

NINTENDO 100% PURE ACTION! 64

DAS MAGAZIN FÜR
ALLE N64-BESITZER



0 4

DM 6,80 • Sfr 6,80 • Bfr 170 • Dkr 37,50
Fmk 32,50 • L 9500 • Nkr 42 • 8S 55

AUSGABE
4/99

SEITE

68

MARIO PARTY

50 facher Spaß: Voll das Brett, ey!



POWER

NINTENDO 100% PURE ACTION

VOLL DAS VERGNÜGEN!

MYSTICAL NINJA 2

STARRING GOEMON

DAS BESTE 2-D-J'N'R ALLER ZEITEN

VOLL DER HORROR!

CASTLEVANIA

DA ERBLAßT SOGAR DRACULA

SPIELHILFE:

ROGUE SQUADRON

DIE
HEISSESTEN
N64-SPIELE
IM TEST!



CARMAGEDDON

64 ZOMBIES UNTER
AUTOREIFEN...

VIGILANTE 8

HIER GEHT'S UM DIE WURST!



NEW
TETRIS

KLASSIKER
STERBEN
NIEMALS AUS!

plus!

GAMESTORIE

Spielend durchs Leben

SEIT ÜBER 6 JAHRE
ZUVERLÄSSIG UND SCHNELL

Ladenlokal
40211
Düsseldorf

Kölner Str. 25
Tel. 02 11 / 164 94 09
Ladenpreise können abweichen

Die Stoffpuppen sind wieder da !!!!



Ca. 12cm groß - 14,90 DM/Stück

Ladenlokal
45131

Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 02 01 / 777 225
Ladenpreise können abweichen

ACHTUNG ROT=SONDERANGEBOTE !!!
SOLANGE VORRAT REICHT

Airboarder dt. 69,90
Banjo-Kazooie dt. 89,90
Bust A Move 3 dt. 109,90
Biofreaks(uncut) 139,90
Battle Tanx dt. verb.
Chameleon Tw.2 verb.
Extreme G dt. 49,90
Extreme G 2 dt. 99,90
FIFA 98 dt. 79,90
F-ZERO dt. 89,90
Forsaken dt. 109,90
Frankreich 98 dt. 79,90
Glover dt. 89,90
GT World Tour dt. verb.
Holy M. Century 139,90
ODT dt. verb.
MicroMachines64 119,90
Mario Party dt. 89,90
Mission Imposs. dt. 109,90

NHL 99 dt. 114,90
NFL Quarterb99dt 109,90
Nascar 99 dt. 114,90
SCARS dt. 119,90
Starshot dt. 109,90
ShadowGate64 dt. 129,90
Topgear Overd. dt. 119,90
Tonic Trouble dt. 119,90
Twisted Edge dt. 119,90
WCWvsNWORev.dt 139,90
Zubehör N64
N64 + Mario dt. 249.--
Pad (ver. Farben) 59,90
Gamebuster 109,90
G64 Lenkrad + Ped. 139,90
LX4 Rumble 29,90
LX4 Rum. + 1Meg. 49,90
Padverl. (2m) 19,90
Adapter (us.-jp. Sp. laufen)

TOPHITS



119,90



89,90



89,90



119,90



119,90



119,90

Ladenpreise können abweichen Irrtümer,

WELL

Bringt Ordnung in die Spielesammlung

N 64 Spiele - Box
2,90 DM / Stück

Unser Dankeschön für jeden Kunden. Zu jedem bestellten Spiel, gibt es eine Spiele Box
!!!! GRATIS !!!!
Auch in unseren Ladenlokalen in Düsseldorf und Essen gültig



Actionfigur-Stück 39,90 DM

DUKE NUKEM
ZERO HOUR
AB MAI



Telefonische Bestellannahme:
0201 / 777235

Bestellungen auch unter Fax 0201 / 777236 -

Bestellzeiten:

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr

Sa. 10.00 bis 14.00

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM



GOEMON 2
Kompl. dt. Version
für 129,90



Engl. PAL (Uncut) 109,90
Kompl. dt. Version
für 89,90 DM



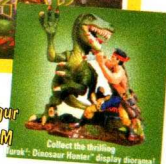
4MB SPEICHERERWEITERUNG

69,90



LOSLUNGSBUCH
ENGL. 39,90 DM

Actionfigur
49,90 DM



DES MONATS



14,90



89,90



139,90



89,90



19,90



119,90



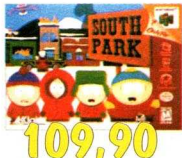
114,90



119,90



59,90



109,90



139,90



114,90



109,90



139,90

MARIO PARTY dt. 89,90
Goemon 2 dt. 129,90
AllStar Tennis dt. 119,90
SF RUSH 2dt. vorh.
Beetle Racing dt. 99,90
V.-POOL 64.dt. 119,90

Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM (inklusive NN Gebühr)



64 IN POWER



60 Konamis neues Vampirjägerspiel ist ein echter Abräumer! Schnapp Dir eine große Portion Knoblauch und gehe auf Blutsauger-Safari!

Castlevania

REVIEWS

GOEMON 2

44

...heißt eigentlich Mystical Ninja 2 starring Goemon. Das erschien uns zu lang. Das Spiel aber kann uns gar nicht lang genug sein!



SNOWBOARD KIDS 2

66

Eigentlich ist der Winter ja vorbei – nicht nur deshalb fragt man sich als Tester: Wer braucht eigentlich dieses Spiel?



MARIO PARTY

68

Bretter, die die N-Welt bedeuten: Gute Freunde geben sich in mehr als 50 Spielen ein Stelldichein, weniger schön wird's für Dich allein...



HALT

FEATURES

22

Die Rolle der Konsolen

RPGs – die einen lieben sie, den anderen sind sie verhaßt. In unserem Feature erfährst Du alles über jenes Genre, das die Spieler in zwei Lager trennt.



30

Die 64 Power Leser-Awards

64 Power-Leser entscheiden: Was ist das beste Nintendo64-Spiel aller Zeiten? Mach mit – und gewinne tolle Preise im Gesamtwert von über 10.000 Mark!!



64ZOOM

35

Ogre Battle 3

Der dritte Teil des Fernost-Strategie-Klassikers naht.

36

Vigilante 8

Schon mal einen fahrenden Hot Dog gesehen? V8 bietet dies – und noch viel mehr!

38

Carmageddon

Auch wenn dies ein anderes als das indizierte Carmageddon ist: Hart zur Sache geht's dennoch.

40

New Tetris

Ob man in ein so oft kopiertes, aber nie erreichtes Game neuen Glanz bringen kann? Und ob...

41

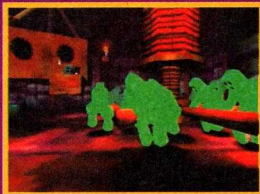
Legend of the River King

Niemand kommt auf die Idee, eine Angelsim und ein Rollenspiel zu kombinieren. Gar niemand? Doch, die Japaner...

42

Earthbound 64

Eigentlich heißt es ja Mother 3, und damit ist denn auch klar, worum es in diesem Spiel geht. Oder?



RUBRIKEN

05

06

News-Flash

Die neuesten Infos aus der Welt des N64, komplett mit Charts, Veröffentlichungsdaten und, und, und...

12

Postfach 64

In Onkel Toms Posthütte darf gemekert, gelobt, aber auch mal eingesteckt werden!

73

Lesercharts

Eure ganz persönlichen Tops, Flops und Most Wanted-Spiele

76

Abo-Angebot

Als Abonnent verpaßt Du keine Ausgabe der 64 Power.

94

Nindex

Alle bisher getesteten Spiele, komplett mit Wertung, auf einen Blick! Der ultimative Spieleführer!

98

Impressum

Wer ist für das hier eigentlich verantwortlich?

TIPS & TRICKS

74

Cheat-Zentrale

Neue Codes und Cheats direkt aus den aktuellsten Quellen.

78

Rogue Squadron

Setz Dich ein zweites Mal in den X-Wing und mache Jagd auf TIE-Fighter.

84

South Park

Das Truthahnfieber ist ausgebrochen: Hol Dir die Flattermänner und brate sie über heißer Flamme!



NUR FÜR KIDS!

Auf Video- und Computerspielen lastet ein Fluch. Erzählt man als erwachsene Person jemandem, daß man auf Spiele dieser Art total abfährt, ist die Belohnung meistens ein abwertendes Lächeln. Als Antwort kommt dann oft etwas wie "Na ja, aus dem Alter bin ich raus", oder "Ach, für so etwas habe ich gar keine Zeit." In den Köpfen vieler steckt immer noch die Meinung, Videospiele seien etwas für Kids oder Jugendliche. Eine ziemlich verbohrt mit Vorurteilen belastete Einstellung. Immerhin gab es in den letzten Jahren dank sinkender Preise für Konsolen und Computer einen kleinen Ruck, und immer mehr Erwachsene bekamen Zugang zu diesen Welten der Phantasie. Trotzdem ist und bleibt es eine Domäne der Nintendo Kids-Generation. Dabei stecken in unseren Kisten doch ungeahnte Möglichkeiten! Zu einem Brett- oder Kartenspiel in geselliger Runde sagt doch niemand nein – können dann nicht Brett-, Karten- oder Strategiespiele am Bildschirm genauso viel Spaß machen und die Runde zusammenführen, wie die Gegenstücke aus Pappe und Plastik? Ein im Netzwerk zusammengeschlossenes System aus PCs eröffnet völlig neue Dimensionen des Spiels – für jung UND alt! Das gleiche gilt natürlich auch für unser liebstes Kind, das N64, auch wenn der Bildschirm dabei leider aufgeteilt werden muß.

Weder die Spielehersteller noch erwachsene Nintendo-Spieler haben es verdient, daß man sich über ihre Aufgaben und Hobbys lustig macht. Wir stehen dazu, echte Bildschirm-Zocker zu sein, weil wir wissen, da steckt Potential und Abwechslung drin! Die obligatorische Runde Kniffel mit der Familie muß nicht sein. Vielleicht ist vielen die abverlangte Mehrarbeit für Kopf oder Finger zuviel.

THOMAS RICHTER

64 News-Flash

Neue
Peripherie-
Geräte •
Aktuelle News-
Meldungen



NINTENDO AUF DEM N 64-Emulator im Visier der Anwält

In der letzten 64 Power haben wir schon kurz über den neuen UltraHLE-Emulator berichtet, mit dem Ihr eine ganze Reihe N 64-Spiele auf dem PC spielen könnt. Die Software wurde von zwei Programmieren entwickelt, die unter den Pseudonymen RealityMan und Epsilon bekannt sind. Die beiden stellten ihr Programm ins Internet, um zu beweisen, daß ein leistungsfähiger N 64-Emulator machbar ist. Schon nach wenigen Stunden entfernten sie ihn aber wieder aus dem Netz, da die allermeisten Anfragen von Leuten kamen, die den UltraHLE für Raubkopien von N 64-Spielen einsetzen wollten. Inzwischen war der Emulator natürlich tausendfach kopiert worden und stand auf unzähligen Seiten zum Download bereit.

Emulatoren für Nintendo-Konsolen sind ja an sich nichts neues, doch Nintendo betrachtete diese Software stets als illegal, weil durch sie das Urheberrecht an den Spielen verletzt würde. In der Tat wird auch der UltraHLE mit ROMs benutzt, also den von Cartridges ausgelesenen Programmen. Diese ROMs findet man ebenfalls im Internet, obwohl deren Bereitstellung absolut ungesetzlich ist. Da wir den UltraHLE natürlich testen wollten, aber weder ein (ebenfalls illegales) Gerät zum Auslesen der Cartridges noch irgendwelche selbstgebrannten CDs mit ROMs in der Redaktion herumliegen haben, machten wir uns in den dunkleren Gefilden des Internets auf die



Suche. Und siehe da: Nintendos Anwält waren fleißig, die meisten Homepages mit ROMs bereits geschlossen.

Nach langem Suchen haben wir dann doch noch ein ROM von Super Mario 64 gefunden (nein, wir verraten Dir nicht, wo das war!), das wir auf mit dem Emulator testen konnten. Und

▲ Deine Augen täuschen Dich nicht, dies ist Super Mario 64 in Hi-Res auf einem PC. Zwei Probleme gibt's damit: Es ist holprig zu steuern – und es ist illegal!



PC!

► Duck Dodgers – entweder tanzt er gerade den Macarena oder Marvin hat ihm irgendwas in den Tee gekippt.



DUNKLE TYPEN

THOMAS RICHTER

Führt die Legion der Untoten an und verwendet Sonnenschutzfaktor 5000.



MARTIN MIRBACH

Verschwendet sein Geld für Muskelaufbau-Salbe. Ab an die Hantel!



FLORIAN SEIDEL

Vergnügt sich öfter mit Videospiele als mit jungen Mädchen.



KLAUS TRAFFORD

Taucht nur gelegentlich auf, um dann jede Arbeit abzulehnen.



DIE ZOMBIES: ANNE HOOGLAND, MICHEL KIESELSTEIN, HUGO HAZEBROEK, LOURENS HUIZIGA



Duck ERSTES BILD VON DUCK DODGERS

In unserem Paradigm-Feature haben wir *Duck Dodgers* in der 3^{te} Dementia bereits erwähnt. Jetzt können wir Euch endlich einen ersten Screenshot aus dem Spiel zeigen. Natürlich kennen wir das Bild schon länger, mußten uns aber schriftlich verpflichten, es erst in dieser Ausgabe zu drucken.

Duck Dodgers ist ein Jump'n'Run im Mario-Stil und mit keinem Geringeren als Duffy Duck in der Hauptrolle. Nur die Super-Ente kann die Welt vor dem bösartigen Marvin the Martian retten, der überall sein schlimmes Unwesen treibt.

Duck Dodgers kommt zwar frühestens im Herbst, wir werden Euch jedoch über diesen vielversprechenden Titel auf dem Laufenden halten!

STARCRAFT KOMMT FLIRS N 64

Für den PC ist StarCraft bereits ein Hit. Jetzt kommt der auf WarCraft basierende Sternenkrieg von Blizzard auch zu unserer Lieblingskonsole. Im Moment können wir Euch nur einen Screenshot des Strategie-Spektakels zeigen, mehr dazu in einer unserer nächsten Ausgaben.

GRUNDSOLIDE!

Metal Gear Solid 64 im Anmarsch?

Heiße News aus Japan: Sehr wahrscheinlich bringt Konami seinen PlayStation-Superhit *Metal Gear Solid* auch für das N 64!

Bei *Metal Gear Solid* handelt es sich um den jüngsten Ableger der *Metal Gear*-Serie – und um einen Riesenerfolg bei Kritikern und Spielern. Warum sollte man nicht noch mehr vom Spezialagenten Solid Snake hören? Gerüchten zufolge will Konami, ermutigt durch die positiven *Castlevania*-Kritiken und den neuen N 64-Boom wegen *Zelda*, auf jeden Fall ein *Metal Gear*-Spiel für das N 64 entwickeln. Es könnte sich allerdings auch um ein komplett eigenständiges Projekt und nicht um eine 1:1-Konvertierung des PSX-Titels handeln. Laßt uns hoffen, daß an den

Gerüchten etwas Wahres dran ist.

Gleichzeitig deutet aber alles darauf hin, daß die Pläne für eine N 64-Version von *Contra/Probotector* endgültig auf Eis liegen.



NEWS-SCHNIPSEL

SCHLAMMSCHLACHT – GT Interactive und Midway liegen derzeit vor Gericht. Es geht um die europäischen Vertriebsrechte der Midway-Titel. Midway behauptet, GT Interactive strenge sich nicht genug an, bei GT ist man dagegen der Meinung, von Midway komme nicht genügend Unterstützung. Wie auch immer, schon ab Mitte dieses Jahres wird Midway den Vertrieb seiner Spiele selbst übernehmen.

ENTER THE GECKO – wo wir gerade bei GT sind: In unserer Ausgabe 10/98 haben wir *Gex: Enter the Gecko* getestet, jetzt macht GT endlich Anstalten, den Titel zu veröffentlichen. Wenn alles gut geht, müßte das Spiel mit dem Erscheinen dieser 64 Power in ausreichenden Stückzahlen verfügbar sein...

BRUMMM – Überraschung! Wer hätte es für möglich gehalten, daß Paradigm an einem Nachfolger des exzellenten *F-1 World Grand Prix* arbeitet? *F-1 World Grand Prix 2* soll noch in diesem Sommer erscheinen.

SELTSAM, SELTSAM – der Release von *South Park* hat sich aus nicht bekannten Gründen etwas verschoben. Was Acclaim jedoch nicht davon abhalten konnte, eine Fortsetzung anzukündigen. *South Park 2* befindet sich demnach schon in der Mache.



Nintendos Add-On Paks machen aus dem N 64 viel mehr als nur eine Spielkonsole.

Erst das Rumble-Pak, dann das Microphone-Pak, langsam werden sämtliche Sinne angesprochen! Was uns wohl als nächstes erwartet? Hier unsere Vorschläge für die neue Top Ten:

NEUE N64 PLUG-IN PAKS

- 10: STINKE-PAK
- 9: WETTER-PAK
- 8: KOFFEIN-PAK
- 7: SCHOKORIEGEL-PAK
- 6: ZAHNPUTZ-PAK
- 5: TAMAGOTCHI-PAK
- 4: KATHEDER-PAK
- 3: EISKALTES BIER-PAK
- 2: MASSAGE-PAK
- UND AUF PLATZ 1...
- 1: PETTING-PAK

ZUBEHÖR-TEST

Hier wird N 64-Zubehör bis zur Zerstörung getestet!

Stingray 64

THRUSTMASTER • CA. DM 59

Die Unterseite dieser Pads im Metallic-Look wurde mit einem Textilbezug ausgestattet, um es auch nach einer durchzockten Nacht rutschfest in Deinen schweißnassen Händen ruhen zu lassen. Es liegt gut in der Hand, die Buttons wirken stabil und reagieren ordentlich. Nur an die Handhabung des analogen Joysticks muß man sich erst gewöhnen, er hat nämlich einen beweglichen Kopf. Trotzdem wirkt auch der Stick sehr stabil, ganz im Gegensatz zum schwabbeligen Steuerkreuz. Und dieses Manko kostet das ansonsten gute Stingray 64 einen ganzen Wertungspunkt!

64 POWER WERTUNG:

Mirage Pad

WILD THINGS • CA. DM 59

Man muß dieses Pad einfach als unhandlich bezeichnen. Offensichtlich wurde es nur für Leute mit extra langen Fingern entwickelt, was eigentlich sehr schade ist (es sei denn, Du gehörst in diese Kategorie). Denn sowohl die Buttons als auch der Analog-Stick und das Steuerkreuz wirken sehr robust und reagieren ausgezeichnet.

Nur die Größe des Teils macht es absolut unkomfortabel und lenkt von den positiven Eigenschaften ab. Wie soll man so ein Riesending überhaupt nach Hause schleppen?

64 POWER WERTUNG:



Formula RacePro

THRUSTMASTER • CA. DM 199

Gibt es für das N 64 eigentlich mehr Rennspiele oder mehr Lenkräder? Hier ist jedenfalls noch eins, und das Formula Racing Pro ist schon was besonderes. Statt mit Saugnäpfen oder Klammern am Tisch befestigt zu werden, paßt sich seine Unterseite perfekt Deinem Schoß an. Eine gute Idee, weil man beim Spielen meistens nicht am Tisch, sondern auf dem Teppich oder im Sessel sitzt. Das Lenkrad selbst ist griffig gummiert und verfügt neben den üblichen Buttons sogar über einen sehr guten Schaltknüppel. Auch die etwas kleinen Pedale lassen sich gut bedienen, Wadenkrämpfe treten auch auf langen Rennstrecken nicht auf. Ein echter Tip für alle Fans von Rennspielen!

64 POWER WERTUNG:



AUSERDEM IM BRISTEIN-VERLAG ERSCHEINEN

64 POWER SPECIAL #2

Noch steht die zweite 64 Power Special beim Händler und will von Dir gekauft werden. Das gute Stück ist randvoll mit aktuellen Lösungen, darunter *Buck Bumble*, *Bio Freaks*, *F-Zero X*, *Mission: Impossible* und natürlich *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Dazu gibt's jede Menge Tips, und alles zum Spottpreis von 9,80 Mark. Zugreifen, bevor es zu spät ist!

Oder beim Verlag nachbestellen (siehe Coupon in diesem Heft).



POCKET POWER COLOR #2

Das erste Heft habt Ihr uns förmlich aus den Händen gerissen, deswegen gibt's jetzt Nachschlag. Wieder dreht sich alles um die farbige Wiedergeburt des besten Handhelds aller Zeiten. Du willst alles über die Möglichkeiten des neuen Gameboys wissen? Du willst kompetente Reviews zu allen wichtigen Spielen? Du willst Tips und Tricks ohne Ende? Ab 31. März bekommst Du, was Du brauchst! Bei Deinem Händler. Für nur 5,90 Mark.



POWERSTATION

Vergiß den ewigen Konsolenkrieg, auch die PlayStation hat einiges zu bieten! Monat für Monat bringen wir Dir ein randvolles Heft mit Previews, Features, Tests und Tricks rund um Sonys graue Spielescheider. Ein ausführlicher Lösungsteil zum Rausnehmen und große Poster geben jedesmal dazu. Selbst eingeschlossene Nintendo-Jünger sollten die 5,90 Mark mal riskieren, vielleicht entdecken sie die neue Liebe ihres Lebens...



G 64 Rumble Force Wheel

GAMESTER • CA. DM 180

Das G 64 gehört zu den klassischen Lenkrädern und findet auf den meisten Oberflächen einen sicheren Halt. Falls Du ganz sicher gehen willst, daß sich auch wirklich nichts bewegt, kannst Du zusätzlich die beiliegenden Saugnäpfe verwenden. Das G 64 bewegt sich wie geschmiert, die Schalter sind übersichtlich angeordnet und lassen sich gut erreichen. Das optional zu benutzende Pedal-Set läßt sich allerdings auch mit flinken Füßen nur sehr umständlich bedienen – was wir aber nicht so schlimm fanden, da es sich bei dem Lenkrad um ein wirklich gutes Teil handelt. Auch der hinter dem Lenkrad angebrachte Hebel für die Gangschaltung ist sehr gut zu erreichen.

64 POWER WERTUNG:



One Meg Vibra Pak

WILD THINGS • CA. DM 29,95

Memory- und Rumble-Pak miteinander zu kombinieren, ist wahrlich keine neue Idee – aber eine Idee, mit deren Umsetzung sich viele Hersteller immer noch schwer tun. Wild Things hat's geschafft: Das Teil vibriert, wenn es vibrieren soll und wenn es gerade nicht vibriert, speichert es Deine Daten. Die LED-Anzeige informiert Dich stets darüber, in welchem Modus das Vibra-Pak gerade arbeitet, und das transparente Plastikgehäuse sieht ziemlich cool aus. Kein schlechter Kauf.

64 POWER WERTUNG:



ASCI Wheel 64

ASCII • CA. DM 149

Den Vorgänger dieses Lenkrads, das Hyper Steering 64, haben wir Euch vor einigen Ausgaben bereits vorgestellt. Mittlerweile hat es einen neuen Namen bekommen und... eigentlich war's das! Es läßt sich perfekt handhaben und zum Transport zusammenklappen. Lediglich das Fehlen von Pedalen und Schalthebel wird einige Spieler stören. Und wer große Hände hat, wird auch den kleinen Durchmesser des Lenkrads unhandlich finden. Trotzdem ein gutes, tragbares Lenkrad zum vernünftigen Preis.

64 POWER WERTUNG:



64 Power CHARTS

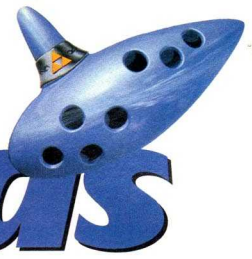
Das kann doch wohl nicht wahr sein? Wo ist *Zelda*? Nur auf Platz 20? Der Abwärtstrend war ja schon im letzten Monat zu erkennen, aber langsam wird's krass. Der Grund: Lieferschwierigkeiten. Das Teil ist momentan einfach ausverkauft, selbst wenn Du Deine Oma verpfänden würdest, könntest Du es nicht bekommen. *Turok 2* hat seinen Spitzenplatz ebenfalls wieder eingebüßt, *Star Wars: Rogue Squadron* ist mal eben dran vorbei geflogen. *1080° Snowboarding* konnte sich um eine Platz verbessern und liegt damit wieder auf der drei, während *V-Rally* endlich vom wesentlich besseren *F-1 World Grand Prix* überholt wurde. Beim Rest blieb eigentlich alles beim alten, mit wenig Neuzugängen und den bekannten Favoriten.

DIESEN MONAT	LETZTEN MONAT	SPIELNAME	VERTRIEB	64 POWER WERTUNG
1	-	Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo	89%
2	1	Turok 2: Seeds of Evil	Acclaim	94%
3	4	1080° Snowboarding	Nintendo	90%
4	5	F-1 World Grand Prix	Nintendo	88%
5	3	V-Rally	Infogrames	88%
6	11	Mario Kart 64	Nintendo	80%
7	6	WCW/NWO Revenge	THQ	87%
8	7	F-Zero X	Nintendo	90%
9	8	Banjo-Kazooie	Nintendo	94%
10	12	Diddy Kong Racing	Nintendo	95%
11	-	NBA Live '99	EA Sports	82%
12	15	Indiziert	Nintendo	XX%
13	13	Wave Race 64	Nintendo	87%
14	-	Top Gear Overdrive	Nintendo	91%
15	16	WWF Warzone	Acclaim	90%
16	9	Body Harvest	Gremlin	83%
17	-	NBA Courtside	Nintendo	85%
18	10	Mission: Impossible	Infogrames	87%
19	-	Super Mario 64	Nintendo	95%
20	2	The Legend of Zelda	Nintendo	98%

JET FORCE GEMINI

Da ist uns doch in der letzten Ausgabe ein ganz dummer Schnitzer passiert. Was wir Euch als brandaktuelle Bilder angepriesen haben, waren tatsächlich olle Kamellen. Sorry! Hier also ein paar wirklich brandheiße Screenshots von Jet Force Gemini – immerhin hat sich das Warten gelohnt, oder?





Okarinas

Nein, dieser Artikel ist kein Aprilscherz - Okarinas gibt es wirklich!



The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time – dieser Titel war in den vergangenen zwei Jahren in aller Munde. Doch wohl kaum jemand hat sich näher mit dem Inhalt dieser Zeile beschäftigt. Selbst als das Game in den Handel kam und mehrere Millionen Menschen fröhlich auf ihrer "Ocarina" spielten, dachte niemand daran, sich Gedanken über diese ungewöhnlichen Blasinstrumente zu machen. Wir auch nicht – bis uns die Meldung erreichte, daß der Verkauf von Okarinas in den USA sprunghaft angestiegen ist!

Die Ocarina ist ein uraltes Instrument. Seit der Steinzeit fand sie Verbreitung in Asien, Südamerika, Afrika und Europa. Für gewöhnlich wird es aus Ton hergestellt, aber auch Modelle aus Holz erfreuen sich großer Beliebtheit.



Bei den südamerikanischen Maya waren Okarinas ein wichtiger Bestandteil der Kultur, da sie zu speziellen Zeremonien genutzt wurden. Von dort brachten sie dann Reisende nach Europa, wo die Ocarina im 19. Jahrhundert fast schon so etwas wie einen Siegeszug antrat, bevor sie langsam wieder in Vergessenheit geriet. Im Zweiten Weltkrieg war das Instrument bei den amerikanischen Soldaten wegen seines angenehmen Klangs sehr beliebt – man sagte ihr nach, sie könne die Moral ganzer Truppenteile heben.

In den 60er Jahren revolutionierte der Engländer John Taylor die Bauweise der Okarinas durch ein neues 5-Finger-System. So wurde es möglich, alle Töne einer Tonleiter zu spielen, ohne sich dabei die Finger zu verknoten.

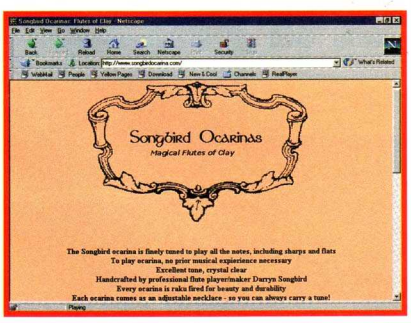
In den 90er Jahren war es dann David Hannauer, der abermals das

Tonspektrum des Instruments erweiterte, indem er ein zweites Daumenloch in seine Ocarina bohrte. Für den größten Ocarina-Boom überhaupt sorgte jedoch, wie bereits erwähnt, Nintendo. Allein Ende letzten Jahres wurden angeblich 32.000 Okarinas verkauft, und ein Hersteller bietet jetzt sogar eine Ocarina in der aus dem Spiel bekannten Form an, die alles andere als typisch ist.



Okarinas im Internet

Wer mehr über Okarinas wissen möchte, der sollte einfach mal bei www.songbirdokarina.com vorbeisurfen. Diese Homepage ist der optimale Einstieg in das Thema, denn hier findest Du interessante Infos, Griffstabellen für die Songs aus dem Miyamoto-Spiel, und selbstverständlich kannst Du auch gleich noch eine Ocarina online bestellen!



Gamewatch

Willkommen zur monatlichen Übersicht aller Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden. Ja, das sind eine ganze Menge Titel, aber freu' Dich bloß nicht zu früh – meistens werden die Spiele sowieso später veröffentlicht als eigentlich geplant. Trotzdem bemühen wir uns natürlich, so genau wie möglich zu sein. Die deutschen Daten haben wir übrigens noch mal extra hervorgehoben.

● Veröffentlichungen werden oft ohne Vorankündigung verschoben. Mach uns bitte nicht dafür verantwortlich, wir produzieren die Spiele nicht.

11

MARZ

All-Star Tennis '99	DT	März
All-Star Tennis '99	US	März
Bottom Of The 9th	US	23
California Speed	US	März
Duke Nukem: Zero Hour	DT	März
FIFA '99	DT	12
Flying Dragon	DT	März
Gex	DT	26
Mario Party	DT	19
Michael Owen WLS '99	DT	März
Micro Machines 64 Turbo	DT	März
Micro Machines 64 Turbo	US	März
Monaco Grand Prix	DT	März
Penny Racers	DT	Feb
Quake 2	US	März
Rampage: Universal Tour	US	März
Rat Attack	DT	März
Rayman 2	US	März
South Park	DT	05
Snowboard Kids 2	Jap	März
Twisted Edge Snowboarding	DT	19
Vigilante 8	DT	26
Vigilante 8	US	März
Virtual Pool	DT	März
Winback	Jap	März

APRIL UND SPÄTER

4x4 Mud Monsters	US	Jul
All-Star Baseball 2000	US	Apr
Army Men	US	Sep
Assault	DT	Jun
Castlevania 64	DT	May
Duke Nukem: Zero Hour	DT	Apr
Goemon 2	US	May
Hybrid Heaven	DT	May
Hybrid Heaven	US	May
Lego Racers	US	May
Rainbow Six	US	Nov
Re-Volt	DT	Jun
Rush 2	DT	Apr
Shadowgate 64	US	Apr



Vigilante 8



Win Back

Snowboard Kids 2	DT	Apr
Triple Play 2000	US	Apr
WWF Attitude	US	May

NICHT BESTÄTIGTE DATEN

3Sixty	US	TBA
40 Winks	DT	TBA
Animaniacs Ten Pin Alley	US	TBA
Asteroids	DT	TBA
Banjo-Toonie	DT	TBA
Battlezone	US	TBA
Blues Brothers 2000	DT	TBA
Castlevania 64	Jap	TBA
Charlie Blast's Challenge	DT	TBA
Command And Conquer 64	DT	TBA
Command And Conquer 64	US	TBA
Daikatana	US	TBA
Die Hard	US	TBA
Donkey Kong 64	DT	TBA
Dragon Sword	DT	TBA
Duck Dodgers	US	TBA
Duke Nukem: Zero Hour	DT	TBA
Earthworm Jim 3D	DT	TBA
Earthworm Jim 3D	US	TBA
Extreme Sports 64	DT	TBA
Fire Emblem 64	Jap	TBA
F-Zero Xpansion (64DD)	Jap	TBA
Gauntlet Legends	US	TBA
Getter Love!	Jap	TBA
Gex 3: Deep Cover Gekko	US	TBA
Ghouls & Ghosts	Jap	TBA
Goemon 2	DT	TBA
GT World Tour	DT	TBA
Harrier 2001	US	TBA
Harvest Moon	DT	TBA
Hercules	US	TBA
Jeff Gordon XS Racing	US	TBA
Jest	DT	TBA
Jet Force Gemini	DT	TBA
Jungle Bots	US	TBA
Jungle Emperor Leo	Jap	TBA
Looney Tunes: Space Race	DT	TBA
Looney Tunes: Space Race	US	TBA
Magic Flute	Jap	TBA
Mario Artist series (64DD)	Jap	TBA
Metal Gear Solid	Jap	TBA
Mini Racers	DT	TBA
Monaco Grand Prix	DT	TBA
Mortal Kombat: Special Forces	US	TBA
Mother 3	Jap	TBA

Need For Speed 64	US	TBA
Neon Genesis Evangelion	Jap	TBA
NFL Blitz 2000	US	TBA
Nuclear Strike	DT	TBA
ODT	DT	TBA
Ogre Battle 3	DT	TBA
Ogre Battle 3	Jap	TBA
Perfect Dark	DT	TBA
Pokemon Snap	Jap	TBA
Puma Street Soccer	DT	TBA
Quake 2	DT	TBA
Quest 2	US	TBA
Rayman 2	DT	TBA
Resident Evil/Biohazard	Jap	TBA
Rev Limit	DT	TBA
Road Rash 64	DT	TBA
Roadsters '98	DT	TBA
Rollerball	US	TBA
Ronaldo Soccer	DT	TBA
Shadowman	DT	TBA
Sim City 2000	DT	TBA
Sim City 64 (64DD)	Jap	TBA
Smash Brothers	DT	TBA
South Park 2	US	TBA
Space Invaders	US	TBA
Spooky	US	TBA
Starcraft	Jap	TBA
Star Wars Racing Game	DT	TBA
Star Wars: The Phantom Menace	DT	TBA
Superman	DT	TBA
Sydney Olympics 2000	US	TBA
Tazmanian Express	US	TBA
Tetris 64	DT	TBA
Thornado	US	TBA
Tonic Trouble	DT	TBA
Tonic Trouble	Jap	TBA
Top Gear Overdrive	DT	TBA
Top Gun	US	TBA
Turok 3	US	TBA
Twelve Tales: Conker 64	DT	TBA
Twelve Tales: Conker 64	US	TBA
Ura-Zelda (64DD)	Jap	TBA
Velocity	US	TBA
Vigilante 8: Second Offense	US	TBA
War: Final Assault	US	TBA
Wetrix 2	DT	TBA
Wild Metal Country	DT	TBA
Win Back	DT	TBA
Worms Armageddon	US	TBA
WWF 2000	US	TBA
Xena: Warrior Princess	US	TBA

Postfach

GESCHENKE UND BRIEFE GEHEN ÜBER DEN SNAIL-MAIL-WEG WIE IMMER AN FOLGENDE ADRESSE:

12

64 POWER
ONKEL TOM
POSTFACH 3161
48581 GRONAU
E-Mail: Posthuette@aol.com

Jeder Brief wird gelesen, aber wir können leider nicht auf jeden antworten. Also bitte keine Beschwerden! Die Meinungen unserer Leser entsprechen nicht unbedingt der Meinung der Redakteure.

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

YOOHOO!

Eigentlich hatte ich mir für diese Ausgabe vorgenommen, nichts mehr über Konsolekriege zu schreiben. Die Resonanz auf die Briefe zu diesem Thema in der letzten Ausgabe war jedoch so gewaltig, daß mir gar keine andere Wahl blieb. Die Posthütte spiegelt nun mal Eure Interessen wieder. Übrigens habt Ihr jetzt die Möglichkeit, mir direkt eMails zukommen zu lassen. Alle Internet-User können ab sofort ihre Mails an Posthuette@aol.com schicken! Bitte habt Verständnis dafür, daß ich nicht jede Mail beantworten kann. So, ich bin gespannt, was da demnächst auf mich zukommen wird. Jetzt aber erst einmal viel Spaß mit der Leserbriefecke!

EUER ONKEL TOM!

N64-Emulator

Hallo, 64 Power Redaktion! Seit langem bin ich Abonnent Eurer Spitzenzeitschrift. Nun habe ich in Ausgabe 3/99 einen Hinweis auf einen N64 Emulator HLE Ultra gelesen. Intensivste Suche im Internet lies mich dieses Ding nicht zum Download finden. Wenn möglich, mailt mir bitte die Adresse, von der aus ich diesen Emulator downloaden kann, oder mailt mir doch bitte gleich mit dem Emulator zurück. Vielen Dank für Eure Mühe und ich verbleibe weiter Euer Abonnent!

Michael Radek

Anm. v. Onkel Tom: Das plötzliche Auftauchen dieses Emulators setzte heftige Diskussionen in Brand! Die Programmierer der Software haben kurz nach der Veröffentlichung die Arbeit eingestellt. Das Programm wird von offizieller Seite aus nicht mehr zum Download angeboten. Nur auf wenigen Seiten kann der HLE Ultra noch gefunden werden. Wer richtig sucht, der findet ihn auch! Bedenke nur eines: Es laufen längst nicht alle Spiele mit dem Emulator. Einige funktionieren zwar, aber es fehlen Sounds, die Grafik ruckelt oder es treten irgendwelche anderen merkwürdigen Fehler auf. Emulatoren dieser Art unterstützen nur die Raubkopierszene. Letzten Endes haben weder Du noch die Softwareschmieden etwas davon. Finanzielle Verluste äußern sich in Form von Spielen geringerer Qualität. In technischer Hinsicht jedoch ein interessantes Stück Software...

WCW-Trick

Hi Tommy-Omm! Tolle Einleitung, gelle? Also, wir woll'n ja nun wirklich nicht schleimen, aber was soll man Euch anderes an den Kopf schmeißen, als Komplimente (ich mein, natürlich könnte ich mich auch so unverfroren in der Tonart vergreifen, wie dieses ungesittete anonyme Etwas aus Ausgabe 3/99, aber mit so 'nem Dreck sch... ich Hochwürden Thomas Richter nicht an.)?

(Anm. v. Onkel Tom: Das will ich Dir auch geraten haben! Ich bin derzeit wirklich gut im Boxtraining. Klaus Punching-Bauch ist zwar schön grün und blau, aber ein Chefredakteur muß nun mal viel einstecken können!)
Nun zur Sache, für das in den Charts hoch gelegene WCW/WWo *Revenge* haben mein Bruder und ich einen herzerzreifenden oder besser gesagt zwerchfellzerreißenden Trick herausgefunden: Wenn man den Analog-Stick

während des Kampfes sehr schnell von seiner obersten zu seiner untersten Position bewegt (im Uhrzeigersinn), ahmt, oder besser gesagt äfft der eigene Kämpfer die Jubelaktion seines Gegners nach. Besonders lustig ist das, wenn ein Bierbauchträger (entschuldige das Wort, Klaus, Du bist nicht gemeint!) wie der Giant, einen kleineren Kämpfer wie Rey Mysterio Jr. beleidigt, da er mit seinen Fetttatmen die geschmeidigen Bewegungen des Originals nicht besonders gut kopieren kann. Nach diesem atemberaubenden Trick (Danke! Danke! Nicht zuviel des Lobes!) kommen nur noch drei kleinere Fragen:

1. Wird *Perfect Dark* das Expansion Pak unterstützen?
 2. Wieso hat die Posthütte keine eigene eMail-Adresse?
 3. Pappi Ihr keine Fotos von Euch in die Zeitung, weil Du nur über Wrestling Fan-T-Shirts verfügst und Dein Image als Wrestling-Feind natürlich keinen Schaden nehmen darf? Häh, isset dat?
- Nun denn, auf bald.
Alexander Wagner

Anm. v. Onkel Tom:

1. Genau können wir das noch nicht sagen, wir denken aber schon. (Ja, auch Spieletester können manchmal denken!)
2. Doch, hat sie! Lies mal meine Einleitung... ääätsch, zu spät gemeckert!
3. Nein, in Wirklichkeit bin ich derjenige, der den Bierbauch hat, und Klaus sieht so verdämmt gut aus, daß er schon fast in einer Boygroup tanzen könnte! Hahahahaaa... nö, die Fotos gibt es wirklich in Kürze! Versprochen!

Anm. d. Cheftänzers: Boygroup, hm? Sonst noch Sorgen? Es gibt nur eine kommerzielle "Boygroup", deren gesamte Musik ich wirklich mag, und das sind Mirok, Sascha und Achim aus Deutschland, (möglicherweise) bekannt unter dem Namen Trademark.

Nintendo 2000

Hi! Ich lese Eure Zeitschrift, seit die erste Ausgabe in den Regalen lag und mich anlächelte. Bin zufrieden und finde Ihr habt Euch von Ausgabe zu Ausgabe verbessert. Jedoch finde ich manche Wertungen stark übertrieben. *Zelda* bekommt beispielsweise 98%, vor allen Dingen aber *Turok 2* mit 194%! und auch viele andere Titel... aber die Wertung ist natürlich immer Ansichtssache.

Zu meinen Fragen: (ich bin übrigens sehr enttäuscht von "Little N")

1. Ich habe einige Gerüchte über ein "Nintendo 2000" gehört. Ist Nintendo wirklich so dumm und läßt die N64-Besitzer nun ganz hängen und arbeitet schon an einer Konsole, die zeitgleich mit der PlayStation 2 erscheinen soll?

2. Wird es eigentlich auch mal ein Adventure für das N64 geben?

3. Gehört PC Power auch zu Eurem Sortiment? Ist nämlich wirklich gut!
Björn Schumacher

Anm. v. Onkel Tom: Natürlich können Bewertungen von Spielen nie vollkommen objektiv sein. Es gibt viele Qualitätsmerkmale, die als Grundlage für eine Bewertung herhalten müssen, doch letzten Endes sind Geschmäcker, vor allem was das Gameplay betrifft, nun mal wirklich verschieden. Sieh besser nicht immer nur auf die Bewertung selbst, sondern vor allem auf den Text, in dem das Spiel von uns ausführlich beschrieben wird. In den meisten Fällen ist sich die Presse bei der Bewertung von Spielen einig, so daß man tatsächlich von Bewertungen sprechen kann, die auch die Bedürfnisse und Wünsche der Spieler

respektieren. Blabla... oh Gott, Klaus, was ist mit mir los?

