

Nintendo 100% pure Action!

Ausgabe 13

DM 6,80 • Sfr 6,80
öS 55 • L 9500

64

power

unabhängig, unbestechlich, aktuell

DIDDY KONG RACING

Ausführliches Review!

DAS Magazin für
alle N64-Besitzer!

Mehr als
25 Seiten
Reviews!

Top Gear Rally
Goldeneye
Baku Bomberman
Clayfighter 63 1/3
Mace: The Dark Age
NFL Quarterback Club

Goldeneye
gelöst:
Teil 2

Großer
Test von
N64-
Zubehör!



Ein Magazin von Eidos



Die phantastischsten Bilder von Zelda 64, Yoshi's Story und F-Zero 64!

Jetzt im Handel...



3 Vollversionen auf den CD-ROM

MAGAZIN FÜR FREIZEIT UND SPAß

PC POWER

1 • Januar 1998 • DM 12,50 • Sfr 12,50 • öS 100

ER IST WIEDER DA
FROGGER

Die Rückkehr des
Guybrush Threepwood
MONKEY ISLAND 3
Das Grafik-Spektakel
des Jahres

3 VOLLVERSIONEN
CRUSADER
ENTOMORPH
THUNDERSCAPE

BLADE RUNNER

DEMOs
CART PRECISION RACING, CHASM - THE RIFT,
DILBERT, DESKTOP GAMES, HANNIBAL, HERCULES
ACTION GAME, NBA ACTION 98, NHL 98, SONIC
3D BEAST, SUB CULTURE, TEST DRIVE 4, WING
COMMANDER PROPHECY, 3DFX-TEST

PATCHES
ANSTOSS 2, BLEIFUSS FULL, CARNAGEDDON
VOODOO + RUSH, DARE REIGN, DEMONWORLD
GALAPAGOS, GREAT BATTLES OF ALEXANDER, IF 22,
IMPERIALISM, JEDI KNIGHT, OUTLAWS-MISSIONS,
OUTPOST 2, SZENARIEN, RIVEN, SWING, TOTAL
ANNIHILATION, WET

PC Power präsentiert

VIDEOS: BLADE RUNNER, FROGGER,
UND MONOPOLY STAR WARS

Frogger

4 398016 012503

... Die neue PC Power!

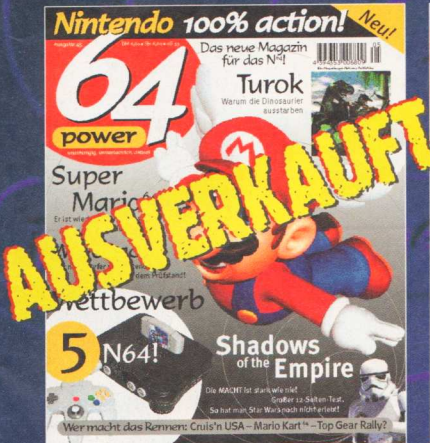
Wir sind noch zu haben...

WANTED

Hast Du eine Ausgabe **VERPA S&T**?
Du mußt ihr nicht mehr nachtrauern!

Schicke den Coupon an:

64 power
Bestellservice
Postfach 3161
48581 Gronau



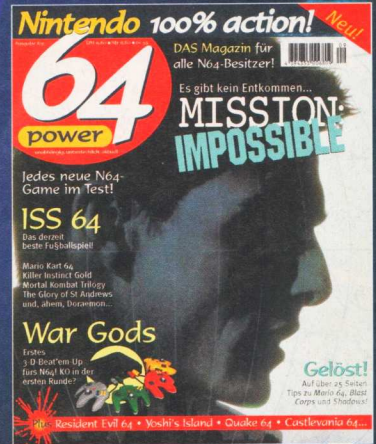
NUMMER 1

- Leider ausverkauft – hier fandest Du alles über Mario 64, Wave Race, S&T und noch viel mehr!



NUMMER 2

- Starfox! Blast Corps! Turok gelöst mit vielen Tips! Komplettlösung von Mario 64 (1. Teil) und Shadows of the Empire.



NUMMER 3

- Mission: Impossible! ISS 64! Blast Corps Komplettlösung! Mario Kart 64, ist es ein Ferrari oder ein Trabi?



NUMMER 4

- Extreme G! Vorhang durchbrochen, Goldeneye! MRC! Goemon! Lylat Wars Komplettlösung! Zu Besuch bei Rare!



NUMMER 5

- Diddy Kong Racing, F1 Pole Position. Die Anfang der Komplettlösung von Goldeneye. Game-Klischees aufgedeckt!

Bestellcoupon

BESTELLCOUPON

Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Unterschrift:
(bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

ICH MÖCHTE FOLGENDE HEFTE

NUMMER 2 ☐ NUMMER 4 ☐

NUMMER 3 ☐ NUMMER 5 ☐

ZAHLUNGSWEISE

☐ Bargeld liegt bei

☐ Verrechnungsscheck liegt bei
(Bestellungen ohne beiliegendes Geld oder V-Scheck können leider nicht bearbeitet werden!)

PREIS PRO HEFT DM 6,80 zzgl. DM 2.

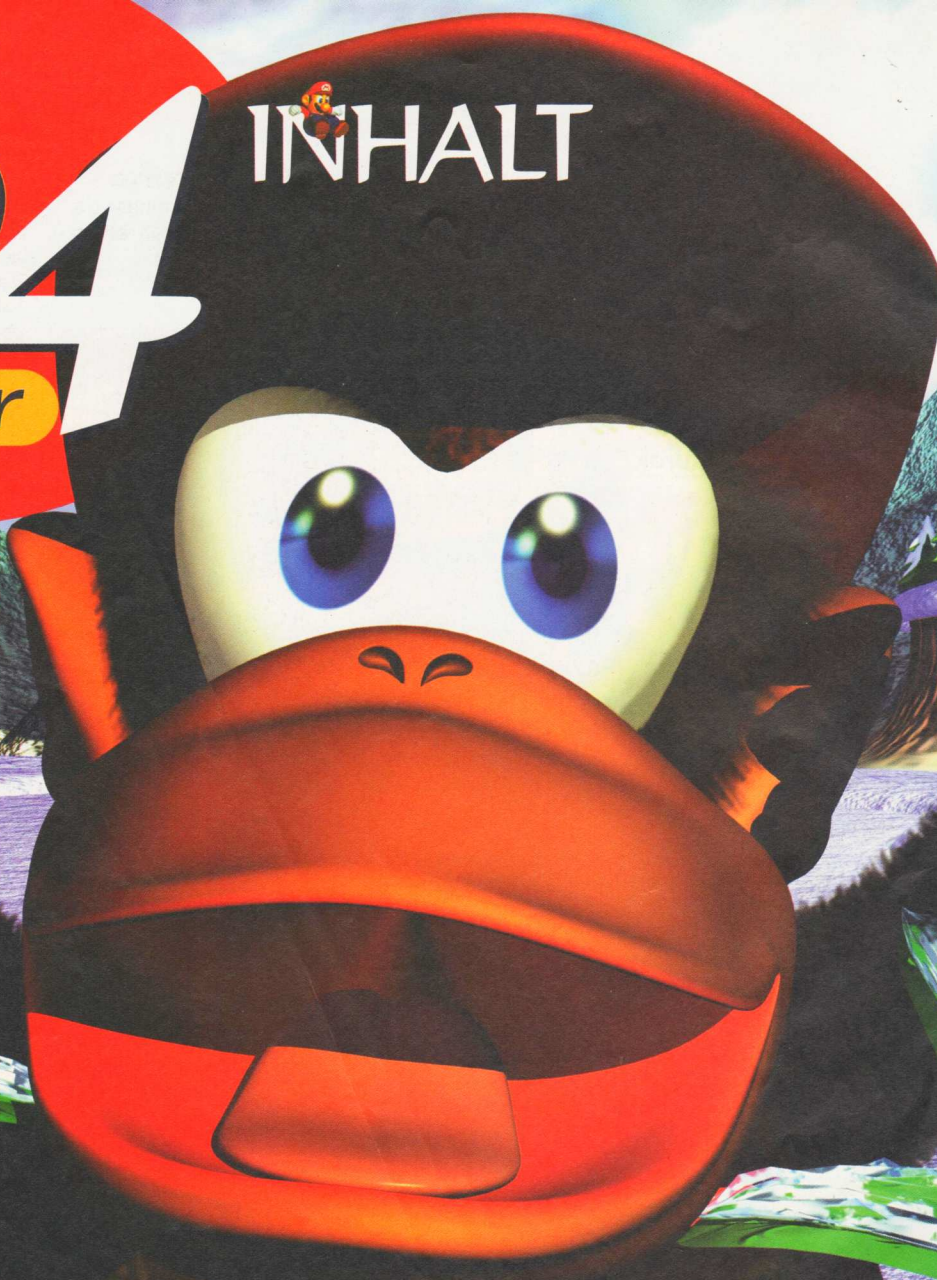
PORTO/VERPACKUNG (AUSLAND + DM 4.-)

03

64

power

INHALT



DIDDY KONG RACING

38

Es ist da!
Es ist phantastisch!
Wir haben *Diddy Kong*
Racing für Dich getestet...



06 NEWS-FLASH
Preise für N64-Spiele fallen weiter, kein Lambo 64 – und SEGA macht Big N Konkurrenz!

16 LESERBRIEFE
Unser Postfach quillt über. Hier kommen unsere Leser zu Wort!

49 WETTBEWERB
Gewinne eines von acht Interact-Lenkrädern mit Fußpedalen!

Die Spiele

Die aktuellen (Import-)Spiele im Test unseres Expertenteams. Wir lassen keine Gnade walten!

64zoom

Die neuesten Bilder der Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden.

ZELDA 64	10
YOSHI'S STORY	12
F-ZERO 64	14
REV LIMIT	14
SNOBO KIDS	15
ART OF FIGHTING TWIN	16
CHAMELEON TWIST	16
NAGANO WINTER OLYMPICS	16
UND VIELES MEHR...	

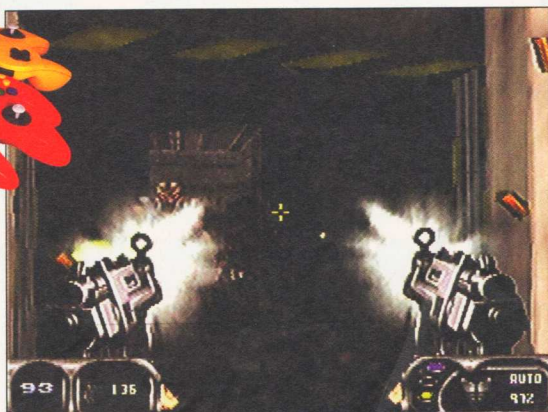
Reviews

Ausführliche Tests durch die Welt der neuesten Games.

BOMBERMAN 64	30
NFL QUARTERBACK CLUB '98	34
GOLDENEYE PAL-UPDATE	36
DIDDY KONG RACING	38
MACE: THE DARK AGE	50
TOP GEAR RALLY	54
CLAYFIGHTER 63 1/3	58

45 POSTER!
Wir haben Eure Wünsche erhört! Diesmal findest Du in der 64 Power ein kleines, aber feines Poster.

22 ZUBEHÖR-TEST
In unserem Testlabor haben wir die neueste N64-Hardware unter die Lupe genommen.



54 TOP GEAR RALLY
Kein anderes Rennspiel konnte uns in der letzten Zeit so begeistern wie Top Gear Rally. Erfahre alles über den Renner in unserem Review.

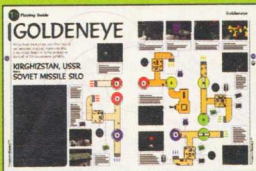


90 VORSCHAU/IMPRESSUM

62 CHEAT BOX
NEUE CODES UND CHEATS FÜR MACE: THE DARK AGE, TOP GEAR RALLY UND ANDERE AKTUELLE N64-TITEL. ES GIBT KEINE GEHEIMNISSE!



64 GOLDENEYE
DER WELTWEIT SMARTESTE GEHEIMAGENT IM ZWEITEN TEIL UNSERER KARTENLÖSUNG! VORSICHT, HIER WIRD SCHARF GESCHOSSEN!



76 MISCHIEF MAKERS
ROBOTER-PUTZEN! RIESIGE MAULWÜRFE! KILLER-WÜRMER! ES IST VERRÜCKT, ABER MINDESTENS GENAUSO VERRÜCKT IST UNSERE LÖSUNG!



Nindex 88

Übersicht über sämtliche erhältlichen Spiele auf dem europäischen Markt!



Es ist Krieg!

EINE WELLE VON SPIELEN FÜR DAS N64 überflutete uns förmlich in den letzten Tagen, so daß wir in dieser Ausgabe eine stolze Anzahl Reviews präsentieren dürfen. Und was noch viel unglaublicher ist: Fast alle getesteten Spiele in diesem Heft waren wenigstens gut, teilweise sogar exzellent. Was also will man mehr?

Und als ob das nicht genug wäre, plant Nintendo für das Weihnachtsgeschäft wieder eine Preissenkung der Cartridge-Preise! Im Endeffekt bedeutet dies einen weiteren Zweikampf der beiden Konsolen-Giganten Sony und Nintendo, während wir uns genüßlich den Weihnachtsbraten einverleiben und an nichts Böses denken.

Kommen wir zu einem anderen Thema... In Ausgabe 11 der 64 Power unterlief uns ein ganz dummer Fehler. In den News berichteten wir erstmals über das Spiel Diddy Kong Racing. Blond wie wir sind, haben wir als kleines Layout-Element das Wort 'Exklusiv' eingefügt, was nicht ganz richtig ist, denn wir hatten diese Infos doch nicht mehr exklusiv. Aber nicht, daß wir so schlaue gewesen sind und selbst auf diesen Mißstand gekommen sind... Nein, ein Kollege der Branche, der ebenfalls für eine bekannte Nintendo-Zeitschrift verantwortlich ist, deren Name wir aber aus Pietätsgründen hier nicht nennen wollen, da wir uns sonst aus der Zone der Freundlichkeit bewegen würden, machte uns auf höchst liebevolle Art und Weise darauf aufmerksam. Ich möchte an dieser Stelle jetzt nicht (sch)nippisch sein (he, meine Tastatur spinnt), aber dieser gute Herr war so freundlich zu uns, daß wir uns für einen ganzen Tag dazu entschieden haben, die Arbeit ruhen zu lassen, um mit ihm zu plaudern. Wir haben uns schon so gut verstanden, daß uns der liebe Kollege sogar mit einer Abmahnung drohte, sollten wir das Wörtchen exklusiv noch einmal verwenden, wenn etwas nicht wirklich exklusiv ist.

Aber zum Glück gibt es noch echte Freundschaften und Kollegialität in unserem Geschäft, und deshalb möchte ich noch abschließend einen totalen Gruß nach Hamburg schicken: "Don't believe the Hail!"

Euer Thomas Richter
(Onkel Tom)

64 News-Flash

Neue
Peripherie-
Geräte • Aktuelle
News-Meldungen

PREISSTURZ!

VIVA LA WEIHNACHTSMANN!

PHANTASTISCHE NEUIGKEITEN FÜR ALLE SPIELER:

Nintendo will neue Spiele zum Teil erheblich günstiger verkaufen, unter anderem auch *Goldeneye* und *Diddy Kong Racing*! Angeblich soll der Preis sogar noch unter der 90 Mark-Grenze liegen, womit die Preise denen der PlayStation-Spiele angepaßt wären. Sogar die Spiele von Fremdherstellern sollen günstiger über die Ladentheke gehen, da Nintendo bei den Herstellungskosten ebenfalls abspeckt. Aller Wahrscheinlichkeit nach soll auch der Verkaufspreis von *Extreme G* aus gleichem Grund

in den Keller fallen, aber das wurde noch nicht offiziell bestätigt. Und als ob das nicht genug wäre, verspricht Nintendo zum Weihnachtsgeschäft eine nochmalige Senkung der Konsolenpreise!

Die Tage der 140 Mark-Spiele scheinen endgültig gezählt zu sein, und dem Kauf einer N64-Konsole zu Weihnachten sollte nichts mehr im Wege stehen. Kinder, erzählt es Euren Eltern! Eltern, behandelt Eure Kinder gut!





HELI-FEELING

MAXIS SIM COPTER WIRD EBENFALLS FÜR DAS 64DD umgesetzt und nicht, wie zuerst angenommen, als Cartridge-Version raus kommen. Wahrscheinlich wird es einer der Titel sein, die zeitgleich mit der amerikanischen Veröffentlichung des Zusatzgerätes ausgeliefert werden. Nintendos Oberhauptling Shigeru Miyamoto verkündete zudem, daß die Städte aus *Sim City 2000* (ebenfalls für das 64DD geplant) eventuell in *Sim Copter* importiert werden können.

Das bedeutet im Klartext: Städte bauen und dann mit dem Helikopter darüber hinweg fliegen können!



Sim Copter selbst ist eine interessante Kombination aus Action und Simulation. Als Pilot einer städtischen Einsatztruppe müssen aus der Luft Brände bekämpft und simulierte Einwohner geschützt werden. Alternativ dazu dürfen natürlich auch Bewohner gekidnappt und die Stadt ins Chaos gestürzt werden! Ob Nintendo so etwas durchgehen läßt?

GANG GE-WECHSELT

TOP GEAR RALLY (TEST IN DIESER

Ausgabe) mag zwar schon einige japanische Wagen zur freien Verfügung bereitstellen, aber den Japanern ist es noch nicht genug. In ihrer Version werden die beiden Europäer (der BMW M3 und der Ford RS 200) durch einen F-150 Pickup (OK, ist wohl ein Amerikaner!) und einem Mitsubishi Pajero ersetzt. Als Bonus-Wagen ersetzt ein Mini Cooper (Hurra!) den P45. Auch die Musik und das Malprogramm sollen einer Änderung zum Opfer fallen. Die japanische Version wird zudem mit einem internen Speicher ausgestattet sein, so ist ein Controller Pak nicht unbedingt mehr vonnöten, wenn es um das Abspeichern von Daten geht.



KEIN LAMBO 64!

WIE, WAS, WO? ES SOLL KEIN LAMBORGHINI 64 MEHR GEBEN? HAHAAHA, reingefallen! Klar, das Rennspiel mit den schnittigen Sportflitzern steht kurz vor der Veröffentlichung. Nur der Titel muß verändert werden. Einige Herren des Automobilherstellers Lamborghini waren mit der Namensgebung nicht einverstanden, da es keinen Wagen mit dem Anhängsel '64' gibt. Statt dessen wird der komplette Name der Firma auch als Name für das Spiel geradestehen: *Automobili Lamborghini!* Klingt doof? Stimmt schon, aber was tut man nicht alles für eine Firma, die ihre coolen Wagen für ein Videospiel zur Verfügung stellt? Wenn alles klappt, findest Du in der nächsten Ausgabe ein Review von *Automobili Lamborghini!*



EIN KESSEL BUNTES

AM ANFANG GAB ES GRAUE CONTROLLER PADS. DANN sagte Nintendo "Wir brauchen Farben!" und schon war eine ganze Palette neuer Controller geboren. Als wenn das nicht ausreichen sollte, meinte Foxdata aus England kurze Zeit später "Wir brauchen Chrom!". Und schon gab es verchromte Konsolen und Controller Pads. Scheinbar hat Foxdata immer noch nicht genug, und deshalb stellen sie jetzt ihre neue Kollektion vor.

Folgende Pads sind von links nach rechts zu sehen: Purple Forest, Chrome Leopard, Desert Storm und Red Rain. Wer die Pads in Deutschland vertreiben wird, ist noch unklar, aber vielleicht kannst Du sie schon bald beim Videospielhändler in Deiner Stadt entdecken.



AUS KLEIN MACH GROSS

HATTEST DU AUCH SCHON ÖFTER das Bedürfnis, einen größeren Fernseher zu besitzen? Aber kaum steht dieser in der guten Stube, kommt einem das Bild schon nach kurzer Zeit wieder zu klein vor. N64-Besitzer können ein Lied davon singen. Das Problem könnte mit dem Sharp XV-C1E gelöst werden. Das Gerät projiziert das Bild eines Fernsehers vergrößert an eine beliebige flache Oberfläche. Über den Preis konnten wir leider noch nichts in Erfahrung bringen, doch dazu vielleicht mal später mehr. Jedenfalls planen wir für die Zukunft einen ausführlichen Test des Geräts, auf das unzählige N64-Spieler gewartet haben. Das totale Kino-Erlebnis kann somit beginnen!



Wer wär' nicht gerne Milliardär?

WER REGIERT JETZT DEN KONSOLENMARKT? Nintendo veröffentlichte kürzlich die weltweite Verkaufszahl ihrer Konsolen und der Cartridges, und sie ist... erm... ziemlich groß! Mittlerweile wurden mehr als 150 Millionen Nintendo-Konsolen (NES, Super NES und Game Boy) auf dem ganzen Planeten verkauft. Über eine Milliarde Spiele gingen über die Ladentheken! Theoretisch gesehen hat jeder sechste Mensch auf der Erde ein Nintendo-Spiel! Die Verkaufszahlen der N64-Konsole sind noch nicht mit eingerechnet. Nächstes Jahr wird bestimmt das Jahr von Big N!



Verrücktes Patent

EIN WEITERER SCHRITT IN RICHTUNG Habgier... Sega Enterprises gewann kürzlich einen Prozeß um ein Patent in Japan. Man mag es kaum glauben, aber SEGA hat jetzt die Rechte an frei justierbaren Kamera-Blickwinkeln in Videospielen! Jawoll, Du hast richtig gelesen! Das bedeutet im Klartext: Wann immer Du in einem Spiel den Blickwinkel auf die Spielumgebung verändern kannst, hat SEGA eigentlich die Copyright-Rechte an dieser Spieloption. Nintendo ist dabei natürlich eine der Firmen, denen SEGA eins auswaschen möchte. Wir von der 64 Power halten diese Art des Wettbewerbs-Kampfes für höchst lächerlich, denn unter Umständen wird damit der Entwicklungsprozess von Videospielen gestoppt oder zumindest ausgebremst. Konzerne wie SEGA und Inwood International (die gerade versuchen, ein Patent für animierte Menschengestalten in digitalisierter Form zu bekommen!) sind dem Spieler ein Dorn im Auge! Fragt sich nur, wer letztendlich der Sieger sein wird...

DURAL VS N64 – BIG N DARF ZITTERN!

NINTENDOS ÄLTESTER KONKURRENT Sega arbeitet zur Zeit heftig an einem Nachfolger zu ihrem kränkelnden Saturn mit der Absicht, das N64 vom Markt zu drängen. Unter dem Codenamen 'Dural', benannt nach dem Kämpfer aus der *Virtua Fighter*-Serie, soll das Gerät schon im Herbst 1998 zu haben sein. Zwar ist Dural wie das N64 ebenfalls ein 64Bit-Gerät, aber der Hitachi SH-4-Prozessor arbeitet mehr als doppelt so schnell wie die CPU des N64 – 200MHz gegen 93,75Mhz. Der SH-4 wird zudem von anderen technischen Errungenschaften unterstützt. Der NEC PowerVR2-Grafik-Chip wird die Berechnungen der Grafik übernehmen, womit das Dural nur

wenig langsamer als Segas *Virtua Fighter 3*-Spielhallenautomat sein könnte. Umsetzungen von 3-D-PC-Spielen sollen zum Kinderspiel werden, da Dural mit dem *Windows CE*-Betriebssystem voll kompatibel sein wird. Als Datenträger sind wieder einmal CDs vorgesehen (Jubel!), und im Gegensatz zum Doublespeed-Laufwerk des Saturns soll ein 12x-Laufwerk integriert werden, das sogar High-Density-CDs lesen kann (doppelt so viele Daten wie auf einer normalen CD). In Anbetracht dieser Leistungsdaten könnte der Geschwindigkeitsvorteil von Cartridges endlich der Vergangenheit angehören. Sollte sich Nintendo Sorgen machen? Ja! Auch wenn Sega mit seinem Saturn gegen Sonys PlayStation verloren hat, ist er immer

noch der weltweit größte Hersteller von Spielhallenautomaten, und 1:1-Umsetzungen von *Virtua Fighter 3* und *Scud Race* garantieren hohe Verkaufszahlen. Durals Hardware-Eigenschaften stellen die des N64 deutlich in den Schatten. Nintendo hat nicht mal mehr ein Jahr Zeit, um Sony und Sega mit seinem 64DD-Laufwerk vom Markt zu befördern. Die Uhr tickt...



ACHTUNG, STECKER!

WENN VIDEOSPIELE TÖDLICH WERDEN... HIER EINE WARNUNG AN ALLE N64-BESITZER:

Einige der Geräte wurden mit einem Stecker ausgeliefert, bei dem eventuell das Rückenteil abrutscht und damit zur Gefahr wegen freiliegender Drähte wird! Wenn Dein Stecker den Namen Hitachi HE-25 trägt, solltest Du Dich umgehend mit der Nintendo-Hotline unter 0130-5806 in Verbindung setzen. Alles weitere erfährst Du dort...



AND THE WINNER IS...

NINTENDO! JA, TATSÄCHLICH. NINTENDO WURDE AUF DER ECTS IN London gleich mit zwei Auszeichnungen geehrt. Zum einen wurde das N64 zur "Besten Konsole des Jahres" gekürt, und unser allseits beliebter Knüller Super Mario 64 zum "Konsolen-Spiel des Jahres" ernannt. Die Leser der Fachhandelszeitschrift CTW (Entertainment Computer Trade Weekly) vergaben die Preise. Wolf Salzer von Nintendo of Europe dazu: "Zum einen sind wir natürlich stolz darauf, daß uns die Preise von Experten der Branche verliehen wurden, die sich genau auskennen. Zum zweiten sehen wir in den Preisen eine Bestätigung unserer Unternehmensphilosophie, höchste Qualität zu schaffen und technologische Maßstäbe zu setzen". Diese beiden Auszeichnungen sind längst nicht alles. Schon 1996 kürte das Nachrichtenmagazin "Time" das N64 zur "Machine of the Year", obwohl die Konsole zu der Zeit noch gar nicht erhältlich war. Auch in Deutschland ist die Begeisterung groß. In den letzten sechs Monaten gingen rund 350000 N64-Geräte über den Tisch. Nintendo rechnet mit einem Wachstum der Verkaufszahlen bis zum Jahresende auf 800 000 Stück! Große Worte, nichts dahinter? Wir werden sehen...



HINTER GITTERN!

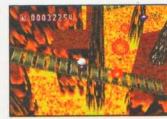
UND DU DACHTEST, AMERICAN FOOTBALL sei ein anständiger Sport? Marv Albert, der Kommentator von Acclaims *NFL Quarterback Club '98*, hat sich zu einem Sexualverbrechen bekannt!

Alberts Job als Kommentator wurde schon längst von seinem bisherigen amerikanischen Arbeitgeber NBC gekündigt, doch leider befanden sich die Cartridges schon längst in der Produktion, noch bevor Acclaim den Vorgang stoppen konnte. Nun ertönen die Stimmen eines widerlichen Bastards in einem wunderschönen Sportspiel... oops.



Wann kommt was?

WIEDER EINMAL GEHT ES UM DATEN, DIE WIR LEIDER NICHT IMMER MIT RUHIGEM GEWISSEN VERÖFFENTLICHEN KÖNNEN. TERMINE, DIE SO OFT WECHSELN WIE DAS LICHT EINER AMPEL. DAS BEKANNTE SPIEL NASTY ZONE WIRD AUCH DIESMAL NICHT IN UNSERER LISTE ZU FINDEN SEIN, ALSO BITTE NICHT AUFGEGEN UND IMMER SCHÖN LOCKER BLEIBEN.



Deutschland

JETZT – DEZEMBER
Goldeneye (Nintendo)
Bomberman 64 (Nintendo)
Diddy Kong Racing (Nintendo)
Yoshi's Story (Nintendo)
Tamagotchi 64 (Nintendo)
Hyper Heroes in Nagano (Konami)
Dual Heroes (Hudson)
Legion X (Hudson)
Tokoun Road: Brave Spirits (Hudson)
Top Gear Rally (Kemco)
Automobil Lamborghini (Titus/THE)
WCW vs NWO World Tour (THQ)
Jeopardy! (Take Two)
Wheel Of Fortune (Take Two)
Duke Nukem 64 (GT Interactive)
San Francisco Rush (GT Interactive)
Botron 64 (GT Interactive)
Quake 64 (GT Interactive)

JAPAN

JETZT – DEZEMBER
Diddy Kong Racing (Nintendo)
Bomberman 64 (Nintendo)
Mystical Ninja 64 (Konami)
NBA In The Zone '98 (Konami)
Mission: Impossible (Ocean)
Last Legion UX (Hudson)
WCW vs. NWO: World Tour (THQ)
MK Mythologies (Midway)
San Francisco Rush (Midway)
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 (Midway)
John Madden 64 (EA Sports)
NFL Quarterback Club '98 (Acclaim)
Duke Nukem 64 (GT Interactive)
Aero Fighters Assault (Paradigm)
Space Station: Silicon Valley (BMG)
Wheel Of Fortune (Gameltek)
Jeopardy! (Gameltek)

USA

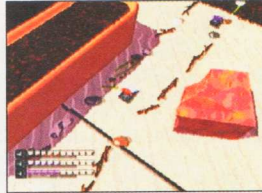
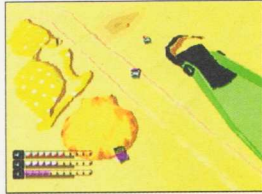
JETZT – DEZEMBER
Diddy Kong Racing (Nintendo)
Bomberman 64 (Nintendo)
Mystical Ninja 64 (Konami)
NBA In The Zone '98 (Konami)
Mission: Impossible (Ocean)
Last Legion UX (Hudson)
WCW vs. NWO: World Tour (THQ)
MK Mythologies (Midway)
San Francisco Rush (Midway)
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 (Midway)
John Madden 64 (EA Sports)
NFL Quarterback Club '98 (Acclaim)
Duke Nukem 64 (GT Interactive)
Aero Fighters Assault (Paradigm)
Space Station: Silicon Valley (BMG)
Wheel Of Fortune (Gameltek)
Jeopardy! (Gameltek)

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)
Mace: The Dark Age (GT Interactive)
MK Mythologies (GT Interactive)

JANUAR – MÄRZ 1998
F-Zero 64 (Nintendo)
The Legend Of Zelda 64 (Nintendo)
Banjo-Kazooie (Nintendo)
Kirby's Air Ride (Nintendo)
(64DD) Mario Artist (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)

MICRO MACHINES V64?

CODEMASTERS, DIE ENGLISCHEN Entwickler vom bekannten *Micro Machines*, haben einen Vertrag mit Midway abgeschlossen, der sie dazu berechtigt, sämtliche Codemasters-Spiele (unter anderem auch *Micro Machines*) für das N64 zu konvertieren! *Micro Machines V3* für die PlayStation wurde von der Fachpresse mit Lorbeeren überschüttet... wir sind auf die N64-Version gespannt.



64CHARTS

1	LYLAT WARS	NINTENDO
2	MARIO KART 64	NINTENDO
3	MRC	OCEAN
4	SUPER MARIO 64	NINTENDO
5	ISS 64	KONAMI
6	DOOM 64	GT INTERACTIVE
7	SHADOWS OTE	NINTENDO
8	BLAST CORPS	NINTENDO
9	TUROK	ACCLAIM
10	WAVE RACE	NINTENDO

NEWS-SCHNIPPSEL

MIDWAY HAT DEN VERTRIEB VON Kemcos *Twisted Edge* in den Staaten angenommen – bisher kein Wort über den Vertrieb in Deutschland... Hudsons *Softs Robot-Kampfspiel Legion X* wird über *Mindscape* in den Westen gelangen, die das Spiel aber aus unerklärlichen Gründen in *Last Legion UX* umbenennen möchten... Gumpel Yokoi, Designer des *GameBoys* für Nintendo, starb kürzlich bei einem Verkehrsunfall. Er läßt somit Nintendo mit dem *Virtual Boy* (eines seiner Projekte) und seinen Fehlern alleine... Goldeneye steht in den amerikanischen Verkaufscharts noch vor dem PlayStation-Spiel *Final Fantasy VII*...



64ZOOM

Willkommen zu einer neuen Vorschau auf Spiele, auf die jeder sehnsüchtig wartet!



10



ZELDA⁶⁴

NINTENDO – FRÜHJAHR 1998

Die neuesten Fotos von *Zelda 64* sind bei uns eingetrudelt und sehen absolut phantastisch aus! In Anbetracht der hohen Qualität kann man kaum noch daran denken, daß es sich einfach nur um ein Videospiel handelt. So gut kann ein Spiel nicht sein? Ha, mal abwarten...

Zum ersten Mal kann Link dabei beobachtet werden, wie er auf einem Pferd reitet und athletisch von ihm absteigt. Ein schnelles Pferd kann Link gut gebrauchen, denn jüngsten Informationen aus Japan zufolge soll das Spielareal so groß sein, daß man

ganze 24 Stunden an einem Stück laufen müßte, um von einem Ende zum anderen zu gelangen!

Selbst Tag- und Nachteffekte dürfen in *Zelda 64* bewundert werden. Die Sonne erhebt sich am Horizont und verschwindet auch wieder dahinter während des Spielablaufs. Gebiete, die normalerweise am helllichten Tage sicher waren, werden Nachts plötzlich weitaus gefährlicher und bergen neue Gefahren. Es gehen sogar Gerüchte um, daß Nintendo an unterschiedlichen Wetterbedingungen arbeitet!





Wo wir gerade beim Horizont sind... es mag vielleicht nur eine optische Täuschung sein, aber sieh Dir die Bilder mal genauer an, auf denen Link auf seinem Pferd sitzt. Der Horizont hat eine Krümmung, genauso wie im richtigen Leben. Cooler Nebeneffekt!

Die Spielwelt selbst wird mittlerweile jeden Tag erweitert. Neben Dörfern, Wäldern und Feldern ragen jetzt schon Gebirgsketten aus dem Bild. Muß sich Link durch die

Berge schleppen oder gibt es vielleicht eine Abkürzung am Fuße des Berges? Lange müssen wir nicht mehr warten, um dies herauszufinden!

Die größte Neuigkeit kann ebenfalls auf den Bildern ausgemacht werden – entweder ist es Link selbst oder sein kleiner Sohn! Der deformierte Schwertschwinger ist möglicherweise einem bösen Zauberspruch zum Opfer gefallen, aber wir spekulieren auf ein Intro, in dem Link noch als kleiner

Knabe gezeigt wird. Damit würde *Zelda 64* ganz nach *Lylat Wars* kommen, schließlich wurde dort auch auf beeindruckende visuelle Art die Vorgeschichte gezeigt, anstatt einen völlig neuen Plot zu entwickeln.

Andere News-Fetzen erreichten unsere Ohren. So ist von einer Rumble Pak-Unterstützung die

Rede. Zwar kann *Zelda 64* auch ohne Rumble Pak gespielt werden, aber Spieler mit dem kleinen Zusatzgerät spüren förmlich die Fußstapfen eines großen nahenden Gegners. Auch neue Waffen sind jetzt endlich zu sehen, hier beispielsweise eine Bombe, ein Hammer und eine magische Okarina (tönernes Blasinstrument). Einige der Bilder haben schwarze cineastische Randbalken. Zwischen diesen werden wohl Zwischensequenzen gezeigt, in denen der Spieler Zeit zum Verschnaufen hat.

Zelda 64 wird auf der Nintendo World Show Ende November in Japan zu sehen sein, und wir werden für Dich vor Ort sein, um es selbst einmal zu spielen! Wir halten Dich auf dem Laufenden, denn kein anderes Spiel verspricht im Vorfeld so viel wie *Zelda 64*!

F-ZERO⁶⁴

NINTENDO • FRÜHJAHR 1998

EINE WEITERE LADUNG SCREENSHOTS haben ihren Weg direkt aus Kyoto zu uns gefunden. Im Vergleich zu Extreme G sieht F-Zero 64 immer noch

ziemlich bescheiden aus, aber dafür gibt es seine Gründe.

Nintendo wagt den Schritt auf hübsche Details zu verzichten und in

Zeiten des grafischen Overflows mehr auf Geschwindigkeit, sprich eine höhere Framerate Wert zu legen. Je höher die Framerate ist (das NTSC-F-Zero 64 liefert satte 60 Bilder pro Sekunde, die einen normalen Fernseher schon ins Schwitzen bringen können), desto präziser kann gesteuert werden.

Manche Effekte, die eigentlich für ein N64-Spiel typisch sind, wurden entweder völlig herausgenommen oder stark geschwächt. Zwar sind die Strecken selbst in schönstem Anti-Aliasing (Effekt des Weichzeichnens) zu sehen, die Vehikel selbst sind es aber nicht und deshalb so pixelig. Selbst das simple Gouraud Shading, was in jedem N64-Spiel zu bewundern ist, wurde komplett außen vor gelassen! Deutlich wird diese Maßnahme erst in der Nahansicht der

Fahrzeuge. Jedes Stück des Gefährts ist in einem soliden Farbton gehalten, ohne jegliche Lichteffekte. Als Endresultat bleibt ein Spiel, das von der Grafik stark an Amiga- oder SNES-Zeiten erinnert, aber viel, viel schneller ist!

Das Original F-Zero auf dem SNES war ein Spiel für echte Racing-Fans, wobei mehr Wert auf Geschwindigkeit und Kontrolle der Wagen gelegt wurde anstatt auf pompöse Grafik. Das Spiel übte großen Reiz auf die Spieler aus, und von daher ist es kein Wunder, daß Nintendo keinen Fehler machen will. *

Mit verzwicktem Streckendesign und knallharter Action steht F-Zero 64 Extreme G nur in Sachen Grafik nach. In Kürze werden wir herausfinden, ob F-Zero wirklich das Zeug zu einem Hitspiel hat oder nur für den Hunger zwischendurch ist.



REV LIMIT

SETA • FRÜHJAHR 1998

BIS JETZT HABEN WIR SEIT UNSERER ersten Ausgabe noch nicht viele Worte über dieses Spiel verloren, was aber an mangelnder Informationsbereitschaft seitens Seta liegt. Mehr Details kamen jedoch in letzter Zeit zu unseren Ohren: Rev Limit wird einen integrierten Championship-Modus haben, in dem es eine Menge Geld zu gewinnen gibt. Das verdiente Geld kann wiederum für Wagen-Upgrades oder sogar für neue, schnellere Wagen investiert werden.

Wie auch in Top Gear Rally (Test in dieser Ausgabe) unterliegen alle Strecken unterschiedlichen Wetterbedingungen. Die sportlichen Flitzer werden entsprechend den Wünschen der Spieler angepaßt. Realistisches Beschleunigungs- und Bremsverhalten ist dabei für Seta genauso wichtig wie Schäden am Fahrzeug nach einem Unfall. Im Gegensatz zu Top Gear Rally darfst Du nach einer Kollision mit einem Baum getrost Deinen Wagen verlassen. Die Screenshots drücken aus, was mit Worten nicht mehr zu erklären ist. Im Moment arbeitet Seta an der Geschwindigkeitsoptimierung, damit am Ende nicht eine lahme Ente, sondern ein flotter Flitzer in den Regalen liegt. Top Gear Rally hat uns gezeigt, daß detaillierte Grafiken nicht unbedingt Geschwindigkeitseinbußen bedeuten müssen.

Noch ist nicht sicher, wer Rev Limit in Deutschland oder Amerika vertreiben wird. Es gibt aber Gerüchte darüber, daß Nintendo für eine Veröffentlichung im Westen verantwortlich sein wird.





SNOBO KIDS

ATLUS • DEZEMBER

FREIE BAHN FÜR LUPEN! AUF DIESEN kleinen Bildchen erhältst Du einen ersten Eindruck vom japanischen Spiel *Snowbo* (oder *Snowbow*), wobei sich keiner über die richtige Schreibweise sicher ist) Kids, das erste von drei Snowboard-Spielen, die in den nächsten Monaten erscheinen sollen. *Snowbo Kids* zumindest dem Anschein nach nicht ganz so ernst zu nehmen, wie beispielsweise *Snowspeeder 64* von Imagineer oder Kemcos *Twisted*



Edge Snowboarding. Zahlreiche 'deformierte' Charaktere und bizarre Stunts sprechen nicht gerade für hohen Realismus, sondern eher für eine Menge Humor.





ART OF FIGHTING TWIN

CULTURE BRAIN • DEZEMBER

DIESES PRÜGELSPIEL HAT EINE MENGE Potential im Kasten – es ist die erste 3-D-Umsetzung der berühmten (zumindest in Japan) Nippon-Serie *Art of Fighting* auf der Neo-Geo Konsole. *Art of Fighting* wird von vielen Liebhabern des Genres als

Zwillingsbruder von *Street Fighter* bezeichnet, und da der Markt für Kampfspiele auf dem N64 längst nicht gesättigt ist, kommt diese Meldung wie gerufen.

In *Art of Fighting* wird es zwei Sets an Charakteren geben, daher auch der Name 'twin' (Zwilling). Auf der

anderen Seite stehen die gewöhnlichen gut gebauten Kämpfer, auf der anderen warten ihre mutierten Brüder mit kleinen Körpern und großen Köpfen.

