

NINTENDO 100% PURE ACTION!

DAS MAGAZIN FÜR
ALLE N64-BESITZER

B5
Brüder bv
4 394353 006809

DM 6,80 • Sfr 6,80 • Bfr 170 • Dkr 37,50
Fmk 32,50 • L 9500 • Nkr 42 • 65 55

AUSGABE
5/99

SEITE
56

VIGILANTE 8

Activision erobert die Straße!



**8 SEITEN
MEGA-TEST!**

POWER

NINTENDO 100% PURE ACTION

A Bug's Life

INSEKTENPLAGE AUF
DEM NINTENDO 64?

ABGEFAHREN!

**BEETLE
ADVENTURE
RACING**

DAS VIELLEICHT BESTE
RENNSPIEL ÜBERHAUPT?

LODE RUNNER 3-D

EIN KLASSIKER IM NEUEN GEWAND!

RAMPAGE: UNIVERSAL TOUR

DIE DREI MONSTER BEKOMMEN VERSTÄRKUNG!

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

2 RIESENFEATURES

**WWF ATTITUDE
ALLES ÜBER EMULATOREN!**

SEITE
18



SEITE
22



PLUS!

GAMESTORE

Spielend durchs Leben

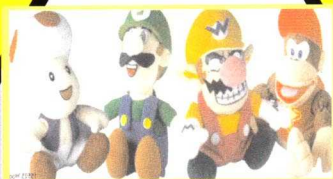
SEIT ÜBER 6 JAHRE
ZUVERLÄSSIG UND SCHNELL

Ladenlokal
40211

Düsseldorf
Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

Die Stoffpuppen sind wieder da !!!!



Ca. 12cm groß - 14,90 DM/Stück

Ladenlokal
45131

Essen
Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

ACHTUNG ROT=SONDERANGEBOTE !!!
SOLANGE VORRAT REICHT

Airboarder dt. 69,90
All Star Tennis dt. 109,90
Body Harvest dt. 69,90
Biofreaks (uncut) 139,90
Castlevania 64 dt. 119,90
Chameleon Tw. 2 129,90
Extreme G dt. 49,90
Extreme G 2 dt. 99,90
F1 World GP dt. 69,90
F-ZERO dt. 89,90
Forsaken dt. 69,90
Fighters Dest. dt. 69,90
Hexen 64 dt. 69,90
GT World Tour dt. vorb.
Lylat Wars dt. 69,90
Lode Runner dt. vorb.
MicroMachines 64 119,90
Mario Party dt. 89,90
Mission Imposs. dt 109,90

Mario Kart dt. 69,90
NFL Quarterb99 dt 109,90
NHL Breakaway 98 dt. 49,90
Snowboard Kids dt. 69,90
Stars Wars Podr. dt. vorb.
Shadow Gate 64 dt. 129,90
Superman dt. vorb.
Wave Race dt. 69,90
Wilde M. Country dt vorb.
WWF Attitude dt. vorb.
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



119,90



89,90



119,90



119,90



119,90

Ladenpreise können abweichen Irrtümer

NELL

Bringt Ordnung in die Spielesammlung

N 64 Spiele - Box
2,90 DM / Stück



DUKE NUKEM
ZERO HOUR
AB MAI

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

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

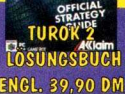
GOEMON 2
Kompl. dt. Version
für 129,90



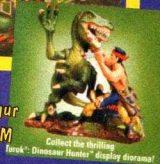
Engl. PAL (Uncut) 109,90
Kompl. dt. Version
für 89,90 DM



4MB SPEICHERERWEITERUNG
69,90



OFFICIAL STRATEGY GUIDE
TURBO
LÖSUNGSBUCH
ENGL. 39,90 DM

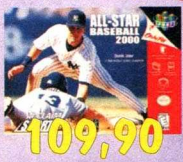


Actionfigur
49,90 DM

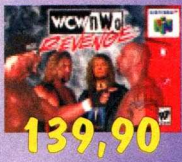
DES MONATS



19,90



109,90



139,90



89,90



19,90



109,90



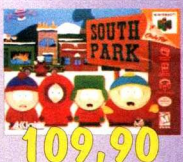
114,90



119,90



59,90



109,90



139,90



114,90



99,90



119,90



119,90

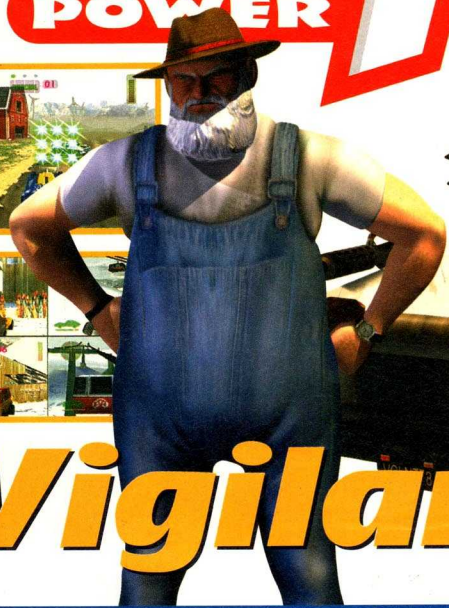
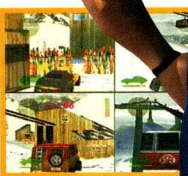
Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM (inklusive NN Gebühr)



64 IN POWER

56

Ballere Dir Deinen Weg frei – nur der Stärkste kann gewinnen!



Vigilante 8

REVIEWS

CALIFORNIA SPEED

36

Midway versucht sich mal wieder an einem Rennspiel. Autsch!



BETLE ADVENTURE RACING

42

Der zeitlose Käfer gibt sein Nintendo 64 Debüt – aber kann es mit TGO mithalten?



NHL BREAKAWAY '99

40

Dieses Spiel ist wie eine Zeitreise – man fühlt sich irgendwie ins Jahr 1998 versetzt...



RAMPAGE: WORLD TOUR

64

Lizzie, Ralph und George sind wieder da – und sie haben Verstärkung mitgebracht!



LO... RU...

66



HALT

FEATURES

18 WWF Attitude
Die Arena in Oberhausen war Treffpunkt der stärksten Wrestler des Jahres!

22 Emulatoren
Videospiele auf dem PC? Überhaupt kein Problem – mit Emulatoren!

64ZOOM

28 Michel Owen's World League Soccer
Der englische Superstar bekommt sein eigenes Spiel – in Hi-Res!

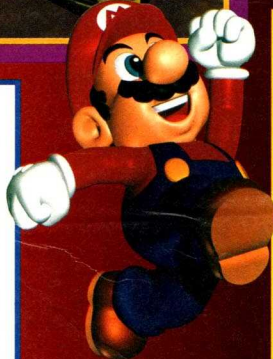
30 All-Star Baseball 2000
Amerikaner schlagen mit großen Holzstücken nach kleinen Bällen...

31 A Bug's Life
Besser spät als nie – auf dem Nintendo 64 beginnt bald "Das große Krabbeln"!

32 World Driver Championship
Dieses Spiel sieht absolut phantastisch aus!



INNER 3-D
Oldie, but Goldie – der Code Runner wird jetzt in 3-D gejagt!



RUBRIKEN

- 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 gemeckert, gelobt, aber auch mal eingesteckt werden!
- 34 Review Opener**
Was denken sich die Kerle eigentlich bei ihren Wertungen?
- 69 Lesercharts**
Eure ganz persönlichen Tops, Flops und Most Wanted-Spiele
- 72 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

- 70 Cheat-Zentrale**
Neue Codes und Cheats direkt aus den aktuellsten Quellen.
- 74 ISS '98**
Du willst ultimative Tips für den schnellen Torerfolg? Bitte schön!
- 76 Wipeout 64**
Alle Strecken, alle Fahrzeuge – alles, was Du wissen muß!
- 90 Rogue Squadron**
Wir haben für Dich die geheimen Bonuslevels geknackt!

05

GEFAHR
AUS
FERNOST

Aus Deiner Nachbarschaft hast Du Dir bestimmt schon einiges von PlayStation-Fanatikern anhören müssen. "Die PlayStation 2 wird jede andere Konsole in den Schatten stellen!" sagt einer enthusiastisch (es ist immer ein "er" – Frauen lassen sich auf das leidige Thema Konsolenkrieg gar nicht ein). "Du kannst Dein N64 bald in die Mülltonne kicken!"

Und tatsächlich stockte uns der Atem, als Sony die technischen Daten seiner Next Generation-Konsole der Öffentlichkeit verriet. Sony geht mit 75 Millionen darstellbaren Polygonen ins Rennen, ein Wert, der den des N64 um das Hundertfache übertrifft. Dazu die Tatsache, daß die PSX2 abwärtskompatibel sein wird, und schon haben wir tatsächlich ein fettes Stück Zukunft vor uns. Bleibt nur die Frage offen: Wer produziert Spiele für das Gerät?

Das Management von Square (*Final Fantasy*) in Japan ließ verlauten, daß es weltweit gerade mal fünf Hersteller gebe, die das Talent und die Ressourcen für die Entwicklung derart hochwertiger Spiele haben. Den meisten fehlt eben das Geld für die superleure Hardware, mit der sich Spiele produzieren lassen, die in qualitativer Hinsicht den PlayStation 2-Demos nicht nachstehen. Schließlich setzt man bei der PS2 auf pure Grafikpower.

Wie viele Besitzer einer PS2 wird es wohl nach dem diesjährigen Weihnachtsgeschäft weltweit geben? Sony visiert die gleiche Zielgruppe an, die auch derzeit mit der PlayStation erreicht wird. Wir sind uns sicher: Selbst wenn es in den ersten Monaten nach der Veröffentlichung der PS2 kaum Spiele geben wird, verkauft sich die Konsole ungeheuerlich gut. Sony hat eben das Geld für das richtige Marketing, und wenn von den fünf erwähnten Herstellern tatsächlich zeitgleich mit der Veröffentlichung der Konsole fünf gute Spiele auf den Markt kommen, wird auch die PS2 verkauft. Der Erfolg ist praktisch programmiert. Und dann... ja dann haben vorläufig PSX-Fans wohl tatsächlich das Recht, über das N64 zu lachen.

Nintendo liegt jedoch auch nicht auf der faulen Haut und kündigte jüngst die Entwicklung des N64-Nachfolgers an, der in technischer Hinsicht der PS2 gar überlegen sein soll. Aber auch Nintendo wird vor dem Problem mangelnder Kompetenz der Softwarehersteller stehen. So oder so, die Schlacht der beiden Konsolengiganten wird fortgesetzt. Auf ein Neues!

THOMAS RICHTER

News-Flash

STAR WARS!

Der Sternen-Racer rückt näher

George Lucas' Auftakt einer neuen *Krieg der Sterne*-Trilogie kommt bald schon in die Kinos, und mit ihm erwarten uns auch zwei vielversprechende Spiele fürs N64. *Star Wars: Episode 1 Racer* spielt wie alle neuen *Star Wars*-Projekte in der Zeit vor dem ersten Kinofilm. Doch im Gegensatz zu *Star Wars: Episode 1 The Phantom Menace* dient nicht die gesamte Filmhandlung als Hintergrund, sondern lediglich eine 15 minütige Sequenz, in der Jabba The Hutt ein Rennen veranstaltet. Viele Insider halten dieses Rennen für die spannendste Szene des ganzen Films. Kein Wunder also, daß sie sich perfekt als Kulisse für einen Arcade-Renner eignet. In der Rolle des Anakin Skywalker nimmst Du als einziger Mensch an dem Rennen teil und kannst zwischen einigen, an Hovercrafts erinnernden Fahrzeugen wählen. Jedesmal wenn Du einen Levelgegner auf dessen Heimatplanet besiegst, kannst Du auch sein Fahrzeug übernehmen.



Alternativ dazu kannst Du natürlich auch Deinen eigenen Renner immer weiter aufrüsten.

Star Wars: Episode 1 Racer wird für PC und N64 erscheinen und erinnert auf den ersten Blick an *WipeOut* ohne Waffen. Trotzdem gibt es reichlich Möglichkeiten, Deine Gegner zu sabotieren – vom rüden Abdrängen bis zur Überhitzung ihrer Maschinen durch äußere Einflüsse. Wir können es jedenfalls kaum erwarten, durch Meteoritenhagel und Lavaseen über insgesamt 20 riesigen Rennstrecken zu rasen. Aber da geht es Euch doch nicht anders, oder?



▲ Mit Affenzahn über fremde Planeten düsen, und das in herrlicher Grafik. Werden Träume wahr?

Neue
Peripherie-
Geräte •
Aktuelle News-
Meldungen





FLOTTE SCHREIBER

FLORIAN SEIDEL
Schreibt Tokio mit "y", nur weil er mal in Japan war.



MARTIN WILMER
Streicht das "y" wieder weg, weil der Duden es nicht zulässt.



MARTIN MIRBACH
Hat nicht das Geringste gegen Ypsilons, Ehrlich nycht!



KLAUS TRAFFORD
Kriegt von all dem gar nichts mit, weil ihn keiner wecken will.



Die FREIWILLIGE FEUERWEHR: ANNE HOOGLAND

TOM RICHTER

HUGO HAZEBROEK

Das Böse kommt RESIDENT EVIL-SPIEL FÜR'S N64

Was wir schon vor einigen Monaten vermutet haben, ist nun offiziell: Capcom wird definitiv ein *Resident Evil*-Game fürs N64 produzieren. Inzwischen sickerten mehrere Details zu uns durch, etwa daß die Entwicklung des Spiels in den Händen der Angel House Studios liegt, oder daß das Spiel auf dem nur für die PlayStation erschienenen und bei uns indizierten zweiten Teil der Serie basiert. Natürlich soll es einige Verbesserungen geben.

Viele Fachleute äußerten sich skeptisch, was die Chancen anbelangt, ein *Resident Evil*-Spiel auf die Cartridge

zu packen. Doch Angel House hat eigens dafür eine neue Kompressionstechnik entwickelt, die nicht nur die detaillierten Hintergründe ermöglicht, sondern das Ganze eventuell sogar in Hi-Res ablaufen lassen soll. Explodierende Zombies in 640 x 480, hmmm...

Der endgültige Titel des für das Weihnachtsgeschäft angekündigten Spiels steht noch nicht fest, eine ganz neue Bezeichnung erscheint aber wegen akuter Indizierunggefahr hierzulande wahrscheinlich. Außerdem sind wir sehr gespannt, wie die in den vielen Videos erzählte Handlung grafisch umgesetzt wird.



FIESTE DINOS



Wird es einen dritten Teil von *Turok* geben? Da Acclaim mit der Serie jede Menge Geld geschaffelt hat, ist die Antwort leicht zu erraten. Du brauchst aber nicht in den Laden zu rennen, um *Turok 3: Oblivion* jetzt schon vorzubestellen – es wird wohl erst im Herbst 2000 fertig werden.

Doch Acclaim will uns die lange Wartezeit versüßen. Wahrscheinlich wird noch in diesem Jahr ein weiteres *Turok*-Spiel für das N64 erscheinen, dessen Schwerpunkt ganz auf dem Deathmatch-Modus liegt. Der Rest ist noch geheim, wir werden aber täglich weiter bohren und Euch auf dem laufenden halten.

AB INS BAT!

UBI Soft hat sich die Lizenz der Batman-Zeichentrickserie gesichert. Die Spiele werden zwar erst im nächsten Jahr erscheinen, eine N 64-Version wurde uns aber bereits bestätigt.

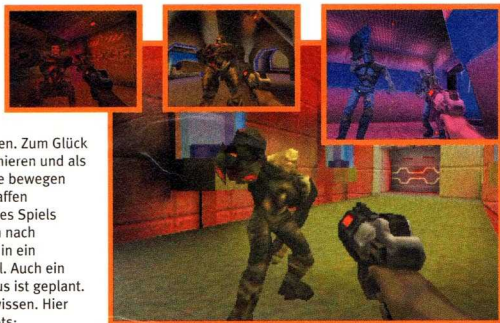


40 WINKS

Auf ins Abenteuer!

Ein neues 3-D-Adventure ganz im Stil von *Mario 64* kündigt jetzt GT Interactive an. Zu unserer Überraschung wird das Game mit seinen niedlichen Figuren allerdings von Eurocom entwickelt, und die waren auch für in Deutschland indizierte Spiele der *Mörtel Wombat*- und *Duck Nokim*-Reihen verantwortlich. Die Gefahr einer Indizierung besteht diesmal aber kaum: Du übernimmst die Rolle eines der beiden Zwillinge Ruff und Tumble, die es sich zum Ziel gesetzt

haben, alle Alpträume zu stehlen. Dazu müssen sie sich jedoch im Traumland mit dem bösen NiteKap anlegen. Zum Glück kannst Du Dich aber transformieren und als Roboter schwere Gegenstände bewegen oder als Ninja mit diversen Waffen umgehen. Die sieben Levels des Spiels entführen Dich unter anderem nach Atlantis, auf ein Piratenschiff, in ein Spukschloß und in das Weltall. Auch ein kooperativer Zweispielermodus ist geplant. Mehr, sobald wir selbst was wissen. Hier schon mal ein paar Screenshots:



NEWS-SCHNIPSEL

VERSCHOLLEN IM WELTALL – Nintendos Space World Show, eine in Japan stattfindende Ausstellung neuer Produkte, wurde auf August verschoben. Und das, obwohl die ursprünglich für letzten November angekündigte Show schon einmal auf den Mai 99 verlegt wurde. Somit stehen die Chancen der für Juni versprochenen 64 DD-Einführung ziemlich genau bei Null...

Y3K – Die Boss Game Studios, Entwickler des inzwischen umbenannten *World Driver Championship*, arbeiten noch an einem anderen Rennspiel – mit dem erstaunlichen Titel *Stunt Racer 3K*...

WEBMASTER – Activision hat soeben den Erwerb einer interessanten Lizenz bekanntgegeben und wird demnach ein *Spiderman-Spiel* fürs N64 entwickeln. Mehr dazu erwarten wir auf der E3...

WRUMMM – Electronic Arts hat sich eine offizielle Formel 1-Lizenz gesichert, das erste Spiel soll schon in diesem Jahr verfügbar sein...

MACH SIE FERTIG! – Für Acclaim entwickelt Probe eine Mischung aus *Turok* und *Starship Troopers*. Vorläufiger Titel: *Armories*...



Auf dieser Seite haben wir Dir alles bisher Bekannte über Nintendos neue Konsole verraten. Nur der Name steht noch nicht fest. Da haben wir uns natürlich so einige Gedanken gemacht:

NAMEN FÜR DIE NEUE NINTENDO-KONSOLE

- 10: GUTENACHTSONY
- 9: GOLDESEL
- 8: MARIOS TRAUMHAUS
- 7: 64 DD10
- 6: POKEMONISATION
- 5: LUSTIGES SPIELGERÄT
- 4: ZWEI JAHRE ZU SPÄT
- 3: NINTENDO 65
- 2: NINCAST
- UND AUF PLATZ 1...
- 1: YAMAUCHIS RENTENKASSE

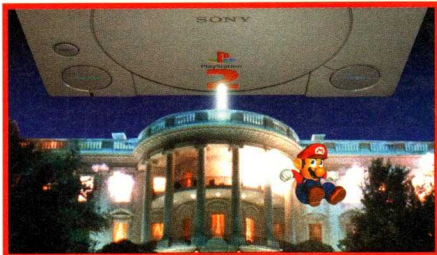
NINDEPENDENCE DAY!

Big N bestätigt endlich die neue Super-Konsole

Segas Dreamcast konnte sich bislang nicht als ernsthaftes Bedrohung für das N64 etablieren. Seit aber Sony die technischen Daten seiner PlayStation 2 bekanntgegeben hat, droht die Gefahr eher aus dieser Richtung...

Also zuerst die gute Nachricht: Nintendo arbeitet definitiv an einem Konkurrenzprodukt zur PlayStation 2. Nachdem die Gerüchteküche monatelang brodelte, verkündete Howard Lincoln, der Boß von Nintendo of America, daß das Herzstück der neuen Konsole derzeit von den Chipdesignern bei ArtX im Silicon Valley entwickelt wird. Lincoln kündigte außerdem an, die vollständigen technischen Daten der Konsole noch in diesem Jahr bekanntzugeben. Die der PS 2 würden sie aber auf jeden Fall übertreffen. Mit einem endgültigen Start dürfte damit schon gegen Ende des Jahres 2000 zu rechnen sein, womit wir bereits bei der schlechten Nachricht wären. Denn Nintendo war noch nie Weltmeister im Einhalten selbst gesteckter Termine. Erinnert Euch nur an die Dreijahres-Lücke zwischen der Ankündigung von 'Project Reality' und dem Launch des N64.

Abgesehen davon, daß der N64-Nachfolger mit ziemlicher Sicherheit nicht Nintendo 2000 heißen wird, sind bisher nur sehr wenige Fakten bekannt. Zum Beispiel, daß die Cartridges als Speichermedien endgültig ausgedient haben. Der von zeitgemäßen Spielen beanspruchte Speicherplatz würde sie einfach zu sehr verteuern. Unter den zahlreichen



▲ Nach Segas Vernichtung nimmt das Sony-Mutterschiff Nintendo ins Visier – doch unser Mario plant bereits den Gegenschlag!

Spekulationen hält sich die Annahme, daß Nintendo auf die bis dahin etablierte DVD zurückgreifen wird, bisher am hartnäckigsten. In Anbetracht der Tatsache, daß beim Start der Konsole DVDs aber ebenso leicht zu kopieren sein dürften wie heutzutage CDs, kann man wohl eher davon ausgehen, daß Nintendo ein eigenes CD-Format oder zumindest einen exzellenten Kopierschutz entwickeln wird.

Falls Euch jetzt die Sorge plagt, mit dem N64 ein ausgedientes Gerät zu besitzen: Vergeßt es! Denkt nur an die Top-Spiele, die uns allein in diesem Jahr erwarten. *Perfect Dark*, *Donkey Kong 64*, *Star Wars: Episode 1 Racer*, *Shadowman*... und auch Nintendo selbst hat bestimmt noch das ein oder andere As im Ärmel. Diese Spiele werden dafür sorgen, daß das N64 auch in seinem Mutterland Japan endlich die angestrebten Marktanteile erreicht. Und Big Ns Konsole für das nächste Jahrtausend wird anschließend alles andere von der Bildfläche fegen.

TECH SPECS

CPU-Taktrate
N64: 93,75 MHz
PS 2: 32 MB

Speicher
N64: 4 MB/8 MB
PS 2: 32 MB

Polygone/Sek.
N64: 150.000
PS 2: 25.000.000

Kapazität des Speichermediums
N64: 32 MB (Cartridge)
PS 2: 5,7 GB (DVD)

AUSSERDEM IM BRISTEIN-VERLAG ERSCHIENEN

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!