Anm. d. Chefspsychologen: Keine Ahnung, für mich klingt Du eigentlich wie immer...flücht

1. Selbst wenn es wahr sein sollte, daß Nintendo derzeit "schon" an dem Nintendo 2000 arbeitet, läßt Big N das N64 bestimmt nicht hängen. Das wird wohl noch eine Weile dauern. Sei doch froh, wenn es bald eine noch stärkere Konsole gibt! Nintendo wäre ziemlich dumm, wenn sie derzeit nicht an einer neuen Konsole werkeln. Die Konkurrenz schläft schließlich nicht.

2. Hä? Zelda 64 ist doch ein Adventure, auch wenn es manchmal dort etwas actionlastig zur Sache geht. Seit über einem Jahr existiert jedoch ein rein zweidimensionales japanisches Adventure, das Wonder Project J2 genannt wird. Nicht gerade der Hammer und für uns wegen der japanischen Texte eh nicht spielbar.

3. Die PC Power ist leider Geschichte. Ja, wir waren verantwortlich für jenes schöne Magazin. (Oh, Klaus, jetzt fang nicht schon wieder an zu weinen...)



Nindex

Hallo Ihr von der 64Power (HALLO, LIEBER TOMMY...)! Gruß aus Germany von mir. Habe gestern Euer aktuelles Magazin zugeschickt bekommen. Wie immer echt gut gelungen. Allgemeine Beurteilung: 98 von 100%.

Bitte überarbeitet den NINDEX insoweit, daß wieder die eigentliche, ursprüngliche Bewertung (in %) des ersten Tests erscheint! Eine Abwertung im Nachhinein bringt meines Erachtens wirklich wenig. Der erste Eindruck (und das Erlebnis) entscheidet. Ein (altes) von Euch abgewertetes Spiel, kann immer noch besser sein, als ein neues mit der gleichen %-Zahl (ich meine hier besonders das Gameplay).
Jan Wenzel

Anm. v. Onkel Tom: Na sowas! Schon der zweite Brief, und noch keiner zum Thema Konsolenkriege! Boah, ey!

13



CE

Rock 'n' Rumble



LX4 Tremor

Das Rumble Pak, das keine Batterien benötigt. Rüttelt Xtra stark!

Unverb. Preisempf. 29,95 DM

LX4 Tremor + 1MB

LX4 Tremor mit integrierter 1MB-Memory Card
Unverb. Preisempf. 49,95 DM



LX4 Lenkrad mit Rumble-Technik

Das erste N64-Lenkrad, bei dem Du Vibrationen und Rüttel-effekte spürst. Benötigt keine Batterien!
Unverb. Preisempf. 139,95 DM



G4 Controller

Das ergonomische N64-Joystick mit Dauerfeuer- und Zeitlupefunktion. In fünf verschiedenen Designs.
Unverb. Preisempf. 59,95 DM

Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Vidis Electronic Vertriebs GmbH • Borsdorf, Chaussee 85-99 • 22559 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-48

Anm. d. ehemaligen PCPowerchefs: Verantwortlich ist gut. Als Thomas damals zu meiner Truppe stieß, unterlag er einem großen Irrtum. Er bot mir zunächst ein Feature über Bodenreiniger und Wischlappen an, weil er der festen Überzeugung war, wir machten ein PVC-Magazin. Wie gut, daß er jetzt N64 nicht mit C64 verwechselt.

K-R-I-E-G!

Tachchen, ich bin 17 und komme aus einem kleinen Dorf in der Nähe von Trier (na, klingelt's, da kam doch so ein Bekloppter her, der hieß doch Guildo, oder?), ich habe mir heute die neue 64 POWER gekauft und direkt mal die Posthütte geschmökert. Mann, war die mal wieder interessant (und amüsant!). Der Konsolenkrieg ist das geistige Überhaupt! (Anm. v. Onkel Tom: Aaaargh!!!!!!) Na gut ich muß sagen, daß ich ein wirklicher Nintendo-Fan bin. Ich denk mal, das äußert sich darin, daß ich einen Game Boy, ein NES, ein SNES, ein N64 und (worauf ich ganz stolz bin) einen VIRTUAL BOY besitze. Na, Tommy, kennst du den noch, den größten Nintendo-Flop aller Zeiten? Ich konnte ihn (inkl. Wario u. Tennis) bei einem Trödler gegen Mario 64 und Bomberman 64 tauschen. Ich denke mal, daß ich ein gutes Geschäft gemacht habe, und Du? Wenn man bedenkt, daß das Ding in Deutschland nicht veröffentlicht wurde und es eh sehr selten ist. Wenn ich schon beim VB bin und meine E-Mail vielleicht abgedruckt wird, würde ich sehr gerne einen Aufruf starten: Bitte malt mir, wenn ihr VB-Spiele verkauft, unter Peters_homebase@online.de! Danke!

Aber nun mal zum Krieg! (Anm. v. Onkel Tom: Bitte, bitte, bitte verschone uns!)

Ich finde es irgendwie beschuert, obwohl ich mich auch mit PSX-Fans streite, aber warum machen die bloß weiter? Haben sie Angst zu verlieren, oder haben sie schon verloren? Ich denke JA! Die PSX gehört schon langsam dem alten Eisen an, genau wie es einmal das NES und SNES (Gott hab sie seelig) getroffen hat! Die einzigen Vorteile, die ich der PSX zuspreche, sind:

- sie spielt Audio CD's ab
- es gibt mehr Rollenspiele (ich LIEBE RPGs!)
- es gibt insgesamt mehr Spiele, wobei

Qualität meist nicht im Vordergrund stand (Anm. v. Onkel Tom: Na, was für ein Vorteil!) und... äääähhh, das war's schon! Ach ja, die CDs haben mehr Speicherplatz, aber daß das nichts bringt, sieht man ja bei Forsaken, das besitzt nämlich mehr Levels auf dem N64 als auf der PSX, und das liegt daran, daß das N64 mehr Rechenleistung hat als die PSX. Die PSX liest die Levels schließlich nur vom Datenträger ab! Und das heißt wiederum, daß das N64 doch besser ist (ÄÄÄÄTSCH!!!!!!). Ach ja, es ist ja Tradition bei AAA, daß man schleimen muß, also:

Ich find Euch ganz, ganz doll tuffich....smile....

Peter

Krieg, Krieg und nochmals Krieg!

Hallo Onkel Tom, da Ihr schon genug gelobt werdet, lasse ich jetzt einfach mal weg. Der eigentliche Grund, warum ich Euch schreibe, ist dieser Konsolenkrieg. Ich bin 17 Jahre alt und besitze außer dem Virtual Boy alles von Nintendo. Zu meinem Bedauern besitze ich leider keine PlayStation. Wie Ihr an meinen Konsolen erkennen könnt, bin ich total auf Nintendo eingestellt. Obwohl ich auch gerne eine PlayStation besäße. Denn beide Konsolen haben ihre Vorteile. In technischer Hinsicht ist der N64 der PlayStation überlegen. Aber das soll doch noch gar nichts heißen. Denn wie man bekanntlich weiß, kommt es nicht auf das Äußere (sprich Technik), sondern auf das Innere (sprich Games) an. Das N64 hat Meilensteine in den Genren Sport (ISS 98), Action (Zelda) und Shootern (Turok 1+2). Wobei die PSX die Vorteile bei den Beat'em-Ups (Tekken 1,2+3) und den Autorenspielen (Gran Turismo) hat. Bei mir kommt es bei einem Spiel nicht nur auf die Grafik an, sondern auch auf den Dauerspass. Das beste Beispiel ist hierfür Zelda 64: The Ocarina of Time, verglichen mit Zelda: Link's Awakening. Das Zelda für den N64 ist grafisch gesehen das Nonplusultra, wobei es mich nicht so sehr fesseln kann wie Zelda für den Game Boy. Ich hoffe dieser Konsolenkrieg wird damit geschlichtet, daß ein Nintendo-Anhänger auch die PSX lobt. Andrin Hartmann

Anm. v. Onkel Tom: Hach, endlich mal eine sachliche Mail und nicht dieses dumme "Nintendo ist was für Kinder" oder "Für die PlayStation gibt es nur Schrottspele"! Natürlich gibt es für BEIDE Konsolen gute Spiele, das ist ja das, was wir immer sagen. Manche wollen es aber nicht begreifen und klammern sich an ihr liebste Kind, auch wenn sie die andere Seite gar nicht kennen.

Kauderwelsch

Hi Tom, ich bin's mal wieder, Michael. Da Ihr meintet, daß mein letzter Brief KAUDERWELSCH war, schreibe ich Euch 'nen neuen! An erster Stelle das übliche Geheime! Ihr seid das beste Mag auf dem Markt. Eure Schreibweise könnte zwar noch ein Stück frecher sein, aber immerhin besser als 'ne Tageszeitung. Das Layout ist einfach COOOOLE als mein Kühlschrank, Kompliment an die beiden Layouter! Ich bleibe dabei: 64 Power ist ein MUSS für alle Nintendo-FREAKS!!!! So, das war genug Geheime. Meine Tastatur ist schon fast kaputt. Jetzt zu den Fragen:

1. Könt Ihr diesen Brief abdrucken?
2. Wird es so was wie Metal Gear Solid fürs Nintendo geben? Ich hab es bei meinen Bruder gespielt, und es hat mich UMGEHAUEN!!!!
3. Wenn ich mir die Import-Version (US oder

Jap) von Smash Brothers holen will, brauche ich da ein Zusatzgerät?

4. Kommt Smash Brothers wirklich nicht im guten, alten Deutschland raus? Noch nicht mal im Internet gab es Bilder!
5. Könnte man nicht, um die Speicherkapazität zu erhöhen, die Cartridge vergrößern oder welche zum Zusammenstecken machen?

Michael Hauf

Anm. v. Onkel Tom: Da könnt Ihr mal sehen, wir drucken alle interessanten Briefe ab, egal wie kauderwelsch sie auch geschrieben wurden, egal ob der Schreiber von einer Profilneurose geplagt wird und egal, ob geschleimt, gemekelt oder beleidigt wird. Mein Kummerkasten ist für jeden Blödsinn zu haben! Ich vermisse derzeit aber Eure Witze, die so schlecht sind, daß man gerade deshalb darüber lachen muß. Her damit! Bitte! Es ist eine Sucht geworden! Egal, nun zu Deinen Fragen, lieber guter alter Michael Hauf.

1. Wenn Du die 64 Power kennst, dann wüßtest Du, was ich auf diese Frage antworte. Nämlich das, was ich immer antworte: Nein!
2. Metal Gear Solid ist derzeit noch ein reines PlayStation-Kind. Das Spiel hat es wirklich in sich und zeigt uns mal wieder, daß es tatsächlich für jede Konsole echte Hammer gibt!
3. Importspele laufen grundsätzlich nicht mit Deiner PAL-Konsole. Entweder Du importierst Dir eine waschechte NTSC-Konsole, oder kaufst Dir einen Adapter, wobei aber nie gewährleistet ist, ob das Spiel damit auch (richtig) funktioniert.
4. Eine Veröffentlichung ist für die deutschen Märkte nicht geplant, nein. Heul...
5. Möglich ist alles, aber nicht alles ist günstig genug. Mehr Speicher treibt natürlich auch den Preis einer Cartridge in die Höhe, und da diese eh schon teuer genug sind.... außerdem sollten die Hersteller heute eh mal etwas mehr Wert auf Spielwitz und Gameplay legen, als die ganze Zeit mit der schönsten Grafik zu verplempern.

Anm. v. Florian: Was Smash Brothers angeht: Ich hab' was läuten hören, daß das Spiel im Herbst erscheint, aber wenn Tom da andere Infos hat, lasse ich mich (un)gern eines besseren belehren...

Schlechte Laune

Hi Onkel Tom (denk nicht ich bin gut gelaunt!)! Warum bekomme ich keine Antwort auf meine E-Mail? Ich bin sauer, werdmt sauer, oßersauer! Und warum wird sie nicht abgedruckt? Da muß der Hüseyin Konyalioglu gerade mal einen schreiben, und ich bin schon bei brutalen, teuren und aufwendigen zehnt! Das finde ich gemein! "Wo ist meine Mama? Komm schnell her ich bin beleidigt!" Bitte druckt meine Mail endlich ab! Bitte! Sonst kaufe ich mir keine Ausgabe mehr (das sag ich nur so, denn ich würde dann ja das geistige

MEAS & TOP

Folgende Artikel sind Neuspiele!!!
Nur solange Vorrat reicht!!!

NINTENDO 64

Game Boy Color:

Game Boy Color	139,-
Bugs Bunny & Looney Tunes	24,95
Conkers Pocket Tales	39,95
Cool Hand	54,95
Game & Watch Gallery 2	44,95
Ger	59,95
Harvest Moon	59,95
Men in black	59,95
Montezuma's Return	59,95
NBA Jam '99	59,95
Pitfall	59,95
Pocket Bomberman	59,95
Power Quest	59,95
Quest for Camelot	59,95
Rampage World Tour	59,95
Reservoir Rats	54,95
Schlümpf im Alptraumland	59,95
Shanghai	59,95
Sylvester & Tweety	59,95
Tetris Deluxe	44,95
Turok 2	59,95
Warland 2	59,95

GAMEBOY

Game Boy Pocket	99,95
Lightmaster	19,95
Link-Kabel	19,95
Netzeit -GB & Pocket-	29,95
Alexand	29,95
Animanics	24,95
Asterix & Obelix	39,95
Donkey Kong Land 2 <=>	49,95
Dechungebuch	39,95
Earthworm Jim	39,95
FIFA Soccer '97	39,95
Golf Classic	19,95
Hugo 2	49,95
Kirby's Dream Land	39,95
König der Löwen	39,95
Mega Man 1 & 2	39,95
Molemania	39,95
Mulan Disney	39,95
NBA All Star Chall.	24,95
PGA Tour Golf '96	29,95
Primal Rage	29,95
Schiffe versenken	24,95
Space Invaders	24,95
StarGate	29,95
Super Battle Tank	29,95
S. Mario Land 1 - 3	44,95
T 2 - Arcade Game	19,95
Tin in Sonnenland	39,95
Track & Field	19,95
True Lies	19,95
Waterworld <=>	29,95
WWF Superstar 1	29,95

N64-Zubehör

N64 Ram Erweiterung	59,95
Antennenkabel	29,95
E3 Messe Video	29,95



Joypad 79,95

Joypad farbig	79,95
Joypad blau, grün, rot oder schwarz	je 39,95
Joypad "Grip"	49,95
Joypad transparent	49,95
Joypad - SV 300	49,95
Joypad SV302 Shark	49,95
Joypadverlängerung	14,95
Linkrad V3 Compact	89,95
Linkrad V3	119,95
Memory Card	19,95
Memory Card "480"	79,95
N64 Konsole & Mario 64	239,-
Rumble Pak	19,95
Rumble Pak & Memo	29,95
S-VHS Kabel	29,95
Speicherer "diverse"	je 24,90
Ultraracer	59,95



Joypad 79,95

Vortex	99,95
--------	-------



Vortex 99,95

SUPER NINTENDO

ACM Animation	39,95
Aero the Acrobat 2 <=>	29,95
Asterix	39,95
Asterix & Obelix	49,95
Big Hurt Baseball	29,95
Blomelact	39,95
Boogerman	39,95
Outthrust Island	39,95
Donald in Maui Mallard	49,95
Donkey Kong Country 2	39,95
<mit deutscher Anleitung>	39,95
Earthworm Jim 3	49,95
Earthworm Jim 2	39,95
FIFA Soccer <=>OV>	19,95
Hebereke Popcorn 2	29,95
Incred. Crash Dummies	19,95
Jimmy Connors	39,95
Joe & Mac 3	39,95
Judge Dredd	39,95
Justice League T. F.	39,95
Kirby's Dream course <=>	39,95
Kirby's Super Pack	49,95
Kirby's Ghost Trick	49,95

Super Nintendo

Marvel Super Heroes	49,95
Mohawk & Headphone X	39,95
Mr. Do	39,95
NBA - Give 'n' Go	39,95
NBA Hangtime	39,95
NBA Live '97	39,95
NHL Hockey '95 <=>	29,95
NHL Hockey '96	39,95
NHL Hockey '97	49,95
N. Mansell World C.	49,95
Oscar	49,95
Pac Man 2	49,95
PGA Tour Golf '96	49,95
Prehistorik Man	39,95
Primal Rage	29,95
Prince of Persia 2	49,95
Puffy Soccer '96	39,95
Quiz Bobble	49,95
Ruzzle	49,95
Revolution X	29,95
Rise of the Robots	29,95
Schlümpfie, Die 2	49,95
Shao Fu	39,95
Sonic Blastman <=>	39,95
Spirou	49,95
Star Trek Deep Space	29,95
Star Trek M.	39,95
Super Dany <=>	29,95
Super Drop Zone	29,95
S. Empire Strikes Back	39,95
Super Int. Cricket <=>	39,95
S. Mario All Star <=>	39,95
Super Punch Out	39,95
Super Return of Jedi	39,95
Super Tennis	29,95
Super Wreslamania	39,95
Terranox	49,95
Tetris Attack	39,95
Tin in Tibet <=>	39,95
Timesp	19,95
Tory Story	49,95
Vortex	29,95
Weapon Lord	39,95
Whizz	39,95
Williams Arcade Hits	39,95
Worldmaster Golf	39,95
Worms	49,95
Zero the Kamikaze <=>	29,95

SONDERANGEBOTE NINTENDO 64:

<nur solange Vorrat reicht!!!>

Aero Gauge	44,95
Bombberman 64	69,95
Castles in the Sky	49,95
Cyberfighter 63 1/3	49,95
Cruis'n USA	69,95
Dark Rift	44,95
Diddy Kong Racing	69,95
Dual Heroes	49,95
Extreme G	44,95
F1 Pole Position	49,95
FIFA 64	39,95
FIFA '98	59,95
Fighters Destiny	49,95
Forsaken	44,95
GT	49,95
Hexen	44,95
Int. Superstar Soccer	44,95
John Madden 64	39,95
Lamborghini 64	44,95
Mace - Dark Eye	59,95
Mischief Makers	49,95
Multi Racing Champ.	49,95
Nagano Winter Olympics	59,95
NBA Courtside	49,95
NBA Pro 98	44,95
NFL Quarterback '98	44,95
NHL Breakaway	49,95
Olympic Hockey	44,95
Rampage World Tour	49,95
San Francisco Rush	44,95
Silicon Valley	59,95



1080° Snowboarding	84,95
Air Boarder 64	99,95
All Star Tennis '99 (03)	99,95
Barbie & Kenner	79,95
Battle Ace RACING (04)	109,95
Big Freaks 'n' Utc!	109,95
Blast Corps	79,95
Body Harvest	89,95
Bombman man Hero	84,95
Buck Bumble	89,95
Castlevania 3D (04.99)	129,95
Chameleon Twist 2 (03)	94,95
C. Blast Territory(03)	89,95
Chopper Attack	109,95
Cruis'n 3D	84,95
Earthworm Jim 3D (03)	109,95
Extreme G 2	79,95
F1 World Grand Prix	89,95
F-Zero X	79,95
FIFA Soccer '99 (25.03)	99,95
Flying Dragons (03/04)	109,95
Gex 64	109,95
Holy Magic Century	119,95
Int. Superstar Soccer '98	84,95
Jat Force Gemini (04)	109,95
Lylat Wars	84,95
Mario Kart	84,95
Mario Party (16.03.99)	84,95
MicroMachines Turbo(03)	109,95
Milo's Astro Bowling (3)	109,95
Mission Impossible	99,95
Mystical Ninja	119,95
Mystical Ninja 2 (03/04)	119,95
Nascar '99	89,95
NBA Jam '99	84,95
NBA Live '99	84,95
NFL Quarterback '99	89,95
NHL '99	89,95
Nhl Pro '99 (03/04)	119,95
Off Road Challenge	99,95
Penny Racers (03)	89,95
Pilottowers	89,95
Racing Simulation 2 (04) 119,95	
Rat Attack (03/04)	124,95
Shadowgate 64 (03)	124,95
Southpark (03/04)	99,95
Space Race (04)	109,95
Star Wars Rogue Sqd.	89,95
Tetrisphere	84,95
Tonic Trouble (03)	109,95
Turk Get Overdrive	99,95
Turok 2 <=> <uncut>	84,95
Twisted Edge Snowb.	109,95
V-Rally	99,95
Virtual Pool	109,95
Wave Race	79,95
WCW vs. Revenge	109,95
Wipeout 2007	109,95
WWF Warzone	89,95
Yoshi's Story	84,95
Zelda 64	99,95
Zoro Hour (03/04.99)	129,95



Game Paradise
City-Parade in Bielefeld
Tel.: 0521 - 521526
Franchise-Partner: Game Paradise
Windthorststr. 13, 48143 Münster
Tel.: 0251 - 5105789
Wir führen auch:
Mega Drive / Mega CD / PSX /
Saturn / Manges & CD-Rom
An- und Verkauf von
Gebrauchsgütern!!!
Tippente
Neuheit
Preisunterkunft

Mag der Welt verpassen. Aber das sag ich Euch nicht! Gemein, gelle?). Aber Euer Mag ist einfach Klasse! Es übertrifft "piiiiip" und all die anderen Nintendo 64 Mags. Eure Schreibweise ist viel besser und witziger, zudem sind Eure Tests klar, also nicht mit so komischen Wörtern. Das ganze Heft ist einfach super!

Aber warum werden die Spiele wie *Silvereye* in Europa indiziert und bei den Amis nicht (ich hab mal gelesen, daß zum Beispiel in *Turok* die Roboter in Amerika Menschen sind und daß man Blut sieht). Warum wird in Europa strenger beurteilt als in Amerika? Nur wegen der "piiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii" BPJS? Habt Ihr eigentlich eine Webseite, wenn ja wie lautet sie? Macht doch eine Seite wo Ihr Euch vorstellt (vielleicht ein Bild oder Beschreibung) und Eure persönlichen Tops und Fops und/oder Eure Lieblingsspiel auflistet. Dann wüßte man von wem man etwas liest. Und wie wäre es mit einer Seite wo man Fragen über Spiele stellen kann und ihr oder andere Leser beantwortet sie? Ihr könnt ja auch einen Kasten einrichten, wo jemand Briefreunde sucht.

Warum ist in eurem Heft eigentlich so viel Versandwerbung. Auf diesen Seiten könnte man viele interessanter Artikel oder sonstiges unterbringen (oder wird die Werbung so gut bezahlt). Aber ich muß natürlich auch etwas zum Konsolenkrieg sagen. Das ist ja mittlerweile Pflicht! Ich finde beide Systeme sind (fast!) gleichwertig! Gab es am Anfang der PSX gleich Spiele wie *Resident Evil* oder *Tomb Raider*? Nein! Also sollen die ganzen PSX-Besitzer, die an dem N64 zweifeln erst mal abwarten. Jetzt bidt keine falschen Schlüsse über mich ziehen, ich finde die PSX auch gut aber den N64 besser.

Aber nun komme ich zu meinen Hauptfragen:

1. Warum bekommt *Diddy Kong Racing* 95%, und im Index steht, ich zitiere: "Erstklassiges, witziges und buntes Spiel". Das Spiel ist ja so langweilig, da schläft ja man fast ein. Aber wenn ich *F-Z World Grand Prix* (nur 89%) spiele, könntet Ihr mir die Unterhose klauen, ohne daß ich es merken würde, weil ich so in das Spiel vertieft bin.
2. Drückt Ihr diesen Brief ab?
3. Macht Ihr weiter so?
4. Könnt Ihr lesen?
5. Habt Ihr mich lieb (wenn ja, druckt den Brief ab)?

Michael Brenzinger

Anm. v. Onkel Tom: Weia, das war ja eine ganze Menge! Von Turok gibt es übrigens eine für den deutschen Markt speziell entwickelte Version, in denen diese Roboter vorkommen. In der englischen Version ist beispielsweise ebenfalls Blut zu sehen. Der Jugendschutz greift hier eben etwas tiefer als in anderen Ländern. Eine neue Webseite befindet sich derzeit im Aufbau, sie müßte bei Erscheinen dieses Heftes bereits online sein:

Tel.: 02504 - 9330 - 33
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr
Sa. 10.00-16.00 Uhr

Fax: 02504 - 9330 - 99
Alfred-Krupp-Str. 24
48291 Telgte

a = Ausländische Anleitung

www.64power.com! Laß Dich überraschen! Was die Werbung betrifft: Natürlich kommen auch wir nicht ohne Werbung aus, denn mit Anzeigen wird normalerweise ein Heft finanziert, und nicht nur durch Verkäufe. Und so viele Anzeigen haben wir nun auch nicht, oder? Nun zu Deinen "Hauptfragen":

1. Tja, das ist eben Geschmackssache. Manchen ist der Stil von Diddy Kong Racing eben zu "kindisch" oder zu bunt. Wenn Dir das realistische F1 World Grand Prix mehr zusagt, dann bitte. Aber Diddy Kong Racing ist wirklich ein klasse Spiel!
2. Nein.
3. Ja, und wir versuchen noch besser zu werden.
4. Wen meinst Du jetzt? Ich kann lesen, ist ja logisch. Als es darum ging, wer die Leserbriefe schreiben soll, stand Klaus erst gar nicht zur Wahl, da er selbst mit Brille immer nur das liest, was er auch gerne lesen würde. Für mich zählen nur Fakten, Fakten, Fakten... so, ich werde mich jetzt beim Focus!
5. Wir haben jeden lieb, der uns das Geld in den Rachen schmeißt und diesen Schund hier auch noch mit Freude liest. Wir haben uns vor allem selbst sehr lieb, da wir uns manchmal selbst nicht ernst nehmen.

64 Power Fanmag!

Hallo Tommy! (hahaha) Meine Kumpels und ich haben uns gedacht, Euch als kleines Dankeschön ab und zu eine Zeitung von uns für Euch zu schreiben. Diese Idee kam uns, weil wir uns einfach mal dafür bedanken wollten, daß Ihr uns jeden Abend so wundervolle Stunden mit der 64 Power bereitet. Wir dachten uns, daß Ihr doch bestimmt auch mal eine Nachtleteure haben wollt, die Euch schöne Stunden bereitet, so wie uns die 64 Power. Jeden Abend vor dem Schlafen gehen denken wir uns: Welche Götter haben nur dieses wundervolle Heft erschaffen? Unser Heft kommt natürlich noch lange nicht an Eures heran, aber bitte, bitte, bitte, bitte, bitte! Zu jedem Leserbrief gehört natürlich auch eine Frage: Meine Kumpels und ich als Privatdetektive kauften uns die PC Power, um nach Bildern von Euch zu schnüffeln und mußten erschreckt feststellen, daß auf der Demo-CD Bilder von Euch zu sehen waren. Was soll das? Sind die N64-Spieler Euch nicht gut genug? So schlecht sehr Ihr doch auch nicht aus. Also Scham weg und Gruppenfoto zeigen. Jetzt haben wir fast etwas vergessen: Die Liebeshymne für Euer Heft. Ihr seid einfach affentintenteil usw.. Uns fällt jetzt nichts mehr ein, wir hören jetzt auf. Tschüss!

Angelo Spiteri, Mario Käser und Markus Blum

Anm. v. Onkel Tom: Unglaublich! Ja, wir haben Euer Magazin gelesen und waren echt angenehm überrascht. Da habt Ihr Euch wirklich eine Menge Mühe gegeben, was wir

sehr zu schätzen wissen. Vielen Dank! Bilder von uns gibt es übrigens wirklich in Kürze...

Anm. d. Cheffotografen: In Kürze? Na prima, dann passe ich ja wenigstens mit aufs Bild!

Metal-Fieber

Hey Onkel Tom! Ihr seid cool, und so weiter, und so fort. Ich bin ein großer N64-Fan, aber auch ein großer Metal-Fan. Deshalb fand ich die eine Stelle in Eurem Bericht über F-Zero X in Ausgabe 9/98 schlecht. Ihr habt geschrieben, daß Ihr Techno-Trance-Musik als Spielmusik stumpfes Gitarrengeschrammel vorzieht. Das war ein Tietschlag. Erstens finde ich dieses stumpfe Gitarrengeschrammel äußerst gut, wie vielleicht viele andere Metal- und Rock-Fans auch, und zweitens hat jeder seinen eigenen Geschmack. So, das wollte ich los werden. Viele Grüße und macht so weiter. Hoch lebe das N64!

David Saß

Anm. v. Onkel Tom: Hey, ich habe nie gesagt, daß "Gitarrengeschrammel" immer schlecht ist! Nur weil es in einem Videospiel mal etwas Derartiges zu hören gibt, muß man der Sache, gerade als Fan dieser Musik, kritisch gegenüberstehen, oder nicht? Das Geschrammel von F-Zero X paßt eben nicht zum Geschehen und ist zudem mehr schlecht als recht komponiert. Ich habe wirklich nichts gegen Metal. Ganz im Gegenteil, ich bin stolz auf meine CDs von Krupps, Ministry oder meinetwegen auch Nine Inch Nails.

Anm. d. Cheffotografen: Krupps? Haben die nicht mal ne Scheibe mit dem Titel 3Mix herausgebracht?

BPiS-Fieber

Mein Name ist Patrick, ich bin 26 Jahre jung und seit PaC Man von der Videospielemanie befallen. Euer Magazin ist humorvoll und in Sachen Layout und Umfang sehr gelungen. Leider finde ich Eure Wertungen oftmals nicht kritisch genug, da ein Spiel bei Euch im Schnitt ca. 75% bekommt. Auch finde ich eine Angabe in Prozent nicht sehr sinnvoll, da das Ganze zu einer Haarspalterei wird. Text, Screenshots, die vier Bewertungspunkte, sowie die meist vorhandene 2. Meinung sollten ausreichen, um sich ein Bild von dem Spiel machen zu können. Zum Thema Zensur möchte ich Partei für die BPiS ergreifen. Zwar gibt es bei uns in der Schweiz keinen Index für Spiele, doch finde ich es richtig, gewisse Titel Jugendlichen nicht zugänglich zu machen. Als letztes würde ich Euch gerne fragen, warum Ihr die Cheats für die Spiele nicht eher preissetzt oder zu gewissen Titeln nichts erscheint. Trotz leichter Kritik habt Ihr in mir einen treuen Leser.

Patrick Dollinger

Anm. v. Onkel Tom: Unglaublich, daß mal jemand bereit ist, die BPiS in ihrem Tun und Treiben zu unterstützen. Das lasse ich einfach

mal so unkommentiert stehen. Das Thema Cheats ist schon manchmal eine heikle Sache. Meistens dauert es zwei oder drei Monate, bis überhaupt Cheats von einem Spiel veröffentlicht oder herausgefunden werden. Das Internet ist bei der Suche nach neuen Cheats meistens die beste Informationsquelle. Wir bemühen uns ständig, so aktuell wie nur möglich zu sein.

Dies und Das (mal wieder)

Hallo Tommy! (Anm. v. Onkel Tom: Ihr habt es wohl diesmal wieder ganz besonders stark mit Euren "Tommy"?!) Wer mich noch einmal so nennt, dem bezahle ich zur Strafe ein Abendessen mit Lauer-Klaus. So! Vielleicht überlege ich mir das aber auch noch anders... Keuch, das ist sicher nicht die erste E-Mail, die ich an Euch schreibe. Einige scheinen nicht angekommen zu sein, und andere fliegen noch auf meiner Festplatte rum. Zu meinem Brief (das Geschleime spare ich mir jetzt): Vor einigen Tagen versuchte mein Freund, sein SNES über den Gebrauchsmarkt loszuwerden. Als er den Käufer anrief, bot der einen viel zu niedrigen Preis und behauptete obendrein, daß das SNES tot ist und daß das N64 nächstes Jahr von der PSX (lach) und dem Dreamcast überrollt wird. Als er mir das erzählte, fing ich bald an zu heulen vor Lachen. Der PSX geht doch langsam die Luft aus, seit bekannt ist, daß nächstes Jahr eine Nachfolgekonsole erscheint. Nix gegen die PSX (Anm. v. Onkel Blablabla: Ja, genau, nichts Wirkames!), aber das N64 hat mittlerweile genauso gute Spiele. Mein Freund wollte wissen, ob Nintendo, Sega und Sony neue Konsolen im Programm haben und wie sie heißen. Das konnte ich ihm dank des Specials in Ausgabe 3/99 verraten. Zu meinen Fragen:

1. Wie denkt Ihr über das Thema Nintendo 2000 vs PSX 2 vs Dreamcast vs Neon?
2. Warum gibt es in Harrier 2001 nur einen Jet (den Harrier) und nicht mehrere? Der Harrier landet zwar senkrecht (das ist auf einem Flugzeugträger sicher von Vorteil), aber die Landung macht mit mehr Geschwindigkeit sicher mehr Spaß.
3. Bringt Ihr in nächster Zeit öfter Specials über andere Konsolen und neue Spiele?
4. Warum haben nur Florian und Dein Big Boss Klaus eine E-Mail-Adresse? Ich konnte von Dir (im Impressum/Ninfo!) keine finden. So, jetzt noch meine Meinung zum 64orum: 1. Angenommen, du hättest die Möglichkeit dazu: Was würdest du an Deiner Lieblingskonsole alles ändern / verbessern? - Ich würde ein 12x CD-ROM Laufwerk einbauen, den Speicher auf 16 MB (oder mehr) erweitern, ein Modem einbauen, ... etc..
2. Welche Spiele von anderen Plattformen würdest du gerne fürs N64 umgesetzt sehen? - Gran Turismo und ein gutes Prügelspiel wie

Tekken 3.
Stefan Angrick

Anm. v. Onkel Tom:

1. Da geht mir doch glatt der Hut hoch! Diese Konsolen gibt es noch gar nicht (mit Ausnahme des Dreamcasts), und schon werden die Dinger wie Gladiatoren in die Kampfarena geschickt! Wetten, daß jede dieser Konsolen ihre ganz eigenen Hitspieler haben wird?
 2. Weil Harrier 2001 dann nicht mehr Harrier 2001, sondern Many Jets 2001 hieß, was wiederum ein ziemlich bekloppter Name wäre. Siehst Du, so einfach kann das sein!
 3. Wenn es etwas brandheißes Neues gibt, dann berichten wir auch darüber. Die 64 Power ist und bleibt jedoch ein N64-Magazin.
 4. Briefe für das Postfach gehen in Zukunft an Posthuette@aol.com.
- ... das war's? Puh, na endlich...

Hakende Joypads

Ajo, Onkel Tom! Wir lesen die 64 Power schon seit der ersten Ausgabe und sind zufrieden. In der Ausgabe 2/99 ging es in dem Leserbrief von Jakob Hüsing um N64-Controller, die nach einiger Zeit zu haken anfangen (erinnern wir uns zurück... ach so, da war doch so ein Leserbrief). Wir haben schon fünf stark hakende Controller. Dieses Haken wirkt sich so aus, daß der Stick ausleierte und durch das abgeriebene Plastik des Sticks durch bewegliches Spielen schlecht zu bewegen ist. Das abgeriebene Plastik wird durch die weitere Bewegung ins Innere des Controllers geleitet (Anm. v. Onkel Tom: Ähm... *nix raff*). Viele unserer Freunde, wie auch Jakob Hüsing, haben dieses Problem auch. Bei einigen Controllern von Drittanbietern tritt dieses Haken nicht auf (wie beispielsweise beim Super Pad 64. Nein, wir machen keine Werbung).

Zum 64orum:

"Die technische Ausreizung des N64"

Wir meinen, daß das N64 noch nicht voll ausgereizt ist. *Lylat Wars* sollte angeblich das N64 voll ausreizen, nun sollten sich diese Personen doch mal *Zelda*, *Turok 2* oder *Banjo-Kazooie* ansehen. Allerdings denken wir, daß die Technik des N64 zu mehr als *Zelda* und *Turok 2* fähig ist – wir sagen nur Expansion Pak.

Der Jugendschutz wird in Deutschland viel zu stark ausgeübt. Wir sind beide ca. 15 Jahre und haben uns fürchterlich über die Indizierung von *Silvereye* aufgeregt.

Bastian Wellendorf und André Günther

Anm. v. Onkel Tom: Es scheint wohl tatsächlich kein Einzelfall zu sein, daß ein N64-Controller nach einiger Zeit den Geist aufgibt. Na gut, aber wer auch ständig mit diesem Ding daddelt, muß sich auch nicht wundern, daß es irgendwann einmal völlig abgenutzt im Müllimer landet.

64 ORUM

Zelda-Lösung

Hi, habe gerade Eure März Ausgabe der 64 Power für meinen Sohn geholt, der erst seit wenigen Tagen *Zelda 64* besitzt, dafür aber alle Eure Hefte. Doch in Euren regulären Ausgaben konnten wir bislang keine *Zelda*-Komplettlösung finden. Gab's vielleicht ein Sonderheft? (Kann jedoch im Handel keines bekommen, scheint vergriffen.)

Walter Hauck

Anm. v. Onkel Tom: Unsere *Zelda*-Komplettlösung ist so groß, daß sie in ein reguläres 64 Power-Magazin nicht paßt. Deshalb haben wir sie auch nur in der 64 Power Special Nr. 2 veröffentlicht, die jedoch immer noch im Handel zu finden sein sollte. Wenn alles nichts hilft, findest Du weiter hinten im Heft einen Bestellcoupon, mit dem Du die Sonderausgabe nachbestellen kannst.

A N Z E I G E

Computer • Hardware • Software • Games

Freestyle

Wildenbruchstraße 69 • 12045 Berlin

Spiel des Monats

Turok 2

für N64, DV

86,99

Händleranfragen erwünscht!

Playstation

Nintendo 64

Sony Playstation	DV 239,90
Boot Chip	DV 9,90
Memory Card 15 Slot	DV 19,90
Memory Card 120 Slot	DV 39,90
Memory Card 360 Slot	DV 59,90
Pad div. Farben	DV 19,90
RGB Kabel	DV 14,90
XPlooder	DV 89,90
Ape's Exodius	DV 84,90
Apocalypse	DV 84,90
Box Champions	DV 84,90
C&C 2: Gegenschlag	DV 84,90
Constructor	DV 89,90
Crash Bandicoot 3	DV 84,90
Fifa 99	DV 84,90
Formel 1 98	DV 89,90
Racing Simulation 2	DV 84,90
Hugo	DV 84,90
Nascar 99	DV 84,90
NHL 99	DV 84,90
Tekken 3	DV 89,90
Tomb Raider 3	DV 89,90
Test Drive 5	DV 84,90
Tenno	DV 84,90

Nintendo 64	DV 244,90
4MB Speichererweiter.	DV 69,90
Memory Card 1MB	DV 29,90
Memory Card 5MB	DV 59,90
Body Harvest	DV 99,90
Bio Freaks	DV 129,90
Buck Bumble	DV 109,90
Dust a Move 3	DV 89,90
Extreme G-2	DV 99,90
Fifa 99	DV 109,90
Ge Enter the Gecko	DV 129,90
Mission Impossible	DV 99,90
Nascar 99	DV 99,90
NBA Jam 99	DV 99,90
Star Wars R. Squadron	DV 109,90
Turok 2	DV 86,99
Turok 2 (uncut)	PAL 96,99
Zelda	DV 109,90

Inr sucht ein Spiel wir haben es bestimmt Anruf (PSX, N64, PC-CD)

Versandkosten: Nachnahme (per Post) 9,90/3,00
Vorkasse/Scheck
Ab 200DM Versandkostenfrei (ohne Grundgebühren)
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 200DM als Schadensersatz
Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen
Inrümer vorbehalten
Ladungspreise können abweichen
Händleranfragen erwünscht

Tel.: 030-682 373 95 von 10-18 Uhr
030-773 913 67 von 20-22 Uhr
Fax: 030-682 373 96

Racing Simulation

Tollkühne Männer in ihren tief fliegenden Kisten?

Die Formel 1 ist momentan eine beliebte "Sportart". Das wissen auch die Softwarehersteller, und deshalb belieben sie die Fans in regelmäßigen Abständen mit neuen Spielen. Bisher waren die Pole Positions bei den Konsolen immer klar verteilt: Auf der PlayStation dominiert bereits seit drei Jahren Psygnosis die Konkurrenz, auf dem Nintendo sicherte sich im vergangenen Spätsommer Paradigm den Spitzenplatz. Konkurrenz belebt bekanntlich das Geschäft, deshalb versucht sich jetzt auch der bekannte französische Distributor Ubi Soft an den PS-starken Flitzern. Der Titel: *Racing Simulation 2*.

Wer sich jetzt wundert, wo der erste Teil von *Racing Simulation* geblieben ist, dem kann geholfen werden: Für das Nintendo 64 gibt's den nämlich nicht! Bisher ist nur eine PC-Version erschienen. Da das Spiel jedoch extrem erfolgreich war, werden jetzt auch Konsolenbesitzer mit einer Umsetzung beglückt.

Wie der Begriff "Simulation" im Titel bereits andeutet, hat Ubi Soft besonders viel Wert auf Realitätsnähe gelegt. In Anlehnung an das große PC-Vorbild soll sich das Spiel vor allem durch seine möglichst perfekte Steuerung und eine ausgereifte Künstliche Intelligenz von der Konkurrenz abheben. Ansonsten werden natürlich alle Standardspielmodi wie Einzelrennen, Meisterschaften und Zeitfahren geboten. Außerdem können zahllose Fahrzeug Einstellungen verändert werden.

Da man auf eine offizielle Lizenzierung durch die FIA verzichtet hat, ist es

natürlich nicht möglich, mit den "Originalfahrern" seine Runden zu drehen. Dank des eingebauten Editors sind die nur leicht verstümmelten Namen jedoch ruckzuck geändert und sogar noch schneller auf Deiner Memory Card abgespeichert.

Die uns vorliegende Preview-Version machte einen recht guten Eindruck; besonders aber an der etwas detaillierten Grafik sollten die Entwickler noch ein wenig feilen, ansonsten ist das Spiel auf dem richtigen Weg.

Mathieu Ferland, Projektleiter von *Racing Simulation 2*, war so freundlich, ein paar Fragen zu beantworten, um uns einen tieferen Einblick in die Entwicklung seines Spiels zu geben:

Frage:

Eine Rennsimulation für das N64?! Was hat Sie zu diesem Projekt veranlasst?

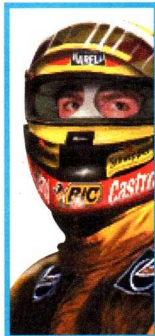
Mathieu Ferland:

Simulationen werden in letzter Zeit immer beliebter. Diese Entwicklung lässt sich besonders stark bei PC-Besitzern beobachten, trifft aber auch mehr und mehr auf Konsolenspieler zu. Deshalb glaube ich guten Gewissens sagen zu dürfen, daß der Erfolg von *F1 Racing Simulation* diese Tendenz durchaus bestätigt hat.