Während die 'normalen' Kämpfer sich wie in typischen Kampfspiele zu Wehr setzen, präsentieren sich die verküppelten Gegenstücke mit all

ihren bizarren Bewegungen und Kampftechniken. Normale Charaktere dürfen sogar gegen die Mutanten antreten!

Art of Fighting Twin wird noch am Ende dieses Jahres in Japan auf den Markt kommen. Bis jetzt hat sich noch keiner um den Vertrieb im Westen gekümmert, aber wenn es genauso gut spielbar wie die Neo-Geo-Version ist, dann dürfte das nicht mehr lange dauern.

CHAMELEON TWIST

JAPAN SYSTEM SUPPLY/
OCEAN • DEZEMBER

IN DEUTSCHLAND HAT SICH LAGUNA DIE Vertriebsrechte von dem Spiel geschnappt, in dem alles mit der Zunge gemacht wird. Mit dem klebrigen Organ des Helden können Gegner gegriffen, an Mauern geklettert, über Schluchten gesprungen und sogar ein 'Zungenstand' gemacht werden!

An einen Vierspieler-Modus haben die Hersteller ebenfalls gedacht, in dem das Quartett mit den langen Zungen so lange kämpft, bis nur noch einer übrig ist. Für den letzten Kick sorgt eine Rumble Pak-Kompatibilität. Hier neue Bilder vom Spiel – ein Review in Kürze!



NAGANO WINTER OLYMPICS '98

KONAMI • DEZEMBER

WIR HABEN UNS SKIER ANGESCHNALLT und sind in kältere Gefilde geschlittert, um Dir diese neuen Bilder eines vielversprechenden Sportspiels präsentieren zu dürfen. Da der Winter vor der Tür steht, brauchst Du auch auf diesen Titel nicht mehr lange zu warten.





PUYO PUYO 64

COMPILE • DEZEMBER

EIGENTLICH SOLLTE AUCH DIESES SPIEL SCHON IN dieser Ausgabe als Review zu sehen sein, aber da hat wieder einmal Fortuna einen Strich durch unsere Rechnung gemacht. *Puyo Puyo 64* ist ganz auf *Tetris* getrimmt, nur daß hier diesmal keine Steine von oben herabfallen, sondern ekelhafte

Schleimwesen. Nun, ekelhaft ist eigentlich die falsche Bezeichnung, denn die Grafik im Manga-Stil in *Puyo Puyo 64* ist an allen Ecken und Enden sehr auf jüngere Spieler zugeschnitten. Ein paar Bilder konnten wir zumindest schon einmal aufsnappen...



WILD CHOPPERS

SETA • MAI '98

AUCH VON SETAS 3-D-ACTION-SIMULATOR FÜR Hubschrauber-Piloten gibt es etwas zu sehen. Schon die Bilder versprechen ein knallhartes Krach-Wumm-

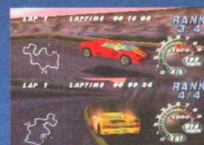
Peng-Spiel in feinsten 3-D-Grafik. Ob die Hardware des N64 so etwas ohne Ruckler darstellen kann? Mal abwarten... *Wild Choppers* soll aber erst im Mai 1998 in Japan veröffentlicht werden.



AUTOMOBILI LAMBORGHINI

TITUS • DEZEMBER

IN DER NÄCHSTEN AUSGABE KÖNNEN WIR DIR ENDLICH EIN ausführliches Review von diesem brandheißen Renner bieten! Einen Vorgeschmack auf das, was Dich letztendlich in Titus Rennspiel erwartet, können Dir diese Bilder hier geben. Da kann einem schon das Wasser im Munde zusammenlaufen...





YooHoo!

Tja, nun ist es endlich doch so weit gekommen, und die Regale für **N64-SPIELE** **QUILLEN** auch in Deutschland förmlich über. Die erste *Lylat Wars*-Welle sollte sich zwar schon wieder gelegt haben, aber dann kam **PLÖTZLICH** *Extreme G* aus dem Boden geschossen und **VERZÜCKTE** die Spieler. Der Markt für N64-Spiele blüht endlich auf. Vorbei sind die Zeiten, in denen man hungrig immer wieder auf die PlayStation startete. Gerade aus den Leserbriefen ging Eure Freude spürbar hervor. Und das ist längst **NICHT** alles, wie ihr gleich lesen werdet. Viel Spaß wünscht

Euer Onkel Tom!

GOLDENEYE TOT?

Hi Onkel Tom!

Ich finde die 64 Power super! In der Ausgabe 11 habt ihr geschrieben, daß *Goldeneye* im November kommt. Woanders war aber zu lesen, daß es nicht in Deutschland zu bekommen sein wird, sondern nur im Ausland. Stimmt das, oder hat mir da jemand einen Bären aufgebunden?

MANFRED FÜCHTENKÖTTER

Anm. v. Onkel Tom: Nuuuuuuuuu ja.... also, einmal tief durchatmen und dann raus damit: Klar, *Goldeneye 007* wird definitiv nicht in Deutschland erscheinen. Man wollte von vornherein einer Indizierung seitens der BPjS aus dem Weg gehen. Zwar wußten wir schon bei Drucklegung der 11. Ausgabe davon, hatten die Leserbriefe aber schon fertig 'gelayoutet', so daß diese kleine Änderung nicht mehr gemacht werden konnte. Sorry...

TOILETTPAPIER

So nicht, 64 Power!

Ich bin ja eigentlich ein großer Fan Eures Mags, aber was Ihr da mit Eurer Ausgabe vom Oktober abgeliefert habt, ist wirklich kaum zu glauben! – Das Papier erinnert an Recycling-Toilettenpapier! – Die Farben waren alles andere als brillant! – Die Screenshots waren meistens so dunkel, daß man kaum etwas erkannt hat! Kurz gesagt: Macht weiter, aber nicht so!

DOMINIC HITTL

Anm. v. Onkel Tom: Ist ja schon gut... das Druckpapier war ein Experiment, und wir haben selber gesehen, daß es großer Mist war. Mittlerweile gibt es die 64 Power aber wieder auf schönstem Edelpapier zu sehen.

STRATEGIESPIELE

Obwohl, wie in Ausgabe 4 zu sehen war, Ihr wirklich genug Lob bekommt, kann ich es mir nicht verkneifen, Euch auch für Euer tolles Heft zu gratulieren. Ich bin ein großer Fan vom N64 und habe auch schon ein paar Spiele. Aber was ich vermisse, übrigens bei allen Konsolen, sind gute Strategie- und Simulationsspiele. Für den PC gibt es die massenhaft! Wieso gibt es für das N64 nicht zum Beispiel *Ufo*, *X-COM*, *Civilization* oder die *Blue Byte-Siedler* aus Eurem deutschen Lande? Mir ist klar, daß dies alles PC-Entwickler sind, aber bringt Big N nicht ein besseres Spiel zustande als das alte *Sim City* für dieses Genre?

MIRCO MEYER, SCHWEIZ

Anm. v. Onkel Tom: Ich kann Dir nicht in allen Punkten zustimmen, denn Strategiespiele gibt es durchaus auch für Konsolen. Bestes Beispiel dafür ist wohl *Command & Conquer* für die PlayStation.

Aber im Großen und Ganzen hast Du schon recht. Strategiespiele und Simulationen sind eine Domäne des PCs, das hat aber auch seine Gründe. Eigentlich liegt alles an der vorhandenen Tastatur, denn mit dieser lassen sich weitaus mehr Funktionen bei einer Flugsimulation ausführen, als es je mit einem Controller Pad möglich wäre. Auch Strategiespiele können dadurch viel komplexer gestaltet werden. So lassen sich beispielsweise bestimmte Armeen manuell einer Taste zuordnen, und so weiter, und so fort. Früher oder später wird es für das N64 mit Sicherheit zwar auch Strategiespiele oder Flugsimulationen geben, wenn auch in etwas abgespeckter Form. Außerdem ist unter anderem auch *Sim City 2000* für das N64 geplant.

FRAGEN ÜBER FRAGEN

Yo Uncle Tom! It's me, Uncle Ron!

Ich möchte Euch ein paar Fragen stellen. OK? Dann geht's los:

1. Kann man seine Tips und Cheats auch an Euch schreiben, oder wollt Ihr lieber in den Akten von Big N weitersuchen?
2. Was wird der nächste Knüller von N64 & Co., jetzt, nach *Super Mario 64* und *Lylat Wars*?
3. Welches Spiel sollte ich mir als nächstes kaufen (NTSC US)?

Noch ein paar Tips fürs Heft. Ich bin sicher nicht der einzige Leser Eures Heftes. Bringt doch etwas mehr der US-Spieleerscheinungen! Ihr solltet eine Liste mit den nächsten 64 Power Heften beilegen (Anm. v. Onkel Tom: Was????). Ansonsten finde ich Euer Heft am besten. Echt cool, kein anderes N64-Mag kann Euch überbieten! Übrigens, ich kaufe aaaaaaalle Mags von Euch. Echt super. Macht weiter so. Euer treuer Leser

RONNIE FISCHER

Anm. v. Onkel Tom:

1. Klar könnt Ihr uns Eure Tips und Cheats zuschicken. Immer her damit, nur können wir natürlich nicht garantieren, daß sie auch veröffentlicht werden.
2. Schwierige Frage, denn so einige Knüller stehen





Hi Onkel Tom!

Tränenüberströmt schreibe ich Dir nun ein Gedicht, das meine Trauer zum Ausdruck bringen soll.

Oh welch ein Graus, mein Leben ist aus. Mein Vater gab mir in meiner Not ein langes N64-Verbot!

Ich sitze nun vor dem schwarzen Kasten, wie lange muß meine Seele denn noch fasten? Nie wieder mit Mario über den Bildschirm flitzen,

nie wieder in die Rolle von Fulgore schlüpfen. Nun wird' ich wohl nur noch träumen, mein Gehirn wird vor lauter N64 nur noch schäumen.

Nun wünsche ich Euch allen ciao – meine Seele sagt jetzt schon wieder 'Au'! P.S.: Ihr seid megaobersupergorillaaffenmäßigell!

OLIVER DEKINGER

Anm. v. Onkel Tom: Die Jury der Mini-Playback-Show würde jetzt wieder sagen: "Das war soooooo toll. Aus Dir wird bestimmt mal ein ganz großer Dichter. Wir sehen Dich jetzt schon als Nachfolger Goethes in den Geschichtsbüchern stehen...." Wie wär's mit einer 64 Power-Leser-Gedichts-Olympiade? Immer her mit Euren Werken!

auf dem Programm, wenn auch nicht unbedingt aus dem Hause Nintendo. Auf jeden Fall solltest Du jetzt schon mal Ausschau nach Mission: Impossible halten.

- Gute Frage... (lach). Schau doch einfach weiter hinten ins Heft und pick Dir das Spiel mit der besten Bewertung raus. Was meinst Du wohl, wofür unsere Reviews da sind?

Und überhaupt: Wieso willst Du noch mehr getestete US-Spiele haben? Die Spiele, die wir im Test haben, gibt es wahrscheinlich eh erst ein paar Monate später in Europa zu kaufen. Wir testen doch fast ausschließlich Import-Spiele?!? Aber danke für das Lob!

BOY-POWER

Hi Onkel Tom!

Ich heiße Sidney und bin elf Jahre alt, stolzer Besitzer eines Nintendo 64 und habe Wave Race 64 komplett durchgespielt. Ich habe da mal eine Frage. Was findet ihr eigentlich alle an Mario 64? Also ich finde dieses Spiel so bescheuert, daß ich jedesmal fast kot*piiiep*en... ääh, brechen muß, wenn ich einen davon schwärmen höre. Dazu muß

ich aber sagen, daß ich noch nie ein besseres Nintendo-Heft als Eures gesehen habe. Aber nun zur zweiten Frage. Was bewirkt eigentlich das Rumble Pak? Bewegt es den Controller? Ich habe aber auch einen Verbesserungsvorschlag für Euer Heft. Macht doch mal ein richtig großes Poster hinein. P.S.: Ich bin kein Mädchen!

SIDNEY KÖNIG

Anm. v. Onkel Tom: Mit Deiner Meinung zu Mario 64 bist Du wohl einer von wenigen, aber das ist eben Geschmackssache, denn von der technischen und spielerischen Seite hat Mario 64 wohl einiges auf dem Kasten. Das Rumble Pak wird in das Controller Pad gesteckt und läßt das Pad bei einigen Spielen in bestimmten Situationen vibrieren, beispielsweise bei der Benutzung eines Gewehres. Aber eines verstehe ich nicht. Warum schreibst Du noch dazu, daß Du kein Mädchen bist? Irgendwie scheinst Du etwas gegen Mädchen zu haben, oder verstehen manche Menschen Deinen Namen falsch?

PSX BESSER!

Hallo Onkel Tom!

Euer Magazin ist zwar optisch und inhaltlich nicht schlecht, aber der Preis ist dafür nicht gerechtfertigt. Vergleicht man 64 Power mit den Magazinen, die das Thema Nintendo 64 aufgenommen haben, so liegt Euer Blatt sehr weit hinten. Nun zu meinem eigentlichen Anliegen: Das Nintendo 64 ist für mich der Flop des Jahres, weil das Spieleangebot sehr knapp ist, die Grafik unterscheidet sich auch nicht so von der einer Sony-

oder Sega-Konsole. Man sollte doch annehmen, daß bei der 64-Bit-Technik wesentlich mehr heraus zu holen ist. Die meisten Spiele sind eher für Kinder im Grundschulalter. Ich bin momentan schon so weit, meine Konsole zu verkaufen,



um mir eine PlayStation zu besorgen. Dort hat man eine Auswahl von Spielen, die grafisch besser sind als die meisten auf dem N64, zudem sind sie auch noch günstiger. Das einzige Spiel, was mich wirklich überzeugt hat ist Turok. Es ist also möglich, solche Games zu programmieren.

CHRISTIAN OST

Anm. v. Onkel Tom: Ah ja, sehr logisch was Du das schreibst. Handelt es sich beim N64 doch um eine 64-Bit-Kiste und nicht nur um 32-Bit, wie Du schon sagst. Ich persönlich finde ganz und gar nicht, daß PlayStation-Spiele besser sind, ganz im Gegenteil. Wenn man auf dem PlayStation-Markt ein wirklich gutes Spiel haben will (bei dem mal nicht die Steuerung verkorkst ist), muß man ziemlich lange suchen. Klar, die Auswahl ist deutlich größer, was aber auch kein Wunder ist, schließlich gibt es die PlayStation schon viel länger. übrigens ist es sehr mutig von Dir zu behaupten, N64-Spiele wären nur was "für Kinder im Grundschulalter". Ich sage dazu nur noch Goldeneye, Turok, NFL Quarterback Club '98, Top Gear Rally und Extreme G. Das sollen also Spiele für Kinder sein? Im übrigen halten wir unseren Preis durchaus für gerechtfertigt, denn Qualität hat nun mal seinen Preis...

DEMOS AUF 64DD?

Hi Onkel Tom!

Ein echt geiles Magazin habt Ihr auf dem Markt. Eure Zeitschrift ist echt superaffengeil!!! Jetzt kommen wir zu den Fragen, die ich Euch jetzt stellen werde:

1. Wann erscheint denn Ultra Donkey Kong?
2. Bezüglich der Frage von Benjamin Seidl aus der Ausgabe 11: Wenn das 64DD wirklich einen Modem-Anschluß hat, wäre es dann nicht möglich, Demos aus dem Internet downzuladen?

DAVID RÖTTGER

Anm. v. Onkel Tom: 1. Ein genaues Release-Date für Ultra Donkey Kong ist noch nicht bekannt. Überhaupt gibt es zur Zeit nur sehr wenige Infos über dieses Game. Sobald Rare den eisernen Vorhang wieder öffnet, schreiben wir natürlich mehr darüber. 2. Ob das 64DD nun einen Modem-Anschluß haben wird oder nicht, wir wissen auch nichts genaueres, da wir selbst ständig von Geräten umzingelt werden. Aber warum sollte es dann nicht möglich sein, Demos aus dem Internet zu saugen? Ich denke schon...

BPJS-ÄRGER

Hallo Leute!

Ich muß mal etwas loswerden, was mich schon lange nervt. Also, was die BPJS mit deutschen Videospielern treibt, grenzt so langsam an eine Unverschämtheit. Spiele noch vor dem Erscheinen auf den Index zu setzen, nur weil es den selben oder ähnlichen Namen eines indizierten Titels trägt? Wie lächerlich!

Warum geben die Macher der Spiele den Games nicht einfach einen anderen Namen, der überhaupt nicht so klingt wie der eines indizierten Spiels? Ich glaube nämlich, daß wir (die Käufer) in der Lage sind, die Spiele Doom und Mortal Kombat, die unter einem völlig anderen Namen in den Regalen stehen, trotzdem zu entdecken. Außerdem gibt es ja auch noch

Videospielmagazine, die diese Spiele testen, und spätestens dann kennt doch jeder den neuen Namen des Spiels. Also, Ihr Gesetzeshüter dort oben, wacht doch endlich mal auf und überlegt, was Ihr da macht! Und wenn ich dann den Indizierungsgrund für *Doom* lese: "Der Spieler wird vom Programm gezwungen zu töten. Dem Spieler ist es nicht möglich, sich mit dem Gegner auf friedliche Art und Weise zu einigen..." – daß ich nicht lache! Also, dann sollte man *Mario 64* auch indizieren. Jawohl, ich habe Bowser gefragt, ob er mir doch bitte mal seinen Stern gibt, aber er wollte nicht. Da er ihn nach langem Bitten und Betteln immer noch nicht rausrückte, sah ich mich leider gezwungen, ihn zu verhaften, bis er mir ihn gab. Dabei bin ich wohl etwas grob gewesen, da er nach kurzer Zeit starb. (Anm. v. Onkel Tom: Das ist falsch, denn in *Super Mario 64* sterben keine Lebewesen, wenn es nicht gerade Bomben sind. (Anm. des Korrektors: Bomben sterben?!) Sie verschwinden einfach auf magische Art und Weise. Aber ich habe mich totgelacht, als ich Deinen Text las! Soll Dein Brief jetzt indiziert werden?). Diese Methode wandte ich bei allen Gegnern an, doch leider kam bei jedem das selbe raus. Fazit: Bei fast jedem Spiel wird man doch gezwungen zu "töten". Der einzige Unterschied zwischen den Spielen ist doch, daß sich bei manchen die Gegner in blutige Fleischhaufen (*Doom*) und bei anderen in niedliche Rauchwölkchen verwandeln (*Mario 64*).

Ach ja, noch was. Sind die von der BPJS echt so dumm, daß die glauben, die könnten verhindern, daß wir die Spiele nicht zocken können, nur weil es sie nicht offiziell in Deutschland zu kaufen gibt? Glaube ich nicht. Die müßten doch auch schon gemerkt haben, daß wir sie uns auch aus dem europäischen Umland (Österreich, Schweiz, Italien etc.) besorgen können! Gut, das ist vielleicht ein bißchen umständlich, aber wo ein Wille ist, ist schließlich bekanntlich auch ein Weg, oder?

Weshalb werden uns eigentlich Spiele wie *Mortal Kombat* oder *Doom* (uvm.) vorenthalten? Ich glaube nicht, daß ein 10-jähriger, nachdem er *Doom* gespielt hat, am nächsten Tag mit einer Pumpgun in die Schule geht und seine Kameraden tötet. Oder ist das schon einmal vorgekommen? Wenn ja, dann werde ich nie wieder etwas über die BPJS sagen. Also, laßt uns doch zocken, was wir wollen, denn ich glaube, daß wir in der Lage sind zu entscheiden, was gut für uns ist und was nicht.

So, das war's dann auch. Danke, daß ich meinem Ärger mal Luft machen durfte. Bitte druckt diesen Brief ab, denn ich glaube, daß andere Leser genauso denken wie ich.

MARCO HOENSCHER

Anm. v. Onkel Tom: Das lasse ich einfach mal so stehen...



GOEMON IST TOLL

Hi 64 Power!

Euer Heft ist wirklich super. Eines der besten Hefte, die es im Moment gibt! Aber mit dem Goemon-Bericht bin ich nicht einverstanden! Ich habe mir das Spiel vor ca. einem Monat gekauft und finde, es ist neben FINAL FANTASY das beste Rollenspiel/Action-Adventure, das es gibt! Ich bin total süchtig nach dem Spiel geworden, da die Rätsel nicht so kinderleicht sind, wie bei vielen anderen Spielen! Klar, wenn man knobeln muß, hat man halt nicht die geballte Action wie bei einem Beat'em-Up, aber dafür sind ja die Rollenspiele da!

In WONDER PROJECT J2 für das N64 hat es ja auch keinerlei "Spannung/Action" in diesem Sinne, und doch ist das Spiel einfach PHANTASTISCH! Außerdem müßt ihr berücksichtigen, daß halt den Japanern andere Spiele gefallen als den Europäern!

DOMINIK (EMAIL)

DIES & DAS

Hi Thomas!

Auch ich zähle mich zu den älteren Spielern, die aus den Anfangszeiten der Homecomputer noch immer mit der gleichen Freude wie damals Computergames spielen. Grundsätzlich gefällt mir euer Magazin, auch wenn mir hin und wieder euer flapsiges Geschreibe gehörig auf den Geist geht. Ihr solltet auch einmal daran denken, daß nicht alle Abonnenten eures Magazins irgendwo zwischen 9-18 Jahre alt sind und noch Brabbelsprache sprechen. Aber Ihr habt euch jetzt von Ausgabe zu Ausgabe gewaltig verbessert, und so ist noch Hoffnung auf ein richtiges Magazin wie die PC Power, die ja auch aus eurem Haus kommt. (Anm. des Chefred.: Nicht nur das, Thomas, Frank und ich (Klaus) arbeiten so nebenbei auch für die PC Power. Und nun sag' doch selbst: Sind wir nicht echte Sprachgenies?)

Noch immer vermisse ich die sinnvollen Angaben, ob ein NTSC-Spiel mittels Konverter auch auf dem PAL-Gerät läuft oder nicht. Oder ob es von einem Spiel zwei verschiedene Versionen (eines für Deutschland und eines für den Rest der Welt) in PAL gibt. (Wie es bei Turok der Fall war, und ich mich todsicher für die unindizierte Version in PAL

entschieden hätte, wenn ich es damals schon gewußt hätte.) Und das grundsätzlich bei jedem Spiel. Solche Angaben wären unter anderem für mich kaufentscheidend. Und nicht Euer übergroßer Wertungskasten, der auf eueren Seiten protzt. Eine leicht modifizierte Wertung in der Art wie im Nindex, der übrigens eine fast schon geniale Idee ist, tut es schließlich auch.

Was denken die anderen dazu, wenn es um indizierte Spiele geht?! Auf dieser Leserkontaktseite darüber zu schreiben, ist ungefähr so sinnvoll, wie Kühe beim Eier legen zu beobachten. Grundsätzlich kann die BPJS nicht nach eigenem Ermessen handeln. Erst nach Antrag wird sie tätig. Diese Leute allerdings würde ich ab und zu gerne vor mir stehen haben. Wozu sind denn ein Großteil der Käufer schon erwachsen?! Aber darüber zu schreiben, dafür ist hier wohl der falsche Platz! Denn ändern wird sich daran so einfach wohl nichts. Aber, laßt euch nicht entmutigen, macht weiter wie bisher, und ich bleibe euer Abonnent!

WERNER SCHÜTZ

FRAGEN ÜBER FRAGEN

Ich finde Euer Magazin echt super, und es ist anderen Zeitschriften weit überlegen. Jetzt komme ich zu meinen Fragen:

1. Warum haben die Programmierer von Lylat Wars die Sprachausgabe nicht in Deutsch übersetzt, sondern nur die Untertitel?
 2. Ich habe gehört, daß die deutsche Version von Goldeneye kein Blut haben wird. Stimmt das?
 3. Wieviel Megabyte wird das 64DD haben?
- FABIO BRUNO**

Anm. v. Onkel Tom:

1. Die Übersetzungsarbeiten von gesprochenen Texten bedeuten gerade im Cartridge-Bereich einen erheblichen Mehraufwand. Klar, möglich ist alles, aber dann hätten wir wahrscheinlich noch länger auf Lylat Wars warten müssen.
2. Das stimmt nicht, weil es überhaupt keine deutsche Version von Goldeneye geben wird.
3. Soweit nichts geändert wird, kann eine Disk 64 MB fassen.

KONSOLEN-K(R)AMPF

Ich finde, daß sich Nintendo trotz all der Hardware-Power, die in der Konsole steckt, wieder ein Ei gelegt hat, das an SNES-Zeiten erinnert. War es beim SNES noch ein lahmer Hauptprozessor, der Gamer abschreckte, so ist es beim N64 die Art des Datenträgers. Klar haben Nintendo die Vorteile, daß sie so gut wie nicht raubkopiert werden können und die Ladezeiten unglaublich kurz sind, aber die Nachteile dieses Systems überwiegen doch stark: Hohe Modulpreise sind schon eine bittere Sache, aber die begrenzte Speicherkapazität ist ein echter Schuß ins Knie. Es geht nicht darum, daß ein Spiel mindestens 30 Minuten FMV-Videosequenzen haben sollte, die zum Gameplay eh nur beitragen. Kritischer wird die Sache schon, wenn der Speicherplatz die Anzahl der Levels stark eingrenzt. Solange ein derartiger Mangel an Speicherplatz herrscht, werden die Spiele in eine Richtung gehen,

Onkel Toms Posthütte

die *Blast Corps*, *Goldeneye*, *MRC* und andere schon andeuten: Geringer Gesamtumfang, aber jede Menge versteckte Charaktere, Autos oder einfach nur ein hartes Zeitlimit als Motivation weiter zu spielen. Das ist einfach die falsche Richtung, denn keine zehn Bonusautos, mit denen man ein Vollgasspiel noch schneller meistern kann, wiegen eine gut designte Bonusstrecke auf. Was Spiele betrifft, ist das N64 derzeit auch arg unterversorgt. Wenn ich mir Spiele wie *F1 '97* oder *V-Rally* auf

der PlayStation ansehe, die trotz 32bit den meisten N64-Games grafisch überlegen sind, überlege ich mir, wie man jemanden davon überzeugen soll, daß das N64 wesentlich mehr leistet als 32bit Maschinen. Gerade *F-Zero 64* sieht zumindest im derzeitigen Stadium langweiliger als das Original *F-Zero* (geniales Game übrigens) aus.

Und warum? Weil Mr.

Miyamoto sich einbildet, daß *F-Zero 64* mit 60 Bildern pro Sekunde laufen muß, die man mit freiem Auge eh nicht von 30fps unterscheiden kann. Wieder ein glänzendes Beispiel dafür, daß zeitweise in die falsche Richtung entwickelt wird. Der mangelnde Speicherplatz

ist auch Schuld daran, daß die Grafiken teils recht undetailliert sind, da die Texturen derart grob aufgelöst werden, daß sie bis zur Unkenntlichkeit geblutet werden – das trägt sicher nicht zum guten

Gesamteindruck eines N64 Spiels bei. Das 64DD kann in Sachen Spielumfang sicherlich Abhilfe schaffen und Spiele ermöglichen, die 32bit-Games locker übertreffen. Fragt sich nur: Kommt das 64DD nicht viel zu spät (Ende 98)!!!! Bis dahin baut die Konkurrenz ihre eigenen 64bitter mit stinknormalen 20speed CD-ROMs und der Vorteil des N64 ist dahin. Ein weiteres Fragezeichen ist, wie viele N64-Besitzer sich das 64DD denn auch kaufen würden. Die Softwareflut, die ja spätestens zu Weihnachten einsetzen sollte, wird bereits Software der zweiten Generation sein, den Modulspeicherplatz aller Voraussicht nach also besser ausnutzen. Nintendo und die Softwarefirmen haben es nach einer gewissen Einarbeitungszeit geschafft, den lahmen Prozessor des SNES auszutricksen. Bleibt zu hoffen, daß auch das Speicherplatzproblem bald irgendwie gelöst wird. Sonys Blödsinn werde ich mir nämlich trotzdem nicht kaufen, auch wenn sie 100 Rennspiele programmieren.

EIKE (EMAIL)

Anm. v. Onkel Tom: Endlich spricht mir mal jemand aus der Seele, und ich brauche nicht selbst meinen Senf dazugeben... danke!



19



DIE WEIHNACHTSHITS BEI

THEO KRANZ VERSAND

ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

Laden/Versand
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

WWW.LOGON.DE/KRANZ

0180 5211844

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

0931 / 35 45 222

NINTENDO 64

GRUNDGERÄT DT. VER. INKL. PAD, AV-KABEL, SCART KABEL 299,-
ANTENNENKABEL 39,-
CONTROL PAD - ORIGINAL 54,-
(GRAU, GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)
CONTROL PAD TRIDENT PRO 59,-
GAME BUSTER 109,-
LENKRAD MAD CATZ - NEW VER. 149,-
INCL. PEDALE & RUMBLE-FUNKTION

AUSTRIA EXPRESS

BESTELL-HOTLINE

TEL: 0049

85 17 37 77

UMRECHNUNG 1 DM = 7,5 OS
VERSANDK. 6,90 DM Zzgl. NN-GEBOHR

MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG. 34,-
MEMORY CARD 1 MEG 39,-
MEMORY CARD 4 MEG 79,-
RUMBLE PAK 34,-
LX-4 TREMOR RUMBLE PAK 29,-
BLAST CORPS 114,-
BOMBERMAN 64 89,-
CHAMELEON TWIST (DEZ) 134,-
CLAYFIGHTER 63 1/3 139,-
DARK RIFT 129,-
DIDDY KONG RACING 89,-
EXTREME G 144,-
F1 POLE POSITION 64 139,-
FIFA 98 WM-QUALIFIKAT. (DEZ) 134,-
G.A.S.P. (JAN) 149,-
GOEMON (JAN) 149,-
HEXEN 64 144,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 129,-
LAMBORGHINI 64 (DEZ) 139,-
LYLAT WARS (STARFOX 64) 139,-
MIT RUMBLE PAK 144,-
MADDEN 64 (DEZ) 89,-
MISCHIEF MAKERS 139,-
MULTI RACING CHAMPIONSHIP 149,-
NAGANO OLYMPICS (JAN) 129,-
NBA HANG TIME 139,-
NFL QUARTERBACK CLUB 198 129,-
SAN FRANCISCO RUSH 129,-

STAR WARS 129,-
SUPER MARIO 64 89,-
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER 24,80
TOP GEAR RALLY 149,-
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY 129,-
WCW VS. NWO: WORLD TOUR 149,-

SUPER NINTENDO

DONKEY KONG COUNTRY 3 129,-
HARVEST MOON 99,-
KIRBY'S DREAM COURSE 49,-
KIRBY'S GHOST TRAP 49,-
LAMBORGHINI 89,-
LUCKY LUKE 119,-
SUPER MARIO WORLD - CLASSICS 64,-
WILLIAM'S ARCADE'S GREAT. HITS 99,-

LUCKY LUKE 64,-
STAR WARS 44,-
SUPERMAN 64,-
TETRIS PLUS 49,-
TUROK 49,-
WWF SUPERSTARS 3 64,-

GAME BOY

GAME BOY POCKET 129,-
GAME BOY POCKET COLOR ED. 109,-
(ROT, GRÜN, GELB, BLAU, TRANSPARENT)
BATTERY PACK-GAME BOY 9,-
NETZTEIL GAME BOY POCKET 29,-
DONKEY KONG LAND 3 64,-
DSCHUNGELBUCH - CLASSICS 44,-
HERCULES 69,-
HUGO 2 59,-



Diddy Kong Racing 89,-



Extreme G 144,-

SCHNELL, SCHWELER, THEO KRANZ VERSAND
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: NUR BIS 15.30 UHR AM TAG VOR DER LIEFERUNG KÖNNEN SIE UNSERE LIEFERBAAR UND UNTERSTÜTZT DIE REGELN SCHON AM NACHTAGEN MORGEN BEI UNSEREM BEIHEBUNGSSERVICE VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOREI. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG. DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR.



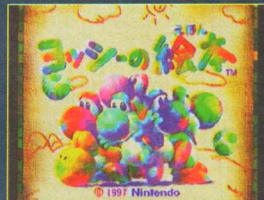
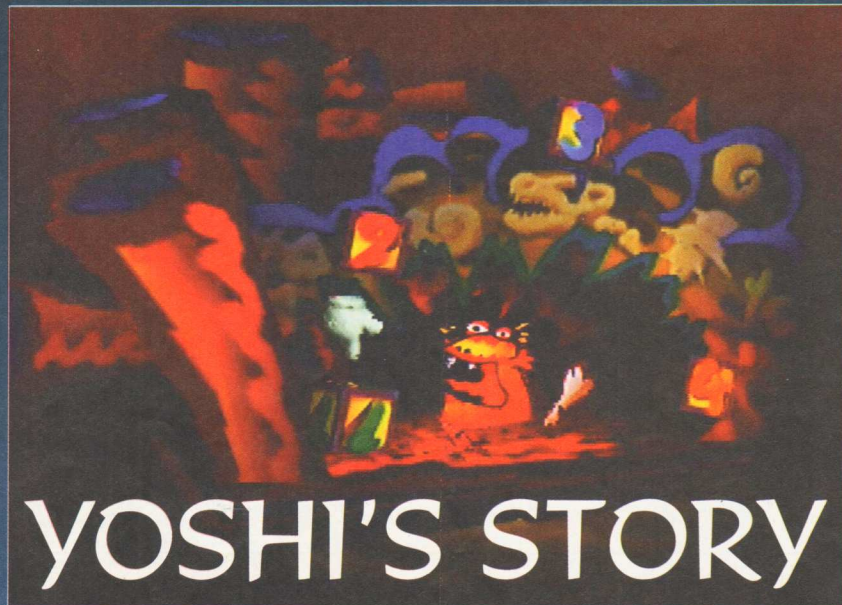
AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSAHNDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE IN NÜRNBERG.

JETZT NEU!



Sie können unser kostenloses Magazin (zusammen mit Preisliste 64 Seiten!), das jeder Sendung beiliegt, auch gegen Zusendung eines mit 3 Mark frankierten und adressierten Rückumschlages (DIN C5) anfordern. Versand per NN DM 6,40 zzgl. Nachnahmegebühr. bei Vork (nur Eurochecks) DM 4,-. Versand und Laden: Preisänderungen vorbehalten; UPS DM 6,- zzgl. NV-Gebohr; Porto Ausland DM 18,-. • Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. ANFORDERUNGEN ERWUNSCHT. FAX 0931/571602.

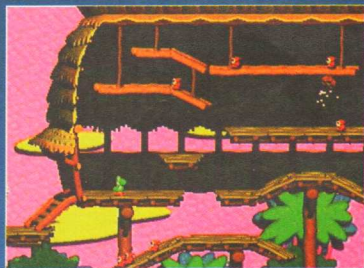
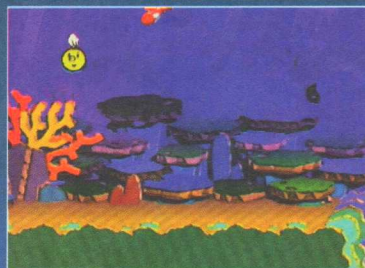
ZUSÄTZLICHE WEIHNACHTS-BESTELL-HOTLINE 0931/571602



NINTENDO • 12. DEZEMBER (JAPAN)

NACH MONATEN DER VERSCHWIEGENHEIT hat Nintendo jetzt endlich ein Release-Date für Yoshi's Story genannt. Zur Zeit wird eine Veröffentlichung am 12. Dezember angepeilt. Wir werden natürlich für Dich sofort an Ort und Stelle sein, um Yoshi in seinem neuesten Abenteuer zu begleiten.

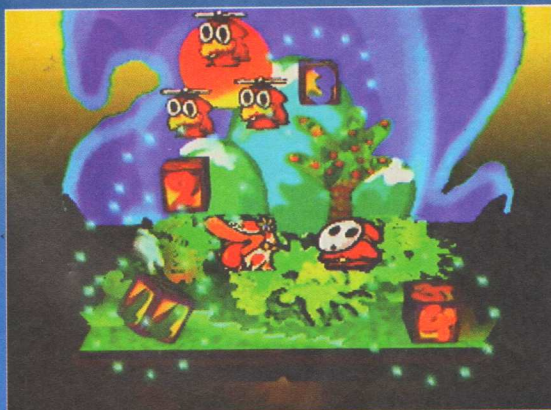
Bisher konnten wir Dich fast ausschließlich mit neuen Screenshots beglücken, aber jetzt gibt es neben weiteren Bildern aus dem Intro und der Landkarte konkrete Neuigkeiten. Die Karte hat





die Form eines aufklappbaren Storybooks (daher der Name). In insgesamt sechs völlig verschiedenen Welten sollen 24 Levels zu bestehen sein. Das klingt zwar nicht gerade nach viel Arbeit, aber wenn man bedenkt, was bisher schon ins Spiel gebracht wurde, braucht man sich eigentlich keine Sorgen zu machen.

Es sieht aber so aus, als wenn Mario selbst, der in früheren SNES-Spielen immer ein guter Kumpel von Yoshi war, selbst nicht in diesem Spiel zu sehen sein wird. Der arme Yoshi konnte es sich wohl nicht leisten, den kleinen Super-Klempner einzustellen, womit der Platz für diese komischen Typen freigemacht wurde, die den grünen Dino aus der Luft mit Wassermelonen und Bananen bewerfen, so sieht es zumindest auf den Bildern aus. Und was ist das? Ein riesiger Pfefferstreuer? Mann, manche Leute kommen wirklich auf abgedrehte Ideen für ein Videospiel. Kein Zweifel, daß das fertige Produkt äußerst witzig sein wird.



N64-ZUBEHÖR

Es ist schon lange her, als wir Dir **NEUES** Zubehör für Deine Konsole vorgestellt hatten. Dafür präsentieren wir auf **SATTEN** vier Seiten das neueste Zubehör für Deine **WUNDERKONSOLE!**

V3 Racing Wheel

DM 159,95 • INTERACT

Das V3 Racing Wheel besteht aus zwei Komponenten. Zum einen erfreuen jeden Rennfreak die Fußpedale, zum anderen bietet das Lenkrad hohen Komfort. Die Pedale übernehmen die Funktionen der A- und B-Knöpfe, so daß die meisten Rennspiele ohne Probleme gespielt werden können. Leider sind die Pedale digital und nicht analog, was aber bei Spielen wie beispielsweise *Mario Kart* keinen Nachteil hat.

Jedoch läßt sich das V3 Racing Wheel in seiner Höhe und Neigung verändern. Aber es läßt es sich nicht so weit nach unten stellen, wie beispielsweise das VRF1 Steering Wheel. Das Lenkrad kann entweder mit den vier mitgelieferten Saugnäpfen auf dem Tisch befestigt oder aber zwischen Beine und Sitzplatz geklemmt werden,

was ziemlich komisch aussieht, aber durchaus eine bequeme Verwendung des Lenkrads zuläßt. Der breite Ständer erlaubt dies. *(An dieser Stelle brach der Korrektor in schallendes Lachen aus.)* Die meisten Knöpfe sind auf der Frontseite des Lenkrads angebracht und mit Ausnahme des Z-Knopfes sehr leicht zu erreichen. Außerdem darf die Sensibilität des Lenkrads sowie auch die Knopfbelegung selbst programmiert werden.

Die Möglichkeit, das Lenkrad unter den Beinen festzuhalten, eröffnet neue Möglichkeiten bei der Bedienung. Einzig und allein die Tatsache, daß die Pedale digital und nicht analog sind, trägt ein bißchen zur Abwertung bei.

64 POWER WERTUNG:



VRF1 X-Cellerator

DM 159,95 • BLAZE

Das VRF1 ist ein Multi-Format-Gerät, welches entweder am N64, dem Saturn oder gar an der PlayStation betrieben werden kann. Drei Steckverbindungen am Ende des Kabels machen dies möglich.

Das futuristische Design des Lenkrads birgt aber einige unvorhersehbare Probleme. So kann bei einer heißen Runde in *Mario Kart 64* der Z-Knopf beispielsweise sehr schlecht erreicht werden. Die Fußpedale des VRF1 sind um einiges leichter als die beim V3 und wandern deshalb beim Spielen

immer wieder unter den Füßen umher.

Wie dem auch sei, das Lenkrad selbst läßt sich noch stärker neigen als das des V3, und ist deshalb bei der Tischbedienung viel komfortabler. Im Spiel ist die Lenkreaktion etwas gewöhnungsbedürftig, da sich in einem kleinen Bereich im Zentrierungsfeld ein toter Punkt befindet.

Auch das VRF1 ist – wie das V3-Lenkrad – nicht gerade billig, stellt aber für Hardcore-Rennfahrer eine gute Alternative zum Pad dar.

64 POWER WERTUNG:



ÖR IM TEST!