POCKET POWER COLOR #2

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 20 kompetente Reviews zu allen wichtigen Spielen? Du willst Tips, Cheats und die komplette *Zelda*-Lösung? Und alles zum kleinen Preis? Dann 3,90 Mark eingepackt, und nix wie ab zum Händler!



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. Und ab der nächsten Ausgabe wird alles noch viel besser: neues Layout, mehr Seiten, mehr Lösungen, mehr Tests, mehr von allem! Nur der Preis bleibt klein wie eh und je!



ZUBEHÖR-TEST

Hier wird N64-Zubehör getestet!

Mad Catz-Wheel

PLANET DISTRIBUTION • CA. 150 DM

Hierbei handelt es sich um die verbesserte Version eines Lenkrads, das wir Euch bereits vor einiger Zeit vorgestellt haben. Der größte Unterschied liegt im jetzt eingebauten 'Force-Pak', das ein separates Rumble-Pak überflüssig macht.

Das Lenkrad arbeitet exzellent. Es fühlt sich gut an, reagiert ausgezeichnet und lässt sich auf analoges oder digitales Spielen umstellen, womit eine umfassende Kompatibilität gewährleistet wäre.

Das 'Force-Pak' ist dagegen keine echte Bereicherung. Es vibriert nur leicht, wenn Du mit Vollgas gegen die Mauer donnert, und bringt keinerlei besseres Feeling im Spiel. Außerdem will das Teil auch noch mit Batterien gefüttert werden, wodurch es sich total unbeliebt macht.

Unterm Strich also ein solides, gut reagierendes Lenkrad mit optional zu benutzenden Pedalen – das 'Force Pak' kannst Du aber ruhig abgeschaltet lassen, ist eh' zu soft.

64 POWER WERTUNG:



64 Power NEWS-FLASH CHARTS

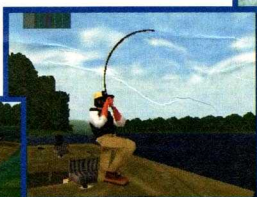
KOMMENTAR:

Schon wieder schafft es ein Neueinsteiger aus dem Stand zur Nummer 1. Diesmal ist es *South Park*, das ja auch in vielen Ländern eine der beliebtesten Zeichentrickserien für Kinder unter 13 ist. Und wir dachten immer, die Serie sei für Kinder dieses Alters ungeeignet... Jetzt, wo die Lager wieder voll sind, legt auch *Zelda* den erwarteten Spurt in die Spitzengruppe hin und liefert sich einen harten Kampf mit *Star Wars: Rogue Squadron*. Überraschend dagegen das Abschneiden von *WCW/NWO Revenge*, wo doch angeblich niemand über 12 Wrestling-Games spielt. Tja, so kann man sich irren. Ansonsten gibt es kaum Überraschungen, aber das seht Ihr ja selbst.

DIESEN MONAT	LETZTEN MONAT	SPIELNAME	VERTRIEB	64 POWER WERTUNG
1	-	South Park	Acclaim	79%
2	20	The Legend of Zelda	Nintendo	98%
3	1	Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo	89%
4	7	WCW/NWO Revenge	THQ	87%
5	-	Virtual Pool	Interplay	90%
6	2	Turok 2: Seeds of Evil	Acclaim	94%
7	3	1080° Snowboarding	Nintendo	90%
8	-	Mario Kart 64	Nintendo	80%
9	9	Banjo-Kazooie	Nintendo	94%
10	5	V-Rally	Infogrames	88%
11	-	Shadows of the Empire	Nintendo	62%
12	16	Body Harvest	Gremlin	83%
13	10	Diddy Kong Racing	Nintendo	95%
14	4	F-1 World Grand Prix	Nintendo	89%
15	15	WWF Warzone	Acclaim	90%
16	-	Gex	GT	90%
17	11	NBA Live '99	EA Sports	82%
18	13	Wave Race 64	Nintendo	87%
19	8	F-Zero X	Nintendo	90%
20	12	Indiziert	Nintendo	XX%

AUF ZUM ANGELN!

Nachdem Angelspiele für den PC schon lange ihre Fans gefunden haben und wir in unserer letzten Ausgabe über die kommende Rollenspiel-Angelsimulation-Kombi Legend of the River King berichteten, kündigte nun Take 2 ein Spiel namens In-Fisherman's Bass Hunter an. Es dürfte sogar noch vor River King erscheinen und somit zum ersten Angelspiel fürs N64 werden. Bass heißt übrigens Barsch, und das Fischen nach Barschen gehört in den USA zu den beliebtesten Freizeitvergnügen. Auch bei In-Fisherman's Bass Hunter wirst Du vom Kauf des ersten Köders bis zur Teilnahme an hochkarätig besetzten Turnieren an diesem Vergnügen teilhaben können. Falls Du es wirklich willst... Immerhin macht besonders die Unterwasser-Grafik schon einen sehr guten Eindruck. Ob Du beim Erwerb des Spiels einen Angelschein vorlegen mußt, konnten wir aber noch nicht in Erfahrung bringen. Hier als Vorgeschmack auf das für Juli geplante Spiel schon mal ein paar Screenshots:



ZUBEHÖR-TEST

Wer kennt sie nicht, die Probleme mit dem Jonglieren von Spielständen zwischen einzelnen Memory Cards? Interact hat die Lösung gefunden!

DexDrive

HERSTELLER/VERTRIEB: INTERACT
PREIS: CA. 80 DM

Interacts neueste Entwicklung im Hardwarebereich sorgte im Handumdrehen für Aufsehen. Wir nehmen es gleich vorweg: Diese technische Neuheit macht Sinn, die Anwendung ist einfach, und das Gerät sieht auch noch gut aus. Nein, es ist kein neuer Toaster im Ferrari-Design, sondern das DexDrive, ein Name, der mittlerweile für sich selbst spricht.

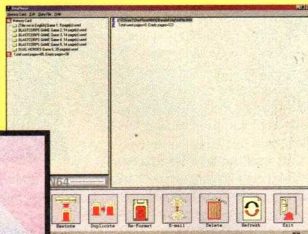
Das ungewöhnliche Gerät erlaubt die flexible Verwaltung der Spielstände von Memory Cards. Das DexDrive wird an den seriellen Port eines PCs angeschlossen. Strom erhält das Lesemedium von einem standardmäßigen 12V-AC-Adapter. Auf gummierten, rutschfesten Füßen steht es sicher auf dem Schreibtisch. Nachdem die mitgelieferte Software installiert ist, kann es auch schon losgehen. Einfach eine Memory Card in den Slot schieben, und ab geht die Post. Die Software lief in unseren Tests absolut fehlerfrei und erlaubt es, per Mausklick Spielstände auf die Festplatte zu kopieren, Memory Cards



zu formatieren oder auch unbenötigte Dateien zu löschen. Die Vorteile liegen auf der Hand: Endlich ist es möglich, Spielstände per E-Mail an Freunde zu verschicken oder wichtige Daten für immer auf der Platte zu sichern. Schon jetzt bieten viele Spieler ihre Spielstände zum Download aus dem Internet an. Vorbei sind die Zeiten, in denen man sich die Zähne an einem hammerharten Endgegner ausbeissen mußte. Einfach den Spielstand aus dem Internet geladen und auf die Memory Card kopiert – schon

Spiel durchgezockt hat, speichert die Daten einfach auf der Festplatte ab und macht die Memory Card für ein neues Spiel frei. Werden ältere Daten irgendwann noch einmal benötigt... na, Du kennst ja jetzt die Vorteile!

Mit dem DexDrive hat Interact ein echtes As im Ärmel! Vor allem Vielspieler kommen mit diesem Gerät voll auf ihre Kosten. Das DexDrive können wir uneingeschränkt empfehlen. (Nein, wir haben keinen Werbevertrag mit Interact...)



ist man eine Runde weiter! Das ständige Nachkaufen von teuren Memory Cards kann somit umgangen werden. Wer ein

▲ Die Menüführung des DexPlore-Programms ist leicht zu durchschauen und macht das Verwalten der Memory Cards zum Kinderspiel.

1 MB Linear Memory Card

HERSTELLER/VERTRIEB: BLAZE/FIRE
PREIS: CA. 30 DM

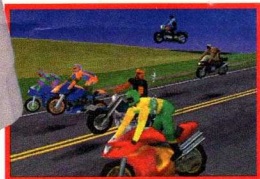
Und noch ein kleines Schmankerl aus der Welt der Speichermedien! Von Blaze gibt es ab sofort die 1 MB Linear Memory Card zu kaufen. Das besonders an dieser Memory Card: Trotz ihrer überdurchschnittlichen Speichergröße (vormal so groß wie eine

gewöhnliche Memory Card = 498 Speicherseiten) braucht man nicht mehr zwischen den einzelnen Speicherbänken hin und her zu schalten. Die neue Linear-Technik macht's möglich. Tja, und es funktioniert! Was müssen wir jetzt noch dazu sagen? Kaufen!



ROAD RASH

An dieser Stelle hatten wir gerade noch genug Platz, um einen ersten Screenshot von THQs Road Rash 64 unterzubringen. Nett von uns, gel?



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 HERVORGEHOSEN.

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

APRIL

All-Star Baseball 2000	US	01
Beetle Adventure Racing	DT	Apr
Fighting Force 64	US	16
NBA In The Zone '99	US	01
Rush 2	DT	02
Shadowgate 64	US	02
Smash Brothers	US	26
Snowboard Kids 2	DT	Apr
Triple Play 2000	US	Apr

MAI

A Bug's Life	US	Mai
Castlevania 64	DT	Mai
Duke Nukem: Zero Hour	DT	Mai
Gauntlet Legends	US	25
Goemon's Great Adventure	US	Mai
Hybrid Heaven	DT	Mai
Hybrid Heaven	US	Mai
Ken Griffey Jr Slugfest	US	10
Quake 2	US	Mai
Superman	US	25
WWF Attitude	US	Mai

JUNI UND SPÄTER

4x4 Mud Monsters	US	Jul
Airboardin' USA	US	Jun
Army Men: Sarge's Heroes	US	Nov
Assault	DT	Jun
BattleTanx 2	US	Dez
Command And Conquer 64	US	Jun
DethKarz	DT	Okt
DethKarz	US	Okt
Earthworm Jim 3D	US	Jun
Harrier 2001	US	Jun
Hydro Thunder	US	Okt
Jet Force Gemini	DT	Jun
Lego Racers	DT	Jul
Lego Racers	US	Jul
Michael Owen WLS '99	DT	Jun



Perfect Dark



Jet Force Gemini

Perfect Dark	DT	Sep
Pokemon Snap	US	Jun
Rainbow Six	US	Nov
Re-Volt	DT	Aug
Vigilante 8: Second Offense	US	Sep
World Driver Championship	US	Jun

NICHT BESTÄTIGTE DATEN

3Sixty	US	TBA
40 Winks	DT	TBA
Airport Inc	DT	TBA
Animaniacs Ten Pin Alley	US	TBA
Asteroids	DT	TBA
Banjo-Tooie	DT	TBA
Battlezone	US	TBA
Blues Brothers 2000	DT	TBA
Charlie Blast's Challenge	DT	TBA
Command And Conquer 64	DT	TBA
Daikatana	US	TBA
Derby Stallion 64	Jap	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
Extreme Sports 64	DT	TBA
F-1 World Grand Prix 2	US	TBA
FIA Formula 1	DT	TBA
Fire Emblem 64	Jap	TBA
F-Zero Xpansion (64DD)	Jap	TBA
Getter Love!	Jap	TBA
Gex 3: Deep Cover Gekko	US	TBA
Ghouls & Ghosts	Jap	TBA
Goemon's Great Adventure	DT	TBA
Harvest Moon	DT	TBA
Hercules	US	TBA
Jeff Gordon XS Racing	US	TBA
Jest	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
Mario Golf	Jap	TBA
Metal Gear Solid	Jap	TBA
Mini Racers	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
Pocket Monsters Stadium 2	Jap	TBA
Puma Street Soccer	DT	TBA
Quake 2	DT	TBA
Quest 2	US	TBA
Rayman 2	DT	TBA
Resident Evil 2/Biohazard 2	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
Thrasher: Skate And Destroy	US	TBA
Tonic Trouble	DT	TBA
Tonic Trouble	Jap	TBA
Top Gun	US	TBA
Turok Arena	US	TBA
Turok 3: Oblivion	US	TBA
Twelve Tales: Conker 64	DT	TBA
Twelve Tales: Conker 64	US	TBA
Ura-Zelda (64DD)	Jap	TBA
Velocity	US	TBA
War: Final Assault	US	TBA
Wetrix 2	DT	TBA
Wild Metal Country	DT	TBA
Win Back	DT	TBA
Winback	Jap	TBA
Worms Armageddon	US	TBA
WWF 2000	US	TBA
Xena: Warrior Princess	US	TBA

GESCHENKE UND BRIEFE GEHEN
LIBER 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!

Kaum habe ich in der letzten Ausgabe meine eMail-Adresse bekanntgegeben, quoll mein Postfach einige Tage nach dem Erscheinungstermin der 64 Power förmlich über! Nicht daß ich etwas dagegen hätte, ganz im Gegenteil. Nur bitte: Erspar mir solche Mails, in denen nur in einem Satz primitives Gesülze, sprich Beleidigung, geschrieben steht. Auffällig war der zum Teil doch sehr krasse Ton, den manche von Euch in ihren Mails angeschlagen haben. Und kurz und knapp gehaltene Mails im Stile von "PSX ist geil! Nintendo ist *piiliep*!" bringen weder Euch noch mir etwas. Dem Großteil möchte ich jedoch für die wirklich gut formulierten und interessanten Mails danken!

EUER ONKEL TOM!

Klopapier

Tach, Ihr Dödel! Eure Zeitung ist wirklich billiges Klopapier!
Anonym

Anm. v. Onkel Tom: So, jetzt wißt Ihr, was ich meine...

Anm. d. Chefpapierfabrikanten: Armer Tommy...dirtröstendmeinehandaufdieschulterleg.

Goemon

Ich lese Eure Zeitschrift seit der Ausgabe 9/98, als ich sie in einem Kiosk sah. Nun kommt das übliche Geschleime. Ihr schreibt das beste N64 Mag aller Zeiten. Bla, bla, bla, bla, bla. Nun zu den Fragen: 1. Was soll ich mir kaufen? *Goemon 1* oder *Goemon 2*? Wenn ihr meinen Brief nicht abdruckt, kaufe ich die 64Power nicht mehr (was ich sowieso nicht schaffe)! Viel Erfolg und herzliche Grüße!

Hannes Mischlinger

Anm. v. Onkel Tom: Superviele Fragen... hmmm... ich weiß gar nicht, welche ich zuerst beantworten soll. Also, na gut, fange ich mal bei der ersten an. Ich persönlich fahre voll auf *Goemon 2* ab. Allerdings können die beiden Spiele auch gar nicht so recht miteinander verglichen werden. *Goemon 2* ist eher ein Jump'n'Run und *Goemon 1* ein Action-Adventure.

Mario Kart

Da ich bis jetzt schon fast jedes Nintendogerät (NES, SNES, GB, GB Color, N64) habe und eigentlich ganz zufrieden mit ihnen bin, stellst sich mir jetzt die Frage, ob ich irgend etwas verpaßt haben sollte. *Mario Kart 64*? Ich kenne nur eines, das vom SNES. Wo sind die anderen 63 *Mario Karts* geblieben? Sind die etwa indiziert? So eine blöde Frage! Hehehehehehe...
Raumgrod

Anm. v. Onkel Tom: Tatsächlich gab es noch andere Mario Karts. Die stehen mittlerweile auf dem Index. In *Mario Kart 23* beispielsweise hatte man die Möglichkeit, vom Kart abzusteigen und sich selbstmörderisch auf die Fahrbahn zu stellen. Eben auch mit der Absicht, Selbstmord zu begehen! Der japanische Charakter des Harakiri wollte damit zum Ausdruck gebracht werden. Die BPSJ stellte sich natürlich quer, und deshalb ist das Spiel heute noch nur über den Importweg zu beziehen. Ein echter Hammer war *Mario Kart 51*! Die Waffen und Fallen der Gegner waren nicht für alle Beteiligten des Rennens gefährlich, manche hatten aber um so mehr dran zu knabbern. Prinzessin Peach beispielsweise bevorzugte die auf der Strecke herumliegenden Bananen so sehr, daß sie gar nicht

genug davon bekam und sich deshalb gleich für mehrere Minuten neben die Fahrbahn setzte und nur noch Futterte. Das Spiel war spieltechnisch so unausgewogen, daß man es kurze Zeit später wieder aus den Regalen nahm.

So viel zu Deiner Frage... zum Glück gab es vor Clayfighter 63 1/3 keine 63 anderen Clayfighter!

MFg

Hi Tommy (oder sollte ich Onkel Tom zu Dir sagen?!). Ich habe nur ein paar 64 Power-Magazine, weil ich im Ausland lebe. Ich finde sie trotzdem echt GEIL! Eure Berichte über neue Spiele und andere Sachen sind echt toll. Jetzt zu meinen Fragen:

1. Was ist PSX?
2. Was ist BPJS?
3. Was ist Little N bzw. Big N?
4. Welches Spiel würdest ihr einem Jungen, der gerne allein spielt (wie mich), empfehlen, *Goemon 2* oder *Mario Party*?

Anders Schueller

Anm. v. Onkel Tom:

1. PSX ist die gebräuchliche Bezeichnung für die PlayStation.
2. Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften. Wenn es in irgendeinem Film zu heftig knallt, aus einem Magazin Blut läuft oder in einem Videospiel Köpfe rollen, schaltet sich oft die BPJS ein und indiziert solche Werke. Das bedeutet dann, daß dafür nicht mehr erworben werden darf und der Verkauf nur noch an Personen ab 18 Jahren stattfindet.
3. Das Firmenlogo ist ein großes N, und das steht für Nintendo. Deshalb auch Big N. Ob damit die Qualität gemeint ist, bleibt dahingestellt. Little N schreiben wir dann, wenn die Firma Spiele ankündigt, diese dann aber immer wieder verschoben werden (siehe Zelda).
4. Eher *Goemon 2*. *Mario Party* macht im Mehrspielermodus mehr Spaß.

Blöder Witz

Hi Tommyboy! Da ich im Moment nichts besseres zu tun habe, mailte ich Dir! Erstmal ein dickes Lob. Macht so weiter! Nun meine Frage: Wenn ich ein Expansion Pak in meinem N64 stecken habe, brauche ich dann noch das Jumper Pak, welches vorher mein N64 bewohnte? Ach, ja! Ich hab noch 'nen Witz, von dem ich glaube, daß er so alt und schlecht ist, daß er für den blödesten Witz nominert werden könnte. Nun kommt der Witz:

Fritzchen geht mit seiner Oma spazieren. Da liegt ein 10 Mark-Schein auf dem Boden und Fritzchen fragt: "Oma, darf ich den mit nach Hause nehmen?" Oma: "Nein. Was auf dem Boden liegt darf man

nicht aufheben." Ein wenig später rutscht die Oma auf einer Bananenschale aus und fragt Fritzchen: "Kannst du mir helfen, wieder aufzustehen?" Darauf Fritzchen: "Nein, Oma. Du hast selber gesagt, was auf dem Boden liegt, soll man nicht aufheben!"

Haaahhaaa, was witzig. Zum Schluß noch viele Grüße an das gesamte 64 Power-Team, an SPOOKY, und an Jalal Sharabati.

DER Rülps hat geschrieben!

Anm. v. Onkel Tom: Toller Witz, wirklich.... gnnnn. Bewahre das Jumper Pak besser auf. Wer weiß, was geschieht, wenn Dir Dein Expansion Pak mal kaputt geht und Du dann vor einem Loch in der Konsole stehst. Ach, eigentlich ist es mir auch egal... schmeiß es ruhig weg!

Big N genial!

Hallo Onkel Tom! Ich hoffe, Du bist nach den vielen Schokoladenhasen nicht so dick geworden, wie Klaus immer beschrieben wird. Klaus, Du darfst mir das nicht übel nehmen, da ich nie ein Foto von Dir sehen kann, glaube ich das, was ich lese. (Anm. v. Onkel Tom: Du solltest wirklich froh sein, daß Du noch kein Foto von ihm gesehen hast!) Eigentlich möchte ich mich zum lange diskutierten

Konsolenkrieg und dessen Fortsetzung äußern. Grundsätzlich sehe ich es nicht als ein Zeichen der Intelligenz an, wenn man nichts wissend über die Konsole von Sony oder Nintendo herzieht. Denn zweifelsohne haben beide ihre Stärken und ihre Schwächen. Aus diesem Grund kann ich es nicht verstehen, warum sich die Leser schon seit vielen, vielen Ausgaben der 64 Power über dieses Thema streiten. Obwohl ich, wie oben geschrieben, Sony und Nintendo als gleichwertige Konkurrenten ansehe, schlägt mein Herz für Nintendo! Jedoch ist das nicht darauf zurückzuführen, daß das N64 mehr Megahez als die PlayStation hat. Das hat andere Gründe. Ein Grund ist z.B. Mario64, die Zelda-Reihe, Metroid oder auch Wave Race. Dies alles sind Spiele, denen man es deutlich ansieht, daß sie mit viel Aufwand, Liebe und mit dem Motto Qualität vor Quantität kreiert wurden. Nintendo hat seit Jahren unglaublich geniale Titel auf den Markt gebracht. Nintendo ist ein Pionier in Sachen Videogames. Nintendo bringt immer wieder innovative Hardware auf den Markt: Rumble Pack, Analog Stick, vier Joypad-Anschlüsse. Nintendo hat Rare! Nintendo hat Shigeru Miyamoto! Sony hat eine sehr gute Konsole, doch es fehlt noch vieles, was Nintendo hat. Für mich ist Sony die Firma, die entdeckt hat, daß mit Videogames viel Geld

KURZ GESAGT



Klaus' Foto!

Hallo lieber Onkel Tommy, ich muß ehrlich sagen, daß Ihr das beste N64-Mag macht, nicht zuletzt wegen der vielen, vielen Leserbriefseiten. Klasse! Allerdings finde ich es unheimlich unfair, daß die Leser der PowerStation bereits ein Bild von Klaus sehen durften (und zwar das im Editorial!).
David Adametz

Anm. v. Onkel Tom: O Gottogottogott!!! Wie geht es Dir jetzt??

Anm. d. Chefabgelichteten: Tommy war ja schon mal auf einem Werbeposter, und zwar als Musterbeispiel für Empfangnisverhütung!