Rennspiele auf dem N64 waren bisher hauptsächlich Arcade-Games. Damit meine ich Spiele, bei

denen die Fahrzeuge einfach zu steuern sind: Das Gaspedal ist meist voll durchgetreten, man verliert nicht sehr viel an Geschwindigkeit, wenn man von der Strecke abkommt, die Gegner entfernen sich nicht allzu weit usw. Zielgruppe für diese Spiele sind ungeduldige, draufgängerische junge Leute, die am liebsten schon beim ersten Rennen gewinnen möchten. Arcade-Spiele sind spannend und leicht zu bedienen.

Unser Ziel war es, einen Mittelweg zu finden. Man könnte sagen, wir haben versucht, die Simulation einer Simulation zu entwickeln. Alle realistischen Aspekte der Simulation haben wir beibehalten und zusätzlich um einige Arcade-Elemente erweitert. Der Spieler steht also immer noch vor der Herausforderung, einen echten Rennwagen einstellen und steuern zu müssen, allerdings reagiert dieser nicht ganz so sensibel wie in Wirklichkeit.



▲ Du kannst das Spiel aus verschiedenen Perspektiven betrachten.

Fröliche jungs

Daß das Leben eines Softwareentwicklers kein trauriges ist, dürften diese Bilder beweisen. Schön zu wissen, daß nicht nur Journalisten Spaß an den Spielen haben.



Frage:

Wie war es überhaupt möglich, ein Simulationsspiel für das N64 zu entwickeln?

M. Ferland:

Rennstrecken sind von Natur aus sehr groß. Um große Strecken nachbilden zu können, haben wir große Flächen benutzt, und gerade das N64 besitzt die Fähigkeit, solche großen Flächen zu verwalten. Eine flüssige Darstellung haben wir erhalten, indem wir alle diese Karten auf die Fähigkeiten des N64 abgestimmt haben. Zum Beispiel haben wir auf einem Bildschirm mehrere Texturen übereinandergelegt und so verhindert, daß sie zu grob erscheinen (Tiling-Methode).

In einem Spiel wie *F1 Racing Simulation* ist das Blickfeld des Fahrers sehr groß, und die Texturen der entfernten Elemente erscheinen dadurch manchmal sehr grob. Unsere Ingenieure haben deshalb das "Mip-Mapping" eingeführt, das es erlaubt, die Texturen je nach Entfernung der Kamera getrennt zu verwalten.

Was die Engine betrifft, so haben wir die für die PC-Version entwickelte benutzt, optimiert und dem für das N64 völlig überarbeiteten Spieldesign angepaßt.

Das Hauptaugenmerk bei der Entwicklung wurde auf den Fahrer und nicht auf das Auto gelegt. Ich will es mal erklären: Es gibt zwei Arten von Einstellungen, die an einem Rennwagen vorgenommen werden



▲ Nach diesem Verbremser sind wohl neue Reifen fällig.

können, die Einstellungen der Ingenieure und die Einstellungen des Fahrers.

Die Spieler sind natürlich mehr an den Einstellungen interessiert, die den Fahrer betreffen. Konsequenterweise sind es die Fahrereinstellungen, die wir übernommen haben: Flügelwinkel, Reifentyp, Übersetzung, Einschlagwinkel der Räder, Benzinmenge, Bremsbalance, Federhärte, Bodenfreiheit... Auf diese Weise ist es uns einerseits gelungen, Arbeitsspeicher zu sparen. Andererseits behalten wir aber noch viele Einstellungsmöglichkeiten, so daß wir das Spiel mit Recht als Simulation bezeichnen können.

Hierbei handelt es sich nur um ein Beispiel, aber es war diese Art von Entscheidungen, die für die Optimierung einer so komplexen Simulation und deren Umsetzung für das N64 getroffen werden mußten. Wir haben also versucht, alle Elemente beizubehalten, die für den Konsolenspieler von Interesse sein könnten.

Frage:

Haben Sie tatsächlich ein Simulationsspiel für die Nintendo-Konsole hergestellt?

M. Ferland:

Für einen Konsolentitel ist die Bezeichnung "Simulation" vielleicht etwas hochgegriffen, aber es ist uns jedenfalls gelungen, wichtige Elemente der Simulation zu bewahren. Die Fans von Simulationen werden dieses Spiel sicherlich mit großem Interesse aufnehmen.

Frage:

Welche Phase der Entwicklung war die schwierigste?

M. Ferland:

Die Phase kurz vor dem Ziel! Kennen Sie das Verhältnis 80:20? Es ist vielleicht ein bißchen übertrieben zu sagen, daß wir 80% unserer Anstrengungen in den letzten 20% der Entwicklungsphase aufgebracht hätten, aber ein Quentchen Wahrheit ist da schon dran!

Frage:

Wie haben Sie die Gegensätze miteinander vereinbart: Auf der einen Seite die Eigenschaften eines Simulationsspiels und auf der anderen die Vorliebe der Konsolenspieler für Fun, Action und Geschwindigkeit?

M. Ferland:

Das ist eine Frage der Auswahl! Wir glauben, einen Ausgleich gefunden zu haben zwischen den Anforderungen einer reinen Simulation und den Erwartungen der N64-Spieler, die es gewohnt sind, leicht zu beherrschende und einfach zu steuernde Rennwagen zu fahren.

Man kann nicht voraussetzen, daß alle N64-Spieler die Kenntnisse von Ingenieuren haben, deshalb haben wir uns entschieden, ihnen bei den Einstellungen der Rennwagen ein wenig unter die Arme zu greifen. Ein Leistungsdiagramm erlaubt dem Spieler, detailliert die Auswirkungen seiner Einstellungen auf das Fahrzeug zu beobachten. Dieses Diagramm beschränkt sich auf elementare Eigenschaften: Höchstgeschwindigkeit, Bremsen, Haftung und Beschleunigung. So ist es für den



▲ Werbung an der Strecke gehört zur Formel 1 einfach dazu.



▲ Wie leicht es ist, aus der Bahn zu geraten, siehst Du hier. Ob RS2 F1-WG2 die Stirn bieten kann? Wir sind gespannt.

Spieler einfacher zu verstehen, daß es zum Beispiel auf einer langsamen Strecke wie Monaco wichtiger ist, eine starke Beschleunigung als eine hohe Höchstgeschwindigkeit zu haben. Die Hartnäckigkeit der Konkurrenten, die realistischen Zusammenstöße und die zahlreichen Spezialeffekte sind alles Eigenschaften, die die Anhänger der N64-Konsole begeistern werden.

Frage:

Warum glauben Sie – ohne Konkurrenzprodukte nennen zu wollen –, daß Ihr Spiel das beste auf dem Markt ist?

M. Ferland:

Ich glaube, daß das Verhalten des Rennwagens eine der großen Stärken dieses Spiels ist. Die realistische Fahrweise, die exakte Streckenführung und die Motivation, die Einstellung und Beherrschung eines Rennwagens zu erlernen, sorgen für ein großes Spielvergnügen und eine lange Lebensdauer dieses Games.

Frage:

Viele sagen, daß ihr Spiel schön sei...

M. Ferland:

Es ist nicht nur schön, wir können auch mit Recht behaupten, daß es Spaß macht!

Frage:

Wie lange hat die Entwicklung des Spiels gedauert und wie aufwendig war sie?

M. Ferland:

Selbst wenn wir die PC-Version von *F1 Racing Simulation* schon als Grundlage vorliegen hatten, benötigten wir dennoch etwa zehn Modellierer (Montréal), ebenso viele Informatiker (Paris), zwei Autotechniker (Paris), vier Spiel Designer, davon einen für die Geräusche, und fünfzehn Programmierer.

Hinzu kommen noch die Personen, die indirekt am Projekt beteiligt waren: ein Team zur Entwicklung des Menüeditors (Rumänien), ein weiteres Grafikerteam (China), unsere Tonstudios (Paris), die Marketingteams (Paris, San Francisco), ...

Insgesamt sind also ca. 25 tüchtige Leute ganztätig damit beschäftigt, ihren Einfallsreichtum in den Dienst dieses Spiels zu stellen, und das bereits seit acht Monaten. Am Ende wird die Entwicklung des Spiels mehr als ein Jahr in Anspruch genommen und ca. 50 Personen beschäftigt haben!

Frage:

Haben Sie mit den PC- und PlayStation-Teams zusammengearbeitet?

M. Ferland:

Für den PC ist *Racing Simulation 2* schon viel früher entstanden als die beiden Versionen für die Konsolen. In Anbetracht dieses enormen Vorsprungs war es für uns natürlich schwierig, mit dem PC-Team zusammenzuarbeiten. Aber die Ingenieureteams der PC- und

N64-Versionen setzen sich in etwa aus denselben Personen zusammen, wodurch sich mehr als nur ein einfacher Synergieeffekt ergeben hat!

Im grafischen Bereich haben wir in erster Linie mit dem PlayStation-Team zusammengearbeitet. Zuerst haben wir untersucht, wo bei beiden Systemen Übereinstimmung herrscht, um die Grenzen und Möglichkeiten einer Zusammenarbeit bei der Entwicklung kennenzulernen. Anschließend haben wir die Erstellung der grafischen Elemente auf China und Kanada verteilt.

Die Basis des Spieldesigns der PlayStation- und der N64-Version ist gleich, ursprünglich war nur eine N64-Version geplant. Bei der PlayStation-Version ist das Spieldesign im Verlauf der Entwicklung leicht verändert worden, um die Erwartungen der PSX-Spieler besser erfüllen zu können.

Frage:

Wie denken Sie darüber, daß die drei Teams in verschiedenen Ländern sitzen?

M. Ferland:

Auf der Grundlage eines einzigen Spieldesigns haben die verschiedenen Teams ein Produkt entwickelt, das sich von der Konkurrenz deutlich absetzt und unterscheidet. Es ist sehr interessant zu sehen, wie es drei unterschiedlichen Kulturen gelingt, an ein und demselben Projekt gemeinsam erfolgreich zu arbeiten.



PLAY TO WIN NEVER TO LOSE!

GameBuster

FÜR PLAYSTATION
ODER NINTENDO 64!

bei Bestellung unbedingt
gewünschtes System angeben!

DAS MOGELMODUL MIT POWER



• LÄNGER LEBEN, HÄRTER SCHLAGEN, SCHNELLER RENNEN, HÖHER SPRINGEN • GAMEBUSTER HAT
TAUSENDE VON EINGEBAUTEN CHEATS FÜR DIE NEUESTEN GAMES UND DIE BESTEN DER RESTLICHEN SPIELE • SPEICHER-MANAGER
(PLAYSTATION) – KOPIERT DAS 10FACHE AN SPIELSTÄNDEN AUF DIE MEMORY-CARD • ZUSÄTZLICH ERHÄLTliches PC-LINK FÜR DIE
VERBINDUNG MIT EINEM PC – EIN MUß FÜR JEDEN „HACKER“ • MIT DEUTSCHER MENÜFÜHRUNG UND DEUTSCHER ANLEITUNG. GAMEBUSTER-SUPPORT:
UNTERSTÜTZUNG DURCH SPRACHCOMPUTERHOTLINE UND INTERNET-SITES FÜR ALLE CHEATS, TIPS & TRICKS USV. • FÜGE EIGENE NEUE CODES HINZU,
FÜR NEUE UND BESTEHENDE GAMES.

DM 99,-

DM 119,-

DM 79,-

INTERACTOR

- FAUSTHIEBE, TRITTE UND KOLLISIONEN
REALISTISCH AM EIGENEN LEIB VERSÜHREN
- KANN MIT JEDER KONSOLE VERWENDET
WERDEN, DIE ÜBER EINEN AUDIO- ODER
KOPFHÖRERAUSGANG VERFÜGT • ENTHÄLT
ZUSÄTZLICH EIN N64-JOLT-INTERFACE ZUR
VERWENDUNG MIT RUMBLE PAK-SPIELEN

SHOCKWAVE

- JETZT FORCE FEEDBACK BEI
ALLEN GAMES – NICHT NUR FÜR
BEI RUMBLE PAK SPIELEN • 1 MEG
SPEICHER EINGEBAUT

HÄRTER SCHLAGEN LÄNGER LEBEN

DM 99,-

DM 89,-

DM 79,-

DM 79,-

DM 49,-

DM 79,-

UNENDLICH ENERGIE SCHNELLER RENNEN

UNENDLICHER SPIELSPASS

720-360-120 BLOCK MEMORY CARD

- SPEICHERT BIS ZU 720 SPIELSTÄNDE – 48MAL MEHR ALS DAS
STANDARD-MODUL – MIT DIGITALEM DISPLAY – MIT DATAFLASH
ANLEITUNG
- SPEICHERT BIS ZU 360 SPIELSTÄNDE – 24MAL MEHR ALS DAS
STANDARD-MODUL – MIT DIGITALEM DISPLAY – FORMSCHÖNES
GEHÄUSE
- SPEICHERT BIS ZU 120 SPIELSTÄNDE – 8MAL MEHR ALS DAS
STANDARD-MODUL – EINFACHE HANDHABUNG – HIGH-QUALITY-
GEHÄUSE

15 BLOCKS MEMORY CARD

SPEICHERT BIS ZU 15 SPIELSTÄNDE – MIT TURBO
FORMAT-FUNKTION – VOLL KOMPATIBEL ZU
ALLEN SPIELEN MIT SPEICHERFUNKTION

DM 49,-

NEXT GEN 1 MEG
1 MEG MEMORY CARD FÜR
DAS NINTENDO 64 – 4MAL MEHR ALS DAS
STANDARDMODUL

NEXT GEN 4 MEG
4 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO
64 – 16MAL MEHR ALS DAS STANDARD-
MODUL

EQUALIZER

DAS EINZIGE MOGELMODUL, DAS ZU 100%
KOMPATIBEL ZU DEN GAMEBUSTER CODES IST.
UNENDLICH ENERGIE, MUNITION, LEBEN,
EXTRAWEFFEN, BONUSCHARAKTERE – ÜBER 1000
EINGEBAUTHE CHEATS FÜR DIE NEUESTEN SPIELE –
NEUE CODES LASSEN SICH EINFACH ERGÄNZEN

DM 69,-

DM 119,-

DM 119,-

DM 79,-



POWER RAM

4 MB RAM
SPEICHERERWEITERUNG
FÜR DAS NINTENDO 64 –
VERDOPPELT DIE POWER
DES NINTENDO 64 –
HÖHERE AUFLÖSUNG –
KOMPATIBEL ZU ALLEN
MEMORY EXPANSION-
SPIELEN WIE Z.B. TUROK 2

POWERFLASH

SPIELE ALLE GAME BOY-SPIELE AUF DEINER
PLAYSTATION ODER DEINEM NINTENDO 64.
DAS EINZIGARTIGE FARBPALLETENSYSTEM TAUCHT DIE NORMALEN GAME BOY-
SCHWARZWEISS-GRAFIKEN IN PRÄCHTIGE FARBEN. MIT HUNDERTEN VON EINGEBAUTEN
GAME BOY-SCHUMMELCODES



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

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

Tel: 0 28 22/6 85 45

INT (49) 28 22/6 85 45

FAX ORDERS 0 28 22/6 85 47

INT (49) 28 22/6 85 47

Kein Genre wird von Anfängern so gemieden wie das Rollenspiel. Und keines von seinen Fans so sehr verehrt. Grund genug, uns die Geschichte und Entwicklung der Konsolen-RPGs einmal genauer anzusehen.

Die Rolle d



W

as ist eigentlich ein Rollenspiel? So simpel sich die Frage für Eingeweihte auch anhören mag, für etliche Spieler ist dieses Genre immer noch ein Buch mit sieben Siegeln. Was an dem ach so

komplexen Gameplay liegen mag, zu dem sowieso nur derjenige Zugang findet, der sich bereits seit Jahren in RPGs auskennt. Oder an den öden Zaubersprüchen und den viel zu vielen Charaktereigenschaften, mit denen man sich in RPGs auseinandersetzen muß – wer hat schon Lust auf das ganze esoterische Zeug? Oder an der kryptischen Genrebezeichnung selbst: Warum verwenden Insider eigentlich immer das Kürzel RPG, das ja für nichts anderes steht als für 'Role Playing Game', also die englische Bezeichnung des Genres? Vielleicht liegt es aber ganz einfach

daran, daß Rollenspiele, der Einfachheit halber seien sie auch in diesem Feature RPGs genannt, ursprünglich gar nichts mit unserem elektronischen Lieblingsspielzeug zu tun hatten...

Denn eigentlich standen verschiedene Brettspiel-Varianten am Anfang der RPG-Geschichte. Hier übernehmen mehrere Spieler individuell entwickelte Rollen, als weitere Utensilien werden Papier, Stifte, passende Würfel und ein Regelsystem benötigt. Jeder Spieler versetzt sich mit der von ihm übernommenen Rolle, auch Charakter genannt, in eine fiktive Welt. Meist ist diese Welt im Mittelalter angesiedelt und wird von Dämonen, Magiern, Monstern, Elfen, Zwergen und anderen Kreaturen dieser Art bevölkert. Es gibt jedoch auch RPGs, die in einer Science Fiction-Umgebung spielen, hier bekämpfst Du demnach Aliens und ähnliches Gesocks mit futuristischen Laserwaffen. Jeder Charakter im Rollenspiel gehört zu einer bestimmten Rasse und Klasse, er besitzt spezifische Eigenschaften und Fertigkeiten. Im traditionellen Fantasy-RPG gehören Menschen, Elfen und Zwerge zu den Rassen, die Klassen werden von Charaktertypen wie Zauberer, Ritter oder



▲ The Battle of Olympus entführte seinen Spieler in eine himmlische Märchenwelt.

Das meist verkaufte Videospiel aller Zeiten - ein RPG! Kein anderes Genre erscheint Anfängern so schwer zugänglich. Kein Compi kann Menschen wirklich ersetzen. **Martin**

er Konsolen

23

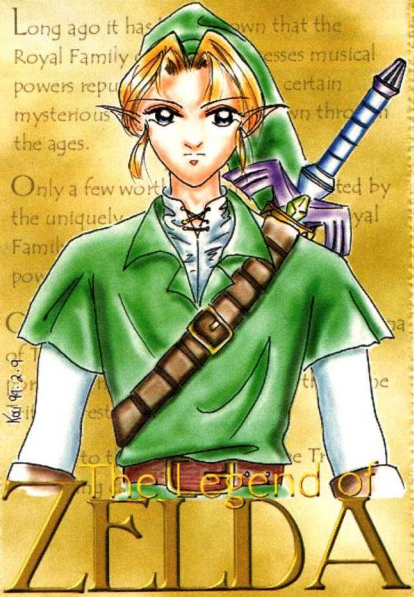


Dieb bestimmt. Je nach Klasse verfügt ein Charakter über individuelle Fähigkeiten. Der Dieb kann stehlen, betrügen und Schlösser knacken. Der Zauberer ist intelligenter und beherrscht magische Formeln. Der Ritter besitzt eine Ausbildung im Kampf zu Pferde, usw.

Unabhängig von seinen Fähigkeiten

ist jeder Charakter mit Eigenschafts- und Fertigkeitswerten ausgestattet, die zu Spielbeginn ausgewürfelt werden. Zu den Eigenschaften gehören grundlegende Werte wie Ausdauer, Stärke und Geschick. Bei den Fertigkeiten handelt es sich um erlernte Fähigkeiten wie Fährten lesen, Schwimmen oder den Umgang mit

bestimmten Waffengattungen. Sind diese Grundlagen geklärt, schildert der zum Spielleiter gewählte Spieler seinen Mitspielern deren genaue Umgebung und stellt sie vor eine erste Aufgabe. Wie die Spieler ihren Charakter nun handeln lassen, um diese Aufgabe zu lösen, ist ihnen freigestellt. Der Spielleiter wertet jedenfalls alle

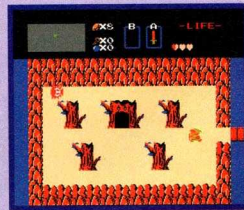


Eine Legende wird geboren

Shigeru Miyamoto's *The Legend of Zelda* bezog seinen Reiz aus einer riesigen Spielumgebung und der Möglichkeit zu endlosen Erkundungstouren. Außerdem konnten die vielen Elemente aus dem Action-Adventure überzeugen.



▲ Auch wenn die Dungeons schon damals düster waren,...



▲ ...sind wir allein in grafischer Hinsicht heute besseres gewohnt.



▲ Wer kann sich vor diesen Skeletten wirklich fürchten?



▲ Ein Friedhof? Im Winter? Wo zur Hölle bin ich hier eigentlich?

Aktionen der Spieler aus und berücksichtigt deren Einfluß auf die Spielumgebung. So ergeben sich immer neue Situationen, die den Charakteren immer neue Einfälle abfordern. Natürlich ist so ein Rollenspiel nicht an einem Abend zu bewältigen. Also hält jeder Spieler die Daten seines Charakters auf einem sogenannten Charakterbogen fest und bringt sie zu den folgenden Treffs mit. Der Spielleiter muß zusätzlich genau über den aktuellen Spielstand im Bilde sein. Überhaupt kommt auf ihn die meiste Arbeit zu: Jeder Spieler muß sich ohnehin mit den dicken Regelbüchern vertraut machen (bei *Advanced Dungeons & Dragons*, einem der bekanntesten RPGs, sind das 267 Seiten), auf den Spielleiter wartet zusätzlich ein spezielles Handbuch von ähnlichem Umfang (bei *AD&D* sind es 215 Seiten).

Warum nicht elektronisch?

Du kannst Dir sicher denken, daß der Einstieg in ein Brett-RPG wirklich nicht ganz einfach ist. Allein für das Verständnis der Spielregeln kann schon mal ein ganzer Monat draufgehen. Hinzu kommen immer wieder Erweiterungen innerhalb des eigentlichen Spiels, zum Beispiel Handbücher zu den einzelnen Charakterklassen oder spezielle Monster-Kompendien. Außerdem ist es nicht immer leicht, genügend Leute für ein Rollenspiel zusammen zu bekommen. Da lag die Idee der Entwicklung eines Computer-RPGs geradezu auf der Hand. Schließlich waren Computer ursprünglich dazu gedacht, ihren Besitzern das Leben leichter zu machen und sie nicht durch

Die finale Phantasie?

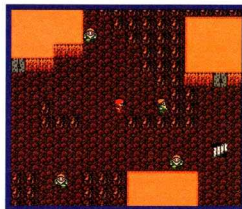
Nein, zum Glück nicht! Phantasie haben sie ja bewiesen, die Entwickler von *Final Fantasy*. Endgültig war sie jedoch nicht: Mittlerweile geht die Serie in Runde acht und hat den Thron des meistverkauften Videospieles aller Zeiten erklommen.



▲ So begann die Reise vor einem runden Dutzend Jahren.



▲ Sie lehrte Dich Magie und Zauberkraft,...



▲ ...schärfte Deinen Orientierungssinn,...



▲ ...und brachte Dich mit Glück und Geschick an ein gutes Ende.

regelmäßige Abstürze und wundersame Fehlermeldungen zu nerven. Aber bedenke: Wir sprechen hier von einer Zeit, in der man den Commodore 64

Spiele und Computergegner ihre Aktionen simultan aus, die Notwendigkeit zu schnellem Denken und Handeln erhöht den Streßfaktor

Echte Klassiker sterben nie!

nach als vollwertigen Computer bezeichnete und Bill Gates in seiner inzwischen berühmten Garage bestenfalls erste Einfälle zu seinem MS-DOS-Betriebssystem ausbrütete.

Die Aufgaben des elektronischen Spielpartners standen von Anfang an fest: Er sollte die Umgebung darstellen und somit gleichzeitig das Regelsystem stellen. Er sollte die Rolle des Spielleiters und der anderen, nicht vom Spieler gesteuerten Charaktere übernehmen. Und er sollte das Würfeln ersetzen und dem Spieler ausreichend Raum für individuelle Handlungen lassen. Bei der Darstellung der Kämpfe kamen zwei Systeme zum Einsatz, das rundenbasierte und das Echtzeitkampfsystem. Bei der ersten Variante kann der Spieler seine Aktionen ohne Zeitlimit planen, erst nach deren Abschluß reagiert die KI des Spiels. Beim Echtzeitkampfsystem führen

ungemein. Daß auch der schlaueste Compi bei der Wahrnehmung all dieser Aufgaben eine echte, menschliche Rollenspielrunde nicht ersetzen kann liegt auf der Hand. Schließlich werden Spiele von Programmierern gemacht, und kein Programmierer der Welt kann



▲ FFXII von Hudson Soft war vielen zu obskur.



▲ Das erste richtige Konsolen-RPG: Dragon Quest.

Super Game Boy

Den Game Boy Color gibt's erst seit ein paar Wochen, mit dem Super Game Boy konnte man aber schon viel früher seine Lieblings-RPGs auf dem großen Bildschirm einfärben. Die Vorteile lagen auf der Hand:



▲ 1.) Die wenigen Farben leuchteten so schön.



▲ 2.) Ein Controller lag noch besser in der Hand als jedes Handheld.



▲ 3.) Daheim im Wohnzimmer war's auch im Winter warm.

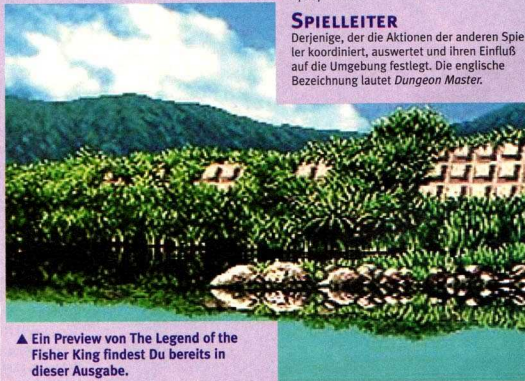


▲ 4.) Zwischendurch konnte man schnell mal zu den Ewings zappen.

alle Diskussionen, Ideen und Handlungen realer Spieler auch nur annähernd voraussehen. Trotzdem gab es schon sehr früh einige Computer-RPGs, die von den Spielern begeistert aufgenommen wurden.

1980 erschien der erste Teil der inzwischen legendären *Ultima*-Serie von Origin. Der Wechsel zwischen Vogelperspektive auf der Weltoberfläche und einer 3-D-Ansicht der unterirdischen Höhlen und Keller, auch Dungeons genannt, wurde schnell zum Markenzeichen der Serie. Doch erst mit dem vierten Teil brachte *Ultima* dem Genre eine echte Innovation: Erstmals standen nicht mehr die Kämpfe im Mittelpunkt des Spiels, sondern die Interaktion des Spielers mit sogenannten NPCs, den Non-Player-Charakteren, also von der KI des Spiels gesteuerten Charakteren, über deren Gesinnung der Spieler anfangs noch nichts weiß. Nur durch intelligente Kommunikation mit diesen NPCs war es möglich, *Ultima IV* zu lösen. Auch die Grafik wurde immer besser, so daß einem weiteren Wachstum der Fangemeinde nichts mehr im Wege stand. Bis heute sind mehr als ein

Dutzend Teile der *Ultima*-Serie entstanden. Ein anderes Computer-RPG der ersten Stunde hieß *Wizardry*. Es wurde 1981 von Sir Tech veröffentlicht, zunächst für den Apple Macintosh. Das Spiel überzeugte durch seine große Umgebung und die Vielzahl der



▲ Ein Preview von *The Legend of the Fisher King* findest Du bereits in dieser Ausgabe.

RPG-Glossar

In kaum einem anderen Genre gibt es so viele Fachbegriffe und Kürzel wie im Rollenspiel. Wir erklären Dir die wichtigsten:

ATTRIBUTE

Charakterwerte, die bei Spielbeginn ausgewürfelt oder vom Computer festgelegt werden. Dazu gehören Intelligenz, Weisheit, Charisma, Glück, Geschicklichkeit, Stärke und Ausdauer.

AUTOMAP

Karte im Computer-RPG, auf der automatisch die Orte markiert werden, die Du bereits besucht hast. Erleichtert die Orientierung unheimlich.

DUNGEON

Keller, Höhlen oder Verliese, in denen sich Monster herumtreiben. Hier kommt es zu den Kämpfen.

KI

Künstliche Intelligenz in einem Computer-RPG, die andere Charaktere steuert und ggf. auf Deine Aktionen reagiert. Oft auch als AI bezeichnet (engl. Für Artificial Intelligence).

NPC

Englisch für Non-Player-Character, also alle Figuren, die im RPG nicht vom Spieler gesteuert werden, aber trotzdem den Spielverlauf beeinflussen. Die selten benutzte deutsche Bezeichnung lautet NSC für Nicht-Spieler-Charakter.

PARTY

Gruppe von Helden, die zu Spielbeginn formiert und im Spielverlauf ergänzt oder sogar ausgetauscht werden kann.

SP

Abkürzung für Schadenspunkte. Abhängig von Deiner Stärke und der Wirkung Deiner Waffe werden Deinem Gegner beim Kampf Schadenspunkte aufgebremst – oder im schlechteren Fall Dir!

SPELLPOINTS

Energiepunkte, die zur Anwendung eines Zauberspruchs notwendig sind. Mit dem Wirkungsgrad eines Zauberspruchs erhöht sich auch die Anzahl der dafür notwendigen Spellpoints.

SPIELLEITER

Derjenige, der die Aktionen der anderen Spieler koordiniert, auswertet und ihren Einfluß auf die Umgebung festlegt. Die englische Bezeichnung lautet *Dungeon Master*.



▲ Auch bei Willow gehörten Geschick und Heldenmut zu den wichtigsten Tugenden.

Charaktere, von den bisher sechs Sequels blieb keines ohne Auszeichnung. Obwohl der erste Teil der Trilogie *The Bard's Tale* aus dem Hause Interplay erst 1985 erschien, gehört das Spiel aus einem ganz besonderen Grund in die Reihe der wegweisenden Computer-RPGs: Waren elektronische Rollenspiele bis dato eine Vorliebe der Amerikaner, konnte *The Bard's Tale* auch den europäischen Markt erobern – und da leben wir schließlich!

Konsolenfutter

Wie Du siehst, hat das Rollenspiel sowohl als Brettspiel als auch für den Computer eine eigene, sehr lange Geschichte. Da Du aber im Moment eine Konsolenzeitschrift in den Händen hältst, widmen wir uns ab hier nur noch den Konsolen-RPGs, und dort wiederum denen für die unterschiedlichen Nintendo-Systeme. Damit wir uns nicht falsch verstehen: Auch einige der bereits erwähnten Titel wurden für verschiedene



Pocket Monsters

Um mit einer Konsole Erfolg zu haben, braucht der Hersteller gute Spiele. Um mit einer Konsole oder einem Handheld in Japan Erfolg zu haben, braucht der Hersteller gute RPGs. Solche wie *Pocket Monsters*, das außerhalb Japans mit zweijähriger Verspätung als *Pokémon* erschien.



▲ Die Zahlen kann ich lesen... und den Titel!



▲ Sammeln und Tauschen sind zwei Aufgaben, die den Reiz von Pocket Monsters enorm verstärken.



▲ 151 Monster einzusammeln, ist gar keine leichte Aufgabe.



▲ Denn manche von ihnen sehen ziemlich grimmig aus. So wie diese.

Konsolensysteme konvertiert, doch erst später wurden RPGs auch speziell für die Konsolen entwickelt. Leichter wird die Sache dadurch aber nicht, ganz im Gegenteil. Denn auch Konsolen-RPGs variieren mitunter überdeutlich in Inhalt, Stil und Gameplay, zahlreiche Cross-Overs machen eine genaue Abgrenzung des

Genres um so schwerer. Viele Kritiker ordnen RPGs mit ausgeprägtem Plot lieber dem Adventure zu, solche mit Schwerpunkt auf den Kämpfen wiederum den Action-Adventures. Und dritte lehnen jedes RPG, zu dem man mehr braucht als Menschen, Stift und Zettel von vornherein ab. Einigen wir uns also darauf, daß alles, was vom Hersteller als RPG bezeichnet wird, auch ein RPG ist. Setzen wir uns also in unsere Zeitmaschine und besuchen es – das allererste Konsolen-RPG!

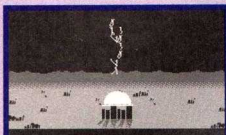
Und schon wieder gehen die Schwierigkeiten los. Gerade aus den USA hört man immer wieder Stimmen,

die *Excalibur* (auch als *Dragon Stomper* veröffentlicht) als erstes Konsolen-RPG bezeichnen. Um es überhaupt spielen zu können, brauchte man aber mehr als die damalige Spitzenkonsole Atari 2600: Ohne den Starpath Supercharger (ein Zusatzgerät, das die 2600 mit mehr RAM und einem klitzekleinen Betriebssystem ausstattete), war das Spiel gar nicht erst zu starten. Außerdem orientierte sich das Gameplay eher am Adventure, auch wenn wir mit dieser Einschränkung unsere eben getroffene Definition des Genres schon wieder brechen. Tatsächlich aber wirkte *Excalibur* wie eine Initialzündung für den japanischen Rollenspielmarkt, in dem es lange Zeit die meisten Spieler gab, und aus dem auch heute noch die meisten Spiele kommen. Zusammen mit einem zweiten Spiel ebnete *Excalibur* den Markt für zahlreiche RPGs, die heute noch Legende sind. Und genau dieses zweite Spiel gilt als das wirklich erste Konsolen-RPG. Und wie heißt das Spiel, das für Rollenspiele so wichtig war wie *Zork* für das Adventure oder *D**m* für den Ego-Shooter? Natürlich, *Dragon Quest*!

Im Mai 1986 kam *Dragon Quest* in Japan auf den Markt, erst Jahre später

Gut geklaut...

...ist besser als schlecht erfunden, will ein bißes Sprichwort wissen. Immerhin sicherte die Mischung aus *Zelda I* und *Final Fantasy* einem wenig innovativen Rollenspiel namens *Crystalis* den Erfolg. Wo der Volksmund recht hat, hat er recht...



Savage war engulfs the world
...
Civilization is destroyed...

▲ Die Zivilisation verschwindet: Nomen est omen?



▲ Nie zuvor und nur einmal danach produzierte SNK ein Rollenspiel.



▲ *Crystalis* landete als Konvertierung auf etlichen Konsolen.



▲ Im Kino wäre ein solcher Erfolg ohne Sequel einfach undenkbar.

folgten Europa und die USA. Als Spieler mußt Du in einer mittelalterlichen Umgebung eine bestimmte Aufgabe erfüllen, Gegenstände sammeln und im

Kampf Mann gegen Mann mit verschiedenen Gegnern fertig werden. Etliche Eigenschaften des Gameplays setzten den Standard für Folgetitel des Genres: Quests und Subquests, erweiterbare Waffen und Rüstungen, ein System aus Punkten und Zaubersprüchen, rundenbasierte Kämpfe, und, und, und. Leider stammen auch typische Rollenspiel-Klischees wie der namenlose Held, die zu rettende Prinzessin oder die stereotype mittelalterliche Story aus *Dragon Quest*. In Japan erreichten das Spiel und seine Nachfolger eine Popularität wie kaum ein anderes: Nach Erscheinen des dritten Teils verabschiedete das japanische Parlament ein Gesetz, in dem festgeschrieben wurde, daß zukünftige Titel der Serie entweder an Sonn- oder Feiertagen zu erscheinen hätten – um zu verhindern, daß ein Großteil der Schüler wegen dieses Ereignisses den Unterricht schwänzte!

Zelda und Konsorten

Nennt man Rollenspiele und Nintendo in einem Atemzug, kommen einem jedoch zwei bis heute äußerst beliebte Serien in den Sinn, die zunächst für das NES erschienen: *The Legend of Zelda* und *Final Fantasy*. *Zelda I* erschien 1985 in Japan und nur ein Jahr später in den USA. Shigeru Miyamoto, der legendäre Schöpfer des Spiels, hat einmal gesagt, er wollte mit *Zelda* das Gefühl reproduzieren, das er als Kind immer dann verspürte, wenn er die endlosen Felder außerhalb seiner Heimatstadt erkundete. Jeder, der *Zelda* kennt, kann

bestätigen, daß Miyamoto dieses Ziel erreicht hat. Anders als die meisten anderen RPGs dieser Zeit, besticht schon *Zelda I* durch zahlreiche Elemente aus dem Action-Adventure – eine Eigenart, die sich die Reihe bis heute bewahrt hat. Acht Dungeons und eine riesige Oberfläche, bei der sich hinter jedem Felsbrocken ein wichtiges Geheimnis verbergen konnte, erwarteten den jungen Link, dessen Charakter der Spieler schon damals übernehmen durfte. Die in den Dungeons verborgenen Schätze gaben Link neue

Die Geschichte der RPGs beginnt lange vor der ersten Nintendo-Konsole.



▲ **The Illusion of Gaia** wurde zum Erfolg, obwohl das Spiel eigentlich nur die Tugenden seines Vorgängers *Soul Blazer* aufgriff und fortführte. Erfolg hängt eben auch vom Timing ab...

Fertigkeiten: Pfeil und Bogen gegen die Gegner, eine Leiter zum Überbrücken von Schluchten oder den berühmten gewordenen Bumerang. Um am Ende des Spiels gegen Ganon zu bestehen, solltest Du jede einzelne Fertigkeit Links voll einsetzen können. Diese ständige Entwicklung des Charakters war es, die *Zelda* zum Klassiker machte.

meistverkauften Videospielserie der Welt. Bei *Final Fantasy VIII*, dem jüngsten Sproß der Reihe, sind über sechs Millionen verkaufte Exemplare das Ziel. FF-Schöpfer Hironobu Sakaguchi wollte mit dem ersten Teil "etwas ganz besonderes schaffen." Das ist ihm nicht gelungen. Er schuf etwas phantastisches.

erinnernden Gameplay fast in der Versenkung verschwand. Es gingen sogar mehr Exemplare von seinem Nachfolger *The Illusion of Gaia* über den Ladentisch als vom Original. In *Soul Blazer* übernimmt Du die Rolle eines göttlichen Boten, der auf die Erde entsandt wurde, um die vom Dämonen Deaththoll unterjochten Menschen zu

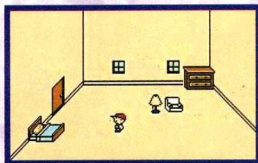
Rollenspiele als Retter für den Gameboy.

Ganz anders dagegen *Final Fantasy*. 1987 in Japan, aber erst 1990 in den USA erschienen, folgte es dem klassischen Gameplay mit rundenbasierten Kämpfen wie in *Dragon Quest*. Trotzdem brachte es eine enorme Innovation mit sich. Erstmals konnte der Spieler eine Party aus vier Charakteren steuern, die es mit bis zu neun Gegnern gleichzeitig aufnehmen. Strategie und Komplexität erreichten damit ein völlig neues Niveau. Außerdem gab es verschiedene Transportmöglichkeiten, vom Kanu bis zum Flugschiff, die Charaktere konnten in eine höhere Klasse aufsteigen, die Zaubersprüche waren in ganzen Zirkeln verfügbar, Waffen und Rüstung hatten Eigenschaften statt bloßer Statistikwerte, etc., etc. Ebenso unmöglich wie der Versuch dieser Aufzählung wäre eine Zusammenfassung des Plots. Natürlich folgten auch von *Final Fantasy* mehrere Sequels, die Reihe wurde zur

Natürlich gab es noch etliche weitere NES-RPGs, die es zwar nicht zum Klassiker brachten, aber dennoch hier erwähnt werden sollten. *Crystals* zum Beispiel. Das Spiel wurde von der Softwarefirma SNK entwickelt, die bis dahin keinerlei Erfahrungen in diesem Genre aufzuweisen hatte (und die auch danach nur noch ein weiteres Rollenspiel produzierte, das nur in Japan für Neo Geo, PC, PlayStation und Saturn erschienene *Samurai Shodown*). Eine für damalige Verhältnisse prächtige Grafik und die Gameplay-Mixtur aus *Zelda* und *Final Fantasy* machten *Crystals* zu einem echten Verkaufserfolg. Außerdem wären das das etwas obskure *Faxanadu* von Hudson Soft, *The Magic of Sherazade*, *The Battle of Olympus*, *Dragon Warrior*, Nintendos eigene *Zelda-Rip-Offs Star Troopers I & II* oder die Fortsetzungen von FF, *Zelda* und *Dragon Quest*. Jedes dieser Spiele aber auch nur mit einem Satz zu besprechen, würde dieses Feature aus allen Nähten platzen lassen.

befreien. Als höheres Wesen kannst Du natürlich mit allem sprechen, das lebt – also auch mit Tieren und Pflanzen. Der eigentliche Reiz des Spiels liegt weniger in den Kämpfen, als darin, immer mehr Lebewesen zu befreien und zuzusehen wie sich Deine Welt bevölkert. Der eigentümliche Humor des Spiels, die interessanten Zaubersprüche und der gelungene Soundtrack machen es zu einer guten Wahl für alle, die in der 16-bit Ära noch zu jung waren oder sich einfach ein wenig nostalgisch fühlen. Allerdings ist es nach heutigen Standards ein wenig zu leicht.

Auch *Mana* gehört zu den häufig übersehenen SNES-RPGs, obwohl es mit einer seinerzeit absolut einzigartigen Story aufwarten konnte. Bei einer Erkundungstour stürzt der Held des Spiels von einer Brücke und landet



▲ Kein Compi kann Menschen wirklich ersetzen.

Alles super bei Nintendo?

Tatsächlich gerieten in den Kinderjahren des SNES einige durchaus interessante Titel im Wirbel um die großen Sequels unter. Zum Beispiel *Soul Blazer*. Alles drehte sich so sehr um *Zelda 3*, die US-Version von *Final Fantasy II* und *Super Mario World*, daß dieses relative kurze Action-RPG mit einem stark an *Crystals*



▲ Mit Anklängen an Star Wars und die Artus-Saga: *Mana*.

Ach, du dicke Mutter!

Vergessen sind die 8-bit-Sprites, *Mother 3* erscheint demnach für das N 64! Als jüngster Sproß der in den USA als *Earthbound* veröffentlichten Serie, setzt *Mother 3* wieder ganz auf schrägen Humor: Bratpfannen als Waffen, Deine Lieblingspeise als Zauberspruch und ein Endgegner so brutal wie der fünfjährige Nachbarjunge. Unseren ersten Eindruck von diesem Spiel findest Du bereits bei den Zooms in dieser Ausgabe.



▲ Eigentlich sollte *Mother 3* den Abverkauf des 64 DD unterstützen.



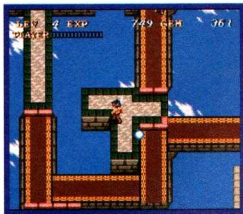
▲ Aber daraus wurde bekanntlich schon bei *Zelda* nichts.



▲ Womit das heiß ersehnte Teil ein Stückchen weiter in die Ferne gerückt sein dürfte.

Nur eine Illusion?