Arcade Shark

DM 99,95 • INTERACT

Der Stick auf diesem Board sieht so aus, als hätte man ihn direkt aus der Spielhalle geklaut und für den Heimgebrauch in den Arcade Shark integriert. Vor allem Leute mit extrem großen Händen sollten über eine Anschaffung des Arcade Sharks mal nachdenken, denn hier sind die Knöpfe mal nicht nur für japanische Mini-Griffel entwickelt worden. Zum ersten Mal gibt es richtig große C-Knöpfe zu bewundern, die gerade im Bereich der Kampfspiele einfach unschlagbar sind. Jetzt muß nur noch ein entsprechendes Kampfspiel auf den Markt kommen, und die Sache ist

geritzt!

Unser Arcade Shark mußte sich einem harten Test unterziehen: Wir haben alle möglichen Sachen auf das Teil geschmissen – doch er hielt tapfer den Belastungen stand. Der Stick läßt sich entweder auf die analoge Steuereinheit oder auf das digitale Steuerkreuz schrauben. Auto-Feuer- und Zeitlupenfunktion sind selbstverständlich inklusive. Für alle Kampfsport-Fans ein sehr gutes Pad!

64 POWER WERTUNG:



SharkPad Pro 64

DM 69,95 • INTERACT

Bei Interacts Shark Pad ragen nicht mehr drei Griffe aus dem Gehäuse, sondern nur noch einer. Im Endeffekt bietet das Shark Pad keinen Vorteil gegenüber dem normalen Nintendo-Pad, ganz im Gegenteil, denn es ist noch etwas unhandlicher geraten.

So schön und gut die Tasten für Autofeuer und Zeitlupen-Funktion auch sein mögen, der Analog-Stick arbeitet nicht ganz so fein wie der des Nintendo-Pads. In Spielen wie beispielsweise Lylat Wars fällt dieses Manko besonders auf. Das

transparente Gehäuse verschafft Dir einen Einblick ins innere des Gehäuses. Wer darauf steht... bitte schön. Wie dem auch sei, zu dem Preis ist das Shark Pad keine Alternative zum Nintendo-Controller.

64 POWER WERTUNG:



4MB/1 MB Controller Paks

KEINE PREISANGABE • DATAFLASH

Moment eben... Das 4MB Controller Pak ist äquivalent zu 16 normalen Controller Paks, richtig? Hat jemand so viele Spielstände? Wärs Du komplett verrückt, könntest Du sogar 21 Hexen-Spielstände speichern!

Glücklicherweise gehört das Drücken von Knöpfen und Schaltern von nun an der Vergangenheit an. Datels neues Zubehör nutzt 'lineares Speichermanagement', was bedeutet,

daß das N64 jetzt direkt auf alle Speicherplätze zugreifen kann. Hältst Du beim Einschalten der Konsole die Start-Taste gedrückt, erwartest Dich weit mehr als nur 123 Seiten, durch die Du scrollen darfst.

Mit dem 4MB Pak brauchst Du Dir vorerst keine Sorgen mehr um fehlenden Speicher zu machen.

64 POWER WERTUNG:



LX4 Controller

CA. DM 40 • GAMESTER LMP

Wenn man sich erst einmal mit dem Design angefreundet hat, liegt das LX4 gut in der Hand, auch wenn ein eingestecktes Rumble Pak das Pad etwas nach hinten kippen lässt, wegen der fehlenden Griffe. Meistens jedoch bereit es beim Spielen keine Probleme, mit Ausnahme des Z-Knopfes. Dieser ist wie beim Nintendo-Pad am mittleren Griff unten am Pad angebracht. Zwischen dem Controller Pak-Slot und dem Z-Trigger ist jedoch so wenig Platz vorhanden, daß Menschen mit etwas dickeren Fingern erhebliche Probleme bekommen werden. Auch das Verbindungsgelenk des linken Zeigefingers zur Hand stößt immer wieder beim Spielen an den linken Griff,

was auf Dauer ziemlich nervig ist.

Wie viele andere Pads auch, bietet das LX4 einen Knopf für Zeittuppenfunktion (auch wenn dabei nur in regelmäßigen Abständen die Pause aktiviert wird) und programmierbares Auto- und Turbo-Feuer.

Über die Anschaffung des LX4 darf ruhig mal nachgedacht werden, auch wenn das Pad etwas klotzig aussieht und eher was für kleinere Hände ist. Das Pad wird in sechs verschiedenen Farben zu haben sein: grau, blau, rot, gelb, grün und schwarz.

64 POWER WERTUNG:



LX4 256K Controller Pak

DM 34 • GAMESTER LMP

Für Leute mit dünnen Geldbörsen kommt diese kleine Speicherkarte genau richtig. Gamesters Bruder der 1MB-Version ist eine Kopie des gewöhnlichen Controller Paks, nur billiger. Wer braucht dann noch das von Nintendo?

64 POWER WERTUNG:



SV 366 Flight Force Pro 64

DM 149 • INTERACT

Für Rennsport-Enthusiasten wurde schon reichlich gesorgt, aber wie sieht es mit Zubehör für Flugsimulationen aus? Dafür kommt der Flight Force Pro 64 von Interact gerade richtig. Es handelt sich dabei genauer gesagt um zwei Zubehörteile, einem analogen Joystick und einem analogen Gashebel, die jedoch miteinander verbunden sind. Bei der Funktionsvielfalt des FF Pro gerät man leicht ins Staunen. Überall sind man leicht ins Staunen. Überall sind man leicht ins Staunen. Überall sind man leicht ins Staunen. Überall sind man leicht ins Staunen.

Programmierung vorher unbedingt die Anleitung gelesen werden sollte. Damit die Einheit auch für zukünftige Spiele geeignet ist, können den verschiedenen Achsen unterschiedliche Funktionen zugewiesen werden. Jede programmierbare Taste kann auf Wunsch sogar mit einer Vielzahl von Knopfkombinationen belegt werden, was beispielsweise für ein Kampfspiel genau richtig wäre (special moves). Aber wozu braucht man schon einen Flight-Stick für ein Kampfspiel? Insgesamt dürfen bis zu

75 Knopf-Kombinationen den Tasten zugewiesen werden.

Einen bedeutenden Nachteil gibt es dennoch zu vermelden. Es gibt keinen Einschub-Slot für eine Memory Card, und an eine bereits integrierte haben die Hersteller auch nicht gedacht! Das kann für zukünftige Spiele ein ganz böses

Manko sein, denn manche setzen eine Memory Card voraus. Dafür und auch nur dafür gibt es eine deutliche Abwertung!

64 POWER WERTUNG:



LX4-Lenkrad

DM 149 • GAMESTER LMP

Das LX4 Lenkrad macht auf Anhieb einen sehr soliden Eindruck. Es sieht fast genauso aus wie das Lenkrad von Mad Catz, hat aber eine deutlich stärkere Federung. Fast alle Knöpfe und das Steuerkreuz können beim Lenkmanöver leicht

erreicht werden. Auf der Rückseite des Lenkrads sind zusätzlich zu den beiden auf der Vorderseite noch einmal die L- und R-Knöpfe angebracht, die beide mit den Zeigefingern bequem erreichbar sind. Neben dem rechten Haltegriff des Lenkrads wurde zusätzlich eine

Fingertip-Schaltung (C Oben und C Unten) integriert, die sich für den Einsatz in Rennspielen als äußerst sinnvoll herausstellt. Im Gegensatz zum Mad Catz-Lenkrad muß nicht mehr erst zur Gangschaltung gegriffen werden, denn diese braucht während des Lenkmanövers nur mit den Fingern angetippt werden, ohne dabei das Lenkrad loslassen zu müssen. Optional können die mitgelieferten, programmierbaren Analog-Pedale angeschlossen werden.

Das LX4-Lenkrad erweist sich gerade wegen seiner stabilen Federung und der Fingertip-Schaltung als unser Favorit und bekommt deshalb auch die Höchstwertung.

64 POWER WERTUNG:



Firmen & Telefonnummern

Interact • 04287-1251-13
Blaze - Speed • 02151-336430
Dataflash • 02822-68545
Gamester LMP-Visdis • 040-5148400

Gamebuster/Action Replay

CA. DM 119 • DATAFLASH

Die Erfindung von Datels Action Replay-Cartridge liegt schon sehr viele Jahre zurück. Schon auf dem Commodore64 (als einige unserer Leser noch gar nicht geboren waren) sorgte dieses feine Tool für Furore. Jetzt gibt es nach unzähligen anderen Versionen auch endlich eine für das N64. Wie auch bei der SNES-Variante wird die Cartridge zwischen Spiel und Konsole geschaltet und kann so auf geschickte Art und Weise Daten manipulieren. Das fängt bei Standard-Effekten wie "unendlich viele Leben" an und reicht hin bis zur Unsichtbarkeit von Charakteren! Im Gegensatz zu älteren Versionen können Spieler nun nicht mehr selbst

nach eigenen Codes im "Trainer-Modus" suchen. Allerdings sind in der Standard-Ausrüstung schon einige nützliche Cheats von Werk aus vorinstalliert (FIFA 64, Mortal Kombat Trilogy, Pilotwings, Shadows of the Empire, Mario 64, Turok und Wave Race) und können mit zukünftigen

Erweiterungen von Datel erweitert werden.

Wenn Dir die manuelle Eingabe von Cheats nicht zusagt, können später sogenannte Smart Cards (enthalten zahlreiche neue Cheats) in einen Slot auf der Rückseite des AR eingesteckt werden, die Codes werden dann automatisch gelesen.

Sämtliche Cheats funktionierten in unseren Tests. Meistens sorgten sie für unendlich viele Leben oder Munition. Ob das Action Replay für Dich nützlich ist, mußt Du selbst entscheiden. Für jene Leser, die Monat für Monat mehr Cheats in unserer Cheat Box sehen wollen, ist es auf jeden Fall eine interessante Sache.

64 POWER WERTUNG:



SEID IHR NOCH ZU RETTEN?

So habt **IHR** bewertet: Das **ERGEBNIS** der ersten 64 Power-Leserumfrage!



26



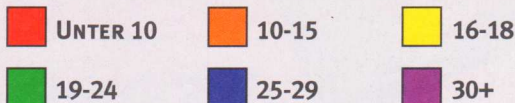
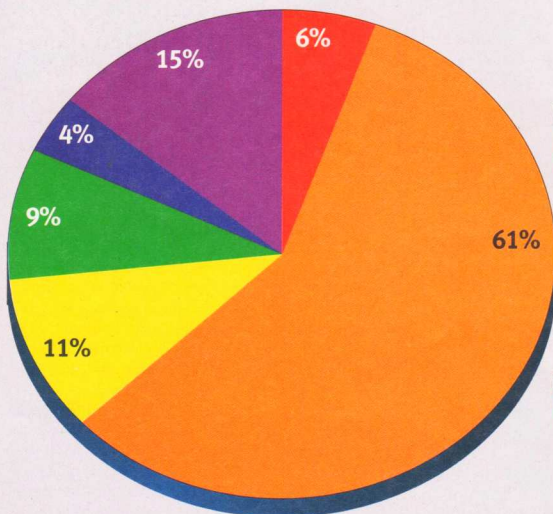
HEHE, MÖCHTE WETTEN, IHR seid bei der Überschrift stutzig geworden, habt Euch mental womöglich schon auf einen Anpöfz erster Güte vorbereitet und vorsichtshalber zu Papier und Kuli gegriffen, um einen Beschwerdebrief an Onkel Tom zu schreiben. Nicht nötig, denn Euch 64 Power-Lesern gebührt unser aller Dank für die Berge von Umfragebögen. Unser Postamt in Gronau sah dies freilich anders, denn als wir kurz nach Erscheinen der vorletzten Ausgabe unser Postfach leeren wollten, lag

darin nur ein einziger Zettel: "Weitere Sendungen am Schalter". Nichts Böses ahnend, fragten wir dort nach. Der sonst so nette Beamte verzog das Gesicht und brummelte eben jenen obenstehenden Satz und fragte ergänzend: "Habt Ihr etwa ein Auto verlost?" Damit ließ er uns kurzerhand stehen, lief nach hinten, um gleich darauf mit zwei grauen Postkörben zurückzukommen. Darin befanden sich fast ausschließlich Eure Umfrageergebnisse – und das sollte noch über drei Wochen so weitergehen!

Bei Wasser und Brot eingesperrt, machten wir uns an die Auswertung der Tausenden von Zuschriften. Wie fragte doch noch der nette Kollege aus dem Süden Deutschlands (siehe Editorial) neulich am Telefon: "Wer liest denn schon Euer Klopapier?" Nun, wenn ich mir den Punkt 27 der Umfrage anschau und sehe, wie andere Zeitschriften im Vergleich mit unserer bewertet werden, dann habe ich die passende Antwort parat: Arrividerci Hans!

(früher auch so!). Die meisten Leser sind 10-15 Jahre alt, gefolgt von der Gruppe der Grufits über 30 (stau) und der zwischen 16 und 18 Jahren. Logisch, daß daher der am meisten angekreuzte Beruf der des Schülers ist, man seinen Lebensunterhalt mit Taschengeld (das bedeutet, man liegt den Eltern auf den Taschen und kriegt dafür Geld) bestreitet und somit auch mit der Familie zusammenlebt. Interessant die Frage nach den Haustieren: 26% besitzen eine Katze, 21% haben einen Vogel (grins) und nur 15% einen Kläffer. Ungefähr jeder Sechste hat indes ein Tamagotchi! Übrigens hat

WIE ALT SIND N64-SPIELER? UNSER UMFRAGE-ERGEBNIS SAGT FOLGENDES AUS:



DAS SEID IHR

Als erstes wollten wir wissen, wer uns eigentlich liest. 98% der Leserschaft ist männlich, 1,8% ist weiblich und 0,2% sind sich nicht so ganz sicher, was sie sind (das ging Onkel Tom



Ergebnis 64 Power-Leserumfrage



jeweils ein Leser als Haustier eine Schwester (grö!l), eine Schildkröte und Läuse (igitt). Nur schlappe 10 % aller Einsender gaben an, einen PC zu besitzen, und davon lesen nicht einmal 5 % PC-Spielemagazine. Das folgende Ergebnis ist interessant vor allem für besorgte Eltern: Wenn sie nicht vor der Konsole hocken, vertreibt sich die Mehrheit unserer Leser die übrige Freizeit mit aktivem Sport! Okay, fern sehen und Musik hören kommen gleich danach, ich geb's ja zu...

SO SEHT IHR UNS

Vor allem aber wollten wir natürlich durch die Umfrage wissen, was Ihr von der 64 Power haltet. Gleich vorweg: Es gab eine Vielzahl von

Anregungen und Wünschen, über die wir intern aber erst mal reden müssen. Auf jeden Fall vielen Dank auch dafür – es ist immer gut zu wissen, was Ihr von uns erwartet, denn wir machen das Heft ja schließlich nicht für uns...

Die meisten von Euch haben bisher keine einzige Ausgabe ausgelassen und wurden durch den Titel und den grundsätzlichen Aufbau des Hefts auf uns aufmerksam. Die Zahl derjenigen, die die 64 Power abonnieren wollen, entspricht etwa der der Abo-Verweigerer – hier werden als Hauptgründe Geldmangel und der Händler, der ohnehin jedes neue Heft zurücklegt, angegeben. Dann solltet Ihr das Heft bewerten – ehrlich, hier sind wir rot geworden, denn es gab mehrheitlich positive Noten: Besonders gut kamen das Cover, das Layout und die News weg, dicht gefolgt von den anderen Bereichen. Am beliebtesten aber ist – man höre und staune – der Nindex!

Den Schreibstil werden wir wohl nicht ändern müssen, der informative, klare und witzige Stil kommt bei fast allen an. Nur ein einziger meinte, es sei zu viel Geschwafel (massakriert ihn!). Unseren Testergebnissen stimmt man zu 45% "auf jeden Fall" zu, 48% gaben an, sie seien oft zutreffend. Daß sie gar nicht oder nur selten zutreffen, wurde von niemandem angekreuzt, alle übrigen waren sich nicht ganz sicher in diesem Punkt. Auch erfreulich: Die 64 Power ist Eurer Meinung nach ihr Geld wert! – Tja, und die liebe

Konkurrenz soll auch noch wissen, wie sie im Vergleich da steht. Zunächst einmal entschied sich die Mehrheit (64%) der Umfrageteilnehmer dafür, daß die 64 Power "+", also besser als andere Magazine sei. Deutlich besser scheinen wir laut unseren Lesern beim Vergleich mit der Zeitschrift *N-Zone* abzuschneiden, es folgten *Maniac*, *Fun Vision* und die *Video Games*. "Gleich" gut fanden 28% vor allem die *Nintendo Total!* (was uns besonders freut. Liebe Grüße an unsere lieben Kollegen im Norden!), und schließlich meinten noch 8%, wir wären nicht so gut wie andere Magazine (hier bekam *Next Level* die meisten Kreuze).

DU UND DEINE KONSOLE

Abschließend fragten wir noch nach Deiner Konsole, und erstaunlicherweise lesen uns immerhin 7%, obwohl sie gar kein N64 besitzen. Allerdings gab die gleiche Anzahl von Lesern an, sie wolle sich sofort bzw. in der nächsten Zeit eines kaufen. Apropos: Gekauft werden Konsole und Spiele überwiegend "woanders" und im Fachgeschäft! Für viele war die Preissenkung der Konsole ein Kaufgrund, und man entschied sich mehrheitlich für ein PAL-Gerät und ist damit allgemein zufrieden.

Dann wollten wir Näheres über Dein Verhältnis zur Software wissen. Daß fast alle Spiele sehr gut sind, es aber zu wenige Spiele gibt, empfand die Mehrheit der Leser. Ein Großteil meinte auch, es dauere zu lange, bis die Games nach Deutschland kämen. Immerhin 12% sind der Auffassung, daß PAL-Umsetzungen enttäuschend sind. Die beiden beliebtesten Genres

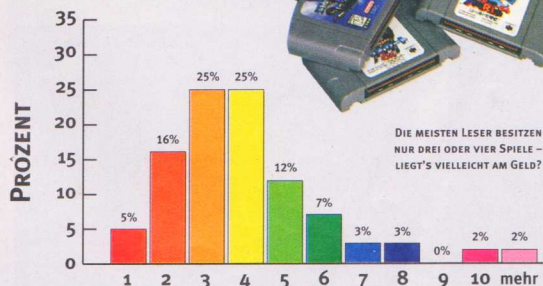
sind Shoot'em-Ups und Adventures, an dritter Stelle stehen Jump'n'Runs, gefolgt von Rollen- und Strategiespielen. Was die Multiplayer-Anzahl angeht – die meisten spielen zu zweit.

Noch ein Faktor, der uns freut: 68% lassen sich bei der Kaufentscheidung von unserer Wertung beeinflussen, 11% von den Tests anderer Magazine und 10% durch die Empfehlung eines Freundes (ähnliche Ergebnisse gab's beim nächsten Punkt, wo wir wissen wollten, wie Ihr auf Spiele aufmerksam werdet). Was die Hardware angeht, so besitzen 64 Power-Leser mehrheitlich einen Extra-Controller, ein Rumble Pak und eine Memory Card.

Die Frage nach dem Kauf des 64DD-Laufwerks wurde fast ausschließlich mit "ja" beantwortet. Mehrheitlich wurden "auf jeden Fall" und "wenn es unter 250 Mark kostet" angekreuzt. Und schließlich wollten wir noch wissen, ob der Besitz des N64 Deine Einstellung gegenüber Nintendo verändert hat. Hier war das Ergebnis nicht so eindeutig: 51% bejahen dies, 49% stimmten für "nein". Vielleicht liegt das ja an den Preisen für die Software, wer weiß. – Ach ja, Preise: Die Gewinner von jeweils fünf Spielen wurden benachrichtigt und erhalten demnächst ihr großes Paket. In diesem Sinne: Bis zur nächsten Umfrage!

KANNST DU DIR ALLE SPIELE LEISTEN?

Jeder fordert eine Preissenkung für N64-Spiele – doch wie steht es mit dem Kaufverhalten unserer Leser? Wir wollten wissen: Wie viele Spiele besitzt Ihr? Hier ist das Ergebnis:



DIE MEISTEN LESER BESITZEN NUR DREI ODER VIER SPIELE – LIEGT'S VIELLEICHT AM GELD?



MONSTERMÄSSIGE TESTS IN DIESER AUSGABE! WEGEN DER GROSSEN ANZAHL AN TESTMUSTERN MUSSEN WIR LEIDER DIE PREVIEWS IN DIESER AUSGABE RAUSNEHMEN. WIR HOFFEN, DU NIMMST ES UNS NICHT ÜBEL, ABER WAS IST SCHON WICHTIGER ALS EIN ENDGÜLTIGER TESTBERICHT? EINIGE DER SPIELE BEKAMEN Sogar UNSERE AUSZEICHNUNGEN, ABER LIES SELBST, WAS DIESEN MONAT TOP UND WAS FLOP IST!

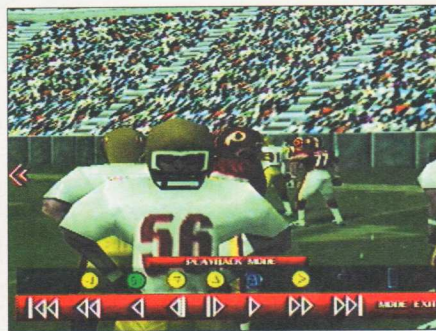
BAKU BOMBERMAN

30 Bomberman läßt es diesmal sogar in der dritten Dimension krachen. Aber schlägt das Spiel wirklich ein wie eine Bombe?



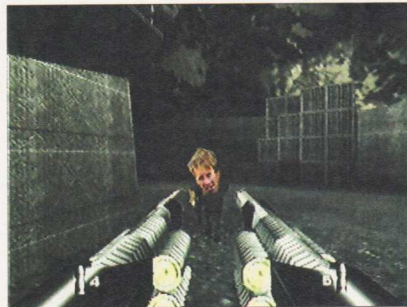
NFL QUARTERBACK CLUB '98

34 Pech für den Kommentator (siehe News), aber viel Glück für Liebhaber von guter Grafik.



36 GOLDENEYE 007 – PAL-UPDATE

Endlich gibt es Goldeneye auch in der PAL-Version! Leider müssen deutsche Spieler Umwege bei der Beschaffung in Kauf nehmen...



50 MACE: THE DARK AGE

Männer mit langen Schwertern und Frauen, die wirklich Frauen sind – wieder schlägt sich ein Kampfspiel um die Gunst der Spieler.



38 DIDDY KONG RACING

In Rares neuestem Renner darf man sich ruhigen Gewissens zum Affen machen. Wir starten voll durch mit einem ausführlichen Review!



54 TOP GEAR RALLY

Vergiß Multi Racing Championship! Setze Dich lieber hinter das Lenkrad eines Porsches in Top Gear Rally.

58 CLAYFIGHTER 63 1/3

Kein anderes Spiel hat uns in letzter Zeit so enttäuscht wie Clayfighter. Von Interplay ist man eigentlich besseres gewöhnt, aber siehe selbst, was sie angerichtet haben!



Auf einen Blick

- Jedes Review in der 64 Power verschafft Dir Klarheit darüber, was ein Spiel kann – und was es nicht kann.

Speicheroptionen

Speicher:

HIER ERFÄHRT DU ETWAS ÜBER DEN INTERNEN SPEICHER DER CARTRIDGE

CONTROLLER PAK:
WELCHE VORTEILE
BRINGT DIR DIE
ANSCHAFFUNG EINES
MEMORY PAKS?



Kurz & Knapp

- HIER ERFÄHRT DU, INWIEWEIT DAS GAME DIE MÖGLICHKEITEN DES N64 AUSNUTZT UND WELCHE BESONDERHEITEN ODER NEUEN FEATURES DES SPIELS DURCH DAS N64 ERST MÖGLICH WURDEN.



PAL Performance

- DIESER KASTEN ERSETZT IN TESTS DER PAL-UMSETZUNGEN DIE 'KURZ & KNAPP-INFO'. SO SIEHST DU AUF ANHIEB, OB ES SICH UM EINE 1:1 KONVERTIERUNG HANDELT ODER OB VERBESSERUNGEN ODER EHER VERSCHLECHTERUNGEN INTEGRIERT WURDEN.

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 Probieren!

40% - 59%

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

20% - 39%

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

UNTER 20%

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

Wertung

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



TOP-WERTUNG!
BESSER GEHT'S KAUM!



BEEINDRUCKEND,
ABER NICHT GANZ ASTREIN.



AUSREICHEND BIS GUT,
ABER NICHTS BESONDERES.



HIER WIRD'S LANGSAM
SCHATTIG. VORSICHT!



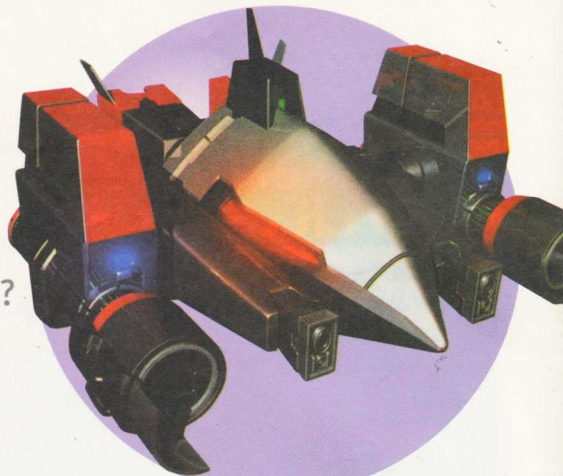
ABSOLUT SCHWACH IN
JEDER HINSICHT.

Ninfo



Vertrieb: Hudson Soft Genre: 3-D-Plattform-Puzzle Erhältlich: Jetzt! (Import)
Entwicklung: Hudson Soft Getestete Version: Japan Preis: ca. DM 170 (Import)

Ein weiterer **KLASSIKER** wurde einer 3-D-Frischkur unterzogen... **FLOP** oder **Top**?



BAKU BOMBERMAN



IN GOTTES NAMEN, WAS haben sie angerichtet? Doch dazu später mehr...

Baku Bomberman ist die 22. Variante (hat man uns erzählt) des klassischen Bomberman-Spiels. Momentan ist man sich noch unschlüssig, welche Version zuerst da war. Entweder gab es das Spiel zuerst auf der PC Engine (xxxx Bomberman) oder auf dem SNES (*Super Bomberman*). Mittlerweile sind sehr viele Jahre ins Land gegangen, und immer wieder war Bomberman als zweidimensionales Spiel äußerst überzeugend. Warum hat Hudson

Soft bloß zur 3-D-Grafik gegriffen?

Dem Entwicklungs-Team war der Erfolg von *Bomberman* wohl nicht genug, also bastelte man immer wieder an neuen Erweiterungen. Mit der N64-Version zeigen sie in vollem Maße, daß die eigenen Programmierer nicht nur sechs Monate auf der faulen Haut liegen und Kaffee trinken, nur um das Spiel für eine andere Konsole zu konvertieren. Dadurch ist auch *Super Bomberman 2* für das SNES deutlich

auf die Nase gefallen, denn anstatt wirklich neue Power-Ups und andere Features zu integrieren, machte man sich auf der anderen Seite teilweise am Spielprinzip selbst zu schaffen. Viele Fans waren von den fehlenden Innovationen enttäuscht und wandten sich wieder dem Original zu.

So wie es aussieht, hat man bei *Baku Bomberman* wohl auch so einiges falsch gemacht. Da *Bomberman* allzu oft als reines

Multiplayer-Spiel ausgelegt wird, fangen wir am besten mal an den Einzelspieler-Modus zu testen, bevor es zur Sache geht. Grundsätzlich hat sich beim grafischen Aufbau einiges getan, denn die komplette Umgebung ist nun nicht mehr in primitiver 2-D-Grafik zu bewundern, sondern bietet stattliches 3-D fürs Auge. Obwohl das gesamte Intro in Japanisch gehalten ist, konnten wir dem ganzen Wirrwarr doch einige Informationen die Story betreffend entlocken. Eine Bande der bösen Weltraum-Bomberman haben mit ihren schwebenden Bergen (!) eine merkwürdige blaue Energiequelle der Bomberwelt entzogen. Diese nutzen sie zur Vernichtung der Einwohner

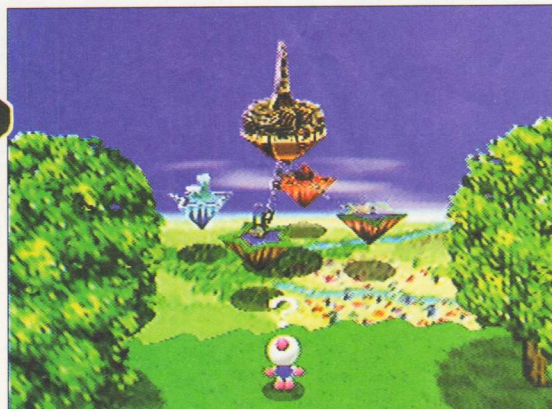
Kurz & Knapp

- ⊕ ZIEMLICH VERDREHTE LANDSCHAFTEN
- ⊕ CLEVERE PUZZLES
- ⊕ EINSTELLBARE BOMBERMÄNNER
- ⊕ BATTLE-MODUS HAT NACHGELASSEN
- ⊕ STÖRENDE KAMERASCHWENKS
- ⊖ KANN FRUSTRIEREND SEIN



Speicheroptionen

SPEICHER:
DREI SPIELSTÄNDE.
CONTROLLER PAK:
ZUSÄTZLICHE SPIELSTÄNDE UND INDIVIDUELLE BOMBERMÄNNER.



DER ANFANG DES SPIELS. BOMBERMAN SPÜRT, DASS DA IRGEND ETWAS FAUL IST UND WETZT SEINE BOMBEN.



DIE SCHALTER HIER WERDEN MIT HILFE DER BOMBEN BETÄTIGT. SIE ÖFFNEN DEN AUSGANG AUS DEM LEVEL.

Hudsons Quadratschädel si



TOTE SPIELER KÖNNEN IM KAMPF-MODUS ALS GEISTER ZURÜCKKEHREN UND AUCH NACH IHREM TOD NOCH FÜR ÄRGER SORGEN.



AN

Bomberworlds, und nur unser kleiner Held mit dem Quadratschädel scheint diesem bösen Treiben ein Ende setzen zu können, mit Hilfe seiner Bomben.

Bomberman kann jede der vier Welten betreten: 'Green Garden', ein Schloß; 'Blue Resort', eine überflutete Stadt; 'Red Mountain', ein lavaspuckender Vulkan und 'White Ice', ein schwindelerregend hoher Eisberg. Jede Welt ist in kleinere Sektionen aufgeteilt, die alle der Reihe durchquert werden müssen, um im Spiel weiterzukommen. Sobald der erste Teil eines Gebiets durchgespielt wurde, muß gegen einen größeren Zwischengegner angetreten werden. Erst nach der zweiten Sektion steht



PLAZIERE UNTER DIESEN BLÖCKEN EINE BOMBE UND STELE DICH SCHNELL DRAUF. AB GEHT'S IN HÖHERE GEFILDE!

man einem finalen Endgegner der jeweiligen Welt gegenüber. Besiegt Du alle vier Biester, darfst Du das geheime Verstecke der Schurken betreten, genannt 'Black City'.

HIRNLOSER KNALLFROSCH

Bomberman selbst ist ein ziemlich hilfloser Kerl. Jedes Objekt, das auch nur etwas höher als eine normale Treppenstufe ist, verwirrt ihn total. Glücklicherweise hat sein

Schließmuskel ähnlich wie der eines Goldesels eine nützliche Fähigkeit, denn er kann Bomben auspupsen. –



NUR UM DAS SPIEL UNNÖTIG SCHWER ZU MACHEN: DIESER LEVEL WIRD AUS DER SICHT VON UNTEN GESPIELT, WAS EBENFALLS EINE GESPIEGELTE STEUERUNG ZUR FOLGE HAT.

Bombs Я Us

BOMBERMAN HAT EINE STÄTTICHE ANZAHL VON SPRENGSTOFFEN UND POWER-UPS. ABER WAS BEWIRKEN SIE EIGENTLICH?

BOMBE

BOMBERMANS STANDARD-WAFFE. ANFANGS NOCH ZIEMLICH SCHWACH, KANN ABER IN DER ANZAHL UND IN DER STÄRKE VERBESSERT WERDEN.



ZEITBOMBE

SAGE DEN KURZEN LUNTEN DER STANDARD-BOMBEN GOODBYE. DIESE VERSION GEHT NUR DANN HOCH, WENN DER Z-KNOPF GEDRÜCKT WIRD. BEI GUTER PLAZIERUNG HILFT SIE BEI SPRÜNGEN ÜBER SCHLUCHTEN.



SUPER BOMBE

MANCHMAL IST ETWAS MEHR SPRENGKRAFT NOTWENDIG, WELCHE DIESE BIESTER LIEFERN! IHRE BLAUEN FEUERKUGELN KÖNNEN GANZE GEBÄUDE ZERSTÖREN.



EXTRA BOMBEN

DIESE ERWEITERN DEN VORRAT VON BOMBERMANS BOMBEN BIS ZU EINER ANZAHL VON ACHT STÜCK.



POWER BOOST

ERWEITERT DEN WIRKUNGSKREIS EINER BOMBE. SEI VORSICHTIG, DASS DU NICHT SELBST ERWISCHT WIRST.



HERZ

BESCHÜTZT DICH VOR EXPLOSIONEN. BIST DU SCHNELL GENUG, KANNST DU GLEICH DANACH NOCH EINS AUFNEHMEN, FÜR ERWEITERTEN SCHUTZ.



BLAUE STEINE

DIESE SCHENKEN DIR EXTRA-CONTINUES.



LILAFARBENE STEINE

WIR HABEN ABSOLUT KEINEN PLAN, WOFÜR DIESE SIND...





32



SUCHE DIR DEINE KLEIDUNGSTÜCKE ZUSAMMEN UND KREIERE DEINEN EIGENEN BOMBERMAN!

Nun, sie erscheinen jedenfalls zwischen seinen Beinen, also mach Dir Deine eigenen Gedanken darüber, woher sie kommen. Gut platzierte Bomben vernichten Gegner, zerstören Hindernisse oder legen Power-Ups (sozusagen Power-Pups) frei, die aus dem stinknormalen Plock-Ziisch-Wumm manchmal ein riesiges Inferno



EINE DER GROSSEN JUWELN, DIE BOMBERMAN IM GREEN GARDEN-LEVEL SUCHEN MUSS. DAS LEBEN IST NICHT LEICHT – BERÜHRT DU DEN STEIN, WIRD ER VON EINEM VOGEL GEKLAUT!



WENN BOMBERMAN VON EINEM GEGNER GETROFFEN WIRD, IST ER KURZZEITIG GELÄHMT. DAS DAUERT MANCHMAL BIS ZU ZEHN SEKUNDEN, WAS EINE ZIEMLICH FRUSTRIERENDE ANGELEGENHEIT SEIN KANN.

machen können.

Meistens geht es darum, wo man am besten die Bomben für eine maximale Zerstörung platzieren sollte. Power-Ups werden nach Zerstörung von Bäumen, Kisten, Stalagmiten oder Steinblöcken freigelegt. Nur wenige der auf den Bergen ansässigen Gegner kommen hervor, um Bomberman Ärger zu machen, aber manchmal schaffen sie es tatsächlich, Bomberman in einen See oder von einer Klippe zu stürzen, was einen sofortigen Tod zur Folge hat.



DAS JUWEL LIEGT AUF EINEM TEMPEL UND WIRD VON EINEM NINJA BEWACHT. SCHWARZE SCHAFE GIBT ES ÜBERALL...

Der Multiplayer-Modus



IN DER SÄULE BEI DER SCHMALEN PLATFORM IST EIN SHIELD-POWER-UP VERBORGEN. DAS WIRD HEISS!

Stellen des Spiels ein Weiterkommen so gut wie unmöglich war. Ein Beispiel: Gleich am Anfang von Blue Resort wird man fast überall von tödlichen Wasserstellen umzingelt. Ganz in der Nähe einer Zugbrücke. Ob ich nun alle Gegner getötet hatte, sämtliche Power-Ups eingesammelt hatte – die Brücke konnte nicht heruntergelassen werden. Zwei Tage hing ich fest und hatte Baku Bomberman schon fast aufgegeben, bis ich etwas herausfand. Durch stetiges Drücken auf den A-Knopf können Bomben nämlich aufgeladen und somit deutlich verschärft werden. Bombe aufladen, Bombe an Brücke werfen, Bumml! Brücke unten... Problem gelöst. Das muß an dieser Stelle mal gesagt werden, denn Käufer der Import-Version werden mit Sicherheit gleiche Probleme haben, zumal in der Anleitung nichts darüber drin steht. Nach diesem Haken geht das Spiel erst richtig los. Zwar erscheint es auf dem ersten Blick ziemlich frustrierend, da Bomberman nicht springen kann, aber das kann auch durchaus seinen Reiz haben. Denn jetzt ist man auf das clevere Platzieren der Bomben vollkommen angewiesen. Eine scheinbar unerreichte Plattform erhebt sich vor Dir? Suche einen Block und spreng diesen mit einer großen Bombe in die richtige Richtung, so können Wege entstehen, die vorher im Verborgenen lagen. Man sollte nur stets aufpassen, daß man sich nicht selbst in die Luft jagt.

DARF'S ETWAS GESCHICHTE SEIN?

Zuerst hatte ich arge Probleme mit der Story des Spiels, da an manchen

Tod in Nachbars Garten



DURCH EIN OFFENES FENSTER BEOACHTET BOMBERMAN DIE UMGEBUNG UND WIRFT EINE SCHWERE BOMBE HINDURCH...



... WIE ERWARTET FLIEGT DAS GESAMTE GEBÄUDE IN DIE LUFT...



... UND BEWOHNER WERDEN AUF DIE STRASSE GESCHLEUDERT, WO SIE SCHREIEND STERBEN...



... UND FÜR BOMBIE EINIGE NÜTZLICHE STEINE HINTERLASSEN. HEY, DA WO SIE HINGEHEN, SIND SIE NUTZLOS!

AUSGEBOMBT

Und dann wäre da noch der Multiplayer-Modus, und da hat Hudson wahrlich einen Griff ins Klo getätigt. In der 2-D-Version des Spiels waren besondere Taktiken und Strategien vonnöten, um den Gegner

us ist enttäuschend, besonders im Vergleich zur SNES-Version



in die Explosionen der eigenen Bomben rein zu reifen und Power-Ups freizulegen. Die Umstellung auf 3-D-Grafik ist eine Sache, aber wenn die Kampf-Arenen viel zu breitflächig sind, viel weniger Kästen umher stehen und man nur noch so lange Bomben durch die Gegend wirft, bis alle Gegner tot sind, ist Schluß mit lustig.

Einige Arenen liefern zwar zumindest ein bißchen taktisches Spiel, aber in den meisten rennt man nur bekloppt durch die Gegend und sucht den Gegner. Bomben fliegen durch die Luft, rutschen auf dem Boden entlang, so lange, bis nur noch ein Bomberman (oder Bomberwoman, da das Spiel jetzt auch der Gleichberechtigung unterliegt) übrig ist. Einige Spieler werden diese Art des Kampfes sicherlich mögen, ich tue es nicht. Für kurze Zeit ist es unterhaltsam, aber der Reiz, den die Vorgänger ausmachten, ging total verloren. *Baku Bomberman* ist das erste *Bomberman*, wo der Einzelspieler-Modus besser als die Multiplayer-Variante ist.

Neben dem gewöhnlichen Töte-den-Endgegner-Modus gibt es noch andere Kleinigkeiten, die das Leben eines



WENN DIR DIE ZEIT AUSGEHT, VERSINKEN DIE ARENEN MANCHMAL IM WASSER ODER DIE SPIELER WERDEN MIT LAVA BOMBARDIERT.

Bomberman-Spielers verärgern. So lassen sich bestimmte Gegenstände mitnehmen, Bomberman kann modifiziert und auf dem Controller Pak für die Verwendung in Multiplayer-Games abgespeichert werden.

Baku Bomberman ist überhaupt nicht das, was man eigentlich erwartet hatte. Der Multiplayer-Modus ist eine reine Enttäuschung (besonders im Vergleich zur SNES-Version), während der Einzelspieler-Modus sehr viel Fun bringt. Als 3-D-Jump'n'Run ist es kein *Mario 64*, aber als 3-D-Puzzle-Game ist es eine Wucht!



2. Meinung

IM GEGENSATZ ZU FRANK MAG ICH DEN MEHRSPIELER-MODUS, IN DEM SO RICHTIG SCHÖN HERUMGEBALLERT WERDEN DARF. DER EINZELSPIELER-MODUS IST AUCH NICHT VON SCHLECHTEN ELTERN, AUCH WENN HIER UND DORT KLEINigkeiten DEN SPIELSPASS HEMMEN. ICH BEVORZUGTE ABER EBENFALLS DIE SNES-VERSION. KLAUS TRAFFORD



EINER DER GRÖßEREN GEGNER IN RED MOUNTAIN HAT EIN SCHILD, DAS BOMBERMAN LÄHMT, WENN ER GETROFFEN WIRD. SCHNAPPT ER DICH IN DIESEM STADIUM, WIRFT ER DICH EINFACH IN DIE LAVA!