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

Das erste N64-Lenkrad, bei dem die Vibrationen und Rüttelkräfte spürbar sind. Benötigt keine Batterien!
Unverb. Preisempf. 139,95 DM



G4

Controller

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

Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Vides Electronic Vertriebs GmbH • Bornauer Chaussee 85-89 • 22453 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-48

gemacht werden kann und deswegen ins Geschäft eingestiegen ist. Nintendo aber ist Videospielegeschichte. Deshalb werde ich mir auch diese Nintendo-Konsole und nicht die PSX2 kaufen. Wenn ich Glück habe, brauche ich mich vielleicht gar nicht zu entscheiden und kann mir beide Konsolen leisten. Wie auch immer, so lange die zwei Giganten sich um uns streiten, wie in den letzten Jahren, können wir nur profitieren!
Roman Fuhrer

Ein noch blöderer Witz

Wow, das ist mein erster Leserbrief an Euch, und der sogar per eMail! OK, nun zu meinem eigentlichen Anliegen: Was muß ich da lesen? Dein Herz verlangt nach grotteschlechten Leserwitzen? Schnall Dich an, jetzt kommt's: Warum läuft das Huhn über die Strasse? Na? Ist doch ganz einfach. Es flüchtet vor einer Horde verabscheuungswürdiger N64-Kampfspiele!!!! Hahahahaha, oh Mann war der schlecht! Aber mal ehrlich. Warum ist es so schwer, ein ordentliches 64-Bit-Kampfspiel herzustellen? Obwohl ihr *Fighters Destiny* 92% (!!!!) gegeben habt, konnte es mich in keiner Weise überzeugen. Es ist (sehr) langsam, hat eine schlechte Grafik, die Steuerung ist viel zu simpel und das Charakterdesign ist (bis auf die Kuh) auch nicht gerade originell!

So genug dazu, jetzt mein Senf zum Konsolenkrieg... nur ein Joke, das möchte ich Euch ersparen! Ach ja, eins wollte ich noch sagen: Ihr macht einen hervorragenden Job, die 64 Power und die PowerStation sind beide einfach genial!
Haiko

Anm. v. Onkel Tom: Warum sollten wir *Fighters Destiny* eine schlechtere Wertung geben, wenn es auf diesem System kaum ein besseres Kampfspiel gibt? Wir waren froh, daß es überhaupt mal ein Kampfspiel gab, das diese Qualitäten vorwies. Leider sind wir heute immer noch weit von einem Tekken 3 entfernt. Warum das so ist, kann ich mir auch nicht erklären.

Konsolenkrieg!

Hallo Tom! Ich möchte gern auch mal ein Beispiel zum (lächerlichen) Konsolenkrieg geben: Mein Freund hat eine PSX und ich einen N64, wir sind immer noch Freunde, und jeder zockt gerne auf der Konsole des anderen, ohne ein böses Wort zu verlieren! Beide Konsolen haben Vor- und Nachteile, darauf muß man nicht rumhacken! Also PSX- und N64-Freunde: Schließt Frieden! Ihr macht Euch nur lächerlich! So, das sollte gesagt sein.

Nach meinen folgenden Fragen wirst Du Dich fragen, wie lange ich denn wohl geschlafen habe, und Du hast recht: Ich habe einiges nicht mitbekommen!

1. Handelt es sich bei *Silvereye* um einen Nachfolger von *Goldeneye*?
2. Wenn ja, ist es besser als *Goldeneye*?
3. Was zur Hölle ist *Smash Brothers*?

Alexander Teves

Anm. v. Onkel Tom:

1. Wuaaahahaha! Nein, manchmal ist es besser der Titel eines indizierten Spiels nicht direkt zu nennen...

2. s. o.

3. In *Smash Brothers* kloppen sich bekannte Nintendofiguren! Das Spiel ist echt witzig.

Mehr Speicher

Ich lese Euer mag schon fast seit der ersten Ausgabe, und finde, daß Ihr echt klasse Mag habt (jetzt kommt der übliche Schleim... Ihr seid toll, und so weiter und so fort). Ich habe eigentlich nur ein paar Fragen, die ich mal endlich loswerden will. Aber zuerst mal ein kleiner Verbesserungsvorschlag. Ich weiß nicht mehr wer, aber irgend jemand hatte mal vorgeschlagen, daß man im Index zwei Spalten für die Bewertung haben könnte. Eine für die ursprüngliche und eine für die aktuelle Bewertung (diese würde dann neue Spiele berücksichtigen). Ich finde, das wäre eine super Lösung, da man sich später besser orientieren könnte. Jetzt zu meinen Fragen:

1. Bis jetzt habe ich nur gesehen, daß die 4MB-Erweiterung für eine bessere Grafik benutzt wurde (wobei das Spiel meistens auch noch langsamer wird). Könnte man die 4MB nicht vielleicht auch für andere Sachen benutzen, zum Beispiel um den Geschwindigkeitsverlust beim Multiplayer auszugleichen?
2. Ihr habt neulich einen Artikel über die neuen DVD-Spieler (auf denen man auch spielen kann) abgedruckt. Meint Ihr, daß die besser werden als reine Spielkonsolen?
3. Stimmt das, daß Ihr keine Fotos macht, weil der Winterspeck noch nicht weg ist?

Creator

Anm. v. Onkel Tom: Den Index lassen wir jetzt erst mal so, wie er ist, denn er ist gut. Punkt.

1. Diese Frage habe ich mir auch schon öfter gestellt. Scheinbar sind die Hersteller noch nicht in der Lage, die neue Speichererweiterung richtig auszureizen.

▲ Diese Zeichnung von Prinzessin Toadstool stammt von Neil Huizinga (so).

2. Daß eine DVD natürlich viel mehr Möglichkeiten bietet, als eine Cartridge, ist ja logisch. Vor einigen Jahren gab es aber auch CD-i-Spieler, die schon mit Spielen auf CDs gefüllt werden konnten. In qualitativer Hinsicht wurde nicht viel gewonnen. Eine gute Spieleplattform muß also noch lange nicht für gute Spiele garantieren. Vielmehr kommt es auf das richtige Marketing und die Interessen der Spielehersteller an.
3. Stimmt genau. Zum Glück haben wir vor unserem Redaktionsgebäude gerade eine Baustelle. Immer wenn sich Klaus aus seinem Bürossessel erheben will, ordern wir den Kran und hieven ihn so raus.

Anm. d. Chefdicken: Bei mir ist es aber nur *Winterspeck*, bei Dir ist's *Dauerzustand*!

Mario Party

Euer letztes Mag war richtig geil! Immer wenn ich Euer Heft öffne, suche ich das Beste in diesem Mag – die Posthütte (schleim, schleim, schleim)! Ich hab wieder ein paar Fragen!

1. Ich weiß, daß Du diese Frage mit "nein" beantwortest, aber... könnt Ihr diesen Brief abdrucken?
 2. Wieso hat *Mario Party* so schlecht abgeschnitten. Es ist doch geil, zumindest im Multiplayer.
 3. Bin ich der einzige, der Euch eMails schreibt? Drückt doch mal ein Foto ab. Oder seid Ihr weltweit gesuchte Verbrecher?
- Ich muß auch mal meinen Senf ablassen! Von *Zelda* bin ich enttäuscht! Das Spiel ist viel zu kurz! Die Endgegner sind zu leicht zu besiegen! Auch Ganondorf! Und die Welt sollte auch größer sein! Der Konsolenkrieg ist völlig sinnlos. Es gibt für jede Konsole Müll. Für die PSX eben ein bißchen mehr! (HA HA HA HA) Die PlayStation ist eigentlich nicht so schlecht. Das, was sie schlecht macht, sind die arroganten Besitzer! (HA HA HA HA HA)
Anonym per Mail

Anm. v. Onkel Tom:

1. Nein.
2. Schlecht abgeschnitten? Eine Wertung von 83% ist doch alles andere als schlecht!
3. Tut mir leid, Dir das sagen zu müssen, aber Du darfst Dich weit hinten anstellen... ungefähr nach eMail Nr. 344!
4. Jajaja... Fotos kommen wirklich bald! Hm, irgendwie verspreche ich das schon seit über einem Jahr. Ich schwöre es, ich werde mich darum kümmern!

Anm. d. Cheffotografen: Das Problem ist nicht so sehr das Fotografieren, sondern die Ansprüche, die unser lieber Tommy-Boy stellt. Einmal will er ein anderes Make-Up auftragen, ein andermal sitzt sein Toupet nicht richtig, und neuerdings hat er Übergewicht und will deshalb nicht aufs Bild. Außerdem entspricht seine Wunschgabe nicht unbedingt den Vorstellungen unseres Chefs.

BPJS

Ich möchte mal etwas zur BPJS sagen: Wieso sind die bei Nintendo-Spielen so streng? Ich meine, bei



FREI'S SPIEL

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

NINTENDO 64



Game Boy Color

Game Boy Color	139,-
Bugs Bunny & Lola	54,95
Bugs Bunny CC 3	59,95
Cool Hand	54,95
Game & Watch Gallery 2	44,95
Geis	54,95
Harvest Moon	59,95
Men in Black	54,95
Montezuma's Return	54,95
NBA Jam '99	59,95
Pitfall	59,95
Pocket Bomberman	44,95
Power Quest	59,95
Quest for Camelot	59,95
Rampage World Tour	54,95
Reservoir Rats	54,95
Shanghai Pocket	54,95
Sylvers & Twisty	54,95
Tetris Deluxe	44,95
Turk 2	59,95
Warland 2	59,95
Zelda	59,95

GAMEBOY

Game Boy Pocket	99,95
Lightmaster	19,95
Link-Kabel	19,95
Netzeit -GB & Pocket-	29,95
Aladin	29,95
Animaniacs	39,95
Asterix & Obelix	39,95
Dschungelbuch	39,95
Earthworm Jim	39,95
FIFA Soccer '97	39,95
Golf Classic	39,95
Hugo 2	49,95
Kirby's Dream Land	39,95
Kirby's Dream Land 2	39,95
Mega Man 1 & 2	29,95
Molemania	39,95
Mr. Do	29,95
NBA All Star Challenge	29,95
PGA Tour Golf '96	29,95
Prime Rage	29,95
Schiffe versenken	29,95
Space Invaders	24,95
StarGate	29,95
Super Battle Tank	29,95
S. Mario Land 1 - 3	29,95
T. 2 - Arcade Game	19,95
Tim in Sonnenland	39,95
True Lies	19,95
Worldwide cap	29,95
WWF Superstar 1	29,95

N64-Zubehör

AMB Per-Card-Übersetzer	59,95
Antennenkabel	29,95
E3 Messe Video	29,95



Joyboard 79,95

Joypad farblich	29,95
blau	29,95
rot	29,95
grün	29,95
schwarz	29,95

Joypad Original je 39,95

Joypad + SV 300 je 49,95

Joypad SV82 Shark je 59,95

Joypadverlängerung je 9,95

Lenkrad Race Compact 89,95

Lenkrad V3 119,95

Memory Card 19,95

Memory Card "460" 59,95

N64 Konsole & Mario 64 239,-

Rumble Pak 19,95

Rumble Pak & Memo 29,95

S-VHS Kabel 29,95

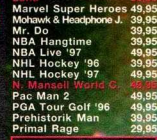
Speicherbatterien je 24,80

Ultra Race je 49,95

Vortex 99,95

SUPER NINTENDO

ACME Animation	39,95
Aero the Acrobat 2	29,95
Arkand	49,95
Big Hurt Baseball	29,95
Clutthroat Island	29,95
Donkey Kong Country	39,95
Donkey Kong Country 2	49,95
Earthworm Jim 2	49,95
FIFA Soccer '96	29,95
FIFA Soccer '97	29,95
Harvest Moon	49,95
Horrid, Dark Demons	39,95
Kirby's Dream Course	39,95
Kirby's Fun Pak	39,95
Kirby's Ghost Trap	49,95
Lucky Luke	49,95
Marvel Super Heroes	49,95
Mohawk & Headphone J.	39,95
NBA Hangtime	39,95
NBA Live '97	49,95
NHL Hockey '96	39,95
NHL Hockey '97	49,95
N. Menzies World '96	49,95
Rag Man 2	49,95
PGA Tour Golf '96	49,95
Prehistorik Man	39,95
Prime Rage	29,95



Revolution X 29,95

Schlümpfi, Die 2 49,95

Secret of Evermore 49,95

Shao Fu 39,95

Sonic Blastman <=> 39,95

Spirou 49,95

Star Trek Deep Space 29,95

Star Trek N. G. 49,95

S. Empire Strikes Back 39,95

Super Punch Out 39,95

Super Return of Jedi 49,95

Super Street Fighter 2 39,95

Terranigma 49,95

Tetris Attack 39,95

Tim in Tibet 39,95

Toy Story 39,95

Weapon Lord 39,95

Wolfenstein Golf 19,95

Worms 49,95

Zero the Kamikaze <=> 29,95

Zero Hour (05.99) 129,95

Zero Hour (05.99) 129,95

Zero Hour (05.99) 129,95

Zero Hour (05.99) 129,95

Zero Hour (05.99) 129,95

Zero Hour (05.99) 129,95

Zero Hour (05.99) 129,95

Zero Hour (05.99) 129,95

Zero Hour (05.99) 129,95

Zero Hour (05.99) 129,95

Zero Hour (05.99) 129,95

Zero Hour (05.99) 129,95

Zero Hour (05.99) 129,95

Zero Hour (05.99) 129,95

Zero Hour (05.99) 129,95

Zero Hour (05.99) 129,95

Zero Hour (05.99) 129,95

Zero Hour (05.99) 129,95

Zero Hour (05.99) 129,95

Zero Hour (05.99) 129,95

Zero Hour (05.99) 129,95

Tomb Raider muß man schließlich auch auf Menschen und, ja, auch auf gefährdete Tiere schießen. Auch Resident Evil oder Unreal kann man, Volljährigkeit vorausgesetzt, problemlos kaufen. Wieso dürfen dann geniale Spiele wie Silvereye, das ja nun wirklich nicht besonders brutal ist, nicht in Deutschland erscheinen? Wenn ich bedenke, wie oft ich mit Freunden den Mehrspielermodus zocke (ich besitze die engl. PAL-Version), der immer noch spannend ist, frage ich mich, was Nintendo für ein Geschäft, allein nur mit Silvereye, gemacht hätte, wenn es auch in Deutschland erschienen wäre. Ich stehe wirklich nicht auf Splatter, aber wenn ich die Originalversion von Turuk mit der deutschen Version vergleiche, dann tun mir fast schon die Programmierer leid, weil sie die ganze realistischen Programmerroutine für die Animationen umsonst geschrieben haben. Na ja, man kann's ja leider nicht ändern, die BPsS gibt es nun mal. Hier noch eine Frage: Ist Link schwul? Anders Meissner

Anm. v. Onkel Tom: Silvereye wurde unter anderem am Grunde indiziert, weil die Sterbeszenen zu realistisch waren. Sich einem Menschen von hinten annähern zu können und ihn dann mit einem gezielten Kopfschuß zur Strecke zu bringen, gehört sich einfach nicht. Dürfte auch in Omas Kniege stehen. Ob Link schwul ist, kann ich Dir auch nicht sagen. Und wenn es so wäre, wäre es seine Sache, die niemandem etwas angeht. Ich rätsle ja auch nicht über das Sexualleben von Prinzessin Zelda... Anm. d. Chefmoderatinghassers: Ist Thomas Anders eigentlich die Schwester von Christian Anders?

Frage über Fragen

Seit gut einem dreiviertel Jahr will ich Euch schreiben, doch etwas ist immer dazwischen gekommen, und deshalb flehe ich Euch an (ich liege auf Knien), diesen Leserbrief abzudrucken! Biiiiiittttttt! Nun noch das übliche Geschleime: Ihr seit das obersteigste, megasupercoolste Mag in der Geschichte der Menschheit! (Anm. v. Onkel Tom: HILFEEEE!!!)

Doch nun fertig geschleimt; zu meinen Fragen, die schon acht Monate bei mir auf dem Schreibtisch liegen:

1. Michael Brenziger sagte in Ausgabe 4/99, nur in Europa sei Turuk mit Robotern ausgestattet. Doch aufgepaßt, Deutsche: Was in Deutschland ist, ist nicht gleich in ganz Europa! Denn nur in Deutschland gibt es solche lächerlichen Indizierungen! Hier in der Schweiz kann man sich Spiele vom Kaliber wie Goldeneye kaufen, und Turuk ist mit Monstern und Menschen programmiert! Wieso werden Indizierungen vorgenommen?
2. Welches ist - außer Zelda - Euer Lieblingsspiel?
3. Spielt sich WCW/NWO Revenge oder WWF Warzone besser?
4. Drückt Ihr endlich Bilder (Fotos) von Euch ab, oder seid Ihr (TOMMY, Du natürlich ausgeschlossen!) so häßlich, daß die Kamera gleich den Geist aufgibt?
5. Ich habe mir kürzlich Nascar '99 gekauft, und

1080 Snowboarding	84,95
Air Boarder 64	99,95
All Star Tennis '99 (04)	99,95
Bingo & Kitzbühel	74,95
Betta's Joy Racing (04)	109,95
Bio Fraks	89,95
Body Harvest	89,95
Carmageddon (04)	109,95
Castlevania 3D (04)	119,95
Chameleon Twist 2 (06)	94,95
Charles Blast Territory	84,95
Chopper Attack	99,95
F1 World Grand Prix	79,95
Zero X	79,95
FIFA Soccer '95	99,95
Flying Dragons (04)	109,95

Holy Magic Century	119,95
John Madden '99	89,95
Lyle Wars	84,95
Mario Kart	84,95
Mario Party	84,95
Micro Machines Turbo (4)	109,95
Milo's Astro Bowling (04)	109,95
Missio Impossible	99,95
Mystical Ninja	89,95
Mystical Ninja 2 (04)	119,95
Nascar Racing '99	89,95
NBA Jam '99	89,95
NFL Quarterback '99	89,95
NHL '99	89,95
NHL Breakaway '99	89,95
NHL Pro '99 (04)	119,95
Off Road Challenge	99,95
Penny Racers	84,95
Pitwinings	79,95
Racing Simulation 2 (4)	119,95
Robotron 64	89,95
San Francisco Rush 2	99,95
Shadowgate 64 (05)	124,95
South Park (04)	129,95
Space Race (04)	109,95
Super Mario 64	79,95
Tetrisphere	84,95
The New Tetris (05)	84,95
Tonic Trouble (04)	109,95
Top Gun Overdrive	99,95
Turuk 2	84,95
Turuk 2 <=> uncut	99,95
Twisted Edge Snowb.	99,95
V-Rally	99,95
Vigilante 8	99,95
Virtual Pool	109,95
Wave Race	79,95
WCW Nitro 64 (04/05)	TBA
WGV vs Revenge	119,95
Wipeout 2097	109,95
Yoshi's Story	84,95
Zelda 64	99,95
Zero Hour (05.99)	129,95

SONDERANGEBOTE NINTENDO 64:

nur solange Vorrat reicht!!!	
Aero Gauge	44,95
Blast Corps	69,95
Body Harvest <=>	69,95
Bombberman 64	89,95
Bomber man Hero	69,95
Bust-A-Move 2	49,95
Chameleon Twist	49,95
Clayfighter 63 1/3	49,95
Cruis'n USA	69,95
Cruis'n World	69,95
Dark Rift	44,95
Diddy Kong Racing	69,95
Dual Heroes	49,95
Extreme G	69,95
Extreme G 2	69,95
F1 Pole Position	39,95
FIFA 64	49,95
FIFA Soccer '96	49,95
Fighters Destiny	49,95
Forsaken	44,95
GT	49,95
Hexen	49,95
Holy Magic Century <=>	69,95
Int. Superstar Soccer	44,95
John Madden 64	69,95
Lamborghini 64	44,95
Mace - Dark Eye	69,95
Mischief Makers	49,95
Multi Racing Champ.	49,95
Nagano Winter Olympics	49,95
NBA Courtside	49,95
NBA Pro 98	49,95
NFL Quarterback '98	49,95
NHL Breakaway	49,95
Olympic Hockey	44,95
Rampage World Tour	49,95
San Francisco Rush	49,95
Star Shot	69,95
Turuk	49,95
Turkish Chess	44,95
W. Gretzky Hockey	44,95
W. Gretzky Hockey '98	49,95
Wetrix	49,95
Wetrix <=>	44,95

Tel.: 02504 - 9330 - 33 Fax: 02504 - 9330 - 99
Pernöische Bestellannahme Alfred-Krupp-Str. 24
Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr 48291 Telgte
Sa. 10.00-16.00 Uhr

Game Paradise
City-Passage in Bielefeld
Tel.: 0521 - 5215206
Franchise-Partner: Game Paradise
Windthorststr. 13, 48143 Münster
Tel.: 0251 - 4107389
Wir führen auch:
Mega Drive / Mega CD / PSX /
Saturn / Mangas & CD-ROM
An- und Verkauf von
Gebrauchspiel!!!
* geplante
Neuheit / Präsentation
a = Ausblende
Anleitung

fand es so blöde, daß ich es gleich gegen *Mario Kart 64* eingetauscht habe. Ich finde, man sollte *Nascar* weniger % geben als *Cruis' n World*! Wieso bewertet Ihr *Nascar* so hoch?

6. Du bist doch so nett und druckst meinen Brief ab, TOMMY (wenn du ihn abdruckst, nenne ich Dich auch nie wieder TOMMY!), gelle?
- Nun nach meiner Meinung zum Konsolenkrieg: Ich finde beide Konsolen gleich gut, und ich weiß, wovon ich rede, ich bin nämlich Besitzer beider Konsolen!

Lorenz Feller

Anm. v. Onkel Tom:

1. Stimmt, die Veränderung betrifft nur das deutsche Turok. Indizierungen werden aus jugendgefährdenden Gründen vorgenommen. Ist ein Spiel zu brutal, wird es entweder erst ab 18 freigegeben, oder ganz vom Markt genommen. Manche Games sind eben wirklich viel zu übertrieben.
2. Da gibt es innerhalb der Redaktion schon unterschiedliche Geschmäcker. So ziemlich alle fahren derzeit voll auf *Beetle Adventure Racing* ab.
3. Beide Spiele sind gut, keine Frage. Ich persönlich rate eher zu *WWF Warzone*.
4. Wir sind häßlich. Wir sind Verbrecher und werden weltweit gesucht. Wir sind so dick, daß wir niemals auf Fotos passen, so daß die Gesichter noch zu erkennen wären. Doch die Fotos kommen trotzdem bald!
5. *Nascar* ist ein Rennsport für sich. Ich habe im Text deutlich angemerkt, daß das ständige Im-Kreis-fahren nicht unbedingt jedermanns Sache ist. Das Spiel hat klare Qualitäten, die *Cruis' n World* beispielsweise nicht hat.
6. Nee, den drucke ich nicht, denn 1. bin ich nicht nett und 2. habe ich gar keine Lust darauf zu antworten.

Anm. d. Chefformentators: Frag doch mal einer den Tommy nach seinen Sommersprossen...

Neue Nintendokonsole?

