir von der 64 Power haben uns
der Arbeit (und dem Spaß) rund um
das Nintendo 64 gewidmet, was
aber noch lange nicht bedeutet, daß
wir ausschließlich 'unsere' Konsole in
den siebten Himmel loben. Wie jede
andere Konsole auch hat sie einige
Vorzüge gegenüber den anderen,
andererseits eben auch ihre typischen
Schwachpunkte. Auf den nächsten
Seiten präsentieren wir Dir eine
unvoreingenommene Übersicht über
die Vor- und Nachteile der Konsolen
N64, PlayStation und Saturn. In
ganzen neun Kategorien müssen sie
sich beweisen, mal sehen, welche
wirklich die ultimative Spiele-
Konsole ist!

Beat-'em-ups

**FIGHTERS MEGAMIX – VERALTETE GRAFIK
ABER UNSCHLAGBARES GAMEPLAY.**



Keine Chance für das N64 auf diesem Gebiet! Zumindest
zu diesem Zeitpunkt nicht. *Mortal Kombat Trilogy* (indiziert)
und *Killer Instinct Gold* werden auf der
2-D-Front sofort von *Street Fighter
Alpha 2* in Grund und Boden
gestampft, während das lächerliche
War Gods der Masse von Sonys und
Saturns 3-D-Fightern nicht
mal ansatzweise das
Wasser reichen kann.
Nintendo wird in
wenigen Sekunden von
der Bank gefegt, und
so bleibt es



beim Kampf zwischen *Tekken 2* und *Soul Blade* gegen
Fighters Megamix (*Virtua Fighter 2* plus *Fighting Vipers*)
– ein klares Unentschieden, aber der Saturn
bekommt einen Extra-Punkt für das feinere *SF
Alpha 2*. Der Champion heißt Saturn!



SEGAS NEUES
PR-MÄDCHEN
HAT UNSERE
ENTSCHEIDUNG NICHT
BEEINFLUSST.

WARS

AWARDS



GOLD



SILBER



BRONZE

Shoot-'em-ups

Welche Konsole gibt echte Adrenalin-Stöße? *Lylat Wars* lässt Nintendo gut von der Startlinie wegkommen, und *Goldeneye* trägt sein Übriges dazu bei. Das war's aber auch schon, während die PlayStation händereibend im Hintergrund mit *Mechwarrior 2*, *Dig Dug Trilogy* (geändert), *Syndicate Wars* und *Tempest X3* prahlt und schließlich mit einer Granate aus *Williams Arcade Classics* (*Defender* und *Robotron 2084*) sogar Sega mit seiner ähnlichen Aufstellung aus der Bahn wirft. Nintendo schlägt aber locker Sega aus dem Rennen – allein mit *Lylat Wars* und *Goldeneye*. Ein hartes Kopf an Kopf Rennen von Sega und Nintendo aber *Goldeneye* lässt alles andere alt aussehen.



SYNDICATE WARS – AAAAAARGH, AAAAAARGH UND MEHR AAAAAARGH.



LYLAT WARS – ACTION AN ALLEN ECKEN UND ENDEN.

Adventures

SHINING THE HOLY ARK – SIEHT NACH EINEM JOB FÜR MR. SHEEN AUS.



2-D und 3-D, Echtzeit und RPG – wie auch immer die Stilart ist, sie werden alle in einen Sack gestopft. Auf der RPG-Front sieht es bei Nintendo noch arg schlimm aus, da immer noch an einem einzigen Titel gebastelt wird. Sega hingegen stürzt sich mit *Shining The Holy Ark* und *Dark Saviour* in die Schlacht, während Drachenreiter-PlayStation eine Schatztruhe mit *Suikoden* und *Final Fantasy VII* mit sich rumschleppt. Sega holt sich ein paar Punkte mit *Nights*. Und dann liefern sich Mario und Lara Croft ein Rennen. Unser Verstand sagt, daß Mario eigentlich der Gewinner sein müßte, aber im 64



SUIKODEN – KEINE AHNUNG, WAS ES BEDEUTET, ABER DAS SPIEL IST GUT.



ZELDA 64 – NOCH NICHT HIER, ALSO ZÄHLT ES NICHT...

Power-Büro tippten letztendlich doch alle auf das athletische Busenwunder. Hätte Nintendo *Zelda 64* schon auf dem Markt, hätte das N64 vielleicht noch eine Chance gehabt aber so bleibt es nur bei Bronze. Schade eigentlich...



NIGHTS – ACID NOT REQUIRED.

Rennspiele



RAGE RACER - QUINCH DIE KURVE.



Gentlemen, startet Eure Motoren! Sega setzt sich mit *Sega Rally* und *Manx TT* gleich in Führung, wird aber schnell von dem PlayStation Team *Rage Racer*, *Micro Machines V3* und *WipEout 2097* überholt. Doch was ist das? Eine riesige Staubwolke legt sich auf die Frontscheiben der Teams von Sega und PlayStation. Aaah, es ist das Nintendo-Team, das gerade mit *Wave Race 64*, *Mario Kart 64* und *F1 Pole Position* überholt. Glücklicherweise wurde vor dem Start *Cruis'n USA* Zucker in den Tank gekippt. Nintendo hat hier klar die Nase vorn!

MARIO KART 64 - KREUZ UND QUER IM HAUPTVERKEHR.



Sportspiele

Amerikanisches Softwarehäuser schmeißen nach und nach immer mehr Updates älterer Titel auf den Markt, seien es Baseball, Fußball – oder Hockey-Spiele. Aber nur

eines gewinnt letztendlich, das schönste! Jedes der aktuellen FIFA-Spiele scheidet wegen Verletzung schon vor dem Anstoß aus. Übrig bleibt die Saturn-Konsole mit *Worldwide Soccer '97*, eine beeindruckende Show, aber es wird von Konamis *International Superstar Soccer Pro* für die PlayStation vom Feld verwiesen. Konami geht noch einen Schritt weiter mit *ISS64*, dem besten Fußball-Spiel überhaupt. Keine Verlängerung hier – Nintendo erhält ohne Probleme den Pokal!



ISS 64 - KEINER SCHLÄGT SICH AUF DEM GRÜNEN FELD SO WACKER.



Controller

Saturns Acht-Knopf-Pad ist ein Update des Mega Drive-Pads der zweiten Generation, mit sechs Daumen – und zwei Front-Knopfen (auch shoulder-buttons genannt). Klein und handlich wurde es für Beat'em-Ups optimiert, was auch nahe liegt, denn auf diesem Gebiet liegt der Saturn vorne. Sonys Pad hat

ebenfalls acht Knöpfe, diesmal aber vier für den Daumen und vier Shoulder-buttons, was besser für Spiele mit Knopfkombinationen geeignet ist, so wie *Tomb Raider*. Das Steuerkreuz ist aber auf Dauer schmerzhaft, weil die Ecken etwas nach oben gerichtet sind. Nintendo fasziniert mit seinem "Dreibeiener", der neben einem Steuerkreuz noch einen Analog-Stick und ganze neun Knöpfe liefert (sechs für den Daumen, zwei shoulder-buttons und ein Abzugshebel auf der Unterseite). Jedoch ist es unmöglich, alle

gleichzeitig zu bedienen.

Die C-Knöpfe – gut geeignet für Kamerarschwenks wie in *Mario 64* –

ähnlichen Spielen – eignen sich für schnelle Aktionen weniger, da sie zu klein sind und zu dicht beieinander liegen.

Sega und Sony haben ebenfalls Analog-Sticks produziert, wo die N64-Fangemeinde empört drauf reagierte. Segas komisch aussehendes kreisrundes Joypad (mit *Nights* ausgeliefert) hat einen niedlichen Analog-Stick gleich unter dem Steuerkreuz, während Sonys Pads gleich mit zwei Sticks ausgerüstet sind und ein eingebautes Rumble Pak ohne Batterieanspruch haben. Also, welches ist nun das beste? Schwierig auszumachen, da jedes Pad sich auf einen Bereich spezialisiert hat. Wir schwören jedoch auf das N64-Pad, da hier echte Innovationsarbeit geleistet wurde. Etwas altmodisch wirkt das Sega-Pad, deshalb dafür nur Bronze.



SEGAS NEUES 'UNSICHTBARES' PAD WAR KEIN GRÖßERER ERFOLG.

Grafik

"Ha, schneller Sieg für Nintendo!" sagst Du jetzt wahrscheinlich. Du magst zwar recht haben, aber es ist doch nicht so klar, wie man annehmen könnte. Sicher, das N64 hat trilineare anti-aliasiertes (?) Mipmapping und den ganzen anderen Technik-Krams, aber diese schönen Texturen benötigen Speicher – Speicher, der auf einer normalen Cartridge sehr knapp ist. Das hat zur Folge, daß in jedem Spiel äußerst ähnliche Texturen zu entdecken sind, und damit manche Spiele sich sehr ähneln. Programmiertechnische Schlampelei kann ebenfalls alles zunichte machen. Sieh Dir nur mal die verschwommenen Pixel-Haufen in FIFA 64 an. Nicht, daß das Polygon-Clipping und Texturen-Springen auf der PlayStation sonderlich besser wären. Auch der Saturn schwächelt mangels fehlender Transparenz-Effekte und der Darstellung vieler Polygone. Wenn die Hardware des N64 jedoch angereizt wird, dann bekommen wir solche Spiele wie *Wave Race 64* oder *Lylat Wars* zu sehen. All das Geld, das Nintendo an Silicon Graphics gegeben hat, hat sich wohl gelohnt...



Sound

Viel gibt es hier nicht an Worten zu verlieren, da sich alle Konsolen nur wenig unterscheiden. Nintendo mag zwar den höchstentwickeltesten Soundchip in seiner Konsole zu haben, aber auch hier schlägt der limitierte Speicher der Cartridge gnadenlos zu. Abgesehen von *Lylat Wars* bietet der übrige N64-Kram nur wenig gutes fürs Ohr – "It's-a-me, Mario!"



"YEAH, ABER WELCHER DATENTRÄGER MACHT DAS BESSERE GERÄUSCH KEIN WURF AUS DEM DRITTEN STOCK?"

zählt nicht. Fakt ist, daß das SNES teilweise deutlich bessere Musik abieferte (Konamis *Axelay* bietet beste Ohrwurm-Musik), als es heute der Nachfolger tut. Da sowohl die PlayStation als auch Segas Saturn CD-Laufwerk und integrierten Soundchip haben, kämpfen diese beiden um die Spitze. Beide Konsolen können zudem als durchschnittlich tauglicher CD-Player eingesetzt werden. Beim Test mit einer *Prodigy-CD* über die HIFI-Anlage hatte der Saturn einen etwas

feineren Klang, also ist Sega hier der Gewinner.

Potential

Der finale Kasten – welche Konsole hat die besten Zukunftschancen? Welche wird eine Urlaubsreise auf dem *Love Boat* zur *Fantasy Island* gewinnen und welche landet ohne Umwege in der Tonne?

Als erste fällt der Saturn (oder das Saturn?) Die älteste Konsole der nächsten Generation ist dem Anspruch neuer Spiele nicht mehr gewachsen. Viele Programmierer lieben das Gerät, da sie es bis an die Grenzen ausreizen können und am Ende immer wieder überrascht sind, was eigentlich mit dem Saturn möglich ist (vergleiche das Original *Virtua Fighter* mit etwas wie *Nights*). Es leidet auch an dem stets fallenden Interesse der Entwickler, denn diese konzentrieren sich lieber auf beliebtere Konsolen wie die PlayStation, weil es einfach lukrativer ist.

Wo wir gerade von der PlayStation sprechen – knöpfen wir uns Sony mal vor. Die PlayStation dominiert den Markt weltweit mit über 14 Millionen verkauften Einheiten, also werden wir es mit ihr auch noch in zwei Jahren zu tun haben. Weil das PlayStation-Entwicklungs-Kit auf dem PC basiert, ist es für die Hersteller ein leichtes Spiele vom PC auf die Konsole zu konvertieren und umgekehrt.

Wie auch immer, die Konsole mit dem größten Teil ist offensichtlich das N64. Ein Jahr nach der Veröffentlichung in Japan haben sich die Software-Entwickler inzwischen mit der neuen Hardware anfreunden können und endlich kommen nach und nach immer mehr Spiele auf den Markt, die den Titel 64Bit-Spiel verdient haben. Du brauchst nur einen Blick auf die vorgestellten Spiele auf der E3 zu schauen und Du weißt, warum wir uns für das N64 entschieden haben. Wenn nächstes Jahr das 64DD erscheint, werden auch N64-Spiele der Spieltiefe eines PCs gleichkommen. Nintendo sollte sich jedoch etwas mehr ins Zeug legen, die Preise etwas drücken und sich bei den PAL-Umsetzungen mehr Mühe geben, dann kann man von Perfektion sprechen...



DAS URTEIL!

SO, HAT DAS N64 AM ENDE DOCH DIE NASE VORN GEHABT, WAS FÜR EINE ÜBERRASCHUNG. KOMM SCHON, HAST DU WIRKLICH VON EINEM N64-MAGAZIN ERWARTET, DASS SEIN LIEBSTES KIND IN DER EIGENEN WERTUNG NUR AUF DEM ZWEITEN PLATZ LANDET?

NEIN, MAL GANZ EHRLICH: NINTENDOS PRAHLEREI MIT IHRE NEUEN WUNDERKONSOLE WAR TEILWEISE WIRKLICH ÜBERTRIEBEN, ABER SCHON JETZT ZEIGEN UNS DIE SPIELE, DASS GUTE N64-TITEL IMMER MEHR IM KOMMEN SIND. IN DEN PUNKTEN, WO IN UNSEREM TEST DAS N64 VERLOREN HAT (VOR ALLEM BEI DEN BEAT'EM-UPS), KÖNNTE AUF JEDEN FALL NOCH ETWAS GEMACHT WERDEN, WENN DIE HERSTELLER NICHT AUF TEUFEL KOMM RAUS SCHNELL NOCH EIN SPIEL NACHSCHIEBEN WÜRDEN WOLLEN. IN FERNER ZUKUNFT WERDEN WIR DIE KONSOLEN NOCH EINMAL EINEM VERGLEICHSTEST AUSSETZEN, UND DANN WERDEN WIR JA SEHEN, WER NUR NOCH GOLD EINHEIMST.

NINTENDO HÄTTE SATT SEINER CARTRIDGES VIELLEICHT DOCH BESSER AUF CDs SETZEN SOLLTEN, WEGEN DER LIMITIERTEN SPEICHERKAPAZITÄT. EIN 8X ODER 10X-LAUFWERK (SONY UND SEGA VERWENDE BEIDE EIN 2X-LAUFWERK) WÄRE IM ENDEEFFEKT KAUM NOCH LANGSAMER ALS EINE CARTRIDGE UND LÄSST AUF DER CD 40 MAL SO VIEL AN DATENMENGEN ZU. GLAUBE JA NICHT, DASS NINTENDO NUR DER SPIELER WEGEN AUF CARTRIDGES GESETZT HAT – ZUM EINEN KÖNNEN SIE JEDES ZU VERÖFFENTLICHTENDE SPIEL VORHER KONTROLLIEREN UND BEEINFLUSSEN, ZUM ANDEREN MÜSSEN FREMDHERSTELLER FÜR LIZENZEN BLUTEN.

AM ENDE BLEIBT EINE KONSOLE MIT ROSIGEN AUSSICHT AUF EINEN FESTEN PLATZ IN DER ZUKUNFT, AUCH WENN ES ZUR ZEIT NOCH RECHT MAGER AUF DEM MARKT AUSSIEHT. TROTZDEM IST ES IMMER NOCH DAS GAMEPLAY UND NICHT DIE GRAFIK, DAS AUS EINEM SPIEL EINEN HIT WERDEN LÄSST, DAS IST WICHTIG!



DIE SPIELRE

Ausgelutschtes **GAMEPLAY**, abgenutzte **EFFEKTE**, langweilige **SCENARIOS**, unglaubliche **VORKOMMNISSE** – in unserem Feature über Videospiel-Klischees ist alles **VERTRETEN!**



DER ARCHITEKTENTRAUM



DER ARCHITEKTENTRAUM

Plattformen in Spielen brauchen nichts, das sie irgendwie festhält.

GESCHLECHTERKAMPF

In allen Spielen, wo zwischen verschiedenen Figuren eine ausgewählt werden darf, gibt es mindestens dreimal so viele Männer wie Frauen.



DER CLAYFIGHTER-FLUCH

DER CLAYFIGHTER-FLUCH

Spiele, die lustig sein sollen, es aber nicht sind.

LAHME BODYGUARDS

Egal wie oft eine Prinzessin auch gekidnappt wird – sie feuert niemals ihre Bodyguards.

BENNY HILL-REGEL

Jedes Spiel mit irgendeiner halbnackten Frau zieht männliche Spieler magisch an.



VERSTRAHLTE ENDGEGNER

Große Gegner, egal ob mechanisch oder organisch, blinken stets, wenn ein verwundbares Körperteil getroffen wurde.

DIE SCHMERZGRENZE

Kämpfer in Prügelspielen kämpfen immer bis zum letzten Strich auf der Energieskala. Die Berührung reicht dann aus, und sie liegen flach.

DIE BLUTRACHE

Freundinnen von Helden werden immer gekidnappt.



DIE SCHMERZGRENZE

IMMORTAL KOMBAT

So oft sie auch getötet werden mögen – Kämpfer in Beat'em-Ups erscheinen im Nachfolgespiel schon wieder.

TASTENDILEMMA

Jegliche Konvertierung von PC-Spielen auf der Konsole wird unspielbar, sobald das Original mehr als drei Tastenbefehle kennt.

WIDER DER NATUR

Tiere tragen in Videospielen immer Klamotten; Je bedeutender die Charaktere sind, desto mehr haben sie an.



VÖLLIG LOSGELÖST

- 1: Gegenstände mit Nutzen schweben immer in der Luft und sehen meist völlig unbedeutend aus.
- 2: Je eindrucksvoller eine Bewegung einer Figur ist, desto länger bleibt sie in der Luft schweben.
- 3: Nochmalige Sprünge in der Luft überwinden ebenfalls meistens die Schwerkraft.
- 4: Raumschiffe unterliegen immer nur dann einer Schwerkraft, wenn es für die Story wichtig ist.
- 5: Patronen und andere Projektile werden niemals zu Boden gezogen, egal ob sie sich in Schrittgeschwindigkeit bewegen oder nicht.



REGELN



DER KABUKI JO EFFEKT

Kein Charakter, der aussieht wie Ronald McDonald, kann ernst genommen werden.

SELBSTENTFLAMMUNG

Alles explodiert, egal aus was es gemacht ist.



GLEICHBERECHTIGUNG

Der Schlag eines zierlichen Mädchens ist genauso zerstörerisch wie der eines Schwergewicht-Boxers.

FATALE FATALITIES

Je mehr Wert ein Spiel auf grausame und langatmige Todessequenzen legt, desto schlechter ist es.

LYLAT-GESETZ

Jedes Spiel, das bei der Europa-Veröffentlichung einen neuen Namen erhält, bekommt einen schlechteren als das Original.

MORAL-APOSTEL

Jedes Spiel, in dem Nintendo seine Finger drin hat und auf andere System umgesetzt wird, bekommt eine deutliche Zensur verpaßt, so daß es hinterher nicht mehr so beliebt ist.

SPRACHFEHLER

Kommentatoren in Sportspielen haben ein Vokabular von maximal 50 Wörtern.

NEWTONS GESETZ (VIDEOSPIEL-VERSION)

1: Ein stilles Objekt springt plötzlich auf und bedroht den nahenden Spieler.

Videogame Klischees



FATALE FATALITIES

- 2: Ein sich bewegendes Objekt bewegt sich nicht mehr, sobald es über den Bildschirmrand hinausläuft.
- 3: Auf jede Reaktion gibt es eine lächerlich große und visuell beeindruckende Gegenreaktion.

REGEL DES ALTERNS

Jede Frau über 25 in einem Spiel ist entweder potthäblich und/oder verkörpert etwas Böses.

BITTE KEINE GENITALIEN, WIR SIND MÄNNLICHE DESIGNER

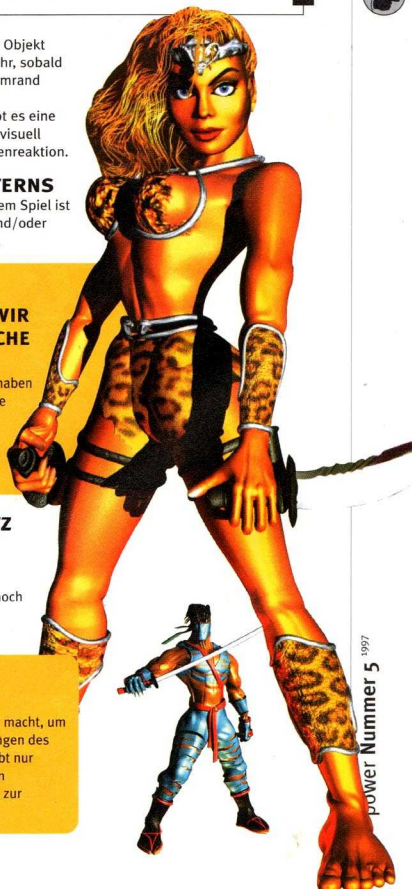
Weibliche Charaktere haben in Spielen große Brüste und lange Beine, aber männliche Figuren haben niemals zuviel in der Hose.

SLO-MO-GESETZ

Jedes Projektil, sei es physisch oder aus reiner Energie, fliegt immer so schnell, daß der Spieler noch ausweichen kann.

NO SEX UNTIL MARRIAGE!

Was auch immer ein Held macht, um seine Liebste aus den Fängen des Bösen zu befreien – es gibt nur einen lächerlichen kleinen Schmatzer auf die Wange zur Belohnung.



33

MYMORE

STALLONE-SYNDROM

Der Held eines jeden Action-Spiels grunzt höchstens, wenn er angeschossen wird. Gegner fallen bei Beschuß mit der gleichen Waffe jedoch sofort tot um.

MIDWAY-GESETZ

90% der Midway-N64-Spiele sind Schrott (bis jetzt).

WEG DES EXPLODIERENDEN HINTERTEILS

Komischerweise verursacht in vielen Videospielen das Hinterteil eines Helden den meisten Schaden bei Gegnern.



STALLONE SYNDROM



MIDWAY-GESETZ



VERKEHRSREGEL

REGEL DER ANTHROPOMORPHIE

Die zerstörerischen Kriegsmaschinen der Gegner haben immer die Form eines Menschen oder Tieres, anstatt irgendwie praktisch zu sein.



VERKEHRSREGEL

Bei Spielen, in denen es um Zeitreisen oder Dimensionstore geht, begegnen sich immer Charaktere, die sich besser nicht begegnen sollten.

FISCHAUGENEFFEKT

Alle Charaktere in First-Person-Shoot'em-Ups haben solche Fischaugen, daß die Umgebung an den Seitenrändern des Bildes verzerrt ist.

YO!-REGEL

Jegliche Figuren in Spielen, die eine Baseball-Kappe anders herum oder Sonnenbrillen tragen, wirken nur halb so cool, wie es die Entwickler wollten.



FISCHAUGENEFFEKT

STILETTO-EFFEKT

Weibliche Charaktere sind in Videospielen meistens genauso flink und beweglich wie Männer, obwohl sie so hohe Absätze tragen, die normalen Frauen die Fußgelenke brechen würden.

Sprich Dich ruhig aus!

• HAST DU AUCH NOCH IRGEND ETWAS ZU DIESER AUFGZÄHLUNG HINZUZUFÜGEN? AUCH WENN DEINE ERFAHRUNGEN MIT VIDEOSPIELEN NOCH SO KLISCHEELASTIG SIND, SCHICKE SIE AN: 64 POWER, KLISCHEE-COMBAT, POSTFACH 3161, 48581 GRONAU, UND VIELLEICHT ERSCHEINEN SIE IN EINER ZUKÜNFTIGEN AUSGABE...



Ubi Soft
ENTERTAINMENT

F1 POLE 64 POSITION

Mit 770 PS durchs Wohnzimmer.

Gas geben und ab in die erste Kurve: F1 Pole Position bringt Dir nicht nur alle Grand Prix Strecken mitsamt der Boxengassen auf den Bildschirm, sondern auch ein paar berühmte Fahrer-Kollegen und Teams, die Dir so schnell keine Zehntelsekunde schenken.



Spannung bis zum Abwinken.



Mit 770 PS in die Reifenstapel.



Taktik und Technik auf Tastendruck.

NINTENDO 64



Vertrieb Konami
069/95 081 222



Laut und in Farbe:
Soundeffekte und Darstellungen.



Fast wie im richtigen Leben:
Perfekte Strecken-Simulation.



Deine scharfsten
Gegner.
Die schnellsten
Fahrer der Welt.



Unberechenbar:
Das Wetter und die
Taktik der anderen.

Einsteigen
und losfahren:
22 verschiedene
F1-Boliden.





AN DIE RUHE VOR DEM STURM ERINNERT, GIBT ES IN DIESER AUSGABE LEIDER NUR VIER REVIEWS... ABER SCHON IN DER NÄCHSTEN AUSGABE SOLLTE DIE REINSTE SPIELEORGIE LOSGEHEN! DAS WÜRD AUCH ZEIT. IN DER ZWISCHENZEIT VERSORGEN WIR DICH WIEDER MIT DEN INFOS RUND UM DIE NEUESTEN VERÖFFENTLICHUNGEN. VIEL SPASS!

EXTREME G

38 Wow! Endlich ist es soweit, und wir durften uns Extreme G für einen Test vorknöpfen. Aber lest selbst, warum wir diesen Monat kaum Zeit für unsere Frauen hatten...



F1 POLE POSITION

46 Zwar ist die echte Rennsaison so gut wie vorbei, aber jetzt darfst Du in Ubi Softs neuestem Renner selbst aufs Gaspedal treten! Ab geht's!



J-LEAGUE DYNAMITE SOCCER

50 Wieder einmal rollt das runde Leder über japanisches Grün. Die Spieler sind ziemlich kurz geraten, ob der Spielspaß ebenso klein ausgefallen ist?



PAL UPDATES

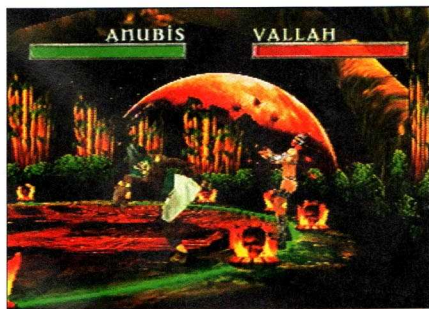
Go! Go! TROUBLEMAKERS

48 Das Hausmädchen Marina ist los und möchte ihren Herrn und Meister aus den Fängen böser Aliens befreien. Wie verrückt Jump'n'Runs sein können, verraten wir Dir in unserem Review zu *Troublemakers* (Mischief Makers).



WAR GODS

54 *War Gods* ist jetzt endlich in einer europäischen PAL-Version zu haben. Wir verraten Dir, was sich wirklich am Spiel geändert hat.



Box Clever

● EVERY REVIEW IN 64 MAGAZINE CONTAINS STANDARD INFORMATION ABOUT EACH GAME, GIVING YOU DETAILS AT A GLANCE.