DIESE EISRUTSCHE IST DURCHLÖCHERT UND DESWEGEN SEHR GEFÄHRLICH. DU MUSST ABER AN IHNEN VORBEI, UM DEN LEVEL ZU SCHAFFEN!

64 power AUF EINEM BLICK

Pad-Belegung



Alternativen

Super Mario 64: Nintendo (DM 99,-)
Getestet in Ausgabe 4/5, 95%
Ganbare Goemon: Konami (Import)
Getestet in Ausgabe 11, 70%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

%

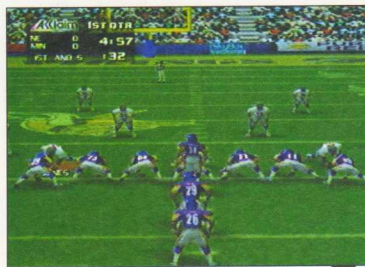
81

Fazit:

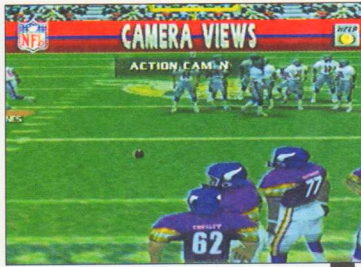
Ein unterhaltsames Puzzle-Spiel mit enttäuschendem Multiplayer-Modus.

33

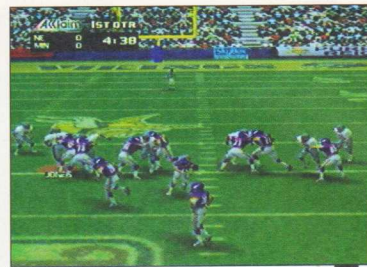




"OK, ZWEIUNDVIERZIG UND DREIUNDZÜGIG, IHR NEHMT EUCH DIE SPIELER DORT HINTEN VOR, ICH KÜMMERE MICH UM DIE CHEERLEADERS!"



DAS IST EINE DER VERSCHIEDENEN KAMERAANSICHTEN IM SPIEL. SIND DAS NICHT RICHTIGE MACHO-TYPEN?



WAS HAST DU GERADE ÜBER MEINE SCHWESTER GESAGT? OK, DAS REICHT... JUNGS, MACHT IHN FERTIG!

Ninfo



Vertrieb:
Entwicklung:

Acclaim
Iguana

Genre:
Getestete Version:

Sports
USA

Erhältlich:
Preis:

Jetzt! (Import)
ca. DM 160

NFL QUARTER CLUB '98

Das ist FOOTBALL, wie er im Buche steht!



AMERIKANER SCHEINEN EIN Problem zu haben. Immer wenn es eine Sportart gibt, in der sie nicht gerade die besten sind, erschaffen sie ein ähnliches Spiel mit eigenwilligen Regeln, die wahrscheinlich auch nur von den Menschen sofort verstanden werden können, die in den Staaten geboren wurden. Dann besitzen sie auch noch die Frechheit, ihre Spiele zur 'World Series' zu zählen. Fußball

beispielsweise gefällt keinem Amerikaner... aber man kann schließlich Rugby und Fußball mischen und daraus etwas völlig Neues erschaffen: American Football! Argh!
Und das Schlimmste überhaupt ist – American Football wird auch in Deutschland mittlerweile richtig populär! Müssen wir denn wirklich alle Eigenarten der Amerikaner annehmen? Aber so konnte ich wenigstens eine geeignete Einleitung zu Iguanas neuestem Werk NFL Quarterback Club '98 finden, denn hier regiert der American Football! Aber ich war doch sehr überrascht, wie gut ein solches Sportspiel sein kann.

sims in den Schatten stellt. Die Fülle an Optionen ist schier endlos. Alles im Spiel kann den eigenen Bedürfnissen angepaßt werden. Spieler können zwischen den Teams ausgetauscht, neue Sportler mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Attributen kreiert und kilometerlange Statistiken schon vor dem eigentlichen Spiel betrachtet werden. Wie im echten American Football besteht die Möglichkeit, auch im Spiel noch die Formationen zu verändern. Zur Standard-Palette der Optionen kom-

men noch solche Feinheiten wie verschiedene Kameraansichten, Replay-Funktionen und im-Spiel-Statistiken dazu.

ANIMATIONEN? WIR GEBEN DIR ANIMATIONEN!

Die hochauflösende Grafik des Spielfeldes und der Spieler ist phänomenal (auch wenn sie in der Nahansicht etwas 'komisch' aussehen), und selbst vor den

Speicheroptionen

SPEICHER:
NICHT VORHANDEN.
CONTROLLER PAK:
SPEICHERT SO ZIEMLICH ALLES, WAS VERÄNDERT WERDEN KANN.



GIBT ES NICHTS, WAS SIE NICHT INS SPIEL GEBRACHT HABEN?

Das Spiel hat alles! Jeder, der halbwegs etwas über American Football weiß, kennt die komplizierten Regeln dieses Sports. NFL QC '98 bietet wirklich alles, was von einem solchen Sportspiel erwartet werden kann, mit einer Detailliebe, die andere Sport-



"OKAY, JUNGS, HALTET SIE ZURÜCK, ICH WERFE DEN BALL ZU HANK UND... HEY, HANK! WO WILST DU HIN? KOMM ZURÜCK UND NIMM DEN BALL!"



ES HAT LANGE GEDAURT, BIS ICH VERSTANDEN HABE, DASS DIE PILLE ÜBER DAS GESTÄNGE GEWORFEN WIRD. ICH HATTE NICH SCHON AM HOCHSPRUNG VERSUCHT...

Kurz & Knapp

- EXZELLENTES Hi-RES-GRAPHIK UND ANIMATIONEN
- VIELFÄLTIGE OPTIONEN
- FINDET NUR BEGRENZT ANKLANG

Die Detailtreue stellt andere

Totale Pleite – oder ein Fall für Hollywood?

DIE AUFGABEN DER FOOTBALLER – KNALLHARTE TRAININGSPROGRAMME, SCHWERE SCHLÄGE MIT LEICHTIGKEIT EINSTECKEN UND EIN BISCHEN UMHHER RENNEN – PASSEN GUT ZU

DEN BEDÜRFNISSEN VON HOLLYWOOD-REGISSEUREN. DIE MEISTEN FOOTBALLER ENDEN IM SHOWBUSINESS! HIER EINIGE DER BEKANNTEREN...

OJ SIMPSON

SPIELTE U.A. IN DEN DREI NACKTE KANONE-FILMEN MIT. EIN KÜCHENMESSER UND EIN PAAR HANDSCHUHE WURDEN IHM JEDOCH ZUM VERHÄNGNIS, UND ER BEKAM DESHALB SEINE EIGENE TV-SERIE: OJ: DIE VERHANDLUNG.



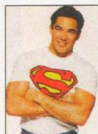
BRIAN BOSWORTH

VERPRÜGELT LEUTE NICHT MEHR ALLEIN AUF DEM SPIELFELD, SONDERN AUCH AUF DEM BILDSCHIRM. SEIN ERSTER FILM WAR STONE COLD, IN DEM ER SCHIESST, MOTORRÄDER FÄHRT UND ... ÄHEM... SPRICHT.



DEAN CAIN

VERLETZT BEIM COLLEGE-FOOTBALL, TÄNZELTE ER GLEICH DANACH IM HAUTENGEN ANZUG ALS SUPERMAN AUF DEN LEINWÄNDEN HERUM.



DAN MARINO

SPIELT IMMER NOCH FOOTBALL, TAUCHT ABER HIN UND WIEDER IN FILMEN AUF (BEISPIELSWEISE IN ACE VENTURA). SPIELT FÜR GEWÖHNLICH SICH SELBST (OOH, SCHWIERIG!).



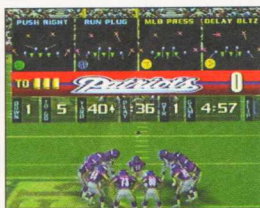
BACK

Animationen brauchen die Augen nicht verschlossen zu werden. Gerade auf Atmosphäre hat Iguana Wert gelegt, angefangen von dem jubelnden Zuschauern, über einen eifernden Kommentator bis hin zu unterschiedlichen Wetterbedingungen. Das Spiel hat alles, was das Herz begehrt, aber es gibt einen Haken... einen großen Haken!

Weil das Spiel so sehr ins Detail geht und sich geradlinig an den echten American Football-Regeln hält, ist es fast schon unmöglich für einen Anfänger, ins Spiel einzusteigen.

Die meisten Spiele können auf Anhieb (zumindest bis zu einem gewissen Grad) ohne sie zu kennen gespielt werden. Eine kurze Einführung in die Steuerung, und los geht's! In NFL QC '98 dreht sich alles um neue Spieleraufstellungen, dazwischen bricht hin und wieder mal die Action aus. Wenn man keine Ahnung von den Taktiken hat, wird das Spiel zum reinen Frustspiel.

Wenn man startet, ohne vorher etwas über diese Sportart zu wissen, muß im Vorfeld unglaublich viel gelernt werden. Um zu verstehen, was



DAS GANZE TEAM BERÄT GERADE DIE PERSÖNLICHEN PROBLEME MIT FRAUEN, IST DAS NICHT NETT?

all diese Symbole, Kreise und Kleinigkeiten bedeuten, geht ein ganzes Stück Zeit ins Land. Für Amerikaner sollte dies kein Problem bedeuten, denn die Jungs in Good ol' USA kommen gleich mit Helm und Schulterpolstern auf den Geburtstisch. Deutsche Spieler hingegen werden in Anbetracht der zahlreichen Funktionen erst einmal ihr Gesicht verziehen, es sei denn, es handelt sich um echte Fans des Genres.

So bleibt NFL QC '98 ein Spiel, das nur reinen American Football-Enthusiasten zu empfehlen ist. Auf jeden Fall ist es eine der realistischsten Simulationen überhaupt – mit einer großen Portion hübscher Grafik.



Geteilte Meinung

JOHN MADDEN '92 FÜR DAS MEGA DRIVE VERRIET MIR SEINERZEIT ETWAS ÜBER DIE GRUNDLAGEN DIESER SPORTS, DIE IN NFL QC '98 VON HINTEN BIS VORNE IN VIEL BESSERE FORM WIEDERZUFINDEN SIND. HERVORZUHEBEN IST VOR ALLEM DIE HOCHAUFLÖSENDE GRAFIK, DIE ZUKUNFTSWEISEND FÜR ANDERE N64-SPIELE IST.

KLAUS TRAFFORD

64 AUF EINEM BLICK
power

Pad-Belegung



ALLE KONTROLLEN SIND VOM JEWEILIGEN SPIELER UND DER SITUATION ABHÄNGIG. ES GIBT ZU VIELE KOMBINATIONEN, UM SIE HIER AUFLISTEN.

Alternative

ISS 64: Konami (ca. DM 130)
Getestet in Ausgabe 4/5
John Madden 64: EA
Noch nicht getestet

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß

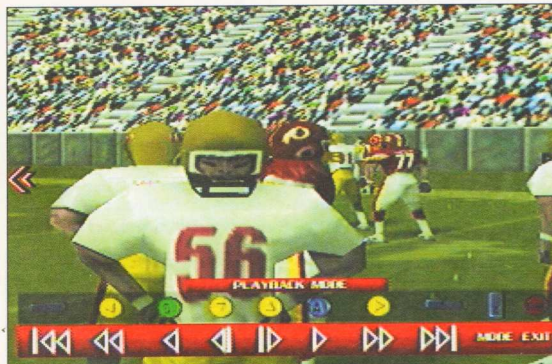


Gesamt



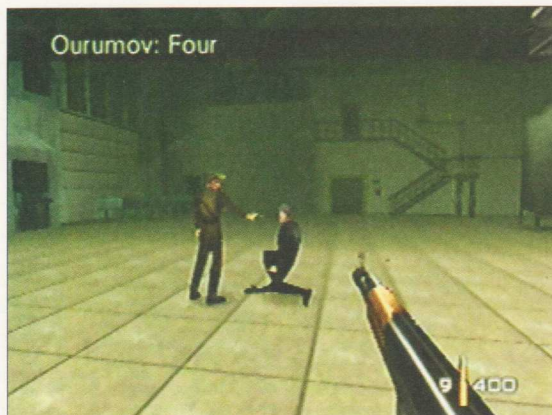
80

Fazit:
NUR FÜR ECHTE FANS DER SPORTART ODER SOLCHE, DIE SIE KENNENLERNEN MÖCHTEN.



ACHTUNG, NAHAUFNAHME... OH MEIN GOTT! ES SIND ALIENS! SIEH DIR DIE AUGEN AN! EINE INVASION! RUFT WILL SMITH HERBEI!

portsims in den Schatten!



AUF IHN MIT GEBRÜLL! ER IST EIN VERRÄTER!



BOND HAT BOYZONE IM FAHRSTUHL ENDECKT UND WEISS GENAU, WAS ZU TUN IST.

Ninfo			Vertrieb:	Nintendo	Genre:	3-D-Shoot'em-Up	Erhältlich:	Jetzt! (Import)
			Entwicklung:	Rare	Getestete Version:	UK	Preis:	ca. DM 150

Nur über
UMWEGE
erhältlich, aber
absolut **GENIAL!**

GOLDENEYE



DIE FRANZÖSISCHE LA FAYETTE WURDE VON TERRORISTEN MIT SCHLECHTEM MAKE-UP GEENTERT.



GOLDENEYE IST SCHON FAST zu schön, um wahr zu sein. Jetzt sitze ich hier und muß 800 Wörter über ein Spiel ablassen, das schon so gut wie alle Lorbeeren dieser Welt eingesteckt hat.

In *Goldeneye* schlüpfst Du in die Rolle unseres allseits beliebten Gentleman James Bond 007. Der Mann mit der Lizenz zum Töten

befindet sich auf der Jagd nach einem Oberbösewicht, der wiederum mit Hilfe eines mächtigen Satelliten auf der Erde für Ärger sorgen möchte. Dabei führt ihn seine Reise durch solche Länder wie Rußland, Monaco

und Kuba. Sollte es sein schlimmster Feind schaffen, den Goldeneye-Satelliten ins All zu befördern, kannst Du auch Deinem N64 Gute Nacht sagen, denn der Weltfrieden wäre dahin. Das ist doch ein guter Grund

Wer hier nicht zugreift, ist

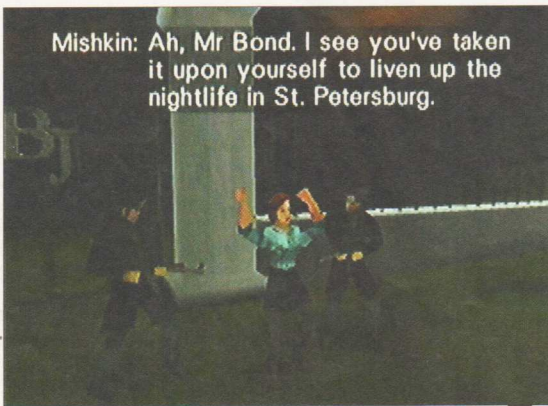
Speicheroptionen

SPEICHER:
VIER PLÄTZE FÜR LEVELS UND CHEATS.
CONTROLLER PAK:
KEINE FUNKTION.



PAL Performance

• WIE SCHNEIDET DIE PAL-VERSION IM VERGLEICH ZUR NTSC-CARTRIDGE AB?
RANDBALKEN: KEINE
GESCHWINDIGKEIT: WIE DAS NTSC-VORBILD



"SORRY DARLING, ABER DER BJ-NACHTCLUB IST EINE WUCHT!"

ihn zu stoppen, oder? Das Spiel ist ein 3-D-Shooter, aber damit enden auch die Vergleiche zu *Doom 64* oder *Turok*. *Goldeneye* hat den herkömmlichen 3-D-Ballerorgien einiges voraus. In der Ferne sind im dichten Nebel Gegner auszumachen, die aber nicht einfach nur stumpf auf



MIT EINEM VON QS HILFSMITTELN LÄSST BOND XENIA ZUM INSEKT WERDEN.



"ICH MAG ZWAR EIN IDIOT SEIN, ABER SIEH DIR MEIN ROHR AN!"



NUR EINER DER VIELEN VON DER ZEIT ABHÄNGIGEN CHEATS.

EYE

einen zulaufen und aus allen Rohren ballern. Ein bißchen Taktik ist für einen Sieg notwendig. Bond darf sich dabei an einer reichhaltigen Auswahl an Waffen bedienen, aber manchmal ist es besser, die Walther PP7 im

selber schuld!

Halfter zu lassen, denn nicht alles sollte mit Waffengewalt gelöst werden.

Jede der 18 *Goldeneye*-Missionen basiert auf der Filmvorlage. Anfangs darf Bond bei seinem Bungee-Sprung vom Staudamm begleitet werden und später gibt es den finalen Endkampf



HAL 3000 SCHAUT ZU, ALS DIE GEBACKENE KARTOFFEL EINES WÄCHTERS EXPLODIERT.

Der Fluch des Bond

IST DIR JEMALS AUFGEFALLEN, DASS INTERPRETEN, DIE FÜR EINEN BOND-FILM MUSIK MACHTEN, DANACH KAUM NOCH NEUE SACHEN BRINGEN?

PAUL MCCARTNEY UND WINGS

DER EX-BEATLE HATTE MIT DEN WINGS EINIGE ERFOLGE ("MULL OF KINTYRE"). NACH LEBEN UND STERBEN LASSEN KAM DIE SOLO-KARRIERE DES REICHSTEN BRITISCHEN POP-STARS.

SHEENA EASTON

SIE SANG DAS TITELIED ZU JAMES BOND 007 - IN TÖDLICHER MISSION (FOR YOUR EYES ONLY). SEITDEM IST SIE NUR NOCH SPORADISCH ZU HÖREN.

DURAN DURAN

SCHRIEBEN DIE TITELMUSIK FÜR A VIEW TO A KILL (IM ANGESICHT DES TODES). DAS LIED SELBST WAR NICHT SCHLECHT, UND TROTZDEM SANKEN SIE DANACH WIE DIE TITANIC.

A-HA

MORTEN HARKET UND CO. VERSCHWANDEN NACH IHRER MUSIK FÜR THE LIVING DAYLIGHTS FAST VOLLKOMMEN AUS DER MUSIKINDUSTRIE.



THE FUGEES, BOYZONE, MARK MORRISON, PETER ANDRE

WÄRE ES NICHT WUNDERBAR, WENN DIESER 'GRUPPEN' AUCH MUSIK FÜR EINEN BOND-FILM SCHRIEBEN? SCHLUSS MIT DER LAUTSPRECHER-QUÄLERE!

auf dem Satelliten selbst zu bestaunen. Die Entwickler sind bei der grafischen Gestaltung der Level mit viel Liebe zum Detail zu Werke gegangen. Sogar die Toiletten sind akkurat modelliert worden, und man bekommt auch nicht ständig die gleichen Texturen wie beispielsweise in *Turok* zu sehen. Es handelt sich zwar nicht um die beeindruckendsten Effekte, die es je in einem N64-Spiel zu sehen gab (der Punkt geht an *Lylat Wars*), aber dennoch haben wir es hier mit einem hohen Grad an Realismus zu tun.

STARK, STARK

Das Gameplay von *Goldeneye* ist einfach umwerfend, auch wenn es im Easy-Modus schnell durchgespielt ist. Anfangs steht Bond einigen langweiligen Gegnern gegenüber, aber schon bald wird das Spiel zur herausforderndsten Sache auf dem N64. Ältere Spiele für das N64 waren oft viel zu einfach, aber an *Goldeneye* hat man einiges zu beißen.



EINIGE DER WAFFEN HABEN Sogar AUTOMATISCHE ZIELSUCHE.

2 Meinung

DER EINZELSPIELER-MODUS KANN DURCHAUS SPASS MACHEN, ABER WAS IN GOLDENEYE WIRKLICH ZÄHLT, IST DER MULTIPLAYER-MODUS! DAS AUSGEKÜGELTE LEVEL-DESIGN UND DIE AUWahl DER WAFFEN MACHT DIE HATZ AUF MENSCHLICHE GEGENSPIELER ZUR REINSTE FREUDE. ABER VON RARE SIND WIR JA MITTLERWEILE QUALITÄT GEWÖHNT... MEHR DAVON! KLAUS TRAFFORD



Tasten



Gelb oben: Blick nach oben • Gelb unten: Blick nach unten/krüchen • Gelb rechts: Schritt nach links • Gelb links: Schritt nach rechts

+ : Rundumblick • Z : Schießen/Objekt benutzen

Alternativen

Turok: Dinosaur Hunter, Acclaim (ca. DM 120)
Getestet in Ausgabe 6/7, 80%
Shadows of the Empire, Nintendo (ca. DM 120)
Getestet in Ausgabe 4/5, 88%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



Fazit:
WER SICH DIESES SPIEL NICHT BESORGT, IST SELBER SCHULD...

Ninfo



Vertrieb:
Entwicklung:

Nintendo
Rare

Genre: Adventure/Rennspiel
Getestete Version: UK

Erhältlich:
Preis:

Jetzt
ca. DM 100

DIDDY KONG RACING

Zeit, **SICH** selbst zum
AFFEN zu machen!



EINE DER WICHTIGEN SILBERMÜNZEN VERSCHWINDET UNTER DEN RÄDERN VON TIPTUP.

MANCHMAL STELLE ICH MIR die Arbeit im Hause Nintendo reichlich schwierig vor. Was soll man machen, wenn man Spiele veröffentlicht, die die eigenen Produkte um Längen schlagen und völlig veraltet aussehen lassen? Ich sage dies, weil Diddy Kong Racing zwei Nintendo-

Spiele nahezu überflüssig macht. Goodbye Wave Race, goodbye Mario Kart. Das britische Entwickler-Team Rare, bekannt für Goldeneye und Blast Corps, bringt jetzt ein Spiel heraus, das nicht nur Straßen- und Wassersport bietet, sondern den Spielern zudem hoch in die Luft hebt und



DIESE BÜSTE VON WIZPIG ÜBERWACHT DAS GESAMTE AREAL. NACHDEM ALLE VIER TEILE DES AMULETTS GEFUNDEN WURDEN, KOMMT LEBEN IN DIE STATUE FÜR DEN FINALEN KAMPF!



DIE GEHEIMEN STRECKEN WERDEN MIT DEN VERSTECKTEN SCHLÜSSELN GEÖFFNET. DER SCHLÜSSEL IN DINO DOMAIN IST LEICHT ZU FINDEN, DIE ANDEREN GANZ UND GAR NICHT.

Diddy Kong Racing



Zoo auf Rädern

• ACHT VERSCHIEDENE CHARAKTERE STEHEN DIR ZUR AUSWAHL – WO HABEN DIE BLOSS IHRE FÜHRERSCHINE HER?

streckenweise Adventure-Elemente in bester Super Mario-Manier liefert.

Also, wo liegt der Knackpunkt? Was ist in Diddy Kong Racing (DKR) besser als in den genannten Vorgängern? Auf den ersten Blick sieht es wie ein typisches Nintendo-Spiel aus. Viele bunte Farben und zuckersüße Charaktere, vor denen Diabetiker Abstand halten sollten. Selbst beim Spielstart wird nicht sonderlich viel mehr als in Mario Kart 64 geboten, abgesehen von den kleinen Adventure-Elementen, über die ich später

noch berichten werde. So können Spieler, die mit Mario Kart vertraut sind, sofort ins Spiel einsteigen. Ein paar Versuche genügen, und schon findet man sich auf dem ersten Platz wieder. Es ist genauso leicht wie Mario Kart 64...

Ha, falsch geraten! Neben dem leuchtend grünen Gras und den quietschfidelen, knuddeligen Charakteren treibt ein echtes Biest sein Unwesen, das rohe Leber frisst und kleine Hundewelpen in den Boden stampft. Er jagt Dir eine Motorsäge durch Dein Hirn und hinterläßt Dich schwitzend auf Deinem Sessel. So kann man sich den Über-raschungsmoment vorstellen, wenn man nichts von dieser Kreatur ahnt. Ich war begeistert.

AFFENTHEATER

Aber zurück zu den Dingen, die Nintendo eigentlich präsentieren möchte. Die kunterbunte Welt von



YEAH! ZIELSUCHENDE RAKETEN ÜBERTREFFEN ALLES! NIMM DAS!

Speicheroptionen



SPEICHER:
DREI SPIELSTÄNDE.
CONTROLLER PAK:
ZUSÄTZLICHE
SPEICHERPLÄTZE,
PLUS GHOST-DATA
UND RUNDENZEITEN

Diddy Kong und seinen Freunden wird von dem bösen außerirdischen Witzig (kann eine einzige Person eine ganze Welt in Anspruch nehmen?) bedroht. Diddy und Co. mögen den Kerl überhaupt nicht und wollen ihn kurzerhand aus ihre friedlichen Heimat verjagen, indem sie... öööh... mit ihren kleinen Autos durch die Gegend fahren. Wenn nur die Probleme der echten Welt dadurch gelöst werden könnten, indem Clinton, Yeltsin, Saddam Hussein und der Rest in Go-Karts gesteckt werden, eh?

Zu Beginn des Spiels erscheinst Du im großen Startgebiet, das vom Elefanten-Genie Taj patrouilliert wird.



BANANEN ERHÖHEN DIE LEISTUNG DEINE TRANSPORTMITTELS. OBST IST WOHL AUCH FÜR MASCHINEN GESUND.

Kurz & Knapp

- EXZELLENT KONTROLLE DER VEHIKEL
- VIELE STRECKEN
- UNZÄHLIGE VERSTECKE
- NICHT ZU LEICHT ZU KNACKEN
- MUSIK PASST SICH DEM GESCHENEN AN
- MANCHMAL ETWAS ZU SCHWIERIG



JEDER SIEG WIRD VON TAJ MIT EINEM GOLDENEN BALLON BELOHNT, DIE DIR ZUGANG ZU NEUEN STRECKEN VERSCHAFFEN.



Boss: Dragon

Boss: Wizpig



DER EINGANG ZUM DRAGON FOREST LIEGT HINTER EINEM WASSERFALL.

OB DU ERFOLGREICH WARST ODER NICHT, VERRÄT DIR DIE TROPHÄENSAMMLUNG.



Komm zum Fantasy Island!

VON DIESEM ZENTRALEN PLATZ AUS ERREICHT MAN ALLE STRECKEN IN DIDDY KONG RACING. EINIGE EINGÄNGE MÖCHTEN WIR HIER VORSTELLEN.

DER LEUCHTTURM HAT ERST DANN EINE FUNKTION, WENN DU DAS SPIEL GESCHAFFT HAST.



ÜBER DIESE KLEINE INSEL GELANGT MAN ZUM TROPISCHEN PARADIES NAMENS SHERBERT ISLAND.



Boss: Octopus



Boss: Triceratops



WIZPIGS VISAGE STARRT ÜBER DIE ZENTRALARENA. FÜR EINEN KAMPF MUSST DU SEINEN MUND ÖFFNEN UND DURCH SEINE KEHLE FLIEGEN!



DER EINGANG ZUM DINO DOMAIN – DER ERSTEN WELT – BEFINDET SICH BEI DER BRÜCKE.



EIN ALTERNATIVER WEG ZUR EISIGEN LANDSCHAFT FÜHRT ZWISCHEN DIESE ZWEI WASSERFÄLLE HINDURCH.



NUR MIT DEM FLUGZEUG KANN DAS SNOWFLAKE VALLEY ERREICHT WERDEN.

Boss: Walrus



Genie: Taj



TAJ FLIEGT ZWAR STETS ZIELLOS DURCH DIE GEGEND, KANN ABER SEHR HILFREICH SEIN.



99 Luftballons

SO SCHALLT ES SCHON IN DEN 80ER JAHREN AUS DER KEHLE VON NENA. DIE ZEITEN HABEN SICH ABER GEÄNDERT. IN DEN MODERNEN LATEX-HÜLLEN SCHWEBT SCHON DAS LÄNGST NICHT MEHR NUR DAS HELIUM-ELEMENT ALLEIN. HIER DIE FUNKTIONEN DER BALLONS IN DIDDY KONG RACING.

42

ROT

DIE FARBE DER GEFAHR. KEIN WUNDER, WENN MAN BEDENKT, DASS SICH DARIN EINE RAKETE VERBIRGT.



BLAU

ANSTELLE VON HELIUM BEFINDET SICH IN DIESEN BALLONS EIN EXPLOSIVES NITRO-GENMISCH, DAS DIR EINEN TURBO-BOOST GIBT!



GRÜN

DAS LICHT GIBT NORMALERWEISE DEN WEG FREI, HIER HEISST ES ABER 'STOP!' DAMIT LÄSST DU HINDERNISSE FALLEN.



GELB

DIE FARBE DER FEIGHEIT. SIE VERSCHAFFT DIR JEDOCH EINEN SCHUTZSCHILD.



REGENBOGEN

ZAHRLICHE MAGNETEN BRINGEN DICH NÄHER AN DEINEN VORAUSFAHRENDEN GEGNER HERAN.



SOBALD DU EINE WELT GESCHAFFT HAST, STEHEN ANDERE VEHIKEL ZUR VERFÜGUNG.



ALS BOSS VON SNOWFLAKE VALLEY HAT RARE DIESES FETTE WALROSS ENGAGIERT. SIEHT ER NICHT NIEDLICH AUS?



GROSSE AUGEN MACHEN SELBST DEN FIESESTEN GEGNER ZU EINEM LIEBES-WERTEN KERL.



DIESER TINTENFISCH IST DER BOSS VON SHERBERT ISLAND. DIE WORTE 'BASTARD' UND 'SCHUMMLER' RUTSCHEN DIR SCHNELL HERAUS, WENN DU GEGEN IHN ANTRITST.

Nachdem dieser besiegt wurde, ist die Welt geschafft, richtig?

Ha, wieder falsch! Wird ein Boss zum ersten Mal besiegt, wird lediglich der Zugang zu einer weiteren Herausforderung geöffnet. Die Strecken, auf denen Du zuvor Rennen gefahren bist, müssen nun für die 'Silbermünzen-Challenge' noch einmal befahren werden, wobei nicht nur der Sieg über die anderen sieben trainierten Gegner von Wichtigkeit ist, sondern auch noch acht Silbermünzen, die überall verteilt in der Gegend herumliegen, eingesammelt werden müssen.

Spielen in diesem Genre einfach fehlt. Jedes der drei Fahr-, respektive Flugzeuge – Kart, Hovercraft und Flugzeug – unterscheidet sich in seiner Steuerung arg von den anderen. Und doch muß jedes Vehikel beherrscht werden, wenn man auf einem Sieg im gesamten Spiel aus ist.

Sobald alle Silbermünzen-Challenges in einer Welt absolviert wurden, steht ein weiterer Kampf gegen den Endgegner auf dem Plan. Danach wird ein Sieg endlich mit einem der vier Amulett-Stücke belohnt, mit dessen Hilfe nach und nach die Wipzig-

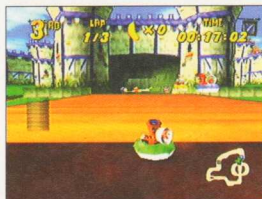
Rares Diddy Kong Racing ist so gut w

SCHWEINE AUS DEM WELTALL

Und schon aus diesem Grund hinkt der Vergleich zwischen Mario Kart 64 und DKR deutlich. Ein Rennen gewinnen und nebenbei noch die Münzen einsammeln ist unmöglich? Tja, aber gerade das ist es, was für Nervenkitzel sorgt, der bei den meisten anderen

Statue in der Zentralarena zu Fleisch wird (urks). Ab diesem Zeitpunkt fällt einem der Griff zu den Beruhigungsspielen nicht mehr schwer, denn das Ganze muß schließlich viermal geschafft werden.

Vielleicht schaffst Du es sogar, alle vier Teile des Amuletts zu bekommen, aber danach geht es mit dem Flugzeug durch den Rachen des Wipzigs



LÄUTE DIE GLOCKE BEIM SCHLOSS, UND DIE ZUGBRÜCKE WIRD HOCHGEZOGEN. SCHLECHT FÜR DIE FAHRER HINTER DIR!



HOFFENTLICH HANDELT ES SICH BEI DEN WOLKEN UNTER SEINEN FÜßSEN NICHT UM METHAN-GASE... URKS!



"Aus dem Weg, du fetter Kloss! Da vorne warten meine Bananen!"



KAMPF DER NAGETIERE! HIER SCHLEICHT SICH CONKER AN PIPSY RAN!

hindurch, und ein Kampf mit dem personifizierten Bösen ist unausweichlich. Trage einen Sieg davon – wenn Du schon dachtest, daß die anderen 'Endgegner' harte Gegner waren, gerätsel Du hier richtig ins Staunen – und das Spiel ist zu Ende, richtig?

Natürlich ist es nicht vorbei! Zahlreiche Teile der Zentralarena, die zuvor noch völlig unbedeutend erschienen zeigen jetzt ihr wahres Gesicht. Auf dem Weg zu neuen Endgegnern müssen wieder neue Strecken überquert werden, und sogar neue Charaktere stehen jetzt zur Verfügung... und selbst danach gibt es noch viel mehr zu entdecken.

NICHTS FÜR WEICHEIER

Neben dem eigentlichen geradlinigen Adventure-Modus gibt es noch andere Sachen in DKR, die das Spielerherz erfreuen. In jeder Zentralarena wandert TT herum, eine animierte Stoppuhr

Rundenzeiten für den Ghost-Modus speichert. TT hat zudem ein eigenes zerbrochenes Amulett und seine eigene Challenge...

Die Kampf-Strecken – in jeder Welt gibt es eine – werden mit Schlüsseln geöffnet, die in jeder Welt irgendwo versteckt liegen. Der Schlüssel im Dino Domain ist ziemlich einfach zu finden, und zwar auf einer Rampe gleich zu Beginn des ersten Levels, aber für die anderen braucht man schon eine echte Spürnase. Im Gegensatz zu *Mario Kart* besteht der Kampf-Modus nicht einfach aus dem stupidem Suchen nach dem Gegner, hier wird etwas mehr vom Spieler abverlangt. In einem der Level müssen Eier zu einem Nest gebracht werden. Bei insgesamt drei Eiern und vier Spielern wird schnell deutlich, warum dabei schnell ein heißes Match entbrennen kann. In einem anderen Level müssen so viele Bananen wie möglich eingesammelt werden – hey, was hast Du erwartet? Der Held des Spiels ist schließlich ein Affe!

Auch wenn sämtliche Kampf-Strecken mit bis zu vier Spielern gespielt werden können, macht die Fahrt als Einzelkämpfer durchaus ebenfalls so viel Spaß wie die Fahrt auf den 'normalen' Adventure-Strecken.



IN DIESEM LEVEL DES KAMPF-MODUS MÜSSEN DREI EIER IN DEIN NEST GEBRACHT WERDEN. HEKTISSCH WIRD ES DANN, WENN ANDERE SPIELER DIESE AUCH HABEN WOLLEN!

Zwar sind die computergesteuerten Gegner nicht so piffig und gemein wie die in *Extreme G*, aber dennoch hat man auch hier einiges zu knabbern. Zumindest sind sie um einiges schlauer als die in *Mario Kart* und schießen nicht plötzlich auf magische Weise an einem vorbei.

Wenn jede Aufgabe in einer Welt erfüllt wurde, steht schon wieder eine neue vor der Tür – das Trophy-Rennen. In jeder Welt gibt es einen Raum, in dem eine Trophäe zu ergattern ist; fährst Du in einen solchen Raum hinein, mußt Du Dich in einer *Mario Kart*-ähnlichen Wettfahrt einem Rennen stellen.

RAUS LEHRT UNS DAS FÜRCHTEN

Jedes Detail in DKR ist beinahe perfekt ausgearbeitet. An die Steuerung hat

man sich schnell gewöhnt, aber auch Profis haben die Möglichkeit, komplizierte Tricks auszuführen. Zwar wirkt die Grafik etwas kitschig, aber dennoch hat Rare wieder einmal viel Wert auf Detail gelegt, ohne daß auch nur die Spur von Ruckelscrolling zu sehen ist. Selbst die Musik paßt wie die Faust aufs Auge; knackige Songs, die selbst das Spieltempo ändern, wenn es auf die Ziellinie zugeht und sich teilweise auch bei der Wahl der Charaktere unterscheiden.

Gefährlich wird es dann, wenn viele Leute das Spiel kurz sehen und darin ein weiteres 'kindisches' Videospiel entdecken, wegen der zum Teil wirklich niedlichen Spielfiguren, und sich deswegen vom Spiel fernhalten. Diese Menschen verpassen schlichtweg ein brillantes Spiel, das seinesgleichen sucht. So ähnlich hat

ie perfekt...

(fein, geile?), die den Zugang zum Zeitfahren beschafft oder auch die



ALLE VIER STÜCKE DES AMULETTS WURDEN AUFGESPURT, UND EIN KLEINER AUSFLUG DURCH DIE KEHLE DER RESENSAU BRINGT DICH ZUM ENDGEGNER!



DIE LICHEFFEKTE IN DEN TUNNELS VON EVERFOOT PEAK STELLEN ALLES BISHER DAGEWESENE IN DEN SCHATTEN. TROTZDEM IST ES HIER SAUKAL!



ZAHREICHE LUFTBALLONS IM WHALE BAY. VIELLEICHT EIN INTERESSANTER URLAUBSORT, WENN ER NUR NICHT VON DIESEN TIEREN AUF HOVERCRAFTS BEVÖLKERT WÄRE...

es sich auch in den Redaktionsräumen der 64 Power zugetragen. Zwar haben sich alle vor dem TV versammelt, als das fertige Spiel zu uns ins Haus kam, aber dann ging es auch schon los: "Es ist einfach nur eine Kopie von Mario Kart", "Sehr einfach, oder nicht?" und "Müll!". Aber gerade diese Personen

Goldeneye und nun das! Vergleicht man DKR mit Mario Kart 64, dann muß auch Goldeneye mit Turok verglichen werden, denn das Verhältnis stimmt einfach nicht mehr. Beide neueren Titel haben den Vorgängern einiges voraus, vor allem, was das Gameplay betrifft und das

In DKR findest Du die gelungenste Kombination aus Spielspaß und guter Grafik

schlugen sich später um den Besitz der Controller Pads, als sie immer mehr vom Spiel zu sehen bekamen.

Diddy Kong Racing reiht sich nahtlos in die erfolgreiche Palette der Rare-Spiele ein; Blast Corps,

Design der Levels.

Nintendo beweist uns auch diesmal eindrucksvoll, daß sie die besten



KRUNCH WIRD HIER VON EINEM GEGNER IM BATTLE-MODE AUF'S KORNER GENOMMEN.



DRÜCKE FÜR EINEN TURBO-START NACH 'GET READY' DEN A-KNOPF.

Videospiele der Welt auf den Markt bringen. Die Zusammenarbeit mit Rare ist für Nintendo selbst ein wichtiger Schritt in die richtige Richtung. Sony mag zwar mehr Konsolen verkauft haben, aber auf der Seite von Nintendo wächst nicht nur die Anzahl der Spiele, sondern die Qualität wächst ebenso stark an. 1998 könnte

durchaus das Jahr sein, in dem Nintendo wieder die Vorherrschaft erringt.



2. Meinung

DIESES SPIEL BIETET GRANDIOSEN SPIELSPASS FÜR KALTE WINTERTAGE! VORBEI SIND DIE ZEITEN, IN DENEN MAN SICH DRAUSSEN IN DER KÄLTE MIT GRIPPEVIREN INFIZIERT, DENN DIDDY KONG RACING HOLT DICH IMMER WIEDER AN DEN FERNSEHER ZURÜCK. KLAUS TRAFFORD



AM DARKWATER BEACH FINDEN DIE SCHLACHTEN DER HOVERCRAFT-RACER STATT.

64 power AUF EINEM BLICK

Pad-Belegung



Alternativen

Mario Kart 64: Nintendo (ca. DM 99)
Getestet in Ausgabe 4/5, 94%
Extreme G: Acclaim (ca. DM 130)
Getestet in Ausgabe 12, 91%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



95

Fazit:
PUERER SPIELSPASS! BEI DIESEM SPIEL WIRD EINEM BEWUSST, WARUM EIN N64 UNVERZICHTBAR IST.