Hallo Tommy! (Anm. v. Onkel Tom: Ich glaube dieses "Tommy" kommt mal wieder so richtig in Mode! Muß ich erst böse werden? MUß ICH ERST VERDAMMT BÖSE WERDEN UND KLAUS VON EINEM SCHWEIZER BERG RUNTER IN RICHTUNG DEUTSCHLAND ROLLEN LASSEN?) Ich muß zu Anfang ein wenig schleimen! Ihr wißt ja sowieso, daß Ihr das beste Mag macht. Was ich besonders mag, ist Euer witziger Schreibstil und natürlich die Posthütte. Ich kenne viele andere Mags, und ich würde mir für die nicht einmal die Mühe machen, denen eine eMail zu schicken. (Schleim, Schleim!) Das war genug geschleimt. Warum ich Euch eigentlich schreibe, ist das Nintendo 2000. Ihr habt in einer früheren Ausgabe über das Nintendo 2000 berichtet. Es gab auch ein Foto, und die technische Hardware habt Ihr auch aufgelistet. Was mich wundert ist, daß noch niemand nachgefragt hat. Also mach ich das. Könnt Ihr mir sagen, ob das nur

ein Witz war, ob ich zufällig ein vergriffenes Heft bekommen habe, daß Ihr nur einmal gedruckt habt oder ob es dieses Nintendo 2000 wirklich in dieser Form geben wird? Ihr solltet auch mehr solcher Umfragen machen wie die "Leser Awards". Könntet Ihr mir nicht noch ein Exemplar der ersten Ausgabe schicken oder nachdrucken? Es gibt bestimmt einige Leser, die diese Ausgabe nicht besitzen. Grüße auch an Klaus.

Philipp

Anm. v. Onkel Tom: Unser Generation X-Bericht in einer sehr, sehr alten Ausgabe war natürlich nur Wunschdenken. Aber tatsächlich werkelt Nintendo derzeit an einer neuen Konsole. Natürlich halten wir Dich über den Entwicklungsstand auf dem Laufenden!

Nachtrag d. Chefgängers: "...denn ich bin Entwicklungshelfer in den Schweizer Bergen und arbeite im Nebenjob als Berglawinen-Stuntman!" (Thomas Richter, genannt "Tommy - hier kommt der Genuß!")

Schon wieder...

Hi Tomby-Womby (da bist Du platt, was!) (Anm. v. Onkel Tom: Tatsächlich war ich schon, bevor ich diesen Brief gelesen hatte, platt, da sich Klaus aus Versehen auf meinen Stuhl gesetzt hatte - ohne mich zu bemerken!) Ich find Euch echt fett, vor allem Klaus! Hähäh! Zum Konsolenkrieg: Ihr lieben Rotznasen (ob nun mit oder ohne Bart ist mir schnurz!), da streitet Ihr nun seit Jahren, wer die bessere Konsole oder die besseren Spiele hatte. Setzt Euch doch endlich mal an einen Tisch und zockt zusammen beides. Wollen doch mal sehen, wer hier wem das Pad durch die Nase zieht! Ich finde, wer nicht schon mal in *Turok* zum Affen gemacht wurde oder am vertekten Schweißfuß gerochen hat, kann doch gar nicht mitreden. Diese neunmalklugen Ich-habe-zwar-nur-die-eine-Konsole-gespielt-aber-das-war-die-bessere Sprüche kommen mir langsam zum A... äh... Analogisch raus! Und hier die Fragen:

1. Wenn ein Modul 20 Millionen mal produziert

wird, und die Bauweise des Moduls ist ja bei allen Spielen der gleichen Speichergröße die gleiche, wieso ist das dann immer noch so teuer (hier in Österreich kosten die N64-Spiele immer noch 100 Schilling mehr als die PSX Spiele)?

2. Warum gibt es keine N64-Platinum-Edition (z.B. mit *XG1*, *Turok 1*, *Mario 64* usw.)?
3. Warum habt Ihr keine Webseite (bzw. könnt Ihr in Eurem Heft ein paar aktuelle Webadressen zu den getesteten Spielen abdrucken)?
4. Druckst Du diesen Brief ab?

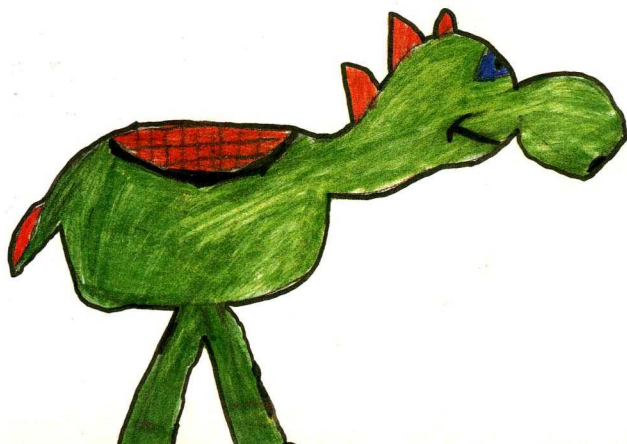
Und jetzt gebe ich noch ein Gedicht zum besten: Klaus ist dick, Euch find ich fett, das ganze Mag ist super nett! PS: Und jetzt geh ich ins Bett! Olivio Sarikas

Anm. v. Onkel Tom: Na, ist ja ein Weltklasse-Gedicht!

1. Cartridges sind in der Herstellung natürlich um einiges teurer als CDs, egal, wie hoch die Produktion auch ist.
2. Kommt vielleicht bald...
3. Eine neue Webseite ist in Arbeit. Die Idee mit den Internetadresse ist keine schlechte, doch leider haben nur sehr wenige unserer Leser einen Internetzugang.
4. Nö.

Emulator

Hey, Ihr von der 64 Power! Ja, ja, Ihr macht das beste Mag, solange Ihr meine eMail abdruckt! Aber Ihr macht es auch so! Wieso behauptet Ihr, es sei schwer, an einen N64-Emulator heranzukommen? Das ist eigentlich superleicht (darf ich das jetzt schreiben??), wenn man etwas geschickt ist. Leider laufen die Games bei mir aber nicht! Ich hab dafür rund 100 NES-Spiele, 20 SNES-Spiele und 50 GB-Spiele, das reicht mir für den Moment (darf ich das jetzt schreiben??). Macht Ihr das etwa nur für Nintendo oder weil Ihr sonst auch Probleme mit der BPJs kämet? OK, meine Fragen:



▲ Pim Huizinga (8) hat sich an Yoshi versucht - früh übt sich, was mal in Papas Fußstapfen treten möchte.

BRIEF DES MONATS

Hallo Onkel Tom! Echt geiles Mag, das Ihr da fabriziert. Gutes Layout, Anmerkungen, die ich immer wieder zum Lachen bringen,.... genug geschleimt. Und nun zu diesem Gurrenhahn Kuk vor ein paar Ausgaben: Junge, ich weiß nicht, was Du für Probleme hast, aber an alle, die seine Adresse haben: *PIIIIIIEPT* IHN!!! Ich bin das Thema mit dem Konsolenkrieg leid. Ich besitze selber beide Konsolen, und meine, auch für das N64 gibt es Gurken (Anspielung). Zwar nicht so viele wie auf der PSX, aber immerhin ein paar.

Warum kommt Nintendo eigentlich nicht auf die Idee, eine Art sehr große Cartridge mit eingebauten DVD-Laufwerk zu entwickeln? Ich meine, dann wären doch mehr Details oder sogar FMV's möglich, oder etwa nicht?

Daniel Schleenbecker

Anm. v. Onkel Tom: Nichts gegen Deine Idee, aber ich finde, sie ist doch etwas weit hergeholt. Nintendo hat sich traditionell immer für Cartridges entschieden, das wird beim N64 auch so bleiben. Allerdings dringen jetzt erste Informationen über die nächste Nintendo-Konsole an die Öffentlichkeit. Gerüchten zufolge soll die neue Konsole tatsächlich ein CD-Laufwerk haben! Ob es sich dann um CD-ROMs oder DVDs handeln wird, ist noch unklar. Wir bleiben am Ball und müssen dafür trotzdem keinem Sportverein beitreten!

Anm. d. Chefchirurgen: Vielleicht entwickelt man bei der Gelegenheit ja auch noch ein paar frische Gehirnzellen für Chris... pardon, Thomas von der Post!

1. Wird es jemals, es könnte ja sein, ein *Diablo*-Game fürs N64 geben, schließlich soll ja auch *Starcraft* fürs N64 kommen, was ja auch von Blizzard stammt?

2. Wann kommen endlich ein paar coole, verständliche RPGs, wie *Diablo* oder *Fallout* (oder von mir aus auch wie *Secret of Mana*) fürs N64 heraus?

3. Könnt Ihr einen Test von *Duke Nukem Zero Hour* machen, auch wenn das Game vorher indiziert wird (bitte, bitte, bitte)?

So, das wär's, macht's gut!

Ich nenn meinen Namen nicht, damit die Cops nicht vor meiner Tür stehen!

No Name

Anm. v. Onkel Tom: Wie bereits gesagt, wir unterstützen die Verwendung dieses komischen Emulators nicht. Erstens läuft das Teil mehr als unbefriedigend (vor allem mit den neuen Spielen), und zweitens schadet er uns allen – mehr oder weniger. Die BPS hat damit übrigens nichts zu tun.

1. Bisher ist kein *Diablo 64* geplant, leider.
 2. Da ich selbst Rollenspiele über alles liebe, ärgere ich mich dann und wann schon mal über diese Lücke im Bereich der N64-Spiele. Selbst PC-Besitzer müssen sich auf jedes einzelne Rollenspiel freuen, weil es so wenige gibt. Ultima Ascension wird übrigens der Hammer!
 3. Indizierte Spiele dürfen wir nicht testen, da eine Bewertung als Werbung verstanden werden könnte.
- Ach ja, sei froh, daß Du Deinen Namen wirklich nicht genannt hast.

Mag-Test!

Hi Onkel Tom! Ich schreibe schon das xte Mal an Dich (Euch), und es wurde keine einzige Mail beantwortet. Bitte, bitte, bitte, laßt mich nicht so lange warten.

Mein Anliegen ist, daß ich Euch meine Homepage, die N Mag Side vorstellen will. Ich berichte auf dieser über Nintendo-Magazine. Da ich ein "großer" Sammler bin, wollte ich mein

Hobby etwas ausweiten, und da kam mir das Internet gerade recht. Schaut Euch meine Homepage doch bitte mal an und schreibt mir bitte, wie Ihr sie findet. Euer Mag finde ich klasse und habe es deshalb auf meine Seite genommen. Im Moment sind nur drei Hefte "Stammkunden" bei mir (oder ich bei Ihnen!), doch ich hoffe, daß ich in Zukunft mehr machen kann. Ich will auch die Pocket Power Color in meine Seite integrieren, doch da hab ich noch eine Frage: Wird dieses Mag regelmäßig erscheinen, oder ist das nur eine Art Sonderausgabe?

Ich sage jetzt tschüs, und möge die Power bei Euch bleiben!

Martin Majewski

Anm. v. Onkel Tom: Coole Seite, coole Idee und besonders cool, daß unsere Ausgabe 4/99 Testsieger geworden ist! Danke! Wir möchten an dieser Stelle allen Lesern der 64 Power Marins Webseite ans Herz legen. Schaut doch mal rein, unter

<http://members.aol.com/nmagside/anfang.html>.

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

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
Fad div: Farben	DV 19,90
RGB Kabel	DV 14,90
XLoader	DV 89,90
Age's Exodus	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
Tengu	DV 84,90

Nintendo 64

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 Harvest	DV 129,90
Buck Bumble	DV 109,90
Bust a Move 3	DV 89,90
Extreme G-2	DV 99,90
Fifa 99	DV 109,90
Gex 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

Ihr sucht ein Spiel wir haben es bestimmt Amul genügt (PSX, N64, PC-CD)

Versandkosten+Nachnahme (perPost) 9,90+3,00
Vorname(Scheck) 6,80
Ab 2500M Versandkostenfrei (ohne Grundgeräte)
Bei Annullierung berechnen wir 200M
als Schadensersatz
Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen
In-Tür-unterstützt
Ladungspreise können abweichen
Händleranfragen erwünscht

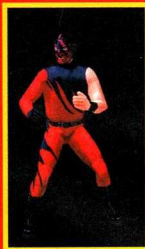
Tel.: 030-682 373 95 von 10-18Uhr
:030-773 913 67 von 20-22Uhr
Fax: 030-682 373 96

WWF Attitude

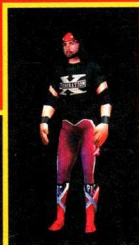
Glaub es mir: Wrestling ist bestes Entertainment, und die Spiele bringen wirklich Fun. Spätestens mit seinem neuesten Game will Acclaim auch Dich auf den Pfad der Erkenntnis führen.

Motion Capturing

Die realistischen Aktionen der Wrestler verdankt WWF Attitude einem aufwendigen Motion Capturing-Verfahren, in dem die typischen Bewegungsabläufe und Special-Moves der Sportler auf Video festgehalten und anschließend authentisch umgesetzt wurden. Das sieht in einer frühen Phase ohne Hintergründe so aus:



Kane eröffnet das Match in typischer Pose. Imposant ist er ja, der Mann.



X-Pac in entspannter Grundhaltung. So kriegst Du ihn im Ring ganz selten zu sehen.



Der Road Dogg, kurz bevor er wieder einmal den Brooklyn Brawler vermobelt.



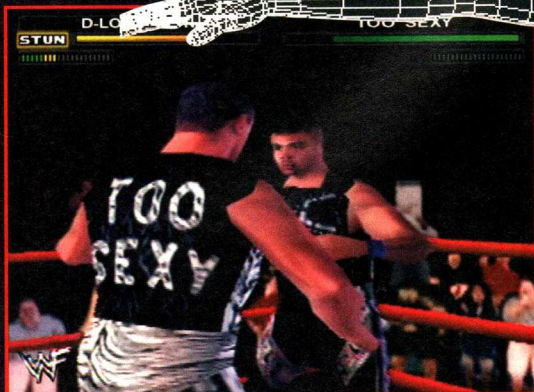
Natürlich darf beim Champion die spezielle Kniestütze nicht fehlen. Keine Schmerzen!

Okay, okay. Wrestling ist nun wirklich nicht jedermanns Sache. "Das ist doch kein Sport, bestenfalls Kirmesboxen", bekommt man immer wieder zu hören. Oder daß die Wrestler aussähen wie hochgezüchtete Kampfschweine, die Schläge und Tritte abgeben würden und der Ausgang der Matches von vornherein feststehe. Auch in unserer Redaktion gibt es zwei Lager. In dem einen versuche ich seit mittlerweile drei Jahren, meine unwissenden Kollegen von den höheren Weihen dieses genialen Showsports zu überzeugen. In dem zweiten Lager halten sich alle anderen vor Lachen die Bäuche oder schlagen aus Verzweiflung die Hände über dem Kopf zusammen.

Aber was wissen die schon! Sollen sie doch mal in den Ring steigen und sich vom Undertaker einen 'abgebremsten' Tombstone verpassen lassen! Ha, dann wird ihnen das Lästern schon vergehen. Außerdem ist das Verhältnis in unserer Redaktion nur auf den ersten Blick zu meinen Ungunsten verschoben. Schließlich habe ich die Massen auf meiner Seite. Und die Statistik. (Aber nicht den Textchef, Männchen - mw).

Ganz nach oben

Wie keine andere Sportart hat Wrestling in weniger als 20 Jahren den weiten Weg von ganz unten bis an die absolute Spitze geschafft. Was in kleinen, verträuchten Hallen entlang der amerikanischen Ostküste seinen Anfang nahm, findet heute in den größten Arenen der Welt statt – und die sind bis auf den letzten Platz gefüllt. Darüber hinaus verfolgen Millionen weiterer Zuschauer die großen Turniere vor dem Fernseher. Die Menschen lieben das Wrestling, die Wrestler und die unglaubliche Show, die das Geschehen begleitet. Und sie sind



Ja, wirklich, (kicher) der Typ ist einfach zu sexy für diese Welt...

Attitude

bereit, ihr Geld dafür auszugeben: Das Trikot, das WCW-Champion Phil Goldberg in seinem College Football-Team trug, wurde zum meistverkauften Fanartikel der Vereinigten Staaten. Selbst das Merchandising von Basketball- oder Baseball-Artikeln kann hier nicht mithalten. Wrestling ist zu einem Milliardenbusiness geworden, das im Gegensatz zu den meisten anderen Sportarten sogar Platz für zwei große Verbände bietet. Neben der immer populärer werdenden WCW behauptet die WWF schon seit Jahren ihren Spitzenplatz in diesem Geschäft.

Und mit der WWF verbinden wir Konsolenjünger seit mehr als zehn Jahren den Namen eines der größten Hersteller von Videospielen weltweit:



Es wird dem Undertaker eine Freude sein, Goldust zu zerlegen. Da wird auch Blue Meanie nicht helfen können.

Acclaim. Dessen Label Iguana West entwickelt seit den seligen NES-Tagen in den späten Achtzigern Wrestling-Spiele mit Unterstützung der WWF. Den älteren unter Euch werden bei Titeln wie *Wrestlemania*, *Royal Rumble* oder *In Your House* Tränen der Rührung in die Augen steigen. Und die jüngeren werden sich an das vor weniger als einem Jahr für das N64 erschienene *WWF Warzone* erinnern. Wir waren davon so angetan, daß wir eine satte go darauf vergaben – mehr

als auf die

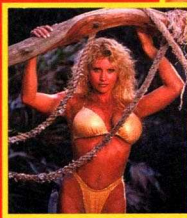
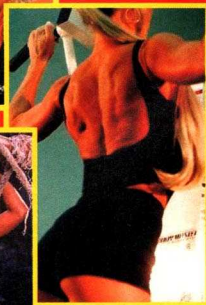
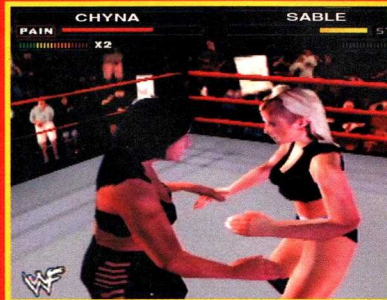
Konkurrenzprodukte WCW vs NWO: *World Tour* und WCW vs NWO *Revenge*. Offensichtlich lagen wir mit unserer Wertung wieder einmal goldrichtig. Mit mehr als 1.000.000 verkauften Exemplaren gehört *Warzone* zu den meistgefragten Sportspielen überhaupt. Von diesem Erfolg beflügelt präsentierte Acclaim anlässlich der WWF European Revenge-Tournee nun bereits den Nachfolger.

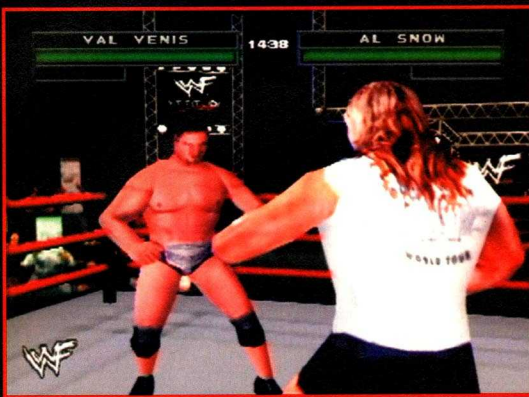
Eine Frage der Einstellung

WWF Attitude heißt das gute Stück, und was der staunenden Journaliste in den Katakomben der Arena Oberhausen präsentiert wurde, ließ selbst so manchem 'alten Hasen' den Unterkiefer abklappen. Es war bestimmt nicht die Anwesenheit des ehemaligen WWF World Champions The Rock, die diese

Sable, Schätzchen!

Natürlich sind auch die weiblichen Wrestling-Stars in WWF Attitude vertreten. Aber mal ehrlich: Wer will schon das Mannswelt Chyna sehen, wenn er seine Zeit mit Sable verbringen kann. Damit das Warten für Dich erträglich wird, hier ein paar Bilder von der blonden Schönheit. Beim Training, in der Freizeit und als Spielfigur demnächst in Deinem Fernseher...





Reaktion auslöste, sondern ganz allein die atemberaubenden Features des Spiels. Schon bei der Grafik hat sich einiges getan. Selbst im Vergleich zum erstklassigen *Warzone* werden die zahlreichen Verbesserungen offensichtlich. Mehr als 40 Wrestler stehen in *Attitude* zur Verfügung, darunter die Superstars 'Stone Cold' Steve Austin, The Rock, The Undertaker, Kane, Triple-H, Mankind, X-Pac, 'Bad Ass' Billy Gunn, Road Dog und Goldust. Sie alle wurden in einem speziellen 3-D-Verfahren fotografiert, um auch die individuelle Mimik authentisch umsetzen zu können. Ein Aufwand, der sich voll gelohnt hat – realistischere Gesichter hat man in einem Wrestling-Game noch nicht gesehen. Das gilt aber auch für den Rest der Körper. Für alle von Euch, die selbst

Vielleicht schaffst Du es ja, Al Snow zum Champion zu machen....

schon mal Hand an die Hantel gelegt haben: Man sieht, wo der Latissimus aufhört und der Rückenstrecker anfängt. Exzellent!

Auch die Moves wurden weiter verbessert. 400 davon gibst Du im Spiel, darunter nahezu alle bekannten Markenzeichen und Finishing-Moves. Die einzigen Wrestler, die neben den eigenen Moves auch alle anderen beherrschen, sind bei der WWF die Hardy Boys. Deswegen waren auch

sie es, die von WWF-Eigentümer und Corporation-Chef Vince McMahon ins Videostudio verschleppt wurden, um in einer schweißtreibenden 5-Tage-Session das ganze Arsenal auf Video zu bannen. Anhand dieser Aufnahmen entstanden dann im Motion Capturing-Verfahren die Bewegungsabläufe des Spiels. Und, hey, obwohl die Version, die wir zu sehen bekamen, noch längst nicht fertig war, konnte das Ergebnis schon vollauf überzeugen. Gekämpft werden kann in verschiedenen Arenen mit unterschiedlicher Ausstattung und sogar auf dem Weg vom Ring in den Backstage-Bereich. Daß es dabei nicht immer fair zugehen muß, versteht sich wohl von selbst.

Sooo viel, soooo gut!