The Illusion of Gaia, der Nachfolger des exzellenten, aber oftmals unterbewerteten *Soul Blazer*, verkaufte sich besser als sein eigener Vorgänger. Der Grund: Bei dem Release des Erstlings konzentrierte sich die Welt auf Sequels großer Titel wie *Zelda* und *FF*. Doch auch ohne großen Namen kann das Gameplay stimmen.



▲ *Soul Blazer* überzeugte durch hervorragendes Gameplay.



▲ Die Idee, mit allem Lebenden kommunizieren zu können, brachte ungeahnte Möglichkeiten.



▲ Kannst Du die Welt vor Dämon Deathroll retten?



▲ Interessante Zaubersprüche runden den guten Eindruck ab.

neben einem Stein, in dem ein Schwert steckt. Einer geheimnisvollen Stimme folgend, zieht er das Schwert aus dem Stein und entdeckt, daß es über

Leuten gleichzeitig zu spielen.

Und so könnte man die Liste mit guten, aber fast vergessenen SNES-RPGs problemlos fortführen. Doch wenn

jedoch nicht ganz an den Erfolg der anderen beiden Spiele anknüpfen konnte. Natürlich gab es noch weiter Gameboy-RPGs, die hier jedoch aus Platzmangel nicht alle erwähnt werden können. Lediglich dem Kultspiel *Pocket Monsters* wird noch ein eigener Kasten gewidmet.

Die Zukunft beginnt

Und damit wären wir auch schon am Ende dieses Features angelangt – und dabei gäbe es noch so viel zu erzählen! Über all die legendären RPGs für Sega, PlayStation und PC zum Beispiel. Oder über das, was sich auf unserem geliebten N 64 getan hat und in naher Zukunft tun wird. Natürlich, *Zelda 64* gehört zu den absolut besten Spielen des Genres überhaupt. Aber sonst? Okay, *Body Harvest*, ein nebeliger Shooter mit vielen RPG-Elementen. Oder *Holy Magic Century*, ein mittelmäßiges Spielchen, für das sich seit dem Start von *Zelda 64* kaum noch jemand interessieren wird. Oder *Quest 64*, eigentlich ein kunterbuntes 3-D-Adventure, das aber immerhin mit einigen RPG-Einlagen aufwarten kann. Es sieht ganz so aus, als läge die Zeit der großen N 64-RPGs noch vor uns. Hybrid Heaven ist sicher ein Grund zur Vorfreude. Genau wie die bereits in dieser Ausgabe vorgestellten Titel *The Legend of the Fisher King*, *Ogre Battle 3* und *Earthbound 64*. Allein an diesen drei Spielen wird deutlich, wie unterschiedlich das Gameplay in RPGs ausfallen kann. Bis es soweit ist, hilft allerdings nur die Rolle rückwärts und das erneute Ausbuddeln der hier vorgestellten Klassiker. Falls Du einen PC zu Hause hast, kämen hierfür



Als Re-Release hauchte Squares Final Fantasy Legend dem Gameboy neues Leben ein. FF Legend III konnte an diesen Erfolg leider nicht ganz anknüpfen.

Die besten N 64-RPGs liegen noch vor uns.

magische Kräfte verfügt. Von den Bewohnern seines Dorfes wird er daraufhin in die Verbannung geschickt, weil sie sich vor seiner neu gewonnenen Macht fürchten. Erst als ihn der Ritter Jema aufnimmt und unterweist, wird ihm sein eigentliches Schicksal bewußt. Erinner Dich das auch irgendwie an einen gewissen Luke Skywalker und seinen Lehrer Obi-Wan Kenobi? Bei *Mana* entwickelt sich die Story jedoch ganz anders, aber das solltest Du am besten selbst herausfinden. Nur so viel: Achte auf Flammie, den feuerspeienden Drachen, einen schmiedenden Zwerg namens Watts und auf Neko, eine ganz gewiefte Katze. Außerdem gibt es ein an *Zelda* erinnerndes Kampfsystem, das die Verwendung von bis zu acht Waffen erlaubt und die bei RPGs ganz, ganz seltene Möglichkeit, mit bis zu drei

wir uns schon auf Nintendo konzentrieren, dürfen wir auch den Gameboy nicht ganz unbeachtet lassen. Als Mitte der 90er Jahre vor allem in Japan dessen Verkäufe einbrachen, entschloß sich Nintendo, das Geschäft durch den erneuten Release etlicher Gameboy-RPGs wieder zu beleben. Zu den bekanntesten gehören die Abfolger der *Final Fantasy*-Reihe: Mit den guten Erfahrungen des bereits 1989 in Japan unter dem Titel *Makaitoushi SaGa* veröffentlichten *Final Fantasy Legend* in bester Erinnerung, war es logischer Schritt diesen Titel 1998 wieder zu veröffentlichen. Auch *Final Fantasy Adventure*, ebenfalls aus dem Hause Square und eigentlich der Vorgänger des SNES-Titels *Mana*, teilte das Schicksal der zweiten Veröffentlichung. Genau wie *Final Fantasy Legend III*, das

übrigens auch die geeigneten Emulatoren in Frage. Welche es gibt, wie man sie einsetzt und was Nintendo dazu sagt, erfährst Du in einem ausführlichen Feature in einer unserer nächsten Ausgaben.



▲ Auf Hybrid Heaven warten wir schon ganz besonders ungeduldig. Könnte ein großer Hit werden...



**GEWINNE PREISE
IM WERT VON
ÜBER
10.000 DM!**



Welches sind die besten Spiele auf dem N64? Wir wollen Deine Meinung!

Das Nintendo 64 ist jetzt, ebenso wie die 64 Power, seit zwei Jahren auf dem Markt. Aus diesem Anlaß möchten wir von Dir wissen, welche Spiele Deiner Meinung nach die besten sind. Wir machen Dir für jede Kategorie ein paar Vorschläge, aber es sind wirklich nur Vorschläge – Du kannst wählen, was Du am meisten magst! Wenn Du denkst, daß *Clayfighter 63 1/3* das beste Spiel ist, oder Nancy Neil von *Snowboard Kids* die heißeste Frau, dann sollst Du sie auch wählen.

Als kleinen Anreiz zur Teilnahme an unserer Umfrage haben wir ein bißchen herumtelefoniert und die Branche um ein paar Preise gebeten. Also, los geht's: Coupon ausfüllen, abschicken und gewinnen! Ach ja, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen, und die Verlagsknechte sowie deren Angehörige dürfen natürlich auch nicht teilnehmen.

SPIEL-AWARDS

BESTES SPIEL

Die wohl wichtigste Kategorie – wählte die bisher beste Nintendo 64-Spiel!

Unsere Vorschläge: *Zelda, Silvereye, Super Mario 64, Turok 2*

BESTES MULTIPLAYER-SPIEL

Du spielst gerne mit Deinen Freunden, um einen gemeinsamen Feind zu besiegen? Es macht Dir Spaß, ihnen Dein Können zu beweisen? Was spielst Du mit Deinen Freunden am liebsten?

Unsere Vorschläge: *Mario Kart, Turok 2, Lylat Wars, F-Zero X*

BESTES SPORTSPIEL

Welche N64-Sportsimulation findest Du noch besser als die eigentliche Sportart?

Unsere Vorschläge: *ISS '98, F-1 World Grand Prix, Centre Court Tennis, NBA Courtside*

SCHLECHTESTES SPIEL

Du hast es gekauft, und gehaßt. Oder geliebt und gehaßt. Oder es im Regal gesehen und gehaßt. Wie heißt das mieseste N64-Spiel?

Unsere Vorschläge: *Clayfighter, Aero Fighters Assault, Knife Edge*

HYPE DES JAHRES

Jeder spielt es und kann sich nicht davon losreißen. Doch Du kannst es einfach nicht verstehen. Welches Spiel findest Du überbewertet?

Unsere Vorschläge: *Zelda 64, Turok 2, GT 64, Banjo-Kazooie*

MOST WANTED

Es ist noch nicht erhältlich, aber Dir läuft bereits das Wasser im Mund zusammen, wenn Du nur daran denkst. Auf welches Spiel freust Du Dich am meisten?

Unsere Vorschläge: *Perfect Dark, Hybrid Heaven, Jet Force Gemini, Donkey Kong 64*



TECHNISCHE AWARDS

BESTE GRAFIK

Stell Dir einen 3D-Film vor, in dem das Weiße Haus wie in Independence Day explodiert, während Pamela Anderson ihre beiden Vorzüge präsentiert. Was läßt Deine Augen schwindelig werden?

Unsere Vorschläge: *Lylat Wars, Banjo-Kazooie, Zelda, Rogue Squadron, Turok 2*

BESTER SOUND

Wenn Du dieses Spiel zockst, drehst Du Deine Lautsprecher bis zum Anschlag auf und riskierst dabei eine Klage wegen Lärmbelästigung. Welcher Soundtrack läßt Deine Ohren tanzen?

Unsere Vorschläge: *Rogue Squadron, Lylat Wars, Silvereye, Zelda*

BESTES FAHRZEUG

Raumschiff, Rennwagen, Kampfjet oder Riesenroboter – was hättest Du am liebsten in Deiner Garage stehen?





Unsere Vorschläge: Arwing (*Lylat Wars*), V-Wing (*Rogue Squadron*), Panzer (*Silvereye*), Epona (*Zelda*)

BESTES MINI-SPIEL

Es ist eigentlich nur schmückendes Beiwerk, trotzdem gibt es dem Hauptspiel erst die richtige Würze. Welches Mini-Spiel findest Du einfach genial?

Unsere Vorschläge: Fischen (*Zelda*), Frogger-Modus (*Glover*), Todesstern (*Rogue Squadron*)

MITREISSENDSTE SZENE

Gab es irgendeine Szene in einem Videospiel, die Dich total mitgerissen



oder verblüfft hat? Welche war's?

Unsere Vorschläge: Erstes Treffen mit Jaws (*Silvereye*), *Independence Day*-Szene (*Lylat Wars*), Link reitet im Intro auf Epona durch Hyrule (*Zelda*)

DÜMMSTE STORY

Die Typen, die die Geschichten zu Videospielen erfinden, sind teilweise ziemlich abgedreht. Welche Story fandest Du besonders dämlich?

Unsere Vorschläge: *Mystical Ninja*, *Mischief Makers*, *Silicon Valley*, *Banjo-Kazooie*

HELDEN-MONSTER-NERVEN-SAGEN

GRÖSSTER HELD

Sie sind die Stars der Spiele, Du kontrollierst jede Bewegung und möchtest im echten Leben genauso sein wie sie. Welchen N64-Charakter findest Du am besten?

Unsere Vorschläge: Mario (*Super Mario 64*), Link (*Zelda*), James Bond (*Silvereye*), Turok (*Turok 2*)

BESTER HERSTELLER

Welchen Namen verbindest Du mit hervorragenden Spielen?

Unsere Vorschläge: Nintendo, Rare, Iguana, DMA, Paradigm, Konami

SCHRECKLICHSTER GEGNER

Riesige Endgegner bilden den Abschluß fast jeden Spiels – bei welchem hättest Du Dir beinahe in die Hosen gemacht?

Unsere Vorschläge: Ganon (*Zelda*), Andross (*Lylat Wars*), Jaws (*Goldeneye*), Harvester Bug (*Body Harvest*)

SEXY TYP

Für die Damen: Welcher Held bringt Dich zum träumen?

Unsere Vorschläge: James Bond (*Silvereye*), erwachsener Link (*Zelda*), Turok (*Turok 2*)

SUPER BABE

Für die Herren: Welche Dame möchtest Du gerne mal mit Babyöl massieren?

Unsere Vorschläge: Erwachsene Zelda (*Zelda*), Posh Spice Gruntilda (*Banjo-Kazooie*), Punkt-Mädchen (*Cruis'n USA*), Xenia Onatopp (*Silvereye*)

NERVIGSTER CHARAKTER

Sie sollten für Stimmung sorgen oder Dir helfen, aber eigentlich waren sie nur nervig. Welche Spielfigur hat Dir die gute Laune verdorben?

Unsere Vorschläge: Kazooie (*Banjo-Kazooie*), Gex (*Gex*), Diddy Kong (*Diddy Kong Racing*), Navi (*Zelda*), Yoshi (Yoshi's Story)



SPIEL-AWARDS

Bestes Spiel

Bestes Multiplayer-Spiel

Bestes Sportspiel

Schlechtestes Spiel

Hype des Jahres

Most Wanted

TECHNISCHE AWARDS

Beste Grafik

Bester Sound

Bestes Fahrzeug

Bestes Mini-Spiel

Mitreibendste Szene

Dümmste Story

EXTRA COOL-SONDERPREIS

Was ist beim N64 am coolsten?
Unsere Vorschläge: Was immer Du willst!



HELDEN, MONSTER, NERVEN'SAGEN

Größter Held

Bester Hersteller

Schrecklichster Gegner

Sexy Typ

Super Babe

Nervigster Charakter

EXTRA COOL- SONDERPREIS

DEINE ADRESSE

Name

Straße

Postleitzahl/Ort

Telefonnummer

Sende den ausgefüllten Coupon an diese
Adresse:

64 Power Leser-Awards

Redaktion 64 Power
Postfach 3161
48581 Gronau



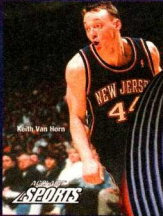
Take 2

5 Silicon Valley



Acclaim

- 5 Xtreme G2
- 5 Turok 2
- 5 NBA Jam 99
- 5 Bust-A-Move 2



Preisregen

Für die Teilnehmer an unserer Jubiläumsumfrage gibt's ordentlich was zu gewinnen. Wir haben Preise im Wert von über 10.000 Mark für Euch aufgetrieben. Was Du alles einsacken kannst, wird Dir auf den folgenden beiden Seiten präsentiert.

33



Ubi Soft

- 2 SCARS
- 2 Buck Bumble
- 4 ferngesteuerte Rennwagen



THQ

- 5 Dark Rift
- 7 Actua Soccer 2 T-Shirts
- 10 LucasArts Sweat Shirts



Activision

- 10 Activision T-Shirts
- 10 Vigilante 8-Soundtracks
- 10 Fliegenklatschen
- 20 Seifenstücke



Gamestore

- 4 Turok 2-Figuren



Interact

- ③ V3 Racing Wheels 64
- ③ Vortex 64
- ② TremorPaks
- ② Ultra Racer 64
- ② Tremor Plus (1Mb)
- ② Memory Cards
- ② Console Carrying Backpacks



Fire

10 Hyperpads

Dataflash

- ② Gamebuster Deluxe
- ② Interactor
- ② Memory Cards 1Mb
- ② Memory Cards 4Mb
- ② Power RAM



Vidis

- ② G64 Lenkrad
- ④ LX4 RF-Unit
- ④ LX4 Scart-Kabel
- ④ LX4 TremorPak (1Mb)



Infogrames

- ③ Mission Impossible
- ③ V-Rally 99



GT Interactive

- ③ Gex 64:
Enter the Gecko



Ogre Battle 3

Strategen, aufgepaßt: Es naht der dritte Teil des Fernost-Klassikers!



▲ Auf dieser Gitterkarte planst Du Deine Züge.



**OGRE
BATTLE 3**

Nintendo
Quest
April

Vertrieb:

Nintendo

Hersteller:

Quest

Erhältlich:

April

Und da haben wir schon wieder eins. Eins von den ursprünglich für das 64 DD geplanten Spielen nämlich. Langsam wird es auch dem Letzten dämmern, daß dieses schöne Teilchen nie erscheint. Wozu auch, wenn alle eigentlich dafür vorgesehenen Titel peu à peu auch so auf dem Markt landen. Die Ogre Battle-Saga genießt jedenfalls nicht nur in Japan einen ausgezeichneten Ruf und wäre für alle RPG und Strategie-Fans ein optimaler Kaufanreiz für das Hardware

Add-On gewesen. Wir erinnern uns kurz: Im ersten Teil ging es darum, riesige Armeen gegeneinander in die Schlacht zu führen. Der Nachfolger, Tactics Ogre, legte den Schwerpunkt dagegen auf kleiner Scharmützel, ausgetragen auf einer in Hexfelder unterteilten Karte. Das demnächst erscheinende Ogre Battle 3 haben die Entwickler zeitlich zwischen den beiden Vorgängern angesiedelt, was auch durch den Untertitel 'Episode VI' deutlich wird (die anderen Untertitel lauteten 'Episode V' für Ogre Battle und 'Episode VII' für Tactics Ogre).

So paßt es auch nur allzu gut, daß sich das Gameplay aus den besten Elementen der Vorgänger zusammensetzt. Vorbei ist das rundenbasierte Spiel des zweiten Teils, statt dessen läuft diesmal alles in Echtzeit ab. Du positionierst Deine Einheiten in einer Netzkarte. Wie Deine Einheiten reagieren, wie oft und in welcher Art und Weise sie ihre Angriffe führen, hängt von dieser Positionierung ab. Trifft eine Einheit auf den Feind,

beginnt das Kampfgetümmel von selbst. Da Du die Rolle des kommandierenden Offiziers übernimmst, laufen die Schlachten zwar automatisch ab, Du hast jedoch immer noch verschiedene Möglichkeiten einzugreifen. Zum Beispiel kannst Du die Aggressivität Deiner Truppen erhöhen oder zurückschrauben, Deine Befehle ändern oder Dir sogar eine ganz neue Strategie zurechtlegen.

Da Ogre Battle 3 eine Mischung aus Strategical und Rollenspiel darstellt, gibt es natürlich auch diesmal wieder verschiedene Charakterklassen. Über 20 sind bereits bekannt, darunter Kämpfer, Zauberer, Drachenbändiger und Falkenmänner. Du kannst Dich entwickeln und in eine höhere Klasse aufsteigen, je länger Deine Reise dauert und je mehr Erfahrungspunkte Du sammelst. Unterm Strich dürfte Ogre Battle 3 insgesamt eher in Richtung des ersten Teils tendieren, besonders wegen des Verzichts auf das Management kleinerer Einheiten. Die jetzt schon eindrucksvolle Grafik und zahlreiche Extra-Features (Du kannst bereits Erlebtes noch einmal ansehen, Charakterprofile von anderen Figuren aufrufen, Dir zwischendurch Tips geben lassen oder vor dem Spiel ein Tutorial durchlaufen) sollen die Benutzerfreundlichkeit noch einmal erhöhen. Diese Schlacht wird für Nintendo ganz bestimmt kein Waterloo.



▲ Der Spielablauf erinnert an ein klassisches Echtzeit-Strategical.



▲ Die übersichtliche Perspektive wird durch eingblendete Textboxen ergänzt.



▲ Wir wissen nicht, was dieser freundliche Samurai empfiehlt. Wir empfehlen 64 Power.



▲ Der Schlüssel zum Erfolg liegt darin, so viele Waffen wie möglich einzusammeln. Deine anfängliche Ausrüstung reicht längst nicht aus!

VIGILANTE 8

Vertrieb:
Hersteller:
Erhältlich:

Activision
Luxoflux
Mai



Vigila

Nimm das Gesetz selbst in die Hand!

Bevor wir tiefer in die Materie einsteigen, laßt uns doch vorerst eine Sache klären. Wo zum Teufel sind *Vigilante 1* bis *7* geblieben? Die Antwort ist simpel: Es gibt sie gar nicht.

Wie der Titel des Spiels entstanden ist, bleibt ein kleines Mysterium. *Vigilante 8* ist in der Tat ein Nachfolgespiel, und zwar von *Interstate '76*, einem seinerzeit großen Hit auf dem PC. Der einstige PlayStation-Only-Titel basiert auf einer Geschichte, die in den siebziger Jahren angesiedelt ist. Hohe Kragen, Afro-Look, Hosen mit Schlag und fürchterlich bunte Farben standen damals auf dem Programm, genauso wie eine gefährlich destruktive Hardware. In diesem alternativen Universum (so die Story) bricht eine Gang namens Coyotes in eine Militärbasis ein und bedient sich dort mit den besten Waffen. Verrückt wie die Typen sind, bauen sie diese auch gleich

in ihre Fahrzeuge ein. Dem Bösen muß natürlich Paroli geboten werden, und so formt sich eine Art Bürgermiliz, eine Gang namens Vigilantes.

Die Handlung von *Vigilante 8* ist sehr schlicht ausgefallen. Du übernimmst die Kontrolle über einen der vielen Charaktere im Spiel und kämpfst Dich durch acht Levels. Dabei hältst Du stets Ausschau nach neuen Waffen, die Du auf Dein Fahrzeug schraubst, um den Gegnern so richtig Feuer unter dem Hintern zu machen. Manchmal müssen auch gewisse Objekte verteidigt werden.

Je nach Wahl der Spielfigur fallen die Aufgaben im Hauptspielmodus stets unterschiedlich aus. Bist Du beispielsweise einer der Vigilantes, besteht Deine erste Aufgabe darin, eine zivile Einrichtung zu verteidigen. Als Coyote geht es dagegen einzig und allein ums Zerstören.

Neben dem eigentlichen Spiel bietet *Vigilante 8* noch einen Drei- und



▲ Hier scheint es gerade im Vierspieler-Deathmatch auf einem Flughafen zur Sache zu gehen. Im Moment ist allerdings wohl nicht sonderlich viel los.

nte 8



▲ Auf dem Flugzeugfriedhof wird zwischen alten Wracks gekämpft.

Vierspieler-Deathmatch-Modus sowie einen Zweispieler-Kooperativ-Modus an. Viele PSX-Fans haben sich beklagt, weil sie auf diesen Modus verzichten mußten.

Neben anderen neuen Features wurde auch ein gegenüber der PSX-Version schnellerer Bildaufbau versprochen, was wir, ehrlich gesagt, auch erwarten können. Weiterhin angekündigt wurden neue Musik und ein besonderes Extra-Abenteuer für eine Figur namens Alien.

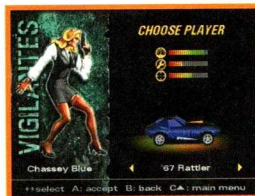
Am vielversprechendsten in Vigilante 8 ist der Spaß, der von den Zerstö-



▲ Wow, diese Waffe hat es echt in sich und läßt nukleare Geschosse auf den Wüstensand los.

rungen ausgeht. Absolut alles in den 3D-Arenen kann zerstört werden, was ziemlich wüste Schlachten zur Folge hat. Und dann gibt es da noch das, was Activision als "Echtzeit-Landschaftsdeformation" bezeichnet. Feuerst Du eine Granate in den Boden, entsteht unter Umständen ein Krater, in den die anderen Fahrer stürzen können.

Das Original Vigilante 8 war auf der PlayStation ein echter Hit, auch wenn kleinere Appetitanreger, wie beispielsweise der Kooperativmodus



fehlten. Da die N64-Version von allen Makeln bereinigt sein sollte, können wir uns auf ein schönes Stück Software freuen.



Carmageddon

Zombies aufgepaßt! Carmageddon naht!

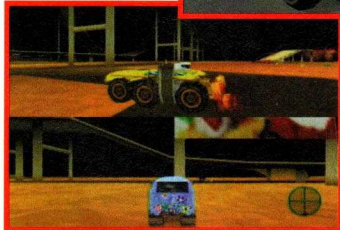
Wer wäre schon gerne ein Zombie, hm? Immer meinen es alle schlecht mit diesen Wesen. Eliminiert in *Resident Evil* und *Resident Evil 2*, in *House of the Dead* in Stücke gerissen, und nun werden sie in *Carmageddon* auch noch plattgefahren.

CARMAGEDDON 64

Vertrieb:
Hersteller:
Erhältlich:

SCI
Creations
Mai

► In *Carmageddon* gibt es einige schräge Fahrzeuge, wie dieser gigantische Käfer mit Monster Truck-Reifen.



den Rennen geht es durch die verschiedensten Umgebungen, wie beispielsweise Städte, einen Skiurlaubsort und einen gut besuchten Flughafen. Wer das ganze Game durchgespielt hat, bekommt Zugang zu zehn neuen Charakteren, inklusive Fahrzeuge! Na, wenn das nichts ist!

Der Stil des Spiels würde wohl von der Boulevardpresse als reine "Straßengewalt" verriessen werden. Ben Gunstone, Producer von *Carmageddon 64*, hat dazu etwas zu sagen.

"Autos und Gewalt hängen von Anfang an zusammen. Gewalt auf der Straße geht Hand in Hand mit dem instinktiven Bedürfnis eines Menschen nach Gewalt. In Spielen ist dies besonders verbreitet, da dort die Leute ihre wildesten Phantasien ausleben können. Das soll jetzt nicht heißen, daß jeder gerne jeden auf der Straße überführe... Die meisten Menschen, die Spiele dieser Art kritisieren, haben keine Ahnung von Computer- und Videospielen." (Und wahrscheinlich auch kein Interesse daran. – d. Red.)

Äh, okay, zu wissen. Wir sind jetzt schon viel beruhigter. Wirklich. Die andere Frage, mit der sich die Hersteller von Spielen dieser Art rumlagen mußten, war, ob sich das Überfahren von Menschen wirklich moralisch vertreten läßt. *Grand Theft Auto* läßt grüßen! Was hat Ben dazu zu sagen?

"Wie kann das Überfahren eines

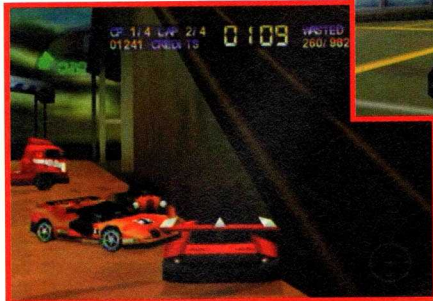


Terror und Gewalt

Ein Spiel dieser Art kann nur von jemandem stammen, der selbst das Verlangen nach Gewalt verspürt. Zwischen dem Pressematerial von SCI entdeckten wir diese Szene, von der wir annehmen, daß einer der Programmierer wirklich jemanden überfährt! Kids, macht so etwas nicht nach!



n 64



Menschen moralisch besser vertretbar sein als die Ausrottung ganzer Armeen in einem Kriegsspiel? Natürlich, wenn es sich um ein "moralistisches" Kriegsspiel handelt, wäre es möglich, Gefangene zu nehmen und diese gegen andere auszutauschen. Aber das gibt es nicht, denn es wäre langweilig. Es ist alles eine Frage der Wahrnehmung, eine verrückte Story, für die sich niemand interessiert, da alle nur töten wollen.



▼ Auf dieser Strecke sind vor allem die zahlreichen Sprungschancen tödlich. Wo sind all die Zombies?

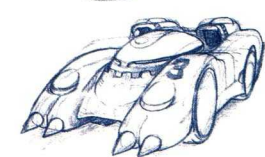
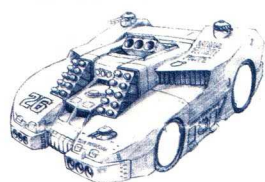
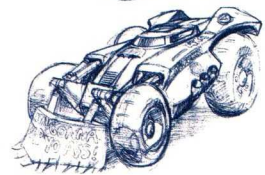
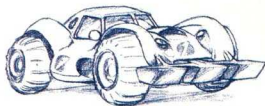


Carmageddon macht nichts anderes, als diese Fassade abzureißen."

Ben fügt hinzu, daß er noch nie jemanden überfahren hat, doch in der Vergangenheit manchmal das Verlangen danach hatte. Wenn er fünf Personen gerne an seiner Motorhaube kleben sähe, dann wären es James Ferman (wer?), Adolf Hitler, einer der SCI-Tester, der Regisseur von *South West Trains* und die Mitglieder von *B*witched* (was uns beweist, daß gute Producer nicht unbedingt zählen können müssen).

Wie alles begann

Jedes Fahrzeug wird als Skizze geboren. Hier einige der frühen Designs.

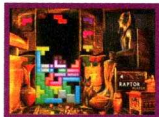


▲ Irgendwie sehen die frühen Fotos alle ziemlich harmlos aus. Was aber letzten Endes wirklich auf uns zukommt, wird wohl alles andere als harmlos sein!



The New Tetris

Neuer Schwung ins alte Konzept!



▲ Eine Innovation ist die neue Möglichkeit, Steine abzubauen.



▲ Jedem Stein wurde wieder eine bestimmte Farbe zugeordnet.

Kaum ein Spiel spaltet die Zockergemeinde so sehr wie Tetris. Die einen hassen es abgöttisch. Zigmillionen verkaufter Module weltweit bestätigen jedoch nur die Beliebtheit des aus Rußland stammenden Klassikers. Eigentlich könnte man meinen, das Konzept sei nach mehr als einem Jahrzehnt endgültig ausgelutscht. Doch, getreu dem Motto "Auch Gutes läßt sich noch verbessern", versucht sich jetzt Nintendo höchstpersönlich an dem Spiel mit den fallenden Klötzchen.

Vom Prinzip her bleibt alles beim alten: Noch immer fallen die Steine von oben nach unten, noch immer mußt Du sie lückenlos übereinander stapeln, noch immer sind es die bewährten sieben Klötzchenformen, und noch immer erhöht sich die Fallgeschwindigkeit, je länger Du spielst. Trotzdem gibt es einige

interessante Innovationen.

Die revolutionärste Neuerung dürfte wohl der Ersatzstein sein. Dein Spielfeld ist löchrig wie ein Schweizer Käse, und genau in diesem Moment kommt ein Quadrat, mit dem Du überhaupt nichts anfangen kannst? Kein Problem – parke den Stein einfach per Knopfdruck! Ist die Gefahr gebannt, kannst Du ihn jederzeit hervorholen und so Platz für einen anderen schaffen. Außerdem hast Du jetzt die Möglichkeit, nicht nur durch komplette Linien, sondern auch durch bestimmte Steinkombinationen ganze Blöcke abzubauen.

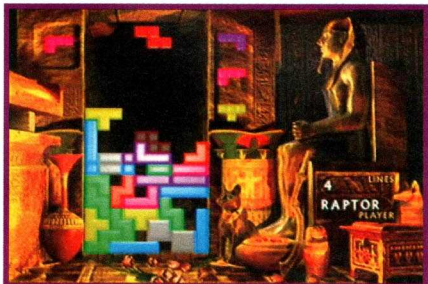
Aber das ist natürlich noch nicht alles: Dank des modulinternen Speichers

werden alle Deine High Scores automatisch gesichert. Mit Hilfe des abschaltbaren Schattens, der Dir zeigt, wo Dein aktueller Stein landen wird, kommen Anfänger wesentlich leichter ins Spiel. Für Abwechslung sorgen dabei die drei Spielmodi Marathon, Sprint und Ultra sowie die erspielbaren Weltwunder, die Dir neue Hintergründe und Musikstücke zugänglich machen.

Absoluter Höhepunkt und gleichzeitig eine Deutschlandpremiere ist der Verspielermodus. Ja, jetzt kannst Du zusammen mit bis zu drei Leuten gleichzeitig Tetris zocken und dank der zahllosen Gemeinheiten jede noch so gute Freundschaft bis aufs äußerste belasten.

Im Juni kommt der Beziehungs-killer nach Deutschland, und wenn das fertige Spiel hält, was die Preview-Version verspricht, dann wird das ein echt heißer Sommer!

THE NEW TETRIS	
Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Nintendo
Erschätlich:	Juni



▲ Die Hintergrundbilder sind allesamt ziemlich malerisch.

Legend of the Fisher King

Wer hat den dicksten Köder?



▲ Beißt er oder beißt er nicht. Das ist hier die Frage.



▲ Eigentlich lädt dieser Strand eher zum Schwimmen und Faulenzen ein.



▲ Party am Fischteich? Wenn man sonst nix zu tun hat...

Sachen gibt's, die gibt's gar nicht. Wir haben ja schon immer gewußt, daß Rollenspiele nicht immer gleich aussehen müssen. Lediglich ein paar neue Charakterklassen und Fertigkeiten hier, noch mehr Waffen und Zaubersprüche dort, das alles in einer noch weitläufigeren Umgebung untergebracht als bisher – so muß es nicht unbedingt sein. Viele Spiele bedienen sich auch Elementen aus dem RPG, obwohl sie eigentlich in eine ganz andere Schublade gehören. In die mit der Aufschrift 'Adventure' zum Beispiel. Oder 'Shooter'. Oder 'Jump'n'Run'. Alles schön und gut, aber dann und wann erreichen Meldungen die Redaktion, die selbst uns noch überraschen. Die Preisfrage des Monats lautet: Wie wird aus einem Angelspiel ein RPG?

Angelspiele für PlayStation und PC gibt es ja schon eine halbe Ewigkeit. Und da auf dem N 64 Randsportarten wie Pool und Bowling ihren Platz gefunden

haben, klingt der Release eines Angelspiels eigentlich nur logisch. Bisher läuft es in diesem Genre immer nach dem gleichen Muster ab: Man entscheidet sich für Köder und Rute, sucht sich ein ruhiges Örtchen an Fluß oder See, eventuell wechselt man seinen Aufenthaltsort im Laufe des Tages und zieht den Fischgründen hinterher, und am Abend wird dann abgerechnet. Wer den größten Fisch gefangen hat, gewinnt. Eventuell läßt sich das Gameplay noch bis zum Turniermodus ausweiten, oder ein erfahrener Rekordfischer beliefert Dich mit tollen Videotips. Nicht nur in Amerika, wo das 'Fishing' so was wie ein Volkssport ist, erfreuen sich Angelspiele großer Beliebtheit, auch bei uns haben sie ihren Markt gefunden. Dennoch sind es nichts anderes als Simulationen.

Um dem Spieler mehr zu bieten, haben die Entwickler von *Legend of the*



▲ Gibt es in Mangrovenwäldern eigentlich keine Krokodile?

Fisher King die Möglichkeit des Handelns eingebaut. Du kannst Deinen Fang verkaufen und mit dem Erlös Deine Ausrüstung erweitern. Je besser die Ausrüstung, desto größer der nächste Fang. Und so weiter. Eine Art 'Quest' gibt es obendrein: Am Ende des Spiels will ein Riesenfisch gefangen werden – und der hat magische Kräfte, die allein Deiner Schwester das Leben retten können. Ist Dir das immer noch nicht genug, überrascht *Legend of the Fisher King* mit der nächsten grandiosen Idee. In etwas ähnlichem wie einem *Tamagotchi*-Modus kannst Du gefangene Fische aufbewahren, füttern und zusehen wie sie sich entwickeln. Vom Guppy zum Pottwal, oder so ähnlich. Wir bezweifeln, daß dieses Spiel in der Lage sein wird, das RPG-Genre zu revolutionieren. Aber wir lassen uns gern positiv überraschen.



▲ Zumindest bietet die Grafik ein realistisches Bild der Meeresfauna.

Komische Figuren

Earthbound 64 hat den zweifelhaften Ruf zu verdienen, der frischeste Abkömmling einer Serie zu sein, in der Skurriles schon immer groß geschrieben wurde. Kein Wunder, daß die Charaktere des Spiels auf den Ersten Blick nicht unbedingt in ein RPG passen. Wir sind jedenfalls jetzt schon auf die Story gespannt, die diese vier Typen unter einen Hut bringt – und es gibt noch weitaus mehr davon!



Zu hart? Ach, was! Erstens fließt kein Blut, zweitens ist's ja nur ein Spiel.



Nein, nein! Dies ist kein Bild aus Turok 2. Auch der Dino stammt aus Earthbound 64.



Link, der Butler? Quatsch, oder sieht der hier aus wie ein Schimpanse?



Noch ist uns nicht ganz klar, ob es sich hier um Klaus, Flußpferd oder ägyptische Kurzhaarartte handelt...



Earthbound

Es gibt kein Geheimnis, das wir nicht lüften! Aber ob dieses Spiel wirklich erscheinen wird?

Na, bist Du jetzt verwirrt? Weil Du angekündigte *Mother 3*-Preview gesucht hast und feststellen mußt, daß der Titel *Earthbound 64* lautet? Das tut mir aber leid, hehehe! Aber so was kommt dabei heraus, wenn sich neunmalklugen Redakteure den ganzen Tag Gedanken über ihre schlaun Artikel machen. In diesem Falle gab es folgende Überlegung: Das Feature folgte der Chronologie des Rollenspiels in einigermaßen strikter Reihenfolge. Und da die *Mother*-Reihe aus bisher zwei Titeln besteht (auch wenn der erste nur

in Japan veröffentlicht wurde), haben wir uns dort an den Originaltitel gehalten. *Mother 3* wird aber bei uns als *Earthbound 64* erscheinen, schließlich stand der zweite Teil, damals für das SNES, hier wie in den USA als *Earthbound* in den Läden. Daher kann auch nur dieser Titel über unserem Zoom stehen. Es ist halt nicht immer leicht in unserem Job...

Nicht jedermanns Sache

Und überhaupt: Mit dem japanischen Markt kann man den Rest der Welt

wiesowo nicht vergleichen. Nehmen wir *Mother*: Von Anfang an hatte Nintendo große Pläne mit dem ersten Teil der Serie. Das Spiel wurde komplett ins Englische übersetzt und in den USA einem ausgewählten Testpublikum vorgestellt. Doch das Spiel fiel mit Pauken und Trompeten durch, es wurde im westlichen Ausland nicht veröffentlicht. Gerüchten zufolge existieren immer noch ein paar Cartridges des amerikanischen Prototypen, für die in Sammlerkreisen Unsummen bezahlt werden. Dann erschien *Mother 2* in Japan. Diesmal wurde das Spiel auch außerhalb Japans veröffentlicht, jedoch unter dem Titel *Earthbound*. Während sich die Japan-Version im Land der aufgehenden Sonne prima verkaufte, wurde das Spiel von Rest der Welt als grafisch überholt und zu simpel abgelehnt. Verständlich, in Japan war das Publikum immerhin an den Look des NES-Vorgängers gewohnt. Für *Earthbound 64* wird es mit solch einer Historie natürlich auch nicht leichter.

Zumindest das Argument einer altmodischen Grafik läßt sich schon durch einen Blick auf die Screenshots entkräften. Eine vollständig in 3-D erstellte Umgebung läßt die alten 8-bit Sprites schnell vergessen. Bei der Story bleibt *Earthbound* seinen Vorgängern allerdings treu. Während die meisten anderen RPGs entweder im Mittelalter



▲ Sonne, Strand und Meer. Aber wo ist das Rettungsteam in den knappen roten Badeanzügen?

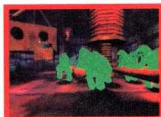
► "Für dich gibt's
hier keinen
Whisky,
Fremder!"



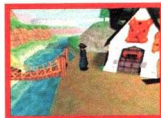
nd 64

ht
h je

oder in einer Sci-Fi-Welt angesiedelt sind, findet *Earthbound 64* in der Gegenwart statt. Jedenfalls meistens und so ziemlich, ähem. Spätestens wenn Du in den Western-Saloon kommst, in dem es von komischen, grünen Aliens wimmelt, weißt Du, was sich meine. Und wieder nimmt sich *Earthbound* selbst nicht ganz ernst. Statt mit Schwert und Magie kämpfst Du mit Haushaltsgegenständen und Lebensmitteln. Auch das Aussehen der Gegner wird Dir bestimmt nicht den Angstschweiß auf die Stirn treiben. Um die verrückten Einfälle unter einen Hut zu bringen, wird es keine durchgehende Story mit einer großen Aufgabe am Ende geben, sondern zehn Mini-Quests. Alle davon haben einen eigenen Helden, der eine immer neue Aufgabe lösen muß. Allerdings kann der Held des einen Mini-Quests als Randfigur in einem anderen vorkommen. So bekommt *Earthbound 64* dann doch noch seinen roten Faden.



▲ Die Tage des 8-bit Erstlings sind endgültig gezählt.



▲ Der Weg über diese Brücke führt in ein neues Abenteuer.



▲ Die Mörderkrabben kennen nur ein Ziel...



▲ Was soll denn dieser ganze Zirkus?

Kopf hoch, Brust raus!

Neben den niedlichen Tieren kommen natürlich auch Menschen in *Earthbound 64* vor. Oder zumindest Wesen, die Menschen ziemlich ähnlich sehen. Zumindest gehen sie aufrecht...

Böse Zungen munkeln, unser Chefredakteur hätte für diesen Zwerg Modell gestanden. Ob der Charakter auch im Spiel Klaus heißen wird, konnten wir noch nicht herausfinden.



Hier sehen wir den Held des Spiels (oder besser: eines Spiels) beim Ausprobieren eines brandneuen, mobilen, vollelektronischen Gierschlund-Emulators.

Titeln, mit denen die Markteinführung des 64 DD gepusht werden sollte, zusammen mit *Zelda 64*: Während *Zelda* für die Verkaufszahlen sorgen sollte, wäre es die Aufgabe von *Earthbound* gewesen, die Fähigkeiten des Hardware Add-ons zu demonstrieren. Tag und Nacht, das Wachstum von Pflanzen und alles 'Leben' sollte in Echtzeit stattfinden, jeder kleine Schritt des Spielers wäre in den Speicher des 64 DD geschrieben worden und hätte

Auswirkungen auf die Umgebung. Jetzt wo *Zelda 64* bereits erschienen und das 64 DD mehr als unwahrscheinlich geworden ist, stehen die Entwickler vor dem großen Problem, diese mächtigen Features auf einer Cartridge unterzubringen – oder zu vergessen! Einen verbindlichen Erscheinungstermin können daher auch wir nicht nennen. Da jedoch laufend neue Screenshots auftauchen, geben wir die Hoffnung nicht auf. Hoffentlich sieht Nintendo das genauso...



▲ Mother kommt, und alles freut sich. Bei uns wird das Teil aber *Earthbound 64* heißen.

Ninfo

SPIELER:



EXPANSION PAK:



RUMBLE PAK:



Vortrieb	Konami
Entwicklung	KCEO
Genre	Jump'n'Run
Getestete Version	PAL
Erhältlich	April
Preis	ca. DM 130



▲ Ah, Monkey! Goemon parodiert einen japanischen Kult-Charakter, während Ebisumaru Mühe hat, auf den Beinen zu bleiben.



▲ "Who ya gonna call? Ghostbusters!" – Jedemal, wenn Du einen Geist zerstörst, wird seine Seele dahin zurückkehren, von wo sie kam.



▲ In den Städten sind viele merkwürdige Gestalten unterwegs und gehen ihren Angelegenheiten nach.

Mystical starring Goemon

Du mochtest Dein SNES, weil es unzählige geniale 2-D-Jump'n'Runs dafür gab? 3-D geht Dir auf den Keks? Dann wirf mal einen Blick auf das neueste Abenteuer des mystischen Ninja!