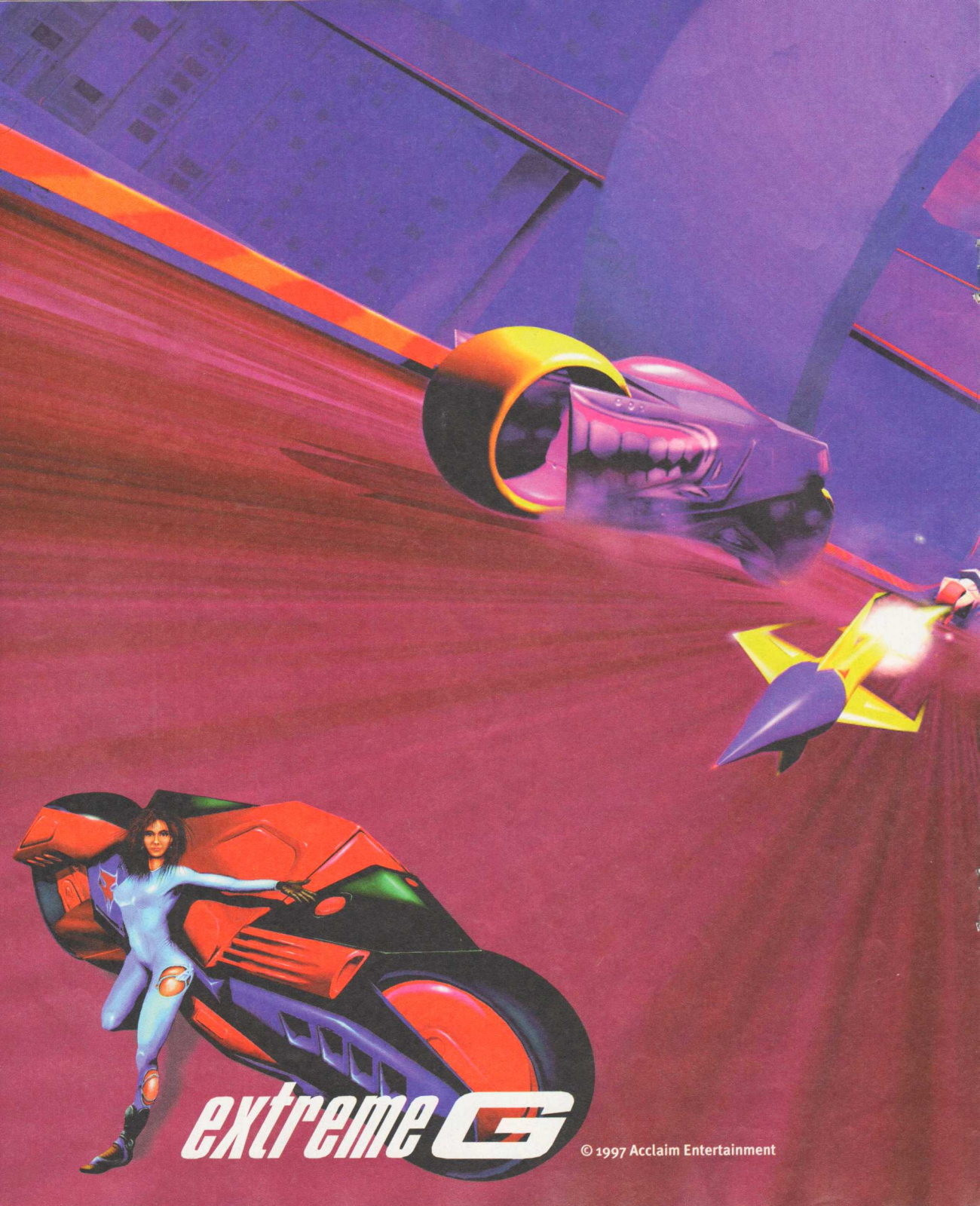


DU WILLST GEGEN DICH SELBST ANTRETEN? DANN IST TT DER RICHTIGE MANN... DIE RICHTIGE UHR FÜR DIESEN JOB.



power
64
pin-up

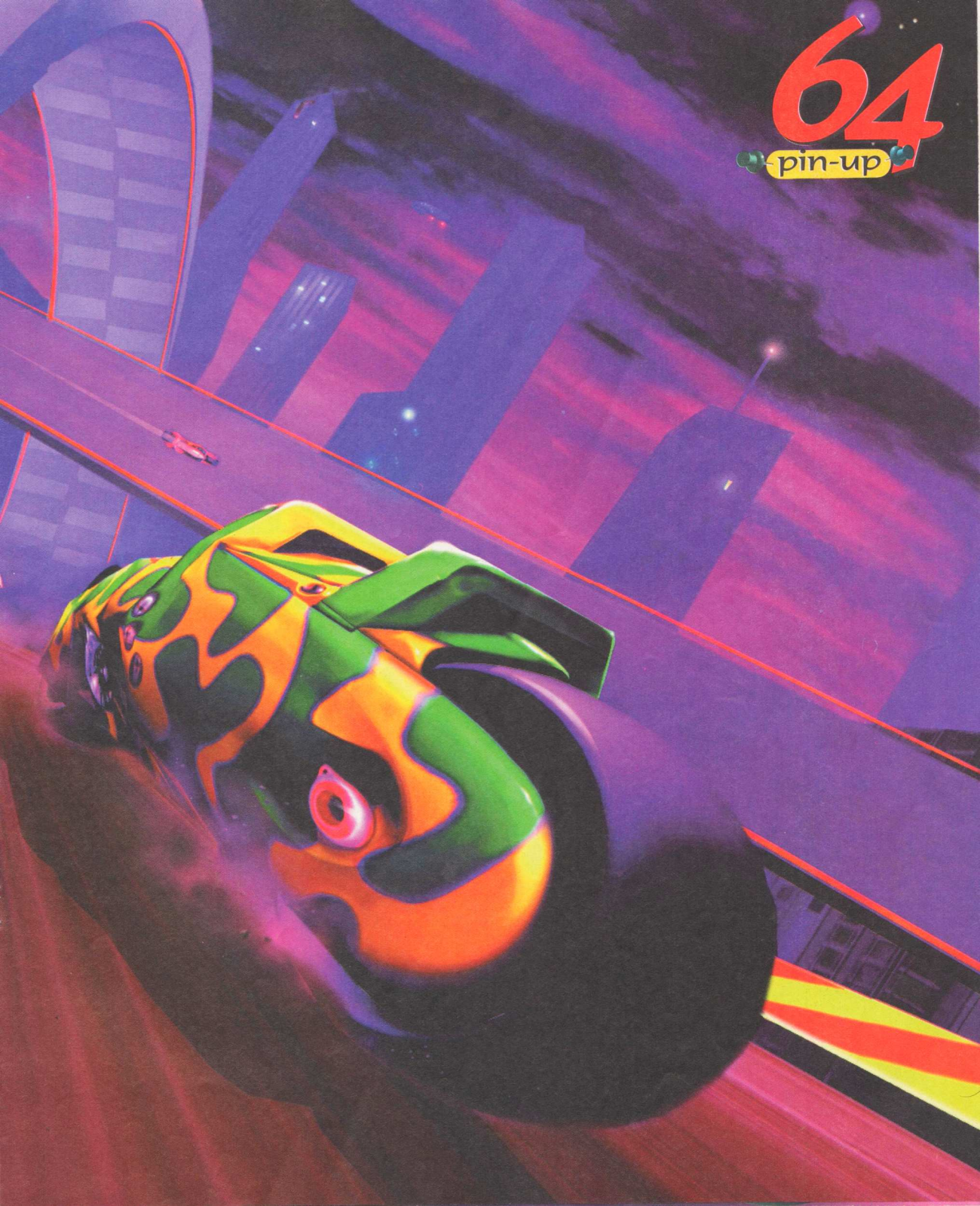




extreme **G**

© 1997 Acclaim Entertainment

64
pin-up





LYLAT WARS ©1997 Nintendo

Du fährst gut mit InterAct Lenkrädern!



STELL' DIR FOLGENDES VOR: DU FÄHRST MIT DEINEM WAGEN ÜBER eine kurvenreiche Strecke. Wind fegt Dir durchs Haar, Bäume rauschen an Dir vorbei und das, was gerade noch ein Tunnel war, ist jetzt nur noch als kleiner Fleck im Rückspiegel zu sehen. Da naht ein Kurve – wen interessiert's? Alles ist perfekt. Mit einer Ausnahme... dort wo eigentlich ein Lenkrad sein sollte, befindet sich ein kleines, pilzförmiges Plastikteil, dessen Abbild sich schon längst in Deinen Daumen gefressen hat. Ist es nicht viel schöner, mit einem richtig stabilen Lenkrad in der Hand die Kurven zu nehmen, Pedale unter den Füßen zu spüren? Jetzt hast Du die Chance zu spüren, was richtige Rennfahrer fühlen, wenn sie in ihren Sportwagen sitzen. Jöllenbeck spendiert drei Lesern der 64 Power das SV 380 V3 Racing Wheel 64 mit Fußpedalen von InterAct! Unter fünf weiteren Lesern werden zwei Arcade Sharks und drei Fun Pads 64 Plus verlost!

Was Du tun mußt? Einfach die Fragen auf dieser Seite richtig zu beantworten und uns eine Postkarte mit den Lösungen zuschicken.

VOLLGAS

1: WER HOLTE SICH IN DER F1-SAISON DIESEN JAHRES DEN WM-TITEL?

- A: Michael Schumacher
B: Heinz-Harald Frentzen
C: Jacques Villeneuve

2: AUS WELCHEM GRUND MACHTE DER NEUE MERCEDES-KLEINWAGEN SCHLAGZEILEN?

- A: Die Bremsen versagen bei einer Geschwindigkeit über 170 Km/h
B: Bei hoher Geschwindigkeit vibriert plötzlich der Fahrersitz
C: Er könnte eventuell bei einem Ausweichmanöver umkippen

3: WELCHEN TEIL EINES AUTOS VERWENDEST DU ZUR STEUERUNG?

- A: Lenkrad
B: Zigarettenanzünder
C: Anti-Pneumatik-Gestänge

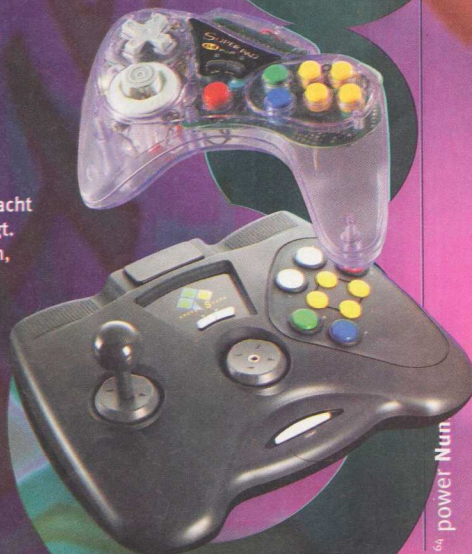
DAS WAR JA WOHL NICHT SCHWIERIG, ODER? SCHICKE EINE POSTKARTE MIT DEN RICHTIGEN LÖSUNGSBUCHSTABEN AN:

64 POWER
LENKRAD-COMPETITION
POSTFACH 3161
48581 GRONAU

Einsendeschluß ist der 2. Januar 1998! Die acht glücklichen Gewinner werden benachrichtigt. Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen, und Mitarbeiter und Angehörige unseres Verlages dürfen nicht mitmachen.

FALLS DU NÄHERES ZU DIESEM UND ANDEREM N64-ZUBEHÖR ERFAHREN MÖCHTEST, WENDE DICH BITTE AN FOLGENDE ADRESSE:

JÖLLENBECK GMBH
KREUZBERG 2
D - 27404 WEERTZEN
TEL.: (0 42 87) 12 51-13
FAX: (0 42 87) 12 51-44



Ninfo



Vertrieb:
Entwicklung:

Midway
Midway

Genre:
Getestete Version:

Beat 'em up
USA

Erhältlich:
Preis:

Jetzt (Import)
ca. DM 170

MACE: THE DARK AGE

Ein **VIELVERSPRECHENDES** Kampfspiel für das N64 ist endlich da! Schnapp Dir Dein **BREITSCHWERT** und leg Dir die Rüstung an, hier kommt Mace!

Speicheroptionen

SPEICHER:
KEINE
CONTROLLER PAK:
KEINE FUNKTION.



Kurz & Knapp

- HÜBSCHES 'STATISCHE' GRAFIKEN
- SCHNELLES GAMEPLAY
- GAMEPLAY SEHR LINEAR
- KEIN DURCHBRUCH IN DIESEM GENRE



MITTLERWEILE IST ES IN
Mode gekommen, sich über
die Story eines Kampfspiels
lustig zu machen. Schließlich geht es



WIE SCHAFFT ER ES BLOSS, IN SEINER
RÜSTUNG SO BEWEGLICH ZU SEIN?

hier ums reine Kämpfen und um
Gewalt, wie soll man da noch eine
halbwegs vernünftige Vorgeschichte
auf die Beine stellen? Mace: The Dark
Age macht in dieser Hinsicht auch
keine Ausnahme.

Der Plot erinnert stark an den von

Soul Blade auf der PlayStation, wo
Gut und Böse gegeneinander antritt,
um in den Besitz des im Titel
genannten, mächtigen Schwerts zu
kommen. In Mace kämpft Gut und
Böse um den Besitz des mystischen
Morgensterns (eben jener "mace").
Wenn das nicht abwechslungsreich
ist?! Der Morgenstern ist aufgeladen
mit Necropotic-Energie (was auch
immer das sein mag), die dem
Benutzer angeblich Unsterblichkeit
und viel Macht beschermen soll. Nie
mehr um Krankheiten oder Armut
kümmeren, das wär's doch!

KÖRPERKULT

Die Krieger selbst sind höchst
eindrucksvoll gestaltet worden. Jeder
einzelne wurde sorgfältig bis ins
kleinste Detail gerendert, und auch
die Anzahl der möglichen



WENIGSTENS SEHEN DIE
HINTERGRUNDGRAFIKEN NICHT EINFACH WIE
AUFGEKLEBTE BILDER AUS. HIER DARFST DU
IN DAS FEURIGE WASSER HÜPFEN.



HMMM, ICH BIN MIR NICHT GANZ SICHER, WAS HIER ABGEHT. JEDENFALLS KANN KOYASHA FROH SEIN,
NOCH HOSEN ANZUHABEN.

Schön, dass es in Mace teil



OH MEIN GOTT, SEIN KOPF IST
EXPLODIERT! WART... ES IST DOCH NUR
EIN KLEINER GRAFIK-EFFEKT...



TAKESHI TSUNAMI DEMONSTRIERT,
WARUM ES NICHT GUT IST, VOR EINEM
KAMPF BOHNENEINTOPF ZU ESSEN.



IM ÜBUNGS-LEVEL HAT MAN DIE ZEIT, SICH DIE UMGEBUNG MAL GENAUER ANZUSEHEN... SCHAU DIR DEN SCHÖNEN MOND AN!



UND DER SIEGER IST... KOYASHA! STOLZ PRÄSENTIERT SIE SICH DEM SPIELER, DER VIELLEICHT SCHON GELANGWEILT IST.



HEUTZUTAGE FAST IN JEDEM KAMPFSPIEL ÜBLICH: GELUNGENE COMBOS WERDEN AUF DEM BILDSCHIRM ANGEZEIGT.

Bewegungen ist reichhaltig. Mitunter gehören dazu jene Standard-Moves, die von jedem Charakter beherrscht werden (beispielsweise Schulterwürfe), andererseits stehen auch solche Techniken zur Wahl, die individuell auf einzelne Kämpfer zugeschnitten wurden. Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Kampftechniken sollten jeden Kampfsportfan zufrieden stellen. Positiv hervorzuheben ist vor allem die 'Evade-Technik' (evade = ausweichen), die es ermöglicht, bei einem Angriff des Gegners schnell zur Seite zu springen und diesen dann mittels Knopfkombination zu traktieren.

Weiterhin gibt es zum Teil deutliche Größenunterschiede zwischen den Charakteren. Ritter Lord Deimos beispielsweise trägt seinen Kopf so hoch, daß er die meisten anderen Kämpfer deutlich überragt. Namira hingegen ist klein und zierlich, aber im Gegensatz flinker und agiler als der stämmige Lord in seiner klappernden Rüstung.

DAS ZÄHLEN VERLERNT!

Insgesamt gibt es zehn spielbare Charaktere zu bewundern (nicht sechzehn, wie auf der Verpackung

versprochen wird, was ich hier mal klarstellen möchte), und alle haben ihre Vor- und Nachteile. Wie zuvor erwähnt, werden die Eigenschaften vor allem in Geschwindigkeit und Reichweite unterteilt. Hinzu kommt die Unterteilung in Stärkeklassen (manche richten mehr Schaden an als andere) und Rüstungsstufen. Wie sehr eine Rüstung den Körper schützen kann, wird vor allem dann deutlich, wenn man selbst ein paar Treffer einsteckt und das Blut aus den unbedeckten Stellen heraus spritzt. Das trägt einiges zum Realismus bei, während in den meisten anderen Spielen überall das Blut sofort fließt, egal welche Körperstellen getroffen werden.

Interessant ist auch die Darstellung von Blutlachen auf dem Boden. Fällt ein Kerk mit Rüstung auf diese Pfütze und steht wieder auf, so ist deutlich der Abdruck am Boden zu erkennen.

Auch der Hintergrund kann teilweise als interaktives Element ins Geschehen eingebunden werden. Normalerweise finden alle Kämpfe innerhalb von Arenen statt, es ist aber auch möglich diese zu verlassen und weiter zu kämpfen (es gibt keinen 'Ring Out'). Das hat zur Folge, daß die Kombatanen schon mal im Wasser

Blut und Gedärm

ES IST EIN KAMPFSPIEL, ALSO MUSS ES AUCH FATALITIES GEBEN. KOYASHA FÄLLT HIER DEM SCHWERT VON TAKESHI ZUM OPFER. MERKWÜRDIGERWEISE WIRD IN DER NÄCHSTEN SZENE BERICHTET, DASS SIE NACH HAUSE ZURÜCKGEKEHRT IST. IN EINEM ROLLSTUHL VIELLEICHT? ODER Sogar ZWEI?



WENIGER BLUTIG IST TARIAS FATALITY. DIESE VERWANDELT MITTELS ZAUBEREI DEN GEGNER IN EIN HUH! BOOOARGH...BOK...BOK...



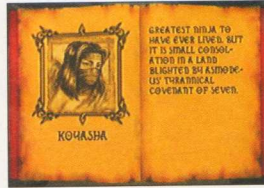
weise humorvoll zugeht...



JE GRÖßER SIE SIND, DESTO BESSER FLIEGEN SIE. LORD DEIMOS VERBRINGT WOHL DIE MEISTE ZEIT IN DER LUFT.



"HA, DAS IST ALLES, WAS DU KANNST? MEINST DU, DAS IST CLEVER? HIER, NIMM DAS!"



WENN EIN KÄMPFER BESIEGT WURDE, BEKOMST DU IN EINER KURZEN GESCHICHTE ZU SEHEN, WAS MIT IHNEN GESCHEHEN IST. STEHT DER WELTUNTERGANG MAL WIEDER VOR DER TÜR?



ES IST SPANKY, DER DUMMY! ER KANN NICHT SEHEN, ER HAT KEINE WAFFEN UND ER SCHLÄGT AUCH NICHT ZURÜCK! ARMER KERL...



AUF SPANKYS RÜCKEN KLEBT Sogar EIN WITZIGES 'kick me'-SCHILD. WER SAGT, DASS PROGRAMMIERER KEINEN SINN FÜR HUMOR HABEN?



NACH EINEM BLOCK SOLLTEST DU SOFORT ZURÜCKSCHLAGEN. DAS IST SEHR EFFEKTIV, WIE MAN HIER SIEHT... LORD DEIMOS FLIEGT IN DEN ORBIT!

52

Was, du nennst mich feiges Huhn?

IN MACE GIBT ES EINIGE VERSTECKTE CHARAKTERE, DIE AUF VERSCHIEDENE WEISE ZUM VORSCHIN GEBRACHT WERDEN KÖNNEN. EINER VON IHEN IST EINZIGARTIG; ES IST POJO, DAS HUHN AUS TARIAS FATALITY. ÜBERRASCHENDERWEISE KÄMPFT ER ALS HUHN RICHTIG HART – ER KANN GROSSE GEGNER PROBLEMLOS ZU BODEN WERFEN UND IST SO KLEIN, DASS ES KAUM GETROFFEN WIRD. TATSÄCHLICH GIBT ES NUR EINEN KÄMPFER, DER DIESEM WIDERSACHER EINS AUF DIE RÜBE GEBEN KANN... NOCH EIN POJO! IN UNSERER CHEAT BOX FINDEST DU UNTER ANDEREM HERAUS, WIE AUCH DU ALS FEDERVIEH SPIELEN KANNST.



landen können und sich dort weiter was auf die Rübe geben. In einigen Levels ist das Wasser säurehaltig oder gibt elektrische Schläge ab, in anderen ist es zwar klares, gutes Wasser, aber darunter könnten Stacheln zum Vorschein kommen, die den armen Badegast ins Jenseits befördern.

DUCKEN!

Ein wertvolles Feature des Spiels ist die Möglichkeit, Teile der



MANCHE DER OBJEKTE IN DER SZENERIE WERDEN TRANSPARENT DARGESTELLT, WENN MAN SICH DAHINTER BEGIBT.

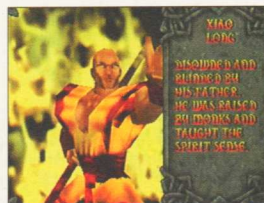
Umgebung im Kampf einsetzen zu können, so wie die schwingenden Pendel im Level des Henkers. Eine Berührung mit diesen ist auf keinen Fall gut für die Gesundheit und sollte deshalb vermieden werden. In einem Spiel schlug der computergesteuerte Kämpfer den menschlichen Gegenspieler mit Hilfe der Pendel zu Boden. Als dieser gerade mit seiner Axt ausholen wollte, um sich seines verletzten Gegners endgültig zu erledigen, wurde er selbst von einem Pendel halbiert – exzellent! Ebenfalls erwähnenswert ist der Übungsmodus. Normalerweise steht in den Übungsebenen ein anderer Kämpfer einfach in der Gegend herum und wartet darauf, verdroschen zu werden. Auch in dieser Hinsicht ist Mace anders, denn hier wird gegen Spanky gekämpft. Spanky ist eine Puppe aus Holz und einem Smiley als Gesicht. Auf seinem Rücken stehen die Worte 'kick me' (schlag mich). Dadurch wird die Übung nicht nur zur lustigen Angelegenheit sondern auch noch viel interessanter,

denn Spanky paßt sich Deinem Kampfstil an und weicht auch mal aus, schlägt aber nicht zurück. Das ist viel nützlicher als ein Kämpfer, der ständig stillsteht. Um Spanky zu Boden zu bringen, sind einige Tricks vonnöten, die den Lehrling auf spätere Kämpfe gut vorbereiten. Es ist schön zu sehen, daß es durchaus auch Humor in einem Kampfspiel geben kann.

ABER...

Okay, so weit, so gut. Wo liegt also das Problem? Es existiert kein größeres Problem als solches, vielmehr tragen die vielen kleinen Mankos deutlich zur Abwertung bei. Das fängt bei den Animationen an.

Mace ist oft v



JEDER CHARAKTER ZEIGT SICH STOLZ IN EINER EIGENEN EINFÜHRUNG. NATÜRLICH IST JEDER KNALLHART!



"KOMM HER, ICH NAGEL DICH FEST! HIER, NIMM EINIGE MEINER BLAUEN WURFSTERNE, DU BLÖDER 'PHIIIP'..."



DEIN VORANKOMMEN IM SPIEL WIRD DURCH AUFGESPIESSTE KÖPFE DEINER GEGNER PRÄSENTIERT. SEHR GESCHMACKVOLLL...

Dies sind zwar sehr schnell, aber scheinbar wurden zwecks Verbesserung der Geschwindigkeit einzelne Animationsphasen herausgeschnitten, was viel ruckeligere Bewegungen zur Folge hat. Das ist zwar nicht immer auf Anhieb sichtbar, aber bei einigen Techniken ist es deutlich zu sehen und wird dann zum Problem.

Dann wäre da noch der Ablauf der Levels – sie sind alle gleich! Du startest immer auf Mordos Skulls Schlachtfeld und arbeitest Dich dann Level für Level durch, immer in der gleichen Reihenfolge. Gäh. Schließlich läßt der Schwierigkeitsgrad stark zu wünschen übrig. Selbst im Easy-Modus ist es verdammt schwierig! Und das liegt nicht nur am Gegner. Wie in jedem anderen



WIRST DU VON EINER PLATTFORM GESTOSSEN, STEHEN EVENTUELL NUR NOCH DIE FÜSSE DES GEGNER FÜR EINEN ANGRIFF ZUR VERFÜGUNG.

das Fehlen der notwendigen Zeit, um diese Schläge auszuführen. Immer wieder kommt großer Frust auf, denn obwohl man die Knopfkombinationen für den Fatality perfekt beherrscht, schafft es der Gegner fast immer, sich mittendrin auf einen zu stürzen, was schließlich zum Abbruch der Aktion führt. OK, das ist ein kleines Manko, aber es ist ein Manko!

Was aber letztendlich fehlt, ist dauernde Spielbarkeit. Das lineare Gameplay trägt alles andere als zur Freude eines Spielers bei, denn Abwechslung ist in einem Videospiel sehr wichtig. So

Kampfspiel auch hat jeder Charakter seine 'Fatalities' (Todesschläge). Das Problem liegt darin diese auszuführen. Grund dafür liefert vor allem

sehr ich es auch hasse, N64-Spiele mit den Games anderer Konsolen zu vergleichen, aber hier wird – mit Ausnahme des Rüstungsdetails und



JEDER KÄMPFER HAT SEINE EIGENE ENERGIEWAFFE – HIER ZEIGT SICH KOYASHA VON IHRER SCHÖNSTEN SEITE...



DER GROSSE GRAUE KERL WIRD GRENDALE GENANNT. ER IST GROSS, ER IST BÖSE UND ER TRÄGT EINEN HAMMER! (URKS)

Spanky – wirklich nichts Neues geboten. Bleibt nur noch zu sagen, daß es sich hier zwar um ein gutes Kampfspiel handelt, die Dauermotivation jedoch fehlt... aber es ist ein Kampfspiel für das N64, so sind die hohen Verkaufszahlen vielleicht schon mal garantiert.



DIE SONNE GEHT AUS... MORGEN! ABER NICHT FÜR SPANKY, DENN DER HAT SEINEN KOPF VERLOREN!

Geteilte Meinung

DAS BESTE KAMPFSPIEL AUF DEM N64! ABER IMMER NOCH STEHEN DIE GENRE-VERWANDTEN AUF ANDEREN KONSOLLEN KLAR AN DER SPITZE. MACE SIEHT SEHR GUT AUS, TEILWEISE WIE DARK RIFT, UND SPIELT SICH AUCH GUT. N64-FANS DÜRFEN ABER NOCH NICHT AUFATMEN... MACE IST OK, ABER NICHT BRILLANT. THOMAS RICHTER

64 power AUF EINEM BLICK

Tasten



Alternative

Dark Rift: Vic Tokai (import)
Getestet in Ausgabe 11, 60%
Killer Instinct Gold: Nintendo, (ca. DM 140)
Getestet in Ausgabe 4/5, 75%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

76%

Fazit:
DAS DERZEIT BESTE KAMPFSPIEL FÜRS N64 – WAS ABER NICHT VIEL AUSSAGT!

Ninfo



Vertrieb: THE Games
Entwicklung: Boss Game Studios

Genre: Rennsport
Getestete Version: USA

Erhältlich: ca. DM 170 (Import)

Preis: ca. DM 170 (Import)

Jetzt

Preis: ca. DM 170 (Import)

Preis: ca. DM 170 (Import)

Preis: ca. DM 170 (Import)

TOP GEAR RALLY

FAHR beiseite, *Sega Rally* – das N64 kann nun **ENDLICH** einen guten Off Road-Racer **BIETEN!**

64 KARAT



ES IST HÖCHST unwahrscheinlich, daß Du schon einmal ohne Rücksicht auf Verluste mit einem Wagen über extrem unebenes Gelände

Speicheroptionen

SPICHER: NICHT VORHANDEN.
CONTROLLER PAK: SPEICHER OPTIONEN, REKORDE UND WAGENDESIGNS



gerast bist. Nun, ich habe es getan, mit einem Wagen, der sowieso schon mit einem Reifen im Grab stand. Ich kann Dir sagen, es ist ein unglaublich gutes Gefühl, wenn selbst dem Beifahrer Schweißperlen von der Stirn rinnen, weil der Frontspoiler am letzten Hügel kleben blieb. Leider ist kein einziges Videospiel in der Lage, das Gefühl eines solchen nervösen Magens zu geben. Extreme G erreichte zumindest annähernd den gleichen Effekt. Top Gear Rally kommt als zur Zeit einziges Rennspiel mit realistischen Gelände-

wagen dem Gefühl ziemlich nahe, und man braucht noch nicht einmal sein ganzes Geld für eine Kfz-Versicherung hinzulegen. Falls Du schon Gleichgesinnte bei einer Runde Top Gear Rally beim Videospielhändler in Deiner Umgebung gesehen hast, warst Du vielleicht etwas enttäuscht, denn auf dem ersten Blick scheint es nicht besonders schnell abzugehen. Obwohl einer der zur Auswahl stehenden Wagen ein Ford Cosworth

ist, wird man das Gefühl nicht los, man fahre einen klapprigen Ford Granada mit einer Klopapierrolle und einem nickenden Plastikhund auf der Heckablage. Aber es wäre ein großer Fehler, wenn man annimmt, das dies alles ist, was Top Gear Rally zu bieten hat. Zum Glück gibt es viel mehr zu sehen. Im Championship-Modus müssen auf einer stattlichen Anzahl von extrem langen Strecken ganze 19 andere Teilnehmer von der Piste gefegt werden – gewinnst Du eine ganze Saison, werden neue Strecken zugänglich gemacht, und, was viel wichtiger ist, Du darfst das

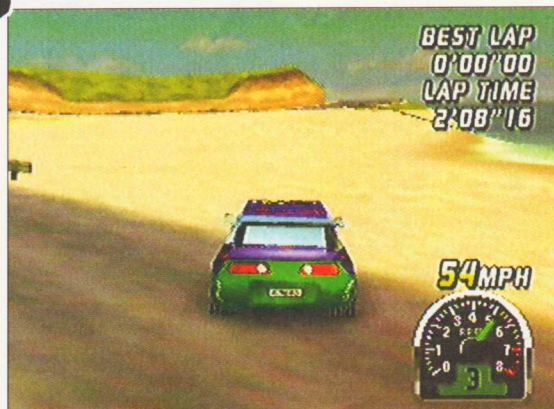
Top Gear Rally ist ein Muß für

Kurz & Knapp

- SUPERBES WAGENHANDLING
- REALISTISCHE GRAFIK
- INDIVIDUELLES WAGENDESIGN
- GROSSE STRECKEN
- MUSIK WIEDERHOLT SICH STÄNDIG
- STÖRENDE MOTORENGERÄUSCHE



DIE WAGEN WERDEN SO DETAILIERT DARGESTELLT, DASS Sogar DER SCHNEE IN DEN REIFEN HÄNGEN BLEIBT!



ABKÜRZUNGEN SIND NICHT AUSGESCHILDERT UND MÜSSEN VON DIR ENTDECKT WERDEN. HIER DIE NÜTZLICHE ABKÜRZUNG ÜBER DEN STRAND AUF DER ERSTEN STRECKE.

Lenkrad viel schnellerer Wagen in die Hand nehmen. Aus verständlichen Gründen der Legalität werden sämtliche Wagen im Spiel nicht mit ihren richtigen Namen genannt, sondern nur mit einer Art Zweibuchstaben-Code gekennzeichnet. Trotzdem ist es nicht schwer zu



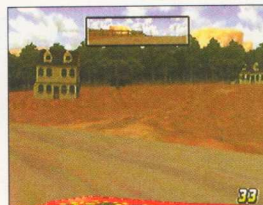
AUF DER MATSCHIGEN STRECKE DARF OHNE ENDE GERÜTSCHT WERDEN. DIE FARBE DES WAGENS – IIIII!

LLY

erkennen, daß es sich dabei nach fünf Saisons unter anderem um einen Cosworth, Lancia Delta, Porsche 959, BMW M3 und einem Nissan Skyline GT-R handelt, die allesamt in TGRs internem Malprogramm für individuelles Design zur Verfügung stehen.

TURBO-BUGGY

Irgendwann im Spiel kommst Du an den Punkt, wo Du denkst, daß die Wagen in Top Gear Rally teilweise zu schnell sind! In der Cockpit-Ansicht werden auch die letzten Geschwindigkeitseinbußen auf extrem hügeligen Strecken ausgemerzt, und man braucht auch nicht einmal ein Rumble Pak, um zu spüren, wie es ist, mit einem Wagen frontal gegen eine Wand zu brettern. Das beste an TGR überhaupt ist die Steuerung. Endlich hat man auch bei einem N64-Spiel das entsprechende Fahrgefühl. Auch wenn das Spiel im Herzen ein reines Arcade-Spiel ist – Du kannst Dich mit Deinem Wagen von den Klippen stürzen und er fährt trotzdem nach einer kurzen Pause weiter – fühlt man



HALTE DEINE AUGEN STETS WEIT GEÖFFNET. NUR MIT AUSSERSTER KONZENTRATION SIND DIE ABKÜRZUNGEN ZU FINDEN.



GLÜCKS! ALS WIR SAGTEN, DASS DU IN TOP GEAR RALLY VON DER STRASSE ABKOMMST, MEINTEN WIR DAS AUCH SO!

geradezu das Gewicht der Wagen, wenn sie nach dem Sprung über einen Hügel auf den Boden krachen. Die Wagen wurden brillant modelliert. Es ist nicht schwer zu erkennen, daß es echte Gegenstücke von den Pixelautos gibt, aber auch die Performance auf der Strecke wird bestens wiedergegeben. Je nach Art der Aufhängung liegen sie entsprechend unterschiedlich in den Kurven, Vorder- und Heckantrieb unterscheiden sich in der Steuerung, und sogar das Zentrum der Schwerkraft ist überall anders ausgelegt. Beim Seaside-Kurs gibt es einen Hügel, über den man springen



IM REPLAY FLITZT GERADE DER LANCIA DELTA DURCHS BILD, NACHDEM ER ÜBER DIE WIESE EINE ABKÜRZUNG GEFUNDEN HAT.



NUN, EINEN MUSSTE ES JA GEBEN! NENNT MAN DAS NICHT BALLON-GLEICHBERECHTIGUNGS-GESETZ?



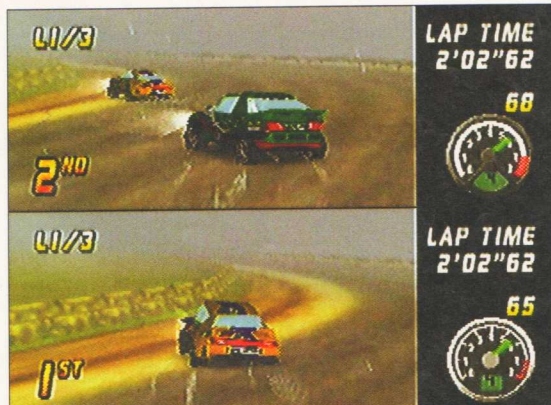
VIELE STRECKEN WERDEN DURCH TUNNEL UNTERBROCHEN. DIESER HIER FÜHRT DURCH DEN DÜSCHUNGEL.

kann. Überfährt man diesen mit einem Porsche, bei dem der Motor bekanntlich im Heck angebracht ist, senkt der Wagen sich in der Luft nach hinten ab – wegen des Motorgewichts!

Obwohl kein Hindernis den Wagen für immer stoppen kann (nun, so gut

wie kein Hindernis, doch dazu später), spart TGR nicht mit einer Schadensanzeige des Motors. Die Karosserie kann während eines Rennens arg in Mitleidsenschaft gezogen werden. Am Ende des Rennens wird der Wagen noch einmal in aller Deutlichkeit

N64-Besitzer



DER ZWEISPIELER-MODUS IN TOP GEAR RALLY IST LUSTIG, ABER BEI DER GRAFISCHEN DARSTELLUNG WIRD ABGESPECKT.



KOMMT DER WINTER, VERÄNDERT SICH ALLES SCHLAGARTIG. DIESER SEE IM DÜSCHUNGEL-LEVEL IST Sogar ZUGEFROREN UND MAN KANN DARÜBER FAHREN!



TOYOTA CELICA



ESCORT COSWORTH



ISUZU, ÄH, IRGENTWAS



LANCIA DELTA



BMW M3

Manege frei für die Stars!



KENNT JEMAND "EDDY 'THE EAGLE' EDWARDS"? HIER VERSUCHT ER SICH GERADE IM MOTORSPORT.

präsentiert und dann sieht man erst einmal, wie schlimm es um einen solchen stehen kann, wenn vor lauter Dellen und Beulen kaum noch etwas von einem Rennauto zu erkennen ist. Besonders schlechte Fahrer schaffen es vielleicht sogar, den Wagen durch ständiges Rutschen mit anschließendem Aufprall in den Kurven um die Hälfte zu kürzen. Schaden beeinflusst auch die Fahrleistung eines Wagens.

WETTERN HILFT NICHT

Diese Art von Details hebt TGR von den Konkurrenzprodukten auf dem



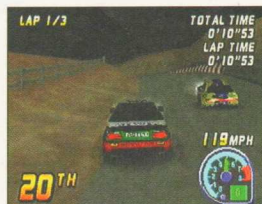
DIESE GRAUSAME DOPPELKURVE AUF DER BERGSTRECKE KANN MIT HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT GENOMMEN WERDEN.



WENN DU BEIM MOTEL ANKOMMST, VERGISS NICHT DIE HOSEN ZU WECHSELN!

N64-Sektor deutlich ab. Obwohl am Rande der Strecke nur wenig los ist (die Szenerie wird nur sehr selten von

Gebäuden, Sehenswürdigkeiten oder – man lese und staune – Heißluftballons unterbrochen wird), hat man im Gegensatz zu den Strecken in MRC nur selten das Gefühl, daß man durch einen Vergnügungspark fährt. Es wurde so sorgfältig zu Werke gegangen, daß auch unterschiedliche Wetterbedingungen das Fahrverhalten beeinflussen. Anders als bei MRC macht es durchaus Unterschied, ob es nun schneit oder regnet, und obwohl die Nachtfahrten von der grafischen Qualität nicht an die von PlayStations V-Rally herankommen, ist man von den Effekten der Scheinwerfer doch beeindruckt.

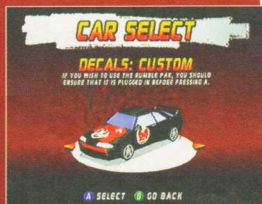


DAS IST OFFENSICHTLICH EINE NACHTFAHRT. IN DER NACHT SIND ALLE KATZEN GRAU, ODER WIE WAR DAS? DIE WAGEN ZUNDEST SEHEN NOCH ZIEMLICH BUNT AUS.

TGR ist der einzige Favorit

An die Pinsel!

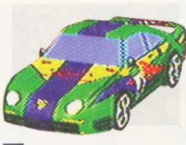
IN TOP GEAR RALLY DARFST DU Sogar SELBST HAND AM DESIGN DES WAGENS ANLEGEN! ZWAR WERDEN HIER NICHT DIE FUNKTIONEN VON ADOBE PHOTOSHOP LIEFERTE, ABER DENNOCH HAST DU NUN ENDLICH DIE MÖGLICHKEIT, DEINEN WAGEN GRÜN ANZUMALEN UND IHM ORANGEFARBENE STREIFEN ZU VERPASSEN ODER Sogar BÖSE SCHIMPFWÖRTER DRAUF ZU KRITZELN! GRAFFITI-KÜNSTLER KOMMEN VOLL AUF IHRE KOSTEN! EIN TIP AN NINTENDO – WENN MARIO ARTIST AUF DEM 64DD DEN ANALOG-STICK ALS PINSEL VERWENDET, WIRD MAN ARGE PROBLEME BEIM EXAKTEN ZEICHNEN BEKOMMEN...



WUUUUAAAAH! WO IST MEIN MITTAGESSEN? ÄH, DA – AUF DER WINDSCHUTZSCHEIBE!



NISSAN SKYLINE



PORSCHE 959



RS 200



TOYOTA SUPRA



HIER DER NEUE KLEINWAGEN VON MERCEDES IM TEST. SCHEINBAR SIND ALLE BEDENKEN ZUR SICHERHEIT GERECHTFERTIGT.

Top Gear Rally bringt eine neuartige Form des Realismus zum N64. Es ist MRC um einiges voraus, auch wenn hier und da noch Verbesserungen gut getan hätten. So versperren beispielsweise die Rundenzeiten in manchen Kurven stark die Sicht, die Motorengeräusche nerven auf Dauer – und dann gibt es noch einen höchst gnadenlosen Bug im Spiel. Setzt man den Wagen mit der Nase vor eine Wand, kann es schon mal vorkommen, daß er darin stecken bleibt und sich nicht mehr bewegen läßt. Dann nämlich ist ein Neustart vonnöten, was sicherlich nicht beabsichtigt ist. Viele haben sich sehnsüchtig ein gutes Rennspiel für das N64



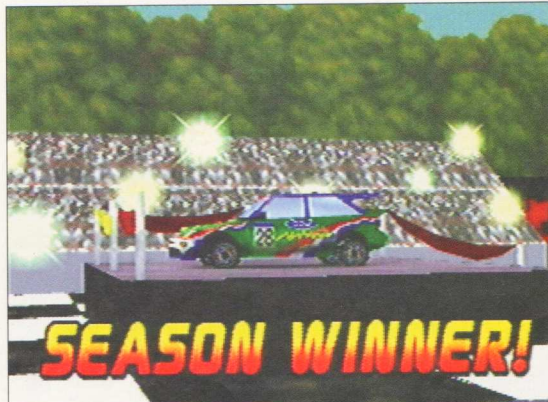
insgesamt fünf riesigen Strecken (plus gespiegelte Versionen der Strecken), veränderlichen Wetterbedingungen und ein absolut realistisches Fahrverhalten der Wagen ist Top Gear Rally für jeden Rennsport-Fan ein Muß. Wenn Du ein Rennspiel haben willst, in denen mal nicht knuddelige Cartoon-Charaktere geboten werden, ist Top Gear Rally der einzige Favorit auf der Strecke.