Speicheroptionen

SPICHER:
HIER ERZÄHLEN WIR DIR ETWAS ÜBER DEN INTERNEN SPEICHER DER CARTRIDGE
CONTROLLER PAK:
WELCHE VORTEILE BRINGT DIR DIE ANSCHAFUNG EINES MEMORY PAKS?



Kurz & Knapp

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



PAL Performance

● IN UK UPDATES, THIS BOX REPLACES THE \$64,000 QUESTION. IT ASKS IF THE UK VERSION OF THE GAME BEEN OPTIMISED TO RUN AT FULL SPEED AND FULL SCREEN ON BRITISH TELLIES – OR HAS THE PRODUCER JUST HACKED OUT A STRAIGHT CONVERSION WITHOUT BOTHERING TO CRANK UP THE SPEED FOR OUR SLOWER N64S?



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 Probespielen!

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 AUSTREIN.



AUSREICHEND BIS GUT,

ABER NICHTS SCHWÄCHES.



HIER WIRD'S LANGSAM

SCHATTIG. VORSICHT!



ABSOLUT SCHWACH IN

JEDER HINSICHT.



EXTREM

Ninfo



Vertrieb:
Entwicklung:

Acclaim
Probe

Genre:
Getestete Version:

Racer
UK

Erhältlich:
Preis:

November
Keine Angabe

ACHTERBAHNFAHRTEN können in ferner Zukunft soooo schön sein!



IN VIELEN RENNSPIELN gibt es meistens eine ganz spezielle Sache zu

bemängeln, die aber gerade für dieses Genre entscheidend ist: die Geschwindigkeit! In Extreme G könnte man sie ebenfalls bemängeln, und zwar aus dem Grund, daß sie schon fast zu schnell ist!

Der Countdown ist abgelaufen, sämtliche Fahrer drücken nervös aufs Gaspedal, und... WUMMI! Die ersten Anfänger knallen in eine

Mauer und bilden mit dieser eine Symbiose. Zumindest würde es so aussehen, wenn wir es hier mit einem normalen Rennspiel zu tun hätten. Extreme G ist anders, denn hier hat man erhebliche Probleme überhaupt zu crashen. Aber wo liegt das Problem, wirst Du Dich wahrscheinlich jetzt fragen. Nun, Crashes in dem Sinne gibt es nicht, man knallt jedoch vor ein Objekt, sei es eine Streckengrenzung oder eine Wand, und bleibt für kurze Zeit sofort stehen. Wegen des abgefahrenen Strecken-Designs fällt es tatsächlich extrem schwer nicht in die Randbegrenzung zu rasen, aber meistens wird das eigene Motorrad dann nur abgebremst. Das ist ein Geschenk des Gottes, wenn versucht wird, die sieben gegnerischen Fahrzeuge mit

atemberaubender Geschwindigkeit auszuschalten.

ENTSCULDIGUNG, GIBT ES DIESE WAFFE AUCH IN EINEM BURGUNDER-RÖT?

Wie viele Motorräder kennst Du, die bewaffnet sind? [Streethawk? Anm. v. Klaus] Und überhaupt, wie viele davon können während der

ihre eigenen Strategien und Taktiken und passen sich entsprechend dem Geschehen um sie herum an. Mal angenommen, Du fährst extrem schlecht und befindest Dich an letzter Position. Normalerweise kümmern sich Deine Gegner in diesem Fall nur noch wenig um Dich, abgesehen von einigen Minen und Raketen. Wie dem auch sei, sobald Du besser wirst, wird man Dich schnell zum Hauptziel auserkoren haben!

Halte Deine Mütze fest

Fahrt neue Super-Waffen aufheben und gegnerische Fahrzeuge mit diesen in Schutt und Asche legen?

Ganz so einfach ist es aber nicht. Deine Gegner sind nicht einfach nur dumme Bauern von nebenan und fahren genüßlich in aller Traktor-Manier vor Dir her. Nein, diese Gegner sind hart und intelligent! Sie haben

Und es ist noch ein wenig komplexer als nur das. Nehmen wir an, Du fährst an zweiter Position und hinter taucht ein anderes Motorrad mit einem Raketen-Power-Up auf. Du selbst hast gerade keine besondere Waffe, im Gegensatz zu dem Fahrer vor Dir. Anstatt der Fahrer hinter Dir nun auf Dich einhämmt, schaltet er

Kurz & Knapp

- ES IST UNGLAUBLICH SCHNELL!
- GRANDIOSE GRAFIKEN UND ANIMATIONEN
- VIELLE STRECKEN/WAFFEN
- ES...öööh... ES KANN KEINEN TEE KOCHEN!

Speicheroptionen

SPEICHER:
KEIN INTERNER, ABER ES GIBT PASSWÖRTER
CONTROLLER PAK:
SPEICHERT RENNPPOSITIONEN, PUNKTE, ETC.



SELBST IM VIERSPIELER-MODUS VERLIERT EXTREME G KEINE GESCHWINDIGKEIT.



UM ÜBER SCHLUCHTEN ZU KOMMEN, SOLLTE MAN RICHTIG GAS GEBEN!



WURDE HIER NICHT AUCH MAX HEADROOM GEDREHT?



EG

64 KARAT



IM KAMPF-MODUS DÜRFEN SICH KONTRAHENTEN OHNE GRADE WAS ÜBER DIE RÜBE HAUSEN.



NACH DEN EINGEZÜNTEN STRECKEN ZU ANFANG DES SPIELS, SIND DIESE LAVA-LÖCHER RICHTIGE SCHOCKS!



WUHUI! YEEEEAAAAH! DER REINSTE HORRORTrip FÜR STARKE NERVEN.



einen Turbo-Boost ein, flitzt an Dir vorbei und schaltet den Gegner vor Dir aus, eben weil er eine größere Herausforderung darstellt.

Extreme G bietet mehrere Rennoptionen an, der primäre ist der Extreme-Modus, wo Du im ersten Level auf der ersten Strecke beginnst und Dich immer weiter in spätere Levels durcharbeitest. Schaffst Du die benötigte Punktzahl auf einer Strecke nicht, mußt Du den Kurs noch einmal wiederholen. Bist Du jedoch besser, als eigentlich verlangt wurde, kommen Deine zusätzlichen Punkte Dir im nächsten Rennen zugute und Du hast einen größeren Spielraum. Nach unseren Erfahrungen ist es besser, in den ersten leichten Strecken so viele Punkte wie möglich zu holen, um dann auf den schwereren Strecken durchaus auch mal schlechter sein zu dürfen.



DIESE STRECKE FÄLLT IMMER WIEDER EINEM METEORITENHADEL ZUM OPFER.

SAN MARINO – GEFÄHRlich? PAH!

Die Strecken! WOW! Die ersten... nun, sie sind okay und schnell, bieten aber nicht unbedingt etwas, was man nicht schon vorher mal gesehen hätte. Das gilt für die ersten beiden, aber dann... halte Deine Mütze fest, oder besser – halte Dein Mittagessen fest! Wenn auch Du schon immer der Meinung



DIE SCHUTZSCHILD DER FAHRER FLACKERN IMMER WIEDER AUF, SOBALD SIE VON EINEM GEGNERISCHEN FAHRER ODER VON WAFFEN GETROFFEN WERDEN.



EIN KURZER DRUCK AUF DEN TURBO-KNOPF, UND... HASTA LA VISTA, BABY!



DER FLAMMENSTRAHL AUF DEM AUSPUFF SORGT NICHT NUR FÜR SPEED, SONDERN VERBRÜTZELT DIE GEGNER BEIM ÜBERHOLEN!



EINER DER ERSTEN CHEATS LÄSST DICH ALS EINEN DER ROLLING STONES AUF DIE STRETCKE... ÄHEM.

warst, Achterbahn fahren ist was für starke Nerven, dann versuch dies mal! Loopings, Hügel und zahlreichen Gabelungen, die es möglich machen, in jeder Runde eine neue Strecke zu fahren. Verlierst Du ein Rennen im Extreme-Modus, darfst Du in einer Zwischensequenz mit ansehen, wie Dein schönes Motorrad einfach eingeschmolzen wird – was für eine Verschwendung! Zusätzlich zum Extreme-Modus darfst die Rennen vorher im Practice-Modus üben. Damit erst gar keine Langeweile aufkommt, gibt es noch den Shoot'em-Up-Modus und den Mehrspieler-Modus. Im Shoot'em-Up-Modus sieht alles schon ganz anders aus. Grundsätzlich müssen hier auf den Strecken sogenannte Dronen verfolgt und zerstört werden, während auf dem Kurs selbst unzählige Waffen-Extras herumliegen. Zwar wirkt die Aufgabe, so viele Dronen wie nur möglich zu zerstören, etwas eintönig, es macht aber einen Riesenspaß! Natürlich waren das bis jetzt nur die Beschreibungen für die Einzelspieler-Modi. Im Multiplayer-Rennen darfst Du Dir ebenfalls den Stil des Rennens aussuchen. Es gibt den Battle-Mode,

wo Du in einer von vier verschiedenen Arenen um Waffenbesitz und ums überleben gegen Deine Gegner kämpfst. Dazu gibt es den Kopf-an-Kopf-Modus, in dem Du gegen einen anderen Fahrer auf den gewöhnlichen Strecken ein Rennen austrägst. Und dann wäre da noch der Flag-Mode, wo am Ende derjenige der Gewinner ist, der die meisten Fähnchen eingesammelt hat. In allen Modi darfst Du Dir einen von acht verschiedenartigen Motorrädern aussuchen, wobei jedes unterschiedliche Eigenschaften hat. Einige haben beispielsweise bessere Bewaffnung und Schild, sind aber langsamer in der Beschleunigung. Andere kommen von Null auf Lichtgeschwindigkeit in drei Sekunden, haben aber eine Waffeneffektivität, die der einer Wasserpistole nahekommt. Als wenn die Bikes nicht selbst schon schnell genug wären, gibt es pro Rennen drei Turbos und allerlei Power-Ups auf der Strecke, die einem einen kurzen schnellen Schub verpassen. Ein weiteres gutes Merkmal von Extreme G ist der Sound. Jedes Fahrzeug hat sein individuelles Motorengeräusch, und wenn Du den Sound über eine



IHR WOLLT LOOPINGS? KÖNNT IHR HABEN! IHR WOLLT SPEED? KÖNNT IHR HABEN! IHR WOLLT... WAS? KOTZTÜTEN?



DIE FENSTER IM MULTIPLAYER-MODUS KÖNNEN DEN EIGENEN WÜNSCHEN ENTSPRECHEND ANGEPAßT WERDEN. DA BLEIBT KEINES LEER...

HiFi-Anlage oder ein Stereo-TV laufen läßt, kannst Du sogar vorher hören, von welcher Seite ein Motorrad überholen will. Auch die auf jedem Track unterschiedlichen Musikstücke sind nicht von schlechten Eltern, vor allem Techno-Fans kommen dabei auf ihre Kosten. Dieses Spiel ist ein absolutes Muß für jeden N64-Besitzer! Goldeneye hat gezeigt, was man aus einem Shoot'em-Up machen, Extreme G zeigt uns, wie Rennspiele aussehen müssen. Rennsport-Enthusiasten sollten sich dieses abgefahren Meisterwerk nicht entgehen lassen!

Geteilte Meinung

WAAAAAAHNSINN! EXTREME G IST SO SCHNELL, DA SOLLTE MAN SICH WIRKLICH SCHON FAST MIT NER KOTZTÜTE BEWAFFNET VOR DEN FERNSEHER HÄNGEN. ICH KANN THOMAS' MEINUNG NUR UNTERSTÜTZEN, DENN DAS STRECKEN-DESIGN LÄSST KEINE WÜNSCHE OFFEN, UND ÜBERHAUPT WIRD AN ALLEN ECKEN UND ENDEN DAS GEBOTEN, WAS MAN VON EINEM RENNSPIEL ERWARTET. KLAUS TRAFFORD

64 power AUF EINEM BLICK

Pad-Belegung



Gelb oben: Ansicht ändern • Gelb unten: Turbo • Gelb rechts: Benutze Spezial-Waffe • Gelb links: Keine Funktion

• Nach links/ rechts steuern

Alternative

F1 Pole Position 64: Ubisoft
Getestet in Ausgabe 11, 88%
Mario Kart 64: Nintendo
Getestet in Ausgabe 4/5, 94%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

91%

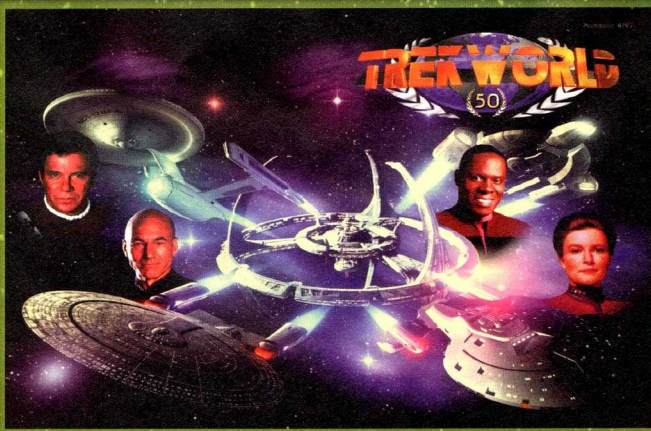
Fazit: DIE HILFLOSEN SCHREIE UNZUFRIEDENER N64-BESITZER WURDEN ERHÖRT!

STAR TREK TOTAL

Star Trek Schauspieler live erleben!
Unter 500 Merchandiseartikeln wählen
Alle zwei Monate 170 Seiten Lesespaß
Exklusives Angebote für Mitglieder
Autogramme von Star Trek Schauspielern
Veranstaltungen, Treffen
u.v.a.m.

**Dies alles bekommt Ihr beim STCE, dem größten
Star Trek Fanclub in Europa!**

**Fordert noch heute unsere
kostenlosen Infos an oder besucht
uns im Internet: www.eject.com/startrek**



STCE

Postfach 22 01 11

86181 Augsburg

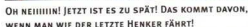
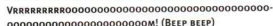
Fax: 0821/219 1937

Tel.: 0821/219 1936

TREK WORLD jetzt neu!!!

**Mit über 50 Farbseiten,
aktuellen Infos, Interviews,
großem Newsteil,
Conberichten,
Schauspielerporträts,
Episodenführer, Comics,
Stories, seltenen Fotos
u.v.a.m.**

6 mal im Jahr beim STCE!



Jetzt! (Import)
ca. DM 140



IM PITSTOP KÖNNEN REIFEN GEWECHSelt, GETANKT ODER Sogar SPRIT ABGELASSEN WERDEN.



KEIN RENNSPiEL WÄRE KOMPLETT OHNE DEN OBLIGATORISCHEN COUNTDOWN, ODER?

POSITION 64

Ein gut durchdachtes schnelles Rennspiel!

ENTSCHEIDUNGEN, ENTSCHEIDUNGEN...

Bevor es ins eigentliche Rennen geht, müssen noch einige Einstellungen vorgenommen werden, und von diesen Möglichkeiten bietet F1 PP einen ganzen Berg. Für all jene Technik-Muffel, die sich weniger für Motoren und Getriebe in einem F1-Fahrzeug interessieren, bleibt immer noch die Möglichkeit, sofort ins Rennen zu springen. Erfahrenere Spieler möchten aber wahrscheinlich noch das letzte aus ihren Wagen herausholen, also kann in den meisten Fällen ein ausführliches Wagentuning nicht schaden.

Hartgesottene 64 Power-Leser wird beim Betrachten dieser Seiten womöglich ein Déjà vu-ähnliches Gefühl überkommen, denn alles sieht irgendwie bekannt aus. Gab es dieses Spiel nicht schon einmal? Ja, richtig! F1 Pole Position 64 ist eigentlich ein Update von Human GP. Aber anstatt das Spiel einfach nur als 1:1-Kopie auf den Markt zu bringen, hat sich Ubi Soft ganz schön was einfallen lassen. Oder



lesen die Software-Schmieden etwa auch unsere Reviews? Als Human GP getestet wurde, fielen gleich zwei Probleme deutlich auf. Zum einen war die kleine Auswahl an Fahrern und die fehlenden Original-Lizenzen recht störend, so wurde aus dem Öl-Konzern Shell einfach nur "Shell". Und jetzt haben wir alles so realitätsnah, wie wir es schon immer wollten! Das zweite Problem, und auch das viel schlimmere, war die Steuerung der Wagen. Grundsätzlich führen die Flitzer in Human GP wie auf einer Eisbahn. Glücklicherweise hat man auch dieses Manko beseitigt! Zwar darf nun immer noch nicht jede Kurve mit 200 Sachen genommen werden, aber das ausgeklügelte Spiel mit Bremse und Gas ist es, was ein richtiges F1-Spiel ausmacht.

OH, ICH MAG DEN ANBLICK DIESES HIMMELS NICHT! WO IST MEIN REGENSCHIRM?



IM EXPERTEN-LEVEL BEKOMMEN WIR GROSSE SCHWIERIGKEITEN (ROTE FAHNNEN!)



Back on Track

ALLE WELTBESANNEN FORMEL 1-STRECKEN SIND IN DIESEM SPIEL BEFAHRBAR, AUCH DIE GEFÄHRlichsten VON IHEN.

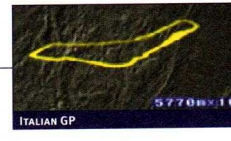
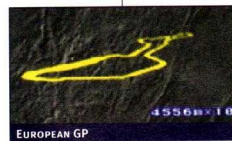


HALLO! EINEN WUNDERSCHÖNEN TAG UND WILLKOMMEN ZUR 97ER SAISON DER FORMEL 1-WELTMEISTERSCHAFT.



SPÜRE DEN WIND IM HELM

Kommen wir zum Realismus. Das Spiel kann unter extrem schweren Bedingungen oder auf einfache Anfänger-Stufe ohne jegliche Kollisionen oder manuelle Gangschaltung in Angriff genommen werden. Wie dem auch sei, bei hohem Schwierigkeitsgrad, eingeschalteter Kollisionsabfrage, manueller Gangschaltung und realistischem Fahrverhalten kann die Fahrt mit dem Wagen zur reinsten Arbeit ausarten. Jede Beule und jeder Kratzer wirken sich dann auf die Leistung des Gefährts aus. Beim ersten Versuch schuf ich einen solch verkrüppelten Wagen, der für den Start satte zu Sekunden braucht! Bremsen, Reifen, Aufhängung, Steuerung und Spoiler können individuellen Wünschen entsprechend für höchste Performance angepasst werden. Beeinflusst werden auf Wunsch auch die Arbeiten im Pitstop. Leichtere Arbeiten garantieren zwar schnelle Rundenzeiten, aber ist es nicht besser, einen ersten Schaden schnell zu reparieren, bevor der Wagen vor der Ziellinie zu Bruch geht? Die Entscheidung liegt ganz bei Dir. Für alle Rennsportfans gibt es wirklich all das, was von einem guten F1-Racer erwartet werden kann. Schade nur, daß die Rumble Pak-Funktion immer noch nicht integriert wurde.



ÖHM, SECHZHENTUR VON 22? DAS KANN JA WOHL NICHT WAHR SEIN?! JETZT ABER GAS!

WAS, KEINE EXPLOSIONEN?

Die einzige Sache, die dem Realismus wirklich schadet, sind die fehlenden Animationen von Explosionen. Ansonsten wurde auf alles geachtet; Motoren fliegen in die Luft und hinterlassen Rauchfahnen, die Dir die Sicht deutlich einschränken. Durchdrehende Reifen qualmen ebenfalls und Wagen fliegen aus der Kurve, bleiben dann wegen unterschiedlicher Schäden einfach stehen. Führt man jedoch mit 80 Meilen pro Stunde gegen eine Mauer, geschieht rein gar nichts! Nun, Du bleibst zwar kurz stehen und bei eingeschalteten Realismus wird der Wagen danach unmanövrierbar sein, aber trotzdem gibt es entgegen aller Erwartungen keine Explosions-Effekte.

OK, das ist nicht sehr realistisch, aber andererseits macht es auch keinen Spaß, wenn wie in vielen anderen Spielen ein F1-Wagen schon bei Berührung mit einer fetten Motte in seine Einzelteile zerfällt. Es ist immer noch angenehmer, in einem



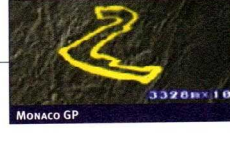
AH, MISTER XI! ER MÖCHTE DIE WELT EROBERN. NUR DAMON HILL KANN IHN STOPPEN... ODER?

Schade, daß d

richtig stabilen Wagen zu sitzen, als in einem empfindlichen Kunststoff-Bausatz. Aber das ist eben reine Geschmackssache.

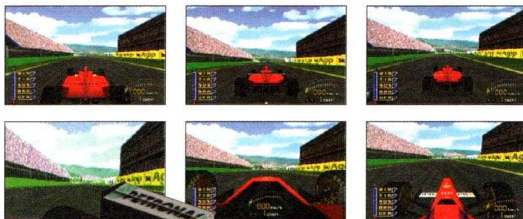
ES KANN JA NICHT IMMER REGNEN!

Wie im echten Rennen auch, spielt das Wetter sehr wohl eine Rolle. Abgesehen vom Fahrverhalten der Reifen ändern sich auch die Sichtverhältnisse. Nett mit anzusehen ist ein Wetterwechsel während eines Rennens. So kann es durchaus sein, daß man beim Start



Ich kann klar sehen, es... oh, es regnet!

F1 64 BIETET NICHT WENIGER ALS SIEBEN ANSICHTEN (ACHT, WENN MAN DIE HECKANSICHT MITZÄHLT). DIESE REICHEN VON DER NORMALEN COCKPIT-ANSICHT BIS HIN ZUR SCHWEBENDEN KAMERA, DIE NACH DEM START BEI DER BESCHLEUNIGUNG DER WAGEN WEITER WEG FÄHRT UND BEIM BREMSEN WIEDER NÄHER KOMMT. GUTES FEELING!



WARUM FÄHRT UNSER WAGEN IMMER GANZ HINTEN? ER KLEBT FEST!

er Multiplayer-Modus gänzlich fehlt!

noch durch den dicksten Regen fährt, und plötzlich schiebt die Sonne die schwarzen Wolken beiseite und es wird Zeit für einen Reifenwechsel im Pitstop. F1 Pole Position 64 ist ein exzellentes Spiel und rechtfertigt den Kaufpreis allemal. Das einzige, was wirklich fehlt und auch für viele fatale Folgen bei der Kaufentscheidung hat, ist der fehlende Multiplayer-Modus. Es ist aber immer noch besser, ein hochqualitatives Einzelspieler-Game

zu haben, als nur ein durchschnittliches Multiplayer-Game. Zum Abschluß möchte ich noch etwas zu den Sounds sagen, denn die sind im ganzen Spielverlauf durchaus beeindruckend, von der Titelmusik bis hin zu den Motorengeräuschen. Aber was ist mit der Sprachausgabe? Ein murrendes "Keep going!" oder ein "Coming up behind you" sogar nach einem Überholmanöver helfen überhaupt nicht weiter.

Geteilte Meinung

NEE, NICHT BEEINDRUCKT! F1 POLE POSITION IST EIN KLEINER LUSTIGER RENNER, ABER FÜR MICH IST ES NOCH ZU SEHR AUF ARCADE GETRIMMT. SELBST WENN ES AUF HÖCHSTEN REALISMUS EINGESTELLT IST, KOMME ICH KEIN FEELING EINES SCHNELLEN RENNWAGENS. BESSER ALS HUMAN GP, ABER DA FEHLT NOCH ETWAS... KLAUS TRAFFORD

All jene Mankos ändern aber nichts daran, daß wir es hier mit einem schnellen F1-Spiel zu tun haben, daß durchaus Spaß macht. Kaufen oder nicht kaufen – die Frage kann ich schnell beantworten: **R** Kaufen!



PORTUGESE GP



SAN MARINO GP



SPANISH GP

64 power AUF EINEM BLICK PAD-BELEGUNG



Alternative

Multi Racing Championship: Imagineer
Getestet in Ausgabe 11, 67%
Mario Kart 64: Nintendo
Getestet in Ausgabe 4/5, 94%

Bewertung

Grapik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

88 %

Fazit:
FALLS DU SCHON LANGE AUF EIN GUTES RENN Spiel FÜRS N64 GEWARTET HAST – WARTE NICHT LÄNGER, HIER IST ES!

Ninfo



64

Me

Vertrieb:

Entwicklung:

Imaginer

Imaginer

Genre:

Getestete Version:

Sports

Erhältlich:

Japan

Preis:

Jetzt! (Import)

ca. DM 150

Text: Frank Fischer

Gerade als wir **WIEDER** annahmen, es gäbe keine neuen N64-Spiele, ging uns dieses Teil ins **NETZ!**

J-LEAGUE DYNAMITE SOCCER⁶⁴



DER STRAFSTOSS WURDE HIER NICHT GANZ SO HÜBSCH DARGESTELLT, WIE ES HÄTTE SEIN SOLLTEN.



ES IST SCHON KOMISCH.

Früher hatte ich mich nie für Fußball-Spiele begeistern können, und nun verteidige ich dieses hier gegen die empörten Meinungen der anderen im Büro. Zumindest fing

Speicheroptionen

SPEICHER:
KEINE FUNKTION
CONTROLLER PAK:
SPEICHER
AUFSTELLUNGEN,
ERGEBNISSE ETC.



ich an es zu verteidigen...

J-League Dynamite Soccer 64 ist offensichtlich ein Fußballspiel... für das N64 (wir wissen das, weil die Zahl 64 im Titel steht, wo wir doch Glück hatten, denn ich wollte die Cartridge schon in meine PlayStation pressen. Kommt schon Leute, wer braucht diese doofen Zahlenanhängsel noch? Schließlich gibt es auch kein World Class Baseball Mega Drive oder? Oh, ich schweife ab). In J-League Dynamite Soccer 64 (in Zukunft JLD564) finden Fußball, oh man glaubt es kaum, sämtliche

Original-Teams und Spieler der aktuellen japanischen J-League wieder. Nun gut, wenn ich Japaner wäre und Fußball ein kleines bißchen mehr mögen würde, wäre ich wahrscheinlich jetzt beeindruckt. Auf dem ersten Blick bietet JLD564 grafisch nichts besonderes, wenn man im Hinterkopf behält, zu was das N64 fähig ist. Aber das ist eben nur der erste Eindruck. Sobald Du aber richtig ins Spiel einsteigst, erkennst Du weich animierte Spieler mit spärlichen Texturen, aber auch ohne Ruckelgrafik. Großen Wert haben die Hersteller auf die Köpfe gelegt, denn die verfolgen mit ihren Blicken den Flug eines Balles genau. Jedes Spieler-Modell basiert auf der Vorlage eines Original-Spielers, also dürfen wir verschiedene Hautfarben und sogar Glatzköpfe bewundern. Flitzt der Ball zwischen den Kickern hindurch, wird am unteren Bildschirmrand ein Porträt derselben angezeigt. Animationstechnisch gesehen hat jeder Fußballer ein großes Repertoire an Fuß- und Beinbewegungen auf Lager. Sogar ein illegaler Schulter-Rempler ist dabei. Die große Frage, die jedoch immer noch bleibt, ist: Warum sind sie alle so klein?