Es war einmal... in einem fernen Land, vor langer, langer Zeit. Da lebte einst ein lustiger Wandersmann namens Goemon. Goemon war ein junger, mittelgroßer Bursche mit einem dicken Kopf und stacheligen, blauen Haaren. Sein bester Freund hieß Ebisumaru und war ein pummeliger, ganz in blau gekleideter Ninja, der offenbar ziemlich verdreht war. Sie lebten beide in Edo (dem heutigen Tokio) und zogen von dort in die Welt. Meistens wurden sie von zwei weiteren Freunden begleitet. Yae, eine Geheimagentin, schloß sich der Truppe an, nachdem Goemon und Ebisumaru sie aus den Klauen ihrer Feinde befreit hatten. Sasuke, der Vierte im Bunde, war nicht so leicht von den guten Absichten der drei Freunde zu überzeugen. Erst nachdem die Truppe ihn in einem harten Kampf besiegt hatte, schloß er sich ihnen als loyaler Gefährte an.

Sushi

Eines Tages wurden Goemon und Ebisumaru von ihrem alten Bekannten,

dem Weisen Mann, in dessen Mini-Palast im Wald bei Edo gerufen. Das konnte eigentlich nichts Gutes verheißen, denn die gefährlichsten Abenteuer erlebten die beiden immer dann, wenn sie kurz zuvor den Alten getroffen hatten. Als sie nun das Haus erreichen, öffnet ihnen der Hobbywissenschaftler und präsentiert den beiden eine mysteriöse Maschine.

"Es ist eine Geister-Rückholmaschine", erklärt er Goemon und Ebisumaru mit stolz geschwellter Brust. "Mit ihrer Hilfe kann man mit den Toten sprechen!" Als er jedoch die Maschine zu

Demonstrationzwecken anschaltet, geschieht das Unfaßbare: Die Apparatur verschwindet wie durch Zauberhand. Kaum haben die drei den ersten Schock überwunden, bemerken sie, daß es einen guten Grund für das Verschwinden gibt. Der (die, das – so genau kann man das nicht sagen...) böse Bismaru hat sein Riesen-UFO direkt über dem Haus des Alten geparkt und die Maschine mit einem Beamstrahl auf sein Schiff transportiert. Natürlich hat Bismaru nichts Gutes im Sinn, und um seinen Triumph richtig auszukosten, kündigt er



▲ "Meckere nicht, Sasuke! Wir kaufen Dir jetzt ein wirksames Deo, ob Du willst oder nicht! Alte Stinksoccke!"



▲ In vielen Regionen halten Dich Wachen an. Sammle Tokens, um an ihnen vorbeizukommen.





▲ Dieses Level steht in Flammen, und einige der Geister sind ihnen offensichtlich zu nahe gekommen.



▲ Hallo, Mr. Vogelscheuche... oops, pardon, war ja nicht so gemeint. Also: Hallo, Du Adonis!

Musiklos glücklich?

In der letzten Ausgabe haben wir noch vollmundig von den japanischen Liedern im Modul geschwärmt. Beim Testen mußten wir jedoch feststellen, daß man sie für die deutsche Version kurzerhand rausgeschmissen hat. Das schmiert zwar nicht den Spielspaß, schade (und erwähnenswert) ist es aber allemal!



Ninja 2



an, einen Prinzen der Unterwelt aus dem Reich der Toten zu befreien, um mit dessen Hilfe die Weltherrschaft an sich zu reißen.

Vergleich zu den späteren Ebenen. Im Stile eines klassischen Jump'n'Runs rennst Du in einer traditionellen 2D-Welt von links nach rechts, haust ein paar Gegnern auf die Mütze, wirfst mit Münzen und löst bereits die ersten kleineren Rätsel á la "Ich schiebe den

erstem Nintendo 64-Abenteuer, mußt Du Dich mit allerhand Leuten unterhalten, um die Story voranzutreiben. Außerdem kannst Du Dir ein paar Ausrüstungsgegenstände wie Reiskuchen oder Umhang kaufen und Dir so die Jump'n'Run-Sequenzen

Wer hier nicht zugreift, ist selbst schuld!

Die leichte Vorahnung unserer Helden wurde mal wieder bestätigt, und so machen sie sich erneut auf, um ganz Japan vor dem Einfluß des Bösen zu bewahren.

An dieser Stelle hat das ausführliche Intro dann auch ein Ende, und Du übernimmst die Steuerung des Spiels. Zunächst hast Du die Wahl, ob Du lieber Held (Goemon) oder Anti-Held

(Ebisumaru)

sein möchtest. Aber egal, wie Du Dich entscheidest, im Laufe des Spiels kannst Du sowieso (fast) jederzeit zwischen den einzelnen Charakteren wechseln.

Sashimi

Deine erste Aufgabe besteht darin, Dich von der Behausung des Weisen Mannes zu einem kleinen Dorf durchzuschlagen. Damit Du Dich mit der Steuerung vertraut machen kannst, ist das erste Level noch keine besonders große Herausforderung – zumindest im

Stein von rechts nach links, um auf eine höhere Plattform zu gelangen."

Hast Du diese Übung mit Bravour absolviert, erreichst Du die Stadt und wirst mit einem etwas textlastigeren Teil von *Mystical Ninja 2* konfrontiert. Wie schon in *Mystical Ninja*, Goemons

erleichtern. Insgesamt gibt es sechs verschiedene Läden, darunter einen Krämerladen, ein Restaurant und auch ein Hotel. Am Anfang ist die Auswahl natürlich eingeschränkt, im Laufe des Spiels kannst Du aber 20 verschiedene Gegenstände und Power-Ups kaufen.



▲ Bootfahrende Skelette? Oh Mann, die Gegner in diesem Spiel sind noch krasser als beim Vorgänger.



▲ Wie auf Wolken schweben... irgendwie paßt dieser Spruch aus der Werbung auch zu Goemon.

Nach diesem geruhsamen Abschnitt folgen dann wieder ein paar Jump'n'Run-Levels, bevor Du schließlich dem ersten



▲ Impact, der gigantische Pilot aus Teil 1, hat eine Gefährtin. Hm, ein wirklich pfundiges Maderl, nicht wahr?



▲ Wenn Du auf diesen Kopf einschlägst und er sich öffnet, findest Du Tokens, die Dir Zugang zu späteren Levels gestatten.

“normalen” Riesengegner, wie man sie in einem Jump'n'Run eben erwartet, zum anderen aber auch die Riesenroboter, wie Du sie vielleicht schon aus dem ersten Teil kennst. Um gegen die großen Kerle anzutreten, mußt Du in Deinen eigenen Roboter “Impact” einsteigen und die bösen Blechbüchsen mit Schlägen, Tritten und Schüssen in die Knie zwingen.

entdeckt, macht sich der pure Spielspaß breit. Getrübt wird der allenfalls an einigen wenigen Stellen, wenn nämlich durch unnötige Grafikeffekte die Sicht auf die Spielfigur kurzzeitig verdeckt wird. Dann schiebt sich beispielsweise ein Balken oder eine Flammenwand aus dem “Vordergrund” zwischen Dich und Goemon – das stört hin und wieder doch.

Endlich mal wieder ein klassisches Jump'n'Run!

Obermörtz gegenüberstehst. Bevor es soweit ist, mußt Du aber noch zahlreiche Mini-Aufgaben lösen. Einer Dame 100 Goldstücke leihen, einen Eidechsenmann finden, einem DJ helfen, eine verlorene Tochter nach Hause bringen und vieles, vieles mehr.

Die Obermörtz gibt es übrigens in zwei Varianten. Zum einen die

Teppanyaki

Hast Du ein Level geschafft und möchtest es, beispielsweise um Geld zu sammeln oder ein Bonusrätsel zu lösen, erneut betreten, dann ist das jederzeit möglich, oft sogar notwendig. Eine Notwendigkeit ist auch das Wechseln der Spielfigur. Je nachdem, mit wem Du durch die Städte läufst, verhalten sich die Bewohner Dir gegenüber unterschiedlich. Besonders tragisch ist das, wenn Du eine bestimmte Aufgabe lösen möchtest, und sei es auch nur, daß Du es auf einen bestimmten Gegenstand abgesehen hast. Jede der vier Spielfiguren hat zwar ähnliche Eigenschaften, was das Waffenarsenal und die Sprungkraft angeht. Dennoch ist jeder in der Truppe einzigartig. Yae lernt beispielsweise im Laufe des Spieles tauchen und kann so Gegenden erreichen, in die Ebisumaru (getreu dem Motto “Fett schwimmt oben”) nie gelangen könnte. Oder Goemons Spezialwaffe, die Kettenpeile. Ohne sie hätte das Spiel bereits nach weniger als einer halben Stunde ein abruptes Ende genommen. Bist Du in einer Stadt, mußt Du das Teehaus finden, um Deine Freunde zu treffen. Ist Not am Mann, während Du Dich in einem Jump'n'Run-Abschnitt befindest, gibt es an verschiedenen Stellen einen Teleporter, der Dir weiterhilft.

Spielerisch gibt's also nicht viel zu meckern. Hast Du Dich erst einmal eingespiegelt und auch den überlebensnotwendigen Doppelsprung

Yakitori

Von diesem Faupax mal abgesehen ist die Grafik 'ne ziemliche Wucht. Da das Spiel im aus Yoshi's Story bekannten 2-D gehalten ist, läufst Du zwar (in aller Regel) immer von links nach rechts, trotzdem schlängeln sich die Pfade, auf denen Du wandelst, durch richtige 3-D-

Der historische Goemon

Goemon ist keine reine Erfindung von Konami. Einen japanischen Legenden zufolge lebte Ende des 16. Jahrhunderts ein “Dieb” namens Ishikawa Goemon in Kioto. Bei der armen Bevölkerung war Goemon sehr beliebt, da er Betrüger betrog und seine Beute den Armen schenkte. Er war sozusagen ein Robin Hood des Ostens.

Glaubt man der Legende, wurde



er von Wachen gefaßt, als er in den Palast des Herrschers Toyotomi Hideyoshi eindrang. Daraufhin wurde er zusammen mit seiner ganzen Familie in kochendem Öl hingerichtet.

Es ranken sich aber noch weitere Legenden um Goemon. Einige behaupten, es handle sich eigentlich um Sanada Kuranoshin, einen Samurai, der seinem Leben entfliehen wollte. Andere meinen, Goemon sei ein Ninja aus Iga gewesen.

Bewiesen ist natürlich keine dieser Geschichten, ebenso wenig wie die Abenteuer, die Goemon in Konamis Spielen erlebt.



Schleichwerbung

Kostenlose Werbung muß man nutzen, wann immer man nur kann. Konami geht jetzt neue Wege und macht in Nintendo 64-Spielen Schleichwerbung für eines ihrer PlayStation-Produkte. Gleich im ersten Level triffst Du den DJ “BeatMania”, für den Du Kopfhörer, Mikrofon und eine Schallplatte einsammeln mußt. BeatMania – so lautet auch der Titel einer in Japan sehr erfolgreichen “DJ-Simulation”, in der Du per Knopfdruck auf Kommando den Beat zu einer Melodie schlägst.





▲ "Du sprichst mit mir? Du sprichst mit MIR? Wie kannst Du es nur wagen, mich einfach so von der Seite anzuquatschen?"



Welten. Das sieht einfach klasse aus und gibt Dir das Gefühl, irgendwie doch mittendrin zu sein. So gesehen das vielleicht beste 2-D-Jump'n'Run, mit denen das Nintendo 64 ja sowieso nicht gerade reichlich bedacht wurde. Die Gegner sind äußerst liebevoll gezeichnet, und es tut einem fast leid, sie mit Ebisumarus Paddel in den Hintergrund zu dreschen oder mit Sasukes Dolch in der Mitte auseinanderzusäbeln (ganz unblutig, versteht sich!).

Der Sound ist typisch Goemon. Eine seltsame Mischung aus traditionellen Japano-Klängen und abgefahrener Pop-Musik – das Ganze hat stellenweise Ohrwurmqualität. Mal ruhig, mal auf-



▲ Hm... bist Du wirklich sicher, daß dies die A 7 ist und nicht die Fabrikstraße in Gronau?

2. Meinung

Auch wenn ich es mit dem ganzen Japan-Gedöns eigentlich nicht so habe (Dark Future, rulz!), konnte ich mich dem Charme des Spiels nicht entziehen. Die Nerv-Lieder aus dem ersten Teil hat Konami ja dankenswerterweise entfernt!

KARSTEN ROHLOFF

Wertung



▲ Auch in dieser Ausgabe darf es nicht fehlen: Das Bild ohne BU, nur damit Klaus sich ärgert...hehe.

peitschend, aber selten nervend. Die Texte im Spiel wurden selbstverständlich eingedeutscht; die Sprachausgabe in den Geschäften und bei einigen Zwischen-

sequenzen ist jedoch weiterhin japanisch. Diese Mischung ist aber typisch für das komplette Spiel. Auf der einen Seite das traditionelle Japan, das vor allem in den Städten wundervoll rüberkommt. Auf der anderen Seite der Technikrammel mit Geister-Rückholmaschine, UFOs und dem ganzen Zeug. Hinzu kommen die total abgefahrenen Dialoge und Zwischensequenzen, die einen am Verstand der Programmierer ernsthaft zweifeln lassen. Entweder man liebt es, oder man haßt es.

Einhellig lieben muß man jedoch das vielleicht beste Feature des ganzen Spiels: den Zweispielermodus! Im Gegensatz zu 99,9% aller Jump'n'Runs kannst Du *Mystical Ninja* 2 nämlich zu zweit gleichzeitig spielen. Das bringt das Spiel in selten gekannte Spaßregionen. Zumal man so einige zusätzliche Moves ausführen kann, indem einer den anderen Huckepack nimmt. Einige Gegenstände im Spiel kann man sogar erst dann richtig nutzen, wenn man zu zweit spielt. So findest Du eine Art Panzer mit Kanone drauf. Spielst Du allein, kann man entweder den Panzer vorwärts schieben oder aber die Gegenschäft unter Beschuß nehmen. Spielt man zu zweit, kann einer schieben und der andere ballern. Zwar muß man sich die ganzen Extras und Münzen im Spiel teilen, dafür kann man seinem Mitspieler aber auch eines seiner Leben abgeben und ihn so vor dem Game Over bewahren.

Mystical Ninja 2 starring Goemon ist definitiv das beste 2-D-Jump'n'Run für das Nintendo 64. Die Steuerung (analog und digital!) ist klasse, die Grafik ein Augenschmaus, und der Sound ist für Nintendo 64-Verhältnisse ebenfalls im oberen Bereich. Selbst Profis werden ständig von neuen Ideen und noch härteren Gegnern gefordert. Hinzu kommt die skurril-geniale Atmosphäre. Wer hier nicht zugreift, ist selbst schuld!

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

Mischief Makers: Nintendo (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 12/97, 85%
Mystical Ninja: Konami (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 5/98, 85%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



92

Fazit

Geniales 2,5-D-Jump'n'Run!

Ninfo

SPIELER:



EXPANSION PAK:



RUMBLE PAK:



Vertrieb	Ubi Soft
Entwicklung	Ubi Soft
Genre	Tennis
Geladete Version	UK
Erhältlich	jetzt!
Preis	ca. 100 DM



Kurz & Knapp

Zum Teil originell!

Spieler bewegen sich weich genug

- fehlende Optionen
- In-Game-Details fehlen
- Wo sind denn die Stars?



▲ Versuche erst gar nicht, diesen Ball zu stoppen. Du kannst genauso gut Deinen Schläger niederlegen.



▲ Wenn Du in den Wirbel schaust, wirst Du hypnotisiert und gerätst unter die Kontrolle des Kommentators. Spieler – Vorsicht!



▲ Wenn Du mit einer CPU gegen die CPU spielst, zeigen sich die anderen zum Glück sehr intelligent. Und sie springen wie Frösche!



▲ Zeige Deinem Gegner eine Deiner Spezialtechniken, und er bekommt Knie aus Wackelpudding.

All Star Tennis

Ah, der Geruch von Erdbeeren und Eis! Und nicht zu vergessen: der Sprengstoff - das ist Tennis der anderen Art!

Der Sommer ist leider jedes Jahr viel zu kurz. Hier in Deutschland zumindest. Immerhin erwachen die internationalen Supersportler aus ihrem Winterschlaf und stürzen sich unter sengender Sonne auf ihre Sportarten. Der berauschende Duft frisch gemähten Grases, der Sprecher eines erwartungsvollen Publikums und abkühlende Drinks in rotweißen Dosen gehören dazu, wenn beispielsweise die Tennisstars den Platz

betreten. Leider kann eine Simulation den Duft frisch gemähten Grases nur schwer überbringen, aber zumindest doch all die spannende Action, die im ständigen Hin und Her aufgebaut wird. Warum allerdings *All Star Tennis* im Winter und nicht im Sommer ins Leben gerufen wird, ist uns schleierhaft.

Game...

Wie es der Titel *All Star Tennis* nahelegt, so sollte auch das Spiel sein – rundum ein Star. Oder? Blödsinn! Im Spiel sind nur wenige wirklich berühmte Tennisspieler zu sehen. Die Lücken werden mit fiktiven Charakteren gefüllt. In unseren Köpfen bedeutet ein "All Star"-Spiel etwas anderes. Die Größe seiner Lohntüte sagt jedoch noch längst nichts über die



SPEICHER:

Speichert
Meisterschaften

CONTROLLER PAK:

Speichert
Meisterschaften und
Statistiken



▲ Trete nicht auf die Bomben, oder Du tanzt genauso bescheuert wie dieser Kerl hier. Eine Indizierungsfahrge besteht für diesen Titel jedoch nicht.



▲ Schau Dir die Action im Replay ruhig aus der Ferne an.



▲ Vier Spieler laufen mutig aufs Feld, doch nur zwei gehen auch mit erhobenem Haupte wieder herunter.



► In der Spielerauswahl tänzeln die Sportler erwartungsvoll umher. Das erinnert mich an ein Tierheim, wo die Hunde darauf warten, aus ihren Käfigen befreit zu werden.



zeigt nur noch deutlicher, wie schlecht der Hersteller seinen Job erfüllt hat. Am Ende überwiegt das simple Knopfgehämmere mit dem gelegentlichen Drallschlag, um den Gegner etwas zu verwirren. Es gibt nichts, wo man sich wirklich wie ein waschechter Tennisspieler fühlen könnte. Doch wenn man die Spezialtechniken aktiviert, wird es heller auf dem Platz. Die Realität packt



Ausgebombt?

Es fehlt zwar der Übungsmodus, aber das Bomben-Tennis ist eine gelungene Alternative. Das Konzept ist zwar ein bißchen dämlich, doch es hilft Dir, den Platz effektiv zu nutzen. Außerdem sorgt es im Zweisspielermodus dafür, daß Du mit Deinem Partner kooperieren mußt, oder Du endest zerstückt. Wage Dich ins Bomben-Spiel, und Du lernst genug, um die CPU in anderen Modi schlagen zu können. Ob das im richtigen Leben auch so gemacht wird?



Qualitäten eines Sportlers aus. Es zählt, was er mit seinen Bällen anstellen kann. Also konzentriert sich *All Star Tennis* vielleicht mehr auf spielerische Qualitäten als auf bedeutende Namen? Doch dann...

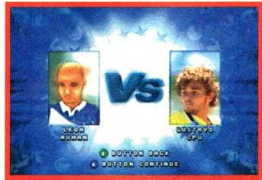
Aus drei verschiedenen Spielstilen suchst Du Dir Deinen Favoriten aus. Für den meisten Fußschweiß sorgt Bomb-Tennis, aber mehr über diese verrückte Spielart später. Im Moment zählen vor allem die Arcade- und Tournament-Modi. Du kennst es schon. Im Arcade-Modus spielst Du gegen die CPU oder einen Freund, und im Tournament darf derjenige die Achselweißgeruch freisetzen

Pokalhebewegung ausführen, der zuletzt als Sieger auf dem Platz steht. Doch wo liegt nun der besondere Reiz bei *All Star Tennis*? Nun, es ist... weißt Du.... absolut gar nichts. Die Sportler sind weich animiert, laufen aber wie Krabben über den Platz (ja, sie trippeln). Die Spielgeschwindigkeit ist erfrischend schnell, doch es gibt nichts, was Dich mit geöffnetem Mund an den Bildschirm fesselt.

Das Bild an sich wirkt irgendwie schlicht. Es fehlt sowohl eine Skala für die Bestimmung der Schlagstärke, als auch eine Punkteanzeige oder jegliche anderen Informationen, die von Interesse sein könnten.

Set...

Die eigentliche Spieldynamik ist eine der billigen Art. Das Spielfeeling und der aberlangte Einsatz sind lächerlich, so daß man sich fast schon als Zuschauer fühlt. Auch die Anzahl der möglichen Schlagtechniken hilft nicht weiter und



Die Spieldynamik hält Winterschlaf



▲ Verzweifelte Sprünge in Richtung des Balls helfen Dir oft weiter, doch schnelle Beine sind meistens effektiver.



▲ Sprich Dich im Doppel mit Deinem Partner ab, oder es gibt dicke Beulen!



▲ Gewinne ein Match, und Dein Spieler feiert ausgelassen. Diese Frau springt wild umher und reißt ihren Schläger in die Luft. So eine Freude!

▲ Kämpfe Dich Schritt für Schritt durch die Meisterschaft. Wer ist der wahre Platzherr?

ihre Taschen und schließt sich einem Zirkus an.

Erst mit den aktivierten Spezialtechniken fängt *All Star Tennis* an, sogar Spaß zu machen!

Dann erscheint auch endlich eine Anzeige für die Schlagstärke auf dem Schirm, und wenn Du es schaffst, einige gute Treffer zu landen, wird sie gefüllt. Irgendwann bekommst Du so die Chance für einen Superangriff. Dabei schießen die Bälle mit beeindruckender Geschwindigkeit über den Platz. Funken folgen sogar ihrem Flug! Im Replay lassen sich die Ausmaße eines solchen Angriffs besonders gut darstellen. Es gibt außerdem einen Zeitwirbel, der den Ball aufsaugt und erbarmungslos auf dem Feld Deines Gegners auspuckt. Das bringt Punkte.

Dann kommt die Bomb Tennis-Variante! Überall, wo Dein Ball landet, wird eine Bombe platziert. Weiche ihnen aus, um



weiterhin als Zweibeiner zu leben. Wenn Du eine Bombe berührst, gibst Du Deinen Turnschuhen den Abschiedskuß. Diese Elemente bereichern zwar das Spiel ein bißchen, wirken aber wie der letzte Versuch. In der Arcade- und Tournament-Modi hält der Spielspaß ohnehin nie lange an.

And Match...

All Star Tennis hat es definitiv nicht geschafft, als Sieger auf dem Podest der Tennissimulationen zu stehen. Die Tatsache, daß erst der Einsatz von Bomben, Zeitwirbeln und Superschlägen das Spiel interessant macht, läßt das Spiel nicht gerade als seriös dastehen. Wenigstens kommt so noch ein bißchen Interesse auf.

All Star Tennis hat uns einfach nicht überzeugt. Das Game ist nichts weiter als ein zwar gut gemachter, aber dennoch schlechter Job. Wer schon ein anderes Tennisspiel besitzt, der sollte die Finger von diesem Titel lassen. Ehrlich!

2. Meinung

Ich war noch nie ein sonderlich großer Fan von Tennissimulationen, da ich das echte Spiel bevorzuge. Aber *All Star Tennis* hat mir eine Menge Spaß bereitet, weil es sich sehr gut handhaben läßt. Das Spiel mit den Bomben ist exzellent und zeigt, daß auch seriöse Spiele eine Sonnenseite haben. **THOMAS RICHTER**

Wertung



▲ Dieses arme Ding muß traurig mit ansehen, wie der Ball funkenförmig an ihr vorbeifliegt.



▲ Jaja, wir wissen, daß wir meistens Screenshots weiblicher Spieler in Minirücken abdrucken. Ist ja schon gut...

64 Auf Einen Blick

Pad-Belegung



Alternativen

ISS '98: Konami (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 10/98, 95%
Centre Court Tennis: Mitsui (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 1/99, 87%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

70%

Fazit

Kaufe lieber Centre Court Tennis!

PC JOKER Heft & Spiel

**ÜBER
50%
SPAREN!**

**Nur 4.- DM
pro Heft
mit
Vollversion?
Ich glaub,
ich brauch
'ne Brille!**

**Die nächsten 3 Ausgaben für nur
12,- DM im Mini-Abo**



- **6 CD-ROMs mit starken Vollspielen und brandaktuellen Demos!**
- **Mehr als 400 Seiten voller Tests, Previews, Specials und Lösungshilfen!**
- **Portofreie Lieferung in umweltschonender Klarsichthülle!**
- **Für nur 12,- DM statt der regulären 26,70 DM!**



SCNUPPERCOUPON



Ja, ich bestelle die nächsten 3 Ausgaben PC Joker Heft & Spiel für DM 12,- statt DM 26,70 bei Einzelheftkauf. Ich spare damit DM 14,70. Ich zahle per **Vorkasse** (Scheck oder Bargeld liegt bei).

Name/Vorname _____

Straße/Hausnummer _____

PLZ/Wohnort _____

Datum/1. Unterschrift _____

(Bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Datum/2. Unterschrift _____

(Bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Wenn mit Erhalt der 3. Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben für 91,- DM (Ausland 100,- DM). Davon habe ich Kenntnis genommen und bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

**Coupon ausfüllen und einsenden an:
Joker Verlag • Aboverwaltung
Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham**

Castlevania

Konami holt tief Luft und läßt seine bösen Vampirpuppen wieder tanzen, diesmal sogar aufgeblasen in 3-D!

Ninfo

SPIELER:



EXPANSION PAK:



RUMBLE PAK:



Vertrieb	Konami
Entwicklung	Konami
Genre	Action-Adventure
Geladete Version	US
Erhältlich	Jetzt! (Import)
Preis	unterschiedlich



Speicheroptionen

SPICHER:

Nicht vorhanden

CONTROLLER PAK:
Speichert Spielstände



Kurz & Knapp

- Gelungene Grafik
- Gute Atmosphäre
- Stimmungsvolle Musik
- Verschiedene Spielwege
- Castlevania in 3-D!
- Miese Kameraführung
- Zum Teil zu viele Gegner



▲ Carrie legt sich mit zwei Echsenmenschen an.
Äh, Carrie?



▲ Solche Hüpf- und Kletterszenen sind in Castlevania keine Seltenheit.





▲ Der erste Boss – Du wirst an ihm Deine helle Freude haben! Hau den Knochenmenschen um!



▲ Einer der interessanten Endgegner. Ein riesiges Skelett stürzt sich auf Reinhardt, während zwei weitere Skelette ihn auf Motorrädern jagen!

Das wurde aber auch Zeit! Seit 1986 existiert eine Videospielserie, von der jeder Nintendo-Fan etwas gehört haben mußte. Die Spiele aus der *Castlevania*-Reihe schockierten und entzückten Spieler jeden Alters gleichermaßen. Es gibt wohl kaum eine Serie, die so viele Ableger ins Leben gerufen hat und trotzdem niemals in storytechnischer Hinsicht aus der Bahn geriet. Alles ist schön ineinander verflochten und glänzt durch eine konsequente Weiterführung der Geschichte. Nicht alle *Castlevania*-Spiele wurden außerhalb Japans veröffentlicht. Einige waren zwar offiziell auch in Deutschland erhältlich, doch zum Teil in abgeänderter oder gekürzter Form. Das Abschlagen von Vampiren ist eben nicht immer etwas für zarte Gemüter. Leider gab es bisher kein *Castlevania*, das in feiner 3-D-Grafik gehalten war. Stets mußte man sich mit zum Teil sehr schlichter 2-D-Grafik zufriedengeben. Die Zeit der Veränderung ist gekommen. Das N64 bietet die Grundlage für die dritte Dimension!

Der nächste Schritt

Endlich ist es da! Von vielen schon lange erwartet, rückte Konami kürzlich mit der

US-Version von *Castlevania* raus. Erwartungsvoll stürzten wir uns auf das Testmuster und mußten wieder mal am eigenen Leibe erfahren, daß das N64 nicht nur für quetschbunte Spiele geeignet ist. *Castlevania* fängt dort an,

wo Kalisto mit *Nightmare Creatures* seine blutigen Spuren hinterlassen hat, beim Versuch, ein anständiges Horrorspiel im Stile von *Tomb Raider* zu kreieren.



▲ Die kleine Carrie schaut sich ängstlich um. Was hat ein zwölfjähriges Mädchen hier zu suchen?

Sonderwaffen

Im Kampf gegen die Armeen der untoten Krieger helfen nicht immer nur Peitsche, Schwert und Magie allein. Wir alle wissen, daß Untote Allergien gegen bestimmte Gegenstände haben, und hier sind sie.



KREUZ
Kreuze lassen sich wie Bumerangs

einsetzen. Man wirft sie den Feinden entgegen, wo sie eine begrenzte Menge Schaden anrichten und dann zum Werfer zurückkehren. Ein Wurf kostet fünf rote Kristalle.



WEIHWASSER
Autsch, dieses heilige

Gesöff brennt sich wie Feuer durch untotes Fleisch! Allerdings ist die Wurfreichweite stark begrenzt, so daß sich Weihwasser nur effektiv in Nahkämpfen einsetzen läßt. Die Benutzung kostet drei rote Kristalle.



AXT
Zu dieser Waffe gibt es wenig zu sagen,

außer vielleicht, daß sie oft auch weit entfernte Ziele in einer gebogenen Flugbahn trifft. Die Anwendung kostet zwei rote Kristalle.



MESSER
Messer fliegen gerade über den Boden

hinweg und eignen sich besonders gut für weit entfernte Ziele. Allerdings richten sie weniger Schaden an als die Peitsche und kosten trotzdem jedesmal einen roten Kristall.



▲ Der Aufstieg in die Türme der Burg ist besonders beschwerlich. Reinhardt muß nicht nur geschickt von einer Plattform zur nächsten springen und dabei Fallen ausweichen, sondern sich gleichzeitig um Gegner kümmern!



▲ Carrie kann ihre magischen Geschosse auch entfernten Feinden entgegenschleudern, nur ist Reinhardts Peitsche viel stärker.



Castlevania ist rundum gesehen einfach viel mehr als nur ein Gemetzel mit Untoten. In bewährter Tradition läßt Konami die Geschichte um die Familie der Vampirjäger neu aufleben und spinnt die Rahmenhandlung um eine Vielzahl neuer Charaktere.

Der gute alte Graf Dracula hat die dumme Angewohnheit, ungefähr alle hundert Jahre aus seinem modernen Sarg zu klettern und mit seinen bösen Verbündeten (egal ob Tier oder Mensch) auf die Jagd zu gehen. Wir befinden uns



▲ So, den Mund schön weit aufmachen und Aaaaaa.....

Quote

am Ende des 19. Jahrhunderts, an einem Ort namens Walkia, natürlich in Transsylvanien gelegen. Der Graf macht wieder einmal die Gegend unsicher. Klar, daß die Einwohner ziemlich stinkig sind. Die Knoblauchvorräte gehen langsam

zur Neige, und der Priester des Ortes macht mit dem Verkauf von Weihwasserflaschen gute Umsätze. Zum Glück gibt es die Belmont-Familie! Was Van Helsing für *Bram Stoker's Dracula* war, ist diese Sippschaft für die

Vampirjäger

Zwei tapfere Helden wagen sich in Draculas Schloß. Das ist Selbstmord!

REINHARDT SCHNEIDER

Größe: 183cm
Gewicht: 78kg
Alter: 25

In Reinhardts Adeln fließt das Vampirjägerblut der Belmont-Familie. Fans der Castlevania-Serie werden sich mit Sicherheit an diesen Namen erinnern. Reinhardt nahm seine Bestimmung schon in früher Kindheit an und trainierte in den Bergen seiner Heimat Vallakia. Heute steht er mit der Peitsche Dracula und seinen Untertanen gegenüber und kann mit seiner Waffe sogar in die dritte Dimension schlagen. Das haben seine Vorfahren noch nicht geschafft!



CARRIE FERNANDEZ

Größe: 142cm
Gewicht: 35kg
Alter: 12

Kinderarbeit war im 19. Jahrhundert in, das wissen wir ja. Aber daß ein unschuldiges Mädchen im zarten Alter von zwölf Jahren in die stinkende Behausung des Grafen geschickt wird, können wir nicht verstehen. Angeblich tut sie es freiwillig. Ihre magischen Fähigkeiten hat sie von ihrer Mutter erlernt, die selbst einige Erfahrungen mit Hexenmagie gesammelt hatte. Andere fanden das wohl nicht so toll und haben die Mutter kurzerhand umgebracht. Carries Wut auf Dracula ist verständlich, denn er ist schuld, daß eine ganze Horde Untoter ihr Dorf zunichte gemacht hat.





► Hunde, Zombies, Skelette... Irgendwann kann Dich nichts mehr erschüttern.

► Reinhardt Schneider läuft zielstrebig auf das Schloß des Grafen zu, Wetten, daß er heute noch einige Male sterben wird?



Castlevania-Serie. Eigentlich glaubte niemand mehr so recht an Überlebende aus dem Clan, doch jüngst kam Reinhardt Schneider (oder auch "Reinhardt Schnieder", laut Konamis Homepage – anscheinend kann selbst

► Na super! Mit diesem Ding ist bestimmt nicht gut Kirschen essen.



▲ Solche gefährlichen herabfallenden Klingen sind in Draculas Schloß keine Seltenheit. Hut ab... oder besser: Kopf ab!

Konami den deutschen Namen nicht richtig schreiben!) aus seinem Trainingslager in den Bergen und stellte sich als der neue Vampirjäger vor. Doch warum gehört dieser Mann der Belmont-Familie an, wo er doch einen anderen Namen trägt? Warum wird er auf manchen Homepages Schneider Belmont genannt? Verwirrt machten wir uns auf die Suche nach dem richtigen Namen und fanden schließlich heraus, daß der gute Mann tatsächlich Reinhardt Schneider heißt. Herr Schneider ist jedoch nicht der einzige, der den Mut gefaßt hat, das Schloß des Grafen zu betreten. An seiner Seite kämpft eine gewisse Carrie Fernandez, ein junges Mädchen, das im Gegensatz zu Reinhardt nicht so sehr auf S&M-Spiele steht und deshalb die Peitsche zu Hause gelassen hat. Carrie weiß sich



▲ Die Kamera wechselt je nach Situation ihre Position. Nicht immer ist das von Vorteil!



▲ "Hey, laßt mich raus! Ich verspreche, ich werde immer meine Suppe essen!"

dagegen sehr gut mit ihrer Magie zu helfen. Nach Wahl der gewünschten Hauptfigur geht es in ein Land voller Gefahren und finsterner Monster. Immer tiefer steigst Du in die Handlung ein und wirst magisch an den Bildschirm gefesselt – wie es eben für Castlevania-Spiele üblich ist.

Fundgrube

Reinhardt und Carrie sind nicht immer nur auf Waffen angewiesen. Auch andere Gegenstände, die zunächst noch unwichtig wirken, helfen den beiden Helden.



MOND- UND SONNENKARTEN

Die Mondkarte läßt den Tag zur Nacht werden, während die Sonnenkarte die Nacht zum Tage macht.



ROTE KRISTALLE

Sonderwaffen verbrauchen im Einsatz eine bestimmte Menge an roten Kristallen. Diese sind in Fackeln oder in den Taschen toter Feinde zu finden.



WEIßE KRISTALLE

Von diesen gibt es relativ wenige im Spiel, da sie für das Abspeichern von Spielständen benötigt werden. Sie lassen sich nicht mitnehmen!



GOLDSÄCKE

Viele Gegner lassen nach ihrem Ableben Säcke mit Gold fallen. Damit können in der Villa einem Händler nützliche Gegenstände und Waffen abgekauft werden. Aber Vorsicht: traue niemandem!



MEDI-KITS

Diese Köffchen geben der Spielfigur eine Menge verlorene Energie zurück. Was auch sonst?



REINIGUNGS-KRISTALL

Weder Carrie noch Reinhardt sind immun gegen die Vergiftung eines Vampirs. Sollte Vampirgift in die Adern der Helden gelangen, helfen nur noch diese Kristalle.



POWER-UPS

Power-Ups verleihen der Angriffswaffe eine größere Reichweite und Stärke. Im Falle von Reinhardt ist es die Peitsche, bei Carrie die Magie.



▲ Das kommt davon, wenn man zuviel Tabasco ins Essen kippt. Hinter der Flamme steht übrigens ein Monster.



▲ Tot liegt dieses Skelett auf dem Boden. Gleich nicht mehr...

Neue Optik

Fernab jeglicher platter 2-D-Grafiken präsentiert sich das Spiel jetzt mit neuester 3-D-Polygon-Technologie, behält aber trotzdem den klassischen Jump'n'Run-Stil bei. Reinhardt oder Carrie laufen, springen, gehen, kriechen oder rutschen hübsch animiert (wobei Carrie etwas realistischer dargestellt wurde) durch insgesamt 13 Levels und müssen sich dabei unzählige Gegner

verschiedenster Art vom Leibe halten. Die Grafik läuft fast immer flüssig über den Schirm, mit Ausnahme einiger weniger Situationen, in denen das Spiel ins Stocken gerät. Das ist aber nicht weiter tragisch oder störend. Viel nerviger ist dagegen die Kameraführung, der größte Schwachpunkt des Spiels. Zwar lässt sich diese in ihrem Bewegungsmuster einstellen, jedoch verhält sich der Kameramann nie so intelligent, wie beispielsweise Lakitu aus *Mario 64*. Unzählige Male bin ich in einen Abgrund gestürzt oder wurde von hinten von einem Angreifer niedergemacht, nur weil die Kamera gerade falsch positioniert war! Da kann schon manchmal echter Frust aufkommen. Konami muß deshalb unsere Abwertung einfach in Kauf nehmen, so gut der Rest des Spiels auch sein mag.

Womit wir aber noch nicht alle Kritikpunkte abgehandelt hätten. Eher störend als Spaßig ist die Tatsache, daß gerade in den Levels außerhalb des Schlosses permanent neue Gegner vor Dir auftauchen. Mit schöner Regelmäßigkeit steht alle drei Schritte ein Skelett oder sonstiges Getier vor Dir, und dann meistens nicht einmal allein! Das nervt und hält nur unnötig auf, denn Kampfgeschick muß in den meisten Fällen nicht bewiesen werden. Oft reicht ein einfacher Peitschenhieb aus, und ein Skelett prasselt in seine Einzelteile zerlegt zu Boden. Viele der getöteten Gegner lassen dann auch noch Bonusgegenstände fallen, wie beispielsweise Geld, Kristalle, Kreuze (interessant, daß gerade Skelette Kreuze mit sich rumschleppen), Messer, Äxte oder auch Weihwasser. So lassen sich auf einfache Art und Weise Unmengen an Geld sammeln, das später bei einem Händler gegen andere Nützlichkeiten eingetauscht werden kann. Zum Glück wird die Anzahl der Angreifer in späteren Levels drastisch gesenkt.

Große Klappe

Beeindruckend sind nicht nur die zahlreichen Monster an sich, sondern vor allem die großen Zwischen- und Endgegner. Diese sind meistens um ein Vielfaches größer als die beiden Helden und damit keine leichte Beute. Um den Einsatz von Heiltränken oder energiespendenden Speisen kommt man früher oder spät eh nicht herum, weil nur ein Leben zur Verfügung steht.



▲ Zwischensequenzen lockern das Geschehen etwas auf und führen tiefer in die Handlung ein.



▲ Bevor ein Hebel umgelegt wird, fragt das Programm, ob das auch wirklich geschehen soll. Oft hat das nämlich böse Folgen!



▲ Noch hat dieses Skelett eine große Klappe. Wetten, es hat gleich das große Klappern?

Ab speichern darfst Du nur an bestimmten Kristallen. Witzig – oder auch erschreckend, wie man es nimmt – sind einige Schlachtenanimationen geraten. So fällt einem Riesenskelett beispielsweise nach einigen Peitschenhieben zunächst ein Arm ab, dann die Beine, und schon kriecht das Viech auf dem Boden vor Dir her. Untote sind eben nicht so leicht klein zu kriegen. Gefährlich sind vor allem spätere Gegner im Schloß, wie Vampire, Höllenhunde oder Echsenmenschen. Nur allzu schnell wird man vergiftet oder selbst zum Vampir. Doch auch Fallen können einem das Leben zur Hölle machen. Hier trifft Du auf alles, was zu einem Action-Adventure in einem finsternen Schloß dazugehört. Fehlen dürfen dabei natürlich auch nicht gewisse Puzzle-Elemente. Dennoch ist *Castlevania* stark Action-betont und reinen Adventure-Fans daher nicht unbedingt zu empfehlen.





▲ Blaue Skelette tragen eine Art "Bombenkopf" auf ihren Nackenwirbeln. Sie rennen auf Reinhardt oder Carrie zu und explodieren dann.



▲ Die beiden Knochenschlangen bewachen den Mechanismus, der das Schloßportal öffnet. Wenn Du nicht schnell genug verschwindest, werden sie Dich töten.

Grusel pur

Es sind nicht allein die Monster, die Dir einen Schrecken nach dem anderen einjagen. Es ist die gesamte Atmosphäre, die Konami dem Spiel mit auf den Weg gegeben hat. So ist



▲ Ein gefährlicher Werwolf löst sich nach dem Kampf in einer bunten Rauchwolke auf.

beispielsweise in der Außenwelt im Hintergrund das Heulen der Wölfe zu hören. Tag- und Nachtwechsel gehören natürlich dazu (Untote sind übrigens nachts stärker). Manchmal regnet es sogar, oder es fällt ein Baum krachend und brennend von einem Blitz getroffen zu Boden! Absolut genial! Unterstützt wird das Ganze von einer passenden Musik, wie sie schöner fast gar nicht mehr sein könnte. Vor allem das Lied des Violinspielers im Intro hat es uns sehr angetan. Gratulation, Konami! Wir empfehlen die Soundausgabe über eine HiFi-Anlage und das Spielen in einem völlig dunklen Raum. Allein, versteht sich. Erschrockenes Zucken ist da schon programmiert.

Übrigens unterscheidet sich der Spielablauf zum Teil völlig, abhängig von der Wahl der Hauptfigur. Sowohl Carrie als auch Reinhardt haben eigen für sie erschaffene Puzzles und komplette Levels. Wer das Spiel mit nur einer Figur durchspielt, hat etwa 30 bis 40 Prozent des Adventures noch gar nicht zu Gesicht bekommen! Der Handlungsverlauf hängt zudem stark von der Verwendung bestimmter Gegenstände im Spiel ab. Wer beispielsweise zu viele Hilfsmittel im Spiel kauft, wird später einen Kampf gegen den Dämonen der Gier bestehen müssen. Super Idee!

Beiß mich!

Der einzige wirklich große Schwachpunkt ist die Kameraführung. Darunter leidet das ansonsten so gut gewordene Spiel total. Man kann aber drüber hinwegsehen, wenn man nicht allzu kritisch an die Sache herangeht. Die wahnsinnig gute Grafik, die perfekte Sounduntermalung und die gewaltige Gruselatmosphäre verleihen *Castlevania* seinen ganz eigenen Reiz. Wer mal wieder etwas Geld übrig hat und nach *Zelda* auf der Suche nach einem ansprechenden Spiel ist, der kommt um diesen Titel nicht herum. Leider fehlt der letzte Feinschliff...