TOP GEAR RALLY IST DAS ZWEITE SPIEL MIT EINEM LEUCHTTURM IN DIESER AUSGABE. LEIDER IST ES DIESMAL KEINE RAKETE.

Geteilte Meinung

ALS MANN, DER IN SEINEM LEBEN SCHON SO MANCHEN HOCHLEISTUNGSMOTOR GEQUÄLT HAT, KANN ICH BEI TOP GEAR RALLY VON EINEM REALISTISCHEN RENNPIEL IN HÖCHSTEM MASSE SPRECHEN. TOP GEAR RALLY LÄSST MULTI RACING CHAMPIONSHIP ZIEMLICH KRÜPPELIG AUSSEHEN. BLEIBT ALS EINZIGER KONKURRENT NUR NOCH EXTREME G ÜBRIG. KLAUS TRAFFORD

R64



YEAH! UND WIEDER EINMAL STEHEN WIR AUF DEM SIEGERPODEST!



DA ISSER WIEDER, DER NEUE MERCEDES. IN DIESEM FALL HELFEN AUCH KEINE AIRBAGS MEHR.

64 AUF EINEM BLICK
power

Pad-Belegung



L: Keine Funktion
B: Bremsen

R: Gang rauf
A: Beschleunigen

Gelb oben: Sicht ändern • Gelb unten: Sicht ändern • Gelb rechts: Sicht ändern • Gelb links: Keine Funktion

D-Pad: Keine Funktion

Z: Gang runter

Alternative

MRC: Ocean (ca. DM 120)
Getestet in Ausgabe 11, 67%
F1 Pole Position: Ubi Soft (ca. DM 130)
Getestet in Ausgabe 12, 88%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

%

90

Fazit:
HOHER SPIELSPASS – DAS DERZEIT
REALISTISCHESTE RENNPIEL AUF DEM N64!

auf der Strecke!

herbeigewünscht und griffen vor lauter Verzweiflung zum moderaten Multi Racing Championship. Große Enttäuschungen bleiben bei TGR jedoch erspart, denn hier wird richtiges Rennfeeling geboten. Mit

CLAYFIGHTER

Ninfo



Vertrieb:
Entwicklung:

Acclaim
Interplay

Genre:
Getestete Version:

Kampfspiel
USA

Erhältlich:
Preis:

Jetzt! (Import)
ca. DM 130

Du dachtest, St. Andrews Golf wäre **SCHLECHT**? Nimm das **HIER**!



SPIELE KOMMEN UND GEHEN:

Manche kommen und bleiben eine ganze Weile in den Charts. Andere kommen, bleiben kurz in den Charts und gehen sofort wieder. Aber es gibt auch Spiele, die kommen, bringen die Spieler fürchterlich zum Lachen und

verschwinden sofort wieder, ohne jemals in den Charts ihre Spuren hinterlassen zu haben. Und dann gibt es noch eine viel schlimmere Art von Spielen, nämlich solche, die eigentlich niemals hätten veröffentlicht werden dürfen. Diese schaden nicht nur den Ruf der Herstellerfirma, sondern zehren auch auf höchst unliebsame Art und Weise an den Nerven der Kunden, die aus Versehen jenes Produkt gekauft haben, weil sie vorher unseren Test nicht gelesen haben. Wir können nur noch hoffen,

Speicheroptionen

SPEICHER:
NICHT VORHANDEN.
CONTROLLER PAK:
KEINE FUNKTION.



Kurz & Knapp

- ⊕ HINTERGRÜNDE SEHEN GANZ NETT AUS
- ⊕ MIESE KÄMPFER-ANIMATIONEN
- ⊕ NERVENDER SOUND
- ⊕ MISSRATENE STEUERUNG
- ⊕ SCHLECHTE KOLLISIONSABFRAGE
- ⊕ NULL SPIELBARKEIT
- ⊕ LUSTIG FÜR 0,00001 SEKUNDEN



BLOB GEGEN BLOB AUF DEM RAND EINER TOILETTE! EINE METAPHER FÜR DAS SPIEL?



ER HÄTTE SICH AUCH VORHER DENKEN KÖNNEN, DASS EIN GANG INS SOLARIUM NICHT GUT FÜR IHN IST.



JA RICHTIG, T HOPPY ERZIELT 617 TREFFER.



"JA MEIN GUTER FREUND, ICH HABE DICH AUCH LIEBI!"

daß diese Ausgabe der 64 Power zu kaufen sein wird, bevor Clayfighter hier in Deutschland offiziell erhältlich sein wird...

Ich habe endlich ein Spiel gefunden, das alles bisher Dagewesene auf dem N64 in den Schatten stellt. Clayfighter 63 1/3 (von jetzt an Clayfighter, denn es ist sehr nervig, ständig den Frontslash schreiben zu müssen) kam unmittelbar vor Redaktionsschluß in unser Büro geschneit, so daß wir Dich vielleicht noch rechtzeitig vor diesem Produkt warnen können. Vorher gab uns Interplay immer wieder am Telefon zu verstehen, daß das Spiel "noch nicht fertig sei" und wir uns noch etwas gedulden müßten. Das war aber nur wenige Tage, bevor das Spiel in den Verkauf kommen sollte. Ist das nicht etwas verdächtig?

MÜDE STORY

In Clayfighter versammeln sich mal wieder alle Kämpfer auf einem Haufen. Der böse Doktor Kiln hat auf



KUNG POW ZEIGT HIER, WAS EIN ECHTER JAPANER LEISTEN KANN. WIE HEISSEN DIE DINGER NOCH GLEICH... NUNCHUKAS?

der Insel Klaymodo ein Labor errichtet, wo er einen speziellen Stoff aus dem Meteor namens 'Bessie' benutzt, um... aaaargh, zur Hölle mit der Story! Sie ist noch schlechter als die von War Gods. Glaube mir, es hat mich nur unnötige Zeit gekostet, sie überhaupt zu lesen. Grundsätzlich bekämpfen sich einige Leute, aus welchem Grund auch immer.

Clayfighter heißt deshalb Clayfighter (clay=Knete), weil alle Kämpfer nicht aus Fleisch und Blut, sondern einfach nur Knetfiguren sind. Wallace und Gromit lassen grüßen! Der zweite Teil des Namens deutet schwer auf den bekannten Nackte Kanone-Witz im Titel hin, nur daß hier die 64 erst gar nicht erreicht wird. Ha, ha, ha, ich habe ganze drei Sekunden darüber lachen können. Anscheinend haben die Spiele auch

Wenn ein Kampf

bei der Schöpfung der Charaktere keine Gnade walten lassen, denn diese sind so dermaßen häßlich, daß sich nicht einmal Earthworm Jim dahinter verstecken muß. Du kannst Dir ja jetzt selbst ein Bild davon machen, wie diese 'Viecher' über den Bildschirm taumeln...

Die Kämpfer selbst wurden vorerst als richtige Knet-Modelle entworfen und die Animationen Bild für Bild digitalisiert. Unglücklicherweise bewegen sie sich auch dementsprechend im Spiel. Sie bewegen sich

R 63 1/3



JIM BENUTZT SEINEN EIGENEN WIRBELLOSEN KÖRPER ALS PEITSCH. DAS WÄRE NOCH LUSTIG, WENN ES DIE TAUSEND ANDEREN EJ-SPIELE NICHT GÄBE.

nicht nur extrem ruckelig, sondern kommen beinahe schon in einer solch verschwommenen Grafik daher wie die Monster in *Hexen*.

Erstaunlich gut sehen dagegen die Hintergrundgrafiken aus. Jene kommen sogar an die Qualität von denen aus *Killer Instinct Gold* heran. Die Entwickler des Spiels haben zumindest dort Kreativität gezeigt. So schweben im 'Haunted House' beispielsweise Tische durch die Luft, oder Geschenke rollen im Level des Weihnachtsmannes über Fließbänder. Leider wird die ganze Schönheit von den mutierten

Kämpfern bedeckt. Man wird die Vermutung nicht los, als hätten die Designer der Hintergrundgrafiken und die der Figuren an völlig unterschiedlichen Spielen gearbeitet.

GIB MIR EINEN EIMER, ICH MUSS...!

Der Sound in *Clayfighter* verdient eine gesonderte Erwähnung. Er ist absolut grauenvoll! Die Musik geht noch voll in Ordnung und drängt sich nicht unverschämte in den Vordergrund, aber die Soundeffekte... aaaaaaargh! Jede Figur wurde bei jeder ihrer

Bewegungen (und wirklich bei jeder!) mit einem Sample gefüttert. Jede Schlagabfolge endet in einem grausamen Wirrwarr aus Geräuschen. Ich war erstaunt feststellen zu müssen, daß eine der Stimmen von Dan Castellana gesprochen wurde, der amerikanischen Stimme von Homer Simpson. Sag, daß das nicht wahr ist, Homer!

Da jede Bewegung ihr eigenes Geräusch hat, werden jene im Gefecht auch immer wieder sofort unterbrochen, um dem nächsten

Armee der Knetmonster

DIE FREIHEITSSTATUE, 'LOCKJAW POOH' UND HOBO COP MUSSTEN ALLESAMT INS GRAS BEISSEN, BEVOR CLAYFIGHTER ZUM VERKAUF BEREIT WAR. DIESE HIER HABEN DIE PROGRAMMIERUNG LEIDER ÜBERLEBT.

BAD MR. FROSTY

EINSTMAL'S EIN BÖSER SCHNEEMANN, DER MITTLERWEILE ZUM GUTEN BEKEHRT WURDE. SOLLTE ER DANN NICHT GOOD MR FROSTY GENANNT WERDEN? SEIN STIMME KLINGT, ALS HÄTTE ER STIMMBAND-KREBS...

NERVENDER SOUNDSETZEN:
"GET 'EM LITTLE BUDDY!"



BLOB

JA, ES IST EIN BLOB. ER VERWANDELT SICH IN SPEZIELLE OBJEKTE, DIE DEN GEGNER VERLETZEN KÖNNEN. LEIDER VERWANDELT ER SICH NIE IN EINEN HAUFEN UND SPÜLT SICH AUCH NICHT IM KLO HERUNTER...

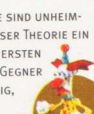
NERVENDER SOUNDSETZEN:
"TAKE THAT!"



BONKER

CLOWNS SIND NIE LUSTIG, SIE SIND UNHEIMLICH. BONKER BESTÄTIGT DIESER THEORIE EIN FÜR ALLEMAL. WENN ER ZUM ERSTEN MAL SEINEN PUDEL AUF DEN GEGNER HÄMMERT, IST ES NOCH LUSTIG, DANN ABER NIE WIEDER.

NERVENDER SOUNDSETZEN:
"MALLET SMASH!"



KUNG POW

DER EINZIGE MENSCHLICH AUSSEHENDE KÄMPFER IM SPIEL. ENTWEDER GEHÖRT EINE KRANKENVERSICHERUNG IN JAPAN NICHT ZUR PFLICHT UND ER KONNTE SICH EINEN ZAHNARZT NICHT LEISTEN, ODER ER KOMMT DIREKT AUS FRANKENSTEINS LABOR.

NERVENDER SOUNDSETZEN:
"HONG KONG CLAAAP!"



Clayfighter 63 1/3

T HOPPY

DIESER CYBER-HASE SOLL WOHL DIE ANTWORT AUF TJ COMBO IN KI GOLD SEIN. ER SIEHT NICHT NUR SO DUMM AUS WIE AUF DEM BILD, ER IST ES AUCH NOCH!

NERVENDER SOUNDSETZEN: "YOU SUCK!"



HOUNGAN

DIESER KERL SIEHT ZUGEBENERMANNEN SO AUS, ALS HÄTTEN SICH DIE DESIGNER ENDLICH MAL RICHTIGE MÜHE GEBEN. ALS VOODOO-PRIESTER KANN ER TÖTE WIEDERERWECKEN. OB ER CLAYFIGHTER BALD AUCH AUS DEM JENSEITS HOLEN KANN?

NERVENDER SOUNDSETZEN:
"CLUCK YOOOOUUUU!"



TAFFY

SO EKEHLAFT, WIE DIESES DING AUSSEHT, KÖNNTE MAN MEINEN, DER ITALIENER BEI MIR UM DIE ECKE HÄTTE SEINEN MÜLLEIMER FÜR ESSENSRESTE OFFENGLASSEN. IM SNES-CLAYFIGHTER WAR ER UNNÜTZ, UND DAS IST ER HIER AUCH.

NERVENDER SOUNDSETZEN:
"KERSLAP!"



EARTHWORM JIM

UNSER ALTER BEKANNTEN HAT SOGAR SEINE EIGENE TV-SERIE UND IST IN ZAHLREICHEN ANDEREN SPIELEN VERTRETEN. WAS MACHT ER ALSO IN DIESEM VERDORBENEM SPIEL?

NERVENDER SOUNDSETZEN:
"EAT COW!"



ICKY BOD CLAY

KAM WOHL AUF DER LETZTEN HALLOWEEN-PARTY DIREKT AUS DER MÜLLTÖNNE GEKROCHEN. ER HAT DEN PREIS FÜR DIE RUCKELIGSTEN ANIMATIONEN IM GANZEN SPIEL VERDIENT!

NERVENDER SOUNDSETZEN:
"OOGA BOOGAH!"



of zum reinsten Krampf wird



NORMALERWEISE IST DIE BENUTZUNG EINER WAFFE IN EINEM KAMPF HÖCHST UNFAIR, ABER ES IST SCHLIESSLICH EIN CLOWN.

Sample Platz zu machen. Heraus kommt ein jive Bunny-Effekt, der sich gewaschen hat. Sollte tatsächlich eine der Techniken mal nicht mit einem Sprachfetzen ausgestattet worden sein, ertönt statt dessen ein ulkiger urks-klatsch-spotz-zzzring-furz-zzzup-Sound aus den Lautsprechern. Entweder Du drehst während des Spiels am Lautstärkeregler Deines Fernsehers, oder aber Du darfst Dir schon mal einen Termin von Deinem Psychiater geben lassen. Das ist wirklich zum irre werden!

ÄÄH, ÖÖH, YIK... MIR FEHLEN DIE WORTE

Das hätte alles vermieden werden können, wenn *Clayfighter* vorher

ausführlich getestet worden wäre. Das Original SNES-*Clayfighter* war zwar kein Hit, aber auch nicht gerade schlecht. Es war kein *Tekken*, aber es war für eine Weile unterhaltsam. Sein 64Bit-Nachfolger hinkt dem Vorgänger aber noch um Längen hinterher. Jeder der zwölf Charaktere (mindestens drei der Charaktere wurden seit unseren Previews scheinbar rausgeschnitten) hat eine stark begrenzte Anzahl an Bewegungen. Wahrscheinlich belegen die einzelnen Animations-Frames zu viel Platz im Speicher.

Die Animation der Spieler ist so langsam, daß die gewollten Aktionen mit dem überhaupt nicht übereinstimmen, was gerade auf dem Bildschirm geschieht. Die Grafik hinkt

60



IRGENDWO ZWISCHEN DER KILN KNETMASSE LEGT SICH EARTHWORM JIM MIT DR KILN AN... IRGENDWO.



EIN ANDERES BEISPIEL FÜR DAS SORGFÄLTIG DURCHDACHTE GAMEPLAY - OBJEKTE, DIE DIE SICHT VERSPERREN!

der Steuerung permanent hinterher. Am besten, man hämmert einfach ständig auf dem Controller herum, das hat schon so manchen Erfolg beschert, da hier fast gar nicht von Taktiken gesprochen werden kann. Sofortige Reaktionen der Kämpfer auf Knopfdruck ist für ein Kampfspiel sehr wichtig. *Clayfighter* zeigt sich hier so dermaßen mangelhaft, daß es schon fast wieder lustig ist. Das ist aber auch der einzige Lacher, der dem Spiel abgewonnen werden kann.

Nun, das ist nicht ganz wahr. Anfangs kann man sich eine kleinen Lächelns nicht entziehen, wenn die Kämpfer stöhnend und ächzend auf

dem Bildschirm herum tänzeln. Das ist das erste Mal, wo es was zu lachen gibt. Dann fällt der Humor plötzlich wie ein Amboß vom Himmel, und die Lachmuskulatur verabschiedet sich vom Rest der Welt.

Wie kann uns Interplay so etwas antun? In der Anleitung des Spiels ist eine Liste der an diesem Game beteiligten Mitarbeiter zu sehen, mindestens 50 Leute! Hat denn keiner von denen jemals einen kritischen Blick auf dieses mißratene Machwerk geworfen? Hat denn keiner von ihnen jemals gesagt "Hey, das ist völliger Mist! Wir müssen es ändern!?" Und obwohl jedes andere N64-Kampfspiel keineswegs als echter Hit bezeichnet werden kann, steht sogar *War Gods* plötzlich als prächtiges Spiel da, vergleicht man es mit *Clayfighter*.

Clayfighter wird auch noch in Jahren als abschreckendes Beispiel eines Produktes dastehen, wie es nicht gemacht werden sollte. Mit seinen grauvollen Grafiken, den nervtötenden Sounds, der verkorkten Steuerung und einem einstellbaren Schwierigkeitsgrad, der eigentlich nichts am Spiel verändert, ist *Clayfighter* ohne Frage das schlechteste N64-Spiel überhaupt. Ich kann es immer noch nicht fassen.



Spar Dir Deine Knete

SIEH DIR DIESE BILDER AUS UNSEM PREVIEW VON AUSGABE 6/7 AN UND VERGLEICHE SIE MIT DENEN DER FERTIGEN VERSION. KANNST DU DEN UNTERSCHIED ERKENNEN?



MIT DEM 'GROSSE KÖPFE-CHEAT' WERDEN DIE MISSRATENEN GRAFIKDETAILS ERST RICHTIG DEUTLICH.

Gerade von Interplay ist man doch Qualität gewöhnt. Das Spiel ist in jeder Hinsicht ein Fall für den Müllleimer. Ich kann nur für Dich hoffen, daß dieses Spiel nicht plötzlich unterm Weihnachtsbaum liegt. Wenn es draußen nicht so kalt wäre, könnte man vielleicht annehmen, daß es sich hier um einen dummen Aprilscherz handelt. Ein Aprilscherz, für den man leider Gottes auch noch so viel Geld berappen muß. Spar Dir Dein Geld oder gib es für wohltätige Zwecke aus. Das ist immer noch besser, als diese Form der Inkompetenz zu unterstützen! Hier das Zitat des Monats, welches wir in der Anleitung entdeckt haben: "Denken Sie daran, Computer- und Videospiele machen Spaß!" Schön, daß man erst daran erinnert werden muß...



EIN PFERDEARSCH, WIE ZUTREFFEND!

2. Meinung

KLAUS HAT VÖLLIG RECHT! ICH TRAUTE MEINEN AUGEN KAUM, ALS ICH ZUM ERSTEN MAL CLAYFIGHTER SAH. WAS MIR BESONDERS NEGATIV AUFFIEL, WAREN DIE ZUM HIMMEL STINKENDEN, MISSRATENEN ANIMATIONEN DER SPIELFIGUREN. ES SIEHT OFT SO AUS, ALS OB ES ZWISCHEN DEM AUSGEFÜHRTEN SCHLAG UND DER STILSTEHENDEN PERSON KEINE EINZIGE ANIMATIONSPHASE GIBT! HEUL!
THOMAS RICHTER

64 power AUF EINEM BLICK

Pad-Belegung



Alternativen

Mace: The Dark Age: Midway (Import)
Getestet in Ausgabe 13, 76%
Dark Rift: Vic Tokai (DM 160)
Getestet in Ausgabe 11, 60%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

%

13

Fazit:

MIT ABSTAND DAS MISSRATENESTE STÜCK SPIEL, DAS WIR IN LETZTER ZEIT ZU GESICHT BEKAMEN!

Von erfolgreichen Spielern empfohlen

NEU!

N64-Lenkrad mit Rumble-Technik

Die Weltneuheit:
Das erste N64-Lenkrad mit eingebautem Rumble Pak.
Unterstützt alle N64-Rennspiele und sogar das phantastische LylatWars!
Unverb. Preisempf. 159,- DM



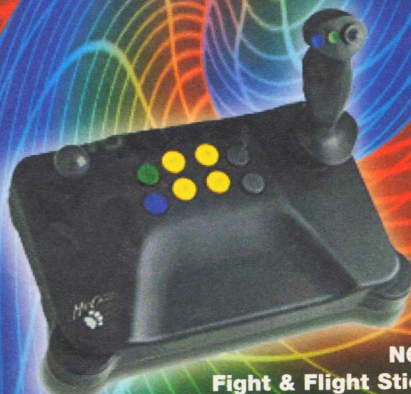
MIT RUMBLE-TECHNIK



NEU!

N64 LX4 Tremor™

Das einzige N64-Rumble Pak, das ohne Batterien auskommt und Dich trotzdem voll umhaut.
Unverb. Preisempf. 29,95 DM



N64

Fight & Flight Stick

Egal ob Prügelspiel oder luftige Flugaction, dieser doppelte Joystick sorgt für ultimativen Spielgenuß.
Unverb. Preisempf. 129,- DM

NEU!



N64 Hyperpak

Das N64-Rumble Pak mit integrierter Memory Card.
Gnadenlos günstig!
Unverb. Preisempf. 49,95 DM

Jetzt im gutsortierten Fachhandel!

Coupon einlösen an:

VIDIS
Wir Haben Das Zeug Zum Spielen
Vidis Electronic Vertriebs GmbH
Borsteler Chaussee 85-89
22453 Hamburg
Tel. 040 - 514 840-0
Fax 040 - 514 840-40

Bestell-Coupon: Ich finde das neue Nintendo64-Zubehör super und möchte über den Vidis-Service bestellen, weil sich in meiner Nähe kein Fachhändler befindet. Lieferung zzgl. 6,95 Versandkosten (Nachnahme).

Ich bestelle:

... Stück N64-Lenkrad m. Rumble Technik Je 159,00 DM
... Stück N64 LX4 Tremor™ Je 29,95 DM
... Stück N64 Hyperpak Je 49,95 DM
... Stück N64 Fight & Flight Stick Je 129,00 DM

Außerdem im Programm: (ohne Abbildungen)

... Stück N64 Memory Card 256 K; grau Je 34,95 DM
... Stück N64 Memory Card 1 MB; blau, rot, gelb, grün, transparent od. schwarz Je 39,95 DM
... Stück N64 Controller-Verlängerung; 2 m Je 19,95 DM

Name
Straße
Postleitzahl
Ort
Datum/Unterschrift (als Nachweis der Bestellung)
Stempel des Fachhändlers

64 power CHEAT + BOX

SO LANGSAM, ABER SICHER PLATZT UNSERE CHEAT BOX AUS ALLEN NÄHTEN, SO DASS SIE WAHRSCHEINLICH BALD SCHON GANZE DREI SEITEN FÜLLEN WIRD. ABER LEIDER NOCH NICHT. NOCH EIN ODER ZWEI WEITERE MONATE UND DER NACHSCHUB VON N64-SPIELN SOLLTE SICH STABILISIERT HABEN. NUN ABER ZU DEN HEISSEN TIPS IN DIESER AUSGABE!

72 GOLDENEYE

Im zweiten Teil unserer Goldeneye-Komplettlösungen führen wir den Mega-super-duper-Agenten durch St. Petersburg. In der nächsten 64 Power gibt es dann das Finale zu bestaunen... also, let's go!

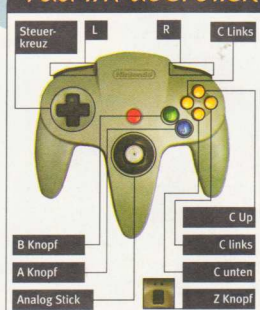


84 MISCHIEF MAKERS

Oder Japanophile Go! Go! Troublemakers: Level für Level spüren wir auch die letzten Geheimnisse des verdrehten Jump'n'Runs für Dich auf!



Pad im Überblick



MACE: THE DARK AGE

VIELLEICHT DAS ZUR ZEIT BESTE KAMPFSPIEL FÜR DAS N64, WAS ABER NICHT VIEL AUSSAGEKRAFT HAT. ES MACHT ABER SPASS, UND JENER SPASS WIRD DURCH UNSERE CHEATS NOCH ERWEITERT!

KLEIDERWECHSEL



Gehe zum Bildschirm mit Deinem Kämpfer und drücke L oder R, C oben, C unten, C links und C rechts für fünf verschiedene Kostümfarben.

MIT ZWEI SPIELERN ZUM ÜBUNGSMODUS

Bewege den Balken im Menü auf 'Practice' und drücke auf beiden Controllern gleichzeitig Start. Wähle die gewünschten Charaktere und der Spaß (ohne Ende) kann beginnen! Irgendwie langweilig...

KÄMPFE ALS GRENDAL



Gewinne im Zweispieler-Modus dreimal. Bewege dann im Auswahlbildschirm des vierten Matches den Balken auf den 'Executioner' und halte Start gedrückt. Laß den Start-Knopf nicht los und wähle 'Quick'.

Ichiro erscheinen im Auswahl-Menü über dem Executioner.

KÄMPFE ALS POJO THE CHICKEN



Führe Tarias Henker-Technik erfolgreich aus (am besten im Zweispieler-Modus). Beginne einen neuen Kampf und setze Taria im Menü ins Bild. Halte den Start-Knopf im Auswahl-Menü gedrückt und Pojo erscheint. Halte Start weiter gedrückt und betätige einen 'Quick-Knopf' für Pojo. Im Zweispieler-Modus geschieht dies genauso, so daß zwei Pajos gegeneinander antreten können.

WÄHLE DEN LEVEL (ZWEISPIELER-MODUS)

Setze den gewünschten Kämpfer im Auswahlmenü ins Bild und drücke viermal den Start-Knopf. Wähle im Anschluß Deinen Gegner, und Du spielst im Heimatlevel Deines Kämpfers.

KÄMPFE ALS GAR GUNDERSON, THE WAR MECH ODER ICHIRO



Bewege den Analog-Stick im ersten Bild des Spiels (nach dem Anschalten der Konsole) von rechts gegen den Uhrzeigersinn. Eine Melodie ertönt. Gar Gunderson und

BONUS-LEVELS (ZWEISPIELER-MODUS)

Um in die Bonus-Levels zu kommen, mußt Du bei jedem Kämpfer der Reihe nach im Auswahlmenü den Start-Knopf betätigen. Wähle dann Deinen Kämpfer.

LEVEL	KÄMPFER	
MINI GOLF COURSE	Koyasha, Mordus Kull, Takeshi	
GRENDAL'S STAGE	Namira, Koyasha, Taria	
GRENDAL'S STAGE 2	Mordus Kull, Taria, Ragnar	
BIG HEADS	Koyasha, Al' Rashid, Takeshi	
SMALL CHARACTERS	Takeshi, Al' Rashid, Ragnar, Xiao Long	
RANDOM AI	Hell Knight, Xiao Long, Dregan, Namira (nur im Einzelspieler-Modus)	
		VICTORY!

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

DIESE DURCHSCHNITTICHE RENNSIMULATION WURDE SCHON LÄNGST VON TOP GEAR RALLY ÜBERHOLT. UND DENNOCH HABEN VIELE VON EUCH ZU DIESEM SPIEL GEGRIFFEN. DESHALB HIER EINIGE NEUE TIPS UND TRICKS ZU EINEM RENNER, DER GAR KEINER IST.

SNELLSTART

Halte beim Start den A-Knopf gedrückt, sobald der Zähler auf '1' springt.

ABKÜRZUNG AUF DER DOWNTOWN-STRECKE

Fahre zwischen den Windmühlen hindurch auf den Berg hinauf bis

zur langen Kurve beim Wasserfall. Am rechten Rand der Strecke steht ein Baum nahe eines 'One Way-Schildes'. Fahre auf den Baum zu; Du solltest im Zaun eine Lücke finden, durch die Du auf eine matschige Straße kommst. Nach dem Tunnel ist die Ziellinie nicht mehr weit.



DIDDY KONG RACING

NUR EIN VORGESCHMACK AUF DIE CHEATS, ABER DENNOCH WIRKSAM. DRÜCKE UND HALTE FÜR EINEN TURBO-START DIE BESCHLEUNIGUNG FEST, SOBALD DIE WÖRTER 'GET READY' VERSCHWINDEN. FÜR EINEN SUPER-TURBO MIT BLAUEN FLAMMEN-ANTRIEB MUSST DU, NACHDEM DIE WÖRTER VERSCHWUNDEN SIND, DEN KNOPF FÜR DEN BRUCHTEIL EINER SEKUNDE DRÜCKEN.



CLAYFIGHTER 63 1/3

CHEAT MODE

Halte im Kämpfer-Menü L gedrückt und betätige Oben, Rechts, Links, Unten, B, A. Im Options-Menü sollte jetzt die Cheat-Option sein.



PUH, DAS SPIEL IST GERADE MAL AUF DEN MARKT GEKOMMEN, UND WIR HABEN SCHON DIE PASSENDEN CHEATS! NUN, WIR MÖCHTEN DICH ZWAR VOR DEM SPIEL WARREN, ABER WER DAS HIER DENNOCH BRAUCHT... BITTE SCHÖN!



KÄMPFE ALS DR KILN

Halte im Charakter-Menü L gedrückt und betätige B, Links, Oben, Rechts, Unten und A.



KÄMPFE ALS SUMO SANTA

Halte im Charakter-Menü L gedrückt und betätige A, Unten, Rechts, Oben, Links und B.



TOP GEAR RALLY

KEINE CHEATS, DIE DIR NEUE WAGEN ODER STRECKEN BESCHAFFEN, ABER DENNOCH HABEN WIR UNS BEMÜHT, DIESE TRICKS ZU TAGE ZU BRINGEN. IN ZUKUNFT MEHR ÜBER TOP GEAR RALLY...

STRIP MINE-KURSE

Beende die sechste Saison in allen Rennen auf dem ersten Platz.

CUPRA (ICE CUBE) CAR

Beende die sechs Saisons des dritten Jahres.

GESPIEGELTE KURSE

Sämtliche Mirror-Kurse werden dann zugänglich sein, wenn in allen Saisons gefahren und eine bestimmte Punktzahl im Weltmeister-Modus erreicht wurde.

ANDERE CREDITS

Wähle im Options-Menü das Credits-Icon und drücke Links, C unten, Rechts, unten und Z. Ein neuer Credits-Schirm erscheint nun.

BONUS-WAGEN

Gewinne die folgenden Saisons, um die aufgelisteten Wagen fahren zu können:



SAISON	WAGEN
2	Type CE (Toyota Celica) and Type IP (Isuzu P)
3	Type M3 (BMW M3) and Type SP (Toyota Supra)
4	Type NS (Nissan Skyline) and Type RS (Ford RS 200)
5	Type PS (Porsche 959)
MIRROR	Milchwagen und Helmet Car

GOLDENEYE

Wir haben Dich **ERWARTET!** Im zweiten Teil unserer **MEGA-Goldeneye-Lösung** nimmt **BOND** in St Petersburg die Spur vom Goldeneye-**SATELLITEN** auf.

KIRGHIZSTAN, USSR TEIL 1: SOVIET MISSILE SILO



START POSITION

DAS IST DER ERSTE RAKETENSILO, WO DU STARTEST. KLEINE WAFFEN KÖNNEN DEN RAKETEN NICHTS AUSMACHEN. VERSUCHE ES GAR NICHT ERST!

00 AGENT

LEGE BOMBEN IM TREIBSTOFFLAGER

General Ourumov wird schwer bewacht und hat in den Mauern eines jeden Labors im Silo hochexplosiven Treibstoff versteckt. In jedem Raum gibt es zwei Verstecke zu finden, bei denen Du jeweils eine Sprengladung für zwei Tanks benötigst. Es ist wichtig zu wissen, daß der Countdown sofort beginnt, wenn die erste Sprengladung gelegt wurde. Besonders langsame Spieler sollten deshalb zuerst die anderen Missionsziele erfüllen, bevor sie diese Aufgabe in Angriff nehmen. Im Secret Agent-Level muß Du selbst nicht die Bomben legen, aber sei gewarnt – der Countdown beginnt schon dann zu zählen, wenn Du den Level betrittst.

AGENT, SECRET AGENT, 00 AGENT

FOTOGRAFIERE DEN SATELLITEN

M16 benötigt ein Bild vom Goldeneye-Satelliten. Mit der Kamera von Q solltest Du das richtige Teil knipsen. Fotografiere nicht aus Versehen die Rakete in einem der Labors.

SECRET AGENT, 00 AGENT

BESCHAFFE DIR DIE TELEMETRIE-DATEN

Die Wissenschaftler haben eine Kopie der Telemetrie-Daten von Goldeneye auf DAT-Tape. Du brauchst nur ein bißchen mit der Waffe beim auf der Karte markierten Wissenschaftler zu wedeln, und er gibt es Dir.

SECRET AGENT, 00 AGENT

HOLE DIE VIER SCHALTKREISE

Es gibt vier Schaltkreise (Platinen), die für die Abschußvorrichtung wichtig sind. Sie haben eine grüne Farbe und werden in drei der Labors aufbewahrt. Nimm sie Dir!

AGENT, SECRET AGENT, 00 AGENT

RETTE SO VIELE WISSENSCHAFTLER WIE MÖGLICH

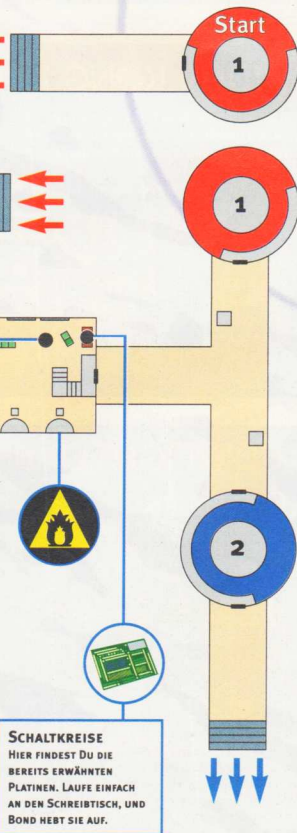
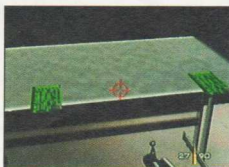
Okay, das ist einfach. Wie auch in den vorherigen Missionen – *schieße nicht auf sie!*

SCHALTKREISE

IM ERSTEN LABOR LIEGEN ZWEI PLATINEN. SAMMLE ALLE VIER EIN, UND DU KANNST DIR DEIN EIGENES RADIO BASTELN!

KEY CARDS

UM DIE LABORS VERLASSEN ZU KÖNNEN, MUSST DU JEWEILS DURCH DIE TÜR OBERHALB DER STUFEN GEHEN. NORMALERWEISE SIND DIE TÜREN VERSCHLOSSEN, ABER EINER DER WISSENSCHAFTLER HAT DEN SCHLÜSSEL.



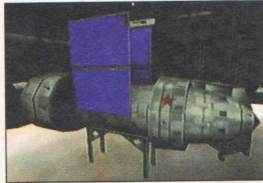
SCHALTKREISE

HIER FINDEST DU DIE BEREITS ERWÄHNTEN PLATINEN. LAUFE EINFACH AN DEN SCHREIBTISCH, UND BOND HEBT SIE AUF.



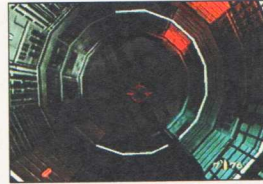
RAKETE

ICH WEISS, DASS DIESES DING SEHR WELTRAUMMÄSSIG AUSIHT, ABER ES IST NICHT DER SATELLIT. GEHE WEITER NACH OBEN!



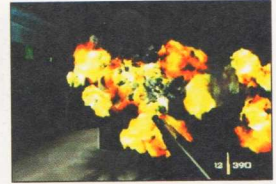
SATELLIT

DAS IST DER SATELLIT! WIE KONNTEST DU IHN NUR MIT DER RAKETE VERWECHSELN?



SIL0

ZWEI DER SILOS SIND LEER, UND DIES IST EINER VON IHNEN. NORMALERWEISE TRIFFST DU HIER AUF EINE MENGE WÄCHTER.



COMPUTER-RÄUME

DIE ZWEI RÄUME MIT DEN COMPUTERN SIND FÜR DIE MISSION VON KEINER BEDEUTUNG. ES MACHT ABER SPASS, SIE ZU ZERSTÖREN!



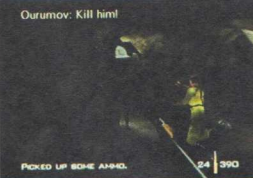
DAT TAPE

DIESER WISSENSCHAFTLER TRÄGT DAS DAT-TAPE MIT SICH HERUM. GRINSE UND SAGE BITTE, BITTE, DANN GIBT ER ES DIR!



GENERAL OURUMOV

WENN DU DAS LABOR MIT DEM SATELLITEN VERLÄSST, TRIFFST DU GENERAL OURUMOV. ER KANN NICHT GETÖTET WERDEN, KÜMMERE DICH LIEBER UM DIE TRUPPEN. ER LÄUFT DANACH WEG...



Ourumov: Kill him!

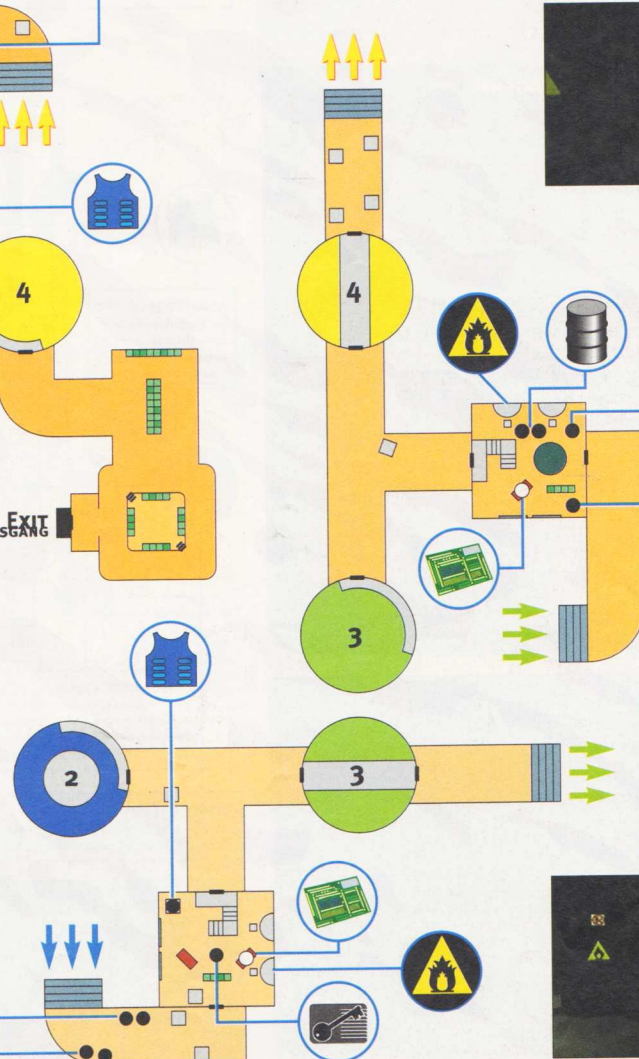
PICKED UP SOME AMMO.

EXIT
AUSGANG



EXPLOSIVE TONNEN

ACHTE AUF DIE EXPLOSIVEN TONNEN! DIESE FLIEGEN BEI BESCHUSS IN DIE LUFT UND NEHMEN DANEBEN STEHENDE WÄCHTER GLEICH MIT. NICHT ALS DECKUNG VERWENDEN!



TREIBSTOFF

DER TREIBSTOFF WIRD IN KLEINEN CONTAINERN AN DER MAUER AUFBEWAHRT. DAS PLAZIEREN DER BOMBEN KANN NICHT LEICHTER SEIN, ABER WARUM HAT MAN SECHS BOMBEN, WENN MAN NUR VIER BRAUCHT?



MONTE CARLO, MONACO

TEIL 2:

FRIGATE LA FAYETTE

66

AGENT, SECRET AGENT, 00 AGENT

RETTE DIE GEISELN

Das ist das primäre Missionsziel. Unglücklicherweise zielt mindestens einer der Gegner aus unmittelbarer Entfernung auf die Geisel. Wie auch immer Deine Gefühle für die armen Gefangenen sein mögen, Du mußt das Feuer eröffnen, ohne dabei die französischen Geiseln zu gefährden. Ebenfalls ist oft der Weg durch die Hintertür der bessere Weg durch Gefahrenzonen. Im Kugelhagel fällt das Sterben schließlich leicht.