ICH HABE DAS GEFÜHL... NÖ, DOCH NICHT!

Viele der Features, die von einem



WENN DU SCHON IMMER WISSEN WOLLTEST, WAS AUS DEM TOP-SCHWIMMER MICHAEL GROSS GEWORDEN IST... HIER IST ER!

Kurz & Knapp

- SPIELT SICH FLÜSSIG
- VIELE NETTE GRAFISCHE EFFEKTE
- NICHT SO GUT WIE ISS 64
- STEUERUNG IST FENLERHAFT



EIN REMPELN MIT DER SCHULTER IST SEHR EFFEKTIV (ER RUHE SANFT UND IN FRIEDEN).

UNSER UNERMÜDLICHER SPIELER BEIM KLÄGLICHEN VERSUCH, EIN TOR ZU ERZIELN (WELCHER SPIELER? NA, DER MIT DEM BALL). LOS GENT'S...

Laß mich ein Tor schießen, oder ich gehe heim!



DIE MENGE GRÖHLT...



SPANNUNG STEIGT AN...



VOR DEM TORRAUM...



ER SCHIESST...



... UND VERFEHLT TOTAL.



ARMES SCHWEIN!

Es ist fast unmöglich ein Tor zu schießen!

DYNAMITE

guten Fußball-Spiel zu erwarten sind, wurden auch tatsächlich integriert: Tournament-Spiele, Perspektivwechsel (traurigerweise nur auf zwei Ansichten beschränkt: Seitenansicht und Vogel-perspektive), Wahl der Bodenbeschaffenheit, Elfmeterschießen, Verlängerung, Verletzungen und auch die Möglichkeit, dem Ball einen Drall zu verpassen, auch wenn man dafür ganz schön über muß.

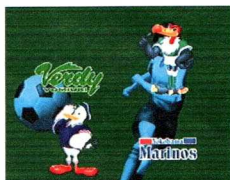
Aber wo viel Licht ist, gibt es auch meistens viel Schatten. In JLS64 ist es schon fast unmöglich, Tore zu erzielen. Das liegt vor allem an der Steuerung. Wo doch die meisten anderen Fußball-Spiele für jeden Schuß eine andere Knopf-Kombination haben (beispielsweise läßt ein Knopf den Ball tief über den Boden rollen, der andere befördert ihn hoch in die Luft) wurde hier teilweise gespart. Zwei Schuß-Möglichkeiten sind für Torschußsituationen nicht geeignet. Eine befördert den Ball geradewegs gen Himmel, die andere ist lediglich ein schwacher Tritt des Balles für einen schnelleren Lauf. So müßte man für ein Tor diagonal zu selbigem stehen und den Ball so treten, daß er genau zwischen Latte und Kopf des Torwarts hindurch rasselt, welcher aber leider immer zur richtigen Zeit am richtigen Ort ist.

Theoretisch kann der Ball auch aus anderen Ecken ins Tor befördert werden, da aber die Feldansicht stets auf den Ball fixiert ist, kann die richtige Flugbahn nur sehr schwer

vorher ausgemacht werden. Das wäre ja alles halb so schlimm, wenn der Computer nicht ständig aus jedem nur denkbaren Winkel ein Tor erzielen würde! Ist ja auch kein Wunder, hat er doch alle Daten im 'Kopf' und kann jeden Flug des Balls genau berechnen. Das hemmt aber den Spielspaß in höchstem Maße und ist letztendlich nur noch frustrierend.

Wo zum Teufel bin ich?

Habe ich schon erwähnt, daß nicht einmal angezeigt wird, welcher Fußballer gerade gesteuert wird? Eine ganz tolle Eigenschaft, denn so werden Flanken fast unmöglich gemacht. Auch wenn man denkt, der Ball wurde dem korrekt positionierten Spieler zugespielt – plötzlich steuert man einen ganz anderen, und das hat natürlich gewisse Konsequenzen. Hätte ein klitzekleiner Pfeil nicht wenigstens integriert werden können? Oder ein leuchtender Punkt im Schatten des Spielers? Rundum gesehen haben wir es hier mit einem sehr mittelmäßigen Fußballspiel zu tun. Auch wenn man irgendwann den Dreh raus hat, wie Tore zu schießen sind, bleibt der Spielspaß letztendlich an einem der



WER WOLLTE NICHT SCHON IMMER MAL MIT SOLCHEN TEAMS WIE YOKOHAMA MARINOS ODER VERDY VOMITS (ODER SO ÄHNLICH) SPIELEN?

zahlreichen Frustraktoren hängen. Auf jeden Fall solltest Du beim Kauf bis zur europäischen Version von JLS64 warten, denn vielleicht werden die Handicaps in der Steuerung noch ausgemerzt und man pflanzt einige deutsche Spieler aufs Feld. Nicht nur der japanische Text ist zur Zeit noch verwirrend, sondern auch die japanischen Spielernamen während eines Matches. Du weißt schon, was ich meine.

Geteilte Meinung
FUßBALL-SPIELE SIND AUS JENEM GENRE, IN DEM DIE SPIELE NIE SO RICHTIG PERFEKT WERDEN, EGAL WAS MAN AUCH VERSUCHT. UND DYNAMITE SOCCER ZEIGT, DASS NOCH EIN LANGER WEG BEVORSTEHT. IM TEAM SIND NUR ZWIERGE, UND DAS GAMEPLAY ÜBERHAUPT NICHT ÜBERZEUGEND. ÜBERHAUPT KEIN VERGLEICH ZU ISS 64! KLAUS TRAFFORD



IM ZWEIFELSPER-MODUS KONTROLLIERT JEDER SPIELER FESTELEGTE FUßBALLER DES TEAMS, DIE DURCH BUNTE FÄHNEN MARKIERT SIND.

支配者	ヒップ	アホラズ
シュート	69%	31%
パス	0	0
ドリブル	0	0
フリーキック	1	0
アホラズ	2	0
ゴールキーパー	0	1
ディフェンダー	0	0
ミッドフィールダー	0	0
フォワード	0	0

NACH DER HALBZEIT BEKOMMT MAN MEISTENS DEN BALL... ÖHM, WENN AUCH NUR FÜR EINEN KURZEN MOMENT.

64 power
AUF EINEM BLICK
PAD-BELEGUNG



Alternative

ISS 64: Konami
Getestet in Ausgabe 4/5, 91%
FIFA 64: Electronic Arts
Getestet in Ausgabe 6/7, 29%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

55 %

Fazit:
WIE VIELE ANDERE SPIELE AUCH, HAT DIESES GAME POTENTIAL – WENN NUR DIE STEUERUNG ANDERS WÄRE.

47





SOBALD DIE TABASCO-SAUFENDE ECHSE DAMIT AUFHÖRT, KANNST DU IHRE FÄUSTE PACKEN.



RENNE, MARINA, RENNE UM DEIN LEBEN! DIESES LEVEL EXPLODIERT HINTER DIR.

Eine **PUTZFRAU** in einem Jump'n'Run? Das gibt's nicht? Oh doch, das gibt es! Zwar keine aus **FLEISCH** und **BLUT**, aber eine mit viel Power!

AUF DREI JAPANISCHE DINGE kann man sich immer verlassen: zuverlässige Autos, gutes Essen und verrückte Videospiele. Go! Go! Troublemakers gehört definitiv zu letzterem. Ein Spiel, daß noch verrückter als Clayfighter 63 1/3 ist und vielleicht gerade deswegen eine Menge Spaß bereitet. In einigen Ländern auf unserem Planeten wird Go! Go! Troublemakers unter dem langweiligen Namen Mischief Makers erscheinen, also bitte nicht wundern. Go! Go! Troublemakers wird von vielen noch im gleichen Atemzug geliebt, aber

auch oft verdammt werden. Treasures bizarres Jump'n'Run hat seine guten Seiten – es macht Spaß, es ist spielbar, schrullig und liefert viele Überraschungen, die in so manchen Miyamoto-Games fehlen. Auf der anderen Seite ist es manchmal frustrierend und auch nur für jene Menschen brauchbar, die sich mit Animationen und Grafiken im Manga-/Animestil anfreunden können. An der Spitze der N64-Spiele wird man es mit Sicherheit nie zu sehen bekommen. Treasure ist schon durch seine Jump'n'Runs auf dem Mega Drive oder Saturn bekannt, nicht zuletzt wegen

der teils innovativen Ideen, die in ihren Produkten stecken. Treasure verspricht meist mehr als nur 'Running' und 'Jumping'. Troublemakers folgt dieser Tradition auf Schritt und Tritt, auch wenn es seine Zeit braucht, ins Spiel einsteigen zu können. Viele Menschen (dazu zählen auch die lieben Kollegen hier im Büro, deren neugierige Blicke über meine Schulter mit einem finalen "Das sieht doof aus" ein Ende fanden) werden leider zu früh von dem Spiel Abstand nehmen, da die ersten Levels nach einem typischen SNES-Game aussehen. Es gibt auch wirklich kaum etwas, das nicht schon auf der älteren Nintendo-Konsole hätte realisiert werden können. Egal, ob Troublemakers die Hardware nun bis an ihre Grenzen bringt oder nicht, etwas ganz anderes ist wichtig. Es handelt sich hierbei nämlich um ein 2-D-Jump'n'Run. Spieler mit langjähriger Erfahrung

Kurz & Knapp

- NETTE ROTATIONEN UND 3-D-EFFEKTE
- GUT ANIMIERTE UND BUNTE CHARAKTERE
- VERALTETES GAMEPLAY
- HINTERGRÜNDE SIND LANGWEILIG

wissen daher, welcher Spielspaß von einem solchen Titel ausgehen kann, man denke dabei auch mal an das legendäre Mario3 auf dem NES. Wer sich wegen fehlender technischer Neuheiten zu sehr aufregt, kauft seine Toaster wahrscheinlich auch nur mit eingebautem CD-Player – Troublemakers braucht keinen technischen Schnickschnack!

PUTZE ZU MIETEN

In Troublemakers schlüpfst Du in die Rolle des niedlichen grünhaarigen

Speicheroptionen



SPEICHER:
ZWEI SPIELSTÄNDE AUF DER CARTRIDGE
CONTROLLER PAK:
KEINE FUNKTION

GO! GO! TROUBLEMAKERS

Ninfo



64 M. Memory JA

Vertrieb: Enix
Entwicklung: Treasure

Genre: Getestete Version:

Plattform: Japan
Erhältlich: Preis:

Jetzt! (Import) ca. DM 160



Go! Go! Troublemakers



DIESER POLYGON-STEIN IST DAS ERSTE 3-D-OBJEKT IM SPIEL, ABER NUR EIN KLEINER VORGESCHMACK DESSEN, WAS SPÄTER NOCH KOMMT.

Hier geht der Punk ab!

IN DEN LETZTEN JAHREN GAB ES SO EINIGE VERRÜCKTE JAPANESE SPIELE (DIE GOEMON/MYSTICAL NINJA-SERIE UND ULTIMATE PARODIUS MIT SEINEM KONDOM-TRAGENDEN LUFTSURFER DÜRFTEN WOHL BEKANNT SEIN), ABER BEI GO! GO! TROUBLEMAKERS FRAGT MAN SICH, WAS DIE ENTWICKLER IM KAFFEE HATTEN. HIER EINIGE DER KNALLIGEN LEVELS...

Hausmädchens Marina, die ihren Herrn und Meister aus den Fängen der bösen Nendorianer befreien will. Die Nendorianer sind ein Haufen zusammengezwürfelte Aliens mit mega-häßlichen Fratzen. Aber nicht alle Nendorianer sind böse. In einem späteren Level spielt Du sogar einen von ihnen, wenn Marina selbst nicht mehr so ganz funktionstüchtig ist. Erscheint im Laufe des Spiels neben einem Nendorianer eine Sprechblase, kann man wahrscheinlich davon ausgehen, daß Dir wieder mal ein guter Rat gegeben wird.

Ich sage 'wahrscheinlich', weil es eine andere Sache ist: die japanischen Schriftzüge zu entziffern. In einigen japanischen Spielen ist das weniger ein Problem, da trotzdem noch der Sinn irgendwie ausgemacht werden

kann. Oftmals bleibt man aber gerade wegen dieses Problems für stundenlang in einem Level stecken, weil man überhaupt keinen Plan mehr hat. Typisches Beispiel dafür ist der Level 1-5 – zu Beginn der Stufe labert einem ein Nendorianer seitenweise die Taschen voll. Er sagt irgendetwas über "Meine Kinder sind spät dran. Bitte bringe sie wieder nach Hause, um den Level erfolgreich abzuschließen". Genauso gut hätte man auch das Rezept zur Erstellung eines Hamburgers erkennen können, wenn man der japanischen Schrift nicht vollkommen mächtig ist. Zur Belästigung tragen auch die mit Texten beladenen Zwischensequenzen bei, diese lassen



SCHNAPP DIR DEN RAKETENWERFER UND SCHÜTTELE DIE RAKETEN AUS IHM HERAUS.



ES GRENZT SCHON AN TIERQUÄLEREI, WENN MAN AUF EINEM KLEINEN KÄTZCHEN REITEND (ODER HUND, WAS NUR SCHWER AN DIESER TODESMASKE ZU ERKENNEN IST) JAGD AUF EINEN DER RAKETENSCHIESSENDEN ENDEGEGNER MACHT.



DA HAT JEMAND ZU OFT DR STRANGELOVE GEGUCKT! MARINA MUSS AUS IHREM "SURFBRETT" VERHINDERT, DASSES AN EINEM HINDERNIS ZERSCHELLT.



SCHNAPP DIR EINEN BALL UND ER VERWANDELT SICH AUF MAGISCHE WEISE IN EINEN... ROBOTER! OK, TRANSFORMERS IST ES NICHT, ABER DIE ANIMATION ÜBERTRIFFT Sogar die in WAR GODS.



ES GRENZT SCHON AN TIERQUÄLEREI, WENN MAN AUF EINEM KLEINEN KÄTZCHEN REITEND (ODER HUND, WAS NUR SCHWER AN DIESER TODESMASKE ZU ERKENNEN IST) JAGD AUF EINEN DER RAKETENSCHIESSENDEN ENDEGEGNER MACHT.



KEINE LUST MEHR AUF EIN RICHTIGES SPORTSPIEL ZU WARTEN? KEIN PROBLEM – HIER DARFST DU AN DEN SOGENANNTE NENDORO OLYMPIADEN TEILNEHMEN. GEWINNEN IST PFLICHT!

ERS

Metall-Marina mit Muskeln

HIER IST SIE MIT IHRER SCHÖNEN GRÜNEN HAARPRACHT.



IMMER NOCH BILLIGER ALS MIT DEM FLUGZEUG.



VIelleicht HÄTTE ICH MEINEN HERRN UND MEISTER DOCH NICHT SO HART ANFASSEN DÜRFEN."



"Oooh..."



MARINA FÄLLT DURCH EIN STACHELIGES LABYRINTH UND IST WIE MARIO AUF DER JAGD NACH STERNEN.

Go! Go! Troublemakers macht durch

sich nämlich nicht einfach wegklicken, sondern nur etwas beschleunigen.

Zum Glück muß Du nicht für jeden Level Kanji, Katakana oder Hiragana sprechen können, die meisten sind größtenteils selbsterklärend. Wie in fast jedem anderen 2-D-Plattform-Spiel müssen die Levels reihenweise von links nach rechts mit harter Fingerakrobatik durchlaufen werden. Pixelgenaue Sprünge sind zum Glück nicht angesagt, denn mit den umherfliegenden Aliens und den bewegenden Plattformen hat man schon genug zu tun. Einige Levels sind in der Tat sehr aufs Kämpfen ausgelegt.

Meistens fungieren die Nendorianer selbst als Waffen, denn einmal am Kragen gepackt und den Gegnern entgegen geschleudert, zeigen sie äußerste Effektivität. Aber Marina

selbst kann sich auch mit Händen und Füßen wehren, herabfallende Waffen an sich nehmen und für kurze Zeit ein Massaker anrichten. Das macht vor allem in späteren Levels Fun, wo die Benutzung eines Raketenwerfers nichts ungewöhnliches ist. Selbst die Standard-Waffe hat hohe Durchschlagskraft, aber was ist schon die tollste Waffe gegen einen Raketenwerfer?

GUT GESCHÜTTELT!

"Schütteln" ist die halbe Miete im Spiel. Viele Nendorianer husten nämlich, nachdem sie ordentlich in die Mangel genommen wurden, Energie-Power-Ups aus. In späteren Levels dürfen zudem sogenannte "Magic Pots" geschüttelt werden, deren Inhalt je nach Dauer des

gewalttätigen Eingriffs wechselt. Die End- und Zwischengegner gehören zu den schönsten Feinheiten des Spiels. Sie sind nicht nur sehr groß und zeigen die Sprite-Möglichkeiten des N64, sondern sind zudem auch sehr schön animiert und verwandeln sich während eines Kampfs des öfteren. Bei vielen Schlächten gegen die Bosse zoomt das Bild mal auf Marina und den Boss zu und wieder weg. Sieht echt komisch aus.

Marina selbst kann getrost als liebenswertes Anime-Mädchen durchgehen. Wie dem auch sei – Sailor Moon oder Armitage gefallen mir persönlich immer noch besser. Soweit ich weiß, hat Treasure die Figuren in Troublemakers selbst eigens für dieses Spiel entwickelt.

Eine zukünftige Weiterentwicklung in Form eines Films oder einer Serie ist nicht auszuschließen. Auch die Levels unterlagen einem ständigen Face-Lifting, was aber nur dem Auge eines sorgfältigen Betrachters nicht entgeht. Nach erfolgreicher Beendigung eines Levels bekommst Du eine Auszeichnung in Form einer Note von A bis D, die lediglich darüber Auskunft gibt, wie schnell Du im Spiel warst und wie viele Geheimnisse entdeckt wurden. Schaffst Du einen Level in einem eng bemessenen Zeitlimit und erhältst trotzdem nur die C-Wertung, kannst Du Dir sicher sein, daß viele Dinge noch unentdeckt blieben.

Später gibt es in den Levels einiges zu sehen, und manchmal glaubt man sich nicht mehr in einem 2-D-Plattform-Spiel zu befinden. Neben den Hypersports-Levels und Verfolgungsjagden (auf einem Strauß, Dreirädern und noch komischeren Transportmitteln) weichen auch schon frühere Levels von der Norm ab. Da scrollt vor dem Spieler alles in schönstem Parallax-Scrolling vorüber, und plötzlich schaltet das Game in eine Pseudo-3D-Welt um.

FISCH, VERRÜCKT WIE HUHN

Gerade diese Abgedrehtheit macht Troublemakers so interessant und hält den Spieler bei Laune, und nur, wenn es darum gehen sollte, im nächsten Level noch mehr Verrücktes zu sehen. Ich muß zugeben, daß ich Troublemakers länger als so manches andere Game für das N64 gespielt habe, denn unter den sogenannten



EINE DER LUSTIGEN SCHAUPLÄTZE BEI DEN NENDORIANERN. HIER 'FANG DEN FOOTBALL'!

Go! Go! Troublemakers



STIRB, KÄFER, STIRB! SOLCHE LUSTIGEN GEGNER GIBT ES IN TROUBLEMAKERS ZUKAUF!

aus Spaß!

New-Dimension-Games ist ja schließlich eine Menge Schrott dabei. Hier gibt es nicht diesen Punkt der Frustration, wo man in vielen anderen Spielen an ein und derselben Stelle hängen bleibt, weil ein pixelgenauer Sprung nicht tausend mal geübt werden muß. Der Tod in Troublemakers frustriert nicht, sondern ganz im Gegenteil – er gibt dem Spiel einen gewissen Reiz weiter zu spielen.

Wie auch immer – da das Spiel immer wieder zum Weitermachen einlädt, hat man es auch schnell durchgespielt. Trotz der offensichtlichen Sprachschwierigkeiten bin ich nach einem Spieltag bis zu Level 3-7 gekommen (rund zwei Drittel des Spiels). Nach einigen Runden am Wochenende war



IN MANCHEN LEVELS SPIELST DU MIT CHAPPIE, EIN FREUNDLICHER NENDORIANER.



OOH, WELCH SCHWIERIGE AUFGABE.

ich schon am Ziel. Aber Du siehst, wir spielen Games bis zum Ende durch!

Ein Teil des Problems des kurzen Dauerspaßes liegt in den Endgegnern, wie dem Riesendackel oder der Maulwurf, die als eigenständige Levels



EIN RENNEN AUF EINEM STRAUSS! HAT MAN SO WAS SCHON GESEHEN?

gezählt werden. Auf diese läuft man einfach zu, schlägt ein paar mal drauf – und das war's schon. Manchmal hatte ich die Endgegner schon zerlegt, bevor ich überhaupt dazu gekommen war, eine Strategie zu entwickeln. Die richtig fiesen Hauptgegner sind zwar selten, aber auch die können nach einigen Anläufen (Energievorräte gibt es schließlich genug) schnell beseitigt werden.

Noch kürzer könnte der Spielspaß andauern, wenn es eine europäische Version von Troublemakers gibt, in der in den Texten schon deutlich klargemacht wird, was eigentlich zu tun ist.

Trotzdem macht Troublemakers eine Menge Spaß, das liegt nicht nur allein an den verrückten Ideen an sich, sondern vielleicht auch am gesamten Konzept, wie es in dieser Form in noch keinem N64-Spiel bisher zu sehen gab. Hätten wir es hier mit einer weiteren lauwarmen 3-D-Mario-Kopie zu tun, wäre der Spielspaß wohl nur halb so gut ausgefallen. Bist Du einer der Besitzer einer Import-Konsole oder eines Adapters, solltest Du über eine Anschaffung von Troublemakers vielleicht mal nachdenken, denn nachdem, was uns in letzter Zeit so vor die Füße gelegt wurde, ist das hier einer der echten Sahnetitel. In Anbetracht der verzwickten japanischen Texte ist das Warten auf die europäische Version (wahrscheinlich unter dem Titel Mischief Makers) jedoch angebracht, bevor Du Dir vor lauter Frust das Joypad an den Kopf schlägst.



Geteilte Meinung

THOMAS HAT SCHON RECHT: GO! GO! TROUBLEMAKERS IST WIRKLICH ABGEDREHT! ZWAR SIND AUCH DIE GRAFIKEN UND ANIMATIONEN WIRKLICH HÜBSCH GESTALTET WORDEN, ABER DIE GANZEN JAPANISCHEN TEXTE SIND SCHON RECHT VERWIRREND. BESSER NOCH ABWARTEN.
FRANK FISCHER

64 power AUF EINEM BLICK

Pad-Belegung



Alternative

Super Mario 64: Nintendo (ca. DM 100)
Getestet in Ausgabe 4/5, 95%
Doraemon: Epoch (Import)
Getestet in Ausgabe 8/9, 50%

Bewertung

Graphik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



80

Fazit:

EIN NIEDLICHES, BUNTES HÜPFVERGNÜGEN, ABER KEIN POTENTIAL ZUM TOP-TITEL.



MARINA HAT DEM KRÄHENMANN SCHILD UND LANZE GEKLAUT. JETZT IST ER DRAN!

51





"Ha, Du meinst, das ist schmerzhaft? Ich mache dich gleich einen Kopf kürzer!"



ES IST JA SCHON FAST EIN WUNDER, DASS DEN FRAUEN IN DIESEN SPIELEN NIE ETWAS AUS DEM BH RUTSCHT.



JEDER KÄMPFER HAT EINIGE SPECIAL-MOVES IN PETTO. HIER DIE LASERAugEN VON CY-5.

Memory Options

MEMORY: KEIN INTERNER. CONTROLLER PAK: KEINE FUNKTION.

PAL Performance

● RANDBALKEN: SCHMAL
GESCHWINDIGKEIT: ETWAS
LANGSAMER ALS AUF NTSC

AES IST SCHON EINE HARTE ANGELEGENHEIT, für das N64 ein gutes Kampfspiel zu entdecken. Bis jetzt haben wir da das Super-Modell Dark Rift (sieht gut aus, aber hat nichts Interessantes zu bieten); das mittlerweile indizierte und zudem schlechte Mortal Kombat Trilogy und das ebenfalls unbedeutende Killer Instinct Gold. Das müde Trio wird in Europa inzwischen von War Gods ergänzt, und wie Du weißt, ist auch dieses Spiel keines der guten Art.

Story: magisches grünes Zeug. In verschiedenen Zeitepochen verteilt. Gibt dem Finder erstaunliche Fähigkeiten. Kampf bis zum Tod. Blablabla. Die Charaktere

verschiedener Zeitzonen zusammenzubringen, deutet auf fehlendes Ideenreichtum der Designer hin (siehe auf Videospiele-Klischees in diesem Heft), aber das ist für War Gods ganz typisch. Die Charaktere könnten genauso gut den Ideen eines fünfjährigen entsprungen sein. "Jean-Claude van Damme, er ist brillant! Laßt uns jemanden wie ihn rein nehmen! Nur er kann... Laser aus seiner Sonnenbrille schießen!" "Großartig! Und dann brauchen wir noch einen Voodoo-Hexenmeister, der mit seinen Puppen Gegner einfach so töten kann! Und er... er kann seine Zombies zur Unterstützung herbeirufen!" "Ja! Und eine Frau, die genauso gut auf der Titelseite des



DER ENDEGEGNER IST IM WAHSTEN SINNE DES WORTES EIN RICHTIGER SCHLEIMER. NICHT BILL GATES, SONDERN EXOR.

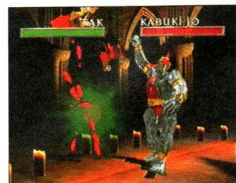
Playboy erscheinen könnte!" Diese gescheiterten Versuche der Kreativität könnten ja noch verschmerzt werden, wenn das Gameplay in War Gods brauchbar wäre, aber das ist es nicht. War Gods

Dieser Brocken liegt schwer im Magen



DINGE VERSCHLIMMERTEN SICH, ALS AUF EINMAL DIE WEIHNACHTSDEKO IN FLAMMEN AUFGING.

läuft so ähnlich wie die altbekannten und indizierten Prügelspiele ab. Nur waren auch diese Games nicht gerade von Schönheit geprägt.



BLUT, BLUT UND NOCH MEHR BLUT! TAK KNÖPFT SICH HIER DEN ARMEN KABUKI JO VOR.

WAR

Ein weiteres **KAMPFSPIEL** ohne Innovationen – **OH mein GOD(s)!**

Ninfo

Vertrieb: GT Interactive
Entwicklung: Eurocom

Genre: Beat-'em-up
Zuerst getestet: Ausgabe 8/9

Erhältlich: Beat-'em-up
Preis: ca. DM 130

Jetzt!

GODS



War Gods



EINIGE FATALITIES SCHADEN MEHR DER UMWELT ALS DEN GEGNERN. IST WARHEAD VIELLEICHT FRANZOSE?

ICH HABE MUSKELN, ALSO BIN ICH

Zwar sieht War Gods auf dem ersten Blick ganz hübsch aus, aber im Spiel selbst gibt es viel zu viele Makel. Nimmst Du Dir die Zeit und konfigurierst Deinen Controller so, daß auch seitliche Rollen möglich sind, mußt Du trotzdem noch einen zusätzlichen Knopf drücken, wenn Du seitwärts nach links oder rechts gehen willst. Und während Du das tust, hat selbst Mr. Bean Dich schon längst KO geschlagen!

Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen dieses Genres sehen die Charaktere richtig gut aus und heben sich hervorragend vom Hintergrund ab. Zumindest wenn sie stillstehen, denn die Bewegungen erinnern manchmal an die ersten Gehversuche eines Babys. Die Spezialtechniken sehen allesamt recht amüsant aus, aber jeder Charakter hat nur einen Fatality-Schlag. Hier war die Kreativität der Designer wohl vollkommen



AH, DER ALTBEKANNTE SCHLANGE-AUS-DEM-ÄRMEL-SCHÜTTEL-TRICK. SIEHT GITTFIG AUS!



MCDONALDS LIEBE FÜR HAARNETZE GERIET AUSSER KONTROLLE.

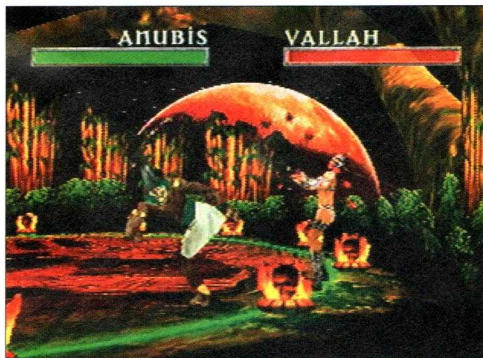
ausgeschöpft.

War Gods liefert nicht das, was man von einem New-Dimension-Game erwartet. Es macht zwar etwas mehr Spaß als Dark Rift, aber auch nicht viel. N64-Besitzer sollten sich protestierend erheben und endlich Capcom dazu auffordern, ein richtig gutes Street Fighter-Game fürs N64 zu entwickeln!



Geteilte Meinung

SIND DIE TAGE DES N64 GEZÄHLT? GIBT ES KEINE VERNÜNFITIGEN KAMPF-SPIELE FÜR DIESE KONSOLLE? PLAYSTATION-BESITZER KÖNNEN LAUT LOSLACHEN, WENN SIE DAS ANGEBOT AN PRÜGELSPIELEN FÜR DAS N64 ZU GESICHT BEKOMMEN. WAS UNS WIRKLICH FEHLT, IST EIN TEKKEN-ÄHNLICHES KAMPFSPIEL BASIEREND AUF POLYGON-KÄMPFERN. DAS WÄRE WAS... SCHLICHZ! KLAUS TRAFFORD



IN WAR GODS KHALLEN DIE KÄMPFER AM RAND DES RINGS EINFACH GEGEN EINE UNSICHTBARE MAUER.



Alternativen

Killer Instinct Gold: Nintendo
Getestet in Ausgabe 4/5 (75%)
Dark Rift: Vic Tokai (Import)
Getestet in Ausgabe 11 (60%)

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

59%

Fazit:
WIE EINE SCHLACHT MIT POWER RANGERS-PUPPEN – EINFACH NUR ÖDE.

53



64 power CHEAT + BOX

KEIN SPIEL IST SO SCHWIERIG, UM NICHT DOCH GEKNACKT WERDEN ZU KÖNNEN. UND WENN ALLES NICHT MEHR HELFEN SOLLTE, IST UNSERE CHEAT BOX DIE RETTUNG IN LETZTER NOT. DOCH VOR EINER SACHE MÜSSEN WIR DICH WARNE! CHEATS UND KOMPLETTLÖSUNGEN SIND SCHÖN UND GUT, ABER OFTMALS GEHT DER SPIELSPASS DANN SCHNELLER VERLOREN ALS MAN DENKT. ES IST IMMER RATSAM, VORHER ALLES NUR DENKBARE AUSZUPROBIEREN, BEVOR UNSERE HILFE KONSULTIERT WIRD. UND DENNOCH – VIEL SPASS!

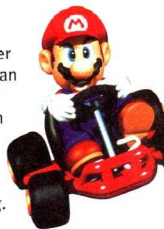
56 GOLDENEYE 007

Willkommen zum ersten Teil unserer Goldeneye-Komplettlösung. Diesen Monat begleiten wir Dich durch die ersten fünf Levels des 3-D-Shooters.

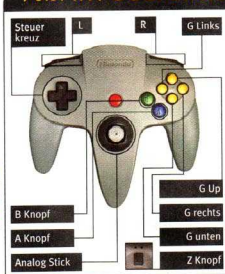


66 MARIO KART 64

Wenn auch Du schon immer mal wissen wolltest wie man seinen Gegnern beim heißesten Rennen auf dem N64 davonfährt, dann bist Du bei unserer ultimativen Mario Kart 64-Spielhilfe genau richtig.



Pad im Überblick



WUUM 64

LEVEL CODES

Viele Leser fragten uns nach den einzelnen Level-Codes für Wuum 64 (geändert), also bitte schön – hier sind alle, die Du jemals brauchen wirst!

BE GENTLE!

Level 02: CD9B 9B12 682T VVK?
Level 03: CXM8 9B1Y 681T VVK?
Level 04: DDK8 9B1T 683Y VVK?
Level 05: DXH8 9B1P 685Y VVK?
Level 06: FDF8 9B1K 687Y VVK?
Level 07: FXC8 9B1F 689Y VVK?
Level 08: GD78 9B1C 691R 7BK?
Level 09: GX88 9B1C 692R 2BK?
Level 10: HD68 9B1C 693R 7BK?
Level 11: HX48 9B1C 694R 8BK?
Level 12: JD28 9B1C 695Q 7BK?
Level 13: JX08 9B1C 696Q 2BK?
Level 14: KDY8 9B1C 697Q 8BK?
Level 15: KXW8 9B1C 698Q 7BK?
Level 16: LKTR 9B1C 699Q 8BK?
Level 17: LYR8 9B1C 699P 2VK?
Level 18: MPF8 9B1C 699P 2VK?
Level 19: MYM8 9B1C 699P 2VK?
Level 20: NF88 9B1C 699P 2VK?
Level 21: NYR8 9B1C 699P 2VK?
Level 22: PF88 9B1C 699P 2VK?
Level 23: PYC8 9B1C 699P 2VK?

Level 24: QF78 9B1F 678M 7BK?
Level 25: QY88 9B1F 678M 2BK?
Level 26: RF68 9B1F 678M 7BK?
Level 27: RY48 9B1F 678M 7BK?
Level 28: SF38 9B1F 678M 7BK?
Level 29: SY08 9B1F 678M 2BK?
Level 30: TFY8 9B1F 678M 7BK?
Level 31: TYF8 9B1F 678M 7BK?
Level 32: VBT8 9B1F 678M 7BK?

BRING IT ON!

Level 02: CJPR 9B1J 682T VVK?
Level 03: C1MR 9B1J 681T VVK?
Level 04: DJKR 9B1J 683R 7VK?
Level 05: D1HR 9B1J 685R 7VK?
Level 06: F1JR 9B1J 687R 7VK?
Level 07: F1CR 9B1J 689R 7VK?
Level 08: G1JR 9B1C 690R 8BK?
Level 09: G1BR 9B1C 690R 8BK?
Level 10: H1JR 9B1C 690R 8BK?
Level 11: H1JR 9B1C 691R 8BK?
Level 12: J1JR 9B1C 691R 8BK?
Level 13: J1KR 9B1C 691R 8BK?
Level 14: K1JR 9B1C 691R 8BK?
Level 15: K1WR 9B1C 691R 8BK?
Level 16: L1JR 9B1C 691R 8BK?
Level 17: L1KR 9B1C 691R 8BK?
Level 18: M1JR 9B1C 691R 8BK?
Level 19: M1KR 9B1C 691R 8BK?
Level 20: N1JR 9B1C 691R 8BK?
Level 21: N1KR 9B1C 691R 8BK?
Level 22: P1JR 9B1C 691R 8BK?
Level 23: P1KR 9B1C 691R 8BK?

TETRISPHERE

VORTEX-WIRBEL

ZWAR KEIN CHEAT IN DEM SINNE, ABER EINE SACHE, DIE ZUR ERHEITERUNG BEITRÄGT. GEHE ZUERST ZUR 'NEW NAME'-OPTION (NEUER NAME) UND DRÜCKE L, C RECHTS UND C RUNTER, UM AN EINIGE VERRÜCKTE CHARAKTERE ZU KOMMEN. GIB DANN VORTEX EIN UND HALTE DEN RESET-KNOPF DER N64-KONSOLE FÜR VIER SEKUNDEN GEDRÜCKT. JETZT SIEHST DU EINE SEQUENZ, IN DER EIN ROBOTER IN EINEN STRUDELE GERISSEN WIRD!



Level 25: Q2R8 9B1F 670A 8BK?
Level 26: R2R8 9B1F 670A 8BK?
Level 27: R2R8 9B1F 670A 8BK?
Level 28: S2R8 9B1F 670A 8BK?
Level 29: S2R8 9B1F 670A 8BK?
Level 30: T2R8 9B1F 670A 8BK?
Level 31: T2R8 9B1F 670A 8BK?
Level 32: V2R8 9B1F 670A 8BK?

Level 29: S6Z8 9B1F 670A 8BK?
Level 30: T6Z8 9B1F 670A 8BK?
Level 31: T6Z8 9B1F 670A 8BK?
Level 32: V6Z8 9B1F 670A 8BK?

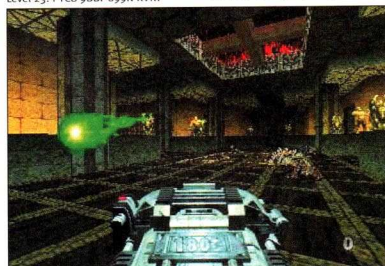
Level 15: K9VR 9B1C 697T CBK?
Level 16: L9VR 9B1C 697T CBK?
Level 17: L9VR 9B1C 697T CBK?
Level 18: MTNR 9B1C 697T CBK?
Level 19: N9VR 9B1C 697T CBK?
Level 20: N9VR 9B1C 697T CBK?
Level 21: P9VR 9B1C 697T CBK?
Level 22: P9VR 9B1C 697T CBK?
Level 23: R9VR 9B1C 697T CBK?
Level 24: R9VR 9B1C 697T CBK?
Level 25: S9VR 9B1C 697T CBK?
Level 26: S9VR 9B1C 697T CBK?
Level 27: T9VR 9B1C 697T CBK?
Level 28: T9VR 9B1C 697T CBK?
Level 29: T9VR 9B1C 697T CBK?
Level 30: T9VR 9B1C 697T CBK?
Level 31: T9VR 9B1C 697T CBK?
Level 32: V9VR 9B1C 697T CBK?

WATCH ME DIE!

Level 02: CSNR 9B1J 682T VVK?
Level 03: C9LR 9B1J 682T VVK?
Level 04: D9LR 9B1J 682T VVK?
Level 05: D9LR 9B1J 682T VVK?
Level 06: F9LR 9B1J 682T VVK?
Level 07: F9LR 9B1J 682T VVK?
Level 08: G9LR 9B1J 682T VVK?
Level 09: G9LR 9B1J 682T VVK?
Level 10: H9LR 9B1J 682T VVK?
Level 11: H9LR 9B1J 682T VVK?
Level 12: J9LR 9B1J 682T VVK?
Level 13: J9LR 9B1J 682T VVK?
Level 14: K9LR 9B1J 682T VVK?

I OWN DOOM!

Level 02: CN88 9B1J 680T NVK?
Level 03: C5L8 9B1J 682T DVK?
Level 04: DN18 9B1J 684S VVK?
Level 05: D5G8 9B1J 686S VVK?
Level 06: FN88 9B1J 688S NVK?
Level 07: F5B8 9B1J 688S NVK?
Level 08: GN98 9B1J 689R 6BK?
Level 09: G5H8 9B1J 689R 6BK?
Level 10: H5H8 9B1J 689R 6BK?
Level 11: H5H8 9B1J 689R 6BK?
Level 12: J5H8 9B1J 689R 6BK?
Level 13: J5H8 9B1J 689R 6BK?
Level 14: K5H8 9B1J 689R 6BK?
Level 15: K5H8 9B1J 689R 6BK?
Level 16: L5H8 9B1J 689R 6BK?
Level 17: L5H8 9B1J 689R 6BK?
Level 18: M5H8 9B1J 689R 6BK?
Level 19: M5H8 9B1J 689R 6BK?
Level 20: N5H8 9B1J 689R 6BK?
Level 21: N5H8 9B1J 689R 6BK?
Level 22: P5H8 9B1J 689R 6BK?
Level 23: P5H8 9B1J 689R 6BK?
Level 24: Q5H8 9B1J 689R 6BK?
Level 25: Q5H8 9B1J 689R 6BK?
Level 26: R5H8 9B1J 689R 6BK?
Level 27: R5H8 9B1J 689R 6BK?
Level 28: S5H8 9B1J 689R 6BK?





GOLDENEYE

GOLDENEYE UNTERSCHIEDET SICH MIT SEINEN CHEATS ETWAS VON ANDEREN SPIELEN. HIER KANN MAN NICHT EINFACH MITTELS KNOPFDRECK EINEN CHEAT AKTIVIEREN, SONDERN ERLANGT DIESEN ERST, WENN LEVELS IN EINEM

BESTIMMTEN ZEITLIMIT ABSOLVIERT WURDEN. DANACH DÜRFEN DIE CHEATS IM "CHEAT-MENÜ" AUSGEWÄHLT WERDEN. DIE SCHWIERIGKEITSGRADE WURDEN WIE FOLGT ABGEKÜRZT: AGENT (A), SECRET AGENT (SA) UND 00 AGENT (00).



74 INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

Befördere den Ball mit Leichtigkeit ins Netz! Mit unserer Spielhilfe und den Cheats zu ISS 64 sollte es schon bald einen klaren Sieger auf dem Fußballplatz geben.



55

GEHEIME LEVELS UND CHARAKTERE

LÖSE DAS SPIEL IM AGENT-MODUS, UND DIE GEHEIMEN CHARAKTERE STEHEN DIR IM DEATHMATCH-MODUS ZUR VERFÜGUNG (DABEI SIND JAWS, MAYDAY, ODDJOB UND BARON SAMEDI). SCHAFFST DU GOLDENEYE IM SECRET AGENT-MODUS, ÖFFNET SICH DIR DER ZUGANG ZUM AZTEC-LEVEL. DER CRYPT-LEVEL WIRD ERST FREI, WENN DU DAS SPIEL IM 00 AGENT-MODUS LÖST. BEWÄLTIGE DIESEN IM 00 AGENT-MODUS, UM IN DEN 007-MODUS ZU KOMMEN. HIER FINDEST DU EINEN LEVEL-EDITOR!

WEITERHIN WERDEN DIE LEVELS BUNKER 2, ARCHIVE UND CAVERNS FÜR DEN DEATHMATCH FREIGEgeben, WENN DIESE AGENT-MODUS GELÖST WERDEN.

LEVEL	CHEAT	SCHWIERIGKEIT	ZEIT
Dam	Paintball	SA	2:40
Facility	Invincibility	00	2:05
Runway	Donkey Kong	A	5:00
Surface	Grenade launcher	SA	3:30
Bunker	Rocket launcher	00	4:00
Silo	Turbo Bond	A	3:00
Frigate	No radar (multiplayer)	SA	4:30
Surface 2	Mini Bond	00	4:15
Bunker 2	Throwing knives	A	1:30
Statue Park	Turbo animation	SA	3:15
Archives	Invisibility	00	1:20
Streets	Rockets	A	1:45
Depot	Slow animation	SA	1:30
Train	Silver PP7	00	5:25
Jungle	Hunting knives	A	3:45
Control	Infinite ammo	SA	10:00
Caverns	Twin RCPgos	00	9:30
Cradle	Golden PP7	A	2:15
Aztec	Moonraker lasers	SA	9:00
Crypt	All weapons	00	6:00

EXTRA-WAFFEN

BEWÄLTIGE JEWEILS DIE LETZTE MISSION UND DIE GEHEIMEN LEVELS IN JEDER SCHWIERIGKEITSGRADE, UND DU ERHÄLTST PERMANENT EINE NEUE WAFFE.

AGENT: Cougar Magnum

SECRET AGENT: Moonraker Laser

00 AGENT: Golden Gun



GOLDENEYE

56

Das **BESTE** Spiel
auf dem N64!
Die **MASSIVE**
Komplettlösung
BEGINNT hier!

TEIL 1: BYELOMORYE DAM

SECRET AGENT & OO AGENT

Bevor Du vom Damm hüpfst, müssen alle **Alarmsysteme neutralisiert** werden. Du erkennst diese an den hellroten Glocken. Schieße auf sie, bis sie explodieren. Der erste Alarm ist beim Tor, beim dem der Wächter versucht ihn auszulösen. Erschieße ihn vorher. Die anderen drei Alarme sind in den Wachtürmen beim Damm. Laufe durch die Türen in Höhe des Damms (also nicht die Treppen rauf oder runter). Dort hängen sie an den Mauern.

OO AGENT

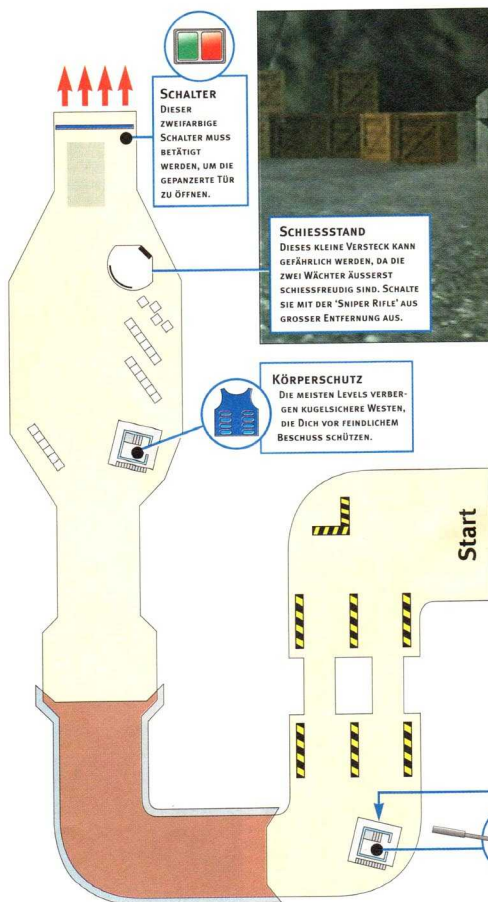
Du sollst das 'Covert Modem' installieren. Dies geschieht durch Verwendung der Kommunikationseinrichtung an Mauer hinter den Kisten, nahe beim Gittertor.

OO AGENT

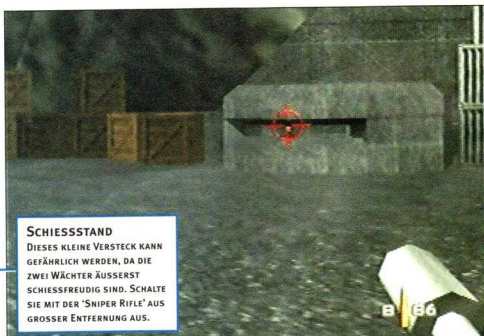
Mache ein **Daten-Backup**. Gehe durch den ersten Wachturm, dann nach rechts und durch die Schiebetür hindurch. Töte die Wächter und benutze den Computer für das Backup.

AGENT, SECRET AGENT & OO AGENT

Springe mit einem Bungee-Seil von der Plattform. Schlage Dir Deinen Weg bis zum Damm frei und springe von der Plattform, auf die Du ungefähr auf der Hälfte des Weges auf der linken Seite stößt.



SCHALTER
DIESER
ZWEIFARBIGE
SCHALTER MUSS
BETÄTIGT
WERDEN, UM DIE
GEPANZERTE TÜR
ZU ÖFFNEN.



SCHIESSTAND
DIESES KLEINE VERSTECK KANN
GEFÄHRlich WERDEN, DA DIE
ZWEI WÄCHTER ÄUSSERST
SCHIESSFREUDIG SIND. SCHLIESSE
SIE MIT DER 'SNIPER RIFLE' AUS
GROSSER ENTFERNUNG AUS.



KÖRPERSCHUTZ
DIE MEISTEN LEVELS VERBERGEN
KUGELSICHERE WESTEN,
DIE DICH VOR FEINDLICHEM
BESCHUSS SCHÜTZEN.



WACHTÜRME

ES IST WICHTIG, DIE BEIDEN ERSTEN
WACHTÜRME IN DIESEM LEVEL ZU
UNTERSUCHEN, DA DORT ZAHLREICHE
NÜTZLICHE GEGENSTÄNDE VERSTECKT LIEGEN.

SNIPER RIFLE

MIT DER SNIPER RIFLE KÖNNEN
GEGNER AUS GROSSER ENTFERNUNG
ERLEDIGT WERDEN. TESTE MAL DEN
R- UND C-KNOPF FÜR DEN ZOOM.





SCHLOSS

EIN SCHLOSS UND DU HAST KEINEN SCHLÜSSEL? ZIELE EINFACH MIT IRGEND EINER WAFFE AUF DAS DING UND DRÜCKE AB...

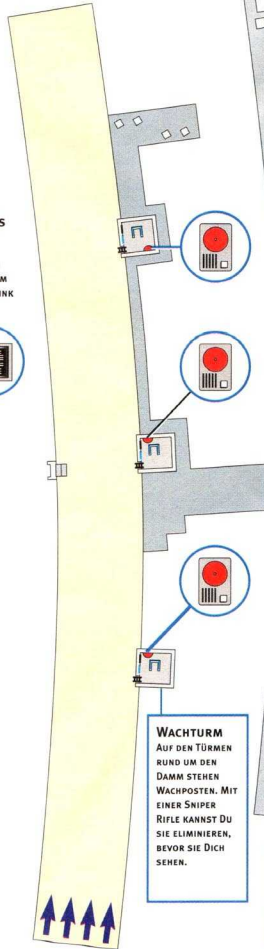
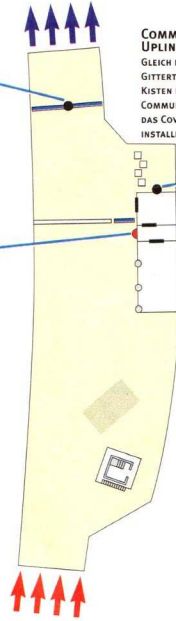
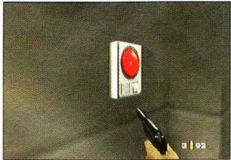


COMMUNICATIONS UPLINK GLEICH HINTER DEM GITTERTOR HINTER DEN KISTEN KANNST DU BEIM COMMUNICATIONS UPLINK DAS COVERT MODEM INSTALLIEREN.



ALARMGLOCKE

DIE ALARMGLOCKEN WERDEN MEIST DANN AUSGELÖST, WENN EINE KAMERA DICH ERWISCHT HAT ODER EIN WÄCHTER DIESER AUSLÖST.



UNTER DEM DAMM

COMPUTER-ANLAGE

DIE COMPUTER IN DIESEM RAUM WERDEN VON MINDESTENS VIER WÄCHTERN BEWACHT. EINER VERSTECKT SICH HINTER EINEM RECHNER.



WACHTUM

AUF DEN TÜRMEEN RUND UM DEN DAMM STEHEN WACHPOSTEN. MIT EINER SNIPER RIFLE KANNST DU SIE ELIMINIEREN, BEVOR SIE DICH SEHEN.



TEIL 2:

CHEMICAL WARFARE FACILITY 2

ZUGANGSKARTE A
DEN WISSENSCHAFTLER IM WC IST
IM BESITZ DER KARTE, DIE DIR ALLE
TÜREN ÖFFNET, FÜR DIE DU
NORMALERWEISE AN DIE KONSOLEN
MUSST.



START

KONSOLEN
EINIGE DER TÜREN
WERDEN MITTELS DER
STEUERPULTE
GEÖFFNET. BEIELE
DICH ABER, DENN DIE
TÜREN BLEIBEN NICHT
LANGE OFFEN.
(ALTERNATIVE:
DIE A KARTE)



ZUGANGSKARTE B
DIE KARTE FÜR BESTIMMTE
SICHERHEITSTÜREN ERHÄLTST
DU NACH ELIMINIERUNG DES
WÄCHTERS HIER.



Bond: Time to leave, Dr. Doak.



DR DOAK
DR DOAK IST EINE DEINER KONTAKT-PERSONEN.
ER HAT EINEN WICHTIGEN SCHLÜSSEL. ÜBERALL
WO WISSENSCHAFTLER SIND, IST AUCH ER ZU
FINDEN.



Ourumov: Three

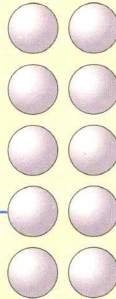


006

006 wartet auf Dich in diesem Raum. Bevor Du ihn antriffst, solltest Du so viele Minen wie möglich auslegen, da praktisch die ganze russische Armee erscheint.

MINEN LEGEN

Die Tanks in diesem Raum müssen zerstört werden. Lege eine Mine zwischen zwei Tanks und löse sie aus sicherer Entfernung mit Deiner Uhr aus. Renne sofort los!



AGENT, SECRET AGENT & 00 AGENT

Beschütze die Wissenschaftler. Sehr einfach: Schließe einfach nicht auf sie! Achte auf die Wächter, die in Laborküten auf Dich zu stürmen (vielleicht nicht im Agent-Level).

SECRET AGENT & 00 AGENT

Um in den 'bottling room' zu kommen, mußt Du erst den Doppelagenten kontaktieren. Er ist einer der Wissenschaftler (genannt Dr. Doak) der Dir den Schlüssel für jenen Raum übergibt. Er taucht an verschiedenen Orten des Spiels auf. Statte den Wissenschaftlern Besuche ab, und falls einer davon seine Hände nicht hinter den Kopf legt, handelt es sich wahrscheinlich um Dr. Doak. Jetzt mal abgesehen von den verkleideten Wächtern.

AGENT, SECRET AGENT & 00 AGENT

Erhalte Zugang zu den Labors. Um in die wissenschaftlichen Räume zu kommen, mußt Du entweder mittels der Konsolen die Türen öffnen oder die beiden Key-Cards suchen. Eine hat der Wächter (siehe Karte), die andere erhältst Du von dem Wissenschaftler in den WC-Räumen.

AGENT, SECRET AGENT & 00 AGENT

Rendezvous mit 006. Er wartet auf Dich im 'bottling room'. Gehe zu ihm und die Hölle öffnet ihre Pforten. Zerstöre die Tanks im 'bottling room'. Dazu mußt Du die Minen zwischen den Tanks platzieren und aus sicherer Entfernung in die Luft sprengen.



TEIL 3:

RUNWAY,
CHEMICAL
FACILITY 2

60

**AGENT, SECRET
AGENT AND OO AGENT**

Finde den Zündschlüssel fürs Flugzeug. Er liegt im Gebäude links von der Rollbahn und wird von zwei Wächtern bewacht. Am besten wirfst Du dort eine Granate um die Ecke.