CASTLEVANIA

REVIEWS

64 POWER

64 Auf Einen Blick

Pad-Belegung



Alternativen

Zelda 64: Nintendo (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 12/98, 98%
Nightmare Creatures: Kallisto (ca. 110 DM)
Getestet in Ausgabe 1/99, 71%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

88%

Fazit

Ein Meisterwerk des Horror-Genres!

2. Meinung

Ich kann mich der Meinung von Thomas eigentlich nur anschließen. Die Kameraführung hat mich schon so manches Leben gekostet... Aber man sieht gerne darüber hinweg, wenn man den Rest des Spiels zu schätzen weiß. Interessant sind vor allem die zwei möglichen Lösungswege der beiden Charaktere. Auch wenn man *Castlevania* schon durchgespielt hat, ist der Reiz groß, sich noch einmal in diese Welt des Bösen zu wagen. Empfehlenswert.

KARSTEN ROHLOFF

Wertung



Ninfo

SPIELER:



EXPANSION PAK:



RUMBLE PAK:



Vertrieb: Atlas
Entwicklung: Racydym
Genre: Rennspiel
Getestete Version/Version: Japan
Erhältlich: Jetzt! (Import)
Preis: Unterschiedlich



Snowboard

Boarden ist cool und in. Können die Snowboard Kids dem phantastischen 1080 Snowboarding im zweiten Anlauf Paroli bieten?

Der kalendarische Winter ist (endlich) vorbei. Bevor sich auch die letzten Reste der weißen Schneepacht aus den Tälern unserer Mittelgebirge zurückziehen, veröffentlicht Atlas in Japan und in den Staaten noch schnell ein neues Snowboardspiel: *Snowboard Kids 2*. Nun ja, der Begriff „neues Snowboardspiel“ ist auch nur relativ. Denn wie wir alle wissen (und die Zahl „2“ im Titel sowieso vermuten lässt...),

gibt es bereits einen Vorgänger zu diesem Game. Das erste *Snowboard Kids* bestach vor allem durch seinen Mehrspielermodus. Es war so 'ne Art Mario Kart für Arme im Schnee.

Lawinengefahr

Getreu dem Motto "Lieber gut geklaut, als schlecht neu erfunden" bediente man sich für *Snowboard Kids 2* gar heftigst beim vielverkauften Vorgänger. Böse Zungen könnten behaupten, es

handle sich nicht um eine Fortsetzung, sondern allenfalls um ein Update.

Du schlüpfst wieder in die Haut eines der sechs Fahrer (plus vier Bonus-Fahrer) und begibst Dich schwer bewaffnet auf die originellen und abwechslungsreichen Pisten, die mit dem Snowboarden oft eigentlich nicht viel zu tun haben. So geht es gelegentlich über saftiggrüne Hügel oder über den sandigen Grund eines Meeres, und natürlich machst Du auch einen Ausflug in den Weltraum.

Damit Deine Mitspieler nicht viel zu lachen haben, kannst Du wieder Extrawaffen einsammeln. Das Offensivarsenal umfaßt unter anderem Eisblöcke, mit denen Du Deine Gegner kurzzeitig einfrieren kannst. Aber auch der eher defensive Pistenheld wird bedient und kann sich unsichtbar machen, um feindlichen Attacken aus dem Wege zu gehen. Die Waffen sind



▲ In der Spielerauswahl trifft Du alte Bekannte wieder.



Speicheroptionen

SPEICHER:
Speichert Spielfortschritt (Strecken, Boards etc.)

CONTROLLER PAK:
Keine Funktion



So setzt Du Dich zur Wehr!

Hand

Diese Riesenhand schlägt einen Gegner KO, und er verliert außerdem einen Teil seines Geldes.



Ventilator

Wenn Du Dir dieses Ding an Dein Board schraubst, bekommst Du einen gewaltigen Schub.



Fallschirm

Der Fallschirm schleudert einen Gegner in die Luft und läßt ihn dann sanft zu Boden gleiten.



Eiswürfel

Gefriere Deine Gegner zu Eisklötzen. Von so einem Kälteschock müssen sie sich erst einmal erholen!



Pfanne

Mit diesem Extra läßt Du riesige Pfannen auf die Schädel aller Gegner krachen!



Rakete

Die Rakete gibt Dir einen gewaltigen Schub, leider ist sie schnell ausgebrannt.





▲ Hast Du eine Runde beendet, wirst Du mit einem Lift wieder an den Startpunkt befördert.



Snowboard Kids 2



▲ So gut konserviert hält der noch mehrere 1000 Jahre.

Wer den ersten Teil hat, braucht dieses Spiel nicht!



▲ Oh, wie süß, ein Schneemann!



selbstverständlich gut sichtbar auf den Pisten verteilt und somit auch jedermann zugänglich.

Nicht jedermann zugänglich sind hingegen die 18 Snow-, Hover- oder Wie-auch-immer-Boards. Diese mußst Du Dir im wahrsten Sinne des Wortes verdienen, indem Du während der Rennen zahlreiche Stunts in vollster Perfektion ausführst und nebenbei

gibt es immerhin keine Slowdowns, keine Pop-Ups und vor allem keinen Nebel. Man könnte fast meinen, die Hersteller merken langsam, daß sie eigentlich für eine leistungsstarke 64 Bit-Maschine programmieren.

Für Einzelspieler ist *Snowboard Kids 2* nicht gerade der Brüller. Dazu ist die Steuerung etwas zu träge, die Computergegner sind zu unmotiviert, und das Streckendesign fesselt nicht genug. Das sieht jedoch gleich anders aus, wenn Du das Spiel mit mehreren Leuten zockst. Dank der zahlreichen Extrawaffen kommt tatsächlich so etwas wie *Mario Kart*-ähnlicher Spielspaß auf. Betrachtet Du *Snowboard Kids 2* als Snowboardspiel, wirst Du schnell enttäuscht sein. Suchst Du jedoch einen Fun-Racer für vier Spieler gleichzeitig, sollst Du (allein schon aus Mangel an Alternativen auf diesem Gebiet) auf jeden Fall einen Blick riskieren. Wer allerdings den ersten Teil hat, kann sich den zweiten sicher sparen!

Pistensau

Der erste Teil von *Snowboard Kids* war ja nicht ganz unumstritten. Die einen genossen die Mehrspieler-Action, die anderen nörgelten über den Mangel an Realitätsnähe und die nicht unbedingt gegückte Grafik. Am Grafikstil hat sich auch bei der Fortsetzung nichts geändert. Noch immer spielen die schrägen Comicfiguren die Hauptrolle. Im Vergleich zum ersten Teil wirkt die Grafik jedoch um einiges ausgereifter. Man sieht dem Modul die doppelte Größe (immerhin 128M) förmlich an. Eine Meisterleistung wurde hier jedoch nicht vollbracht. Während einem vergleichbare Spiele wie *Diddy Kong Racing* oder *1080° Snowboarding* hier und da ein anerkennendes "ah" oder "oh!" entlocken, denkt man sich bei *SK2* nur "Mmmh... das hab' ich aber woanders schon besser gesehen!". Dafür



▲ Diese Sprungschancen sind optimal, um Tricks zu üben.

SNOWBOARD KIDS 2

REVIEWS

64 POWER

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

Snowboard Kids: Nintendo (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 3/98, 80%
1080° *Snowboarding*: Nintendo (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 11/98, 90%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

79%

Fazit

Fun-Racer für vier Spieler gleichzeitig.

67

64 Power Nummer 21



▲ Auf den roten Feldern verlierst Du drei Münzen. Pech gehabt!



▲ Auf Yoshis Insel haben alle den ganzen Tag Spaß.



▲ Manche Spiele werden per Split-Screen gespielt, andere nicht.

Mario Party

Mario zeigt sich mal wieder äußerst vielseitig. Jetzt ist er sogar Star eines Brettspiels!

Ninfo

SPIELER:



EXPANSION PAK:



RUMBLE PAK:



Vertrieb	Nintendo
Entwicklung	Nintendo/ Hudson
Genre	Party-Mix
Getestete Version	US
Erhältlich	Jetzt! (Import)
Preis	Unterschiedlich

Kurz & Knapp

- Tolle Grafik
- Abwechslungsreich
- Anfängerfreundlich
- Einzelne Spiele werden zu unendlich erklärt
- Für Solospieler schnell öde
- Spiele zum Teil zu simpel

Mehr als 50 Spiele auf einem Modul? Mmh... das klingt irgendwie seltsam – wie eines der ominösen raubkopierten GameBoy-Module aus Hong Kong. Aber der Titel stammt weder aus Hong Kong, noch ist er eine Raubkopie. Nein, Mario Party kommt praktisch von ganz oben: Nämlich von Nintendo!

Wie wir bereits berichtet haben, setzten sich die kreativen Köpfe von Nintendo und der Softwareschmiede Hudson 1998 zusammen und kamen auf die glorreiche Idee, künftig hin und wieder gemeinsam Software zu programmieren. Mario Party ist sozusagen der erste Versuch und gleichzeitig auch eine Art "Best of", denn beide Firmen haben in gewisser Weise ihr Bestes gegeben: Hudson 50 tolle Mini-Spiele und Nintendo die allseits beliebten Videospielhelden Mario, Luigi, Yoshi, Prinzessin Toadstool und Donkey Kong sowie den Bösewicht Mario. Damit man das Ganze auch noch optisch ansprechend gestalten konnte, stellte

Allein wird es schnell öde!

man den Programmieren reichlich Speicherplatz zur Verfügung. Und so ist Mario Party nach Turok 2 und Ocarina Of Time das dritte 256Mbit-Modul. Das Ergebnis kann sich durchaus sehen lassen!

Party on, Wayne!

Die Story hinter Mario Party ist ebenso einfach wie kinderfreundlich: Sechs der beliebtesten Nintendo-Stars treffen sich und überlegen, wer eigentlich der größte Held von ihnen ist. Da jeder natürlich von sich selbst überzeugt ist, kommt es zum Streit, den Du jetzt spielerisch schlichten mußt.

Das Spielprinzip ist ziemlich simpel. Wer schon mal ein Brettspiel à la



Party



▲ Donkey Kong kann noch zwei Schritte gehen.



“Mensch ärgere Dich nicht” oder “Spiel des Lebens” gespielt hat, also weiß, wie man mit Spielsteinen und Würfeln zurechtfinden, jeder der vier Spieler sucht sich einen der sechs Nintendo-Charaktere aus (fehlende menschliche Mitspieler werden vom Computer übernommen) und legt die Anzahl der Spielzüge (20, 40 oder 60) fest. Eine Runde dauert etwa drei Minuten. Wer *Mario Party* spielt, sollte also schon ein wenig Zeit mitbringen. Jetzt fehlt nur noch die Wahl des Spielbretts, und schon kann’s losgehen. Die Spielfelder sind grafisch natürlich an bekannte Schauplätze angelehnt und tragen die Bezeichnungen Donkey’s Jungle Adventure, Luigi’s Engine Room, Mario’s Rainbow Castle, Peach’s Birthday Cake, Wario’s Battle Canyon und Yoshi’s



▲ An dieser Stelle hat Mario die Wahl: Es gibt für ihn drei Möglichkeiten, auf dem Spielfeld weiterzugehen.



▲ Obwohl man es eigentlich nicht tun sollte, bleibt einem manchmal gar keine andere Wahl, als allein zu spielen. Zur viert macht’s jedoch viel mehr Spaß!

Tropical Island.

Sind die grundlegenden Dinge geklärt, kann es dann endlich mit dem Spiel losgehen. Zunächst wird eine Runde gewürfelt. Je höher die erreichte Punktzahl, um so besser, denn dadurch wird die Reihenfolge der Spieler festgelegt.

Auf den ersten Blick sind die Spielfelder ein wirres Chaos aus roten, blauen und bunten Punkten. Jedes Feldsymbol hat seine eigene Bedeutung: Auf einigen Feldern gewinnst Du Münzen, auf anderen verlierst Du welche und auf wieder anderen darfst Du zusätzliche Mini-Games spielen. Aber das ist natürlich noch nicht alles. Es gibt spezielle Schalter, mit denen Du das Aussehen der Spielfelder oder die Standorte der einzelnen Spieler verändern kannst. Außerdem verzweigt sich der Weg an bestimmten Stellen, so daß nicht alle wie an einer Perlenkette aufgereiht hintereinander herdackeln müssen.

Party on, Garth!

Sobald jeder Spieler einmal gewürfelt hat, wird ein Mini-Spiel gespielt. Dabei gibt es drei unterschiedliche Kategorien, die sich durch die Zusammensetzung der Teilnehmer unterscheiden. Entweder tritt einer allein gegen drei Mitspieler an, es wird zwei gegen zwei gespielt oder alle vier kämpfen (im Endeffekt natürlich jeder für sich) gegen einen Computergegner.

Das Ganze steht und fällt also mit der Qualität der Mini-Spiele. Hat das Modul per Zufallsgenerator einen der immerhin

50 Wettkämpfe ausgesucht, wird Dir erst einmal erklärt, worum es in der jeweiligen Zwischenrunde geht und wie die Knöpfe belegt sind. Abschließend gibt es sogar noch einen Tip, wie man sich möglichst gut schlägt. Leider ist diese Beschreibung manchmal unzureichend, und Du fragst Dich, wie Du das Spiel eigentlich gewinnen sollst – bis dann schließlich doch noch der Aha-Effekt kommt. Ein gutes Beispiel ist die Fahrt im Schlauchboot auf einem Wildwasserfließ. Du sitzt auf der einen Seite des Schlauchbootes und hast ein Paddel in der Hand, auf der anderen Seite sitzen Deine drei Mitspieler und paddeln ebenfalls. Deine Aufgabe ist es nun, Münzen einzusammeln. Beim ersten Mal habe ich mich möglichst in der Mitte des Gewässers gehalten, um vermeintlich auftauchende Münzen

schnell erreichen zu können. Aber da waren



keine Münzen... seltsam. Also noch mal eine Runde. Diesmal habe ich meine Gegner an das Ufer gedrängt,





▲ Das ist doch nicht etwa Käfig-Catchen, oder? Natürlich nicht!



▲ Bowser und Yoshi – zwei "gute Freunde" unterhalten sich.

woraufhin sie von einem kleinen Männchen mit einem Speer gepiesackt wurden. Dabei wurden zwei Münzen in die Luft geschleudert, die irgendwie ins Wasser zu fallen schienen. Weitere Münzen oder gar eine Münzstand-Anzeige gab es nicht. Um das Wassergefährd zu beeinflussen, muß man übrigens den Analog-Stick permanent im Kreis drehen, was sehr schnell auf den



▲ Eine Schlauchbootfahrt der etwas anderen Art. Durch konstantes Drehen des Analog-Sticks mußst Du die anderen drei Mitspieler ans Ufer drängen, damit sie von Bowser's Schergen gepekst werden.



▲ Die Grafik ist wirklich bezaubernd schön. Die Hintergründe sind vorberechnet, doch die Spielfiguren sind voll in 3-D und wirklich super animiert.

Spielerdaumen geht. Deshalb wurde ich schließlich selbst ans Ufer gedrängt und angepekst, woraufhin auch ich Münzen verlor. Wieder waren meine Bemühungen nicht von Erfolg gekrönt. Beim dritten Mal habe ich dann wie hypnotisiert am Stick gerührt und meine Gegner immer wieder ans Ufer gedrängt – und siehe da, diesmal kam dann endlich die Erfolgsmeldung: ich hatte gewonnen!

Solche Runden kommen Gott sei Dank nur selten vor. Die meisten Spiele sind wirklich so einfach und offensichtlich, daß sie jeder auf Anhieb versteht. Ja, sie erinnern fast an die in den 80er Jahren so beliebten Olympiaden wie *Decathlon*, *Summer Games* oder *Hyper Olympics*. Meist sind nur ein oder zwei Knöpfe belegt, so daß Leute, die so gut wie nie ein Joypad in der Hand haben, sich schnell zurechtfinden und nicht gleich durch eine allzu komplexe Steuerung überfordert werden.

Party On, Yoshi!

Zudem spielt in vielen Games das Glück eine große Rolle. Es gewinnt nicht immer der Beste, was eine zusätzliche Motivation für Neueinsteiger sein dürfte.

Diese unbestrittenen Stärken verdeutlichen aber auch die spielerischen Schwächen von *Mario Party*. Während Multiplayer-Freunde mit Hang zu simplen Spielen und einer Vorliebe für Nintendos Helden ein nahezu optimales Spiel geboten bekommen, breitet sich bei allen anderen schnell gepflegte Langeweile aus. Wenn man sich mit *Mario Party* beschäftigt, sollte man mindestens zu dritt sein. Den vollen Spielspaß gibt es jedoch erst mit vier Personen. Denn

dann macht es auch Bock, bei den gelegentlich auftauchenden Solo-Runden zuzusehen, schließlich will man ja wissen, wie sich der Freund oder die Freundin alleine schlägt. Muß man jedoch dem Computer zuschauen, wie er ein solches Mini-Spielchen absolviert, dann ist das eigentlich völlig uninteressant.

Es gibt zwar auch einige Solo-Modi, um einsame Spieler bei Laune zu halten, aber die kann man spätestens dann in der Pfeife rauchen, wenn man sie zum dritten oder vierten Mal durchgespielt hat. Allenfalls "Mini Games Island" motiviert, denn hier mußst Du alle Mini-Spiele mindestens ein Mal bestehen. Dabei bewegst Du Dich auf einer Weltkarte, die stark an das Jump'n'Run *Super Mario World* aus den seeligen SNES-Zeiten erinnert. Alle paar Runden kannst Du abspeichern und so Deinen Fortschritt sichern. Das Tolle dabei: Du spielst so nach und nach alle Minis frei, die Du später allein oder mit Freunden einzeln anwählen kannst. Gibt es



▲ Eine Variante des allseits beliebten Memory darf natürlich nicht fehlen.

2. Meinung

Ich spiele bevorzugt allein, und deshalb finde ich Mario Party ziemlich öde. Die Spiele sind primitiv und werden schnell langweilig. Finger weg!

KARSTEN ROHLOFF

Wertung



▲ Koopa erklärt Dir auf Wunsch das komplette Spiel. Die Anleitung kannst Du also getrost vergessen.

beispielsweise zehn Mini-Spiele, die Dir besonders viel Spaß machen, dann stelle Dir zu gegebener Zeit einfach Deine eigene Olympiade zusammen. Du bist dann nicht mehr auf den Zufallsgenerator angewiesen.

In diesem Modus erspielte Münzen kannst Du in einer Art Geschäft gegen zusätzliche spielbeeinflussende Gegenstände oder Spielereien wie dem Sound-Test eintauschen.

Party on, Mario!

Von technischer Seite her gibt's nicht viel zu meckern. Nintendo hat sehr viel Speicherplatz spendiert, und das sieht man dem Spiel meist auch an. Alles ist



▲ Manchmal mußt Du auf Tauchstation gehen, um Kisten zu bergen.

bunt, knuddelig und einfach zum liebhaben. Nintendo-Fans werden sich sofort wohl fühlen, auch wenn irgendwie das Flair eines *Smash Brothers* nicht ganz erreicht wird. Das liegt vielleicht daran, daß es trotz des positiven Gesamteindrucks starke Qualitätsunterschiede zwischen den einzelnen Events gibt. Einige sehen optisch noch etwas unzureichend aus, andere beeindrucken mit gigantischen Spezialeffekten. Im großen und ganzen kann sich jedoch die Konkurrenz an dieser Leistung ein Beispiel nehmen.

Was die musikalische Untermalung angeht, so bewegen sich Hudson und Nintendo auf bewährten Pfaden – es wurden unzählige, inzwischen liebgegewonnene Sprachsamples und Musikthemen aus bekannten Klassikern entliehen, die zur gelungenen Stimmung beitragen. Leider gibt es nur wenig Neues, und da das Nintendo 64 sowieso nicht gerade für seine außergewöhnlichen Klangleistungen bekannt ist, solltest Du nicht zu viel erwarten.

Abschließend seien noch einmal ganz deutlich die Leute gewarnt, die vornehmlich allein spielen: *Mario Party* ist definitiv ein Spiel für möglichst viele menschliche Teilnehmer! Solospieler werden sich relativ schnell langweilen. Wer jedoch seinen wöchentlichen Brettspielabend etwas aufzulockern möchte, der sollte seinen Freunden zur Abwechslung mal *Mario Party* präsentieren!



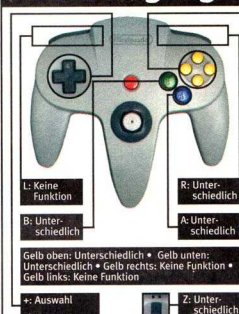
▲ Dies ist die Übersichtskarte, von der aus Du alle Spielmodi anwählen kannst.

MARIO PARTY

REVIEWS

64 POWER

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

Auf seine Weise ist *Mario Party* einzigartig.

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

83

Fazit

Origineller Vier-Spieler-Spaß!

71



64 Power Nummer 27

WANTED



**Hast Du eine
Ausgabe
verpasst?
Du mußt ihr
nicht mehr
nachtrauern!**

64 Bestelldcoupon

Name:
Straße:
PLZ/Ort:

Unterschrift
(Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

ICH MÖCHTE FOLGENDE HEFTE:

AUSGABE 13/97	☐	AUSGABE 6/98	☐	AUSGABE 12/98	☐
AUSGABE 2/98	☐	AUSGABE 7-8/98	☐	AUSGABE 1/99	☐
AUSGABE 4/98	☐	AUSGABE 9/98	☐	AUSGABE 1/99	☐
AUSGABE 4/98	☐	AUSGABE 10/98	☐	AUSGABE 2/99	☐
AUSGABE 5/98	☐	AUSGABE 11/98	☐	AUSGABE 3/99	☐

ZAHLUNGSWEISE

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

PREIS DM 6,80 zzgl. DM 2,- P/V (AUSLAND + DM 4,-) PRO HEFT.

BITTE SENDEN AN: **64 power • BESTELLSERVICE • Postfach 3161 • 48581 Gronau**

64 **POWER** Leser Charts

73

Willkommen zur aktuellen Übersicht Eurer ganz persönlichen Charts!

● Gar Merkwürdiges hat sich diesmal in den Charts getan. Während die drei Spitzenreiter immer noch unverändert auf ihren Positionen bleiben, rutscht Top Gear Overdrive von Platz 6 auf 10! Hat es das verdient? Wohl kaum! Dafür ist plötzlich V-Rally 99 ganz vorne mit dabei, während sich auch die Nightmare Creatures eingeschlichen haben. Ihr habt wirklich Geschmack, da kann man nicht meckern. Mal sehen, was sich nächsten Monat ergibt. Im Moment ist es ja noch ziemlich still auf dem Softwaremarkt.



Lourens MOST WANTED

1. Win Back
2. Perfect Dark
3. Castlevania 64
4. Micro Machines 64
5. Tonic Trouble

TOP 10

	TITEL	HERSTELLER
1	Zelda 64: Ocarina of Time	Nintendo
2	Turok 2: Seeds of Evil	Acclaim
3	Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo
4	F-Zero X	Nintendo
5	V-Rally 99	Infogrames
6	F1 World Grand Prix	Paradigm
7	Wipeout 64	Psygnosis
8	Nightmare Creatures	Kalisto
9	Mission: Impossible	Infogrames/Ocean
10	Top Gear Overdrive	Snowblind

FLOP 5

	TITEL	HERSTELLER
1	Clayfighter 63 1/3	Interplay
2	GASP	Konami
3	Augusta Masters '98	T&E Soft
4	Penny Racers	THQ
5	FIFA 64	EA Sports

MACH MIT...

Damit wir auch in den folgenden Monaten immer wieder eine Lesercharts-Seite einrichten können, brauchen wir natürlich entsprechende Daten von Euch. Schickt uns Eure Tops und Flops (möglichst viele Namen) an folgende Adresse: 64 Power Onkel Tom/Lesercharts Postfach 3161, 48581 Gronau.

And the winner is...

Unter allen Einsendungen verlosen wir jeden Monat ein Joypad von Interact, so habt auch Ihr noch mehr davon. Der Gewinner in diesem Monat ist **Christian Welte** aus Landshut. Herzlichen Glückwunsch!

CHRISTIANS TOP 5

1. F-Zero X
2. F1 World Grand Prix
3. Banjo-Kazooie
4. V-Rally 99
5. Fighters Destiny

CHRISTIANS FLOP 5

1. Clayfighter 63 1/3
2. Clayfighter Sculptor's Cut
3. Dual Heroes
4. Augusta Masters '98
5. Jeopardy



Falls Du nicht gewinnst, kannst Du das Joypad auch für 44,95 Mark kaufen. Info unter (0 42 87) 12 51-13.

Solltest Du die neuesten Cheats benötigen,
gibt es keine bessere Adresse für Dich als unsere...



Cheat-Zentrale

SPIELHILFEN

74

Rogue Squadron

78 Mit diesem Teil beenden wir nicht nur unsere Rogue Squadron-Lösung, sondern auch das Treiben des Imperiums!

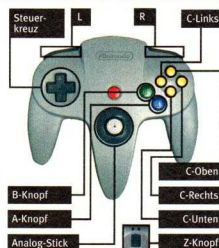


South Park

84 Die durchgeknallten Kids erleben ein sehr merkwürdiges Abenteuer, und mit unserer Komplettlösung fällst Du nicht mehr auf den Hintern!



Pad im Überblick



Turok 2: Seeds Of Evil



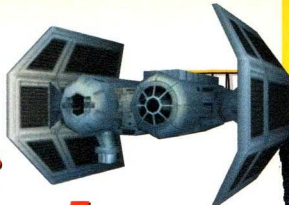
Viele Leser fragen uns nach Cheats für Turok 2. Unsere Telefone stehen schon lange nicht mehr still. Das hat bald ein Ende! Es gibt einen ultimativen Turok 2-Cheat, der sämtliche möglichen Cheats auf einen Schlag aktiviert. Und hier ist er – tatataaaaa!

Alle Cheats

Gib im Cheat-Menü das folgende Paßwort ein: BEWAREOBLIVIONISATHAND (alles in einem Wort, keine Leerzeichen). So öffnest Du alle möglichen Optionen im Cheat-Menü. Unter anderem wird Dir Unverwundbarkeit gewährt, unendlich Leben, unendlich Munition und vieles mehr. Um einen Cheat zu aktivieren, gehst du einfach ins Menü und wählst ihn aus. Viel Spaß!



Star Wars: Rogue Squadron



& TRICKS

64
POWER

Möge die Macht mit Dir sein, Luke! Oder aber diese Cheats! In der letzten Ausgabe haben wir Dich schon mit sehr interessanten Cheats versorgt, doch einen haben wir vergessen – den Levelsprung-Cheat. Hier ist er nun, zusammen mit einigen anderen.



Levelauswahl

Gib im Paßwortschirm DEADDACK ein, um Zugang zu allen Levels zu bekommen, inklusive der drei Bonuslevels. Fliege einen T-16 in Tatooine, greife den Graben des Todessterns an und nimm Teil an der Schlacht um Hoth.



Fliege ein schwarzes... Auto?

Gib KOELSCH im Paßwortschirm ein und wähle eine Mission für den X-Wing. Dieser wird dann durch ein schwarzes Auto ersetzt! Hinweis: Pausiere besser nicht das Spiel, oder es friert eventuell ein.



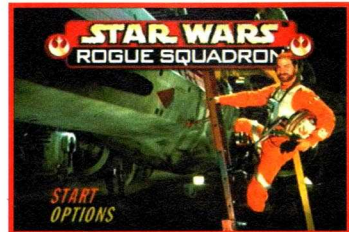
Bärtiger Typ

Gib im Paßwortschirm HARDROCK ein und kehre ins Hauptmenü zurück. Starte die Demo und drücke A. Wenn das Titelbild erneut erscheint, wird Luke durch einen anderen Kerl ersetzt. Sehr seltsam!



Entwicklungsteam anschauen

Gib im Paßwortschirm BLAMEUS ein, um ein Bild von den Machern des Spiels zu sehen. Puuh, eine ganze Menge Menschen!



BATTLETANX

In der amerikanischen Werbung für dieses Spiel ist ein geschlachteter Teddybär zu sehen. Super Sache... na ja, wer sich das Spiel über den Importweg besorgt hat, freut sich bestimmt über diese Paßwörter.

Alle Gangs im Campaign-Modus

Gib LTSLSGNGS als Paßwort ein.

Female Storm Ravens Gang

Gib WMNRSMRTR als Paßwort ein.

State Street Level

Gib CJSKPFLGMH als Paßwort ein.

Selbstmord

Halte C-Links, C-Rechts, C-Oben, C-Unten.

Level-Paßwörter

Gib einen der folgenden Codes ein, um im jeweiligen Level mit der Nuclear Knights Gang zu starten.

- Level 1 Ground Zero
FRHBMCTNTK
- Level 2 The Tunnel
LHTSPMFRGS
- Level 3 Times Square
NGLFFPTTFP
- Level 4 Strangle Hold Bridge
SHPPNRVWGB
- Level 5 Bonus
MRFFCRTKP
- Level 6 Heartland
LPGCVBBJCF
- Level 7 Lake Shore Drive
GLWHJCRLNK
- Level 8 State St
KMKJTMHRNS
- Level 9 Bonus
FLWWFCWNRK
- Level 10 Armageddon Highway
WSMBCPVWVS
- Level 11 Area 51
CGJWVRGLNM
- Level 12 Fremont St
KVVLHFHWBT
- Level 13 Bonus
FCLPJRWTMP
- Level 14 Crimson Gate
TMFNJMKJGF
- Level 15 Wharf
PPJLJHRCV
- Level 16 Bonus
LNKNSWKGTH
- Level 17 Q-Zone
WMNRSMRTR



COOL!

1 MB Memory Card LINEAR

NINTENDO 100% PURE ACTION! 68

DAS MAGAZIN FÜR ALLE N64-BESITZER

0 51435 3 00680 9

AUSGABE 4/99

SEITE 68

MARIO PARTY
so facher Spaß: Voll das Brett, ey!

DM 6,00 • \$6 6,00 • £6 170 • ¥ 37,50
Frk 32,50 • L 9,000 • Mkr 42 • s5 35

POWER

NINTENDO 100% PURE ACTION

VOLL DAS VERGNÜGEN!

MYSTICAL NINJA 2

STARRING GOEMON

DAS BESTE 2-D-J'N'R ALLER ZEITEN

VOLL DER HORROR!

CASTLEVANIA

DA ERBLAßT SOGAR DRACULA

SPIELHILFE:

ROGUE SQUADRON

**DIE
HEISSESTEN
N64-SPIELE
IM TEST!**

PLUS:

CARMAGEDDON
64 ZOMBIES UNTER
AUTOREIFEN...

VIGILANTE 8

HIER GEHT'S UM DIE WURST!

**NEW
TETRIS**
KLASSIKER
STERBEN
NIMMAL'S AUS!

**ABONNIERE DIE
64 POWER, DENN DIE
VORTEILE SIND
ÜBERZEUGEND!**

Du bekommst die 64 power direkt ins Haus geliefert. Vergiß den Ärger wegen vergriffener Hefte!

NEU! Wenn Du jetzt einen Abonnenten wirbst, erhältst Du eine 1 MB Memory Card LINEAR aus dem Hause Fire International! Die Besonderheit der Karte: Du mußt nicht mehr zwischen den Blöcken wechseln!!
Bedingungen: Der von Dir geworbene Leser darf in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der 64 Power gewesen sein! Und Du darfst Dich nicht selbst werben!

Gratis!



**WENN DU
JETZT
NOCH NICHT
IPACKST...!?"**



▶ ABO - COUPON

ABO

**64
POWER**

Bitte sende einen dieser Coupons oder eine Kopie davon in einem Umschlag an:

**64 POWER
ABOSERVICE
POSTFACH 3161
48581 GRONAU**

Diesen Coupon bitte benutzen, wenn Du einen neuen Abonnenten werben möchtest.

HIERMIT BESTELLE ICH:

Das 64 power-Abonnement. (bitte ankreuzen)

- ☐ Ich erhalte 11 Ausgaben zum Preis von nur DM 69,- inklusive Porto und Verpackung. Das Abonnement verlängert sich automatisch um weitere 11 Ausgaben, wenn ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich künde.

Persönliche Angaben (bitte in Blockschrift)

Vorname, Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Unterschrift:

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich bei 64 power Aboservice, Postfach 3161, 48581 Gronau widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel) nach Bestellung. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Datum, Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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 Sie hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:

Kontonummer:

Bankleitzahl:

Geldinstitut/Ort:

Datum, Unterschrift:

(Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich habe den nachfolgenden Abonnenten geworben und bitte um Zusendung der Memory Card:

Vorname, Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Unterschrift:

Bitte beachten: Die Memory Card wird nach Eingang des Geldes bzw. bei Abbuchung nach Ablauf der Einspruchsfrist bei den Geldinstituten verschickt, frühestens aber nach Ablauf der Widerrufsfrist.

Diesen Coupon benutzen, wenn Du selbst ein Abo bestellen möchtest!

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. Das Abonnement verlängert sich automatisch um weitere 11 Ausgaben, wenn ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich künde.

- ☐ Ich erhalte 11 Ausgaben zum Preis von nur DM 69,- inklusive Porto und Verpackung. Das Abonnement verlängert sich automatisch um weitere 11 Ausgaben, wenn ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich künde.

Persönliche Angaben (bitte in Blockschrift)

Vorname, Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Unterschrift:

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich bei 64 power Aboservice, Postfach 3161, 48581 Gronau widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel) nach Bestellung. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Datum, Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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 Sie hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:

Kontonummer:

Bankleitzahl:

Geldinstitut/Ort:

Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Mit unserer Spielhilfe ist
die Macht auf Deiner Seite!

Star Wars: Rogue Squadron

PART 2

BATTLE ABOVE TALON

LEVEL 11: MISSIONSBRIEFING

**"Kämpfe über Talon um den Besitz
der Tibanna-Gasplattformen.
Gefährde nicht die Zivilisten!"**

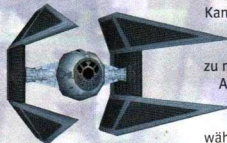
MISSIONSZIELE

- Finde und zerstöre die imperialen Tibanna-Gascontainer
- Vermeide zivile Verluste

STANDARDSCHIFF: A-Wing

IMPERIALE KRÄFTE:

TIE-Interceptors, TIE-Fighter, Sentry Guns



Eine sehr geradlinige Mission ohne komplizierte Ziele. Andererseits geht es über Talon manchmal heftig zur Sache, also kannst Du Dein Geschick als Pilot endlich unter Beweis stellen!

Grundsätzlich sind alle Gascontainer

mit dem imperialen Symbol darauf zu zerstören. Treffe dabei nicht die anderen Kanister! Gleichzeitig mußt Du die imperialen Kräfte daran hindern, Jagd auf Deine eigenen Container zu machen.

Alles fängt sehr einfach an. Du folgst einem Rebel Blockade Runner bist zur ersten Gasplattform, während Du auf die imperialen Kanister schießt und Deine eigenen ausläßt. Eine Begegnung mit einem TIE-Fighter ist möglich, doch wenn Du Dich auf die Kanister konzentrierst, sollte sich Dein Flügelmann darum kümmern. Hast Du alle Kanister zerstört, bewegt sich der Blockade Runner zur nächsten Plattform. Folge ihm und zerstöre weitere Kanister des Gegners. Diesmal rücken Dir einige TIEs auf die Pelle! Folge weiter dem Blockade Runner,

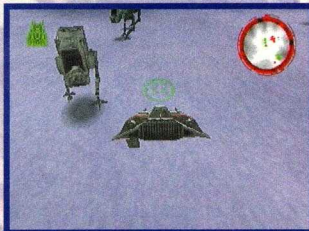


zerstöre Kanister und TIEs und konzentriere Dich bei Erreichen der Plattformen mit den Geschützen auf eben jene. Schalte sie schnell aus, oder sie erwischen Deine wertvollen Kanister. Den letzten Kanister findest Du hinter einer Wolkenstadt. Zerstöre ihn, aber achte auf die zivilen Gebäude.

Um die Goldmedaille zu bekommen, müssen die Gaskanister schnell und präzise zerstört werden. Eines noch – schieße nicht auf die Cloud Cars, da sie Dich im Kampf gegen die TIEs unterstützen.



▲ Am Ende des Levels erreichst Du diese Stadt in den Wolken, die an Das Imperium schlägt zurück erinnert.



ESCAPE FROM FEST

LEVEL 12: MISSIONSBRIEFING

“Während der Talon-Operation hat ein Rebellenkommando einige AT-PTs von einer imperialen Basis auf Fest gestohlen. Leider verlief die Flucht alles andere als planmäßig...”

MISSIONSZIELE

- Finde die AT-PTs
- Zerstöre das imperiale Forschungsgebäude
- Befreie die AT-PTs
- Eskortiere die AT-PTs bis zur Landezone

STANDARDSCHIFF: Speeder
IMPERIALE KRÄFTE: TIE-Bomber, TIE-Interceptors, Sturmtruppen, AT-ATs, Geschütze, Raketenwerfer, Panzer

Die Mission ist in zwei Teile gesplittet: die Rettung der AT-PTs

und die Vernichtung der Forschungseinrichtung des Imperiums. Kümmere Dich zunächst um die AT-PTs, da diese sonst zerstört werden.

Fliege von der Startposition aus geradewegs nach vorne zum Gebiet, in dem die AT-PTs gefangengehalten werden. Zerstöre sämtliche Geschütze auf Deinem Weg.

Wenn Du Dich nähерst, siehst Du, wie es ein AT-AT wagt, die drei AT-PTs anzugreifen. Schalte das Ungetüm also schnell mit der Harpune aus. Laß nun die AT-PTs vorerst außer acht und fliege aus dem Lager hinaus über das Tor zu

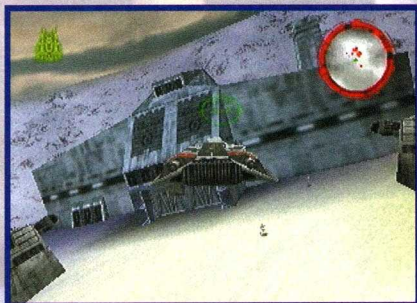


▲ Geschütze sind nicht unbedingt ein großes Problem. Später können sie jedoch richtig nervig werden.

zwei Geschützen, einem Stromerzeuger und einem weiteren AT-AT. Zerstöre die Geschütze und vernichte den AT-AT, aber laß den Stromerzeuger zunächst unbeschadet. Das Tor öffnet sich, und zahlreiche tödliche Panzer erscheinen auf den angrenzenden Hügeln. Schalte sie schnell aus, oder sie nehmen Deine AT-PTs unter Beschuß! Fliege zurück zum Tor und nach links durch eine Schlucht zu einem weiteren AT-AT. Zerstöre ihn, fliege dann hoch und runter, um die restlichen Panzer zu erledigen. Zerstöre auch die TIE-Bomber, bevor diese ihre Mitbringsel auf die AT-PTs abwerfen.

Sobald die AT-PTs die Landezone erreicht haben, wird es Zeit, sich um die Forschungseinrichtung zu kümmern. Fliege zurück zum Stromerzeuger und zerstöre ihn, um den Schutzschild auszuschalten. Folge der Radaranzeige bis zum Gebäude, zerstöre die Geschütze und zerstöre das Objekt.

Für die Goldmedaille müssen alle drei AT-PTs gerettet und das Forschungsgebäude so schnell wie möglich dem Erdboden gleichgemacht werden. Dazu kümmerst Du Dich besser nicht um die Geschütze, sondern konzentrierst Dich auf das Gebäude.



▲ Die Zerstörung der Forschungsstation ist nicht schwer, wenn Du vorher den ersten Teil der Mission erledigt. Zerstöre zunächst die Geschütze.

BLOCKADE ON CHANDRILA

LEVEL 13: MISSIONSBRIEFING

“Moff Serdon hat sich entschieden, Chandrila weiter zu tyrannisieren, dank des Anschlags der Rebellen auf Fest. Hilfe den unschuldigen Bewohnern von Chandrila, beschütze den Versorgungszug und stoppe das Imperium!”

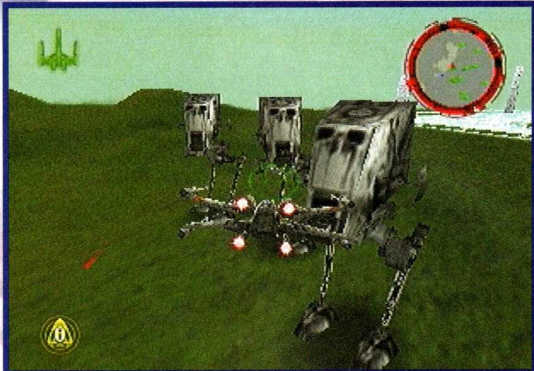
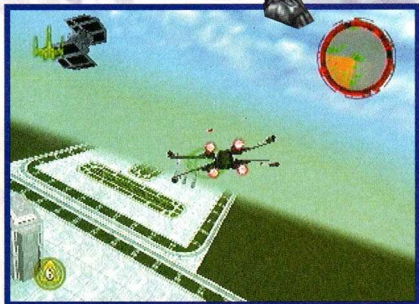
MISSIONSZIELE

- Eskortiere den Versorgungszug
- Beschütze die Stadt

STANDARDSCHIFF: X-Wing

IMPERIALE KRÄFTE: TIE-Bomber, TIE-Interceptors, TIE-Fighter, Sturmtruppen, AT-STs

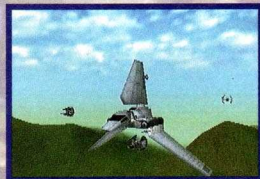
Auch dieses Level ist in zwei Bereiche aufgeteilt. Im ersten Teil muß der Schwebezug bei seiner Fahrt zur Stadt beschützt werden. Wie auch in anderen Eskortierungsmissionen muß der Zug so unbeschadet wie möglich an



seinem Ziel ankommen. Die Opposition besteht in dieser Mission aus imperialen TIE-Interceptors und Bombern. Konzentriere Dich auf die Bomber, da sie dem Zug den meisten Schaden zufügen. Halte jedoch stets Ausschau nach den TIE-Interceptors. Wenn sie erst mal an Deinem Heck hängen, kannst Du sie nur schwer wieder abschütteln.

Sobald Du die Stadt erreichst, warten drei Aufgaben auf Dich. Zuerst muß ein Schwarm TIE-Bomber abgewehrt werden, bevor dieser die Stadt austräuchert. Hierbei werden Deine Fähigkeiten als Pilot getestet, aber da sich die Bomber langsam bewegen, sollte es keine großen Probleme geben.