SECRET AGENT, 00 AGENT

ENTSCHÄRFE DIE BOMBE AUF DER BRÜCKE

Auf dem Schiff gibt es zwei Bomben. Die erste wirst Du wahrscheinlich auf der Brücke finden. Mit Qs Bombenentschärfer sollten diese aber keine Gefahr bedeuten (nicht drauf schießen!).

SECRET AGENT, 00 AGENT

ENTSCHÄRFE DIE BOMBE IM MASCHINENRAUM

Eine zweite Bombe wurde auf der Computer-Konsole auf dem oberen Laufsteg im Maschinenraum installiert. Schalte zuerst die Truppen im Maschinenraum aus, da ihr Beschuß beim Versuch die Bombe zu entschärfen gefährlich werden kann.

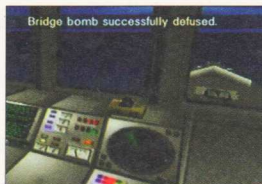
AGENT, SECRET AGENT, 00 AGENT

BEFESTIGE DIE WANZE AM HELIKOPTER

Der Landeplatz befindet sich am Heck der La Fayette. Wähle die Wanze aus Deinem Inventar aus und werfe sie mit dem Schußknopf an den Helikopter.



Frigate 'La Fayette', Monte Carlo



BRÜCKENBOMBE

DAS IST DIE BOMBE AUF DER BRÜCKE. AKTIVIERE IN IHRER NÄHE DEN ENTSCHÄRFER, ABER GEHE NICHT ZU NAH HERAN.

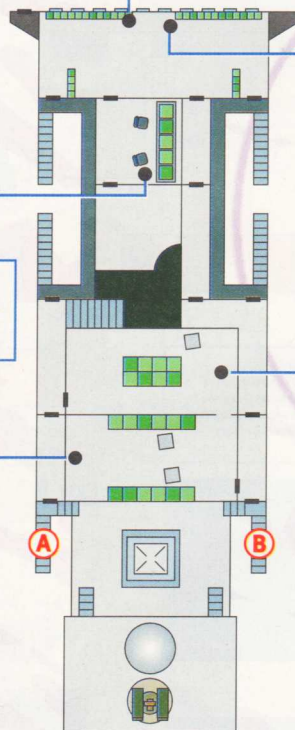
GEISEL AUF DER BRÜCKE

DIE ERSTE GEISEL STEHT IN DEINER SCHUSSLINIE, WENN DU DURCH DIE FALSCHE TÜR DIE BRÜCKE BETRITST. GEHE DURCH DIE TÜR AUF DER BACKBORD-SEITE. ES DARF GESCHOSSEN WERDEN.



SCHUTZWESTE

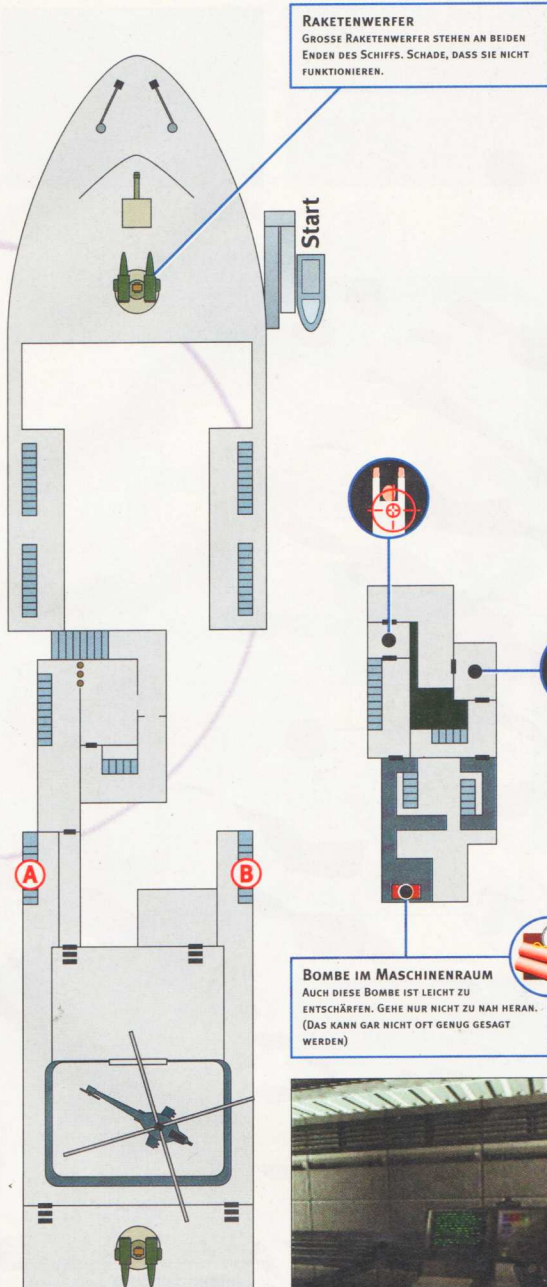
DIE SCHUTZWESTE FÜR DIESE MISSION LIEGT IM FUNKRAUM. SIE IST EINE GROSSARTIGE HILFE!



GEISEL-DRAMA

DIESE BEIDEN RÄUME SIND MITEINANDER VERBUNDEN, UND IN BEIDEN TRIFFST DU AUF GEISELN. ERSCHIESSE EINEN WÄCHTER, SPRINGE IN DEN NÄCHSTEN RAUM UND ERSCHIESSE DEN ZWEITEN SOFORT!





SEVERNAYA, CIS

TEIL 2:

INSTALLATION

RUSSEN
WIE LAUTET NOCH
MAL DAS ALTE
ENGLISCHE
SPRICHWORT?
"RED SKY AT
NIGHT, RUSSIANS
WILL FIGHT?"



00 AGENT

**ZERSTÖRE SÄMTLICHES
ÜBERWACHUNGS-EQUIPMENT**
Erinnerst Du Dich an die Videokameras im Bunker? Hier sind es jetzt vier Kameras. Zerstöre diese, wie Du es schon im Bunker getan hast. Eine ist an der Hütte angebracht, in der der Schlüssel für den Kommunikationsraum liegt. Eine weitere hängt an der Treppe im Satelliten-Gebäude. Eine wurde an der Rückseite eines Bunker-Hauses innerhalb des Gitterzauns angebracht. Die Letzte hängt an einer der Hütten nahe des Gitterzauns.

AGENT, SECRET AGENT, 00 AGENT

UNTERBRECHE DIE KOMMUNIKATIONSVERBINDUNG ZUM BUNKER
Den Schlüssel zum Comm-Raum hält der Offizier in den Händen, den Du in der Hütte antriffst, aus der Du kürzlich den anderen Schlüssel entwendet hast. Betrete nun den Comm-Raum beim Satelliten-Gebäude und zerstöre dort den Computer mitsamt seiner Datenträger!

SECRET AGENT, 00 AGENT

DEAKTIVIERE DIE SPETZNATZ-UNTERSTÜTZUNG
Sagten wir deaktivieren? Etwas härter geht es schon zu. Platziere Qs Zeitbombe am Rumpf des Helikopters und nichts wie weg!

AGENT, SECRET AGENT, 00 AGENT

VERSCHAFTE DIR ZUGANG ZUM BUNKER
Der Lüftungsturm steht diesmal nicht zur Sache, da General Ourumov seit unserem letzten Besuch das Tor zugeschweißt hat. Gehe direkt zur Bunkertür in der Nähe des Hubschrauberlandeplatzes.



KAMERA AN DER HÜTTE
DIE KAMERA, DIE DU ZUERST ERBLICKST, HÄNGT AN DER HÜTTE, IN DER AUCH DER SCHLÜSSEL ZUM COMM-RAUM LIEGT. SCHNELL ZERSTÖREN!



SICHERHEITSOFFIZIER
WAS IST DENN HIER LOS? DIESEER OFFIZIER IM BLAUEN ANZUG HAT EINE ZIEMLICH GROSSE KLAPPE... ÄÄÄH... WAFFE! FRISS BLEI, DU BÖSEWICHT!



KAMERA
WAS DIESE KAMERA AN DIESEM ENTFERNTEN ORT ZU SUCHEN HAT, WISSEN WIR NICHT. VIELLEICHT INFORMIERT SIE DIESE WÄCHTER ÜBER EINDRINGLICHE?



MODELLHUBSCHRAUBER
SPAR DIR DEINE KRÄFTE UND LAUFE NICHT ZU DIESER HÜTTE, SOLANGE DU NICHT IM 00-LEVEL BIST. DIE KAMERA BEWACHT EINE HÜTTE, IN DER NUR EIN MODELLHUBSCHRAUBER STEHT.



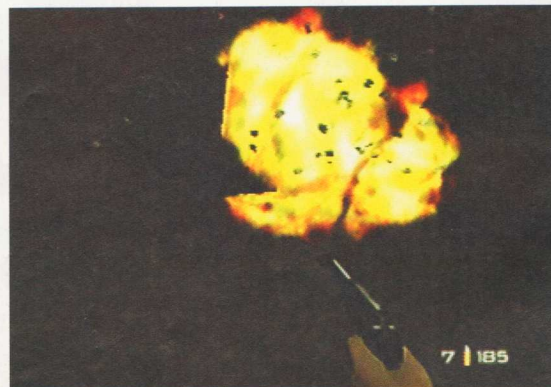
SATELLITENGEBÄUDE
ERINNERST DU DICH AN DAS SATELLITENGEBÄUDE? DIE ALTE COMPUTERKONSOLE IM INNEREN WURDE DURCH EINE NEUE VERSION AUSGETAUSCHT. DIESE MUSSST DU ZERLEGEN!



COMPUTER IM SATELLITENGEBÄUDE
KEINE SPIELEREIEN MIT DEM COMPUTER – SCHIESSE DAS TEIL IN SEINE EINZELTEILE! (IST DAS NICHT VIEL INTERESSANTER, ALS IHN EINFACH NUR AUSZUSCHALTEN?)



HELIKOPTER
DAS IST EIN STANDARD-ANGRIFFSHUBSCHRAUBER DER RUSSEN? BEEINDRUCKT? NICHT? ER WIRD VIEL EINDRUCKSVOLLER NACH DER BEARBEITUNG MIT DER ZEITBOMBE AUSSEHEN.



(IN DIESEM BILD BEFINDET SICH EIN HELIKOPTER – EHRLICHT!)

SEVERNAYA, CIS

TEIL 2: BUNKER COMPLEX



SECRET AGENT, 00 AGENT

UNTERSUCHE DIE PERSONAL-LISTE

M16 möchte gerne die Namen der Personen haben, die hinter der Schiffsentführung stecken. Die Informationen stehen auf zwei Listen, einer Personal-Liste und auf einer mit den Namen der Opfer. Die Liste mit dem Personal liegt immer in einem Dokument an einem festen Platz auf der Karte. Die andere hält ein sibirischer Offizier in seiner Mappe. Es gibt nur ein Problem hier: Beginnst Du einen Schußwechsel, werden gleich alle Wachen im Umkreis von einer Meile alarmiert und stürmen zum Ort des Geschehens. Aus diesem Grund ist es nicht möglich, einzelne Personen von ihren Gegenständen zu erleichtern.

AGENT, SECRET AGENT, 00 AGENT

SUCHE DAS CCTV-TAPE

Ziel dieser Mission ist es, sämtliche Beweise für Deinen Aufenthalt in diesem Komplex zu vernichten. Das Videoband liegt in dem Raum, der am Lüftungsturm angrenzt. Mit seinen leuchtend bunten Farben wirst Du das Tape sofort erkennen, wenn es in Sichtweite liegt.

SECRET, 00 AGENT

ZERSTÖRE ALLE ÜBERWACHUNGSKAMERAS

Hier gibt es fünf Kameras, die die Wachen vor Eindringlingen warnen. Ihre Fundorte sind alle auf der Karte markiert, also schalte sie aus, bevor sie Dich erwischen! Beschuß aus großer Entfernung ist ratsam, aber auch offene Türen bieten Platz für gute Heckenschützen.

00 AGENT

SUCHE DIE GOLDENEYE-PLÄNE

Orumov hat die Goldeneye-Pläne in einem Safe versteckt, der von zahlreichen sibirischen Offizieren bewacht wird. Zwei Schlüssel werden für den Safe benötigt. Einer der Schlüssel liegt bei den Wachen im Raum mit dem Safe. Der andere befindet sich im Besitz eines Wachmanns im Computer-Raum.

AGENT, SECRET AGENT, 00 AGENT

FLIEHE MIT NATALYA

Der Schlüssel zu Natalyas Zelle wird von einem Wächter hinter Deiner Zelle getragen. Da sie nach ihrer Befreiung tolpatschig hinter Dir her rennt und auch nicht gerade ein Talent zeigt, vor Deinen Kugeln auszuweichen, solltest Du vorher die Russische Armee ausschalten. Lasse sie erst dann frei, wenn alle Gefahren beseitigt sind.



VIDEOBAND

DAS VIDEOBAND IST LEICHT ZU FINDEN. ABER WARUM HABEN DIE RUSSEN AUF DEM COVER WERBUNG FÜR EINEN HOLLYWOOD-FILM AUFGEKLEBT? (HATTEN SIE KEINE LEERKASSETTEN MEHR?)



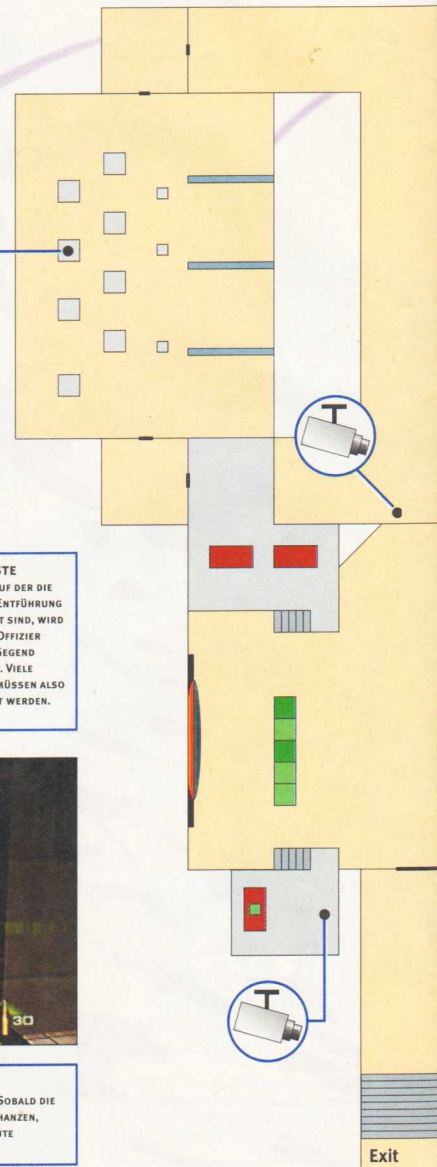
OPFERLISTE

DIE LISTE, AUF DER DIE OPFER DER ENTFÜHRUNG VERZEICHNET SIND, WIRD VON EINEM OFFIZIER DURCH DIE GEGEND GESCHLEPPT. VIELE PERSONEN MÜSSEN ALSO UNTERSUCHT WERDEN.



SAFE-RAUM

EINER DER ERSTEN RÄUME AUF DEINEM WEG IST DER MIT DEM SAFE. SOBALD DIE ÖRTLICHE WACHTRUPPE BESEITIGT WURDE, SOLLTEST DU DICH VERSCHANZEN, DENN DIE RUSSISCHE ARMEE KOMMT BALD HERINGESTÜRT. EINE GUTE MÖGLICHKEIT, UM AN VIELE NÜTZLICHE GEGENSTÄNDE ZU KOMMEN.



DER SAFE

IM SAFE LIEGT DER PLAN FÜR GOLDENEYE. DER SAFE SELBST KANN MIT ZWEI SCHLÜSSELN GEÖFFNET WERDEN. EINER LIEGT IM GLEICHEN RAUM, DER ANDERE IM COMPUTER-RAUM. IM SAFE LIEGEN AUCH ANDERE NÜTZLICHKEITEN.

ZELLENSCHLÜSSEL 1

TÖTE DEN WÄCHTER UND ER 'GIBT' DIR EINEN SCHLÜSSEL.

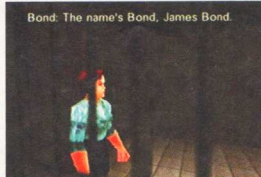
SAFE-SCHLÜSSEL 1

TÖTE DIESEN WÄCHTER FÜR DEN ERSTEN SAFE-SCHLÜSSEL.

NATALYA

NATALYA WARTET AUF DICH IN DER ZELLE, WO DAS SPIEL BEGINNT (WEIL SIE NICHT RAUS KOMMT). DORT IST SIE ERST MAL SICHER, WÄHREND BOND IM GEBÄUDEKOMPLEX AUFRÄUMT.

Bond: The name's Bond, James Bond.



MAGNETISCHE UHR

WIE KOMMST DU AUS DER ZELLE? DIE ANTWORT LAUTET: MAGNETISCHE UHR. GEHE EINFACH ZU DEN STANGEN UND HALTE DIE UHR IN RICHTUNG DES SCHLÜSSELBRETTES... DAS IST MAGIE!

KAMERAGESTEUERTES GESCHÜTZ

DIE GESCHÜTZE MIT DER EINGEBAUTEN KAMERA SIND NEU IN DIESEM LEVEL. SIE KÖNNEN SEHR TÖDLICH SEIN, ALSO ZERSTÖRE SIE SCHNELL!



Start



2. SAFE-SCHLÜSSEL

DIESER WÄCHTER BLEIBT IMMER AUF SEINEM POSTEN IM COMPUTER-RAUM.

PERSONAL-LISTE

DIE LISTE MIT DEN PERSONALDATEN LIEGT NEBEN DEM COMPUTER AUF EINEM TISCH. NIMM SIE SCHNELL, DA FEINDLICHE TRUPPEN NAHEN!



71



AGENT, SECRET AGENT, 00 AGENT

KONTAKTIERE VALENTIN

Schlage Dich durch den Park bis zum roten Container und betrete diesen. Valentin Zukovsky erzählt Dir daraufhin, wie Du Janus findest – bei der Statue von Lenin. Laufe sofort zum Ende des Parks zur Statue, sobald er das Geschwätz beendet hat. Wende Dich nicht voreilig von ihr ab oder Du kannst die Mission nicht mehr schaffen.

AGENT, SECRET AGENT, 00 AGENT

ENTTARNE JANUS

Sobald Du die Statue erreichst, kommt Janus mit seinen Bodyguards angebrochen. Ein Schock – es ist Dein alter Freund Trevalyan! Steck an diesem Punkt Deine Waffe weg. Tust Du es nicht, warnt Dich Janus. Hältst Du sie dann weiterhin in der Hand, eröffnen die Wächter das Feuer und Janus haut ab, bevor Du ihn enttarnen kannst. Spiele so lange, bis die "objective completed"-Nachricht erscheint. Danach haut Janus zwar ab, er ist aber endlich identifiziert.

AGENT, SECRET AGENT, 00 AGENT

LOKALISIERE DEN PIRATEN-HELIKOPTER

Der geheime Helikopter ist nun auf dem Feld gelandet, wo der Level begann. Nachdem Janus weggerannt ist, beginnt ein Countdown. Erreiche den Helikopter, bevor er explodiert.

AGENT, SECRET AGENT, 00 AGENT

RETTE NATALYA

Janus hinterlässt eine bewußtlose Natalya auf dem Boden. Mit dem Helikopter spürst Du sie auf. Wecke sie auf und entferne Dich schnell mit Natalya vom Helikopter, denn er wird explodieren.

AGENT, SECRET AGENT, 00 AGENT

FINDE DEN FLUGSCHREIBER

Der Flugschreiber im orangefarbenen Kasten wird nach der Explosion des Hubschraubers in den Park geschleudert. Schnapp ihn Dir, bevor Du den Level verläßt. Der Rekorder liegt bei jedem Spiel an einer anderen Stelle, aber Du wirst darüber informiert, wenn Du zu weit in den Park läufst.

ST. PETERSBURG, CIS

TEIL 2: STATUE PARK



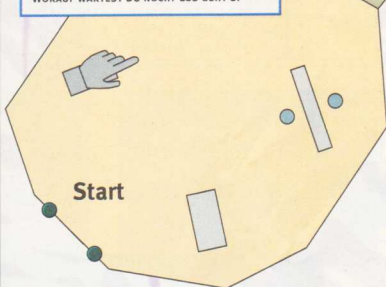
HUBSCHRAUBER

DER HUBSCHRAUBER EXPLODIERT NACH EINEM KURZEN COUNTDOWN. WENN DU INH NICHT RECHTZEITIG ERREICHST, STIRBT NATALYA UND DU HAST DEIN MISSIONSZIEL NICHT ERREICHT.



STARTPUNKT

DU BEGINNST BEI DIESER GROSSEN STATUE. EIN HAND WEIST DIR DEN WEG IN DEN PARK. WORAUF WARTEST DU NOCH? LOS GEHT'S!



FLUGSCHREIBER

DER FLUGSCHREIBER LIEGT MEISTENS NEBEN DEN TRÜMMERN AM FUSSE DER STEIGUNG. WEGEN DER LEUCHTENDEN FARBE IST ER ZUM GLÜCK LEICHT AUSZUMACHEN. (ICH DACHTE, ES SEI EINE BLACK BOX?)



VALENTIN

VALENTIN IST EIN SEHR KORPULENTER KAMERAD UND WARTET IM ROTEN CONTAINER. TÖTE INH AUF KEINEN FALL, DENN ER VERRÄT DIR VALENTINS AUFGENTHALTSORT.



TREFFEN MIT MISHKIN

KEHRST DU ZU DEN TOREN ZURÜCK, TRIFFST DU AUF MISHKIN, DER SICH AN NATALYA ZU SCHAFFEN MACHT. DU KANNST SIE NICHT TÖTEN, OHNE DASS NATALYA SELBST DABEI UMKOMMT. LEGE DEINE WAFFE WEG UND SPRICH MIT MISHKIN.



JANUS

JANUS IST EIN SEHR VORSICHTIGER TYP. TUST DU NICHT, WAS ER SAGT, HAUT ER GLEICH AB. ABER SOWIESO RENNT ER FRÜHER ODER SPÄTER WEG. DER FEIGLING!



LENINS STATUE

AH, DIE BEATLES! WAS FÜR EINE GRAUSAME GRUPPE! UND DIESER KERL WAR DER GRÖSSTE VON IHEN. WAS IST DAS? OH, ÄHM, DA STEHT JANUS NEBEN DER STATUE VON LENIN. (UND DOCH KEIN JOHN LENNON...)



HAMMER UND SICHEL

ZWEI NÜTZLICHE WERKZEUGE VERDAMMT ZUR EWIGEN RUHE. IN DER NÄHE IST LENINS STATUE ZU FINDEN.

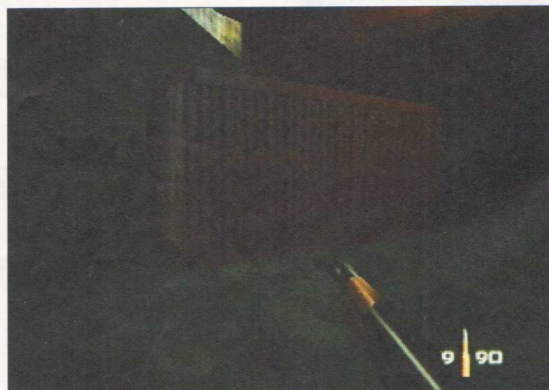
ROTER CONTAINER

ZWEI GROSSE CONTAINER STEHEN IM PARK. DU BRAUCHST DEN ROTEN. (FÜR FARBEUBLINDE: AUF EINER SEITE SIND GRAFFITIES ABGEBILDET.)



CCCP

ZWISCHEN DEM MÜLL STEHEN VIELE KOMMUNISTISCHE STATUEN. DAS CCCP-SCHILD STEHT AUF EINER SEITE DES PARKS.



ST. PETERSBURG, CIS

TEIL 2:

MILITARY INTELLIGENCE ARCHIVES

74

AGENT, SECRET AGENT, 00 AGENT
FLIEHE AUS DEM VERNEHMUNGSRAUM

Du beginnst in einem Raum mit zwei GRU Agenten und einer ungeladenen Waffe. Vor Dir liegt ein Magazin auf dem Tisch. Du kannst zur Waffe greifen, sie laden und die beiden Wachen abknallen, aber es ist besser, durch den Raum zu laufen und die beiden mit den Fäusten zu besiegen. Das macht weniger Lärm und gibt Dir etwas Zeit für die nächste Flut von Wächtern.

AGENT, SECRET AGENT, 00 AGENT

FINDE NATALYA

Natalya hält sich in einem anderen Raum mit GRU Agenten auf (siehe Karte). Betrittst Du den Raum, geht sie nicht unbedingt gleich aus der Schußlinie, also gib acht!

SECRET AGENT, 00 AGENT

FINDE DEN FLUGSCHREIBER DES HELIKOPTERS

In einem der tiefer gelegenen Räume hat der Verteidigungsminister Mishkin den Flugschreiber in einem Safe versteckt. Töte ihn auf keinen Fall, sondern sprich mit ihm. Er händigt Dir daraufhin den Schlüssel für den Safe aus.

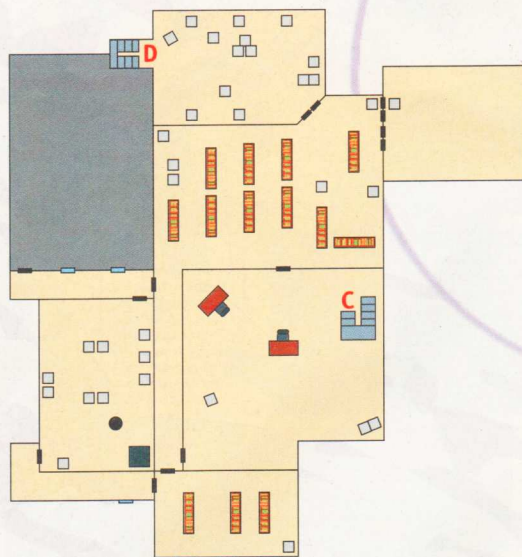
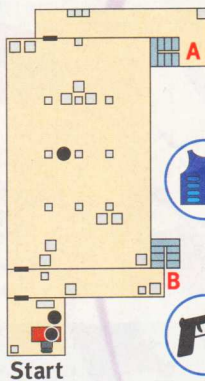
AGENT, SECRET AGENT, 00 AGENT

FLIEHE MIT NATALYA

Gehe sicher, daß Natalya Dir folgt. Schläge Dich bis zu einem Fenster in der Bücherei durch und zerschleße es. Der Fluchtweg ist dann frei.

AM ANFANG...

IN DEM RAUM, IN DEM DU DEN LEVEL BEGINNST, BEWACHEN DICH ZWEI WÄCHTER. EINER VON BEIDEN HAT DEN WICHTIGEN SCHLÜSSEL FÜR DIE TÜR.

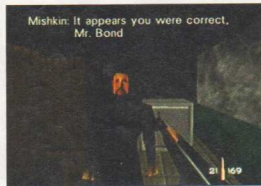


SCHUTZWESTE

EINE SCHUTZWESTE IST HIER UNENTBEHRICH. EINE LIEGT IM GEGENÜBERLIEGENDEN RAUM DEINES STARTPUNKTES.



VERLASSE DEN VERNEHMUNGSRAUM
NACHDEM DU DEN ERSTEN RAUM VERLASSEN HAST, WIRST DU VON EINER HORDE VON AGENTEN VERFOLGT. ES IST VON VORTEIL, WENN DU DIR SOFORT EIN MASCHINGEWÄHR SCHNAPPST.



MISHKIN

VERTEIDIGUNGSMINISTER MISHKIN WARTET IM RAUM MIT DEM SAFE. WENN DU DER VERSUCHUNG WIDERSTEHST, IHN ZU TÖTEN, ÜBERREICHT ER DIR DEN SCHLÜSSEL FÜR DEN SAFE.



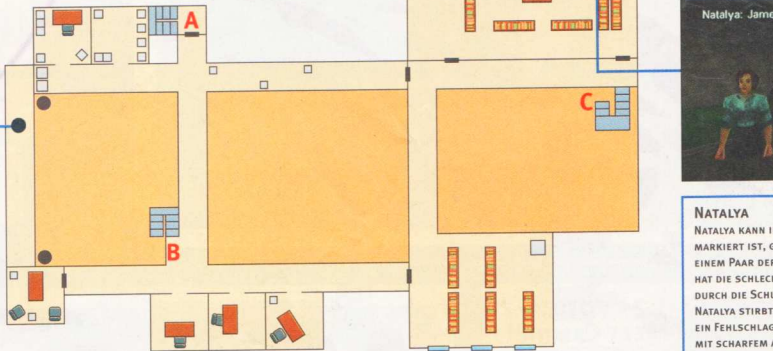
FLUGSCHREIBER

ALS WENN ES NICHT GENUG WÄRE, DEN FLUGSCHREIBER EINMAL AUFZUSUCHEN, MUSST DU ES NOCH EINMAL TUN. DIESMAL LIEGT ER JEDOCHE GUT VERSTECKT IN EINEM SAFE.

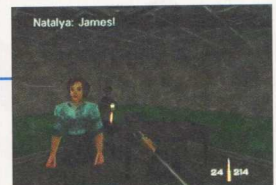


AUSGANG
DIE FLUCHT AUS DEM GEBÄUDE IST EINFACH, WENN DU EINE WAFFE UND DAS ENTSPRECHENDE FENSTER HAST.

GEHEIMGANG
ES GIBT NOCH WAS ZU ENTDECKEN: EINEN GEHEIMGANG! AN EINEM ENDE STEHEN EINIGE KISTEN HERUM, DIE NACH ZERSTÖRUNG DEN ZUGANG FREIGEBEN.



DACHBODEN
WENN NATALYA ABHAUT, FINDEST DU SIE DANACH MEISTENS OBEN AUF DEM DACHBODEN. DORT KANN SIE NICHT OPFER EINES KUGELHAGELS WERDEN. SCHNAPP SIE DIR, WENN DU UNTEN AUFRÄUMT HAST. MANCHMAL FINDEST DU SIE JEDOCCH AUCH IN EINEM RAUM AM ENDE DES GEHEIMGANGS ODER IN DEM RAUM, WO DU SIE ZUM ERSTEN MAL GEFUNDEN HAST.



NATALYA
NATALYA KANN IN DEM RAUM, DER HIER MARKIERT IST, GEFUNDEN WERDEN. SIE VON EINEM PAAR DER GRU OFFIZIERE BEWACHT UND HAT DIE SCHLECHTE ANGEWOHNHEIT STÄNDIG DURCH DIE SCHUSSLINIE ZU LAUFEN! WENN NATALYA STIRBT, IST DIE MISSION VORZEITIG EIN FEHLSCHLAG, ALSO SUCHE DIR DEINE ZIELE MIT SCHARFEM AUGE AUS. WIRD DER KUGELHAGEL ZU DICHT, FLIEHT SIE AN EINEN DER DREI ORTE, WIE OBEN BESCHRIEBEN. ES IST MÖGLICH SIE VON DER FLUCHT ABZUHALTEN, WENN DU SCHNELL GENUG BIST. MÖGLICHERWEISE FOLGT SIE DIR DANN AUF SCHRITT UND TRITT.



GRU Military Intelligence Archives, St. Petersburg



IM DRITTEN TEIL FLIEHT BOND IN EINEM PANZER AUS ST. PETERSBURG, KÄMPFT GEGEN DIE ARMEE VON JANUS UND BEGEGNET DEN BÖSEN DSCHUNGEL-BEWOHNERN IN KUBA! BEGLEITE UNS BEIM LETZTEN TEIL UNSERER GIGANTISCHEN GOLDENEYE-KOMPLETT-LÖSUNG IN DER NÄCHSTEN 64 POWER!

Betrete die
VERRÜCKTE Welt von
MARINA, der inter-
galaktischen **PUTZFRAU!**



MISCH

WELT 1 - PLANET

1.3 - CLANBALL LAND

DIE WEISSEN KUGELN IM VERGNÜGENSPARK GEBEN nach entsprechender Bearbeitung Sterne frei. Der obere Ball liefert Dir den Stern für das zweite Areal. Bewege Dich dort nach links und ziehe den Ball auf die Achterbahn, um darauf zu fahren. Machst Du alles richtig, erscheint eine neue weiße Kugel in einem Kreis. Springe von dieser Kugel auf die nächste. Über dieser findest Du eine weitere Kugel. Ziehe an diesem Ball, und der letzte Stern erscheint gleich in der Nähe.

Gelbes Juwel: Der schnelle orangefarbene Ball auf der Achterbahn wirft Bomben, wenn Du daran ziehst. Gehst Du über die roten Blöcke und ziehst an dem Ball, erscheint ein Stern, der Dich zum Juwel bringt.



1.5 - 3 CLANCER KIDS

DU MUSST DIE DREI 'CLANCER-KINDER' fangen und sie zum Haus zurückbringen. Das kleinste Gör springt über dem Feuer vor und zurück. Um an das nächste Kind zu kommen, mußt Du den orangefarbenen Ball über den Flammen ziehen und damit nach links oben springen. Über die nächste Sprungmöglichkeit geht es nach links zu dem Kind, das über die Stachel-

kugeln springt. Das letzte Kind findest Du ganz rechts. Kommst Du es zu nahe, rennt es los nach oben und springt von dort wieder nach unten. Verfolge es bis nach oben, bis es zum Sprung ansetzt. Kehre nun um und laufe den gleichen Weg wieder zurück. Damit hast Du seine Route blockiert und kannst es packen. Um an den Stacheln vorbeizukommen, mußt Du das Kind an den am weit entfernten Ball werfen, es wieder schnappen und schnell weitergehen. Sobald alle Kinder zurückgebracht wurden, erhältst Du den letzten Stern und zehn rote Juwelen.

Gelbes Juwel: Nachdem alle Kinder gerettet wurden, springst Du mit Hilfe der Federung nach rechts, ziehst nach oben und landest auf dem hohen Block. Gräbst Du an diesem, erscheinen Sterne und im Endeffekt eine Bombe. Laufe mit dieser zurück zur zweiten Etage des Labyrinthes und spreng die roten Steine in die Luft. Schüttel das Juwel aus dem Kerl an der Mauer heraus.



1.1 - MEET MARINA!!

SPRICH MIT DEM ALTEN CLANCER IN DER HÜTTE, UND ER GIBT Dir eine Bombe. Der Stern, der Dich zum Stern für den Ausgang führt, liegt neben einem großen Haufen roter Blöcke, die Du mit der Bombe bearbeiten mußt.

Gelbes Juwel: Dieses findest Du in der ersten Hütte beim kleinen Feuer. Nimm die Clancer-Statue, wirf sie auf das Feuer und schnapp Dir schnell das Juwel.



1.1

1.3

1.5

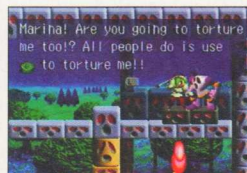
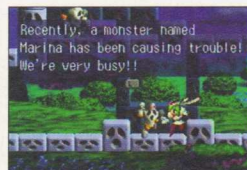
1.2

1.4

1.2 - MEET CALINA!!

FLITZE ÜBER DIE FLAMMEN und gehe zum lilafarbenen Block auf der anderen Seite. Drücke den Stick nach unten und B für einige rote Juwelen. Der erste Stern trägt Dich zum Clancer-Krankenhaus; der Stern für den Ausgang liegt oben links.

Gelbes Juwel: Über einem grünen Haus links von den Flammen siehst Du einige lilafarbene Blöcke. Springe, weiter mit dem Boost nach oben und nach rechts zur Klippe mit dem Juwel.



1.4 - SPIKE LAND

DIE STACHELIGEN BÄLLE TRETEN hier zum ersten Mal in Erscheinung. Triffst Du sie, entziehen sie Dir Energie und verschwinden kurzzeitig. Ziehst Du am weißen Ball auf der rechten Seite, erscheint eine weitere Kugel, mit der Du nach oben und nach links zum Ausgang kommst.



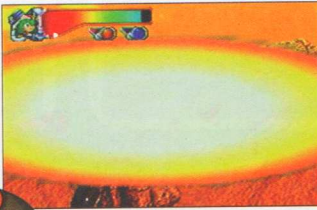
Gelbes Juwel: Springe nach oben, um an den hohen Felsvorsprung zu kommen, bevor Du den Kreis der Stachelkugeln erreichst. Laufe nach rechts und schnapp Dir das Juwel.

CLANCER

1.7 - WORMIN' UP

EIN GIGANTISCHER BÖSER WURM MACHT sich am Garten Deiner Freunde zu schaffen. Attackiere den Wurm, indem Du ihn am Kopf packst und sofort nach oben in die Luft schmeißt. Sobald er landet, solltest Du ihn sofort wieder schnappen.

Gelbes Juwel: Das Juwel liegt auf dem Wurm. Schüttel ihn kurz und es gehört Dir.



1.9 - WESTERN WORLD

ZERSTÖRE DEN KLEINEN PANZER UND schnapp Dir die Waffe (schüttel sie, um ihre Schußkraft zu verdreifachen). Schieße auf die dunkelbraunen Steine. Erschieße den Clancer mit dem Gewehr, gehe nach rechts, grabe Dich durch den Block mit den Sterne für eine Bombe, nimm dann eine weitere Bombe und gehe weiter nach rechts. Zerstöre die Mauer vor dem Stern für den Ausgang.

Gelbes Juwel: Hebe eine Bombe nach oben und rechts über die Blöcke hinweg, bis Du an das Juwel hinter den zwei Säulen gelangst. Zerstöre die erste Säule, gehe zurück für eine weitere Bombe und zerstöre die nächste Säule. Das Juwel gehört Dir.



1.10 - VOLCANO!!

VERMEIDE DEN KONTAKT MIT DEN HERABFALLENDE n Gesteinsbrocken und schlage Dich bis zum Ende des Levels durch.

Gelbes Juwel: Springe bei den lilafarbenen und weißen Plattformen auf die untere, schlage Dich nach oben durch. Weiter geht es nach links. Springe über jede Plattform bis zu dem Juwel, das über dem Startpunkt in der Luft schwebt.



1.6 - BLOCKMAN RISES

EIN CLANCER NAMENS TERAN HILFT Dir in dieser Mission, indem er alle störenden Objekte zerstört. Du kannst ihn mit den Air-Boosts nach links und rechts bewegen; der Boost nach oben läßt ihn nach oben schlagen, und zweimal ein Boost nach unten veranlaßt ihn, nach beiden Richtungen zu schlagen. Feinde werfen mit Granaten, die Dich vom Roboter herunter holen können.

Gelbes Juwel: Das Juwel hat der dritte Granaten-werfende Clancer. Packe und schüttle ihn! Du bekommst das Juwel.



1.8 - CRISIS NEPTON

DU MUSST TERAN UND SEINEM GROSSEN Freund abei helfen, ihr Juwel von den Spur Clancern zu holen. Beschütze sie beide!

Gelbes Juwel: Du bekommst alle vier Juwelen (inklusive dem gelben), wenn Teran und der andere Clancer nach dem Kampf nicht schreien. Das ist schwierig, da Teran sehr leicht schreit.

Schmeißt Du ihn aus Versehen durch die Luft, war es das erste mal. Wirst Du jedoch den großen Clancer, fegt er alle Gegner aus dem Rennen, ohne selbst Schaden zu nehmen.



2.2 - VERTIGO!!

NIMM DIE BOMBE AUS IHREM BEHÄLTNIS

und wirf sie nach rechts. Benutze den weißen Ball, um an dem grünen ziehen zu können, der einen roten Block erscheinen läßt. Gehe nach oben und über die zahlreichen Plattformen zur nächsten Bombe, die Du gleich zweimal wegwerfen mußt. Ziehe am grünen Ball, um alles zurückzusetzen. Die nächste Bombe muß jetzt diagonal nach oben und rechts befördert werden. Ziehe wieder am grünen Ball. Wirf nun die Bombe und renne vor den Explosionen davon. Halte an der blauen Plattform an und springe auf die grüne für den Ausgangs-Stern.

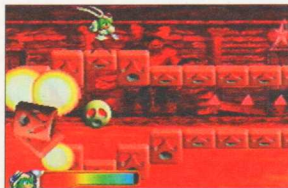
Gelbes Juwel: Während die Explosionen nachlassen, solltest Du vom Ausgangs-Stern auf die gelbe Plattform hüpfen und weiter nach oben zu den roten Blöcken springen, aber vor den Explosionen bleiben. Weiter geht's auf die sich bewegende Plattform nach oben zum Juwel.



2.4 - HOT RUSH

DU MUSST FLIEHEN, BEVOR DIE LAVA DIE PLATFORM ZERSTÖRT. Renne knapp vor den Explosionen und schnapp Dir den ersten Stern. Wenn die Bahn frei ist, mußt Du über die Blockade zum zweiten Stern rennen, der Dich zum Ausgangs-Stern teleportiert.