**SECRET AGENT
& OO AGENT**

Bevor es ins Flugzeug geht, sollten die Raketenwerfer zerstört werden. Du findest sie auf der rechten Seite der Rollbahn in der Nähe des Flugzeugs. Benutze die zeitgezündeten Minen, Granaten oder den Panzer dafür, aber pass' auf, daß Du nicht das Flugzeug überfährst!

OO AGENT

Zerstöre die schweren Geschützstellungen, bevor es hoch hinaus in die Luft geht. Diese findest Du am Ende der Rollbahn, auf beiden Seiten. Benutze auch hier entweder die Minen, Granaten oder den Panzer, wobei sich letztere besser eignet, da er schneller ist, einen Schutz bietet und die Schußreichweite größer ist. Auch Gegner können damit überfahren werden.

**AGENT, SECRET
AGENT AND OO AGENT**

Flucht mit dem Flugzeug. Müssen wir dazu noch was sagen? Laufe zum Flugzeug (unten rechts an der Rollbahn) und steige einfach ein.

AMMO
MUNITION JEDER SORTE KANN AN UNTERSCHIEDLICHEN STELLEN GEFUNDEN WERDEN. NORMALERWEISE IN GRÜNEN KISTEN.



TIMED MINES
DIE ZEITGEZÜNDETEN MINEN SIND NÜTZLICHE HILFER. SIE HAFTEN SO GUT WIE AN JEDER OBERFLÄCHE, UND WENN SIE IN DIE LUFT FLIEGEN, SOLLEST DU ABSTAND BEWAHREN.

**PANZER**

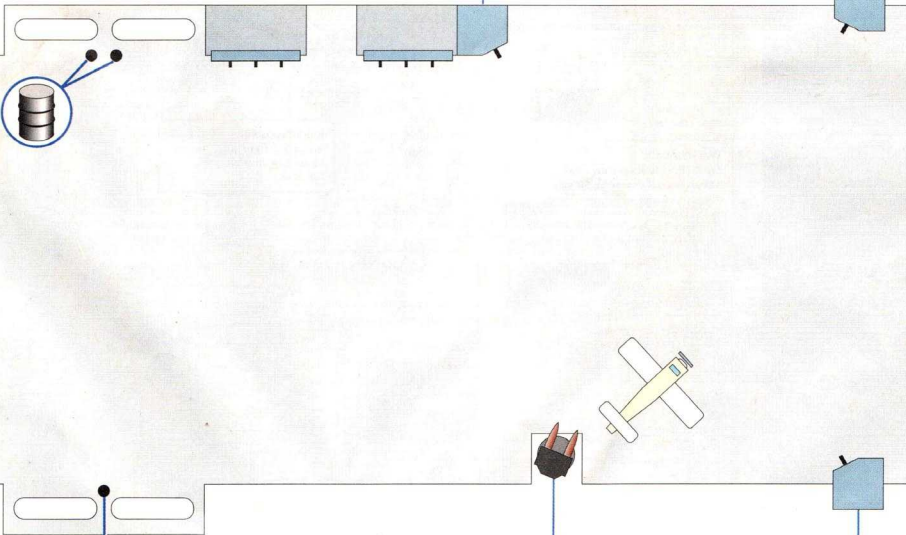
DAS IST EINE RICHTIGE WAFE! SPRINGE INS COCKPIT FÜR ECHTE FIREPOWER UND DIE MÖGLICHKEIT, GEGNER ZU ÜBERFAHREN. ABER VORSICHT! BEI HOHER GESCHWINDIGKEIT AUF SCHNEE GIBT'S PROBLEME.

ZÜNDSCHLÜSSEL
DER ZÜNDSCHLÜSSEL WIRD FÜR DEN START DES FLUGZEUGS BENÖTIGT. DU FINDEST IHN AUF DEM TISCH, DER VON ZWEI WÄCHTERN BEWACHT WIRD. GRANATEN ZERSTÖREN DEN SCHLÜSSEL NICHT, ALSO...





SCHWERES MASCHINENGESCHÜTZ
IM BUNKER AUF DER LINKEN SEITE STEHT EIN GROSSES MASCHINENGESCHÜTZ, ZWAR NICHT UNBEDINGT NOTWENDIG FÜR DIE ERFÜLLUNG DER MISSION, ABER DENNOCH EINE GEFÄHRliche WAFE.



TONNEN
AUF DEM GELÄNDE VERTEILT STEHEN ÜBERALL TONNEN. EIN PAAR GUT PLATZIERTE SCHÜSSE, UND DIE TONNEN FLIEGEN MITSAMT DEREN, DIE IN DER NÄHE STEHEN, IN DIE LUFT.

RAKETENWERFER
IM SECRET AGENT-LEVEL MUSS DER RAKETENWERFER ZERSTÖRT WERDEN, BEVOR DAS FLUGZEUG ABHEBT. SCHMEISSE EINFACH EIN PAAR GRANATEN.

SCHWERES GESCHÜTZ
AM ÄUSSERSTEN ENDE DER ROLLBAHN RAGEN ZWEI GESCHÜTZE AUS DER FELS-WAND. ZERSTÖRE DIESE IM 00-LEVEL, ODER DER FLUG IM FLUGZEUG WIRD EIN KURZER...



MISSION 2:

SEVERNAYA, USSR

TEIL 1:

INSTALLATION

AGENT, SECRET AGENT & OO AGENT

Unterbreche die Kommunikationsverbindung. Dafür mußt Du dich an der Konsole bei der Satelliten-schlüssel zu schaffen machen. B deaktiviert den Computer, zerstöre ihn aber nicht. Das aktiviert höchstens ein weiteres Warnsignal und hindert Dich am Lösen Deiner Aufgabe.

SECRET AGENT & OO AGENT

Hol Dir den Safe-Schlüssel. Töte zuerst den Offizier der Spezialeinheiten in der kleinen Hütte. Nimm den Schlüssel (und den Granatwerfer wenn Du willst) und benutze ihn bei der verschlossenen Hütte.

SECRET AGENT & OO AGENT

Stehle die Gebäudepläne. Diese liegen in einem Safe in einer der beiden Hütten, die von einem Drahtzaun umgeben werden. Der Safe-Schlüssel verschafft Dir Zugang.

AGENT, SECRET AGENT & OO AGENT

Betrete die Basis durch den Lüftungsschacht. Schlage Dich bis zu dem Turm durch, klettere hinauf, schieße auf die Schlösser des Tores und springe nach unten in die Basis.



WACHTUM

Die Wachtürme der Wächter sind normalerweise unbesetzt. Sie sind nützlich, um sich einen Überblick über das Areal zu verschaffen und die Sniper Rifle einzusetzen.



START

VERSCHLOSSENE HÜTTE
IN DIESER KLEINEN HÜTTE FINDEST DU DEN SAFE-SCHLÜSSEL DES OFFIZIERS.



A

GRANATENWERFER

DER GRANATENWERFER HAT IN DIESEM LEVEL KEINE ENTSCHEIDENDE BEDEUTUNG. ABER ES MACHT SPASS DAMIT ZU SCHIESSEN! ER IST LAUT, ER IST MÄCHTIG UND ER HAT DURCHSCHLAGKRAFT!

A

SIBIRISCHER OFFIZIER

DER EINZIGE WEG, UM AN DEN SCHLÜSSEL FÜR DIE VERSCHLOSSENE HÜTTE ZU KOMMEN, FÜHRT ÜBER DIE LEICHE DIESES OFFIZIERS.





SAFE-SCHLÜSSEL

SOBALD DU DEN SCHLÜSSEL FÜR DEN SAFE HAST, KANNST DU DIR DIE PLÄNE AUS DEM UMZÄUNTEN GEBÄUDE KLAUEN (DACHTEST DU ETWA, DASS BOND DAS SCHLOSS SO KNACKEN KÖNNTE?).



KAMERAS

AN DER MAUER SIND EINIGE KAMERAS BEFESTIGT. SIE VERRATEN DICH, WENN DU ZU NAH AN SIE HERANKOMMST, ALSO SCHIESSE SIE SO SCHNELL WIE MÖGLICH AB. SCHLÄGT DEIN VERSUCH FEHL, GIBT'S ÄRGER!



SATELLITEN-EINRICHTUNG

INNERHALB DES GEBÄUDES BEFINDET SICH DIE STEUERZENTRALE IN FORM EINES COMPUTERS. GEHE SICHER, DASS DU DIESEN AUSSCHALTET (B DRÜCKEN). ZERSTÖRE IHN NICHT!



BELÜFTUNGSTURM

KLETTERE AN DER LEITER AUF DER EINEN SEITE NACH OBEN AUF'S DACH. ZERSTÖRE DIE VIER SCHLÖSSER, UM DAS TOR ZU ÖFFNEN.



HUBSCHRAUBER-LANDEPLATZ

DER HUBSCHRAUBER-LANDEPLATZ IST IN DIESEM LEVEL VON KEINER BEDEUTUNG. DIE TÜR IN DER NÄHE KANN NICHT GEÖFFNET WERDEN (SIE FÜHRT ZUM KONTROLL-ZENTRUM), UND WENN DU VERSUCHST GEWALTSAAM EINZUDRINGEN, KOMMEN VON ÜBERALL HER TRUPPEN AUF DICH ZU GERANNT.

TEIL 2:

SATELLITE CONTROL BUNKER

**SECRET AGENT
& OO AGENT**

Zerstöre das Überwachungs-equipment. Grundsätzlich solltest Du die Kameras zerstören, bevor Dich jemand bemerkt. Obwohl dies für eine erfolgreiche Beendigung des Levels nicht zwingend notwendig ist, müssen die Alarmsysteme ausgeschaltet werden, da Bond sonst von einer überzahl von Söldnern überrannt wird und keine Chance mehr hat.



**AGENT, SECRET
AGENT & OO AGENT**

Kopiere den Goldeneye-Schlüssel
und hinterlasse das Original.
Finde einfach den Schlüssel auf
einem Tisch in einem der Karten-
räume und kopiere diesen mit der
Q-Vorrichtung. Das Original bleibt
dort.

AGENT, SECRET AGENT & OO AGENT

Fotografiere den Hauptbildschirm.
Gehe in den großen Raum mit
dem Auge auf der einen und einer
Karte auf der anderen Seite. Foto-
grafiere diese mit Deiner Kamera.

00 AGENT

Suche Dir jemanden, der den **Computer aktivieren** kann. Finde dafür Boris den Software-Experten (der einzige Kerl in diesem Level ohne Waffe – er befindet sich wahrscheinlich im Kartenraum) und gehe ohne vorgehaltene Waffe auf ihn zu. Er bringt Dich daraufhin zum Hauptcomputer und schaltet die Sicherheitssysteme aus. Es ist wichtig, daß Du vorher in dem Raum mit dem Computer die Wachen ausschaltest, bevor Du Dich mit Boris dorthin begibst.

00 AGENT

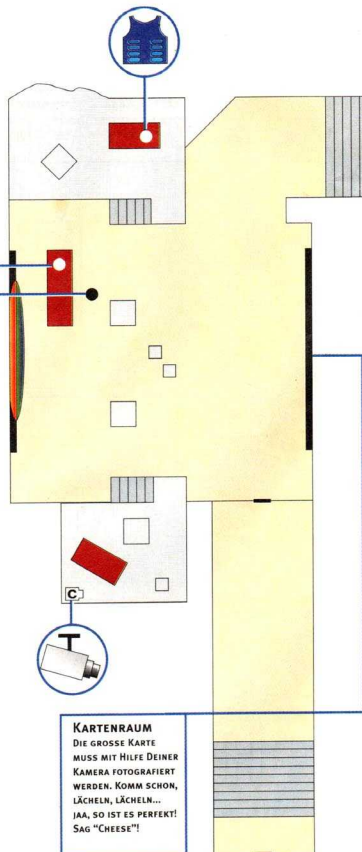
Download die Daten vom Computer. Selbsterklärend – benutze einfach das Q-Gerät.

BORIS

DA IST ER JA, DER GUTE ALTE
BORIS. ES VERLOCKT ZWAR IHN
UMZULEGEN, ABER WARTE
DAMIT LIEBER, BIS ER DICH ZUM
COMPUTER GEBRACHT HAT.

GOLDENEYE-SCHLÜSSEL

DU BRAUCHST DEN GOLDENEYE-SCHLÜSSEL, ABER DIE FEINDE DÜRFEN DAVON NICHTS MITKRIEGEN. KOPIERE IHN EINFACH MIT DEM Q-GERÄT UND HINTERLASSE DAS ORIGINAL.

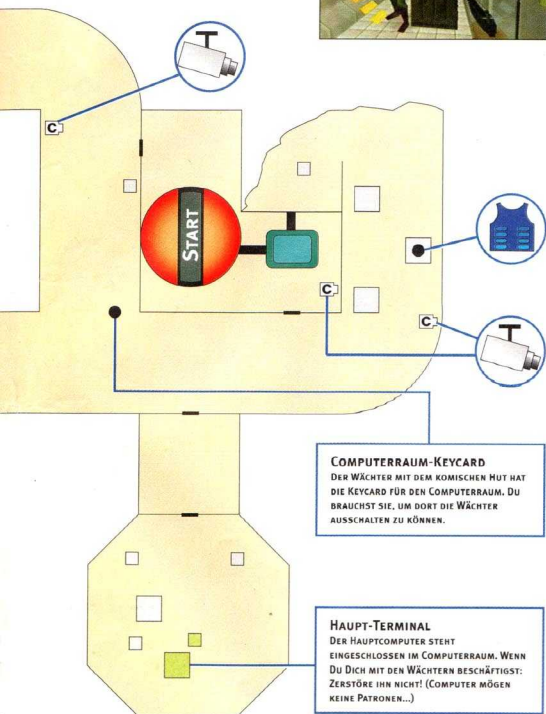


KARTENRAUM

DIE GROSSE KARTE
MUSS MIT HILFE DEINER
KAMERA FOTOGRAFIERT
WERDEN. KOMM SCHON,
LÄCHELN, LÄCHELN...
JAA, SO IST ES PERFEKT!
SAG "CHEESE"!

SECURITY KEYCARD

DIESER WÄCHTER TRÄGT DIE KEYCARD MIT SICH HERUM. ER STARTET HIER UND WANDERT DANN EIN BISSCHEN HERUM. WEIT WEG KANN ER NICHT SEIN.



COMPUTERRAUM-KEYCARD

DER WÄCHTER MIT DEM KOMISCHEN HUT HAT
DIE KEYCARD FÜR DEN COMPUTERRAUM. DU
BRAUCHST SIE, UM DORT DIE WÄCHTER
AUSSCHALTEN ZU KÖNNEN.

HAUPT-TERMINAL

**DER HAUPTCOMPUTER STEHT
EINGESCHLOSSEN IM COMPUTERRAUM. WENN
DU DICH MIT DEN WÄCHTERN BESCHÄFTIGST:
ZERSTÖRE IHN NICHT! (COMPUTER MÖGEN
KEINE PATRONEN...)**



**JAMES BOND KEHRT ZURÜCK IM ZWEITEN
TEIL UNSERER KOMPLETTLÖSUNG!**



MARIO

66

Für einige ist es das **BESTE** Multiplayer-Game überhaupt, für die anderen nur ein **NETTER** Versuch, ein gutes Racing-Game auf die Beine zu stellen. Wie auch immer, fast jeder hat es und fast jeder kann mit unserer **AUSFÜHRLICHEN** Mario Kart 64-Spielhilfe etwas anfangen. Gib **GUMMI**!



Charaktere

Als einzige Veränderung gegenüber dem SNES-Original tritt anstelle von Koopa Marios Erzfeind Wario gegen die anderen an. Im Charakter-Wahlmenü mußt Du schneller als Deine Freunde sein, denn jede Figur kann nur einmal ausgewählt werden. Wahrscheinlich hast Du schon davon gehört, daß Spieler immer die Figur nehmen, die in gewissen Maße zu einem paßt – frei nach dem Motto: Herrchen sucht Hund, Fieslinge greifen eher zu Wario, während rechtschaffende Menschen eher zum guten alten Klempner greifen. Solltest Du einen männlichen Freund haben, der ständig zu Peach greift, solltest Du ihn vielleicht mal über seine sexuelle Einstellung befragen.

LEICHTGEWICHTLER

[PEACH, TOAD, YOSHI]

Das Trio mit dem leichten Körpergewicht läßt sich erstaunlich gut steuern. Echte Hardcore-Kartler schwören auf die Fähigkeiten von Toad, also solltest Du sicher gehen, daß Du ihn möglichst schnell. Deinen Freunden vor der Nase wegschnappst!

VORTEILE

- Wegen des leichten Gewichts beschleunigen die Karts extrem schnell.
- Rauher Grund und Boden, so wie Gras oder Sand, bremsst die leichten Karts nicht so schnell aus.

NACHTEILE

- Kurvenfahrten bedeuten einen extremen Geschwindigkeitsverlust, es sei denn, Du beherrscht das erweiterte Schlittern.
- Die Berührung mit einem schwereren Kart bringt das leichte Gegenstück ins Schleudern.

MITTELGEWICHTLER

[LUIGI, MARIO]

Diese Karts wurden so entwickelt, daß sie keine bedeutenden Vor- oder Nachteile haben, eben das gute Mittelmaß darstellen. Für Anfänger vielleicht gut geeignet, um gut ins Spiel einzusteigen, erfahrene Spieler wählen aber meistens keinen der Brüder.

SCHWERGEWICHTLER

[BOWSER, DONKEY KONG, WARIO]

Kaum ein anderes Kart kann es mit den drei dicken Fahrern aufnehmen; nicht nur, was die Höchstgeschwindigkeit betrifft, sondern auch beim Abdrängen der

leichteren Vehikel gibt es für andere Racer keine Chance! Ein gutes Kurvenverhalten merzt das Problem mit der langsamen Beschleunigung wieder aus. Mit diesem Trio machst Du nichts falsch.

VORTEILE

- Nehmen Kurven ohne Geschwindigkeitsverlust.
- Andere Fahrzeuge können gerammt werden.

NACHTEILE

- Langsame Beschleunigung.
- Rauher Boden wie Gras oder Sand bremsst die Fahrzeuge erheblich ab.



PEACH



TOAD



YOSHI



LUIGI

KART 64

Renn-Tips POWER-UPS



Im allen Modi, mit Ausnahme des Time Trials, liegen auf den Strecken unzählige durchsichtige Fragezeichen herum. Diese geben dem Spiel erst den nötigen Kick, denn mit den darin befindlichen Gegenständen kann entsprechend taktisch vorgegangen werden. Sobald Du ein Fragezeichen überfahren hast, rollen am Bildschirmrand die einzelnen Power-Ups vorbei, so lange, bis entweder eins ausgewählt wurde oder der Zufallsgenerator abgelaufen ist. Es ist schwierig, gezielt auf ein Power-Up zuzugreifen, aber meistens bekommen die hinteren Fahrer die besseren Power-Ups zwecks fairer Chancenverteilung. Je tiefer Dein Rang, desto besser ist Deine Waffe. Das erste, was Du lernen solltest, ist das Wackeln oder Schlittern, wenn Du durch eine Reihe von Fragezeichen fährst. Damit sammelst Du gleich mehrere Power-Ups ein, und Fahrer hinter Dir fahren in die Leere.

Drückst Du beim Abfeuern der Schildkrötenpanzer den Z-Knopf, werden diese nach hinten abgeschossen. Panzer können auch hinter dem Kart hergezogen werden, um nahende Fahrer abzuwehren.

BANANEN-TRICK

Stoppst Du für ein Moment die Beschleunigung im Falle der Berührung mit einer Banane, kannst Du eventuell ein Wegrutschen verhindern. Ein kleine Musiknote erscheint, wenn Du erfolgreich warst.



SCHLITTERN UND MINI-TURBOS

Bei gewöhnlichen Kurvenfahrten verliert ein Kart meistens eine große Portion Geschwindigkeit. Manchmal, wenn die Kurve zu scharf und zu lang ist, können Karts auch schon mal ins Schleudern geraten. Um durch eine Kurve zu 'Schlittern' (ursprünglich im englischen Power-Slide genannt) mußt Du den R-Knopf beim Beschleunigen gedrückt



halten. Das Kart hüpf in den Power-Slide und hinterläßt ein buchstabenähnliches Gebilde aus Qualm in der Luft. Man verliert nicht nur weniger Geschwindigkeit, sondern kann hinter der Kurve auch wieder schneller auf Touren kommen. Andererseits ist die Geschwindigkeit in den Kurven dann so hoch, daß man sich schnell mit seinem Kart auf dem Grün, einer Sandbank oder schlimmstenfalls im Wasser wiederfindet. Power-Slides machen aus dem Spiel ein gewagtes Rennen für Spieler mit guten Reaktionen, aber wenn es um Bestzeiten geht, sind diese Tricks unausweichlich.

Echte Speed-Freaks tippen den Stick während des Schlitterns kurz nach links und rechts. Der Qualm wird dann zuerst gelb, dann rot, und wenn der R-Knopf dann losgelassen wird, bekommst Du zur Belohnung einen Mini-Turbo!

TURBO-STARTS

Ein wichtiger Trick; kurz bevor das Startsignal beim letzten roten Licht auf blau wechselt, solltest Du beschleunigen, um einen Blitzstart hinzulegen.

WINDSCHATTEN

Küßt Du für einige Sekunden das Heck eines vor Dir fahrenden Fahrzeugs, erschließt sich um Dein Fahrzeug wegen des reduzierten Luftwiderstands ein Vakuum. Das reicht aus, um Deine Gegner schnell überholen zu können.



SPIEGEL-MODUS

Erst wenn Du in allen 100cc und 150cc-Kursen Gold abgesahnt hast, bekommst Du den Zutritt zu einer weiteren Klasse. Diese ist zwar keineswegs schneller, aber dennoch werden Dir hier 16 neue Kurse angeboten, wobei immer noch in die gleiche Richtung gefahren wird aber sämtliche Kurven umgedreht, also gespiegelt sind. Abgesehen von dem gefährlichen Gegenverkehr in Toad's Turnpike gibt es jedoch keine nennenswerte Neuerung. Das Spiel bleibt dadurch aber etwas länger interessanter.



MARIO



BOWSER



DONKEY KONG



WARIO

Mushroom Cup

LUIGI RACEWAY (717M)

Luigi's Raceway ist ein gute Einführung in das Karting. Vergleichen mit späteren Strecken kann man über diese aber nur lachen, denn abgesehen von den patrouillierenden Bomben im VS-Modus fährt man hier immer schön gemächlich in der Runde.

Auf Luigi's Heimstrecke können ohne Sorgen Power-Slides und Mini-Turbos einstudiert werden. Gerade die gestreckten Kurven bieten ein perfektes Trainingsgebiet dafür. Auch die Turbo-Funktionen der Sterne und Pilze können hier über die Abkürzungen auf Gras oder Sand innerhalb der Kurven ausprobiert werden. Damit spart man kostbare Zeit.

KAMPF-TIPS

Die lange Gerade in der Strecke führt Dich in Richtung eines kleinen Hügels, über dem in der zweiten und dritten Runde ein Heißluftballon schwebt. Darunter liegt die erste Reihe mit



nützlichen Power-Ups. Wenn Du mit der Hilfe eines Pilzes auf der Hügelspitze springst, gelangst Du an einen blauen Schildkrötenpanzer. Du weißt ja, was man damit anrichten kann.

Rote Panzer kommen zwar häufig vor, erweisen sich aber gerade auf dieser Strecke als effektiv, da keine Hindernisse in der Flugbahn liegen. Am besten schnappt sich der Rennführer einen grünen Panzer, hängt sich diesen ans Heck und wehrt damit nahende Geschosse ab. Noch besser ist natürlich der Dreier-Panzer.



MOO MOO FARM (527M)

Ein weiterer simpler Kurs, aber einer, der wegen seiner unterschiedlichen Höhen, Tiefen und Breiten schwierig werden kann. Gleich zu Anfang sollte man in der Mitte der Fahrbahn bleiben und dabei stets nach rechts steuern. Lediglich die U-Kurve hinter der Brücke ist für diese Taktik leicht hinderlich. Diese Kurve ist aber auf der Karte leicht zu erkennen und bietet genug Raum für einen Mini-Turbo.

Die Randbegrenzungen der Strecke bremsen Dich ab, also suche Dir für Deine Mini-Turbos und Power-Slides am besten flache Stellen aus. Am gefährlichsten sind wohl die zahlreichen Maulwürfe innerhalb der Kurvenbegrenzungen.



KAMPF-TIPS

Falls Du gut in Deinen Ausweichmanövern bist, kannst Du den gesamten Kurs mit grünen Panzern vollballern. Die Streckenbegrenzungen halten diese innerhalb des Kurses. Rote Panzer haben hier eine hohe Reichweite – benutze sie! Legst Du Bananen neben den Maulwurfslöchern ab, kann es für andere Spieler in diesen Gebieten noch gefährlicher werden, als es ohnehin schon ist.



KOOPA TROOPA BEACH (691M)



Es sieht wie ein schönes Urlaubsziel aus, aber dieser Strecke zeigt, wie man mittels Abkürzungen strategisch vorgehen kann. Enge Kurven und tonnenweise physikalische Objekte

stellen sich Dir in den Weg. Wenn Du an den roten und gelben Rampen nach links steuerst und über die letzte springst, gelangst Du in eine Höhle, die als perfekte

Flower Cup

TOAD'S TURNPIKE (1036M)



Dieses Strecke ist wirklich nichts für Anfänger. Der schleifenförmige Kurs ist stark befahren von Bussen, Autos und LKW, die bei Berührung aus den kleinen Matchbox-Karts etwas machen, was man nur noch einfach als "platt" bezeichnen kann. Aber wie

Seite eines Busses oder LKW, und in den Kurven geht es mit Mini-Turbos dann in die Vollen. Sobald Du überall Gold gewonnen und den Spiegel-Modus aktiviert hast, wird es hier noch um einiges schwieriger, da der Verkehr Dir dann entgegenkommt!



immer gibt es auch hier einige Tricks. Am wichtigsten ist es, in einem Durchgang sämtliche Power-Ups in den Haltebuchten aufzusammeln, so daß Fahrer hinter einem nichts mehr von den Extras haben. Auch gut platzierte Bananen am Eingang der Parkbuchten sorgen immer wieder für Lacher.

Der Verkehr wirkt zwar etwas einschüchternd, aber die Karts sind glücklicherweise flink und wendig. Am besten krammerst Du Dich an die



KAMPF-TIPS

Panzer jeder Art leisten hier gute Arbeit, solange sie nicht vom Verkehr aufgehalten werden. Der blaue Panzer übersteht meist sogar eine ganze Runde und trifft dann den Rennführer!

Fallen in Form von Bananen können innerhalb der Haltebuchten äußerst wirksam sein. Am besten schnappst Du Dir ein Power-Up, legst eine Banane ab und feuert einen grünen Panzer ab und schnappst Dir im Anschluß gleich das nächste Power-Up. Gerade die gefälschten Power-Ups sind in den Reihen der Extras kaum von den anderen zu unterscheiden.

Vor allem die Dreier-Panzer-Kombination ist für Deine Gegner eine echte Gefahr. Mit dieser rammsst Du sie in die Bande und stößt sie zudem noch von der Strecke! Auf dieser Strecke muß Gnade ein Fremdwort sein.