Diesmal sind die Gegenstände, mit denen man seinen Gegner traktieren kann, jederzeit verfügbar. Sämtliche schon in *Warzone*

vorhandenen Utensilien (Stühle, Tische...) wird es auch in *Attitude* geben. Außerdem haben sich die Entwickler weitere Nettigkeiten wie Mülltonnen, Stoppschilder, Schaufeln, Vinses Bettpfanne, Fernseher, Baseballschläger und vieles mehr einfallen lassen. 'Vieles mehr' ist überhaupt ein gutes Stichwort, wenn man

Attitude beschreiben will. Dir werden so viele Modi und Optionen

zur Verfügung stehen, daß eine Aufzählung nur unvollständig sein kann. Im Trainingsmodus etwa unterweist Dich der Computer in Techniken und Moves der von Dir gewählten Figur. Im Karriere-Modus durchläufst Du eine ganze Saison. Im Multiplayer-Modus kannst Du Dir noch drei Kumpels vor die Kiste holen. Und so weiter. Unglaubliche 19 Modi sollen es werden,



Auf' in Aug': Kane und der Bossman kennen keine Angst

in denen Du um sieben verschiedene Gürtel kämpfen kannst, darunter natürlich die World Heavyweight-, Intercontinental-, Tag Team-, European- und Hard Core-Belts.

Deine persönliche Wrestling-Meisterschaft kannst Du im 'Pay Per View'-Modus auf die Beine stellen. Hier planst Du einen kompletten Event fürs Bezahl-Fernsehen. Von der Auswahl der Arenen über die eingeladenen Wrestler bis hin zu den einzelnen Matches bestimmst Du alles selbst. Du willst als Hauptkampf Steve Austin gegen Kane, aber als Non-Title-Match? Vorher kleine Spezialitäten wie I-



VIP

Wrestling Federation

Reihe R Platz 3

BLOCK 108

DM 0,00

unverküpfliche Karte

Donnerstag 1. Apr. 99

6115

BRAVO sports präsentiert:

World Wrestling Federation

Inklusive Gebühren DM 1,80

Touren: Mama Concerts & Rau

brtl. Durchführung: GOK GmbH

24355441

MAMA CONCERTS & RAU

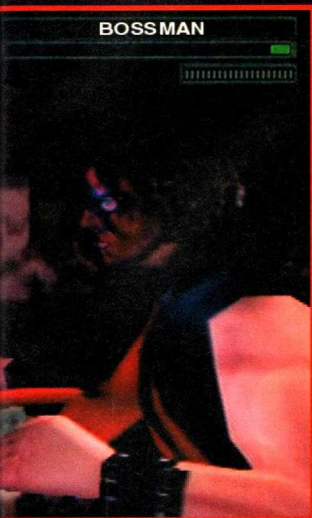
Quit- oder Last Man Standing-Matches? Alles kein Problem, sogar den Namen Deiner Veranstaltung kannst Du selbst bestimmen. Ebenfalls klasse sieht schon im jetzigen Stadium die 'Create A Wrestler'-Option aus. Hier baust Du Dir Deinen eigenen Champ, wobei Dir diverse Augen, Nasen und Frisuren ebenso zur Verfügung stehen, wie

auf der Memory Card abspeichern. Oh, es gäbe noch so viel zu erzählen über Modes und Möglichkeiten, aber damit müssen wir leider bis zu unserem ausführlichen Review warten.

Wer hätte das gedacht?

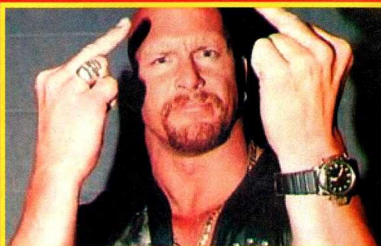
Eine Überraschung gibt es aber doch noch: *WWF Attitude* wird nicht nur für das N64, sondern auch für die PlayStation erscheinen. Und beide Versionen unterscheiden sich nicht einmal sonderlich voneinander. Weder was die kompromißlose Geschwindigkeit von runden 30 Frames, noch was die Grafik oder die Sprachausgabe angeht. Von letzterer soll es dank größerer Cartridge in der Nintendo-Version nämlich genau so viel geben wie auf der PlayStation-CD. Für die Originalversion fungieren Shane McMahon und Jerry 'The King' Lawler als Kommentatoren, was natürlich kaum zu toppen ist. Bleibt abzuwarten, ob Acclaim daraus eine deutsche Synchronisation mit Carsten 'Kerstin' Schäfer und Kollege macht. Du wirst noch viel von *WWF Attitude* hören, denn Acclaim plant eine Super-Werbekampagne mit Printanzeigen, Fernsehspots und vielen Promotions. "Wir scheuen auch die neue Konkurrenz von Electronic Arts kein Stück", meint Projektmanager Vince Bracken. "Denn immerhin entwickeln wir seit über zehn Jahren Wrestling-Games, und wenn Übung wirklich den Meister macht, dann wird *WWF Attitude* unser Meisterstück." Ob wir uns dieser Meinung anschließen? Man sollte in dieser Entwicklungsphase eigentlich kein Urteil wagen, aber nur so unter uns: *WWF Attitude* hat absolut das Zeug zum neuen World Heavyweight Champion unter den Wrestling-Games.

Geschlecht, Größe, Gewicht oder spezielle Stärken. Natürlich kannst Du Deinen Wrestler individuell bekleiden, ihm Deine Lieblings-Moves beibringen und ihn anschließend



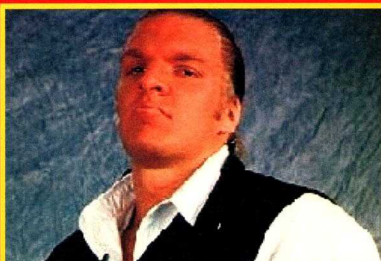
Lebende Legenden?

Auch in Oberhausen, wohin die WWF bei ihrer diesjährigen Deutschland-Tour einen Abstecher machte, waren etliche Top-Stars am Start. Und natürlich ließen sie es sich nicht nehmen, in der Acclaim Lounge vorbeizuschauen und ein paar Runden mit *WWF Attitude* zu spielen. "Das beste Wrestling-Game, das ich bisher gespielt habe", meinte anschließend The Rock. Und auch die anderen waren begeistert.



Mit seiner Lieblingsgeste meinte 'Stone Cold' aber nicht das Spiel...

Owen Hart hört alles gern, nur nicht seinen Spitznamen 'Nugget'.



Beschimpfte das deutsche Publikum und lobte *WWF Attitude* in den höchsten Tönen: Triple H.

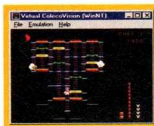
ES GEHT AUCH

Braucht man eine Konsole, um Videogames zu spielen? Nein! Aus aktuellem Anlaß geben wir Euch einen kleinen Einblick in den seit Monaten schwelenden Emulatoren-Streit. Ohne selbst zu ahnen, wie er irgendwann mal ausgehen könnte...

wir die Layouter in unserer Redaktion. Ständig bekommen sie CDs mit tollen Bildern und Artworks, die wir Schreiber uns auf unseren PCs nicht ansehen können – weil sie im Mac-Format abgespeichert wurden. Und was ist mit unseren schönen Erinnerungen (okay, das gilt jetzt nur für die etwas älteren Leser), wo kann man Spielhallenklassiker wie *Space Invaders*, *Phoenix* oder *Defender* heute noch spielen? Ganz klar: nur daheim,

am eigenen Schreibtisch. Wenn man den passenden Emulator hat.

Denn all das bringen Emulatoren zustande. Da werden Mac-Daten unter Windows lesbar, mitunter laufen sogar ganze Mac-Programme. Umgekehrt zählt das Ausführen eines Microsoft-Betriebssystems mittlerweile auch auf älteren Apple-Computern zu den leichteren Übungen. Alte Automatenhits erwachen in originaler Grafik und mit dem ratternden, piepsenden und quäkenden Sound längst vergangener Tage zu neuem Leben. Wer seinen Heimcomputer der Marke Atari, Schneider oder Commodore längst verschrottet, die



▲ Ja, das waren die Achtziger. Kann sich noch jemand an diese Spiele erinnern? Burger Time, und Donkey Kong Jr., hier auf dem Virtual-ColecoVision gespielt. Echte Klassiker verlieren eben niemals ihren Charme...

Viele von Euch werden Emulatoren nur vom Hörensagen kennen oder in Spieleheften davon gelesen haben. Doch hinter den Kulissen liegen Konsolenhersteller, kleine Programmierer, Betreiber von Internet-Webseiten und verschiedene Interessensverbände in einem erbitterten Streit. Und irgendwo dazwischen stehen die Spieler und verlieren so langsam den Überblick. Der Grund des ganzen Zaubers: In der Spieleindustrie gehen viele Verantwortliche davon aus, daß Emulatoren zu nichts anderem gut sind, als umsonst in den Genuß aktueller Konsolenspiele zu kommen. Doch so, wie man sich mit einem Messer eine Scheibe Brot abschneiden kann, anstatt es dem Chefredakteur ohne Warnung in den Bauch zu rammen, haben auch Emulatoren ihre guten Seiten. Also, was sind die Dinger nun, Segen oder Fluch?

Das entscheidet wohl jeder für sich und irgendwann ein Gericht für uns alle. Bis es soweit ist, sollst Du aber einige Fakten kennen.

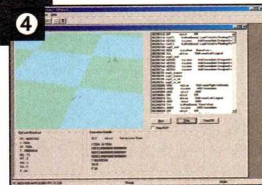
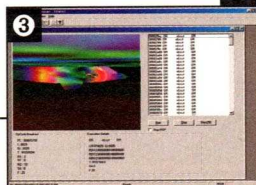
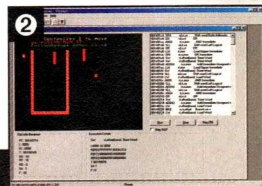
Was das Herz begehrt

Ein Emulator ermöglicht in der EDV die "Nachahmung der Funktionen eines anderen Computers". Das weiß seit neuestem auch der Duden, und damit hat er beinahe recht. Denn unter Emulatoren versteht man kleine Programme, von cleveren Leuten geschrieben und meist als kostenlose Freeware zur Verfügung gestellt, die auf dem vorhandenen Computer auch für andere Systeme entwickelte Software zum Laufen bringen. Wir alle kennen das Problem: Da hat man einen schönen, schnellen und vor allem teuren PC auf seinem Schreibtisch stehen, die alten Commodore 64-Spiele kann man aber nicht darauf spielen. Oder nehmen

ROMs, ganz legal!

Bei nicht allen ROMs, die man auf Emulator-Webseiten findet, handelt es sich um ausgelesene Spiele. Besonders wenn Du Dich vorher nicht mit dem Thema befaßt hast, wirst Du Dich über unbekannte Titel wundern – wo Du doch normalerweise alle Spiele kennst! Des Rätsels Lösung: Es handelt sich bei diesen ROMs um Demos, mit denen Entwickler die Fähigkeiten ihres Emulators beweisen wollen. Auf dem Bildschirm sehen sie zum Beispiel so aus:

- 1 Fish zeigt 3-D-Fähigkeiten am Beispiel im Raum rotierender Meeresbewohner.
- 2 Top Gun hat nichts mit dem Spiel zu tun, sondern demonstriert korrekte Farbdarstellungen.
- 3 Daß auch Spiele laufen, zeigt das Demo Tetris. Auch hierbei handelt es sich nicht um das bekannte Spiel.
- 4 Tron widmet sich ganz der Umsetzung arithmetischer Berechnungen.

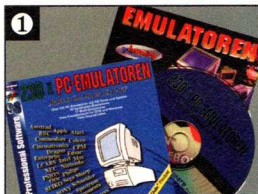


OHNE!



alten Lieblingsspiele aber wehmütig auf dem Dachboden gehortet hat, darf sich ebenfalls freuen: Nach der Installation eines kostenlosen Emulators laufen sie auch unter Windows 98 wie geschmiert. Gleiches gilt für die Spiele fast schon historischer Videokonsolen. Was hast Du denn damals gern gespielt? *Pacmania* fürs Sega Master System? *Jungle Fever* für den Atari 2600? *Metroid* fürs NES? Wer sich hin und wieder mit solch eigentlichem Oldie-Charme umgeben möchte, kommt um einen Emulator kaum herum.

Benachteiligt wird dabei keiner, ganz gleich wie alt sein Lieblingsspiel oder auf welch exotischem System es seinerzeit erschienen ist. Selbst für kaum noch bekannte Geräte wie Philips Odyssey 2, Coleco Vision, Tandy I oder Altair lassen sich Emulatoren finden. Deren Zahl geht in die Hunderte, doch nicht alle funktionieren einwandfrei. Mitunter wurden sie von ihren Schöpfern nur auf deren zwei, drei Lieblingsspiele angepaßt, bei anderen Titeln kommen sie dann ins Stolpern. Hier hilft nur die gründliche Recherche – und ein wenig



Emulatoren, woher?

Lust am Ausprobieren. Detailliert auf einzelne Emulatoren einzugehen würde den Rahmen dieses Features sprengen, ein paar Hinweise für Einsteiger findest Du aber in dem separaten Kasten. Hier haben wir die populärsten Emulatoren samt Kurzbeschreibung und Bezugshinweisen aufgelistet.

Legal, illegal, schei...?

Noch nicht abschließend geklärt werden konnte die Frage nach der Rechtmäßigkeit von Emulatoren. Offiziell stellen sich Spieleproduzenten und deren Interessenvertreter immer wieder auf den Standpunkt, daß allein der Besitz eines Emulators ihre Urheberrechte verletzt. Schließlich diene das Gerät lediglich dazu, den Kauf einer Videokonsole oder eines anderen patentierten Gerätes überflüssig zu machen. Befürworter von Emulatoren, in der Regel deren Programmierer sowie engagierte Nutzer,

ES GEHT AUCH OHNE!

FEATURE

64

POWER



Viele Wege führen nach Rom, aber nicht alle sind gleich komfortabel. Oft werden Emulatoren im Freundeskreis weitergereicht. Auf CD-Samplern bekommt man zwar keine aktuellen Programme, dafür aber viele Klassiker zum günstigen Preis. Die größte Auswahl findet man dagegen nur im Internet.

- 1 Auf CDs wie diesen findet man ordentliche Zusammenstellungen von Emulatoren und Tools – aber in der Regel keine ROMs!
- 2 Der Download-Bereich von Emulators Unlimited bietet eine große Auswahl von Emulatoren, auch sehr exotische Systeme werden hier bedient.
- 3 Beim PlayStation-Emulator Bleem! handelt es sich um ein kommerzielles Produkt. Er kann derzeit nur in den USA bestellt werden.



► Was wäre ein N64-Emulator ohne das Paradespiel? Seht doch mal, wie schön Mario auf dem PC durch dreidimensionale Welten läuft. Dank Ultra HLE!





argumentieren dagegen, daß Emulatoren ebenso als Software angesehen werden können, die dem technisch interessierten Spieler anhand von Demoprogrammen den derzeitigen Entwicklungsstand dokumentiert. Außerdem handele es sich bei den emulierten Videokonsolen mehrheitlich um Geräte, die schon lange nicht mehr im Handel seien. Offensichtlich

beugen sich bisher auch die Konsolenhersteller dieser Argumentation, rechtliche Anstrengungen gegen Programmierer von Emulatoren waren jedenfalls nur seltene

Ausnahmefälle.

Ganz anders sieht es dagegen bei den ROMs aus – und die braucht man schließlich, um Konsolen-Emulatoren zu benutzen. Als ROM bezeichnet man die Spiele-Software an sich, wie sie für Videokonsolen in der Regel auf Cartridges, Disketten oder CDs gespeichert ist. Da diese Medien, alte wie neue, in der Regel nicht kompatibel zu im PC vorhandenen Laufwerken sind, müssen die Spiele zunächst ausgelesen und auf einem PC-kompatiblen Datenträger (Diskette, Festplatte, CD...) gespeichert werden. Speziell zu diesem Zweck stehen bereits Geräte zur Verfügung, die jedoch sehr teuer und damit für den durchschnittlichen Anwender nicht rentabel sind. In der Vergangenheit kam es somit lediglich zur Weitergabe von reproduzierten ROMs im Familien- oder Freundeskreis; eine rechtlich bedenkliche Praxis, die aber für Spieleproduzenten keinen verheerenden wirtschaftlichen Schaden bedeutete. Das war gestern, heute gibt es das Internet.

Auf zahlreichen Websites findet man zum Herunterladen bereitgestellte ROMs,

täglich kommen neue hinzu. Gerade was ältere Spiele anbelangt, werden die Betreiber solcher Seiten oft von Spieleprogrammierern unterstützt. Die freuen sich nämlich darüber, daß sich heute noch jemand für ihre Programme interessiert, wo sie doch mit den ausgemusterten Konsolen längst aus den Regalen der Händler verschwunden sind. Ohne ihr Urheberrecht aufzugeben, erlauben sie daher häufig die kostenlose Verbreitung ihrer alten Schätzchen. "In den frühen Achtzigern habe ich etliche Spiele für CoCo- und Tandy-Computer programmiert", schreibt Scott A. Cabit dem Betreiber einer Emulator-Website, "Falls Du Omniverse, Adventure in Mythology, Martian Crypt und all die anderen irgendwo auftreiben kannst: Meine Erlaubnis zu einer nicht-kommerziellen Distribution erteile ich gern." Mike Hughey, Autor solcher Klassiker wie *Draconian* und *Grabber*, geht sogar noch einen Schritt weiter. Weil er beim Spielen von *Grabber* mittels eines Emulators Probleme mit der Joystick-Steuerung bemerkte, paßte er sein Spiel den neuen Erfordernissen an und stellte auch die überarbeitete Version kostenlos zur Verfügung. Jetzt läuft alles einwandfrei. Für alle. Umsonst.

Pro und Contra

Die Liste kooperativer Autoren ließe sich beträchtlich erweitern, doch nicht immer wird die rechtliche Situation dadurch klarer. Im Gegenteil. Denn wo Autoren wie Hughey ihre alten Verträge sehr genau

Was? Wozu? Woher?

Du suchst einen bestimmten Emulator? Du hast schon von mehreren gehört, weißt aber nicht, welcher etwas taugt? Du möchtest wissen, von welcher Seite der Download klappt? Hier ein paar Tips:

Arcade Games

1 Emulator: MAME

Betriebssystem: Windows 95

Download: <http://www.classicgaming.com/mame32/>

Anmerkungen: Der King unter den Spielhallen-Emulatoren. Kommt mit hunderten Spielen klar und ist ebenso für die Betriebssysteme DOS, UNIX und MacOS erhältlich. Freeware.

Atari 2600

2 Emulator: Stella

Betriebssystem: Windows 95

Download: <http://www.nscu.edu/~bwmott/2600/>

Anmerkungen: Ein sehr guter Emulator, der auch für die Betriebssysteme DOS, UNIX und MacOS zur Verfügung steht. DOS-Fans sollten auch den Emulator PC Atari mal ausprobieren! Beide kostenlos.

Coleco Vision

3 Emulator: Virtual ColecoVision

Betriebssystem: Windows 95

Download: <http://www.classicgaming.com/vcolec>

Anmerkungen: Coleco Vision war zu Beginn der Achtziger ein echter Konsolen-Hit, dieser Emulator ist es heute noch. Auch für Java erhältlich. Freeware.

Neo Geo

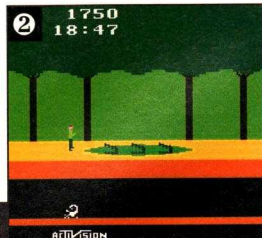
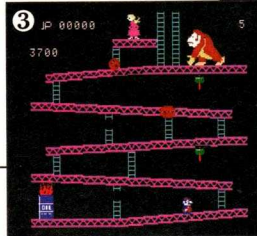
4 Emulator: NeoRAGE

Betriebssystem: DOS

Download:

<http://www.classicgaming.com/emuz42/neoage.htm#neorage>

Anmerkung: Ordentlicher Emulator, vor allem mangels Konkurrenz. Keine Soundunterstützung, nicht für andere Betriebssysteme erhältlich. Freeware.





▲ Geniale Grafik: Der Ultra HLE macht Zelda 64 auch auf dem PC zum echten Hit!



▲ Kein Wunder, daß Nintendo sauer ist. Schließlich soll Zelda doch die Verkäufe des N64 ankurbeln...



▲ In diesem tiefen Loch sollten nach Ansicht der IDSA alle Emulatoren samt ROMs verschwinden.



PlayStation auf dem PC

kennen und bei ihrer Freigabe gleich auf entsprechende Passagen verweisen, stellt sich die Sachlage in anderen Fällen ungleich komplizierter da. Haben die Autoren ihre Rechte seinerzeit abgetreten oder nur zeitweise übertragen? Greift die Abtretung nur für das Spiel als Cartridge-Version oder auch für den Quellcode an sich? Fallen die Rechte an den Autoren zurück, wenn der Verkauf eines Spiels eingestellt wurde? Was, wenn die Firma, der seinerzeit die Rechte übertragen wurden, längst nicht mehr existiert? Oder wenn die Rechte zwischenzeitlich an Dritte weiterveräußert wurden? Atari und Coleco haben sich zum Beispiel längst aus dem Konsolenmarkt zurückgezogen, allerdings nicht ohne die Rechte an einer Handvoll alter Coleco Vision-Spiele an Telegames zu verkaufen. Und Telegames hat bereits bei Betreibern etlicher Websites die Entfernung der entsprechenden ROMs unter Androhung juristischer Konsequenzen angemahnt. Oft könnten Probleme dieser Art tatsächlich nur durch eine rechtliche Klärung des Einzelfalls gelöst werden. Doch wo kein Kläger, da kein Richter.

In den USA, wo das Emulatoren-Problem wesentlich engagierter und

verbissener diskutiert wird als hierzulande, stehen sich zwei große Interessenverbände gegenüber. Die Produzenten von Spielen für Videokonsolen, PC und das Internet haben 1994 mit der Interactive Digital Software Association (kurz IDSA) eine Interessengemeinschaft ins Leben gerufen, die sich neben Behörden- und Öffentlichkeitsarbeit (die IDSA ist jährlicher Veranstalter der wichtigsten jährlichen Messe für Unterhaltungselektronik, E3) auch ein engagiertes Anti-Piraterie-Programm auf die Fahnen geschrieben hat. Die Größe des Schadens, den die Softwareindustrie durch illegale Piraterie ihrer Produkte hinnehmen muß, beziffert die IDSA mit 3,2 Milliarden Dollar für das Jahr 1998. Tendenz steigend. Und einen nicht unbedeutenden Teil dieses Schadens rechnet der Verband den Emulatoren zu, die er eindeutig als ungesetzlich klassifiziert. Nun ist die IDSA aber keine staatliche oder gar gesetzgebende Institution, sondern "nur" eine Interessengemeinschaft. Und manchmal scheren sogar Mitglieder aus der einheitlichen Linie aus.

Vor einigen Wochen verkündete die



Mit dem kommerziellen Emulator Bleem! lassen sich mehr als 200 PlayStation-Titel einwandfrei auf dem PC spielen. Bei weiteren müssen jedoch Abstriche in punkto Grafik, Sound oder Bild-Rate gemacht werden. Trotzdem ein erstaunlich gutes Programm...