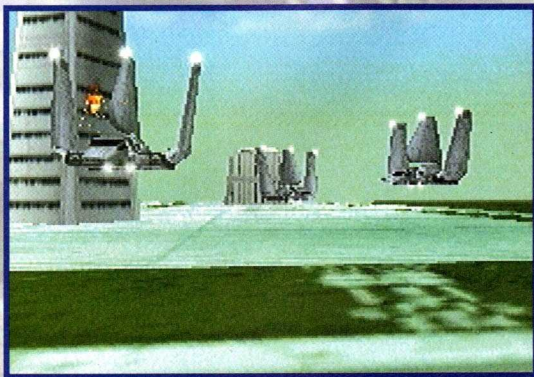
Als nächstes müssen die Rebellentransporter gegen sechs (!) AT-STs verteidigt werden. Schalte sie so



schnell wie möglich aus!

Droht den Shuttles keine Gefahr mehr, wirst Du von einer letzten Welle aus TIE-Bombern und Interceptors angegriffen. Zerstöre sie alle und genieße danach die Zwischensequenz.

Für die Goldmedaille muß das Level so schnell und sicher wie möglich geschafft werden. Im Klartext heißt das: Rette alle Deine Verbündeten!



RAID ON SULLUST

LEVEL 14: MISSIONSBRIEFING

“Kasan Moor plant einen Angriff auf die Vulkanbasis auf Sullust als Vergeltungsakt für die Blockade auf Chandrila.”

MISSIONSZIELE

- Zerstöre die Sender
- Zerstöre den Kondensator

STANDARDSCHIFF: Y-Wing

IMPERIALE KRÄFTE: TIE-Interceptors, TIE-Fighter, AT-STs, Geschütze, Raketenwerfer

Diese Mission ist über weite Strecken eine der einfachsten, aber wird's manchmal echt knifflig. Du mußt den Kondensator im Zentrum des Vulkans zerstören, doch vorher muß der



Schutzschild ausgeschaltet werden. Leider bedeutet dies nicht, daß Du einfach den Stromerzeuger zerstören mußt. Der Schutzschild des Kondensators wird von zahlreichen Sendern versorgt, die auf dem Grund des Vulkans angebracht sind. Zerstöre alle der Reihe nach.

Auf dem Grund des Vulkans beschützen einige imperiale Einheiten die Sender, unter anderem auch Raketenwerfer und AT-STs. Am besten schaltest Du zuerst die Raketenwerfer



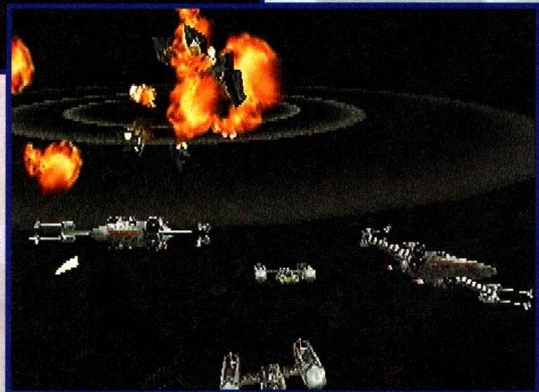
▲ Ziele nacheinander auf die weißen Blöcke. Du mußt alle zerstören, um die Mission erfolgreich abzuschließen.

aus. Die Geschütze sollten als Ziele mit geringer Priorität angesehen werden. Nähere Dich im ersten Teil der Mission in niedriger Höhe dem Ziel und ziehe im letzten Moment hoch, bevor Du von der eigenen Explosion erwischt wirst.

Sobald alle Sender zerstört sind, wird der Schutzschild heruntergefahren, und die Arbeit am Hauptziel kann beginnen. Kümmere Dich vorerst nicht um die TIE-Interceptors (dem Y-Wing können sie kaum etwas anhaben), und konzentriere Dich auf die weißen Blöcke innerhalb des Kondensators. Deine Bomben kannst Du hier nicht einsetzen, also ist es besser, die Blöcke mit der Kanone zu bearbeiten. Wenn der letzte Block zerstört ist, geht der Kondensator mit ihm hoch. Für die Goldmedaille ist ein schnelles Spiel sowie die Anzahl der vernichteten Feinde entscheidend. Los, ran an den Speck!



▲ Obwohl die Y-Wings sehr robust sind, ist es ratsam, von Explosionen fernzubleiben. Du könntest was abbekommen.



MOFF SEERDON'S REVENGE

LEVEL 15: MISSIONSBRIEFING

“Bei der Schlacht um Sullust hat es Moff Seerdon geschafft, die Bacta-Güter von Thyfferra zu klauen. Jetzt will er die medizinische Versorgung der Allianz kappen. Befreie Thyfferra und besiege Seerdon endgültig!”

MISSIONSZIELE

- Beschütze die Bacta-Container
- Vermeide zivile Verluste
- Zerstöre alle imperialen Bunker, Fighter und Bomber
- Finde und vernichte Moff Seerdon

STANDARDSCHIFF: X-Wing

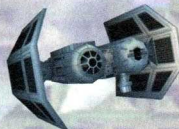
IMPERIALE KRÄFTE: TIE Bombers, TIE Interceptors, TIE Fighters, AT-STs, Gun Turrets, Missile Launchers, Enhanced Imperial Shuttle

Eine der härtesten Missionen! Beschütze die Bacta-Tanks der Rebellen (runde Objekte mit dem Symbol der Rebellen), verteidige die Einwohnerschaft und zerstöre sämtliche Gegner in diesem Gebiet, einschließlich Moff Seerdon!

Ignoriere zunächst die TIE-Interceptors und suche mit Hilfe Deines Radars die TIE-Bomber und AT-STs, die sich an den zivilen Einrichtungen und den Tanks zu schaffen machen. Vernichte anschließend alle Raketenwerfer, Geschütze und



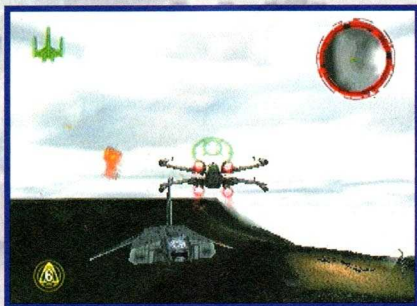
▲ Imperiale Bunker sind von niedrigster Priorität in dieser Mission. Kämpere Dich zuerst um die TIE-Bomber und die AT-STs.



imperialen Bunker (das sind die flachen, rechteckigen Gebäude). Schalte dann die übrigen TIE-Interceptors aus.

An diesem Punkt erscheint Seerdon in einem schwer bewaffneten und gepanzerten Schiff. Seerdons Schiff ist sehr wenig und schnell und damit schwer zu treffen. Alles was hier zählt, ist Dein Geschick als Pilot! Übrigens: Deine Protonentorpedos haben in diesem Kampf keine Wirkung!

Für die Goldmedaille muß das Level so schnell wie möglich geschafft und die Verluste ziviler Gebäude gering gehalten werden.



▲ Moff Seerdons Shuttle ist sehr schnell und wendig. Entferne Dich zunächst vom Schiff und greife es aus der Distanz an.



THE BATTLE OF CALAMARI

LEVEL 16: MISSIONSBRIEFING

“Die friedliche Welt von Mon Calamari befindet sich kurz vor der totalen Zerstörung. Fliege als Wedge Antilles und bekämpfe alles Böse in dieser Schlacht!”

MISSIONSZIELE

- Zerstöre die Weltzerstörer
- Beschütze die Stadt

STANDARDSCHIFF: V-Wing
IMPERIALE KRÄFTE: Weltzerstörer, Robot-TIEs, imperiale Katamarane

Eine neue Bedrohung in Form von imperialen Weltzerstörern legt sich wie die Pest über das Land und diesmal liegt es an Dir, Wedge Antilles, sie zu stoppen.

Du beginnst die Mission in einem



▼ Robot-TIEs sind die gefährlichsten imperialen Gleiter. Setze Zielsuchketen ein.

neuen Schiff, dem V-Wing. Dieser Gleiter ist schneller, wendiger und besser bewaffnet als die Schiffe, die Du sonst fliegen darfst. Allerdings bedarf es einiger Übung mit der Steuerung, wenn Du erfolgreich aus der Schlacht heimkehren willst.

Während der Mission mußt Du drei Weltzerstörer vernichten und Dich um die Robot-TIEs kümmern, eine neue Waffe des Imperiums. Die Weltzerstörer sind schwer gepanzert und übersät mit Geschützen, also gibt es nur einen Weg, sie auszuschalten. Ziele zunächst auf den Schildgenerator, oben in der Nähe des Hecks, und zerstöre ihn. Konzentriere danach Dein Feuer auf die Beine des Zerstörers. Halte Abstand, wenn Du das zweite Bein auseinandernimmst, da die Maschine ins Wasser fällt.

Folge als nächstes dem Radar in eine Stadt mit Robot-TIEs und hole sie vom Himmel. Diese TIEs sind extrem wendig. Es ist notwendig, ihre Bewegungen abzuschätzen und das Feuer präzise



▲ Zerstöre zuerst die Schildgeneratoren oben auf den Zerstörern und greife danach die Beine an. Vorsicht, wenn das Ding zu Boden fällt!

vorauszuplanen. Danach geht es zwei weiteren Weltzerstörern und einigen Robot-TIEs an den Kragen, bevor Du Dir mal wieder selbst auf die Schulter klopfen darfst.

Goldmedaillen gibt es hier für Schnelligkeit und abgeschossene Ziele. Halte nach Katamaranen Ausschau, denn die erhöhen Dein Punktekonto sehr schnell. Viel Glück!



▲ Diesen riesigen Schiffen begegnest Du öfter beim Flug über das Wasser. Trotz ihrer Größe haben sie eine sehr schwache Panzerung und sind somit leicht zu zerstören.

CHEATS!**BOBBYBIRD**

Alle Cheats eingeschaltet

SCREWYOU GUYS

Credits zeigen

OMGKKYB

Alle Mehrspieler-Charaktere aktiviert

SLAPUPMEAL

Starvin' Marvin aktiviert

PHAERT

Phillip aktiviert

RAFT

Terrance aktiviert

DOROTHYSFRIEND

Mr. Garrison aktiviert

CHEATINGSBAD

Mr. Mackey aktiviert

LOVEMACHINE

Chef aktiviert

CHECKATACO

Wendy aktiviert

FISHNCHIPS

Pip aktiviert

KICKME

Ike aktiviert

ALLWOMAN

Mrs. Cartman aktiviert

GOODSCIENCE

Mephisto aktiviert

STARINGFROG

Jimbo aktiviert

HAWKING

Ned aktiviert

OUTRAGE

Big Gay Al aktiviert

ELVISLIVES

Barbrady aktiviert

MAJESTIC

Alien aktiviert

THEEARTHMOVED

Levelauswahl aktiviert

VEGGIEHEAVEN

Skinny-Modus aktiviert

MEGANOGGIN

Große Köpfe

FATTERKNACKER

Unendlich Munition

FATKNACKER

Alle Waffen aktiviert

ASSMAN

Unverwundbarkeit aktiviert

PLANEARIUM

Tinte-und-Feder-Modus

Dude! Sweet! Kick Ass!
Mffmff! Ja, die Kids aus
South Park tummeln sich
auf dem N64!

Operation Turkey Butt:**FAIRE GAME****ZIEL:** Finde Deine Freunde und nimm am Renaissancefest teil.

Zu Beginn des Levels quatschen die Kinder mit Chef, der ihnen erzählt, daß sich ein Komet auf Kollisionskurs zur Erde befindet und sich die Kinder besser nach Hause verziehen sollten. Laufe langsam durch die Stadt, werfe Schnee-bälle auf die mutierten Truthähne und treffe Deine drei Freunde. Laufe weiter an der Schule vorbei zum Eingang des Fests, wo die Einwohner voller Portion umherrennen.

Sobald Du das Fest erreichst, greift Dich eine kleine Gruppe von Truthähnen an; beseitige sie mit einer Portion Schnee und laufe über das Festgelände

zum offenen Gebiet auf der Rückseite. Bekämpfe die Truthähne in diesem Gebiet und suche links nach einer Höhle, wo Du etwas Zippi Cola und zwei Pakete Cheesy Poofs findest. Verlasse die Höhle und folge dem roten Pfeil. Klettere am kleinen Hügel hinauf und gehe oben angekommen nach rechts in die nächste Schlacht. Töte sämtliche Vögel und folge weiter den Richtungsangaben der Pfeile. Du erreichst eine verschnittene Einöde, wo Dich noch mehr Vögel erwarten.

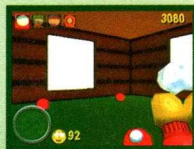
Laufe durch das Holztor am Ende des Pfades und weiter durch die kleine Passage. Du erreichst ein weiteres versiegeltes Tor. Drehe Dich sofort um, da Du von einer Horde Truthähne angegriffen wirst. Sobald die Weihnachtsmenüs angerichtet sind,



▲ Mit Deinen Schnee-bällen erledigst Du die Truthähne, die über die Stadt herfallen. Töte jedoch keine harmlosen Tiere!



▲ Mit der Zippi Cola rennen Deine Charaktere schneller, und Cheesy Poofs geben Dir verlorene Energie zurück.



öffnet sich wieder ein Tor. Sammle die Springbälle und die Cheesy Poofs ein und laufe durch das nächste Tor. Vernichte die nervtötenden Truthähne und laufe geradewegs über die Ziellinie, um das Level zu beenden.



Rechts neben dem Pfad, auf einem kleinen Hügel, steht eine Hütte mit einer offenen Tür. Im Hinterzimmer findest Du 40 Gummibälle!



Operation Turkey Butt:

TURKEY SHOOT

ZIEL: Alle Truthähne müssen vernichtet werden! Finde Chef für weitere Infos.

Laufe nach vorne und untersuche den Baum. Du findest Springbälle. Laufe über den Hügel und betrete Chefs Shack O' Love. Chef unterrichtet die Gang über die größeren Mutter-Truthähne, denen Du in diesem Level begegnest. Um alle Truthähne zu besiegen, muß zunächst der Quell des Bösen gefunden werden.

Verlasse das Häuschen und laufe nach links. Folge der Richtung der roten Pfeile und töte auf Deinem Weg alle Truthähne. Laufe über den kleinen Hügel zu einem hölzernen, verschlossenen Fort. Betrete rechts den

Krater und vernichte alle angreifenden Truthähne, um die Tore zu öffnen. Im Fort findest Du wieder Cheesy Poofs und weitere Vögel.

Verlasse das Fort nach links und klettere über den nächsten steilen Hügel, wo Du auf ein weiteres verschlossenes Tor und einen großen Mutter-Truthahn stößt. Greife den Riesentruthahn mit Springbällen an, verfolge ihn dann und bearbeite ihn solange, bis er tot ist. Kehre zurück zum Tor, das nun offen ist, und bekämpfe den nächsten Riesentruthahn. Durchquere die Schlucht und laufe durch ein weiteres Tor. Folge dem Verlauf der Passage, gehe am Feuer nach rechts durch die Passage zu einem Riesentruthahn. Laufe weiter durch die Passage zu einer Tür, die Dich zur Kreuzung mit dem Feuer zurückführt. Gehe wieder nach rechts und töte den nächsten Riesentruthahn. Folge dem Verlauf der Passage in eine Höhle hinein, schnapp Dir die Extras und laufe weiter durch die Passage bis zu einer



◀ Betrete Chefs Shack O' Love, um mehr Infos über die Truthähne zu erhalten.



Kreuzung. Laufe nach links, töte den Riesenvogel und folge den Pfeilen bis zur Schlucht. Laß Dich in den Spalt fallen, klettere an der Leiter auf der anderen Seite hinauf, um in die nächsten Schlucht zu gelangen. Klettere nach dem Kampf an einer weiteren Leiter hinauf auf den Erdhügel im Zentrum. Schlachte die Mutanten auf der Brücke. Laufe über die Brücke und vorsichtig nach unten zum Fluß. Warte, bis sich die beiden Boote nähern, und gehe über sie auf die andere Seite. Laufe über den Hügel zum nächsten Riesentruthahn, schnapp Dir die Cheesy Poofs und rutsche am Hügel hinab ins Ziel.



Operation Turkey Butt:

SEARCH AND DESTROY

ZIEL: Bereinige das Truthahnversteck, töte den Anführer, trete den Truthähnen in den *piiiieep*.

Nimm die Gummibälle und die Pümpelwaffe und laufe über den Hügel zu Chefs Shack O' Love. Du bekommst dort einige nützliche Hinweise. Verlasse das Haus und gehe nach links durch die Passage. Vernichte sämtliche Truthähne auf Deinem Weg. Schalte auch den Riesentruthahn an der Ecke aus, und gehe durch die Passage in die Höhle am Ende. Folge den roten Pfeilen durch die Höhle, und Du gelangst in eine größere, dunkle Höhle.

Töte die vier Riesentruthähne, die in diesem Gebiet warten, und laufe weiter durch die Höhle zur Brücke auf der anderen Seite. Laufe über

die Brücke und töte auf der anderen Seite alle Truthähne. Laufe weiter über den Weg um die Ecke zu einem Riesentruthahn und einem Durchgang zu einer anderen Höhle.

Laufe durch den Tunnel, sammle die Extras ein und schlachte die mutierten Vögel. Töte den nächsten Riesentruthahn und klettere über die Leiter auf die nächste Ebene. Gehe oben angekommen nach links und laufe nach vorne zu einem großen Tor. Dieses öffnet sich, wenn Du Dich näherst. Zerstöre die Truthahn-Bande und folge den Pfeilen zum nächsten großen Tor.

Töte alle Truthähne, um das Tor zu öffnen, und wandere hindurch. Auf der anderen Seite warten noch mehr Truthähne. Folge weiter den Pfeilen und passiere das nächste Tor. Schließlich entdeckst Du eine Passage, die zurück ins offene Gebiet führt. Vernichte draußen die Riesentruthähne und laufe durch die Schlucht in eine andere Höhle. Schläge Dich durch den Tunnel und



bekämpfe den nächsten Truthahnschwarm, während Du die Brücke überquerst. Laufe auch über die nächste und töte den Riesenvogel. Weiter geht es über den Hügel auf eine Lichtung.

Laufe nach rechts über den schmalen Felsvorsprung. Klettere über die kleine Leiter in die Höhle dahinter. Laufe durch den dunklen Tunnel und klettere im Zentrum am der großen Leiter hinauf. Schau oben angekommen nach rechts und klettere an der nächsten Leiter hinauf. Über die dritte und letzte Leiter geht es zum Berggipfel, wo Du auf den Endgegner triffst.

Truthahn-Boß

Dieser riesige Metallvogel ist nicht allzu schwer kleinzu kriegen. Halte Dich nur aus seiner Angriffsbereichweite raus. An seinem Hintern hat er ein großes aufgemaltes Ziel, auf das Du ständig schießen solltest. Nutze die Dauerfeuerfunktion und umkreise Deinen Gegner, bis er fortrennt und auf seiner Flucht Kenny tötet.



Operation Turkey Butt:

HOMECOMING

ZIEL: Kehre rechtzeitig zum Erntedankfest zurück nach South Park.

Laufe nach vorne und schnapp Dir die Pümpelwaffe. Hinter der Ecke bricht der Riesentruthahn aus und läuft den Hügel hinab auf South Park zu. Hänge Dich an seine Fersen und bearbeite seinen Hintern mit Geschossen. Das Viech legt permanent Eier, aus denen Truthähne schlüpfen, also sei stets auf der Hut! Verfolge weiter den Boß, und Du erreichst irgendwann



▲ Der riesige Truthahn durchbricht die Wand und läuft geradewegs auf South Park zu.



▲ Verfolge schnell das Monster und bearbeite die Ziele am Hinterteil.



den Stadtrand von South Park.

Wenn der Riesentruthahn stark angeschlagen ist, setzt er sich hin. Du mußt Dich ihm nun nähern, um ihn endgültig auszuschalten. Ziele entweder auf den Kopf oder umkreise ihn und bearbeite weiter sein Gesäß. Nach dem Kampf sitzen alle Kids friedlich beisammen und schlagen sich die Bäuche voll, bevor es zur nächsten Mission geht.

Schaue am ersten Abhang nach rechts und springe auf den schmalen Felsvorsprung, der an der Wand entlang verläuft. Betrete an seinem Ende die Höhle und klettere über die Leiter in einen Geheimraum mit einer Rüstung und Terrance- und Phillip-Puppen.



A Clone Of Your Own:

THERE GOES THE NEIGHBOURHOOD

ZIEL: Befreie die Stadt! Hindere die Boß-Klone daran, die Schule zu erreichen.

Das Level beginnt mit einem Gespräch mit Chef, der Dich über die merkwürdigen Geschehnisse in South Park aufklärt. Nach der Konversation findest Du Dich außerhalb der Schule wieder und mußt schnell Deine Freunde finden. Schnapp Dir die Gummibälle vom Schulbus und laufe nach vorne, um Kyle zu treffen. Töte den Big Gay Al-Klon.

Laufe zum ersten Haus auf der linken Seite und nimm die Gummibälle an Dich. Laufe langsam weiter über die Straße und vernichte sämtliche Klone. Die größeren mit den zwei Köpfen sind diesmal die Mutter-Klone. Diese müssen vernichtet werden, bevor sie die Schule erreichen. Wende bei diesen Wesen etwas stärkere Waffen an, da sie sich sehr schnell bewegen, sobald sie einige Male getroffen



wurden.

Laufe geradewegs über die Straßenkreuzung, und Du stoßt auf weitere Klone. Danach findest Du den letzten der Gang. Konzentriere Dich auf die Mutter-Klone, damit sie auf keinen Fall die Schule erreichen! Sobald alle Klone vernichtet sind, mußt Du durch das Tupper Warehouse laufen, um das Ziel zu erreichen.



▲ Finde alle Deine Freunde in der Stadt, um das Warenlager zu öffnen.



Suche im Warenlager nach einer Leiter, die Dich auf den Balkon führt. Auf diesem findest Du einige Cheesy Poofs und Rüstung.



▲ Wenn alle Bosse tot sind, findest Du im Warenlager das Ziel.

A Clone Of Your Own:

WAREHOUSE RUN



ZIEL: Bereinige das Warenlager. Hindere die Mutter-Klone daran, die Polizeiblockade zu erreichen.

Laufe zurück ins Warenlager und spalte die beiden Klone im Zentrum. Klettere über die Leiter am Rand entlang und sammle die Extrawaffen und die Munition ein, die überall im Lager verteilt herum liegen. Wenn Du das Lagerhaus verläßt, erzählt Dir Chef, wo Du den Ursprung der Klone findest.

Nach dem Gespräch öffnet sich rechts die nächste Warenlagertür, und der erste der Boß-Klone erscheint. Mähe die Klone mit Gummibällen oder gelben Schneebällen nieder. Warte, bis die nächste Tür geöffnet wird.

Nachdem alle Lagerhäuser geöffnet sind und jeder Boß-Klon getötet wurde, findet die Gruppe in einem der Häuser eine kleine Leiter, die nach



oben führt. Schlage Dich durch das Gebäude und klettere über die Leiter in die nächste Etage. Untersuche die Ecken des Raums, und Du findest weitere Gummibälle. Halte Ausschau nach einem kleinen, grünen Quadrat, das zu einem Alien-Artefakt führt. Sobald das Team die fremde Waffe entdeckt hat, geht der Punk erst so richtig ab.



Töte alle Boß-Klone und öffne alle Lagerhäuser. Im Soft Warehouse findest Du auf dem Balkon den total beeindruckenden Kuh-Werfer!



A Clone Of Your Own:

MOTHER LOVIN' SPOONFUL

ZIEL: Der Mutter-Klon hat das Museum besetzt. Schlage Dich bis zum Museum durch und zerstöre den Boß!



Da ist man im Glauben, alle Klone vernichtet zu haben, und schon labert Chef etwas von einer Gefährdung im Museum. Sammle auf Deinem Weg dorthin die Gummibälle aus den Vorgärten der Häuser ein. Töte unterwegs weitere Klone und suche in den Gassen nach Extrawaffen und Munition. Töte mit den Schneebällen die kleineren Klone und hebe Dir die mächtigeren Waffen für den Boß auf. Gehe an der Kreuzung nach rechts und

laufe runter zur Ecke, wo Du Mr. Hanky die Christmas Poo findest. Laufe über die Straße und suche die Häuser im Zentrum nach Munition ab. Du findest auch eine Sponge Dart Gun. Weiter geht es über die Hauptstraße an den übriggebliebenen Klonen vorbei zu zwei SWAT-Wagen der Polizei. Betrete das Museum und bereite Dich auf den Kampf mit dem Boß aller Boß-Klone vor.



Mutter-Klon

Dieses große Blubberding hüpf über das Museumsgelände und kreielt dabei immer wieder neue Klone, während es Dich mit seinem großen Auge zu vernichten versucht. Nähert sich Dir das Ding, kann es Dir durch ein Erdbeben Schaden zufügen. Halte Dich auf Distanz und nimm das Auge unter Beschuß. Power-Gummibälle sind die beste Waffe. Bearbeite sein Auge, bis der Mutter-Klon explodiert.



▲ Der Mutter-Klon wird zum Alptraum, wenn Du nicht die richtigen Waffen hast.



Kurz vor den Polizeiwagen entdeckst Du auf der rechten Seite eine geheime Wand. Laufe an dieser entlang und nach rechts in das kleine Gebiet, wo Du Cheesy Poofs und eine Rüstung findest.



Close Encounters Of The Bovine Kind:

THE VISITORS RETURN

ZIEL: Laufe zum zuletzt gesichteten UFO.

Kenny erzählt den Kids, daß über South Park wieder ein UFO gesichtet wurde. Sie sollen herausfinden, wo es gelandet ist. Unglücklicherweise ist die Gruppe schon wieder zerrissen. Also müssen zunächst sämtliche Kids gefunden werden, bevor es zu den außerirdischen Eindringlingen geht. Laufe über die Straße zu Stan's House und finde hinter dem Zaun einige Gummibälle. Über den Weg vor Dir geht es in Richtung Berge. Untersuche links die Höhle nach Munition und laufe über den Hügel zur Herde. Oben angekommen findest Du rechts in der Passage Cheesy Poofs. Hinter dem Tor gelangst Du in ein großes, offenes

Gebiet. Laß Dich von der Kante nach unten fallen und greife die wild gewordenen Kühe an. Links von der Kante findest Du weitere Gummibälle.

Nachdem die verrückten Kühe geschlachtet wurden, geht es durch den Tunnel zu einer anderen Herde und anschließend nach unten zum Ufer eines Sees. Auf der linken Seite des Sees entdeckst Du ein kleines Boot, das Dich in den Tunnel trägt. Springe dort aus dem Boot und schnapp Dir Mr. Hanky. Folge dem Verlauf der mit Wasser gefüllten Passage zu den Holzstufen.

Springe nach links aus dem Wasser und folge dem Weg nach unten über die Schräge. Schlachte weitere Kühe. Folge den Pfeilen zu den drei Tunnels am Fuße des Abhangs. Rutsche an der Schrägen nach unten durch einen der Tunnels und vergiß nicht, die Extrawaffe mitzunehmen. Zerstöre das Raumschiff über Dir, laufe weiter und laß



▲ Diese Kühe sind schwieriger umzulegen als die Klone und Truthähne. Mit Gummibällen und Pümpeln machst Du kurzen Prozeß mit ihnen.

Dich in die Schlucht vor Dir fallen. Springe über die Stufen an den Wänden der Schlucht rüber zur Plattform mit dem Alien. Töte es und folge dem Verlauf der Passage um die Ecke über einen schmalen Fluß. Laufe über die Rampe auf der anderen Seite nach oben und vernichte den Alien-Boß über Dir. Laufe vorsichtig durch das Tal, erledige dabei sämtliche Kühe und renne über die Ziellinie, um das Level zu beenden.



Laß Dich ins Wasser auf der rechten Seite des Sees fallen und schwimme durch den kleinen Tunnel zu einer Rampe, die nach oben führt. Oben angekommen findest Du den Warpo Ray.



Close Encounters Of The THE ROAD

ZIEL: Schlage Dich bis nach Craterville

Untersuche die Ecken auf Gummibälle und Pümpel, laufe dann durch die Passage und betrete Chefs Shack O' Love. Chef erklärt, daß die Boß-Aliens vom Mutterschiff produziert werden. Die Kids müssen dieses Schiff finden und zerstören!

Außerhalb von Chefs Haus finden die Kids auf dem Grund des kleinen Teiches die Pümpelwaffe. Hinter dem Haus findest Du zwischen dem Müll Mr.



▲ Achte auf die verrückten Kühe in diesem Level, da sie in großen Gruppen angreifen und scharfe Hörner haben.

Close Encounters Of ONE MOT

ZIEL: Schalte die Alien-Wächter aus

Laufe um die Ecke zum Hang und klettere am Hügel hinauf nach oben zum Alien-Mutterschiff. Hebe vorsichtig das Super Sniper Chicken von der Kante auf und nimm Dir von links die Rüstung. Laß Dich jetzt nach unten fallen. Laufe nach rechts. Vernichte sämtliche Aliens und betrete die zweite Höhle, wo Du ein weiteres Super Sniper Chicken, Mr. Hanky, eine Rüstung und einen Lightning Bolt findest.



▲ Erschieße die Alien-Wächter beim Mutterschiff, und zwei blaue Aliens kommen heraus.

Bovine Kind:**TO CRATERVILLE**

durch und suche nach dem Mutterschiff.

Hanky. Laufe über den Hügel und schalte dabei den Alien-Boß über Dir aus. Links geht es über die Schräge und über einen Baumstamm zu einigen Cheesy Poofs und einer Rüstung.

Laß Dich von der Kante fallen und zerstöre einen weiteren Boß. Folge den Pfeilen bis zum Ende der Schlucht. Gehe nach rechts und töte die wilden Kühe im Spalt. Beim Baum findest Du einen versteckten Tunnelleingang. Folge der Passage

bis zum Ende, und Du findest Warp-Munition, Sponge Darts und Pümpel. Laß Dich nach rechts von der Kante fallen und folge den Pfeilen bis zum verschlossenen Tor. Töte die Kühe, die oben auf dem Hügel warten. Weiter geht es durch die schmale Passage über einen weiteren Hügel. Töte hier wieder Kühe und einen Alien-Boß. Folge weiter den Pfeilen durch die Schlucht, schlaachte weitere Kühe und sämtliche Aliens und laß Dich zwischen den beiden Bäumen in das Loch fallen.

Wende Dich unten gleich nach rechts und töte die Außerirdischen. Folge den Pfeilen bis in das offene Gebiet. Töte die Aliens vor Dir und auch den Alien-Boß, der über Dir in der Mitte schwebt. Nachdem alle Aliens getötet wurden, findest Du in der Wand einen neuen Tunnel. Folge den roten Pfeilen und laß Dich ins nächste Loch fallen.

Töte schnell die beiden Aliens und laufe nach draußen. Töte die



▲ Zwischen den beiden kleinen Bäumen findest Du ein großes Loch im Boden. Spring hinein und vernichte die Alien-Krieger.

verrückten Kühe, die am Hang warten. Laufe nach dem Kampf auf den Hügel und lege Dich mit weiteren Angreifern an. Laufe nach links und laß Dich ins nächste Loch fallen. Laufe langsam ins offene Gebiet und weiter über die schmale Kante. Vernichte sämtliche Aliens. An der Seite des Hügels geht es nach unten in einen Tunnel, der Dich nach Craterville führt. Rechts stößt Du auf einen weiteren Alien-Boß. Zerstöre ihn schnell und töte die übriggebliebenen Aliens, bevor es durch das Tor und über die Ziellinie geht.

Gleich hinter dem verschlossenen Tor siehst Du eine Kreuzung mit Pfeilen, die direkt auf den Hügel vor Dir zeigen. Laufe hier nach links und gehe in die Höhle zu den Pümpeln und Gummibällen. Gleich hinter den Pümpeln findest Du in einer extrem dunklen Höhle Snacky Cakes und eine Rüstung.



▲ In der Mitte dieser Lichtung entdeckst Du ein Raumschiff. Zerstöre es schnell, bevor es zu viele Gegner absetzt.



▲ Verrückte Kühe findest Du in vielen Abschnitten dieses Levels. Sie werden von Raumschiffen abgesetzt.

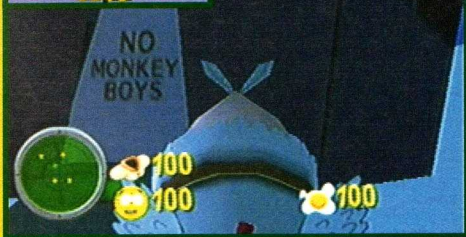
The Bovine Kind:**HER OF A SHIP**

und betrete das Mutterschiff.

Kehre danach zum Mutterschiff zurück und nimm die Alien-Wächter unter Beschuß. Die Wächter erscheinen immer wieder an den gleichen Stellen. Halte diese Stellen permanent unter Feuer. So erledigt Du die Wächter, bevor sie das Feuer erwidern können. In der geheimen Höhle unter dem Mutterschiff findest Du alle möglichen Extras (und tote Kühe), falls Du sie benötigst. Die Aliens folgen Dir nicht dorthin.

Irgendwann erscheinen keine weiteren Aliens mehr. Laufe weiter auf der Plattform zu den nächsten Alien-Wächtern und nimm sie unter Beschuß, bis auch diese nicht mehr erscheinen. Wenn alle Wächter vernichtet sind, erscheinen zwei blaue Aliens vor der Tür des Mutterschiffs. Laufe auf die zentrale Plattform und schieße auf einen dieser Aliens. Er verwandelt sich daraufhin in einen Alien-Schlüssel. Schnapp Dir schnell die Snacky

Cakes von der Kiste, nimm den Schlüssel und betrete das Mutterschiff.



Unterhalb der Zentralplattform, wo das Mutterschiff gelandet ist, findest Du Mr. Hanky. Wenn Du über einen der Stämme in diesem Gebiet springst, findest Du eine alte Begräbniskammer. Hier liegt jede Menge Munition, Mr. Hanky und frische Eier.



Close Encounters Of The Bovine Kind: BLOW THE CORE

ZIEL: Schlage Dich bis zum Kern durch und zerstöre ihn!

Suche im Raum nach Gummibällen und Pümpeln. Laufe durch die Tür mit der 7 darauf. Töte im nächsten Raum die Wächter und hebe die beiden Cheesy Poof-Pakete auf, bevor es durch die nächste Tür in einen weiteren Raum geht. Töte die patrouillierenden Wächter, und eine Tür wird geöffnet. Ein paar Kühe gelangen in das Gebiet. Töte sie und wandere in den Raum vor Dir. Töte den Alien auf der Plattform im Zentrum.

Im Heu findest Du Pümpel und Munition für den Warpo Ray. Springe auf die zweite, runde Scheibe unterhalb der Plattform. Fahre mit dem Lift nach oben und springe von der Plattform, um Snacky Cakes und ein Warpo Ray einzusammeln. Laufe in den nächsten Raum und vernichte zahlreiche Alien-Wächter, bevor es durch die Tür in einen großen Raum mit Heu im Zentrum geht. Laufe um das Heu herum durch die nächste Tür und töte die wieder einige Aliens. Hier findest Du viel Munition und Cheesy Poofs. Schlachte im angrenzenden Raum die mutierten



▲ Die Aliens in den blauen Roben fliegen um den Kern des Schiffs herum. Sie bewegen sich sehr schnell!

Truthähne und hole Dir aus dem Nest im Zentrum die Sponge Dart Gun. Erledige im nächsten Raum die beiden blauen, fliegenden Alien-Wächter und töte im Raum auf der linken Seite wieder einen. Nimm Mr. Hanky von einer der Kisten und laufe weiter in den nächsten Raum, der voll mit großen Kisten ist. Erschieße die Alien-Wächter auf den Kisten und schlage Dich bis zum angrenzenden Raum durch. Vernichte alle Angreifer.

Laufe durch die Tür in einen Raum, in dem Du einige der South Park-Einwohner, eingesperrt in Konservierungsbehältern, siehst. Töte den blauen Wächter, der Deine Freunde bewacht. Öffne anschließend die Tür vor Dir und laufe um die Klone herum in den nächsten Raum auf der rechten Seite. Drei blaue Aliens und zwei Alien-Wächter versuchen, Dich hier am Betreten des Schiffskerns zu hindern. Vernichte zunächst die blauen Aliens auf der linken Seite und dann erst die beiden Wächter. Gehe nun durch die Tür in den Kern des Schiffs.



▲ Im Raumschiff der Aliens entdeckst Du einige Tiere in Konservierungsbehältern. Deine Freunde sind auch hier!

Alien-Reaktor

In diesem Raum ist die Schwerkraft nicht ganz so groß wie normal, also ist es ratsam, sich vorher im Deathmatch-Level mit der Steuerung anzufreunden. Der Kern des Schiffs läßt fortwährend blaue Elektrostrahlen frei, die Dich verletzen, wenn Du sie berührst. Laufe am besten immer im Kreis und schieße mit Deiner mächtigsten Waffe auf den Kern, bis er explodiert.



Something Wicked This Way Clunks SEISMIC RUMBLE

ZIEL: Das Seismic Centre wurde von verrückten Robotern eingenommen. Schlage Dich bis zum Zentrum durch.

Chef berichtet von den neuesten Geschehnissen in South Park. Das Seismic Centre empfängt merkwürdige Signale, und Du mußt dorthin. Untersuche zunächst die Häuser, um Deine Freunde zu finden. Schnapp Dir in einer der Gassen die Warpo Ray-Waffe. Hast Du alle Kids beisammen, geht es quer durch die Stadt zu zwei Robotern, die am Kliff am Rande der

Stadt stehen. Zerstöre sie, doch Vorsicht – die Roboter in diesem Level sind sehr widerstandsfähig!

Laufe über den Hügel außerhalb der Stadt und lege Dich mit einem Robo-Boß und einigen kleineren Gegnern an. Laufe weiter über die gefrorenen Landschaftsabschnitte, indem Du den roten Pfeilen folgst. Zerstöre alle Roboter auf Deinem Weg. Du erreichst irgendwann ein großes Tor. Zerstöre dort die Roboter, um es zu öffnen. Laufe durch das Tor und töte den nächsten Roboter auf der Plattform rechts. Folge den Pfeilen durch die Passage und betrete auf der rechten Seite die kleine Höhle. Schnapp Dir die Eier und die



▲ Achte auf die Roboter auf den Felsen über Dir. Du mußt sie alle vernichten, um weiter zu kommen.



Close Encounters Of The Bovine Kind: MILITIA CAMP

ZIEL: Das Camp der Miliz wird von Robotern angegriffen. Mische Dich dort ein!



▲ Außerhalb von Chefs Shack O' Love befindet sich ein See. Du findest dort Munition und einen Kuh-Werfer.



Drehe Dich um und laufe zurück durch das Tor. Gehe dann nach links und betrete das Haus von Chef. Chef erklärt, daß die Roboter in der Fabrik nahe Stark's Pond hergestellt werden und beauftragt die Kids, der Fabrik einen Besuch abzustatten. Verlasse das Haus und untersuche den Teich vor dem Haus. Du findest dort Warpo Ray-Munition und einen Kuh-Werfer.

Gehe aus dem Wasser und suche hinter dem Haus nach Mr. Hanky. Laufe durch den Tunnel in Richtung von Ned und Jimbos





◀ Eine gut gezielte Terrance- und Phillip-Puppe wirkt bei diesen Robotern Wunder.

▼ Schließe auf die gelbschwarz gestreiften Türen der Tanks, um sie schnell zu zerstören.

Warpo Ray-Munition. Weiter geht's durch die Passage über einige Robo-Bosse hinweg. Am Ende des Gangs stößt Du auf eine Höhle. Links hinter dem Baum findest Du Mr. Hanky. In der Höhle liegt etwas Warpo Ray-Munition. Am anderen Ende des Tunnels wartet ein Robo-Boß auf Dich. Töte den Schrotthaufen und laufe über die verschneiten Hügel zum nächsten großen Tor.

Töte die Roboter in der Nähe des Tores, um es zu öffnen. Laufe weiter durch den Tunnel und lege Dich mit dem nächsten Robo-Boß auf der anderen Seite an. Laufe nach seiner Niederlage über den Pfad, gehe an der Kreuzung nach rechts und töte



den Roboter auf dem Kliff auf der linken Seite. Laufe durch das nächste Tor und eliminiere einen weiteren Robo-Boß. Durch den Tunnel geht es zurück nach draußen. Laufe durch die Schlucht und töte den Roboter. Springe in den großen See. Dort findest Du eine Rüstung. Laufe durch das Tor bei den Masten, und Du erreichst das Seismic Centre.

MADNESS

Miliz-Ranch. Über den Hügel geht es nach unten. Töte den Robo-Boß und laufe weiter über den Pfad zur Kreuzung mit zahlreichen grünen Robotern. Töte die Roboter mit Deiner Warpo Ray-Waffe und folge dem roten Pfeil über den nächsten Hügel zu den nächsten grünen Robotern. Sobald alle Roboter getötet wurden, öffnet sich das Tor, und Du gelangst in das nächste Gebiet. Folge auf der anderen Seite dem Verlauf des Tunnels. Töte dabei einen weiteren Robo-Boß. Laufe weiter, bis Du eine kleine Schlucht erreichst. Zerstöre



die gegnerischen Roboter in diesem Abschnitt. Klettere links an der Leiter nach oben und folge dem Tunnelverlauf. Töte die roten Roboter auf beiden Seiten. Laufe durch das Tor und zerstöre weitere Roboter an den Seiten des Abschnitts. Zerstöre den Robo-Boß hinten in diesem Gebiet und laufe durch den nächsten Durchgang auf der linken Seite. Töte den roten Roboter rechts auf dem Vorsprung und einen weiteren Robo-Boß. Laufe durch das nächste Tor, das nun offen steht. Weiter führt Dich Dein Weg durch den gesamten Komplex, während Du die roten Roboter auf den Vorsprüngen und die Robo-Bosse am Boden besiegt. Früher oder später erreichst Du die Ziellinie.

Something Wicked This Way Clunks NUTS AND BOLTZ

ZIEL: Der Quell der Roboterflut ist eine große Fabrik auf den Felsen.

Laufe nach vorne am Wagen vorbei und laß Dich in die Schlucht nahe dem Pfeil fallen, der nach unten zeigt. Laufe vorsichtig zur Kante und schaue nach unten. Laß Dich nach unten auf die hölzerne Brücke fallen. Drehe Dich um und schnapp Dir die Warpo Ray-Waffe aus der Passage. Überquere die Brücke und klettere am verschneiten Wall hinauf. Zerstöre den Robo-Scharfschützen in der Höhle rechts über Dir. Laufe weiter über den rechten Weg und erledige die auftauchenden Roboter. Schaue am Ende der Passage nach oben und eliminiere alle Roboter in der Höhle über Dir. Auf der linken Seite wartet ein Scharfschütze auf Dich.