KALIMARI DESERT (753M)

Trotz der grandiosen Vorführung der Dampflok gleich zu Anfang der Strecke, ist sie doch eher enttäuschend im Gegensatz zum Koopa Troopa Beach. Nichtsdestotrotz können hier zahlreiche Mini-Turbos und Power-Slides vollführt werden. Die sandige Strecke in bester Sega Rally-Manier bietet dazu viel Gelegenheit. Präzises Fahren und Erfahrung in diesem Kurs sind von höchster Wichtigkeit. Schwerere Karts bekommen große Probleme, wenn sie im Sand steckenbleiben, Leichtgewichtler hingegen können hier ihr Geschick beweisen.

Die Lok kann zu einem ernstzunehmenden Problem werden – kollidierst Du schon bei der ersten Begegnung mit ihr, kann es durchaus sein, daß Du bei der zweiten Begegnung wieder Bekanntschaft mit

ihr machst. Ein schneller Start ist hier absolut wichtig! Und solltest Du vor einem Bahnübergang mal zum Stehen kommen, kannst Du Deine Gegner auf diese Art und Weise in die Lok schubsen.

Tapfere Fahrer nutzen den Tunnel als Abkürzung. Dieser ist aber so eng, daß eine Begegnung mit einem Zug innerhalb des Tunnels meistens schmerzhaft endet. Power-Slides sind in den Kurven recht wirksam, aber immer wieder besteht die Gefahr, in den Sand zu rutschen.

KAMPF-TIPS

Die breiten Strecken machen aus den roten Panzern wertvolle Waffen. Ansonsten bleibt eben noch die erwähnte Möglichkeit, Gegner in einen fahrenden Zug zu schubsen. Goldene Pilze eignen sich hervorragend für rasende Fahrten durch die Wüste.

hindurch, jedoch krabbeln dort zahlreiche gefährliche Krebse umher, die Dir das Leben zur Hölle machen.

KAMPF-TIPS

Rote Panzer haben die Eigenschaft, Gegner nur dann zu treffen, wenn sie fast auf gerader Strecke vor Dir fahren. Und selbst die zahlreichen Objekte auf der Strecke halten die roten Panzer immer wieder auf. Noch schwieriger wird es mit den grünen Panzern, denn die sind völlig blind.

Böse Spieler laden im Tunnel Bananen oder grüne Panzer ab, aber denk daran, daß auch DU wieder einmal dort hindurch möchtest!

Abgesehen davon gibt es immer noch den kleinen Hoffnungsschimmer in Form eines blauen Panzers über der großen Rampe beim grünen Hügel.

Abkürzung fungiert. Obwohl es so aussieht, als bräuchte man einen Pilz oder Stern, kannst Du auch ohne Hilfsmittel in die Höhle springen,

wenn Du kurz vor dem Absprung von der Rampe noch einmal springst. Natürlich ist Höchstgeschwindigkeit dafür Voraussetzung.

Für den unglücklichen Spieler, der die Abkürzung nicht erwischt hat, gibt es immer noch eine Möglichkeit. Irgendwann stößt Du auf eine sehr hohe Rampe, hinter der auf einem moosbedeckten Hügel ein Power-Up liegt. Das ist Deine Chance zur Rache, denn Du erhältst einen blauen Bowser-Panzer.

Zudem führt eine Abkürzung durchs Wasser an der östlichen Bucht

FRAPPE SNOWLAND (734M)

Wie auch die Maulwürfe auf der Moo Moo Farm, sind hier die größten Hindernisse in Form von Schneemännern gleich immer wieder in

ganzen Rudeln anzutreffen, meist vor oder hinter Kurven.

Die schneebedeckte Strecke stellt für die Karts im Normalfall kein Problem dar, nur bei der Ausführung



der Power-Slides siehst die Sache schon anders aus. Steile Schneeabfälle bieten genug Möglichkeiten, um Kurven gut zu schneiden oder Abkürzungen zu nehmen.

Der große Mario markiert eine fiese Falle. Wegweiser zeigen nach links – fahre dort nicht lang! Ein großes Rudel an Schneemännern kann hier zur gefährlichsten Falle auf der ganzen Strecke werden. Die meisten Spieler fahren oft instinktiv einfach in die

Gefahr hinein. Fahre statt dessen nach rechts an der großen Mario-Statue vorbei und weiche der Gefahr über diesen kleinen Umweg aus. Mit einem Pilz kannst Du Dich auch durch die Schikane hindurch schießen lassen, das spart einige Sekunden.

KAMPF-TIPS

Immer wieder knallt man gegen den einen oder anderen Schneemann, was bedeutet, daß sich die Plazierungen unter den Fahrern sehr häufig ändern. Zwischen den eisigen Wänden kurz vor der Ziellinie fällt meistens die Entscheidung in Form von Power-Ups. Hier ist es ratsam, lieber etwas Zeit zu investieren und ein aggressives statt ein defensives Power-Up einzusammeln.

Bananen können ebenfalls gefährlich werden, da man im Rutschen oft gegen einen Schneemann knallt.



CHOCO MOUNTAIN (687M)

Diese Strecke ist für die schweren Karts wie geschaffen. Hohe Hügel lassen die leichteren Fahrer oftmals ins Schleudern geraten, was natürlich sehr viel Zeit kostet. Leichtgewichtler sollten beim Absprung von einem Hügel auf keinen Fall den Sprung-Knopf betätigen, da dies einen großen Geschwindigkeitsverlust zur Folge hat. Am gefährlichsten jedoch ist der steile Hang beim Steinschlag. Fällt man hier hinunter (oder wird man geschubst), darf man knapp ein Drittel der Strecke noch einmal fahren. Herabfallende Steine sollten aber kein Problem sein.

Auf der Zielgeraden müssen letztendlich noch drei größere Hügel überfahren werden, was aber eine leichte Aufgabe ist, wenn man stets die Spur behält. Gerade vor dem ersten Hügel muß die Kurve davor früh genommen werden, sonst fliegt man mit Leichtigkeit gegen die Wand.



KAMPF-TIPS

Man merkt dem Kurs deutlich an, daß er gerade für die schweren Karts konzipiert ist. Auf den schmalen Strecken mit den steilen Hügeln können leichte Karts nur schwer ausweichen und werden oft Opfer einer Attacke. Auch das Auslegen von gefälschten Power-Ups oder Bananen erweist sich als recht hilfreich, da die Fahrbahn meist völlig eng und keinen Platz zum Ausweichen läßt. Leider machen die Felswände die Effektivität der roten Panzer zunichte.



MARIO RACEWAY (567)

Der finale Kurs innerhalb des Flower Cups erinnert eher an typisches Formel 1-Rennfeeling. Marios Heimatstrecke ist flach und kurvenreich, aber nicht allzu schwierig. Auch Anfänger kommen auf dieser Strecke gut über die Runden. Dieser Kurs wurde auch in den japanischen Mario Kart-Meisterschaften in Angriff genommen, da er wegen seiner Fülle an Kurven präzises Fahren erfordert. Perfekte Power-Slides sind besonders wichtig; kommst Du von der Strecke ab, gerätest Du meistens an ein Hindernis, unterläßt Du aber die Power-Slides, hast Du kaum Anspruch auf einen Sieg.

Es existiert eine exzellente Abkürzung gleich hinter der dritten Ecke, aber diese ist nur sehr schwer zu erreichen. Auch einen Stern oder Pilz benötigst Du dafür. Fahre mit Power-Slides um die ersten drei Kurven. Kurz vor der vierten mußst Du schnell die steile Graswand hinauffahren, Dich umdrehen, und dann mit einem Turbo über den gegenüberliegenden Hügel über die Mauer springen. Ein bißchen Glück brauchst Du dazu schon. Fährst Du gegen die Wand, bedeutet das einen erheblichen Zeitverlust.

Klein, aber fein: Mit einem Pilz kannst Du über die Grasfläche im südlichsten Teil der Strecke breiten.



KAMPF-TIPS

Da dies eine echte Herausforderung für alle Präzisionsfahrer ist, darf auch ordentlich Sabotage betrieben werden. Angeberische Profi-Fahrer werden wahrscheinlich immer der Renn-Linie folgen, sämtliche Kurven mit Power-Slides nehmen und im richtigen Moment wieder auf der Strecke geradeaus steuern. Nur wenn Du Deine Bananen gut hinter den Kurven platzierst, kannst Du bessere Fahrer bei ihren Power-Slides behindern und ihre Taktik zerstören.

Star Cup

WARIO STADIUM (1591M)



Die erste Strecke im Star Cup ist ein wahres Monster. Als zweitlängste Strecke mag sie zwar zuerst langweilig erscheinen, aber wenn man erst einmal ein paar Runden gedreht hat, mag man gar nicht mehr aufhören. Wie erwartet, ist Warios Trainingsort eine echte Schikane für leichte Fahrer. Während schwere Karts mit Vollgas über die Hügel springen und dann vielleicht sogar noch einen weiteren überspringen, müssen Leichtgewichter stets eine gute Spur behalten, um nicht ins Schleudern zu kommen oder Geschwindigkeit zu verlieren. Außerdem werden sie leicht Opfer schwererer Fahrer, die ihre kleinen Artgenossen nur allzu leicht in die Bande befördern können.

Extrem wie Wario nun mal ist, gibt es an einer Stelle des Rennens eine riesige Schanze, bei deren Überquerung selbstverständlich unbedingt auf korrektes Geradeausfahren geachtet werden sollte. Fällt Du hier hinunter, darfst Du rund ein Viertel des Kurses noch einmal absolvieren... ein schmerzhafter Verlust von Zeit!

KAMPF-TIPS

Grüne Panzer, die immer wieder hier zu finden sind, dürfen abgeschossen werden und bleiben danach auch auf der Strecke, wobei sich die Dreier-Kombination mal wieder als gute Defensive herausstellt. Da die langen Geraden vielen Spielern einen guten Vorsprung geben können, dürfen auch blaue Bowser-Panzer in diesem Rennen nicht fehlen.

Richtig fließ wird es erst dann, wenn Gegner kurz vor dem Absprung von einer Rampe vom Blitz getroffen werden und dann einen Großteil der Strecke noch einmal absolvieren dürfen.

71

BOWSER CASTLE (777M)

Diese Strecke ist der reinste Horror. Eine spukige Musik und zahlreiche verzwickte Streckenabschnitte lassen vor allem bei Anfängern sofort Frust aufkommen. Fast alle Kurven sind sehr scharf und machen Power-Slides geradezu zur Notwendigkeit. Schwere Fahrer erkennen sofort, daß es eine Leichtigkeit ist, ihre schwachen Gegner von Brücken in die Lava zu schubsen.

Im Schloß selbst wird es gleich in der Eingangshalle gefährlich, wenn die sogenannten Thwomps aus den Wänden auf Dich zugeschossen kommen. Umfahre dabei einfach den roten Teppich und halte Dich auf den Fliesen, dann wirst Du nicht getroffen. Folgst Du dem Teppich, stoßt Du am Ende eines Korridors möglicherweise auf drei weitere Thwomps. Diese versperren in regelmäßigen Abständen den Ausgang, also sei auf der Hut.

Folgende Thwomps agieren schon fast wie die Pinguine im Sherbet Land – steuere auf sie zu, und wenn Du in ihrer Nähe bist, bewegen sie sich von Dir weg. Als nächstes kommt eine gefährliche Brücke auf Dich zu, die über einen Lavasee führt.

Gefährlich wird es dann, wenn Du von der Brücke geschubst wirst oder selbst in die Lava fährst.

Sobald Du den Schloßhof erreichst, solltest Du nicht mit einem Power-Slide die 180-Grad-Wendung nehmen, sondern mit Sprüngen an den Bäumen vorbei rauschen. Hinter der nächsten Abbiegung führt eine weitere offene

Brücke über einen spiralförmigen Weg hoch zu einer Rampe. Wieder einmal ist Power-Sliding keine gute Idee, aber halte Deine Geschwindigkeit hoch, um gut über die Rampe zu kommen. Auf der anderen Seite gibt es wieder einen Sprung, halte Dich aber links oder rechts, denn in der Mitte wartet ein Lava-See auf Dich!

KAMPF-TIPS

Dieser Kurs ist zwar gefährlich genug, aber trotzdem

erweisen sich grüne Panzer in geschlossenen Räumen als hilfreich. Auch blaue Panzer sind hier und dort zu finden. Gegner dürfen nach belieben von Brücken oder in die Thwomps geschubst werden, denn eins merke Dir – wer in Mario Kart 64 nicht unfair spielt, ist der Verlierer!



SHERBET LAND (756M)

Viele Deiner tollen Taktiken und Fähigkeiten kannst Du hier aus dem Fenster schmeißen. Sag Deinen Mini-Turbos goodbye, denn hier ist anderes Denken gefragt.

Bei den verrückt gewordenen Pinguinen gibt es eine ziemlich simple Taktik – wenn sie mal nicht gerade rutschen, sondern laufen, steuere einfach zur gegenüberliegenden Seite der Richtung in der sie laufen. Sollten sie sich rutschend vor Dir in den Weg stellen, brauchst Du sie einfach nur anzuvissieren, wenn sie sichtbar sind, und schon rutschen sie an Dir vorbei, sofern Du den Weg strikt beibehältst.

Zudem gibt es hier und dort Stellen an den Ecken des Sees, die einfach übersprungen werden können. Das spart Zeit, könnte aber auch eine frostige Angelegenheit werden.

Vor dem Tunnel gibt es gleich doppelt Probleme, denn die beiden Pinguine patrouillieren diesen sehr genau. Einem bestimmten Pinguin auszuweichen, ist meist eher ein Hindernis, da der andere in Deine Seite rutscht. An dieser Stelle solltest Du auch mal den Knopf benutzen, der bis hierher im Spiel meistens vernachlässigt wurde – der Knopf zum Bremsen!

Der schmale Tunnel führt erst nach rechts und dann nach links in eine größere Halle, in der die richtige Fahrtrichtung nur schwer einzuschätzen ist. Vier Stalagmiten werden



von achte fetten Pinguinen umrundet, und wenn eines dieser Vogeltiere berührt wird, beginnt das reinste Chaos, da man meist auch gleich zu den anderen Schnabelltieren geschleudert wird.

Individuelle Routen können nach etwas Übung ausgemacht werden, aber eine ganz bestimmte ist durchaus zu empfehlen. Fahre einfach zwischen den ersten beiden Stalagmiten hindurch (erste rechts und die zweite links), schnapp Dir den Power-Kristall und fahre in Richtung des Schildes mit dem roten Pfeil am Ende der rechten Wand. Eine Sekunde vor dem Aufprall an der Wand springst Du schnell nach links und hältst Dich dicht an der Wand. Fahre weiter geradeaus in Richtung des roten Pfeils, der nach links zeigt. Aber

anstatt nach links zu fahren, um den vierten Stalagmit zu umfahren, halte Deinen Kurs weiter geradeaus und flitze zwischen dem schmalen Spalt hindurch (bremse ab, um eine Kollision mit einem Pinguin zu vermeiden). Weiter geht's nach rechts in den Tunnel-Ausgang.

KAMPF-TIPS

Dies ist definitiv eine Strecke, auf der Fahr-Präzision weitaus wichtiger als Waffen ist. Schickst Du innerhalb der Eishöhle (oder auch im Tunnel) grüne Panzer ab, gerät die folgende Gruppe von Fahrern in arge Schwierigkeiten. Sterne, auch häufig zu finden, können in der Höhle ebenfalls für Chaos sorgen, da mit hoher Geschwindigkeit nicht richtig ausgewichen werden kann.

ROYAL RACEWAY (1025M)

Diese hübsche Rennanlage bietet nicht nur verteilte gut ausgelegte Höhen und Tiefen innerhalb der Strecke, sondern zusätzlich gewaltige Adrenalinstöße, wenn es darum geht, erfolgreich an Prinzessin Peachs Schloß vorbeizukommen. Hier werden Deine Fähigkeiten besonders hart getestet, denn nutzt Du die Power-Slides oder Mini-Turbos falsch, landest Du nur allzu oft in einem der zahlreichen Wasserabschnitte. Plumps – das war's!

Mit Power-Slides über die ersten Kurven bringt zwar ein bißchen Zeit ein, aber echte Probleme kommen erst dann, wenn es über die Überführung geht. Nimmst Du die Haarnadelkurve zu schnell, verfehlt Du vielleicht die Rampe und mußt noch einmal umkehren. Sobald Du jedoch auf der Brücke bist, hast Du eine schwere Karte einen großen Vorteil, denn kleinere Vehikel werden hier zu leichten Beute.

Die zwei Geschwindigkeits-Rampen geben Dir genug Schub, um über die breite Schlucht hinweg zu kommen. Auf der letzten Schanze solltest Du auf jeden Fall eine mittlere Position zu

Strecke einnehmen, damit Du während des Fluges nicht von Deinem Weg abkommst. Springst Du schräg von der Kante ab, kollidst Du mit ziemlicher Sicherheit gegen einen der beiden Berge. Eine brutale Z-Kurve erwartet Dich hinter der nächsten Abbiegung, und die letzte Kurve hat zudem einen steilen Abhang. Es ist sicherer, etwas Geschwindigkeit auf dem Gras zu verlieren, als übermütig den Hang hinunterzustürzen.

KAMPF-TIPS

Fallen verrichten hier wegen der scharfen Kurve gute Dienste. Auch die große Schanze darf mit ruhigem Gewissen vermint werden. Die fiesesten Spieler schnappen sich ein Blitzstrahl-Power-Up, warten, bis eine Gruppe von Fahrern zum Sprung von der Rampe ansetzt und – zzzzap! Alle nehmen frustriert ein Bad im See.

Einen Stern setzt man am besten vor der letzten Z-Kurve ein. Mit hoher Geschwindigkeit geht es dann rechts über das Gras um die Kurve herum und dann wieder auf die gerade Strecke. Voilà!

Special Cup

DONKEY KONG'S JUNGLE PARKWAY (893M)



Die spärliche Szenerie läßt den Anschein aufkommen, daß das Rennen hier fast doppelt so schnell als auf anderen Strecken abläuft. Die rutschige Straße und die zahlreichen hinterlichen Bomben lassen bei Anfängern schnell Frust aufkommen. Vor fliegenden Kokosnüssen im Waldgebiet muß ebenfalls gewarnt werden.

Abgesehen von der schlammigen Straße sorgt gleich die erste Rechtskurve auf die hohe Rampe für Aufruhr unter den Fahrern. Springst Du von der Rampe leicht in die linke Richtung, kannst Du einige Sekunden gut machen. Die steile Streckengrenzung hält Dich von einem Crash mit der wäldlichen Umgebung ab.

Ab hier kann es in den nächsten Kurven gefährlich werden, wenn Du von der Straße abkommst. Das Tierleben hinter dem Grünwuchs findet zivilisierte Besucher nämlich

nervtötend. Hinter der kurvenreichen Straße geht es über eine Brücke in eine Höhle hinein. Schwere Karts oder Fahrer, die mit einem Pilz bewaffnet sind, dürfen sich hier links halten und den steilen Hang hinauf fahren. Das gibt einen großen Vorsprung.

KAMPF-TIPS

Bananen sind hier an allen Ecken und Enden zu finden. Ist ja auch kein Wunder, schließlich ist es der Heimatkurs eines Affen. Nicht nur, daß ein Rutscher auf einer Bananenschale im Wasser enden kann – auch das Dschungel-Gebiet mit den fliegenden Kokosnüssen kann zu einer Gefahr werden.

Auch der Blitzschlag sollte am besten im Dschungel eingesetzt werden. Setzt Du ihn gezielt ein, so daß Dein Gegner von der Straße abkommt, wird er von einer fliegenden Kokosnuß (oder Stein?) zerquetscht.

YOSHI VALLEY (772M)

Schlamm, schlamm, schlamm! Enge Kurven im Überfluß, tödliche Schluchten, fehlende Barrieren und eine irreführende Positions-Anzeige auf der Karte machen diesen Kurs zu einem der anspruchsvollsten im gesamten Spiel.

Du darfst Dir sogar eine Route aussuchen – entweder eine lange sichere oder eine sehr kurze, dafür aber eine mit zahlreichen Gefahren. Komme, lege gefährlich wie wir und nimm diese Route!

Fahre an der ersten Gabelung nach links, dann rechts, wo Du auf eine Igel stößt. Zumindest wirst Du von einem Zaun aufgefangen, wenn Du ins Schleudern gerätst. Weiter geht es nach links durch einen Tunnel und begegnet wieder einer Gruppe von Sonics Artverwandten. Solange Du nicht allzu viele Kollisionen mit den Stacheltieren hattest, wirst Du jetzt einen großen Vorsprung vor den Fahrern haben, die die leichte Route gewählt haben.

Du befindest Dich nun auf einer Geraden, die in eine U-Kurve führt. Ab durch die Reihe von Power-Ups in der ersten Kurve und mit einem Power-Slide den Rest gemeistert. Falls Du einen Pilz besitzen solltest, könntest Du jetzt eine



BANSHEE BOARDWALK (747M)

Jeder, der immer noch Alpträume von der Geisterstrecke des SNES-Originals bekommt, wird hier die reinste Kart-Phobie bekommen! Fehlende Zäune, Löcher im Boden und zeitraubende Fledermäuse versetzen Dich in die reinste Hölle. Wie in Sherbet Land können scharfe Kurven übersprungen werden, aber die Gefahr eines Absturzes sind groß!

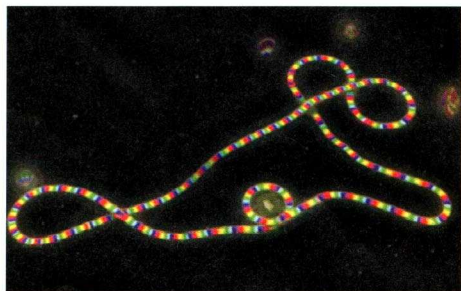
Mittels Power-Slides geht es durch die ersten beiden Kurven, springe im Anschluß über die nächste Ecke hinter den Power-Ups. Ignoriere den Fisch und die Geister auf der dritten Geraden, denn die Z-förmige Brücke vor Dir erfordert höchste Konzentration. Nach einem kurzen ungefährlichen Sturz geht es hinter einer scharfen Kurve hinein ins Geisterhaus. Diese Kurve sollte auf keinen Fall mit einem späten Power-Slide in Angriff genommen werden. Fahre lieber von der Innen- zur Außenseite.

Gleich hinter dem Eingang zum Geisterhaus flattern Dir ein paar fledrige Gesellen vor der Nase herum. Am besten fährst Du einfach gerade durch die Menge hindurch, um die nächste Kurve noch richtig erwischen zu können.

Sobald Du auf die Fledermäuse triffst, erblickst Du einen großen Spalt zu Deiner linken. Hier kannst Du Zeit sparen, indem Du über die Spalte nahe des Holzpfählers springst. Wieder bremsst Dich ein Angriff aus der Luft ab, aber viel schlimmer ist die Bombe gleich hinter dem Ausgang. Die finale lange Kurve hat keine Zäune, so daß Power-Slides ziemlich ungesund wären.

KAMPF-TIPS

Auf dieser Strecke sind Schildkrötenpanzer allgemein gesehen nutzlos. Statt dessen sorgen gut platzierte Bananen in den Kurven für Chaos unter Deinen Gegnern, die allesamt ins Wasser plumpsen könnten. Sterne und Pilze können ausnahmsweise zur Gefahr werden, denn nur allzu leicht kommt man von der Strecke ab. Auch der Blitzschlag ist hier eine beliebte Waffe. Ein geschrumpfter Gegner wird von den Fledermäusen nicht nur abgebremst, sondern auch zerquetscht!



RAINBOW ROAD (2000M)

Was für eine Enttäuschung! Auf dem SNES war die Rainbow Road ein Knaller, aber hier fährt und fährt man immer weiter und nichts Aufregendes geschieht. Totale Langeweile! Einzige Gefahr sind die 'Chomps', aber auch diese können schnell entdeckt werden, da die Strecke transparent ist. Wie dem auch sei, da es hier zahlreiche scharfe Kurven gibt, sind Power-Slides geradezu notwendig. Bei der niedrigen Schwerkraft kann es durchaus vorkommen, daß Du über die Streckengrenzung hinaus ins Leere fällst und dann Ewigkeiten auf Lakitu warten mußt. Andererseits werden dadurch auch extreme Abkürzungen möglich. Aktiviere einen Mini-Turbo, sobald Du die Ziellinie überquert hast. Wenn Du Dich dann dem starken Gefälle nährst, mußt Du stark nach links steuern und springen. Richtiges Timing ist nötig, und Du landest darunter auf einer anderen Sektion. Diese Abkürzung ist relativ leicht zu nehmen.

Für den Rest des Kurses gilt – so viele Power-Slides wie möglich, Kontakt mit den 'Chomps' vermeiden und nicht von der Strecke abkommen!



KAMPF-TIPS

Die beliebtesten Power-Ups auf der Rainbow Road sind Pilze. Mit diesen fährst Du Deinen Gegnern mit Leichtigkeit davon, während die Sterne nicht nur Schub, sondern auch Sicherheit bei der Berührung mit 'Chomps' geben. Abgesehen davon haben rote Panzer extreme Reichweiten, grüne schießen während des gesamten Rennens über die Strecke.

Dreier-Kombinationen der grünen Panzer sollten bis zur letzten Runde aufbewahrt werden, da die computergesteuerten Gegner auf unfaire Weise immer wieder aufohlen. Mit Deinem Schutzschild hängst Du das Pack aber mit Sicherheit ab!



gewagte Abkürzung nehmen. Dort, wo der Zaun auf der linken Seite endet, solltest Du hart nach links steuern und den Pilz verwenden. Das einzige Problem liegt nun darin, daß Du mit der Nase in die falsche Richtung fährst. Also kurz gestoppt und umdrehen, aber auf den Verkehr achten!

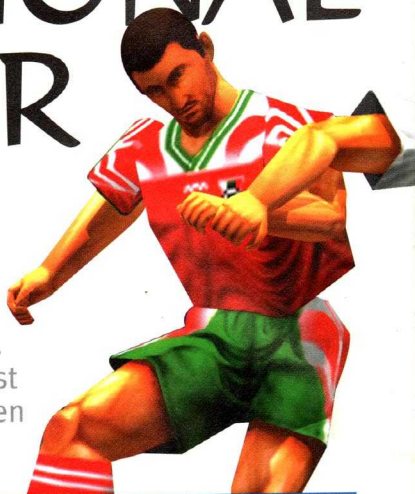
Eventuell stößt Du nun auf ein riesiges Yoshi-Ei bei einer Brücke. Zwar bewegt sich das Ei, aber die Brücke ist so schmal, daß Du vielleicht an die Barriere gepreßt wirst.

Hinter der Brücke führt ein steiler Weg zwischen Hügeln hindurch nach oben. Hier geht's nach links, dann scharf nach rechts, wieder nach links und ab über die Ziellinie.

KAMPF-TIPS

Bananen und abgeschossene grüne Panzer sind hier die einzigen effektiven Waffen. Die Hügel und scharfen Kurven machen rote Panzer so gut wie nutzlos. Fahrer leichter Fahrzeuge sollten zudem aufpassen, daß sie nicht in die Schluchten geschubst werden.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER⁶⁴



STELL Dir mal vor, Du sitzt mit drei Freunden vor dem TV, und Ihr **SPIELT** voller Freude ISS 64. Doch trotzdem gibt es ein Problem – Du versagst an allen **ECKEN** und **ENDEN**, Deine Freunde lachen Dich aus. Aber jetzt kommt der Zeitpunkt der **RACHE!** Lerne in unserer Spielhilfe, wie Du am **BESTEN** Tore erzielst.