- 1 Fans der Final Fantasy-Reihe können den siebten Teil jetzt auch auf dem PC genießen.
- 2 Und noch ein Rollenspiel: Auch Wild Arms bereitet jenseits der Konsole keine Probleme.
- 3 Twisted Metal 3, hier in der NTSC-Version, macht auch auf dem Compi Spaß.
- 4 Gran Turismo im Zweispielermodus: Das macht vor dem Fernseher doch mehr Spaß!

IDSA öffentlich, Spieler weder kriminalisieren noch in die illegale Piraterie-Szene treiben zu wollen. Im gleichen Atemzug zwang sie jedoch alteingesessene Emulator-Websites wie Dave's Classics mit dem juristischen

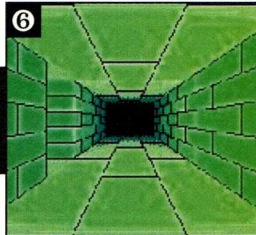
64
NES

- 5 Emulator: Nestle
Betriebssystem: DOS
Download: <http://www.classicgaming.com/vault/emulators/nemuemu.NESTLE55.shtml>
Anmerkungen: Mit Abstand der beste aller NES-Emulatoren. Eine ältere Version ist auch für Windows 95 erhältlich, der Support dieses Betriebssystems wurde aber eingestellt. Freeware.

Sega Master System

- 6 Emulator: Message
Betriebssystem: DOS
Download: <http://www.enterspace.org/world/message.htm>
Anmerkungen: Der zur Zeit beste SMS-Emulator. Für Windows 95/98 ist leider noch kein SMS-Emulator in Sicht. Freeware.

Bezugsadressen von Emulatoren aktueller Videokonsolen werden wir Euch nicht verraten, um jeden Ärger zu vermeiden. Für ROMs von alten (!) Spielen sowie Infos zu Emulatoren verschiedener Home Computer-Systeme empfehlen sich <http://www.classicgaming.com> oder <http://www.emuonline.com> als erste Anlaufstellen. Viel Spaß beim Surfen!





▲ Von NAME, dem absolut besten Spielhallenautomaten-Emulator, gibt es nicht nur endlos viele Versionen, unzählige Websites bringen Dir ROMs und Infos auf die Festplatte. Ein "Muß" für jeden Emulator-Fan!

Holzhammer zur Schließung ihres ROM-Departments. Gerade die Betreiber dieser Seiten waren aber stolz darauf, nicht zur illegalen "Warez"- oder Piraterie-Szene zu gehören, an die sich ROM-suchende

Spieler nun wohl oder übel wenden müssen. Mehrere Entwickler, darunter Crystal Dynamics und Fox Interactive, äußerten nach dieser mißglückten IDSA-Aktion, daß sie prinzipiell nichts gegen die kostenlose Verbreitung vieler Jahre alter ROMs einzuwenden hätten. Die Folge: Der Streit eskalierte. Crystal Dynamics zog sein Statement nur einen Tag nach der Veröffentlichung zurück. Andere, junge Entwicklerfirmen bekräftigten dagegen in offiziellen Mailings ihre Opposition zur IDSA. Fortsetzung folgt. Und während die IDSA sich damit



▲ Auch Mario Kart gehört zu den Spielen, die der Ultra HLE mit Links beherrscht.

zufriedengibt, Websites zu schließen, kündigte die ELSPA, ihr europäisches Pendant, bereits an, deren Betreiber mit allen juristischen Konsequenzen verfolgen zu wollen.

Waaas? PlayStation und N 64???

Als Reaktion auf die Anti-Emulations-Kampagne der IDSA führt die am 14. November 1998 gegründete Emulatorfreundliche Interessengruppe C.L.E.A.R. eine öffentliche Diskussion im Internet und fordert Spieler weltweit auf, mit E-Mails gegen das rüde Vorgehen der IDSA zu protestieren. In der Tat scheint die IDSA mit vielen ihrer Forderungen die eigenen Kompetenzen zu überschreiten. So wird zum Beispiel rigoros gefordert, die ROMs sämtlicher alter Amiga-Spiele aus den Download-Archiven zu nehmen, obwohl die große Mehrheit der Entwickler dieser Titel niemals IDSA-Mitglieder waren oder sind. Auch die Forderung nach Löschung sämtlicher Screenshots schießt weit übers Ziel hinaus. Offensichtlich wird hier mit zweierlei Maß gemessen. Während auf der einen Seite bekannt ist, daß mehr als 97% aller Installationen von Microsoft-Produkten in China auf Raubkopien zurückgehen, unternehmen weder die IDSA noch ihr Mitglied Microsoft konsequente Schritte zur Korrektur dieser Situation. Man ist offenbar bereit, enorme finanzielle Einbußen in Kauf zu nehmen, um Microsoft-Programme auf dem riesigen chinesischen Markt zum Standard werden zu lassen. Gegen die vergleichsweise wehrlose und leicht zu belagende Emulatoren-Szene holt man dagegen gern den dicksten Knüppel aus dem Sack, den man darin finden kann. Ein Versuch der Profilierung, den man nur als fragwürdig bezeichnen kann.

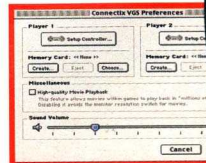
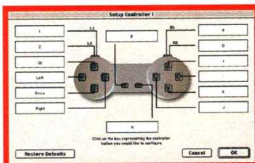
Wie konnte es dazu kommen, daß sich die Fronten in den letzten Monaten so sehr verhärteten, obwohl sich doch mit Leichtigkeit vernünftige, einvernehmliche Lösungen hätten finden lassen? Wie so oft bei einer solchen Frage lautet die Antwort auch diesmal: "aus



▲ Star Fox hat gegen einen emulierten Auftritt ebenfalls nichts einzuwenden. Oder was meinst Du?

Prinzip". Trotz einer eher gegenteiligen Praxis, besonders in der amerikanischen Rechtsprechung, sind vor allem die Video-spielfabrikanten an der totalen Ächtung der Emulatoren interessiert. Und das, zugegeben, nicht ganz ohne Grund. Zuerst erwischte es Sony. Connectix, eine bekannte amerikanische Softwarefirma, entwickelte mit der Virtual Game Station einen

leistungsfähigen PlayStation-Emulator für den G3-Mac. Das Programm akzeptiert nicht nur mehr als 200 Spiele, sondern unterstützt neben der Tastatur auch Eingabegeräte wie Joysticks und Gamepads. Connectix hatte große Mühe, die riesige Nachfrage zu bewältigen, doch Sony reagierte prompt: Vor einem Gericht in San Francisco versuchte der japanische Elektronik-Multi, die Auslieferung der Virtual Game Station untersagen zu lassen – und kassierte eine Abfuhr erster Klasse. Seitdem können sich in den USA alle Mac-Besitzer, die ja bislang nicht gerade mit einer reichhaltigen Spieleauswahl gesegnet waren, für ganze 49,95 Dollar die Möglichkeiten der PlayStation



▲ Die aktuelle Version der Virtual Game Station von Connectix unterstützt als Eingabegerät sogar das Gravis Gamepad. Bei der Konfiguration brauchen keinerlei Abstriche gemacht zu werden. Wer es lieber authentisch haben möchte: Mittels des Mac-Adapters von Kernel läßt sich auch der Original-PlayStation-Controller anschließen. Und in seiner Voraussicht auch der des N64...



▲ Yes, this is Star Fox. Natürlich stammt das Bild wie alle Screenshots dieses Artikels aus dem emulierten Spiel.



▲ Spiegelungen, Lichtreflexe, grelle Explosionen – PC-Besitzer brauchen bei Konsolenspielen nicht auf grafische Schmandkerl zu verzichten.

erschließen.

Nur wenige Wochen später ereilt Nintendo ein ganz ähnliches Schicksal. Obwohl schon etliche N64-Emulatoren wie Nincest, True Reality oder Nemu 64 auf dem Markt waren, hatten sie alle zu viele Schwächen, um Nintendo ernsthaft zu beunruhigen. Auf den meisten liefen gar keine kommerziellen Spiele, auf den anderen nur mit unerträglichen Einschränkungen. Dann aber tauchte der Ultra HLE im Internet auf. Entwickelt von zwei Programmierern, von denen außer ihren Pseudonymen RealityMan und Epsilon nichts bekannt ist, emuliert das Programm Nintendos aktuelle Konsole auf dem PC. Und das in überzeugender Qualität bei anfangs knappen 20 Spielen. Obwohl RealityMan und Epsilon nach Androhung rechtlicher Schritte darauf verzichteten, ihren Emulator weiterzuentwickeln, haben etliche andere Programmierer in aller Welt diese Aufgabe übernommen. So ist inzwischen nicht nur die Verwendung des Microsoft SideWinder-Gamepads möglich, auch die Liste der vom Ultra HLE akzeptierten N64-Spiele wächst ständig weiter. Zum Teil wird diese Akzeptanz allerdings durch kleine technische Tricks wie das Überspringen von Intro oder Titelbild erreicht. Auch direktes Cheaten, etwa das Einstellen unendlicher Leben und das Anwählen einzelner Levels, ist bereits bei einigen Spielen möglich. Und mit der bei Redaktionsschluss aktuellen Version Ultra HLE 2.31 ist das Ende der Möglichkeiten noch lange nicht erreicht.

Wo kein Klüger...

Dank immer leistungsfähigerer Prozessoren und einem nach wie vor großen Interesse seitens der Spieler, wird es in Zukunft sicher noch weitaus bessere Emulatoren geben. Sony registriert mit Sorge eine große Nachfrage nach Bleem!, einem sehr starken PlayStation-Emulator für den PC. Und auch für Nintendo ist es kein Geheimnis, daß die nächste Emulatoren-Generation für das N64 kurz vor ihrer Fertigstellung steht. Wie soll man sich als Spieler nun verhalten? Wir sind zwar keine Rechtsanwälte und dürfen hier nur unsere persönliche Meinung wiedergeben, eins ist aber schon mal klar: Wenn Du das Originalspiel nicht besitzt, machst Du Dich mit dem Download von ROMs auf jeden Fall strafbar. Solltest Du ROMs aber nur als "Sicherungskopien" besitzen und ein aktuelles Konsolenspiel haben und wieder auf dem PC zocken, wird Dir dagegen niemand eine kriminelle Absicht unterstellen können. Du bewegst Dich allerdings in einer Grauzone, sobald Dein Emulator einen auf dem Originalspiel vorhandenen Kopierschutz umgeht.

Viel interessanter ist ohnehin die Frage nach dem Vorgehen der großen Konsolenhersteller. Trotz einigen Säbelrasseln war von Klagen gegen die Hersteller von Emulatoren aktueller Konsolen noch nichts zu hören – was sich allerdings täglich ändern könnte. Auch die Lizenzierung der besten Emulatoren durch Sony, Sega oder

Nintendo und der offizielle Verkauf von ROMs kann nicht als Königsweg betrachtet werden – da könnte man gleich auf die Produktion von Konsolenspielen (und auf den Verkauf von Konsolen!) verzichten. Und mal ehrlich: Das würde doch keiner von uns wollen, oder? Das Gegenteil einer völligen Legalisierung von Emulatoren wäre deren totales Verbot. Gerade die Fans alter Konsolensysteme hätten in diesem Fall keine Möglichkeit mehr, sich an den Games von Vorgestern zu erfreuen, da es weder sie noch die Konsolen irgendwo zu kaufen gibt. Wahrscheinlich wird es also doch auf etliche Scharmützel vor Gericht und eine juristische Klärung des jeweiligen Einzelfalls hinauslaufen. Und wer weiß, vielleicht ist dieser Weg noch nicht einmal der schlechteste. Wir werden Dich in jedem Fall auf dem laufenden halten.

Michael Owen's World League Soccer

Owen vor, noch ein Tor!

Fußball-Fanatiker müssen sich in Zukunft nicht mehr nur auf ISS oder FIFA beschränken.

Michael Owen's World League Soccer hat das Zeug dazu, den amtierenden Meister des Genres, nämlich Konami ISS '98, vom Thron zu stoßen. Eidos hat angekündigt, die Grafik in Hi-Res

erstrahlen zu lassen – und Du brauchst nicht einmal eine Speichererweiterung dafür!

Mit über 200 Mannschaften, national und international, geht MOWLS ins Rennen. Zudem soll das Spiel eine hervorragende Grafik und eine



MICHAEL OWEN'S WLS

Vertrieb:

Eidos

Hersteller:

Silicon Dreams

Erhältlich:

Sommer



▲ Schön übersichtlich soll es sein, deshalb auch die Übersichtskarte links oben im Bild.



▶ In der Rolle des Torwarts möchte ich jetzt nicht stecken.



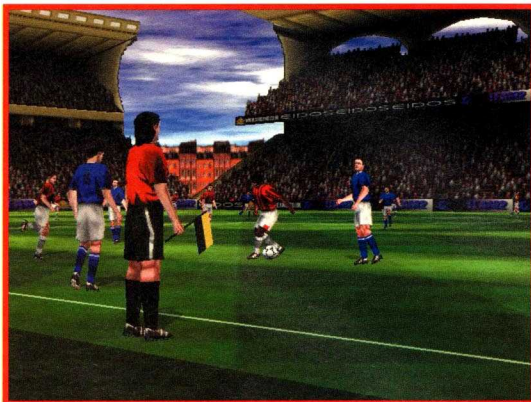
▲ Der Torwart liebt das Spiel mit seinen Schattenbildern. Heute ist er ein Fuchs!

besonders ausgeklügelte Künstliche Intelligenz besitzen. Eidos scheint es also wirklich ernst zu meinen. Die Spieler werden sehr detailliert dargestellt aufs Feld geschickt und laufen den Situationen entsprechend übers Grün. Dynamische Lichteffekte beeinflussen das Gesamtbild der Grafik.

Im Gegensatz zu ISS '98 gibt es in *Michael Owen's World League Soccer* echte Teams und Spielernamen. Die mühsame, stundenlange Eingabe echter Namen im Edit-Menü hat damit endlich ein Ende. Spieler- und Team-Statistiken basieren diesmal ebenfalls auf echten Daten. Zwar sind zahlreiche

► In *Michael Owen's World League Soccer* soll angeblich Animationstechnik vom Feinsten stecken.

▼ Colorado gegen Sheffield. Ein sehr seltene Begegnung, aber Spielsimulationen dieser Art lassen schließlich so gut wie alles zu.



▲ Das Spiel wurde von Demonstranten behindert, die am Rand des Feldes standen und mit Fahnen wedelten.

Ligen vom gesamten Globus integriert, doch Du hast auch die Möglichkeit, eine eigene zu bilden und die besten internationalen Teams gegeneinander antreten zu lassen.

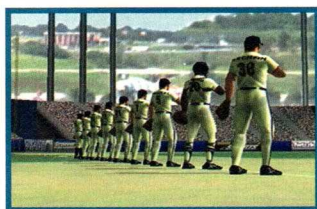
Michael Owen's World League Soccer wurde vorerst auf den Sommer verschoben. Schade. Doch das bedeutet auch, daß an der Spielbarkeit und an den Hi-Res-Grafiken noch ordentlich gefeilt wird. Wir sehen uns auf dem Feld!



▲ "Hey, hierher! Auf mich!" [BLAMMI] Dieser Kicker braucht jetzt kein Geld mehr für eine Nasenverkleinerung.



▲ Heute auf dem Programm: Wir imitieren eine Mannschaft aus Ballerinas!



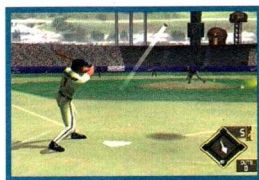
Noch mehr Baseball? Wenn's gut ist... All-Star Baseball 2000

Du bist nun dieser Sport außerhalb der Vereinigten Staaten eine Rolle spielt oder nicht, *All-Star Baseball 2000* ist ein exzellentes Beispiel dafür, wie eine professionelle Sport-simulation auszusehen hat. Mit größter Sorgfalt haben Acclaim Sports und Iguana ein Spiel mit schier endlosem Potential und Schwarzes-Loch-ähnlicher Tiefe aus dem Boden gestampft. Wie im letztjährigen *All-Star Baseball '99* hast Du die Möglichkeit, Dein Lieblings-Major-Team auszuwählen und es in

Einzelmatches oder gar in eine komplette Saison zu schicken. Auch das Home Run Derby gibt es, in dem die Spieler so viele Homeruns wie möglich erzielen müssen, um den Gegner in einer bestimmten Anzahl von Runden zu überbieten.

Die Version, die das Power-Team zu Gesicht bekam, sah wie eine fertige aus. Alle Features und Soundeffekte durften schon bewundert werden (inklusive der gesprochenen Kommentare zweier bekannter US-Moderatoren). Eines der

► Ein Schlag wie dieser könnte einen Homerun ermöglichen... oder den Fänger einfach umhauen!



▲ In ASB 2000 hast Du die Möglichkeit, das Geschehen aus verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten.



Vertrieb: Acclaim
Hersteller: Iguana Entertainment
Erhältlich: Mai



► Die Baseballspieler stellen sich für die amerikanische Nationalhymne in Reih' und Glied auf.



▲ Der kleine Kreis zeigt an, wo der Ball hingeschlagen wird.



▲ Dank der Spielerschoffungs-Option fällt es nicht mehr schwer, das eigene Traumteam zu entwickeln.

populärsten Elemente aus *All-Star Baseball '99* kehrt auch in dieser Version zurück – die Option zur Erschaffung eigener Spieler. Hier hast Du die Möglichkeit, eine komplette Mannschaft von den Haarspitzen bis zum Zehennagel zu erstellen.

Eine nette, kleine, neue Option der diesjährigen Version von *All-Star Baseball* ist das Instant Replay-Feature. Zu jeder Zeit läßt sich diese Funktion über das Hauptmenü aufrufen. Sie ermöglicht das Vor- und Zurückspulen der aktuellen Replay-Szene. Freie Kamerabewegungen über das komplette Spielfeld lassen kaum noch Wünsche offen.

Das Power-Team greift schon mal zu den Schlägern, um Dir in einer der kommenden Ausgaben ein Review von *All-Star Baseball 2000* liefern zu können.



▲ Iguanas Introsequenz steht in qualitativer Hinsicht der von *Turok 2* oder *South Park* in nichts nach. Super!

A Bug's Life

Besser spät als nie - Disneys Käfer krabbeln doch noch auf dem Nintendo 64!



31



Es war einmal... eine Ameise namens Flik. Flik war keine gewöhnliche Ameise. Er war ein Träumer und ein Tolpatsch. So tolpatschig, daß er eines Tages die Nahrungsvorräte der bösen Grashüpfer zerstörte. Die Grashüpfer waren ganz üble Gesellen, die Fliks Ameisenstamm terrorisierten. Dank Fliks Mißgeschick waren die Hüpfher natürlich ganz besonders schlecht drauf und wollten der blauen Ameise an den Chitinpanzer. Doch wie durch ein Wunder konnte Flik fliehen und kräftige Freunde finden. Mit diesen kehrte er zu seinem Stamm zurück, um dem Terrorregime ein für allemal ein Ende zu setzen.

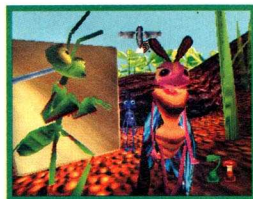
Den Kinostart hat Activision zwar verschlafen, aber pünktlich zum Beginn der Videovermarktung bringt der Publisher das Spiel zum Film *A Bug's Life* (in Deutschland unter dem Titel "Das Große Krabbeln" bekannt) auf den Markt. Du schlüpfst

selbstverständlich in die Rolle der Ameise Flik und mußt Dich durch 15 abenteuerliche Levels kämpfen.

Beerenfalle

Winzig, aber nicht wehrlos stapfst Du auf Deinen kleinen Beinchen durch die riesigen 3D-Welten. Hinter jedem Stein kann ein neuer Gegner lauern, den Du mit den Früchten der Natur bewerfen oder mit einer Stampfattacke besiegen kannst. Die Umgebung wirkt sehr detailverliebt und ist einem echten Garten nachempfunden. Du kannst in Höhlen krabbeln, auf Pilze klettern und mit kleineren Hilfsmitteln sogar fliegen!

Damit das Spiel nicht zu einem 08/15-Durchschnitts-Jump'n'Run wird, mußt Du nicht einfach nur von Punkt A zu Punkt B marschieren und dabei darauf achten, keines Deiner wertvollen Leben auszuhauchen. Nein, in einigen Levels bekommst Du bestimmte Aufgaben gestellt. So mußt Du in einem



▲ Ameisen sind nicht die einzigen Krabbeltiere, die sich in Fliks Welt tummeln.

Level beispielsweise genug Nahrung sammeln, um die wütenden Grashüpfer wieder zufriedenzustellen. Oder Du mußt kleinere Rätsel lösen. So kannst Du Samen in den Boden säen, um neue Pflanzen entstehen zu lassen, mit deren Hilfe Du einige höher gelegene Plattformen erreichen kannst.

Zwar wird der Großteil des Spiels eine Adaption der PlayStation-Version sein (die in unserem Schwestermagazin PowerStation mit wenig erbaulichen 57 Prozent bewertet wurde), Hersteller Traveller's Tales hat jedoch versprochen, zusätzliche Herausforderungen zu bieten.

Da *A Bug's Life* bereits in wenigen Wochen erscheint, kannst Du in einer der nächsten Ausgaben mit einem ausführlichen Test rechnen.



▲ Wenn Dir Kleeblätter so hoch wie Telefonmasten erscheinen, dann hast Du entweder einen Alptraum – oder Du spielst *A Bug's Life*!

A BUG'S LIFE

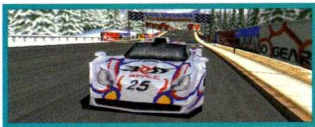
Vertrieb: Activision
Hersteller: Traveller's Tales
Erhältlich: Ende Mai



▲ Um die Leiden einer Ameise besser zu vermitteln, unterstützt ABL das Rumble Pak.



▲ Flik kann sogar fliegen! Dazu bedient er sich einfach dessen, was ihm die Natur so bietet.



World Driver Champions

Abbremsen, Du wirst crashen!

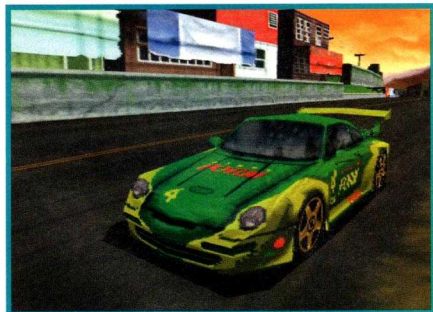
▼ Jedes Rennteam hat seine eigenen Fahrzeugfarben, so daß die gleichen Wagen nicht immer gleich aussehen.



WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

Vertrieb:
Hersteller:
Erhältlich:

Midway
Boss
Sommer



▲ Ein Hochleistungs-Porsche im Breitbild. So wirken die Fahrten noch realistischer.

Gran Turismo? Neeeee. Die Zeit ist gekommen, um es angeberischen PlayStation-Besitzern endgültig zu zeigen. *World Driver Championship* kommt aus dem Boss Game-Studio, wo auch *Top Gear Rally* entwickelt wurde. Zwar ist das Spiel derzeit noch Monate von der Fertigstellung entfernt, doch es sieht schon jetzt so aus, als ob es jeden anderen Vertreter des Genres von der Bildfläche fegen könnte. Claudia Schiffer kann noch so oft den Citroën Xara anpreisen – *World Driver Championship* hat das

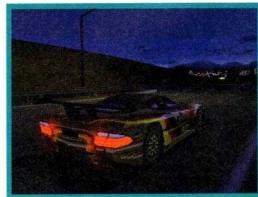
Aussehen und die Leistung!

Auf zehn internationalen Strecken werden die Rennen ausgetragen. Auf jeder gibt es Alternativrouten (drei pro Strecke) sowie einen Spiegelmodus, wodurch die Anzahl der Kurse praktisch verdoppelt wird. Wie Du auf den Screen-shots sehen kannst, hat der Hersteller bei der Detailvielfalt nicht gespart.

Doch es sind vor allem die Wagen, die glänzen! Bei einer Auswahl von 30 Boliden, die alle ein realistisches Handling vorweisen, sollte für jeden Geschmack etwas dabei sein. Vor einem Rennen schreibst Du Dich bei einem Team ein, wodurch schließlich auch die Lackierung Deines Fahrzeugs bestimmt wird.

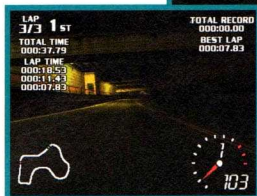


▲ Die Lichteffekte sind atemberaubend, vor allem bei Nacht!





er hip

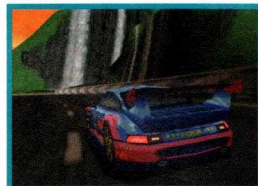


In visueller Hinsicht hat *World Driver Championship* das Zeug dazu, als schönstes Rennspiel im Konsolenbereich hervorzugehen. Schimmernde Wagenlackierungen dieser Klasse gab es bisher auf dem N64 nicht zu sehen, geschweige denn die Spiegelung der Landschaft darin. In den Nachtrennen wurde mit Lichteffekten ebenfalls nicht gespart. Und das Beste überhaupt – es gibt einen Hi-Res-Modus, für den noch nicht einmal eine Speichererweiterung benötigt wird.

Wie Du sehen kannst, läuft der Hi-

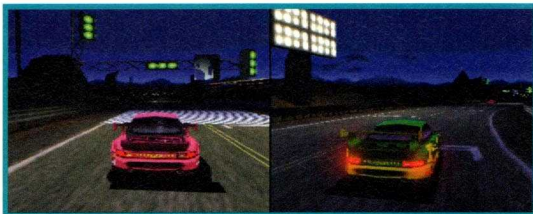
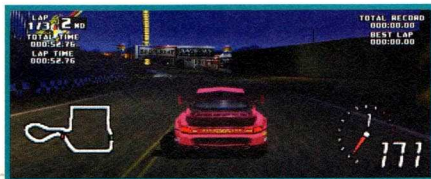
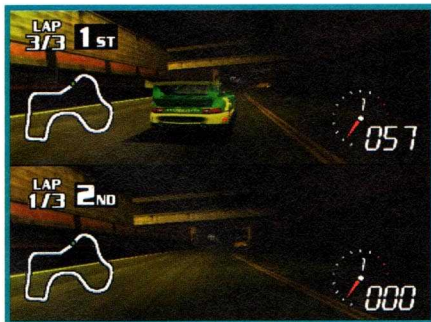
Res-Modus von *World Driver Championship* im Breitbildformat. Wer einen 16:9-Fernseher besitzt, darf also gleich ein doppelt so breites Grinsen aufsetzen. Boss denkt noch darüber nach, einen Vollbildmodus für die Speichererweiterung zu entwickeln.

World Driver Championship sollte in Deutschland noch im ersten Quartal des Jahres erscheinen, doch da die Veröffentlichung in den Staaten auf Juni verschoben wurde, müssen wir uns wohl noch bis Sommer gedulden. Das Warten sich aber lohnen!



▲ Die Hecks der Wagen sind genauso detailliert wie die Frontpartien. Meistens sieht man sie eh nur von hinten...

▼ Zwar gibt es für den Zweispielermodus die Splitscreen-Option, doch ein Vierspielermodus fehlt gänzlich.



**DIESMAL
IM TEST!**

64

reviews

POWER

Was bedeuten die Boxen?

Unsere Tests sind mit zahlreichen Standardboxen gespickt. Wenn Du zu faul bist, um den ganzen Text zu lesen, kannst Du Dir damit einen schnellen Überblick verschaffen. Aber was genau bedeuten die Boxen wirklich?

Ninfo

SPIELER:

Die Anzahl der Spieler, die gleichzeitig zocken können.

EXPANSION PAK:

Unterstützt das Spiel Nintendos Speichererweiterung oder nicht?

RUMBLE PAK:

Wie sieht es mit der Unterstützung für das Rumble Pak aus? Ja oder nein?

Vertrieb Wer bringt das Spiel in den Handel?

Entwicklung Wer hat das Spiel programmiert?

Genre Um was für eine Art von Spiel handelt es sich?

Sport Beat'em-Up? Action-Adventure? Anderes?

Getestete Version Welche Version wurde unter die Lupe genommen?

Ehältlich Wann kommt das Spiel in den Handel?

Preis Was müßt Du für das Spiel berappen?

PAL Performance

Wenn wir von einem bereits unter die Lupe genommenen NTSC-Spiel einen PAL-Neustest machen, ersetzt die PAL-Performance-Box den Kasten "Kurz & Knapp". Hier erfährst Du, ob es im Vergleich zur Importversion des Spiels technische Einbußen wie geringere Spielgeschwindigkeit oder Randbalken gibt.



Die Zeit der Disco-Music lebt wieder auf!

56 Vigilante 8

Kurz & Knapp

Der Test in Stichworten: was hat uns besonders gefallen, was hat tierisch genervt? Alle Kritikpunkte in der praktischen Übersicht!

Speicheroptionen

Hat das Spiel einen eingebauten Speicher, oder brauchst Du extra eine Memory Card, wenn Du Deine Fortschritte sichern möchtest?



64 Power-Bewertung

Wir bewerten die Spiele in den Kategorien Grafik, Sound, Gameplay und Dauerspaß auf einer Skala von eins bis fünf. Was bedeuten die einzelnen Abstufungen?



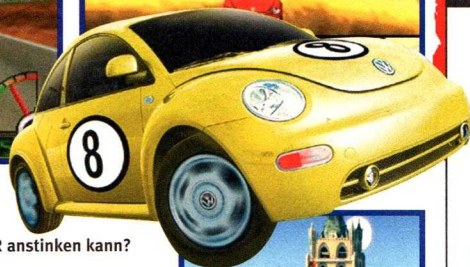
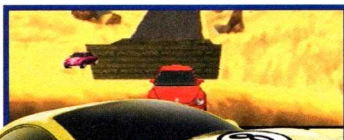
Da waren richtige Künstler am Werk – fünf Punkte in einer Kategorie lassen kaum Wünsche offen!

Ziemlich gute Arbeit – es gibt ein paar Kleinigkeiten, die man verbessern könnte, aber so ist es auch okay.

Mittelmäßig – wer drei Punkte kassiert, hat solide Arbeit geleistet, hebt sich jedoch nicht merklich von der Konkurrenz ab.

Das sieht nicht gut aus – eigentlich sollte dieser Aspekt des Spiels noch einmal überarbeitet werden.

Absoluter Mist – wer dafür verantwortlich ist, sollte zum Steine klopfen nach Sibirien geschickt werden!



36 CALIFORNIA SPEED

Ob California Speed gegen BAR anstinken kann?

40 NHL BREAKAWAY '99

Hat gewisse Ähnlichkeiten mit Breakaway '98...

42 BEETLE ADVENTURE RACING

Herbie lebt doch!

64 RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR

George, Lizzy und Ralph sind wieder unterwegs!

66 LODE RUNNER 3-D

Ein Klassiker in der dritten Dimension!

Gesamtwertung

95%+



JEDES SPIEL BEKOMMT EINE PUNKTZAHL AUF EINER SKALA VON 0 BIS 100 – ABER WAS BEDEUTET DAS? WIR SAGEN DIR MIT ZWEI ZIFFERN GANZ GROB, OB SICH DER KAUF EINES SPIELS LOHNT. UM GANZ SICHER ZU GEHEN, SOLLTEST DU ABER DEN KOMPLETTEN TEST LESEN UND AUCH DEM JEWELIGEN GENRE NICHT GANZ ABGENEIGT SEIN!

Mit dieser Wertung gibt's unsere goldene Auszeichnung. Nur wenn uns ein Spiel rundum überzeugen kann, erhält es eine Traumwertung – Grafik, Sound, Gameplay und Dauerspaß reichen da nicht. Ein Megaspill muß etwas haben, daß es von allen anderen Spielen unterscheidet.

94%-90%



Wer hier landet, bekommt unsere 64 Karat-Auszeichnung. Diese Spiele sind handwerklich nahezu perfekt und strotzen nur so vor tollen Ideen, die uns tagelang vor den Bildschirm gefesselt haben. Trotzdem fehlt ihnen der letzte Kick, der sie in die Liga der modernen Klassiker katapultiert.

89%-75%



Wer sich bei uns im 80er-Bereich plaziert, braucht sich vor anderen Spielen nicht zu verstecken. Selbst Leute, die dem Genre eigentlich nicht viel abgewinnen können, dürfen einen Blick riskieren, denn die solide Umsetzung bekannter Spielideen ist immer wieder auf neue fesselnd.

74%-50%



Das ist die Zone für Genre-Fans. Wenn Du von einer ganz bestimmten Art Spiel nicht genug bekommen kannst, dann darfst Du immer noch bedenkenlos zugreifen. Zwar halten sich die Innovationen in Grenzen, und auch die technische Umsetzung kann gewisse Mängel aufweisen, doch diese Spiele sind trotzdem kurzzeitig motivierend.

49%-30%



Achtung! Ab hier wird es langsam bedenklich! Wenn ein Star Wars-Spiel eine solche Wertung bekäme, sollte sich selbst der begeisterte Sternenkämpfer überlegen, ob er sich diesen Krampf antun möchte. Neue Ideen gibt's meist keine, und selbst wenn, sind sie so schlecht umgesetzt, daß sich die Programmierer die Arbeit besser geschenkt hätten.

29%-10%



Wenn Du Deinen Freunden die Unterlegenheit Deines Nintendo 64 gegenüber dem Mega Drive demonstrieren möchtest, dann kaufe Dir ein Spiel, das von uns derart schlecht bewertet wurde – diese Ideen dilettantisch umgesetzt. Diese Spiele sind keine fünf Mark wert!

Below 10%



So miese Spiele gibt's für das Nintendo 64 nicht? Bisher noch nicht, aber wer weiß, was die Zukunft noch alles bringt...

INTRO

REVIEWS

64 POWER

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Was kannst Du mit all den Knöpfen anstellen? Wir verraten es Dir ganz genau!

Alternativen

Vielleicht gibt es ja schon Spiele ähnlicher Machart in den Regalen der Händler – wir verraten Dir, welche Konkurrenzprodukte erhältlich sind und in welcher Ausgabe sie getestet wurden.

Bewertung

Grafik

Ist das Spiel ein Augenschmaus, oder erinnert es Dich an die Pizza, die unter Deinem Sofa vergammelt?

Sound

Klingt es wie Musik in Deinen Ohren oder eher wie ein Fingnagel, der an einer Tafel entlang kratzt?

Gameplay

Ein perfekt auf Deine Wünsche abgestimmter Riesenspaß oder so unterhaltsam wie das Kaffeekränzchen Deiner Großtante?

Dauerspaß

Wirst Du es immer wieder spielen wollen, oder hat man es schon nach fünf Minuten durchgespielt?

Gesamt

%

Die Gesamtwertung! Sie wird nicht aus den oben genannten vier Kategorien errechnet, sondern nach unserem Geheimrezept gebraut.

Fazit

Das ganze Spiel in einem Satz – für die ganz faulen Leser!

Ninjo

SPIELER:

EXPANSION PAK:

RUMBLE PAK:

Vertrieb: Midway
Entwicklung: Atari Games
Genre: Rennsport
Getestete Version: USA
Erhältlich: Jetzt! (Import)
Preis: unterschiedlich

Speicheroptionen

SPEICHER:
Nicht vorhanden

CONTROLLER PAK:
Speicher Spielstände, Rekorde etc...

Kurz & Knapp

- Flotte Geschwindigkeit
- Viele Strecken
- Leichte Handhabung
- Völlig unrealistisch
- Unflexible Bewegungsmöglichkeiten



California

Midway läßt es wieder mächtig krachen, über-schlägt sich diesmal aber nicht gerade...

Schluck! *California Speed* ist das dritte Spiel aus Midways *Cruis'n*-Serie. Als wenn uns die beiden "Weltklasse-Spiele" *Cruis'n USA* und *Cruis'n World* nicht schon gereicht hätten. Und jetzt kommt's: *California Speed* bietet auch nicht mehr, obwohl die Technik auf der Engine von *San Francisco Rush* basiert! Jedenfalls nichts, was uns irgendwie zum Kauf dieses Produkts reizen sollte. Gut, das Spiel ist nicht schlecht, es ist aber auch nicht sonderlich gut. Es ist eben mal wieder ein typisch langweiliges Autorennspiel von Midway. Nicht etwa, daß alle Rennspiele von Midway schlecht wären, aber *California*

Speed ist einfach nur langweilig. Jetzt habe ich Dir schon das Interesse an diesem Spiel geraubt, richtig? Ehrlich, ob Du nun die folgenden Zeilen über dieses Game liest oder Dir besser gleich den Wertungskasten vornöpfst – mir ist es schnuppe! Die Luft ist eh raus...

Aufgeblasen

Wenn es in einem Rennspiel mit Sport- oder anderen aufgemotzten Wagen durch Amerika geht, dann meistens durch das sonnige Kalifornien. Schließlich bietet das Land doch Abwechslung genug. An den Stränden weht einem der süße Duft von Cocktails und Sonnencremes in die Nase, Gebirgsketten laden zu einem ständigen Auf und Ab ein (wenn man dieses am Strand nicht miterleben darf), und spätestens bei der Fahrt durch San Francisco kommt richtiges Amerika-Feeling rüber. Wolkenkratzer wohin das Auge schaut. Ja, *California Speed* bietet



auf seinen elf Strecken (plus fünf Bonusstrecken) wirklich alles, was man von einer solchen Tour erwarten kann.

Alle Strecken werden auffällig bunt und spektakulär dargestellt. In Silicon Valley darf der enthusiastische Motorsport-Fan durch das Innere einer riesigen Welt aus Chips, LEDs und anderen technischen Feinheiten rasen, während es in Santa Cruz sogar über eine Achterbahn geht! Tolle Sache, wenn der Wagen durch die Luft segelt, sich dreimal dreht und funkensprühend auf dem Dach liegenbleibt. Haha, von wegen! Die Darstellung der Crash-Szenen ist derart primitiv, daß man sich für den Besitz dieses Spiels schon fast schämen muß. Mir ist es trotz aller Bemühungen nicht einmal gelungen, meinen Wagen



▲ Willkommen in der Fun World von Dolly Buster. Im Hintergrund ist sogar ihr Denkmal zu sehen!

▲ Über die Geschwindigkeit kann man wirklich nicht meckern.

▲ Nettes Haus zu verkaufen. Kein Garten vor der Tür, nur die Gefahr, überfahren zu werden...



▲ Einige Strecken sind aus durchsichtigem Glas. Das sieht besonders cool aus.

Speed



▲ Wenn es das Spiel selbst nicht bereits geschafft hat, dann reizt Dich bestimmt diese Schräglage zum Übergeben, oder? Na gut, so extrem ist es nun auch wieder nicht.

überschlagen zu lassen. Die spannungsgeladene Fahrt in die falsche Richtung konnte ich ebenfalls knicken. Die Wagen lassen sich nur bis zu einem bestimmten Grad auf der Straße wenden, dann ist Schluß mit lustig! Knallt man in den Gegenverkehr oder in andere Fahrzeuge unschuldiger Verkehrsteilnehmer, wird das eigene

Gefährt stark abgebremst, das blecherne Opfer dreht sich einige Male, und das war's. Das Fahren über Streckenbegrenzungen oder Brückenränder hinaus wird oft durch unsichtbare Barrieren unmöglich gemacht. Okay, ein Arcade-Rennspiel muß nicht realistisch sein, aber muß deshalb gleich aus einer runden Erde eine Scheibe gemacht werden? Wie spaßig ist es doch beispielsweise, in *Need for Speed 3* (PC) in den Gegenverkehr zu krachen und den Wagen wunderhübsch und vollkommen realistisch animiert durch die Luft segeln zu sehen. Kann sich denn kein Hersteller eines N64-Spiels dazu hinreißen lassen, uns ein vernünftiges Arcade-Spiel zu bieten?

Rein und los!

Auch die Steuerung der Fahrzeuge verursachte bei mir nur ein leichtes Grinsen. Von Begeisterung keine Spur! Apropos Spur: Selbst bei sehr geringen

Geschwindigkeiten und bei den kleinsten Lenkbewegungen hinterlassen die Boliden dickste Reifenspuren auf der Straße! Da vergeht einem schon fast die Lust zu lenken, denn abgesehen von der viel zu simplen Steuerung und dem schwammigen Fahrverhalten, ist es ohnehin egal, ob Du frontal in ein Gebäude oder in eine dicke Palme rast. Bäume, Büsche und Palmen werden wie Streichhölzer umgelenkt oder lösen sich einfach in ihre einzelnen Polygon-Bestandteile auf. Der direkte Kontakt mit einem härteren Objekt, wie etwa einem Haus oder einem Brückenpfeiler, hat lediglich das leichte Ausbremsen des Fahrzeugs zur Folge. In Bruchteilen einer Sekunde sorgt das Programm für die Ausrichtung des Gefährts auf der Strecke. Einst waren nur Colaflaschen unkaputtbar, jetzt sind es auch Autos! Unsere Nerven aber nicht.

Einzig und allein das Streckendesign



▲ Auf dem Radar ist eine ganze Menge los. Wetten, gleich kracht's?

2. Meinung

Pruuuust! Da hatte ich mir gerade einen kräftigen Schluck Kaffee in den Rachen gekippt, startete im gleichen Moment auf Thomas' Bildschirm und mußte mit Erschrecken feststellen, daß Midway wieder einmal zugeschlagen hatte. Mir geht dieses ständige Fahren ohne Abwechslung (mit Ausnahme neuer Streckendesigns) völlig auf die Senkel. Und dann diese Fahrphysik...

KARSTEN ROHLOFF

Wertung





▲ Nicht nur Sportwagen stehen zur Auswahl bereit. Auch in solchen fetten amerikanischen Cabrios kann Platz genommen werden.



▲ Ilona hat an diesem Tag Verspätung und kommt unpünktlich zur Arbeit. Also zielt sie einfach direkt in das zehnte Stockwerk dieses Gebäudes und hofft aufs Beste!



konnte uns überzeugen, denn das ist tatsächlich sehr abwechslungsreich geworden. Was nützt einem aber die schönste Achterbahnfahrt, wenn es nicht möglich ist, waghalsige Stunts auszuführen? Was Abkürzungen oder Alternativrouten angeht, bietet *California Speed* in Maßen etwas, längst aber nicht so viel wie beispielsweise *Beetle Adventure Racing*. Letzteres bringt Dir sowieso in jeder Hinsicht mehr, sei es nun im Gameplay, in grafischer oder in soundtechnischer Hinsicht. Immerhin verwöhnt *California Speed* die Ohren mit seiner Musik mehr als die beiden *Cruis'n*-Spiele. Am Ende bleibt es aber bei dem durchschnittlichen Videospiel-Gedudel, für das niemand seine Anlage richtig aufdreht. Wen interessiert da eigentlich noch, daß in *California Speed* in mehr als 21 verschiedenen Fahrzeugen Platz genommen werden darf? Und ob es nun Ferraris, Pick-Ups oder sogar Golf-Carts sind... wen interessiert's? Wen interessiert dieses Spiel? Uns nicht. Und Dich hoffentlich auch nicht. Halte nach *Beetle Adventure Racing* Ausschau, und laß Dir mehr bieten!

California Speed ist einfach nur langweilig!



▲ Nascar Racing für Arme...



▲ Ein gelbes Auto. Eine Straße. Eine ganz tolle Bildunterschrift.

64 Auf Einen Blick

Pad-Belegung



Alternativen

V-Rally: Infogrames
Getestet in Ausgabe 12/98, 88%
Beetle Adventure Racing: Paradigm
Getestet in Ausgabe 5/99, 90%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



Fazit

Absolut unausgereifte Rennsim!

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!**

PC JOKER Heft & Spiel **SCHNUPPERCOUPON**



Jah, 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 **Vorauskauf** (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 des 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**



▲ Knall den Puck in Richtung Torraum, und er zieht eine farbige Spur hinter sich her. Der Torwart scheint gerade nicht sonderlich aufmerksam zu sein. Vielleicht ein Tor?



▲ Wer lieber die Fäuste als seinen sportlichen Geist zeigt, landet schnell in der Strafbbox. Wir haben noch versucht, dem Schieler eins überzuziehen... keine Chance!



▲ Die Gegner waren hier so blind, daß sie sich gegenseitig über den Haufen gefahren haben. Lächelnd standen wir dort und zeigten mit Fingern auf sie.

NHL Breakaway

Und so dreht sich die Mühle der Eishockey-Sims weiter... und weiter... und weiter...

Ninfo

SPIELER:

EXPANSION PAK:

RUMBLE PAK:

Vertrieb	Acclaim
Entwicklung	Acclaim
Genre	Sportspiel
Gesteuerte Version	USA
Erhältlich	Jetzt!
Preis	TBA

► Das Spiel fängt gleich an. Die Zuschauermenge rast. Die Spannung steigt.

Kurz & Knapp

- Immer noch realistisch
- Identisch zu Breakaway '98
- Analogtechnik nicht so weich wie in anderen Spielen

Das NHL Breakaway '98 des letzten Jahres unterscheidet sich vom diesjährigen NHL Breakaway '99 auf fundamentale Weise: Es liegt ein Jahr zurück. Der Trend, alte Spiele unter neuem Namen zu verkaufen, geht weiter. Und den Herstellern fällt eine solche Strategie sicherlich nicht schwer, solange damit immer noch Geld gemacht werden kann.