Wenn beide roten Schützen zerstört sind, öffnet sich links das Tor. Folge dem Verlauf des dunklen Tunnels, töte die beiden Roboter und laufe über die beiden Brücken in den nächsten dunklen Tunnel. Ein weiterer Roboter ist in der Dunkelheit zu erledigen. Über die nächsten beiden Brücken geht es nach oben auf den Felsen.

Wenn Du oben angekommen den Tunnel verläßt, entdeckst Du mit einem Auge noch kurz Uncle Jimbo



▲ Zerstöre die Roboter auf dem Boden der Fabrik und kümmere Dich danach um die Maschinen.



▲ Die Mission ist beendet, und Jimbo und Ned sind gerettet. Aber wo steckt Kenny?

und Ned, die in die Roboterfabrik geführt werden. Laufe schnell nach links zur Schlucht, töte die beiden grünen Roboter und betrete die Fabrik. Drehe Dich nach rechts und klettere über die kleine Leiter auf die Plattform an der Seite. Laufe darüber zur Warpo Ray-Munition, drehe Dich dann um und zerstöre die beiden großen Roboterköpfe im Zentrum des Fabrikbodens. Der Durchgang zum nächsten Bereich der Fabrik wird geöffnet. Laß Dich nach unten fallen und töte sämtliche Roboter in diesem Raum. Gehe durch die Tür. Zerstöre im nächsten Raum die beiden Roboter am Boden und gehe zur entfernten linken Ecke. Klettere dort an der Leiter hinauf auf die Plattform. Zerstöre zwei weitere Roboterköpfe im Zentrum und laufe durch die nächste Tür. Zerlege wieder eine Maschine, die Roboter produziert. Laufe auf bekanntem Wege zurück und gehe nach links. Zerstöre den roten Roboter auf den Kisten auf der linken Seite. Zerstöre einen weiteren Robo-Produzierer hinten im Raum und klettere auf die Kisten. Vernichte den roten Roboter, der in der Ecke wartet. Sammle die gesamte Munition in diesem Gebiet ein. Hinter der nächsten Tür trifft Du Mad Robot.

Mad Robot/Mr. Hat



Dieser riesige Roboter wird von vielen kleineren beschützt und beschießt Dich mit Sponge Darts. Bearbeite ihn und seine kleinen Freunde am besten mit Terrance- und Phillip-Puppen und konzentriere Dich dann auf Mr. Hat. Wenn Du Mr. Hat zerstört hast, explodiert der Roboter, und Du kannst Jimbo und Ned befreien.



▲ Nahe dem Levelende wird die Stadt von diesen "Spielzeugen" angegriffen. Auf solche Ideen muß man erst mal kommen!

Some Disassembly Required:

TOY RAMPAGE

ZIEL: Kämpfe Dich durch die Stadt und gehe zum Spielzeuggeschäft.

Zu Beginn des Levels sprechen die Kids mit Chef über die Vorfälle in South Park. Chef erklärt, daß die letzte Prüfung noch bevorsteht. Suche Deinen ersten Freund und kehre zurück zum Football-Feld, um Munition und Waffen zu finden. Laufe langsam durch die Stadt, zerstöre die Spielzeugpanzer und die kotzenden Puppen und zerstöre die Mini-Doppeldecker. Sobald alle Spielzeuge zerstört sind, bewege sich der Wagen der Polizei, und Du bekommst Zugang zu einem neuen Gebiet.

Laufe über die Schienen. Hinter dem Haus auf der linken Seite findest Du Sponge Darts und Gummibälle. Töte die beiden kotzenden Puppen auf beiden Seiten der Straße und laufe weiter durch die Stadt. Nachdem die Gegner besiegt wurden,



▲ Vorsicht vor der grünen Kotze, die aus den kleinen, kranken Puppen geflogen kommt! Halte Dich auf Distanz.



Nachdem Du Stan begegnet bist, geht es in Richtung Ende der Straße. Laufe in den Hinterhof des Hauses auf der rechten Seite. In diesem kleinen Garten findest Du Cheesy Poofs und eine Warpo Ray-Waffe mit Extra-Munition. Kletterst Du auf das Dach dieses Hauses, findest Du außerdem ein Super Sniper Chicken.

bewege sich der Polizeiwagen erneut, und die Kids erhalten Zugang zu einem neuen Gebiet.

Töte die kotzenden Puppen und sammle alle Extras von der Straße ein. Weiche hinter der Ecke den Mini-Rennwagen aus. Überquere die Schienen und zerstöre einige winzige Panzer und mutierte Truthähne, die hinter Dir erscheinen. Laufe weiter über die Straße und vernichte kotzende Puppen. Hole die Doppeldecker aus der Luft, um die SWAT-Wagen zu bewegen, und gehe von Abschnitt zu Abschnitt.

Laufe hinter der Straßenblockade zu den Bäumen auf der rechten Seite und nimm die Cheesy Poofs, die Zippi Cola und die Rüstung. Laufe anschließend über die Straße, um die Angreifer in den Schachteln zu vernichten. Hindere die Schachteln daran, die Stadt zu erreichen, und laufe weiter bis über die Ziellinie.

Some Disassembly Required:

PARKING PROBLEM

ZIEL: Der Parkplatz der Hölle! Verschaffe Dir Zugang zum Spielzeuggeschäft.

Laufe zur linken Seite, um eine Pümpelwaffe aufzuheben. Laufe auf die andere Seite, und Du findest eine Sponge Dart Gun und etwas Warpo Ray-Munition. Weiter geht es über die Straße auf den Parkplatz. Zerstöre dort die Spielzeugpanzer, die hinter der Ecke warten. Laufe weiter die Straße entlang und zerstöre sämtliche Miniatur-Feinde und die Bosse.

Laufe weiter über den Parkplatz und töte sämtliche Spielzeuge. Du erreichst eine Brücke. Töte die nächste Angriffswelle aus Spielzeugen auf der entfernten Seite der Brücke und laß Dich in die Schlucht fallen. Du findest dort Cheesy Poofs, Sponge Dart-Munition, Zippi Cola und Terrace- und Phillip-Puppen. Klettere links über die Leiter, um die Schlucht zu verlassen. Untersuche die Graslandschaft auf der rechten Seite, und Du findest einen Kuh-Werfer, Sponge Dart-Munition und einige Snacky Cakes. Laufe so weit wie möglich nach links. Folge dem roten Pfeil über die nächste Straße und zerstöre die Spielzeuge. Bleibe in Bewegung und halte die Gegner



auf der Straße ständig unter Beschuß, bis Du den Spielzeuginnen erreicht. Zerstöre vor dem Geschäft die Spielzeuge und die Bosse. Stelle sicher, daß sie nicht die Stadt erreichen. Zerstöre sämtliche Gegner, und die Tür zur Fabrik wird geöffnet. So erreichst Du die Ziellinie.



Gehe auf der anderen Seite der Brücke nach links. Dort findest Du das Gebäude der Polizei. Zerstöre alle Spielzeuge in diesem Gebiet, aber füge Officer Barbrady keinen Schaden zu! Wurf einige Schneebälle auf das Polizeigebäude, wenn alle Spielzeuge tot sind. Unter dem Gebäude findest Du Sponge Darts, frische Eier und Terrace- und Phillip-Puppen.



Some Disassembly Required:

BATTERIES INCLUDED

ZIEL: Zerstöre und vernichte! Alle Spielzeuge müssen sterben!



Laufe nach vorne und zur linken Seite des Raums. Zerstöre die Mini-Spielzeuge. Vernichte danach den Boß in der Schachtel, um den Durchgang zum nächsten Abschnitt zu öffnen. Untersuche den Raum gründlich, um auch jegliche Cheesy Poofs und Munition zu finden. Laufe weiter durch die Tür. Bekämpfe den nächsten Boß im folgenden kleinen Raum und töte all seine kleinen Spielzeugfreunde. Rechts findest Du einen Lagerraum.



▲ Mit Terrance- und Phillip-Puppen zerstörst Du die gefährlichen Spielzeuge. Wurf eine Granate ins Zentrum der Masse.



In den Kisten mit den Spielzeugen findest Du Pümpel, Sponge Dart Guns und eine Rüstung.

Verlasse nach dem Ausrüsten das Gebiet und gehe durch die nächste Tür, die sich hinter Dir schließt. Laufe in die linke Ecke zu den Cheesy Poofs. Vernichte den Schachtelteufel. Suche in den Ecken nach weiteren Cheesy Poof-Paketen. Laufe durch die nächste offene Tür in einen kleinen Raum. Hier gibt es keine größeren Gegner,



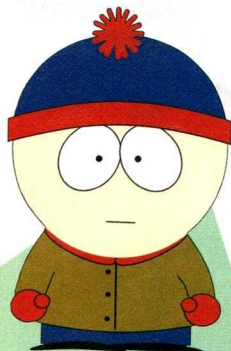
nur kleine Spielzeuge, doch diese greifen in großer Zahl an. Zerstöre sie alle mit Terrance- und Phillip-Puppen und schalte auch die Doppeldecker aus, die über Dir fliegen.

Laufe nach der Schlacht durch die Tür, und Du gelangst in den Raum mit dem Ultra Mega Mega Man. Schnapp Dir von links die



▲ Chef gratuliert nach getaner Arbeit den Kids. Aber, oh nein! Wo ist Kenny schon wieder?

Cheesy Poofs und kehre zum Zentrum des Raums zurück. Dort findest Du ein Super Sniper Chicken.



Ultra Mega Mega Man

Dieses Stück Blech ist wahrlich ein beachtlicher Gegner. Es setzt drei Angriffsarten im Kampf gegen Dich ein: eine Arm-Kanone, einen mächtigen Tritt, falls Du zu nahe kommst, und einen Augen-Laser. Beginne den Kampf, indem Du auf das M auf seiner Brust schießst. Konzentriere Dich danach auf die Batterien auf seinem Rücken. Sollte sich das Monster auf seine Ladestation zubewegen, mußt Du schnell auf den kleinen runden Schalter schießen, um die Maschine auszuschalten. Bearbeite danach weiterhin die Batterien auf seinem Rücken. Halte Abstand und weiche dem Kanonenangriff aus. Warte, bis sich das Monster auf Dich zubewegt. Laufe schnell zur Seite und greife erneut seine Batterien an, wenn es sich umdreht. Wiederhole diese Prozedur, bis der Ultra Mega Mega Man stirbt und South Park befreit ist!



64
POWER

NINDEX

Von A-Z eine komplette Übersicht der N64-Spiele. So haben wir geurteilt...

94

Im Dauertest

NAME: Bust-A-Move 3DX
LANGUE DES TESTS:
3 Monate

REPLAY-WERT: 4/5
Wer sich auch nur ein bißchen im Spielegenre auskennt, der wird sich auch früher oder später einmal für Spiele aus der Bust-A-Move-Reihe interessiert haben. Wie auch Tetris gehört BAM zu den Spielen, die, wenn man sie erst einmal angefangen hat zu spielen, einfach nur süchtig machen. Dabei ist das Spielprinzip so simpel: Am oberen Bildschirmrand befinden sich Blasen verschiedener Art und Farbe. Nach und nach wird Deine Kanone mit Blasen geladen, die dann natürlich auf das Feld geschossen werden müssen. Werden mindestens drei Blasen gleicher Farbe aneinandergereiht, lösen sich diese auf und räumen das Feld. Schafft man es mehr als drei Blasen zu zerstören, wird der Gegenspieler auf der anderen Seite des Bildschirms mit neuen Blasen bestraft. Erreichen die Blasen den unteren Bildschirmrand, hat man das Spiel verloren. Klingt komplizierter, als es ist. Das Spielprinzip ist so einfach, vielleicht liegt gerade da der Reiz drin. Besonders im Zweispieler-Modus ist BAM 3DX ein echter Hammer! Erfahrungsgemäß stehen vor allem Frauen auf BAM 3DX. Zugreifen!



Spiel	Werte	Werte	Werte	Nr.	Wertung	Wir sagen...
1080° Snowboarding	1-2	128M	● ●	11/98	90%	So schön war Snowboarding nie!
Aero Gauge	1-2	64M	●	3/98	47%	Weltraum-Racing in der Mülltonne! Urks!
Aerofighters Assault	1-2	64M	● ●	1/98	41%	Tiefflug auf Niveau-Ebene...
Air Boarder 64	1-2	64M	●	5/98	89%	Sehr spaßiges Rennen auf Hoverboards.
All-Stars Baseball '99	1-4	128M	●	7/98	91%	Rassige Baseball-Simulation.
All Star Tennis	1-4	96M	● ●	4/99	70%	Greife lieber zu Let's Smash!
Art of Fighting Twin*	1-2	96M		13/97	72%	Niedliche Charaktere, schwaches Spiel.
Augusta Masters '98	1-2	128M		9/98	25%	Golf, gar nicht schmackhaft!
Automobil Lamborghini	1-4	64M	●	1/98	80%	Tolles Rennspiel mit heißen Flitzern.
Banjo-Kazooie	1	128M	● ●	7/8/98	94%	Absoluter Knaller! Bestes Jump'n'Run!
Battle Phoenix*	1-2	96M	● ●	10/98	32%	Laß diese Kugel besser nicht rollen...
Battletanx	1-4	64M	●	2/99	55%	Panzerfahren zum Abgewöhnen!
Bio Freaks	1-2	128M	● ●	7/98	82%	Brutal und intelligent zugleich.
Body Harvest	1	96M	● ●	12/98	83%	Guter RPG-Shooter mit viel Nebel.
Bombberman 64	1-4	64M	● ●	13/97	81%	Klassiker im 3-D-Gewand. Na ja...
Blast Corps	1	64M	●	6-7/97	82%	Originelle und brillant präsentierte Action.
Bombberman Hero	1	64M	● ●	1/99	49%	Versaurebutterter Ablager der Serie.
Brave Spirits Wrestling*	1-4	64M	●	5/98	70%	In Sachen Wrestling gibt es Besseres.
Buck Bumble	1-2	96M	●	10/98	88%	Ein außergewöhnliches Shoot'em-Up.
Bust-A-Move 2	1-2	64M	●	7/98	88%	Tolles Puzzle-Spiel mit Langzeitmotivation.
Bust-A-Move 3DX	1-4	64M	●	2/99	90%	Vor Wut wirst Du hier nicht platzen!
Castlevania	1	96M	●	4/99	88%	Meisterwerk des Horror-Genres!
Centre Court Tennis	1-4	64M	●	1/99	87%	Erstes Tennisspiel. Sehr gut!
Chameleon Twist	1-4	96M	● ●	1/98	73%	Witziges Jump'n'Run, aber zu kurzlebig.
Chameleon Twist 2	1	96M	● ●	2/99	81%	Schwierige Steuerung, gutes Level-Design.
Chopper Attack	1	64M	● ●	10/98	79%	Zwischen Himmel und Erde ist der Teufel los.
Choro Q*	1-4	64M	●	10/98	54%	Rennspiel für den ganz kleinen Hunger.
Cyberfighter 63 1/3	1-2	96M	●	13/97	13%	Ein Kampfspiel wird zum Krampfspiel.
Cyberfighter: Sculptor's Cut	1-2	128M	●	7/98	18%	Immer noch der gleiche Krampf.
Cruis'n USA	1-2	64M	● ●	4-5/97	25%	Ein wirklich armseliges Rennspiel!
Cruis'n World	1-4	96M	● ●	9/98	42%	Eine Fahrt ins Grauen...
Dark Rift	1-2	64M	●	11/97	57%	Leider nur sehr mittelmäßiges Kampfspiel.
Diddy Kong Racing	1-4	128M	● ●	13/97	95%	Erstklassiges, witziges und buntes Rennspiel!
Doraemon*	1	64M	●	8-9/97	40%	Vorkorktes Jump'n'Run. Da fehlt was.
DUAL HEROES	1-2	96M	●	2/98	28%	Da nimmt es jemand mit Clayfighter auf...
Extreme G 2	1-4	128M	●	12/98	70%	Ein sehr mäßiger Nachfolger. Schade.
F1 Pole Position	1	64M	●	12/97	78%	Gutes Formel 1-Spiel. Es geht besser...
F1 World Grand Prix	1-2	96M	● ●	9/98	89%	Die neue F1-Referenz mit toller Grafik!
FIFA 64	1-4	64M	●	6-7/97	25%	Großenttäuschendes Fußball-Spiel.
FIFA: Road to World Cup '98	1-4	128M	●	2/98	85%	Krasses Gegenteil von FIFA64!
FIFA '99	1-4	128M	●	2/99	94%	Das bisher beste FIFA-Spiel!
Fighters Destiny	1-2	64M	● ●	4/98	92%	Das erste gute N64-Kampfspiel.



Spiel	Kapazität	Interne Speicher	Controller Pak	Nr.	Wertung	Wir sagen...
Forsaken	1-4	128M	●	6/98	93%	Erstklassige Action in bunter 3-D-Umgebung.
Frankreich '98: Fußball WM	1-4	128M	●	6/98	93%	ISS 64 hat einen würdigen Gegner gefunden.
F-Zero X	1-4	128M	●	9/98	90%	Rasantes Rennspiel mit schlichter Grafik.
The Glory of St. Andrews*	1-4	64M	●	11/97	20%	Erstes Golfspiel fürs N64. Sauschlecht!
GASP: Fighters Nextream	1-2	128M	●	1/99	62%	Ein echter Schlag ins Gesicht!
Gex: Enter the Gecko	1	96M	●	10/98	90%	Sat(e)rlicher Jump'n'Run-Spaß in 3-D!
Glover	1	96M	●	12/98	85%	Intelligentes Rätsel-Spiel in 3-D
Golden Nugget 64	1-4	96M	●	2/99	71%	Casino-Simulation mit vielen Spielen.
GT Racing Championship	1-2	128M	●	7/98	70%	Rennspiel mit Pannen.
Habu Shogi*	1-2	64M	●	8-9/97	XX	Japanisches Schachspiel. Keine Wertung.
Holy Magic Century	1	128M	●	1/99	67%	Seit Zelda 64 noch uninteressanter.
Human Grand Prix*	1	64M	●	6-7/97	50%	Vorgänger von F1 Pole Position.
Iggy's Reckin' Balls	1-4	96M	●	9/98	83%	Gute Idee, flotte Rennen, runde Sache!
Int. Superstar Soccer '98	1-4	96M	●	10/98	95%	Besser geht eine Fußball-Sim kaum noch.
ISS 64	1-4	64M	●	4-5/97	93%	All-Time-Favorit im Fußball-Genre.
Jeopardy	1-4	64M	●	6/98	30%	Logbuch-Eintrag: Ich bring mich um!
J-League Dynamite Soccer*	1-4	64M	●	12/97	50%	Mäßige Fußball-Sim. Nimm ISS64!
J-League Eleven Beat '97*	1-4	64M	●	1/98	75%	Fußball-Sim mit wenig Realismus.
Knife Edge	1-4	64M	●	1/99	98%	Grottenschlechter Shooter.
Lylat Wars/StarFox 64	1-4	96M	●	6-7/98	94%	Grandiose Ballerei im Weltall!
Mace: The Dark Age	1-2	64M	●	13/97	76%	Leider nur mittelmäßiges Kampfspiel.
Madden 64	1-4	128M	●	1/98	81%	Ausgezeichnetes Football-Game!
Madden NFL '99	1-4	96M	●	11/98	86%	Gute Football-Sim, aber längst nicht perfekt.
Magical Tetris*	1-2	128M	●	1/99	90%	Solide Tetris-Version mit neuen Ideen.
Mahjong Master*	1-4	64M	●	8-9/97	XX	Ching-chang-chong... wir verstehen nix!
Mahjong 64*	1-4	64M	●	8-9/97	XX	Import-Spiel... bringt uns gar nichts.
Mario Kart 64	1-4	96M	●	4-5/97	80%	Sehr spaßige Kart-Rennen mit kultigem Mario.
Mario Party	1-4	256M	●	4/99	83%	Origineller 4-Spieler-Spaß! Micro
Machines 64 Turbo	1-8	128M	●	3/99	85%	Tolles Multi-Player-Rennspiel!
Milo's Astro Lanes*	1-4	64M	●	1/99	80%	Total verrücktes Bowlingspiel!
Mischief Makers	1	96M	●	12/97	85%	Niedliches Hüpfvergnügen in 2-D-Welten.
Mission: Impossible	1	64M	●	9/98	87%	Nicht ganz der erwartete Knüller.
Mystical Ninja 2 starring Goemon 2	128M	●	●	4/99	92%	Geniales 2,5-D Jump'n'Run!
MLB: Ken Griffey Jr	1-4	128M	●	7/98	89%	Baseball-Sim mit schnellem Gameplay.
Multi Racing Championship	1-2	96M	●	11/97	62%	Mittlerweile längst überholtes Rennspiel.
Mystical Ninja: Starring Goemon	1	64M	●	5/98	85%	Sehr gutes Action-Adventure.
Nagano Winter Olympics	1-4	128M	●	3/98	77%	Zwar keine Goldmedaille wert, aber...
Nascar '99	1-2	96M	●	11/98	79%	Hier geht's rund, aber nicht lange.
NBA Courtside	1-4	64M	●	6/98	85%	Wow! Ein Basketball-Spiel mit Pfiff!
NBA Hangtime	1-4	64M	●	6-7/97	60%	Ziemlich hohles Basketball-Game. Bargh!
NBA Jam '99	1-4	128M	●	2/99	83%	Und noch ein Basketball-Spiel...seufz.
NBA Live '99	1-4	128	●	12/98	82%	Gutes Basketball-Spiel. Kaufenswert!
NBA Pro '98	1-4	64M	●	4/98	70%	Guter Vierspieler-Modus, schwache Grafik.
NFL Blitz	1-2	96M	●	2/99	85%	So einfach kann Football sein!
NFL Quarterback Club '98	1-2	128M	●	13/97	83%	Geile Hi-Res-Grafik, gutes Spiel.
NFL Quarterback Club '99	1-4	128M	●	1/99	90%	Unverzichtbar im Football-Genre!
NHL '99	1-4	128M	●	11/98	88%	Extrem gutes Eishockey-Spiel.
NHL Breakaway '98	1-4	96M	●	13/97	91%	Eisssport vom Feinsten!
Nightmare Creatures*	1	128M	●	1/99	71%	Ultraschweres Action-Adventure!
Off Road Challenge	1-2	96M	●	9/98	27%	Grausames Rennspiel im Schmutzdel-Look.
Olympic Hockey '98	1-4	96M	●	4/98	78%	Schon wieder eine Wayne Gretzky-Kopie!
Penny Racers	1-4	64M	●	3/99	54%	Ein Rennspiel, so billig wie sein Name.
Pilotwings 64	1	64M	●	4-5/97	79%	Über den Wolken geht es ruhig zur Sache.
Pokemon Stadium*	1-4	128M	●	10/98	90%	Laß Dich auf das Spiel der Zukunft ein.
Powerful Pro Baseball 64*	1-2	128M	●	8-9/97	XX	Da warten wir lieber auf US-Software.



Legende



Spieler



Kapazität (M=MBits)



Rumble Pak



Interner Speicher



Controller Pak

Die mit einem roten Stern gekennzeichneten Spiele waren bei Drucklegung nur über den Import-Weg zu haben.

Hinweis: Indizierte Spiele nehmen wir nicht in die Liste auf

Hit-Listen

Hier sind die Spiele mit den besten Wertungen nach Genres gestaffelt.

JUMP'N'RUNS

1. Super Mario 64 95%
2. Banjo-Kazooie 94%
3. Goemon 2 92%

SHOOT'EM-UPS/EGO-SHOOTER

1. Turok 2 94%
2. Lylat Wars 94%
3. Forsaken 93%

PUZZLE

1. Bust-A-Move 3DX 90%
2. Bust-A-Move 2 88%
3. Puyo-Puyo Sun 64 87%

SPORT

1. ISS '98 95%
2. FIFA '99 94%
3. Frankreich '98 93%

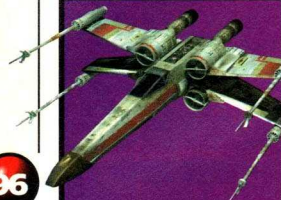
RENNSPIELE

1. Diddy Kong Racing 95%
2. Top Gear Rally (Japan) 92%
3. F-Zero X 90%

KAMPFSPIELE

1. Fighters Destiny 92%
2. Smash Brothers 90%
3. WWF Warzone 90%

Im Dauertest



96

NAME:

Star Wars: Rogue Squadron

LANGE DES TESTS:

3 Monate

REPLAY-WERT:

3/5
Star Wars: Shadow of the Empire hatte ein großes Problem: Nach dem ersten Level ging es rapide mit der Qualität bergab. Die Schlacht um Hoth ist das einzige Level, in dem die Post so richtig abgeht, sowohl in grafischer, als auch in spielerischer Hinsicht. Genau dieses Level hat Nintendo in Star Wars: Rogue Squadron auf insgesamt 16 Levels ausgeweitet und sogar noch zusätzliche Qualitäten hinzugefügt. Heraus kam ein Actionspiel, das sich sehen lassen kann. In verschiedenen Star Wars-Raumgleitern geht es über verschiedene Planetenoberflächen. Neben TIE Fightern, TIE Bombern und anderen TIE-Fluggeräten geht es auch Panzern, Geschützen, Sturmtruppen und AT-ATs auf dem Boden an den Kragen – eben alles, was zu einer Star Wars-Lizenz dazugehört. Ohne Zweifel ist das Spiel ein echter Hit, doch wenn man erst einmal alles gesehen hat, ist der Reiz nicht sonderlich groß, noch einmal ins Spiel einzusteigen. Trotzdem sehr empfehlenswert.



Spiel						Nr.	Wertung	Wir sagen...
Pro Baseball King*	1-2					8-9/97	XX	Und wir warten immer noch...
Puyo Puyo Sun 64*	1-2	64M				1/98	87%	Witziges Puzzle-Spiel im Tetris-Stil.
Quest 64	1	128M				9/98	78%	Buntes 3-D-Adventure mit RPG-Einlagen.
Rakuga Kids*	1-2	96M				10/98	68%	Immer noch besser als Clayfighter.
Rampage World Tour	1-3	64M				5/98	80%	Hier fliegen die Fezeln!
Robotron 64	1-2	64M				3/98	72%	Die Killer-Robots sind los! Ein Klassiker!
Rush 2: Extreme Racing USA	1-2	96M				1/99	88%	Guter Nachfolger, aber nicht perfekt.
San Francisco Rush	1-2	128M				1/98	81%	Rasante Autofahrten mit viel Crashes!
S.C.A.R.S.	1-4	64M				1/99	83%	Tierisches Rennspiel.
Shadows of the Empire	1	96M				4-5/97	62%	Schmackhaftes für Star Wars-Fans!
Silicon Valley	1	96M				11/98	87%	Zur Abwechslung mal was anderes.
Sim City 2000*	1	64M				4/98	69%	Städte bauen auf dem N64. Interessant.
Smash Brothers	1-4	128M				3/99	90%	Kultiges Größelspiel mit Nintendo-Figuren!
Snowboard Kids	1-4	64M				3/98	80%	Witziges Sportspiel mit Knuddelgrafik.
Snowboard Kids 2	1-4	128				4/99	79%	Ein Update, keine Fortsetzung!
Snow Speeder	1-2	96M				2/99	77%	Ski und Snowboard im Doppelpack!
South Park	1-4	128M				2/99	79%	Humorvoll, aber nur kurzfristig spaßig.
Starshot	1	96M				11/98	81%	Jump'n'Run mit seltsamer Story.
Star Soldiers*	1	64M				9/98	65%	So mancher 16Bit-Shooter ist besser.
Star Wars: Rogue Squadron	1	128M				2/99	89%	Für Star Wars-Fans ein Muß!
Super Mario 64	1	64M				4-5/97	95%	Eines der besten aller Jump'n'Runs!
Taisen Puzzle Dama*	1-4	128M				5/98	83%	Fast identisch mit Puyo Puyo...
Tamagotchi World*	1-4	64M				4/98	72%	Für japanische Fans durchaus interessant.
Tetrisphere	1-2	64M				11/97	77%	Kunterbuntes 3-D-Tetris auf einer Kugel.
Tohkon Road 2*	1-4	256M				2/99	67%	Kaufe Dir lieber WWF Warzone!
Top Gear Overdrive	1-4	96M				1/99	91%	Optisch perfekter Fun-Racer!
Top Gear Rally	1-2	96M				13/97	90%	Spitzenmäßiges Offroad-Racing!
Top Gear Rally (Japan)*	1-2	96M				4/98	92%	Noch besser als die PAL-Version!
Turok: Dinosaur Hunter	1	64M				6-7/97	82%	3-D-Action vom Feinsten!
Turok 2	1-4	256M				11/98	94%	Diesmal schlagen die "Dinos" mächtig zu!
Twisted Edge*	1-2	96M				1/99	80%	Snowboarden – gut, aber nicht perfekt.
Virtual Chess 64	1-2	128M				7/98	75%	Vorerst das einzige Schach-Spiel.
Virtual Pool 64	1-2	64M				2/99	90%	Nahezu perfekte Billard-Simulation!
V-Rally	1-2	128M				12/98	88%	Sehr realistisches Rennspiel.
Wave Race 64	1-2	96M				4-5/97	87%	Spaßiges Wassersport mit geiler Grafik!
Wayne Gretzky's 3-D Hockey	1-4	64M				6-7/97	84%	Ausgezeichnete Multiplayerspaß.
War Gods	1-2	96M				8-9/97	52%	Gute Grafik, viel Blut... das war's.
WCW Vs NWO Revenge	1-4	128M				12/98	87%	Zirkusclowns in Hochform!
WCW Vs NWO: World Tour	1-4	64M				2/98	85%	Eindeutiger Herr im Ring!
Wetrix	1-2	128M				7/98	75%	Puzzle-Spiel für Wasserratten.
Wheel of Fortune*	1-3	64M				2/98	23%	Englisches Glücksrad. Würf!
Wild Choppers*	1	64M				1/98	74%	Heiße Action-Simulation. Schwere Steuerung.
Wipeout 64	1-4	128M				12/98	90%	Der pure Adrenalinstoß! Get it!
Wonder Project J2*	1	64M				8-9/97	XX	Rein japanisches Adventure.
World Soccer 3*	1-4	64M				2/98	85%	Japanischer Abieger von ISS 64.
WWF Warzone	1-4	128M				9/98	90%	Ausgezeichnetes Wrestling-Spiel.
Yoshi's Story	1	128M				2/98	87%	Jump'n'Run mit guter Grafik, aber zu leicht.
Zelda 64: The Ocarina of Time	1	256M				12/98	98%	Absolutes Knüller-Adventure! Kaufen!



VIGILANTE 8

DIE 70ER LEBEN WIEDER!

98



**AUSGABE
#22 LIEGT AM
28.04.99
IM HANDEL!**

PLUS:

Beetle Adventure
Racing,

California Speed,
World Racing
Championship,

Michael Owen's
World League Soccer,

All-Star Baseball
2000, Lego Racers

...und vieles, vieles
mehr!

**64 Power... wir machen
das Warten auf Donkey Kong 64 erträglich!**



INFO!



VERLAG
BriStein bv
Kottendijk 72
7522 BT
Holland

REDAKTIONSLICHTSCHRIFT
64power
Postfach 3161
48581 Gronau
Tel.: (06031) 53 - 43 43 202
Fax: (06031) 53 - 43 09 157

REDAKTION
CHEFREDAKTOR
(V.i.S.d.P.)
Klaus Trafford
E-Mail: kate@bristein.com

STV. CHEFREDAKTOR
Thomas Richter
E-Mail: Posthuetten@aol.com

TEXTUER
Martin Wilmer

REDAKTION
Florian Seidel
E-Mail: fseidel@bristein.com
Martin Mirbach
Karsten Rohloff

LAYOUT
Lourens Huizinga
E-Mail: lou@bristein.com
Hugo Hazebroek
E-Mail: hugo@bristein.com

BEREITUNG
Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com

GESCHAFTSFÜHRER
J.M.J. den Brinker

DRUCK
drukkerij moderna
Schoebroekstraat 50
B-3583 Paal-Beringen
Belgien

VERTEILER
IPV GmbH
Wendenstraße 27-29
20097 Hamburg

ANZEIGENBEREITUNG
D-Sign Werbestudio
Lt. Frank Fischer
Bebriststraße 1-3
D-36179 Bebra
Tel.: (06622) 919633
Fax: (06622) 919634

ABO-SERVICE
Zuständige: Anne Hoogland
E-Mail: aho@bristein.com
64power ABO-Service
Postfach 3161
48581 Gronau
Jahresabo Inland
(11 Ausgaben): DM 69,-
(inkl. MWst., Versand und
Zustellgebühr)
Jahresabo Ausland: DM 79,-

64power ist ein absolut
unabhängiges Magazin und
keine offizielle Nintendo-
Lizenzvergabe. Die in diesem
Heft geäußerten Ansichten
geben nicht unbedingt die
Meinung der Firma Nintendo,
ihrer Software-Partner
oder die von Drittanbietern von
Software wieder.

Dieses Magazin ist
urheberrechtlich geschützt,
ebenso die mit ©, ® und ™
geschützten Spiele oder
Charaktere der jeweiligen
Hersteller oder Lizenzhalter der
Produkte. Nachdruck, auch
auszugsweise, bedarf der
schriftlichen Genehmigung des
Herausgebers.

© BriStein bv.

BriStein™

VIDEO & GAME

Tel. 030 42 43 95 0
Im Internet: www.videogame.de
Fax 030 425 48 62

Räumungsverkauf!
Saturn-Games
ab 9,90 DM

An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preisliste

Coolle Preise
Importsiele Hier!

Manga Videos



z. B.
Age of Darkness 1+2* je 69
Bubblegum Crisis 1-4 je 49
Cool Devices-Collectorsbox* je 179
Countdown Stories 1+2* je 59
Devil Hunter Yoko 1+2* je 49
El Hazard Vol.1 + 2 je 39
Neogenesis Evangelion 79
Streetfighter II Die Serie Box 3+4 je 59
Tekken 39

Sonstiges

Soundtracks
z. B. Final Fantasy VII Reunion 59
Final Fantasy Tactics 99
Metal Gear Solid 19,90
Parasite Eve 99
Xenogears 99
Schlüsselanhänger 9,90
Players Guide's
z. B. Tekken 3 29
Oddworld 2 19
Final Fantasy VII 29
Parasite Eve 34
Sage Frontier 34
Turk 2 34
Tomb Raider 3 24
Metal Gear Solid 24
WCW vs NWO Revenge 34
Zelda 29
Breath of Fire 3 24,90
"EDGE" Zeitschrift 16
"ANIMANIA"-Zeitschrift 12,80
Diverse "Magic Line" Lösungen z. B.:
Abe's Odyssey 9,90
Alundra 14,80
Baphoets Fluch 1+2 9,90
Breath of Fire 3 14,80
Duke Nukem 3 D 9,90
Final Fantasy VII 14,80
Resident Evil 2 9,90
Tekken Sammelband 1,2+3 14,80
Tomb Raider 3 9,90
Warhammer 2-Dark Omen 9,90
Zelda 14,80
Lautwerk PSX 89
Einbau auf Anfrage

Game Boy

Drucker DI 99
Final Fantasy Adventure US 79
Final Fantasy Leg. I-III je 79
Die Schlümpfe Color DI 59
Kamera DI 89
Pokémon US 69



Action Figuren je 34,90 DM (weitere auf Anfrage)

Nintendo 64

1080 Snowboarding DI 89
Banjo Kazooie DI 89
Bio Freaks DI 99
Body Harvest DI 119
Castlevania 64 DI 119
Chameleon Twist DI 49
Clayfighter 63 1/3 PV 49
Dual Heroes DI 79
Extreme G 2 PV 89
F-Zero X DI 89
F 1 Grand Prix DI 94
F 1 Racing Simulation DI 119
FIFA '98 DI 109
FIFA '99 DI 109
Fighter's Destiny DI 99
Forsaken DI 99
Gamebuster DI 99
Gex 3D DI 119
GT 64 Championship DI 99
Holy Magic Century DI 99
Infant Pad S DI 109
Lamborghini DI 69
Madman '99 DI 119
Mario Party DI 99
Mission Impossible DI 119
Multi Racing Championship DI 119
NASCAR '99 DI 109
NBA Courtside DI 69
NBA in the Zone '98 US 19
NFL Quarterback Club '99 DI 99
NFL '99 DI 119
NFL Breakaway '99 DI 99
San Francisco Rush DI 79
South Park DI 109
Star Wars-Rogue Squadron DI 119
Superstar Soccer 98 DI 89
Top Gear Overdrive DI 109
Top Gear Rally DI 59
Turk 2 PV 99
Virtual Chess 64 DI 69
V-Rally DI 99
WCW vs NWO Revenge DI 119
WWF Warzone DI 109
Zelda DI 109

Dreamcast

Dreamcast incl. Modem JP 699
Dreamcast HK 599
Control Pad JP 79
Joystick - Arcade JP 139
Lenkrad + SEGA-Rally 2 JP 249
Memory Card JP 79



Memory Card-Godzilla/Mothra JP 79
PAL-Wandler JP 69
RGB-Kabel JP 99
RGB-Umbau incl. Kabel DI 99
S-VHS Kabel JP 79
Spannungswandler PV 29
Aero Dancing JP 129
Blue Stinger DI 129
Buggy Heat DI 129
Daytona 2 DI 129
Evolution JP 99
Godzilla Generations JP 79
House of Dead 2 DI 119
House of Dead 2 mit Gun 189
Incoming DI 129
July DI 129
Monaco Grand Prix DI 129
Pen Pen Triathlon DI 129
Power Stone DI 129
Psychic Force 2012 DI 129
SEGA-Rally 2 DI 129
Sengoku Cross JP 99
Seventh Curse DI 129
Sonic Adventure DI 129
Tetris 4 D DI 49
Virtua Fighter 3 DI 129

ANGEBOT DES MONATS

Dual Shock "Screen" programmierbar je 15
Speicherkarte 1 Megabyte "G" Kabel je 15
Lenkrad mit Gas und Bremsen je 119
Speicherkartenverwaltung je 79
Pistole 007 Gun mit Rumba je 69
XPloder / XPloder Pro je 89/149

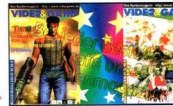
PSX-Umbauchip
für JP u. US-Games
zum Selbsteinbau
incl. Ant. **nur 14,90**

Sony Playstation

A Bug's Life DI 89
Abe's Odyssey DI 49
Abe's Odyssey 2 DI 79
Akjui-The Heartless DI 89
Alundra DI 89
Apocalypse DI 89



Asterix DI 99
Azure Dreams DI 89
Bio Freaks DI 59
Bloody Bear DI 79
Box Champion DI 79
Breath of Fire 3 DI 99
Bust A Move 4 DI 79
Carmageddon 2 PV 89
Charity Pack 4 Games in 1 DI 99
Civilization 2 DI 89
Colin McRae Rally DI 89
Colony Wars 2 DI 79
Command & Conquer DI 49
Commander & Conquer Gegenangriff DI 89
Construtor + Meg Speichermodul DI 79
Control Pad ab 15
Diablo DI 59
Driver DI 89
Duke Nukem - Time to Kill DI 79
F 1 Racing Simulation DI 89
Fighting Force DI 79
Formel 1 '98 DI 89
Forsaken DI 39
G-Police DI 49
Gex 3D-Raum of the Gekko DI 49
Grand Theft Auto-London DI 49
Guardian's Crusade DI 89



Hard Edge
Jeremy McGrath Supercross '98 DI 69
Kensei DI 89
KKND 2 - Krossfire DI 99
Lenkrad für 3 Systeme
Master of Monsters DI 99
Medi Evil DI 89
Metal Gear Solid DI 99
Micro Machines V 3 DI 45
Motor Racer 2 DI 79
Motor Mash DI 39
Monkey Hero DI 89
Monster Seed DI 89
Music DI 89
NASCAR '99 DI 79
NBA live '99 DI 79
NBA Pro '98 DI 59
Need for Speed 4 DI 79
NFL '99 DI 79
One DI 49
O.D.T. DI 79
Pax Corpus DI 49
Premier Manager '99 DI 89
Popolous DI 79
Play Toy 2 DI 89
Pro Pinball - Big Race USA DI 59
Prügelgame 4 DI 99
R-Type Collection DI 79
Rally Cross 2 DI 89
Rayman DI 49
Rider Racer 4 DI 99
Riven DI 69
Road Rash 3D DI 79
Rogue Trip DI 79
San Francisco Rush DI 79
Spyro-The Dragon DI 89
Superstar Soccer '98 DI 79
Swing DI 89
Tai-Fu DI 89
Tekken 3 DI 99
Tenchu DI 39
Tevi Drive 4 DI 39
Test Drive 5 DI 79
Time Crisis DI 49
Tomb Raider 3 DI 89
TOCA Dual Shock tauglich DI 49
TOCA 2 DI 79
Total Drivin DI 39
U.B.I.K. DI 89
V-Rally (Dual Shock tauglich) DI 49
Versus -VS- DI 39
Victory Boxing 2 DI 69
War Games DI 79
Warhammer 2-Dark Omen DI 59
Warzone 2100 DI 89
WCW Nitro DI 99
WCW NWO Thunder DI 89
Wild 9's DI 69
Wild Arms DI 89
X-Files The Game DI 89
X-Men vs Streetfighter DI 99

Unsere Multimedia Shops in Berlin

Verkauf
NEUERÖFFNUNG
Markthalle am Alex
Karl-Liebknecht-Str. 13

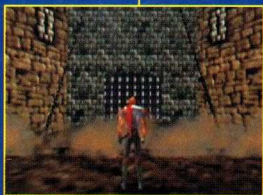
MARZAHN
Wittenberger Str. 76-80
Verkauf

Verkauf
Laden/Versand
Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

PRENZ' L BERG
Hans-Otto-Str. 28
nahe Danziger Str.
Verkauf & Verleih

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 9.00 Uhr - 22.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequemer Post nach telefonischer Absprache. Versandkosten betragen 14,00 DM + Nachnahmegebühr.
Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str. 124. GV - gebraucht - DI - Deutsch
Ladenpreise können abweichen!
Wir akzeptieren auch die Zahlung per Kreditkarte u. a.

CASTLEVANIA



Da gruselt sich der Vampirjäger
– und wir freuen uns!

MARIO PARTY



50 faches Spielvergnügen mit
Mario und seinen Freunden!

MYSTICAL NINJA 2



Das beste zweidimensionale
Jump'n'Run aller Zeiten!

SNOWBOARD KIDS 2



Der Winter kehrt zurück: Da
biegen sich die Bretter!



64
POWER