10 Gebote für den ISS 64-Spieler

ES IST MAL WIEDER DAS ALTE LEID – DU RENNST VON DEINER SEITE DES FELDES ÜBER DIE MITTELLINIE, AN DEN VERTEIDIGERN VORBEI, BIS HIN ZUM GEGNERISCHEN TOR, SCHIESST UND – DANEBEN! AUCH WENN ES NOCH SO VERLOCKEND IST, DEN TORWART DEM ERDBODEN GLEICHZUMACHEN, DAS IST ES NICHT WERT. MACHE DIR STATT

DESSEN DIE ALLGEMEIN BEKANNTEN TRICKS ZUNUTZGE, DIE SO GUT WIE IN JEDEM FUSSBALL-GAME FUNKTIONIEREN, GANZ ZUM ENTSETZEN DEINER MITSPIELER. ZWAR KLAPPT NICHT IMMER ALLES 100%IG, ABER ES IST IMMER NOCH BESSER, ALS KLÄGLICHE TORSCHUSSVERSUCHE VON DER MITTELLINIE AUS.

1: UMRUNDE DEN TORWART

Ein kräftiger Schuß von der Mittellinie aus reicht, um den Ball zum Stürmer zu befördern. Dieser steht kurz darauf direkt vor dem Torwart. Mit der richtigen Technik ist ein Tor so gut wie sicher. Laufe direkt auf den Torwart zu; sobald dieser auf Dich zuhettet, wechselst Du Deine Laufrichtung, um diagonal zum Tor zu laufen. Das Tor ist nun leer, der Rest ist wohl recht simpel.



2: ABPRALLER (AKA 'PINBALL')



Es ist zwar nicht die feinste Art ein Tor zu schießen, aber das Mittel heiligt den Zweck. Der Trick besteht darin, von der letzten Linie vor dem Tor in Richtung des Netzes zu schießen. Auch wenn ein Verteidiger im Weg steht und den Ball abblockt – der Torwart springt ebenfalls dem Ball entgegen und läßt seinen Käfig unbewacht. Selbst im spitze Winkel kannst Du so noch ein Tor erzielen, aber nur, wenn Du so schnell wie möglich nach dem Abpraller schießt.

3: POWER SHOT

Es gibt nicht schöneres als einen kräftigen Schuß aus großer Entfernung und der Ball rast ins Netz. Wie dem auch sei, laufe bis zum Rand des Strafraums, breche plötzlich zur Seite aus, um den nahenden Verteidiger zu verwirren. Halte dann den Schußknopf möglichst lange gedrückt und ziele danach diagonal in eine der Ecken des Tores.



International Superstar Soccer 64

4: DIREKTE ECKE

Diese Methode hat sich schon tausendfach bewährt. Stelle einen Deiner Spieler direkt vor das Tor. Jetzt zielst Du mit dem Ball genau zwischen Deinen Spieler und dem Tor, beförderst ihn aber flach über das Feld. Sobald Dein Spieler den Ball im Besitz hat, drehst Du Dich in Richtung des Tores um und – Voilà!



5: ECKE – KOPFBALL

Ziele mit Deinem Pfeil parallel zum Verlauf der Torlinie. Halte den Schußknopf gedrückt (ein mittelkräftiger Schuß reicht aus) und gib dem Ball vielleicht noch einen kleinen Drall mit auf den Weg, so daß er ungefähr sechs Meter vor dem Tor landen würde.

Stürze mit Deinem Stürmer sofort dem Ball entgegen und drücke den Schußknopf, sobald dieser über den Verteidigern erscheint. Ein gekonnter Kopfball und der Ball liegt im Netz.



6: ELFMETERSCHUSS



Um beim Elfmeter einen Torschuß zu erzielen, mußt Du aus gutem Grund so nahe wie möglich an der Linie stehen. Mach Dir keine Sorgen um die Mauer, ziele einfach in die gegenüberliegende Ecke des Tores, wo sich der Torwart aufhält und schieße. Nachträglicher Drall befördert den Ball in einem Bogenflug ins Tor. Der Knackpunkt liegt in der richtigen Schußstärke – zu hoch, und der Ball segelt über die Latte hinweg, zu tief, und der Ball bleibt in der Mauer hängen.

7: PASS ZUM STÜRMER

Falls Du nicht nah genug am Tor stehst, kannst Du den Ball immer noch mittels eines Passes zum Stürmer befördern. Sollte er sich in der Nähe einer Mauer aus Verteidigern befinden, mußt Du den Ball möglichst flach zwischen der Mauer und den anderen Verteidigern hindurch schießen. Andererseits kannst Du auch von der Mittellinie aus mit der richtigen Schußstärke gerade über die Köpfe der Verteidiger hinweg Deinen Stürmer erreichen. Sobald dieser den Ball erwisch hat, steht einem schnellen Tor nichts mehr im Weg. Diese Taktik ist allerdings nur etwas für Experten.



8: KREUZWEISE

Die klassische Variante wird am liebsten von den CPU-gesteuerten Spielern bevorzugt, aber sie kann auch für Dich nützlich sein. Bewege Dich an der Außenlinie entlang und locke den Verteidiger in Deine Richtung. Überquere ruhig die Linie des Strafraums und befördere den Ball mit einem leichten Drall gerade mal bis zum Elfmerraum. Hoffentlich landet dieser dann auf dem Kopf oder Fuß eines alliierten Spielers. Ein sofortiger Schuß und die Pille ist drin.



9: PASS UND SCHUSS



Ein andere Variante der achten Methode besteht darin, den Ball im letzten Abschnitt kurz vor dem Torschuß knapp über dem Gras zu halten. Sobald beim Strafraum eine kleine Lücke zu einem Deiner Spieler zu sehen ist, mußt Du Deinen Ball mit Hilfe eines normalen Passes zu ihm befördern. Halte sofort den Schußknopf gedrückt und lasse ihn dann los, wenn der Ball Deinen Spieler erreicht hat. Sollte er richtig stehen, kann auch der beste Torwart nichts mehr machen und kniet vor Dir auf dem Boden.



10: BLIND DATE MIT DEM TORWART

Vielleicht nicht gerade die fairste Art und Weise ein Tor zu erzielen, aber dennoch sehr wirksam. Achte darauf, wenn der Torwart den Ball vor den Füßen hat, am besten geht es nach einem Rückpass. Stürze dann mit einem Deiner Spieler dem Torwart entgegen und rutsche ihm zwischen den Beinen hindurch. Aua, das tut weh! Hast Du Kontakt, mußt Du sofort den Schußknopf betätigen und der Ball kulvert ins Netz. Toll, ne?



T⁶⁴ Spielhilfe

Text: Frank Fischer

Multiplayer-Modus

DER KAMPF GEGEN DEINE MENSCHLICHEN GEGENSPIELER KANN GANZ SCHÖN AUSLAUGEND SEIN. MANCHMAL IST HARTES DRIBBELN ANGESAGT, OFTMALIS IST TEAM-WORK ABER AUCH VONNOTEN. NACH UNENDLICH LANGEM FUSSBALL-TRAINING IN UNSEREN REDAKTIONSRÄUMEN KÖNNEN WIR DIR GETROST UNSERE BESTEN TIPS OFFENBAREN.



- Beachte, daß auch zwei Spieler innerhalb eines Teams sich einem Zweikampf aussetzen können. Vermeide diese Art des chaotischen Fußballs, denn das sorgt nur für Ärger!
- Ein weiteres Problem liegt in der Spielerauswahl: Da jeder Spieler manuell die Kontrolle über einzelne Fußballer wechseln kann, herrscht meistens konfuses Treiben auf dem Feld. Drücke den R-Knopf nicht, solange Du eine defensive Position einnimmst. Dein Team-Kamerad wird nämlich äußerst böse sein, wenn Du plötzlich seinen Spieler übernimmst.

- Wenn Dein Team-Kamerad im Ballbesitz ist, lohnt es sich allemal, so weit wie möglich vom Ball wegzurennen. Gegnerische Spieler kümmern sich in diesem Fall nicht sonderlich um Dich, und Dein Mitspieler kann Dir ohne Probleme den Ball zukommen lassen, wenn's mal eng wird. Einer sollte immer nach vorne zum Tor rennen, während der andere Spieler mit dem Ball eine hohe Flanke nach vorne macht.



- Dein Team-Kamerad kann Dich beim Dribbling ruhig unterstützen, auch wenn dies nicht gerade die feine englische Art ist.
- Es gibt etwas, was computergesteuerte Spieler fast nie machen – das im Absichtsstehen! Versuche Dich dem Strafraum fernzuhalten, wenn Dein Mitspieler im Ballbesitz ist. Im Falle eines Abseits' können sogar erzielte Tore nicht mehr gewertet werden.
- Unterlasse unnötige Ballspielereien. Das bringt meistens überhaupt nichts und verwirrt Deinen Team-Kameraden zusätzlich.

Team-Taktiken

Daß Fußball ein echter Teamsport ist, braucht ja wohl nicht erwähnt zu werden. Also ist es sehr ratsam, ständig die Spieleraufstellung im Auge zu behalten und Taktiken eventuell im Laufe des Spiels zu ändern. Wenn Du all dies berücksichtigst, nährst Du Dich Deinem Sieg in großen Schritten.

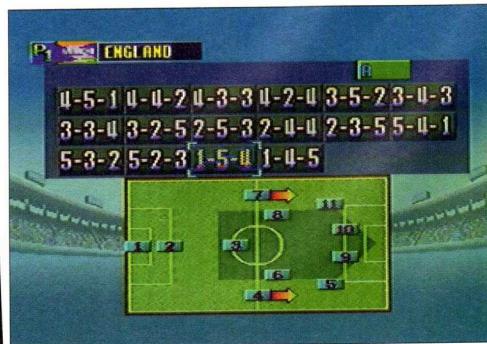
AUFSTELLUNG/RESERVESPIELER

Nutze die Gelegenheit vor Beginn eines Spiels die Aufstellung zu verändern, indem Du schwächere Spieler austauschst, anstatt während des Matches einen Fußballer von der Reservebank holen zu müssen. Im Laufe des Spiels wirst Du immer wieder Sportler sehen, deren Kräfte deutlich nachlassen. Gehe dann ins Austauschmenü und nimm die Kicker mit der niedrigsten Stamina-Anzeige (Ausdauer) heraus. Aber Achtung: Ein Stürmer würde sich natürlich in einer defensiven Position äußerst schwach in Szene setzen.

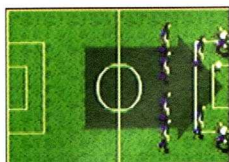


FORMATIONEN

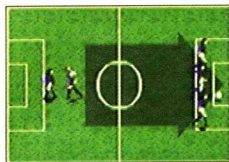
Die Wahl der richtigen Formation und Dein Spiel-Stil sind für einen Erfolg sehr entscheidend. Bei der großen Auswahl ist bestimmt eine für Dich dabei, und wenn nicht, kannst Du sie immer noch manuell verändern. Die Standard-Aufstellung mit einer Viererreihe im Rücken ist gut ausgewogen, aber dennoch sollte auf einen Libero für schnelle Angriffe nicht verzichtet werden. Für größte Verteidigung sorgt die 5-4-1-Aufstellung, aber diese grenzt Deine Angriffsmöglichkeiten stark ein. Andererseits kannst Du die Aufstellung des Gegenspielers meist mit einer fünf-Mann-Aufstellung im Mittelfeld stark beeinträchtigen. Formationen bei denen weniger als drei Spieler für Verteidigung sorgen, sind nur etwas für Leute mit starken Nerven oder aggressive Spieler.



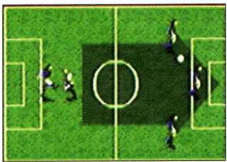
International Superstar Soccer 64



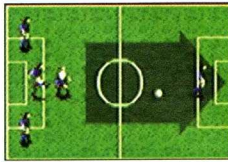
ALL OFF: Nur zu empfehlen, wenn Du verzweifelt versuchst ein Tor zu erzielen. Alle Spieler stürmen nach vorne, und Deine Verteidigung ist hinüber.



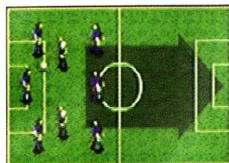
CT ATK: Verlagert Deine Angriffe auf den zentralen Bereich, also sind Flügelstürmer eher nutzlos. Ist zweckmäßig, wenn Dein Gegner im Mittelfeld zahlenmäßig überlegen ist.



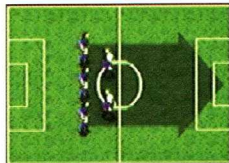
SD ATK: Eine großartige Möglichkeit, wenn Du zwei Flügelstürmer hast. Diese können an den Seiten nach vorne stürmen und diagonal den Ball ins Tor befördern.



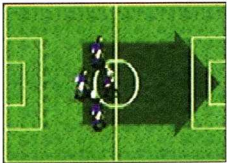
COUNTER: Die Stürmer bleiben weit vorne auf dem Feld, so daß ein kraftvoller Schuß von den hinten stehenden Verteidigern äußerst wirksam ist. Gutes Mittel gegen ein 'All Off'.



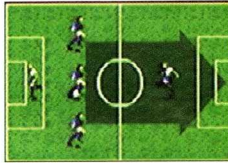
ALL DEF: Jeder Deiner Spieler steht auf Deiner Seite des Feldes und verteidigt Deinen Torraum. Dann zu empfehlen, wenn Du in Führung liegst und nur noch wenig Zeit übrig ist.



PRESS UP: Die Verteidiger und Angreifer können in einer Reihe nach vorne stürmen und gegnerische Spieler auseinander drücken. Kraftvolle Schüsse bringen den Ball so schnell in den Torraum.



ZNPRESS: Der Gegner wird sozusagen von den Verteidigern umlagert, so daß er echte Schwierigkeiten bekommt, den Ball nach vorne zu verlagern.



OS TRAP: Deine Verteidiger stürmen immer noch vorne in den Strafraum, sobald Dein Gegner mit dem Ball naht. Gut gegen Angriffe aus großer Entfernung.

Strategien

ES GIBT INSGESAM ACHT VERSCHIEDENE STRATEGIEN, UND ES IST WIRKLICH RATSAM, VIER DAVON AUF DIE KNÖPFE ZU LEGEN (Z- UND C-KNÖPFE). SO KANNST DU SPONTAN WÄHREND DES SPIELS DEINE FORMATIONEN ÄNDERN UND DEM SPIELVERLAUF ANPASSEN. DAS IST EIN GROSSER VORTEIL UND SOLLTE VON DIR NICHT VERNACHLÄSSIGT WERDEN!

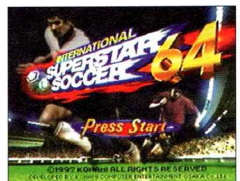
CHEATS

VERSTECKTE MANNSCHAFTEN

Um alle geheimen Star-Teams zu aktivieren, mußt Du zum Titelbild gehen und dort folgende Knöpfe betätigen: hoch, L, hoch, L, runter, L, links, R, rechts, R, links, R, rechts, R, B, A. Halte dann Z gedrückt und drücke auf Start. Jetzt ertönt eine Sprachausgabe, und im Auswahlmü sind alle sechs versteckten Teams zugänglich.

SPIELER DECKEN

Ein weitere Option, die nicht in Vergessenheit geraten sollte. Diese ermöglicht es Dir, gegnerische Star-Spieler zu effektiv zu decken. Ultradefensiv ist es, wenn zwei Deiner Mittelspieler die beiden gegnerischen Stürmer decken. Es ist aber auch nicht ratsam, zu viele Spieler auf eine Deckung anzusetzen, da dadurch das Konzept und der grundsätzliche Aufbau Deiner Verteidigung zerbricht. Angreifer haben dann leichtes Spiel mit kraftvollen Schüssen.



DICKKÖPFIGE SPIELER

Drücke im Titelbild folgende Knöpfe: C hoch, C hoch, C runter, C runter, C links, C rechts, C links, C rechts, B, A und halte, wenn Du auf Start drückst, den Z-Knopf fest. Alles Spieler auf dem Feld haben jetzt riesige Wasserköpfe!



64

power

PREVIEWS

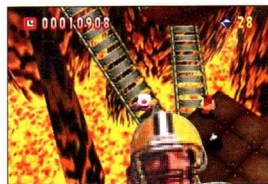
NUR WENIGE PREVIEWS IN DIESEM MONAT, ABER ALLE SEHEN ABSOLUT VIELVERSPRECHEND AUS! AB JETZT WIRD DIE 64 POWER AUF DEN PREVIEW-SEITEN NUR DIE SPIELE VORSTELLEN, DIE ALLER VORAUSICHT NACH IN KÜRZE ERSCHEINEN. WER MEHR WISSEN MÖCHTE, SOLLTE MAL EINEN BLICK IN DEN 64-ZOOM WERFEN.



92 BOMBERMAN 64

Oder *Baku Bomberman*,

wie Du willst. Es ist immer noch der hochexplosive Klassiker, nur in einem neuen Outfit.



NFL QUARTERBACK CLUB '98

88 Okay, Football ist eine der Sportarten, für die sich in Deutschland kaum jemand interessiert. Aber kann man bei der Grafik noch Nein sagen?





Theo Kranz Versand

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

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.

NINTENDO 64	299,-
ANTENNENKABEL	49,-
ANTENNENKABEL ORIG.	49,-
CONTROL PAD - ORIGINAL	54,-
GR. GELB, ROT BLAU SCHWZ	54,-
CONTROL PAD TRIDENT PRO	59,-
GAME BUSTER	109,-
GAME KILLER - SCHUMMELMODUL	69,-
LENKRAD MAD CATZ - NEW VERS.	149,-
INCL. PADALE 8 RUMBLE-FUNKTION	149,-
GR. GELB, ROT BLAU SCHWZ	149,-
MEMORY CARD 1 MEG	39,-
MEMORY CARD 4 MEG	79,-
RUMBLE PAK	79,-
BLAST CORPS	114,-
BOEMBERMAN 64 (NOV)	89,-
BOEMERMAN 64 (NOV)	89,-
CRAFTYCHIEF 83 1/3	134,-
DARK FIGHT (NOV)	134,-
DIDDY KONG RACING (NOV)	134,-
EXTREME G (NOV)	144,-
EXTREME G POSITION 64	144,-
FILE 98 - WERBEMULIKATION(IDEZ)	149,-
G.A.S.P. (NOV)	149,-

GOEMON (NOV)	149
HEXEN 64	144
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	129
LAMBORGHINI 64	149
LYLAT WARS (STARFOX 64)	139
MIL RUMBLE PAK	
MADDEN 64 (DE2)	149
MARIO KART 64	89
MICHAEL JACKERS (NOV)	149
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	139
NBA HANG TIME	129
NFL QUARTERBACK CLUB '98(NOV)	139
PILOTWINGS 64	109
SAN FRANCISCO RUSH (NOV)	129
STAR WARS	129
SUPER MARIO 64	89
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24.80
TOUR DE FRANCE (NOV)	149
WINDY WOLF HUNTER	139
WINNERS 64	149
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY	129
WCW WRESTLING	149

HARVEST MOON (NOV)	99,-
HEBEREKES POPOITTO	19,-
KIRBY'S DREAM COURSE	49,-
KIRBY'S GHOST TRAP	49,-
LAMBORGHINI	99,-
LOST VIKINGS 2	69,-
LUCKY LUKE	119,-
SCHLÜMPFCE REISEN UM DIE WELT	119,-
SIMCITY 2000	129,-
SUPER MARIO WORLD - CLASSICS	64,-
TOY STORY	109,-



PLAYSTATION VALUE PACK	323
COMMAND & CONQUER 2 (NOV) ..	99
G-POLICE	109
FINAL FANTASY VII (NOV)	109
FORMEL 1 97	109
TIME CRISIS (INCL. PISTOLE)(NOV) ..	139
TOMB RAIDER 2 (NOV)	99

Game Boy

GAME BOY POCKET	129,-
GAME BOY POCKET COLOR ED. ..	109,-
(ROT, GRÜN, GELB, BLAU, TRANSP.)	
BATTERY PACK (GB-CLASSIC) ..	19,-
DONKEY KONG LAND 3	64,-
HERCULES (NOV)	69,-
STAR WARS	44,-
SUPERMAN	64,-
TETRIS PLUS	49,-
WWF SUPERSTARS 3	64,-

Tamagotchi®

BANDAI - ORIGINAL	39,-
POCKET MAX - DT. (HUND)	39,-
REYL - DT. (HUND)	29,-



Diddy Kong Racing 89.-

Super Nintendo

ARCANOID	69
CASPER	109

ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

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 KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.



Multi Racing Championship 139,-

VERSAND PER NACHNAHME 6,40 DM (ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, BEI VORKASSE (NUR EUROSCHECKS) 4,- DM, UPS 15,- DM, PORTO AUSLAND 18,- DM).

0931/3545222 oder 0180/5211844

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



IM PASSIVEN SPIEL WERDEN POTENTIELLE FÄNGER IMMER KLAR ANGEZEIGT. JETZT NUR NOCH DEN RICHTIGEN KNOPF DRÜCKEN...



DIESER KERL IST WAHRSCHEINLICH NUR EINE HALBE SEKUNDE VOM TOUCHDOWN ENTFERNT. GLEICH KRACHT ES AUF DEM GRÜN! AUA!

NFL QUARTER CLUB '98

Braune EIER
rollen wieder!

Ninfo



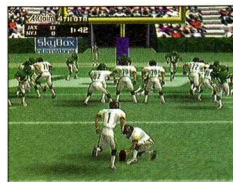
Vertrieb:
Entwicklung:

Acclaim: Iguana
Genre: Preview-Version

Sport: Erhältlich (Import): Jetzt (USA)
USA: Erhältlich (Europa): Keine Angabe



AMERICAN FOOTBALL. NICHT FUSBALL, sondern eine ganz andere Sportart. Aber wer kennt sich hierzulande schon wirklich mit diesem Sport aus? OK, Rugby ist leicht durchschaubar – Du rennst lieber mit dem Ball, als ihn zu kicken. Man erkennt die Regeln des Spiels sofort, auch wenn man nicht gleich ausmachen kann, was ein 'knock-on'



DEN BALL NOCH ÜBER DIESE KOMISCHE STANGE DAHINTER GEICKT, UND DAS WAN'S!

ist. Aber American Football? Es ist eines dieser Dinge, die seit der amerikanischen Unabhängigkeit in Angriff genommen wurden, um den anderen zu zeigen: 'Wir sind Amerikaner und machen alles anders'. Nicht nur, daß das 'u' aus dem englischen 'colours' genommen wurde, sie halten die Gabel auch mit der rechten Hand. Das Resultat: Die Amerikaner könnten den ganzen Planeten in die Luft jagen und produzieren auch weitaus bessere Sitcoms als die Tommies.

NFL Quarterback Club '98 ist das erste Football-Game für das N64 – knapp gefolgt von EAs John Madden 64. Ich habe keine Ahnung, wer John Madden ist, nur daß er ein alter Bückling mit Nylon-Haaren ist und einen Faible für Sport hat. Aber ich weiß, was ein Quarterback ist. Er ist der Kerl, der bei jedem 'down' den Ball

fängt, mit diesem über den Platz rennt oder ihn anderen zuwirft. Das macht ihn irgendwie bei den Mädels beliebt und reich und damit auch zum Sündenbock für die restlichen Spieler.

Die Verrückten, die einen solchen Quarterback stoppen wollen, haben meist fette ausgestopfte Schultern und ein leicht ramponiertes Gebiß, was sie in diesem Falle wie 'echte Männer' aussehen läßt. Sollte es eine Mannschaft innerhalb von vier 'downs' schaffen, zehn Yards zu laufen, muß diese den ganzen Prozeß wiederholen bis Punkte ergattert wurden, die andere Seite in den Besitz des Balls kam oder dem Quarterback die Brust eingetreten wurde. Das ist American Football im Großen und Ganzen. Kein

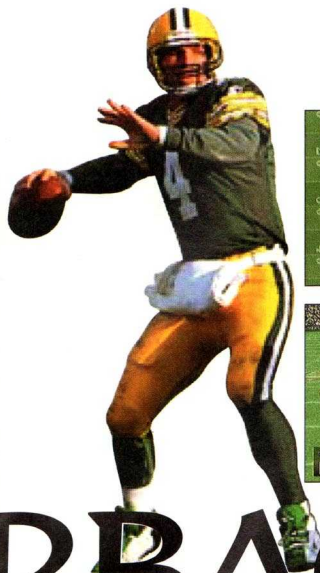
Bedarf an Statistiken, keine Kommentatoren mit Schnurrbart und Sportjacke und keine tanzenden Mädchen mit engen Tops und kurzen Röcken. Mit letzterem könnte ich deutlich besser auskommen.

ÜBER DIE AUFLÖSUNG

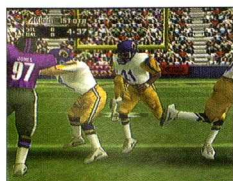
Quarterback Club ist das erste N64-Spiel mit hochauflösender Grafik. Ein deutlicher Unterschied ist dadurch auf dem Bildschirm zu sehen. Keine FIFA-ähnlichen, verschwommenen kleinen Pixelhäufchen mehr in der Ferne zu sehen, sondern gestochene scharfe Sportler. Selbst die Zahlen auf den Trikots können noch ausgemacht werden, auch wenn die

Quarterback Club ist das erste N64

NFL Quarterback Club '98



QUARTERBACK



MIT FREI BEWEGLICHER KAMERA GEHT'S MITTEN REIN INS GESCHEN!



ZU LANGSAM! DER QUARTERBACK WIRD MIT DEM KOPF IN DEN BODEN GERAMMT.

Spieler am anderen Ende des Feldes stehen. Weil für das Spiel die echten NFL-Lizenzen (National Football League, hat man mir gesagt) eingekauft wurden, gibt es für Realismus-Fanatiker auch gleich die Original-Spieler und Teams. Von den bekannten Dallas Cowboys und den New York Giants bis hin zu den Buccaneers und Bengals sind alle Teams der NFL vertreten. In Quarterback Club gibt es zudem eine Management-Option, die es erlaubt, die Spieler in einem Team selbst festzulegen. Im Match selbst bist Du entweder im Ballbesitz (Offensive) oder nicht (Defensive), und Du kannst selbst mit dem Ball unterm Arm übers Feld laufen oder

ihn per Wurf an andere Spieler abgeben. Letzteres ist ziemlich riskant, da gegnerische Spieler ihn abfangen könnten oder er einfach nicht gefangen wird. Sobald der Ball in Bewegung versetzt wird, stürzen sich sämtliche Spieler auf ihn – schwierig wird es in dem Gerangel wohl werden, den eigenen Spieler auszumachen. Hat Iguana vielleicht deshalb eine höhere Auflösung gewählt? Für echte Sessel-Quarterbacks wurde ein Simulations-Modus integriert, in dem authentische Szenarios aus der Geschichte noch einmal betrachtet und durch Selbstbeteiligung am Spiel verändert werden können. Die insgesamt 50 Szenarios decken einen



SO EIN SAUWETTER! ABER DIE SPORTLER SIND SO GUT AUSWATTERT, DIE MERKEN EH NICHTS.