Gelbes Juwel: Halte Dich über dem weißen Ball auf und warte, bis die roten Blöcke explodieren. Schnapp ihn Dir, wenn Du fällst, und weiter geht es mit einem Boost zum Stern. Ziehst Du am weißen Ball, erscheint ein weiterer vor dem Ausgang. Gehst Du dorthin, mußt Du auf den Ball springen und daran ziehen, das Juwel fällt dann heraus.



2.6 - FLAMBÉE!!

GREIFE DIR DEN KOPF DER BIENE, WENN SIE ATTACKIERT. Weiter mit einem Air Boost über die Lava mit der Biene im Rucksack. Mach das dreimal, und sie stirbt. Für mehr



2.1 - SEA OF LAVA

LAUFE BIS ZUR GRÜNEN KUGEL, ZIEHE DARAN UND EIN STERN ERSCHEINT LINKS VON DIR. Nimm den Stern, laufe nach rechts, aber vermeide Kontakt mit der Lava. Kommst Du an den tiefer gelegenen Plattformen an, bringst Dich der Ball zum oberen Felsvorsprung. Gehe zurück nach links und überquere die Flammen-Blöcke.

Gelbes Juwel: Dieses kann am Ende des Levels gefunden und mit einem Boost erreicht werden. Mach Dir keine Sorgen, wenn Du runter fällst. Solange Du das Juwel geschnappt hast, bleibst es in Deinem Besitz.



2.3 - SINK OR FLOAT!

GEHE NACH RECHTS ZUM SICH BEWEGENDEN BALL.

Die Plattformen geben unter Deinem Gewicht nach (zu viel Öl geschluckt, Marina!), also springe so oft wie möglich, damit sie nicht in die Lava fallen. Mit dem Ball geht's zur nächsten Plattform und über die nächste zum Ausgangs-Stern.



Gelbes Juwel: Vom Ausgangs-Stern aus mußt Du die rechte Seite erreichen. Stelle Dich auf den äußersten Rand der Plattform, halte das Steuerkreuz nach oben gedrückt und betätige den B-Knopf. Alternativ dazu kannst Du C-Hoch und C-Rechts sehr schnell hintereinander drücken.

2.5 - SEARIN' SWING!

STEH JEMAND AUF TARZAN? MIT DEN KETTEN DER CLANCER KANNST DU DICH DURCH DEN gANZEN LEVEL BIS ZUM AUSGANGS-STERN SCHWINGEN.

Gelbes Juwel: Schwinde Dich vom Ausgangs-Stern weiter nach rechts zum gelben Juwel.



2.2

2.4

2.1

2.3

2.5



Energie mußt Du die Biene am Hintern packen und daran ziehen.

Gelbes Juwel: Greife Dir den Kopf der Biene und ziehe daran, bis das Juwel erscheint.



2.8 - FREEFALL!!

DU MUSST NACH UNTEN FALLEN UND DIE RICHTIGEN STERNE auf sammeln. Der erste Stern liegt gleich vor dem Grund. Verfehlst Du ihn, trägt Dich eine Plattform zum Anfang zurück. Die richtigen Sterne liegen auf halbem Wege in der Seitenbegrenzung. Du kannst auf den Stachelkugeln auch nach oben zurückkommen, nach Abzug von Energie.

Gelbes Juwel: Fällst Du herunter und der Weg teilt sich für den Zugang zum Stern auf, kannst Du durch den Spalt rechts in der Mauer hindurchgehen. Lasse Dich nach unten fallen und halte Dich links an der Wand. Dort ist das Juwel.



2.10 - SEASICK CLIMB

ES GEHT ÜBER DIE KUGELN UND PLATTFORM MIT HILFE der Boosts gerade nach oben. Einige der Bälle stoppen den Weg der Stachelkugeln, wenn Du sie bewegst. Andere Bälle lassen sogar Plattformen erscheinen.

Gelbes Juwel:

Gehe vom Ausgang aus immer weiter nach oben, springe nach oben, springe nach links über die Blockreihe und schnapp Dir das Juwel.



2.6

2.8

2.10

2.7

2.9

2.11

2.11 - MIGEN BRAWL!!

MIGEN STARTET MIT EINEM ECHSENÄHNLICHEN KERL, der zuerst vernichtet werden muß. Greife Migens Fäuste, wenn diese nach unten kommen. Wirf die Fäuste dreimal auf seinen Kollegen und er ist besiegt. Danach wirfst Du am besten seine Fäuste in sein eigenes Gesicht, was die Befreiung des Professors zur Folge hat. Zerstöre seine Feuerbälle für Juwelen.

Gelbes Juwel: Besiege Migen, ohne einmal getroffen zu werden.



2.7 - TIGHTROPE RIDE

HANGELE DICH AUF DEN BÄLLEN ÜBER DIE LAVA. HÄLTST Du an, solltest Du den Ball in die Richtung ziehen, in die Du gehen möchtest. Am Ball-Rad kannst Du manches zum Rotieren bringen und sogar die Stangen kürzer oder länger machen,

während Du in eine bestimmte Richtung 'boostest'. Benutze den Stern und booste Dich über die herabfallenden Kugeln nach oben zum Ausgang.

Gelbes Juwel: Vom Ausgang aus geht es weiter nach oben links zur Plattform mit dem Juwel.



2.9 - MAGMA RAFTS!!

FAHRE ÜBER DIE SCHWARZE PLATTFORM ZUR ROTEN mit dem Clancer. Zerstöre mit ihm die stachelige Kugel. Springe weiter auf die nächste Plattform und wiederhole den Vorgang. Der federnde Ball bringt Dich weiter. Trete auf den Plattformen über der Lava die anderen Fahrgäste herunter und springe bis zum Ausgang weiter.

Gelbes Juwel: Ein Clancer steht unter dem federnden Ball. Schüttel den Clancer für das Juwel.





3.3 - MISSILE SURF!!

SPRINGE AUF DIE RAKETE, WENN sie an Dir vorbei fliegt. Stelle Dich nach hinten, um sie nach oben zu steuern, und auf die Spitze, um nach unten zu fliegen. Die Rakete explodiert, wenn die Nase auf

etwas stößt. Fliege nicht zu weit nach oben an die Mauer, da Du sonst den Kurs gar nicht mehr ändern kannst. Mit der Bombe kann die rote Mauer vor dem Ausgang gesprengt werden.

Gelbes Juwel: Folge den Pfeilen aus Juwelen.



3.5 - GO MARZEN 64

GEHE NACH RECHTS ZUM STERN UND SCHLAGE

Dich danach mit Hilfe von Sprüngen und Bällen durch das Labyrinth bis zum nächsten Stern. Besiege als nächstes den schwebenden Clancer, indem Du die kleineren Clancer auf ihn wirfst. Erledige Marzen, sobald er sein Schiff verläßt.



Gelbes Juwel: Springe von den orange-farbenen Bällen durch die blauen Juwelen hindurch bis zum weißen Ball. Ziehe daran für eine Bombe und schnapp sie Dir. Bringe sie zurück zum Becher. Raketen-Clancer erscheint und läßt Dich fliegen. Das gelbe Juwel liegt oben im Level zwischen den roten Juwelen.

3.1 - CLANPOT SHAKE

SCHIEBE DAS GLAS UNTER JEDEN DER BÄLLE UND LASSE IHRE Inhalte hinein fallen. Mixe die Granaten im Glas zusammen und Du erhältst eine Bombe. Damit zerstörst Du die roten Blöcke. Benutze den Stern, um nach oben zu gelangen, und nimm den Clancer. Nach rechts und links kann er bewegt werden. Er kann sicher über die Stachel-Kugeln bis zum Ausgang hoppeln.



Gelbes Juwel: Sammle sechs blaue Juwelen im Pott ein und sechs weitere, sobald die roten Blöcke zerstört wurden. Mixe die blauen, um zwei grüne Juwelen zu erhalten. Die Mischung aus den grünen gibt das gelbe Juwel frei.



3.4 - CLANBALL LIFT!

REITE AUF DEN KUGELN BIS ZUR MITTE DES LEVELS.

Erreiche die obere Plattform und lasse Dich fallen. Mit einem Boost gelangst Du vom Ball über die Schlucht und von dort aus über den letzten hinter die Barriere. Mit den schwingenden Clancers erreichst Du den Ausgang.

Gelbes Juwel: Dieses liegt über den schwingenden Clancers.



3.1

3.3

3.5

3.2

3.4

3.6



3.2 - CLANCE WAR

VERMEIDE KONTAKT MIT DEN Granaten und Minen, um an den Stern am Ende zu gelangen. Benutzt Du den Stern, mußt Du gegen den Clancer im Roboter antreten. Zerstöre

die Hülle. **Gelbes Juwel:** Schüttel den Clancer mit den Wurfsternen (zwischen den ersten beiden Geschützen).



3.6 - CHILLY DOG!!

HAUE DEN KOPF DES HUNDES IMMER WIEDER auf den Boden, sobald er Dich angreift. Tierquälerei!

Gelbes Juwel: Ziehst Du den Kopf des Hundes nach unten, läßt er blaue Juwelen frei. Ziehst Du weiter, erhältst Du das gelbe Juwel.



3.7 - SNOWSTORM MAZE

FAHRE DAS DREIRAD IN DIE KISTE ÜBER DEN Start. Fahre weiter in die nächste Kiste beim Clancer und ein Stern erscheint. Gehe hindurch, ziehe am weißen Ball und Du erhältst ein Glas. Ziehe am nächsten weißen Ball und fange mit dem Glas die Bomben auf. Wirf das Glas mit den Bomben über die Mauer mit den drei weißen Bällen. Nimm das Glas dahinter auf, schnapp Dir eine der Bomben und zerstöre die roten Blöcke. Nimm den Stern und ein Glas von der nächsten weißen Kugel. Fange danach alle Clancer-Kinder und lasse sie auf dem Spielfeld auf der Spitze des Hügels wieder fallen.

Gelbes Juwel: Greife den Clancer am Anfang, schiebe ihn unter den Stern und von rechts nach oben. Halte nach oben gedrückt, bewege ihn nach links und lasse ihn über die Stachelkugeln fallen, bis Du das Juwel erreichst.



3.9 - THE DAY BEFORE

EINFACH NACH RECHTS GEHEN.

Gelbes Juwel: Gleich hinter dem Ausgangs-Stern triffst Du auf einige Clancer, die über Stachelkugeln schweben. Begleite sie dabei und springe siebenmal auf das Seil.



3.11 - CAT-ASTROPHE!!

BEIM DODGE-BALL SPIEL

muß die Katze besiegt werden. Wirf den Ball so oft auf sie, bis sie schreit. Sprich dann mit ihr.

Gelbes Juwel: Besiege das Kätzchen, ohne selbst verletzt zu werden oder über die Linie zu treten. Sie läßt dann das Juwel fallen.



3.12 - CERBERUS ALPHA

REITE DAS KÄTZCHEN IN DIE SCHLACHT UND SPRINGE AUF die Raketen. Die anderen Raketen kannst Du gegen den Boss einsetzen.

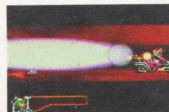
Stufe 1 - Der Boss nähert sich und schießt mit allerlei gefährlichen Geschossen umher (unbedingt ausweichen!). Fange Lunars Raketen auf und wirf sie zurück auf ihn. Schüttel sie, um sie stärker zu machen.

Stufe 2 - Hast Du Lunar ein paar mal getroffen, greift er Dich von vorne an. Nutze wieder die gleiche Technik wie zuvor.

Stufe 3 - Lunar springt von seinem Vehikel ab und greift Dich an. Springe über ihn, pack ihn und schmetter ihn auf den Boden.

Stufe 4 - Lunar besteigt wieder sein Transportmittel. Packe seine Waffe und schieße auf ihn. Auch erhöht das Schütteln die Schußkraft.

Gelbes Juwel: Du mußt Lunar besiegen, ohne einmal getroffen zu werden. Ja, das ist schwierig!



3.7

3.9

3.11

3.8

3.10

3.12

3.8 - LUNAR!!

BESIEGE LUNAR, UM WEITERZUKOMMEN. Fange einige seiner Granaten und wirf sie zurück – oder packe ihn einfach und schmeiße ihn auf den Boden.

Gelbes Juwel: Fange einige der Energie-Strahlen aus seiner Waffe. Aus einem kommt das gelbe Juwel.



3.10 - THE DAY OF

DAS IST EINFACH. VON DEN SIEBEN OLYMPISCHEN SPIELEN müssen vier gewonnen werden.



100m Lauf: Drücke schnell hintereinander rechts auf dem Steuerkreuz und Du gewinnst.

200m Lauf: Siehe oben.

400m Lauf: Siehe oben.

Weitsprung: Renne zur Linie, springe in die Luft und drücke am höchsten Punkt schnell und oft den rechten C-Knopf für einen Boost.

Hinderniskurs: Drücke wieder schnell hintereinander das Steuerkreuz nach rechts und springe dabei über die Objekte.

Ballwerfen: Fange mit dem Glas mehr weiße als rote Kugeln, die auf Dich geworfen werden.

Mathematik-Test: Schnapp Dir die richtigen Zahlen, sobald die Gleichung erscheint. Lösche Deine Antwort, indem Du den Pfeil packst.





4.3 - 7 CLANCER KIDS

SIEBEN CLANCER-KINDER MÜSSEN aus dem Labyrinth der Monster gerettet werden.

Stachelkugel: Packe eine Mine aus dem Kreis und wirf sie auf ihn. Berühre nicht die Kugeln, von denen Minen ersetzt werden.

Glas: Nimm die Steine, die aus dem Glas fallen und wirf sie zurück. Achte auf grüne Juwelen.

Laser Ball: Der Ball mit den Lasern bohrt sich in den Boden und befördert Steine an die Oberfläche. Wirf diese an den Ball. Erst wenn alle sieben Clancer in Sicherheit sind, ist diese Stufe geschafft.

Gelbes Juwel: Bevor Du mit den Clancern sprichst, sollten sie geschüttelt werden. Einer rückt ein gelbes Juwel heraus.



4.5 - RESCUE! ACT 2

BESIEGE CALINA! DRÜCKE NACH OBEN UND B, UM sie zu schlagen, wenn sie über Terans Kopf schwebt. Achte auf die Bomben.

Gelbes Juwel:

Dieses liegt im blauen Block ganz rechts. Laß Calina darüber Bomben abwerfen.



4.1 - ROLLING ROCK!!

DU MUSST VOR DEM FELSEN DEN Boden erreichen, ohne getroffen zu werden. Der Ausgangs-Stern liegt links, und ein Rücksetzungs-Stern liegt rechts (wenn der Felsen den Ausgang blockiert).

Gelbes Juwel: Ein Stern im grünen Bereich beim Juwel bringt Dich dorthin. In einem der Container liegt zudem eine Bombe.



4.1

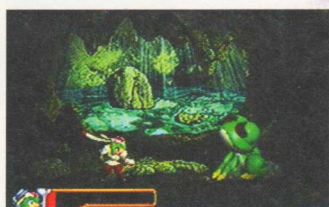
4.3

4.5

4.2

4.4

4.6



4.2 - TOADLY RAW!!

PACK DIE KRÖTENZUNGE, WENN SIE HERAUS schnell. Wirf den Clancer auf die Kröte, sobald er erscheint. Drücke weiterhin B, um die Strahlen zu fangen.

Gelbes Juwel: Die Kröte übergibt Dir nach dem Sieg das Juwel.



4.4 - RESCUE! ACT 1

DU MUSST NUN TERAN DURCH DIE NÄCHSTEN BEIDEN Levels führen. Gehe zwischen den sprechenden Clancern hindurch und schlage die braunen Blöcke, bevor es dem bewaffneten Kerl an den Kragen geht. Fahre mit dem Dreirad bis ans Ende. Platziere es in dem Raum mit den anderen Dreirädern.

Gelbes Juwel: Gehe hinter den braunen Blöcken nach rechts und weiter über die Plattformen nach links zu den Sternen. Nimm die Sterne bis zu der Plattform, auf der MARINA steht. Über dem A ist ein Stern, der Dich zu drei Orten bringt. Das mittlere Objekt bringt Dich zum Juwel.



4.6 - TARUS!!

BESIEGE JETZT Tarus! Er wird Dich zerstampfen oder schlagen.

Manchmal werden Steine vom Aufprall gelöst, die Du auf ihn werfen kannst. Greife seine Hand, falls er Dich schlagen möchte.

Gelbes Juwel: Stehe an der Mauer, greife seine Faust und schlage sie in die Mauer. Voilä, da ist das Juwel!



4.7 - GHOST CATCHER

FÜR KING ASTER MÜSSEN 13 CLANCER-GEISTER MIT DEM grauen Geister-Glas gefangen werden. Hier findest Du sie:

- 1: Rechts vom ersten Fahrstuhl.
- 2: Bei den braunen Blöcken
- 3: Gehe nach oben und links auf der ersten Wolke. Nimm die Blumen.
- 4: Nimm die Bombe aus dem Behälter hinter dem zweiten Geist, gehe auf der ersten Wolke nach oben und dann nach rechts. Zerstöre beide Statuen mit den Bomben.
- 5: Schüttel die goldene Statue rechts von der zweiten Wolke.
- 6: Gehe auf der zweiten Wolke nach oben, links, und zerstöre die beiden Gold-Statuen.

7: Spreng die graue Statue im gleichen Raum.

8: Geh auf Wolke zwei nach oben, rechts, ziehe am grünen Ball für den Boomerang. Besiege

mit dem Boomerang sämtliche Stachelkugeln.

9: Gehe weiter an der dritten Wolke vorbei und pack Dir den Geist, der mit Flammen wirft.

10: Laufe auf der dritten Wolke nach unten; hinter der Mauer auf der rechten Seite ist ein Geist. Stell Dich unter den Geist, springe, und wirf das Glas zum Geist.

11: Gehe auf der dritten Wolke nach unten und nach rechts für einen Geist.

12: Laufe nach rechts zum nächsten..

13: Gehe nach links zur Spalte in der grünen Mauer und wirf das Glas in das Loch. Roll Dich unter dem Spalt hindurch (zweimal nach unten drücken) und sammle das Glas ein.

Wirf das Glas zurück und rolle wieder unter der Mauer hindurch. Gib dem König das Glas.

Gelbes Juwel: Schleppe die Bombe in den Raum mit den letzten beiden Geistern und zerstöre die grauen Statuen.



4.9 - MOLEY COW!!

NUN MUSS DER MAULWURF besiegt werden. Packe ihn am Kopf und schmettere ihn auf den Boden.

Gelbes Juwel: Springe, wenn der Maulwurf auf dem Rücken liegt, auf seinen Bauch. Heraus kommen blaue Juwelen und vielleicht das gelbe.



4.11 - SASQUATCH BETA

TARUS IST ZURÜCK! ZWEIMAL MUSS ER BESIEGT werden..

Stufe 1: Tarus wirft aus seinem Panzer Steine, die Du zurückwerfen mußt. Die Kanone kann gepackt werden, wenn er sie auflädt. Fliege danach mit

einem Boost nach oben, bis der Schuß abgefeuert wurde.

Stufe 2: Der Panzer wird zum Roboter. Er will Dich treten. Schnapp Dir seine Füße und ziehe sie zurück. Der Roboter fällt hin. Liegt er am Boden, kannst Du ihn in die Luft heben und einige Male auf den Cyborg werfen (B, C-Rechts, C-Oben).

Gelbes Juwel: Besiege Tarus, ohne verletzt zu werden.



4.8 - ASTER'S TRYKE

KÖNIG ASTER WILL SEIN DREIRAD, ALSO MUSS ES BIS ZUM ENDE

des Levels gefahren werden. Der Weg hinter Dir wird von Wellen aufgelöst, also beeile Dich!

Gelbes Juwel: Du siehst es, bevor Du beim König ankommst. Fahre in seine Richtung, es ist nicht einfach!

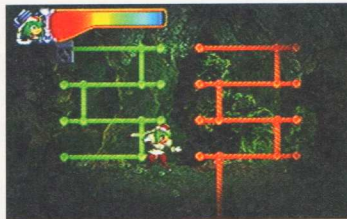


4.10 - ASTER'S MAZE

SCHLAGE DICH DURCH DAS

Teleporter-Labyrinth. Die Karte für die zwei Teleport-Netze findest Du gleich rechts. Du kannst auch von einem Teleporter zum anderen laufen und Dich auf einige fallen lassen. Die Sequenz für den Ausgang sieht so aus: Von Grün 1 laufe nach rechts und lasse Dich auf Grün 3 fallen. Teleport zu Rot 4. Teleport zu Grün 6. Laufe nach rechts zu Grün 5. Teleport zu Rot 1. Teleport zu Rot 6. Fallenlassen auf Rot 7. Teleport zu Grün 8. Teleport zu Rot 8. Nach unten zum Ausgang.

Gelbes Juwel: Schüttel den Clancer rechts von Grün 4. Gehe dafür zu Rot 1, wie oben gezeigt, und laufe nach rechts zu Rot 2. Teleport zu Grün 4. Nimm das Juwel und teleportiere Dich zurück zu Rot 4.



4.7

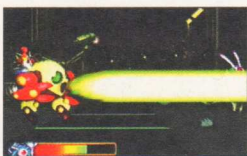
4.9

4.11

4.8

4.10

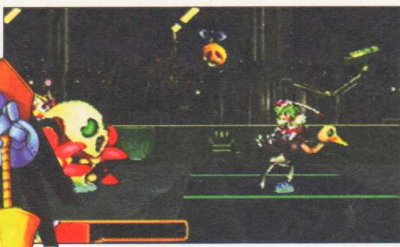
83



5.2 - COUNTERATTACK

REITE AUF DEM STRAUSS UND BESIEGE den nahenden ED-209 Clancer mit Hilfe der Kugeln, die auf ihn zurückgeworfen werden können.

Gelbes Juwel: Fange einen der Energieschüsse des Clancers. In einem ist das Juwel.



5.1 - CLANCE WAR II

SCHLAGE DICH DURCH DAS KRIEGSGEBIET. VIER CLANCER IN ROBOTERN müssen besiegt werden. Schüttelst Du die Raketenwerfer, erhältst Du zielsuchende Raketen.

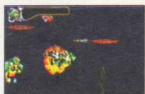
Gelbes Juwel: Einer der grauen Clancer hat das Juwel. Er sollte im vierten Abschnitt sein.



5.3 - BEE'S THE ONE!

AUF DER BÜHNE GEHT ES NUN ZUR Festung. Vermeide Kontakt mit den Raketen und den fliegenden Clancers.

Gelbes Juwel: Eine der Raketen gibt nach dem Schütteln das Juwel frei. Pack sie Dir alle!



5.4 - MERCO!!

NIMM MERCO VON HINTEN (ÄHEM) UND SCHLAGE IHN AUF DEN BODEN.

Gelbes Juwel: Wenn Merco nach seinem Schwert springt, kannst Du es packen und schütteln.



5.2

5.4

5.1

5.3

5.5

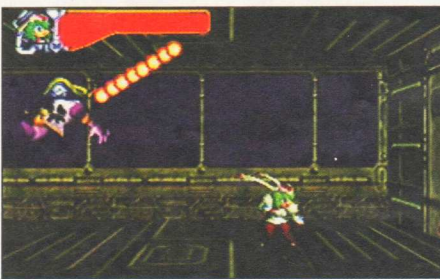
5.5 - TRAPPED!?

BESIEGE DEN CLANCER IM ROBOTER UND GEHE durch den Raum mit den Teleporter-Sternen.

Ziehe am rosafarbenen Ball, benutze den Stern, ziehe die grünen und blauen Kugeln, kehre zum rosafarbenen Ball zurück und ziehe am neuen

blauen Ball. Platziere die Statue unten auf den roten Blöcken, wo die Bombe hinfallen wird, aber nicht detoniert. Benutze sie statt dessen auf der rechten Mauer. Wiederhole dies bei der nächsten Gruppe von roten Blöcken. Drücke den Clancer-Piraten in eine Ecke, und er wird sich mit einem

Fanghaken über Dich schleudern. Packe ihn und wirf ihn auf den Rücken. Der Ausgangs-Stern liegt hinter der Tür.



5.6 - PHOENIX GAMMA

ES MUSS SCHON WIEDER GEGEN MERCO ANGETRETEN WERDEN!

STUFE 1: Er kommt auf Dich zu. Pack ihn und ziehe seinen Schild weg. Mache das gleiche mit dem Schwert. Er greift Dich danach noch einmal an. Weiche aus und wirf gleich das Schwert und den Schild an die verwundbare Stelle. Mache dies einige Male, und seine Maschine verändert sich.

STUFE 2: Merco springt auf seinen Vogel auf, der Dich picken möchte. Weiche aus und schnappe Dir seinen Kopf. Mit einem Air-Boost geht es nach unten, bis er zurückfliegt. Bleibe am unteren Bildschirmrand, um den Laserstrahlen auszuweichen. Wiederhole den Vorgang dreimal.

STUFE 3: Der Vogel greift Dich mit einem Maschinengewehr und anderen Waffen an. Laufe am Bildschirmrand entlang, bis die Raketen eingesetzt werden. Greife Dir eine und wirf sie zurück!

Gelbes Juwel: Besiege Merco, ohne verletzt zu werden.



5.8 - ENDKAMPF

ES IST DER LETZTE KAMPF, und Du mußt Beastector besiegen. Lunar, Tarus und Merco verbinden sich und lassen einen größeren Gegner entstehen. Greife den Fuß, bevor er Dich zerstampft. Bewegt er sich in den Hintergrund, mach er sich zum Schuß bereit. Laufe dann in eine Richtung, um den Schüssen zu entfliehen. Schnapp Dir die Faust, wenn sie Dich angreift, und wirf sie zurück. Er läuft nun hin und her, um Dir aus dem Weg zu gehen. Wenn er nach links läuft, halte Dich leicht nach rechts.

Gelbes Juwel: Rate mal! Besiege ihn, ohne getroffen zu werden.



5.6

5.8

5.10

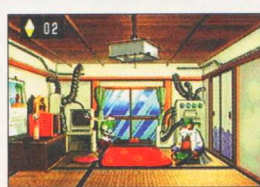
5.7

5.9



5.9 - ENDE

JE MEHR Juwelen Du kassiert hast, desto mehr bekommst Du hier zu sehen. Du kannst auch noch mal zurückgehen, wenn Dir welche fehlen.



Gelbes Juwel: Wenn der zweite Satz an roten Blöcken beseitigt ist, kehre zurück zur ersten Reihe und zerstöre diese für einen Stern. Benutze ihn, ziehe am Ball, verlasse den Ort, ziehe am neuen Ball, gehe zurück und ziehe zuletzt am rosafarbenen Ball.



5.7 - INNER STRUGGLE

BEKÄMPFE DEN MONOLITHEN, indem Du die 'Bad'-Wörter greifst, die vorbei schweben. Schüttel sie und es wird daraus jeweils ein 'good'. Wirf diese auf den Monolithen. Vermeide Kontakt mit den Energieschüssen.

Gelbes Juwel: Wenn das Wort 'Dire' erscheint, solltest Du es packen und schütteln. Daraus wird ein 'Lucky'. Wirf es auf den Boden, und das Juwel gehört Dir.



5.10 - CREDITS

LIES SIE ODER NICHT! DAS IST EIN Level voller Namen. Toll, nicht wahr? Wir dachten, es sei langweilig, ein Foto davon zu zeigen, also haben wir eins von Elvis genommen, wie er gerade auf dem Planeten Clancer lebt!



85

5.7

COOL! 1 JOYPAD GR



86

Nintendo 100% pure Action!
Ausgabe 11
Drei 64er • 69,- € (St.)
05.03.97 • 1.950

64

power
unabhängig, unbestechlich, aktuell

DIDDY KONG RACING

Ausführliches Review!

Goldeneye gelöst: Teil 2
Großer Test von N64-Zubehör!

Mehr als 25 Seiten Reviews!

Top Gear Rally
Goldeneye
Baku Bomberman
Clayfighter 63 1/2
Mace: The Dark Age
NFL Quarterback Club

Die phantastischsten Bilder von Zelda 64, Yoshi's Story und F-Zero 64!

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

- [1] Du bekommst die **64 power** direkt ins Haus geliefert. Vergiß den Ärger von vergriffener Hefte!
- [2] Durch unser Abo-Angebot sparst Du fast 10% 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-Joyypad **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-Joypads, 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
FAST**

10%

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

64 power Aboservice
Postfach 3161
48581 Gronau



HIERMIT BESTELLE ICH:

DAS 64 POWER-ABONNEMENT.

(bitte ankreuzen)

- ☐ ICH ERHALTE 6 AUSGABEN ZUM PREIS VON NUR DM 37,50,-
(SCHWEIZ UND ÖSTERREICH: DM 47,50) INKLUSIVE PORTO UND
VERPACKUNG (OHNE GRATIS-JOYPAD!). DAS ABONNEMENT
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 (DIE LIEFERZEIT
DES JOYPADS BETRÄGT CA. 4-6 WOCHEN). 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:

64 NINDEX

power

Monat für **MONAT** werden wir unseren **NINDEX** mit allen getesteten Spielen der 64 Power erweitern. **IMPORT**-Games, sowie auch die **OFFIZIELLEN** Veröffentlichungen in Europa werden **HIER** aufgelistet.

BAKU BOMBERMAN

Vertrieb: Hudson Soft
Getestet in: Ausgabe 13
Der Multiplayer-Modus ist eine reine Enttäuschung, während der Einzelspieler-Modus sehr viel Fun bringt. Als 3-D-Jump'n'Run ist es kein Mario 64, aber als 3-D-Puzzle-Game ist es eine Wucht!

81
Prozent

Spiel ohne jegliche Neuerungen. Man braucht dieses Beat'em-Up genauso wenig wie die Vorgänger auf dem N64.



DIDDY KONG RACING

Vertrieb: Nintendo
Getestet in: Ausgabe 13
Blast Corps, Goldeneye und nun das: Diddy Kong Racing reißt sich nahtlos in die erfolgreiche Palette der Rare-Spiele ein, Vergleich mit DKR mit Mario Kart 64, dann muß auch Goldeneye mit Turok verglichen werden, denn das Verhältnis stimmt einfach nicht mehr. Beide neueren Titel haben den Vorgänger einiges voraus, vor allem, was das Gameplay betrifft und das Design der Levels.

95
Prozent

BLAST CORPS

Vertrieb: Nintendo
Getestet in: Ausgabe 6/7
Grafisch geht in Blast Corps die Post ab! Dieses Spiel gehört sicherlich von dieser Seite her zu den absoluten Top-Titeln des

88
Prozent



N64. Blast Corps spielt sich phantastisch, aber nicht so lange, wie man es sich wünschen könnte.

CLAYFIGHTER 63 1/3

Vertrieb: Acclaim
Getestet in: Ausgabe 13
Mit seinen grauenvollen Grafiken, den nervtötenden Sounds, der verkorkten Steuerung und einem einstellbaren Schwierigkeitsgrad, der eigentlich nichts am Spiel verändert, ist Clayfighter ohne Frage das schlechteste N64-Spiel überhaupt. Das Spiel ist in jeder Hinsicht ein Fall für den Müllhaufen.

13
Prozent

CRUIS'N USA

Vertrieb: Nintendo
Getestet in: Ausgabe 4/5
Echte Features besitzt Cruis'n USA kaum, und so bleibt nichts, was dieses altherwürdige Konzept aus der schönsten Mittelmäßigkeit retten könnte. Schludrig und furchbar unzulänglich. Nicht kaufen.

31
Prozent

DARK RIFT

Vertrieb: Vic Tokai
Getestet in: Ausgabe 11
Dark Rift ist ein sehr durchschnittliches

60
Prozent



EXTREME G

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 fehlende Multiplayer-Modus.

86
Prozent

FIFA 64

Vertrieb: EA
Getestet in: Ausgabe 6/7
Trotz der ruckeligen, aber dennoch schnellen Grafik, wird die vorhersehbare Action zu einem wahren Trauerspiel.

29
Prozent

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 fehlende Multiplayer-Modus.

86
Prozent



Rundum gesehen hat FIFA 64 zwar massenhaft viele Spieler der Original-Ligen und nette TV-Präsentation, aber das Spiel für sich sollte mit einem kräftigen Schuß umweltfreundlich entsorgt werden. Kick it!

GANBARE GOEMON

Vertrieb: Konami
Featured: Ausgabe 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, das 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

80
Prozent



Animationen wirklich hübsch gestaltet worden, aber die ganzen japanischen Texte sind schon recht verwirrend. Besser noch abwarten.

GOLDENEYE

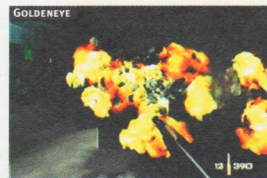
Vertrieb: Nintendo
Featured: Ausgabe 11
Der Einzelspieler-Modus verkörpert Spionage-Aktionen voller List und Tücke, aber gerade im Vierspieler-Modus ist Goldeneye einfach unschlagbar.

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 ein gutes Spiel, dem man aber ansieht, daß es wohl so schnell wie möglich auf den Markt geschmissen werden sollte. Die Entwickler hätten besser mehr Feinarbeit leisten sollen, so bleibt es einfach eine überarbeitete SNES-Version mit dem gewissen Etwas und kein Spiel der nächsten Generation. Einige gute Ideen sind aber vorhanden.

78
Prozent

ISS 64

Vertrieb: Konami
Getestet in: Ausgabe 4/5
Ein hervorragend aussehendes und

91
Prozent



exzellentes Multi-Player-Game. Ein besser spielbares Fußball-Game ist derzeit wohl kaum für Geld zu kriegen.

J-LEAGUE DYNAMITE SOCCER

Vertrieb: Imagineer
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 Spiel Spaß letztendlich an einem der zahlreichen Frustrationsfaktoren hängen. Auf jeden Fall solltet 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

95
Prozent

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!

MADE: THE DARK AGE

Vertrieb: Midway

Getestet in: Ausgabe 13

Hierbei handelt es sich zwar um ein gutes Kampfspiel handelt, die Dauermotivation fehlt jedoch... aber es ist ein Kampfspiel für das N64, deshalb sind hohe Verkaufszahlen vielleicht schon mal garantiert.

76
Prozent

MAHJONG MASTER

N/A

Vertrieb: Konami

Featured: Ausgabe 8/9

Wenn Du die Regeln des echten Mahjongs nicht kennst und kein Wort japanisch kannst, brauchst Du über einen Kauf dieses Spiels gar nicht nachzudenken.

MAHJONG 64

N/A

Vertrieb: Koei

Featured: Ausgabe 8/9

Wie auch bei Mahjong Master wird es von diesem Spiel keinen Test geben, da es dafür in unseren Gefilden keine Käufer geben wird, oh, na gut, vielleicht zwei Stück.

MARIO KART 64

94
Prozent

Vertrieb: Nintendo

Getestet in: Ausgabe 4/5

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 Mordsspaß, und: Je öfter Du spielst, desto begeisterter wirst Du sein.

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Vertrieb: Imagineer

Featured: Ausgabe 11

Nach einem Nachmittags Spielspaß hat man von MRC alles gesehen, aber auch wirklich alles. Und das ist nicht gerade sehr viel...

67
Prozent

NBA HANGTIME

Vertrieb: Midway

Getestet in: Ausgabe 6/7

Es ist wieder mal traurig: Das Drei-Knopf-Rumgezappele auf dem Spielfeld entpuppt sich schon nach kurzer Spielzeit als langweiliges Sportspiel ohne Tiefgang. Auch die simple Animation der Figuren reizt die Hardware des N64 in keiner Weise aus. Eine lustige, aber dennoch flache Arcade-Umsetzung. Echte Basketball-Fans sollten sich noch gedulden.

60
Prozent

NFL QUARTERBACK CLUB '98

Vertrieb: Acclaim

Getestet in: Ausgabe 13

Deutsche Spieler werden in Anbetracht der zahlreichen Funktionen erst einmal ihr Gesicht verziehen; es sei denn, es handelt sich um echte Fans des Genres. So bleibt NFL QC '98 ein Spiel, das nur reinen American Football-Enthusiasten zu empfehlen ist. Auf jeden Fall ist es eine der realistischsten Simulationen überhaupt, mit einer großen Portion hübscher Grafik.

80
Prozent

PILOTWINGS 64

Vertrieb: Nintendo

Getestet in: Ausgabe 4/5

Pilotwings 64 vereint beides in sich – totale Ruhe und wilde Action – und ist dadurch ein erstklassiges Spiel, das Dir mit Deiner neuen Konsole viel Spaß bringen wird. Ein zukünftiger Klassiker – unbedingt kaufen.

89
Prozent

POWERFUL PRO BASEBALL 64

N/A

Vertrieb: Konami

Featured: Ausgabe 8/9

Da Baseball in unseren Gefilden immer noch kein Volkssport und das 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: Imagineer

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
Prozent

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.



SHADOWS OF THE EMPIRE



SUPER MARIO 64

Vertrieb: Nintendo

Getestet in: Ausgabe 4/5

Die Brillanz der Grafik und die ausgefeilten Landschaften entschädigen für alles. Dieses 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
Prozent

WAYNE GRETZKY'S 3-D HOCKEY

Vertrieb: GT Interactive

Getestet in: Ausgabe 6/7

Wayne Gretzky 3D ist, vor allem im Vier-Spieler-Modus, ein nahezu perfektes Eishockey-Spiel. Die kleinen Fehlerchen hätte man durch einen Blick auf die 16-Bit-Programme leicht lösen können, denn die machen in dieser Hinsicht manches besser.

84
Prozent

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
Prozent

TOP GEAR RALLY

Vertrieb: THE Games

Getestet in: Ausgabe 13

Mit insgesamt fünf riesigen Strecken (plus gespiegelte Versionen der Strecken), veränderlichen Wetterbedingungen und einem absolut realistischen Fahrverhalten der Wagen ist Top Gear Rally für jeden Rennsport-Fan ein Muß.

90
Prozent

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 es aber leider an Gegnern und vor allem Dinosauriern mangelt. Hoffentlich wird Turok 2 besser.

82
Prozent

WAR GODS

Vertrieb: Midway

Getestet in: Ausgabe 8/9

Falls Du es doch nicht abwarten kannst und Du Dir unbedingt ein Prügelspiel für das N64 zulegen willst, dann kaufe Dir lieber Killer Instinct Gold oder warte auf Street

59
Prozent



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

WONDER PROJECT J2

N/A

Vertrieb: Enix

Featured: Ausgabe 8/9

Eine interessante Idee: Du mußt ein junges Androiden-Mädchen führen und die richtigen Entscheidungen bei ihren Handlungen treffen. Leider sind gute japanisch-Kenntnisse vorausgesetzt, so daß ein Review kaum möglich ist.

Der Nindex wird jeden Monat erweitert. So bekommst Du einen Überblick darüber, was TOP und was FLOP ist!



Nächste Ausgabe

VA-VA-VOOM!



AUTOMOBILI LAMBORGHINI

Ausgabe 1 erscheint am **23. DEZEMBER** im Handel!
64 Power – Das **MAGAZIN** für alle N64-Besitzer!



Ninfo!

Verlag
Brüßlein bv.
Rauhuistraat 2H
7511 HK Enschede
Holland

Redaktionsanschrift & Anzeigenbüro
64 Power
Postfach 3161
48151 Gronau
Tel. (0503) 53 - 43 08 56 4
Fax. (0503) 53 - 43 09 55 7

Redaktion
Chefredakteur
Klaus Trafford

Stellvertretender Chefredakteur
Thomas Richter

Autor
Frank Fischer

Layout
Loorens Huijings
Marcel Slot

Druck
EMRO
Philips Foggstraat 36
Postbus 2018
7801 CA Emmen
Holland

Vertrieb
IPV GmbH
Wendenstrasse 27-29
20097 Hamburg

64 Power ist ein absolut unabhängiges Magazin und keine offizielle Nintendo Lizenzangabe. Die in diesem Heft geäußerten Ansichten gehen 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 Lizenzhaber der Produkte. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers.

Mit freundlicher Genehmigung von
J. den Brinker / Essen

© 1997 Brüßlein bv.

SCHÜTTEL MICH,
GANZ HART! LOS,
NIMM MICH!



mehr power

mit

gametm
buster

für saturnTM oder playstationTM oder Nintendo 64TM

ump higher faster
BIGGER punchier
live forever skip levels
better more
enhanced

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 maß 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



PLAY + SAT 3

SATURN IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD. PLAYSTATION IS A TRADEMARK OF SONY INC.

Bomberman



"Als 3-D-Jump'n'Run ist es kein Mario 64, aber als 3-D-Puzzle-Game ist es eine Wucht!"

Diddy Kong



"Blast Corps, Goldeneye und nun das: Diddy Kong Racing reiht sich nahtlos in die erfolgreiche Palette der Rare-Spiele ein."

Mace



"Die Dauermotivation fehlt... aber es ist ein Kampfspiel für das N64, so sind die hohen Verkaufszahlen vielleicht schon garantiert."

Top Gear Rally



"Große Enttäuschungen bleiben bei Top Gear Rally erspart, denn hier wird richtiges Rennfeeling geboten."



64
power