ECHT VERRÜCKT! ES REGNET IN STRÖMEN UND DIE SPIELER MIT EINEM BALL...



ROT 42! GRÜN 19! LILA VOLKSWAGEN! ARF! ARF!



KEVIN GREENE? IST ER NICHT DJ?

zeitlichen Bereich von drei Jahrzehnten ab, also wenn Du glaubst, echte NFL-Helden der Vergangenheit besiegen zu können, steht Dir für einen Versuch nichts im Weg. Das größte Problem ist nur... interessiert sich in Deutschland überhaupt jemand ernsthaft für eine mutierte Version von Rugby, die lediglich durch TV-Werbeaufträge finanziert wird? Oder sind wir mittlerweile so verhungert, daß auch die exotischsten N64-Spiele noch gekauft werden müssen? Vielleicht ist Acclaims Quarterback Club aber so gut, daß wir wirklich Interesse an einem bis dahin unbekannten Sport bekommen werden. Die Grafik sieht zumindest vielversprechend aus, aber das hat ja bekanntlich kaum etwas zu bedeuten.

Prognose: WIR FRESSEN IHRE BURGER, WIR SCHAUEN UNS IHRE FILME AN... ABER DIE SPORTARTEN KAMEN BISHER NICHT ÜBER DEN GROSSEN TEICH GESCHWAPPT.

Spiel mit hochauflösender Grafik



Ninfo



96 M.

Vertrieb:
Entwicklung:

Konami
Konami

Genre:
Preview-Version:

Sports
Japan

Erhältlich (Import):
Erhältlich (Europa):

Ende 1997
Januar 1998

Best Time
1:32.68
Total Time
0:58.49



DER SLALOM. HMM, MUSS ICH JETZT
RECHTS ODER LINKS AN DEN ROTEN
FAHRENSTANGEN VORBEI?



SCHON IMMER WAR DIE
WINTER-OLYMPIADE WEITAUS
INTERESSANTER ALS DIE VARIANTE
unter brennender Sonne. Man
vergleiche: Sportler laufen immer
wieder im Stadion in der Runde



SNOWBOARD-FISHER IN JAPAN...
VERGESST DIE PUPSI MAX NICHT, JUNGS!

NAGANO WINTER OLYMPICS

Bretter, DIE die WELT bedeuten!

(gäh): Sportler jagen mit rasender Geschwindigkeit eine Schanze hinunter und fliegen über hundert Meter durch die Luft (yeah!). Komischerweise sind es im TV aber doch immer wieder die Sommer-Olympiaden, die mehr Zuschauer an die Bildschirme locken. Vielleicht liegt es daran, daß Schnee an Kälte und damit an Unbehaglichkeit erinnert. So genau können wir das auch nicht sagen. Konami hat es geschafft, ohne viele Probleme an die Lizenzen für die Winter-Olympiade zu gelangen, wahrscheinlich, weil sie eben aus dem Land kommen, wo die

nächsten Spiele stattfinden. Während ältere Spiele, die sich dieser Art von Spiel angenommen hatten, meist nur einen ungefähren Eindruck von den echten Örtlichkeiten verschaffen konnten, schnappten sich die Leute von Konami Kamera und Meßgeräte und durchleuchteten Nagano von allen Seiten. Sämtliche Strecken in Nagano Winter Olympics '98 basieren grundsätzlich auf die echten Örtlichkeiten. Jeder Hügel und jede Kurve wurden originalgetreu übernommen. Konami genießt schon seit jeher einen guten Ruf, wenn es darum geht, olympische Spiele in

Konami geht mit viel Li



MAL EHRLICH, SIND DIE JÄCKEN NICHT HÄSSLICH?



BEIM SPEED-SKATING BRAUCHT MAN RHYTHMUS UND NICHT NUR SCHNELLIGKEIT.

Nagano Winter Olympics '98



MEHR VON DER ABFAHRTS-SKIKANE.
DIE PISTE WURDE ORIGINALGETREU
NACHGEBAUT.



TJA, JUNGE! DAS HAST DU DIR SELBST EINGEBROCKT. JETZT GIBT ES KEINEN WEG MEHR ZURÜCK.



'98

Videospielform näherzubringen. Wer erinnert sich nicht an den Spielhallen-automaten Track and Field, der Anfang der 80er Jahre in fast jeder Spielstätte und Kneipe stand. Und eben auf jener Erfahrung baut das Entwicklungsteam zukünftige Sportspiele auf. Das altbekannte "Schütteln" des Joysticks sorgt auch in diesem Spiel für Geschwindigkeit, beim Speed-Skating beispielsweise ist aber etwas mehr Präzision gefragt. Abgesehen von den üblichen Disziplinen wie Bobsleigh, Abfahrtslauf und Skispringen hat Konami einige ungewöhnlichere Sportarten integriert. Unter anderem können Snowboard-Fans nun endlich aufat-

men, denn lange genug wurde dieser Sport von allen Seiten belächelt. Mit dem Snowboard geht es entweder eine steile Strecke in bester Slalom-Manier hinab, oder aber man riskiert Kopf und Kragen bei den waghalsigen Stunts in der schneebedeckten Half Pipe. Verrückt, aber doch wahr: Konami lädt in Nagano Winter Olympics '98 sogar zum Curling ein! Das Spiel erinnert ein bißchen an Bowling, nur daß hier ein "Ding" (auf dessen Namen wir jetzt auch nicht kommen) über eine extreme glatte Eisfläche befördert wird. Auch auf der Speisekarte zu finden ist das Kunst-Skispringen, bei dem die Sportler nach Abprung von einer

kleinen Schanze tollkühne Drehungen und Saltos in der Luft vollbringen müssen, bevor sie sich am Boden das Genick brechen. Natürlich handelt es sich bei Nagano Winter Olympics '98 um ein Multispieler-Game, denn mit mehreren Mitstreitern macht's einfach doppelt so viel Spaß. Spieler können an Kopf-an-Kopf-Rennen teilnehmen oder aber nacheinander vorgelegte Zeiten versuchen zu überbieten. Im Februar ist es soweit und Nagano öffnet seine Pforten für Spitzensportler aus aller Welt; Konami wächst seine Skier bis dahin noch gut ein und läßt sich für das wahre Vergnügen noch etwas Zeit.

Prognose: MIT VIEL LIEBE ZUM DETAIL GEHT KONAMI ANS WERK – WIR SIND GESPANNT!

WIE WAR DAS NOCH, SIE STANDEN AN DEN HÜHNEN UND PIETEN... HIMM... OK, DER NAT'NEN BART.



DIE VERRÜCKTE WELT DES FREESTYLE-JUMPINGS. JE GEFÄHRLICHER DIE STUNTS, DESTO MEHR PUNKTE GIBT ES.

83



BOMBER

Ninjo

SYSTEM



Vertrieb:
Entwicklung:

Nintendo
Hudsonsoft

Genre:
Preview-Version:

Action-Denkspiel
Japan

Erhältlich (Import):
Erhältlich (Europa):

Jetzt! (Japan)
Dezember

84

Kaum ein **SYSTEM** blieb bisher von den **KRACHENDEN** Bomben des Bomberman **VERSCHONT**. Nun kehrt er zum N64 **ZURÜCK** – jedoch in einem neuen **GEWAND**.



AH, EIN ALTBESANNTER FREUND möchte uns wieder einmal einen Besuch

abstatten. Ihr kennt Bomberman nicht? Dann wird es aber höchste Zeit, denn jener kleine Kerl treibt schon seit unzähligen Jahren sein Unwesen auf heimischen Monitoren oder TV-Geräten. Geboren wurde er in einer Zeit, als der grafische Standard mit heutigen Möglichkeiten verglichen sprichwörtlich "unter aller Sau" war. Spiele wie Jet Set Willy, Target Renegade oder Alien 8 holten trotz primitiver Grafik alles aus den Heimcomputern heraus, und doch machten sie eine Menge Spaß, denn alles, was letztendlich zählt, ist der pure Spielspaß.

Mit dem Erscheinen der Nintendo-Konsolen begann erst richtig eine Revolution der Videospiele. Niemand kann so richtig sagen, wie und warum Videospiele plötzlich in der Gesellschaft eine hohe Stellung einnehmen. Aufgepeppte Hardware-Power und grandiose Soundeffekte

sorgten für einige "Aahs" und "Oohs", aber alle diejenigen, die schon bei der Anfangszeit der Computerspiele dabei waren, konnten meist nur noch mit dem Kopf schütteln. Vorbei waren die Zeiten, in denen wirklich wert auf Spielspaß gelegt wurde. Jeder war nur noch darum bemüht, möglichst gute visuelle Effekte zu erzielen. Eine neue Generation von Spielern wuchs heran,



HMMM... BOMBEN AUF EINER ÖPLATTFORM HOCHGEHEN LASSEN? SEHR GEFÄHRLICH! UND WAS IST MIT DEN KINDERN, DIE DIESES SPIEL SPIELEN, LIEBE BPIS?

Unser alter Freund Bomberman ließ ein Facelifting zu – ob

die sich an hochqualitative Grafiken und Sounds gewöhnt hatten und dementsprechend in der Lage waren, fehlendes Gameplay moderner Spiele endlich aufzudecken. In dieser Zeit griffen die Hersteller voller Verzweiflung auf ältere Spiele zurück und verpackten Altbewährtes in einen neuen Mantel. Das war die Zeit, in der Bomberman immer wieder gerne überarbeitet wurde. Heute sieht es

immer noch nicht anders aus, denn Hudson Soft setzt schon wieder seinen ganzen Einsatz auf einen Klassiker. Diesmal liebäugeln die Entwickler mit der N64-Konsole.

KRACHENDER SPASS FÜR ALLE!

Grundsätzlich gesehen war der Spielablauf von Bomberman immer wieder recht simpel. Im Einzelspieler-Modus läufst Du mit einem Männchen durch die Gegend, sprengst mit Hilfe Deiner Bomben Gegner in die Luft und mußt darauf achten, daß Du Dich nicht selbst in die Luft jagst. Im Mehrspieler-Modus gibt's jedoch weitaus mehr Spaß, denn wer seine Mitspieler zuerst in die Luft sprengt hat gewonnen. Das mag zwar etwas brutal klingen, ist es aber keineswegs,

denn Bomberman bot schon immer knuddelige Grafik im Comic-Stil.

In Bomberman 64 sieht aber alles deutlich anders aus, das fängt schon beim Einzelspieler-Modus mit seinen fünf völlig unterschiedlichen Levels mitamt Endgegnern an und hört bei der 3-D-Grafik im Mario 64-Stil auf. Auch die Funktionsweise der Bomben unterscheidet sich von der der Vorgänger. Während in älteren Bomberman-Spielen Gegner einfach mit Bomben beworfen wurden und dann verstarben, fallen sie in dieser Version lediglich erst einmal bewußtlos zu Boden und müssen im Anschluß in den Tod geworfen werden. Jetzt fragst Du Dich wahrscheinlich, warum das so ist – Lebewesen mittels Bomben in den Tod zu reißen, erscheint Nintendo für sein Familien-Konsole wohl zu gewalttätig.



HIER DER VIERSPIELER-MODUS. BLAU IST ETWAS IN SCHWULITÄTEN GERATEN...



FRISST DIESE BOMBEN, DU BLÖDES ROTES DING! ÖH, HAT JEMAND DIE GASZUFUHR ANGELOSSEN?

MAN 64



ER IST ES WÜCHSTPERSÖNLICH! DER MANN MIT DEM FERNSEHER-KOPF!



IST ES EIN VOGEL? IST ES EIN FLUGZEUG? NEIN, ES IST EIN GROSSER FEUERSPUCKENDER DRACHEN, DAS IST ES! RUFT DIE FEUERWEHR! REEEEEEENT!



mitnehmen könnte.

SIE SIND GROSS, DAS SAG ICH DIR!

Habe ich schon die Endgegner erwähnt? Nun, sie sind riesig! Unter anderem erwarten Dich ein Drache, Drago genannt, und ein typischer Roboter mit all seiner futuristischen Bewaffnung. Zusätzlich zu den normalen Gegnern gibt es jetzt eine geheime Figur (welches 3-D-Spiel hat so etwas nicht zu bieten?), über die aber im Moment noch nichts Konkretes gesagt werden kann. Sobald wir näheres darüber in Erfahrung bringen, klären wir Dich über diesen Charakter auf. Oder doch nicht? Schließlich ginge dann der Überraschungseffekt flöten. Bomberman 64 in eine 3-D-Umgebung



OH NEIN! ES IST DIESER GROSSE FEUERBALL, DER SCHON VOR ÜBER EINER MILLION JAHREN AUF DIE ERDE KRASCHTE. AAAH! HEISS! HEISS! (OBWOHL EIN BISSCHEN BRÄUNE GANZ GUT IST)



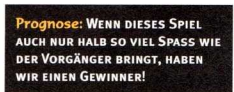
DER SELEKTIONS-BILDSCHIRM MACHT DICH MIT BOMBERMAN BEKANNT. RAUS AUS DEN CRYO-TANKS, REIN IN DIE ACTION!



BOOOOOOOOOOM! DIE BOMBE SASS! ABER WAS WILL ICH EIGENTLICH? DIE VÖGEL VOM BAUM HOLEN?



IM BLUE RESORT LEVEL GIBT ES VIELE SCHÖNSTEINE. HEY, MOMENT MAL – ES IST EIN GESCHÜTZ! RENNT UM EUER LEBEN!



Prognose: WENN DIESES SPIEL AUCH NUR HALB SO VIEL SPASS WIE DER VORGÄNGER BRINGT, HABEN WIR EINEN GEWINNER!

Wie gut ging?

also entschieden man sich für diese humanere Art des Sterbens.

Multiplayer-Levels wurden ebenfalls etwas verändert. Ein Level besteht sozusagen aus mehreren Kampfschauplätzen, die im einzelnen doch stark an ältere Versionen von Bomberman erinnern. Einige der brandneuen Levels nutzen die Möglichkeiten des N64 für 3-D-Kamerarückensichten gut aus. Eine weitere Veränderung kann in den Explosionen ausgemacht werden. Früher zogen sich diese Feuerwellen über gerade Linien horizontal und vertikal übers Spielfeld, während sich die Gegner meistens einfach hinter Steinblöcken verstecken konnten. Jetzt sind die Detonationen weitaus realistischer. Vom Explosions-Zentrum aus bildet sich ein Kreis, der auch verschanzte Gegner im Umkreis

zu packen, war zumindest für den Einzelspieler-Modus vollkommen klar. Aber hat Hudson mit seinen Veränderungen des Multiplayer-Modus dem Game vielleicht interessante Eigenschaften abgenommen? Bomberman 2 auf dem SNES war eine miserable Fortsetzung des guten alten Klassikers, weil grundsätzlich das Gameplay ein ganz anderes war. Was nicht kaputt ist, sollte man auch nicht versuchen zu reparieren, sagen wir. In der nächsten Ausgaben werden wir uns wahrscheinlich endgültig ein Urteil über Bomberman 64 machen können... wenn wir uns nicht selbst schon vorher in die Luft gesprengt haben.



COOL! 1 JOYPAD GR



86

Nintendo 100% Action!
DAS Magazin für alle N64-Besitzer!

64
power
unabhängig, unsterblich, aktuell

F1 Pole Position
So schön kann Formel 1 sein!

Goldeneye GELÖST!
Tips zu Mario Kart und JSS 64!
Game-Klischees aufgedeckt!

Diddy Kong Racing
Nintendo macht sich zum Affen!

Tomb Raider 64 • NFL Quarterback • Bomberman 64

Abonniere die **64 power**,
denn die Vorteile

- [1] Du bekommst die **64 power** direkt in dein Haus geliefert. Vergiß den Ärger von vergriffener Hefte!
- [2] Durch unser Abo-Angebot sparst Du 15 % gegenüber dem regulären Verkaufspreis!
- [3] **UNGLAUBLICH!** Jeder Leser, der mindestens 11 Ausgaben der **64 power** abonniert, erhält nicht nur unser Luxus-Heft, sondern auch ein Luxus-Joystick **GRATIS** obendrauf! Das **SUPER PAD 64** aus dem Hause Jöllenbeck (Interact) liegt nicht nur super in der Hand und bietet die üblichen Funktionen eines "normalen" N64-Joysticks, sondern ist dazu auch noch sehr robust. Damit steht dem endgültigen Multiplayer-Spaß nichts mehr im Weg! **GET IT!**

„Wenn Du **JETZT** noch nicht **ZUPACKST...**!“

GRATIS!

**DU SPARST
10%**

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

64 power Aboservice
Postfach 3161
48581 Gronau

64
power

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 VERLÄNGERT 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 beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck
- ☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich Euch hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:
- Kontonummer:
- Bankleitzahl:
- Geldinstitut/Ort:
- Unterschrift:

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.

88
Prozent

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 altherwürdige Konzept aus der schnöden Mittelmäßigkeit retten könnte. Schludrig und furchtbar unzulänglich. Nicht kaufen..

31
Prozent

DARK RIFT

Vertrieb: Vic Tokai
Getestet in: Ausgabe 11
Dark Rift ist ein sehr durchschnittliches Spiel ohne jegliche Neuerungen. Man braucht dieses Beat'em-Up genauso wenig wie die Vorgänger auf dem N64.

60
Prozent

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...

50
Prozent

EXTREME G

Vertrieb: Acclaim
Getestet in: Ausgabe 12
Dieses Spiel ist ein absolutes Muß für jeden N64-Besitzer! Goldeneye hat gezeigt, was

91
Prozent

man aus einem Shoot'em-Up machen kann. Extreme G zeigt uns, wie Rennspiele aussehen müssen. Rennsport-Enthusiasten sollten sich dieses abgefahrte Meisterwerk nicht entgehen lassen!

F1 POLE POSITION

Vertrieb: Ubi Soft
Getestet in: Ausgabe 12
F1 Pole Position 64 ist ein exzellentes Spiel und rechtfertigt den Kaufpreis allemal. Das einzige, was wirklich fehlt und auch für viele fatale Folgen bei der Kaufentscheidung hat, ist der Multiplayer-Modus.

86
Prozent

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!

29
Prozent

GANBARE GOEMON

Vertrieb: Konami
Featured: Ausgabe 11
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, da ist genauso wenig los.

70
Prozent

THE GLORY OF ST ANDREWS

Vertrieb: Seta
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 zusammengewürsteten Überreste eines SNES-Spiels aus.

25
Prozent

GO! GO! TROUBLEMAKERS

Vertrieb: Enix
Getestet in: Ausgabe 12
Go! Go! Troublemakers ist wirklich abgedreht! Zwar sind auch die Grafiken und Animationen wirklich hübsch gestaltet worden, aber die ganzen japanischen Texte sind schon recht verwirrend. Besser noch abwarten.

80
Prozent

GOLDENEYE

Vertrieb: Nintendo
Featured: Ausgabe 11
Der Einzelspieler-Modus verkörpert Spionage-Aktionen voller List und Tücke aber gerade im Vierspieler-Modus ist Goldeneye einfach unschlagbar.

96
Prozent

HABU SHOGI

Vertrieb: Seta
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.

N/A

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 Charme und kein Spiel der nächsten Generation. Einige gute Ideen sind aber vorhanden.

78
Prozent

ISS 64

Vertrieb: Konami
Getestet in: Ausgabe 4/5
Ein hervorragend aussehendes und exzellentes Multi-Player-Game. Ein besser spielbares Fußball-Game ist derzeit wohl kaum für Geld zu kriegen.

91
Prozent

I-LEAGUE DYNAMITE SOCCER

Vertrieb: Imaginix
Getestet in: Ausgabe 12
Rundum gesehen haben wir es hier mit einem sehr mittelmäßigen Fußball-Spiel zu tun. Auch wenn man irgendwann den Dreh raus hat, wie Tore zu schießen sind, bleibt der Spielspaß letztendlich an einem der zahlreichen Frustrationspunkte hängen. Auf jeden Fall solltest Du beim Kauf bis zur europäischen Version von JLD564 warten, denn vielleicht werden die Handicaps in der Steuerung noch ausgemerzt.

55
Prozent

KILLER INSTINCT GOLD

Vertrieb: Nintendo
Getestet in: Ausgabe 4/5
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.

75
Prozent

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 Ballgame der ganz anderen Art frischen Wind auf den Konsolenmarkt bringt. Nintendo hat es mit Starfox 64 sicherlich geschafft! Das beste Shoot'em-Up seit Space Invaders!

95
Prozent

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.

N/A

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.

N/A

MARIO KART 64

Vertrieb: Nintendo
Getestet in: Ausgabe 4/5

94
Prozent





Zur damaligen Zeit gab es kein Spiel, das Mario Kart 64 im Vier-Spieler-Modus das Wasser hätte reichen könnte. Jetzt aber ist Goldeneye da, und die Sache sieht schon ganz anders aus. Es macht einen Morbidspaß und: Je öfter Du spielst, desto begeisterter wirst Du sein.

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Vertrieb: Imaginer
Featured: Ausgabe 11
Nach einem Nachmittag Spielspaß hat man von MRC alles gesehen, aber auch wirklich alles. Und das ist nicht gerade sehr viel...

67
percent

NBA HANGTIME

Vertrieb: Midway
Getestet in: Ausgabe 6/7
Es ist wieder mal traurig. Das Drei-Knopf-Rumgezapfel 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 keinsten Weise aus. Eine lustige, aber dennoch flache Arcade-Umsetzung. Echte Basketball-Fans sollten sich noch gedulden.

60
percent

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
percent

POWERFUL PRO BASEBALL 64

Vertrieb: Konami
Featured: Ausgabe 8/9
Da Baseball in unseren Gefilden immer noch ein sehr unbeliebter Sport und das

N/A



Game voll mit japanischen Texten ist, sparen wir uns ein Review und warten auf Games gleichen Genres aus Amerika.

PRO BASEBALL KING

N/A

Vertrieb: Imaginer
Featured: Ausgabe 8/9
Und wieder einmal ein Spiel, das sich wegen seiner japanischen Texte und des fehlenden Interesses in Deutschland einem Review entzieht.

SHADOWS OF THE EMPIRE 88

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 Szenarien, ein MUSS für alle Star Wars-Fans.

SUPER MARIO 64

Vertrieb: Nintendo
Getestet in: Ausgabe 4/5
... die Brillanz der Grafik und die ausgefallenen Landschaften entschädigen aber für alles. Das Spiel ist technisch so überlegen und mit so viel Witz, Charme und Kreativität vollgepackt, daß wir ihm ohne die geringsten Zweifel die Goldmedaille verleihen.

95



TETRISPHERE

Vertrieb: Nintendo
Getestet in: Ausgabe 11
Obwohl Tetrisphere ein durchdachtes und gelungenes Puzzle-Spiel ist, kommt es bei weitem nicht zu solchen Suchteffekten wie beim Original-Tetris.

77
percent

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 perfektes Meisterwerk, dem aber leider an Gegnern und vor allem Dinosauriern fehlt. Hoffentlich wird Turok 2 besser.

82
percent

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
percent

WAYNE GRETZKY'S 3-D HOCKEY

Vertrieb: GT Interactive UK
Getestet in: Ausgabe 6/7
Falls Du es doch nicht abwarten kannst, und Du Dir unbedingt ein Prügelspiel für das N64 zulegen willst, dann kaufe Dir lieber Killer Instinct Gold oder warte auf Street Fighter III für das 64DD. War Gods ist nur ein weiteres amerikanisches Spiel mit guter Grafik und miesem Gameplay.

84
percent

WAR GODS

Vertrieb: Midway UK
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 Fighter III für das 64DD. War Gods ist nur ein weiteres amerikanisches Spiel mit guter Grafik und miesem Gameplay.

59
percent

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 japanische Kenntnisse vorausgesetzt, so daß ein Review kaum möglich ist.

N/A



Der Nindex wird jeden Monat erweitert. So bekommst Du einen Überblick darüber, was TOP ist und was FLOP ist!

89

19

TICK... TICK... TICK... BOOM!



BOMBERMAN 64

Die Nummer 6 erscheint am **4. DEZEMBER!**
64 Power – Das **MAGAZIN** für alle N64-Besitzer!



Redaktionsanschrift & Anzeigenbüro
64 Power
Postfach 3461
47531 Gonsse
Tel.: (0432) 531-43 08 56-4
Fax: (0432) 531-43 09 15-7
E-Mail: info@64powerpublishing.com

Redaktion
Chefredakteur
Klaus Tufford
E-Mail: kstaufford@64powerpublishing.com

Stellvertretender Chefredakteur
Thomas Richter

Autor
Frank Fischer

Layout
Larsen Hurling
E-Mail: larsen@64powerpublishing.com
Marcel Slot

Druck
EMD
Hofweg 35
Postbus 2018
4800 CA Emmen
Holland

Vertrieb
PVV Lend
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 ®, © und ® 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

**DU ENTKOMMST
UNS NICHT!**



mehr power

mit

gametm
buster

für saturnTM oder playstationTM oder Nintendo 64TM

umphigher
BIGGER faster
liveforever
better inmore
hard

gametm
buster

legt die power in deine hände

• länger leben, härter schlagen, schneller rennen, höher springen

- GAMEBUSTER hat hunderte von eingebauten cheats für die neuesten games und für die besten der restlichen games
- speicher-manager (saturn)- 16 mal größeren speicher als der saturn selbst
- speicher-manager (playstation)- kopiert 10 mal mehr spielstände auf die memory-card
- zusätzlich erhältliches PC-link für die verbindung mit einem PC. ein muß für jeden hacker
- mit deutscher menüführung und deutscher anleitung. GAMEBUSTER support: unterstützung durch sprachcomputer-hotline und internet-sites für alle cheats, tips & tricks usw.
- füge eigene neue codes hinzu, für neue und bestehende games

PSX, Saturn: DM 99,-
N64: DM 119,-

gametm
buster

erhältlich in

allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften

oder direkt beim exklusiv-distributor: (DATAFLASH...)

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

Tel.: 0 28 22/6 85 45, Fax: 0 28 22/6 85 47. Website and Email <http://www.dataflash.com>

versandkosten DM 10



SATURN IS A TRADEMARK OF JVC ENTERTAINMENT LTD. PLAYSTATION IS A TRADEMARK OF SONY INC.

PLAY • SAT 3

Extreme G



"Extreme G zeigt uns, wie Rennspiele aussehen müssen. Rennsport-Enthusiasten sollten sich dieses Meisterwerk nicht entgehen lassen!"

F1 Pole Position



"All jene Mankos ändern aber nichts daran, daß wir es hier mit einem schnellen F1-Spiel zu tun haben, das durchaus Spaß macht."

Dynamite Soccer



"Aber denk daran – es bleibt ein großes Risiko der Enttäuschung, und sage hinterher nicht, wir hätten Dich nicht gewarnt!"

Mischief Makers



"Zwar sind auch die Grafiken und Animationen wirklich hübsch gestaltet worden, aber die ganzen japanischen Texte sind schon recht verwirrend."



64
power