▲ Im Gegensatz zum Fußball ist der Hechtsprung zum Ball keine gute Idee. Diese Aktion verursacht nur Kopfschmerzen!

gibt es sogar ein Foto zu sehen! So wird das realistische Feeling aufrechterhalten, auf das Acclaim so großen Wert legt. Doch sind diese paar Veränderungen Grund genug, noch einmal für dieses Spiel tief in die Tasche zu greifen? Wir sagen: nein!

...und weiter, und weiter...

Jeder Sportler wird in hochauflösender, luxuriöser Grafik exzellent animiert auf dem Eis dargestellt. Für die Details hat sich Acclaim extra ins Zeug gelegt, um mal wieder alles so realistisch wie möglich wirken zu lassen. Gar nicht mal so übel. Auch die Auswahl an verschiedenen Spielmodi ist wieder da. Wer also vor den Freundschafts-, Tournament- oder Weltmeisterschaftsspielen noch üben möchte, kann dies im Trainingsmodus tun. Das benutzerfreundliche Menü



▲ Während sich die beiden Typen rechts neben ihm gegenseitig die Fresse polieren, winkt der Torwart seinen Fans. Was für ein netter Typ!

Spiel s noch mal, Sam!

Mit der Replay-Funktion kannst Du dir alle die schönen Torszenen und Fouls immer wieder anschauen. Aber das hast Du Dir bestimmt schon gedacht, denn es handelt sich hierbei um exakt das gleiche Feature wie beim Vorgänger. Ts, ts, Acclaim!



Lediglich ein 1 Jahr alt



▲ Fahre mit Deinem Spieler zur Mitte des Feldes. Keiner hängt ihm an den Fersen. Es ist eine Sache zwischen ihm und dem Torwart.



▲ Das ist es! Drücke kurz vor dem Abschuss den Turbo-Knopf, und der Puck ist kaum noch aufzuhalten!



läßt kaum Wünsche offen, und man findet schnell, was man sucht.

Doch weil sich *NHL Breakaway '99* den Vergleich mit anderen Spielen gefallen lassen muß, die in der Zwischenzeit den Thron besetzt haben, muß *Acclaim NHL '99* den Siegen zustehen. *Breakaway* läßt sich keineswegs mehr so weich mit dem Analogstick steuern. Auch die Spieleranimationen wirken in *NHL '99* um einiges beeindruckender und realistischer. So langsam fängt *Breakaway* an, Falten zu bekommen. Zeit für das Altersheim bzw. den Low Budget-Markt? Nein, erst muß das Spiel noch etwas Geld einbringen...

...und weiter, und weiter...

Es muß aber auch gesagt werden, daß *Breakaway* immer noch die realistischste Eishockey-Simulation ist, verglichen mit der Arcade-Atmosphäre von *NHL*. Die Möglichkeiten, Sportler zu editieren,

sind beeindruckend. Sogar das Spielverhalten und die Aggressionen auf dem Eis können eingestellt werden. Überzeugende Soundeffekte und eine Musikkulisse, wie sie nur in einem Eishockeystadion zu hören sein kann, versetzen Dich auf Anhieb in die Mitte der Action. Spätestens dann, wenn Du Queens "We Will Rock You" hörst, weißt Du, wovon ich spreche. Es hilft, doch es lenkt nicht von der Tatsache ab, daß es sich hierbei nur um eine neu verpackte 98er Version handelt. Realismusfreaks sollten zugreifen. Allen anderen legen wir eher *NHL '99* ans Herz.

2. Meinung

Nicht so schnell und leicht zugänglich wie die Wayne Gretzky-Spiele, doch jeder Fan des Sports wird sofort die Liebe zum Detail spüren. Das ist aber längst keine Entschuldigung dafür, mit altem Material neues Geld zu scheffeln!

THOMAS RICHTER

Wertung



► NHL BREAKAWAY '99

REVIEWS

64
POWER

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

NHL '99: EA Sports
Getestet in Ausgabe 11/98, 88%
NHL Breakaway: Acclaim
Getestet in Ausgabe 13/97, 91%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

74

Fazit

Laß Dich nicht veräppeln!

Ninfo

SPIELER:



EXPANSION PAK:



RUMBLE PAK:



Vertrieb	EA
Entwicklung	Paradigm
Genre	Rennsport
Gezielte Version	USA
Erhältlich	Jetzt!
Preis	ca. 100 DM

Beetle Adventure Racing

Könnte dies das beste Rennspiel unter den Videogames sein?

Durchdrehende Räder, knurrende Motoren, Du brettest mit über 150 Sachen über einen schmalen Pfad, Dreck fliegt hinter Dir in die Luft. Vor Dir versucht ein Gegenspieler, Dein Überholmanöver zu stoppen. Doch Du hast die Situation

gecheckt, ziehst nach rechts und hämmerst im letzten Moment doch links an ihm vorbei, während sich das Gaspedal förmlich in Deine Schuhsohle drückt.

Du bist der Beste, Du bist der Schnellste, Du bist... auch nur ein Mensch! Du wirst von einer beschädigten Brücke überrascht. Nur Dein Gegner befindet sich noch auf der richtigen Spur. Verzweifelt reißt Du das Lenkrad rum, doch es ist zu spät. Der Kontrahent fährt lachend an Dir vorbei, während Du durch ein Loch in der Brücke einen Abflug machst. Das war es. Dein Wagen wird scheppernd am Grund zerbersten. Schmerzvolle Zeit geht verloren, während Du darauf wartest, wieder auf die Strecke zurück gesetzt zu werden...



Normalerweise wäre es so, doch dies ist kein gewöhnliches N64-Rennspiel, es ist *Beetle Adventure Racing*! Bevor Du "Ichbinzuuuuuuumsterbeeeeeen" schreien kannst, landet Dein VW Beetle in einer Höhle, und Du hast schon wieder eine neue Route entdeckt!

Herbie kehrt zurück!

Bevor ich mich vor lauter Begeisterung vergesse, muß ich für all die Nintendo-hassenden PSX-Rennspiel-Besessenen eine Sache loswerden: Grundsätzlich handelt es sich hier nicht um *Gran Turismo*. Nein, *Beetle*

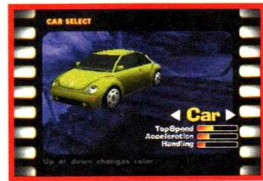
Einer der



A Zwar sind alle Wagen im Spiel Beetles, doch es muß auch gesagt werden, daß sie alle cool aussehen!



A Jetzt mal im Ernst: Welches Rennspiel wäre ohne Ballons noch ein Rennspiel? Sie gehören mittlerweile dazu wie die Räder am Wagen!



A Hier kannst Du Dir die Wagen der Reihe nach anschauen und die Lackierung bestimmen. Zu Beginn ist die Auswahl noch nicht groß.

64
POWER
KARAT



Kurz & Knapp

- Große, unglaublich detaillierte Strecken mit zahlreichen Routen
- Schnelle, weiche Animationen
- Tonnenweise Stuntmöglichkeiten
- Hohe CPU-Intelligenz
- Superber Vierspieler-Battle-Modus
- Viele zu entdeckende Geheimnisse
- Atmosphärische Soundeffekte
- Realistische Lichteffekte
- Derzeit spaßigstes Rennspiel für das N64!
- Die größten Randkollern von allen N64-Spielen!
- Alle Wagen sind Beetles



▲ Ich werde mir sicherlich jetzt noch keinen VW Beetle kaufen! Eine kleine Berührung, und die Dinger fallen auseinander!

Adventure Racing ist kein Gran Turismo. Es gibt hier auch keine 500 verschiedenen Fahrzeuge, und an der Windschlüfrigkeit der Wischblätter läßt sich auch nichts verändern. Zudem müssen keine Tests bestanden werden, um überhaupt fahren zu dürfen.

Doch das alles muß nicht schlecht sein. Nicht alle wollen Rennspiele, die so



▲ Der Kartenbildschirm verdeutlicht längst nicht die Größe der Strecken. Sei versichert: Sie sind riesig!

kompliziert sind. Und mal ehrlich, am Ende eines langen Spieltages kann sich niemand mehr so richtig über das Streckendesign von Gran Turismo freuen, oder? Beetle Adventure Racing ähnelt am ehesten der Need for Speed-Serie für die PlayStation, insbesondere Need for Speed 3. Wenn Du zum ersten Mal das Spiel einschaltest, hast Du die Wahl zwischen zwei Einspielerstrecken und drei Kampfarenen (auf die ich später noch näher eingehen werde).

Achtung, die Käfer kommen!

Zwei Strecken sind nicht gerade viel, oder? Aber sei versichert, daß diese beiden Strecken für wochenlangen Spielspaß sorgen können! Auch wenn man nicht den Championship-Modus versucht, in dem weitere Strecken geöffnet werden können.

Jeder einzelne Kurs in Beetle Adventure Racing ist – kurz und bündig gesagt – absolut riesig. Vergiß Top Gear Rally mit seinen zwei Abkürzungen pro Strecke. Die Strecken von BAR bieten weitaus mehr als nur ein paar alternative Routen. Auf den meisten Kursen ist es sogar möglich, an über drei Runden andauernden Rennen teilzunehmen, und

VW Nitro!

Fährst Du über eine der blauen Kisten mit dem aufgemalten N, rast Du mit Turboantrieb davon! Der Wagen fährt dann so schnell, daß die Räder Feuerspuren hinterlassen!



doch nie den gleichen Weg zu fahren. Die Strecken sind echt so groß!

Doch Größe allein macht schließlich noch keine gute Strecke aus. Vielmehr ist es die detaillierte Szenerie, von der viele Teile zerstört werden können. Jede Strecke ist von vorne bis hinten angereichert mit den traditionellen Elementen, die es auch in klassischen Filmen und Verfolgungsjagden zu sehen gibt. Kisten und Fässer jeglicher Größe und Form lauern hinter jeder Kurve. Glasscheiben warten nur darauf, durchbrochen zu werden, genauso wie morsche Türen, scheinbar solide, eisige Felswände, Garagentüren oder auch Kinoleinwände.

Wenn sich die Szenerie nicht zerstören läßt, liegt es vielleicht daran, daß sie sich nicht bewegt. Dinosaurier, Züge,



Speicheroptionen

SPEICHER:
Nicht vorhanden
CONTROLLER PAK:
Speichert Punkte, Bonus-Wagen, neue Strecken etc.



▲ Irgend jemand hat aus diesem Kino ein Drive-In gemacht! Mit der richtigen Geschwindigkeit kannst Du sogar durch die Leinwand preschen.

Hervorragendsten Mehrspielermodi überhaupt!

Jurassic Parken



Zu lange solltest Du Dich nicht im ersten Abschnitt des Inferno Isle Tracks aufhalten. Fährst Du durch eines der bekannt aussehenden Tore, erwarten Dich nicht nur elektrische Zäune, sondern auch... ein T-Rex!



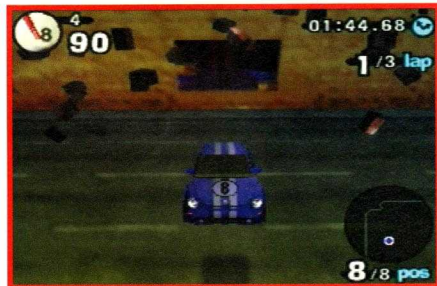
▲ Wir alle hassen Nebel, richtig? Paradigm hat nicht geschlafen und ihn deshalb im Battle-Modus sogar zur Waffe gemacht!

Schiff ahoi!

Schaffst Du in Level 3 nicht den Sprung über die Brücke, landest Du unterhalb in einer Höhle. Diese führt Dich zu einer Burg, von der aus gerade ein Piratenschiff mit Kanonen beschossen wird.



▲ Langeweile muß nicht sein. Wer keinen Bock mehr aufs Fahren hat, kann es sich hier im Kino gemütlich machen.



▲ Zwar kann ein Beetle nicht auf Wasser fahren (zumindest nicht im tiefen), was aber nicht heißt, daß er nicht doch irgendwie rüber kommt!

► Der Zweisspielermodus macht mindestens genauso viel Spaß wie der Einspielermodus, auch wenn es hier nicht so viele zerstörbare Objekte gibt.

Hubschrauber, Ballons, Piratengaleonen und umstürzende Steinsäulen gehören zu den interessanten Sehenswürdigkeiten während Deiner Reise. Sie sehen nicht nur dreidimensional aus, sondern bewegen sich auch in drei Dimensionen – echt irre!

Beetles sind in!

Und als ob das nicht alles schon genug wäre, fügen die Spezialkisten dem Spiel ein weiteres besonderes Element hinzu. Es gibt zwei Sorten von Kisten: Die erste ist eine Nitrokiste, die Dir logischerweise einen Nitro-Turboantrieb verpaßt, komplett mit brennenden Reifen (à la *Back to the Future*). Nitrokisten



▲ Strecke 1, Coventry Cove, wurde wohl in England gebaut. Sie kommt mit einem kompletten Mini-Stonehenge daher!

erscheinen nur einmal pro Rennen, und manche Streckenabschnitte können auch nur mit Hilfe dieser Kisten gemeistert werden, wie beispielsweise der obligatorische Sprung übers Wasser ans andere Ufer. Dies macht die Suche nach besonderen Alternativrouten noch viel interessanter, da es auch nicht immer möglich ist, jedesmal den gleichen Weg zu befahren.

Die andere Art von Kiste ist die



▲ Ein scharfes Ausweichmanöver nach rechts, die Zerstörung eines kompletten Ladens... und plötzlich fährst Du auf dieser Schanze hinab!

Die abwechslungsreiche Gestaltung der Strecken ist

▼ Krach! Hin und wieder ist es lohnend, mal kurz die Heckansicht einzuschalten, um sich seiner Zerstörungswut bewußt zu werden.



▲ Die Heckansicht ist aber keineswegs während des Rennens von Nutzen. Nur allzu schnell übersieht man gefährliche Sprünge wie diesen.



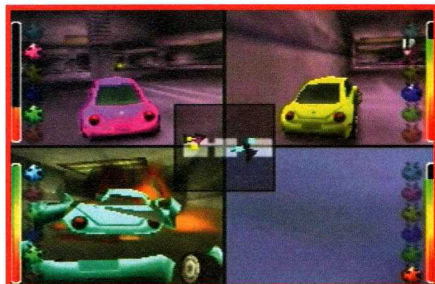
▲ Wenn Du Dich zum ersten Mal in den Championship-Modus wagst, wirkt er viel zu einfach. Doch im Verlauf des Spiels werden die Strecken immer verzwickter und die Gegner immer rücksichtsloser.

Vorsicht vor dem Hubschrauber!

Auf der ersten Strecke gibt es die obligatorischen bunten Heißluftballons zu sehen. Viel beeindruckender hingegen sind die Hubschrauber gleich zu Beginn der zweiten Strecke. Sie fliegen ins Bild und schweben über einer Brücke. So macht der Sprung von dieser gleich doppelt so viel Spaß. Der Fahrer dieses Fahrzeugs hat hoffentlich seine Badehose an!



▼ Im zweiten Battle-Modus-Level geht es durch dieses unterirdische kleine Parkhaus. Die geringe Größe hat ein hektisches Spiel zur Folge.



Bonuskiste. Sie stehen überall verstreut auf der Strecke herum, oft an sehr merkwürdigen Plätzen, und haben eine Wertigkeit von zwei bis zehn. In jedem Level können 100 Punkte erreicht werden. Weist das Punktekonto diesen Betrag auf, wird im Battle-Modus eine Bonus-Strecke geöffnet. Das ist jedoch alles andere als easy! Punkte können nämlich nur im Championship-Modus gesammelt werden, und Du kannst es Dir während der Suche nicht erlauben, weit hinter die anderen zurückzufallen. Liegst Du eine Minute oder mehr hinter dem letzten Wagen zurück, wirst Du disqualifiziert! Die Suche nach Punkten ist also gleich doppelt problematisch. Zuerst müssen sie gefunden werden, und trotz der komplizierten Suche müßt Du mit den übrigen Fahrern mithalten. Alles andere als einfach!

erstaunlich!

Andere Arten des Beetles

Du begegnest im Spiel auch einer anderen Art von Beetle – nämlich denen mit den Beinen. Diese netten Zeitgenossen findest Du überall auf der Strecke. Sammel sie erster sechs von ihnen und fahre durch den Ausgang. Klingt einfacher, als es ist!

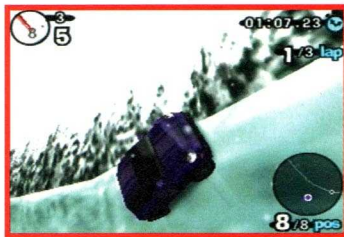


Klein, aber oho!

Neben den Ein- und Zweispielermodi inklusive Zeitrennen und Einzelduell gegen die CPU, bietet *Beetle Adventure Racing* auch Zwei-, Drei- oder gar Vierspieler-Battle-Modi an.

Fans von Rennspielen werden jetzt sicherlich stutzen, da Battle-Modi in Spielen dieser Art so gut wie immer sehr kurzlebig sind, besonders in N64-Spielen. Oft wirkt die Zugabe der Battle-Modi wie ein ausgeklügelter Schachzug der Hersteller, um doch noch das Vierspieler-Logo auf die Verpackung drucken zu dürfen. Der einzig funktionierende Battle-Modus, der uns jetzt einfällt, ist die Panzerschlacht in XG2. Doch in *Beetle Adventure Racing* ist mal wieder alles anders. Der Hersteller hat sich anscheinend echt Gedanken gemacht und solange an den Battle-Modi gefeilt, daß sie auch am Ende tatsächlich zu begeistern wissen.

Ziel in diesen Schlachten ist es, sechs bunte Käfer im Level zu finden und damit durch den Ausgang zu fahren. Die zahlreichen Extras und Waffen machen das Ganze noch interessanter. Mit Raketen, Minen und der Unterstützung



▲ Der neue VW Beetle: Er durchbricht Grenzen und fährt dorthin, wo noch kein anderer Wagen zuvor war!



▲ Die Kristalle in dieser Höhle sehen beeindruckend und gefährlich zugleich aus. Zum Glück zerbrechen sie leicht.

Andere Ansichten

Beetle Adventure Racing bietet Dir drei verschiedene Kameraeinstellungen. Du kannst Dich direkt ans Heck des Wagens kleben, das Geschehen von etwas weiter oben betrachten oder gar aus dem Wagen heraus schauen. Leider sieht man in der letztgenannten Perspektive die Instrumente des Wagens nicht. Je nach Kamera-perspektive verändert sich auch die Lautstärke des Motorengeräuschs. Von oben gesehen ist es sehr leise, doch sobald Du im Wagen sitzt, wird es lauter. Cool!



▲ Dieses Dorf auf Strecke 3 bietet sehr viele Alternativrouten an – auch eine über die Dächer!



◀ Autos sind auch nicht mehr das, was sie mal waren. Manche Objekte läßt Du zerplatzen, manche Objekte lassen Dich zerplatzen!

► Diesen Tunnel findest Du auf einer Erhebung auf Strecke 5. Bei der Durchfahrt fallen Dir Steinsäulen aufs Dach.



▲ Obwohl Du im Zweispielermodus fährst und viele der zerstörbaren Objekte fehlen, kannst Du Dich immerhin noch mit den Schildern anlegen.



▲ Viele Sprünge über Klippen und hohe Gebäude erinnern stark an Rush 2 – doch das ist nicht schlecht!



Das große Fahren

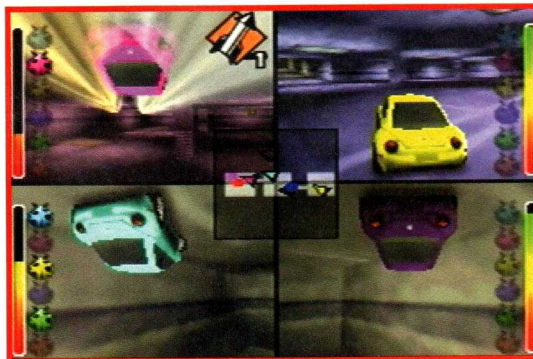
Was den Mehrspielermodus so spaßig macht, ist das einfach gestaltete Gameplay – nicht zu viele Waffen und ein klares Ziel – sowie die extrem gut gebauten Arenen. Für gewöhnlich macht dieser Spieltyp in einigen Levels Spaß, in anderen nun überhaupt nicht. Doch die Arenen in Beetle Adventure Racing stellen jeweils neue Herausforderungen und bieten

Beetle Adven



▲ Für Abwechslung ist gesorgt... später im Spiel fährst Du auch mal durch Wüsten wie diese.

► Die frische Meeresbrise, die Sonnenstrahlen und der Strandrand laden zu einem Püschchen ein.



▲ Eine der Spezialwaffen im Battle-Modus läßt den Bildschirm des Gegners kopfstehen – klasse!

Hausabrieb im Beetle-Stil!

Eines der interessantesten Elemente ist die Möglichkeit, zerstörerisch mit der Umgebungsgrafik umzugehen. Dieses Fenster findest Du bei einer Burg. Du kannst das wunderschöne Design bestaunen... oder einfach nur geradewegs weiterfahren!

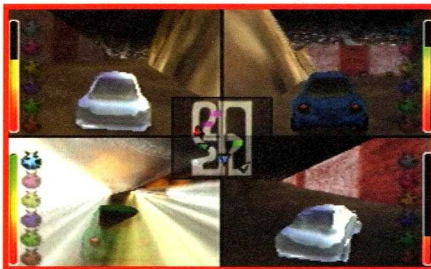


unterschiedliche Spielstile an. Geöffnet sind zu Beginn nur drei Kampfarenen. Die anderen müssen, wie bereits erwähnt, erst durch das Einsammeln von Punkten geöffnet werden. Insgesamt gibt es derer neun.

Auch in grafischer Hinsicht hat das Game einiges unter der Haube. Die Details auf den Strecken sind superb, und trotzdem läuft die Grafik – abgesehen von einigen kleinen Ausnahmen, wo einfach zu viel auf dem Schirm los ist – schnell und flüssig über die Mattscheibe. Selbst im Vierspielermodus bleibt die Frame-Rate sehr hoch. Das haben wir wohl den üppigen Randbalken zu verdanken, die aber nur wenig stören.

Besser als Golf!

Erfrischend gestaltet sich auch die Suche nach den Alternativrouten. Wiederholt fällt Dein Wagen in eine Schlucht, weil er es nicht mehr über die zerstörte Brücke geschafft hat, und steht doch wieder auf



▲ Auf diesem Bild haben Spieler 1 und Spieler 4 Schutzschilde aktiviert. Spieler 3 feuert hingegen lieber mit Raketen.

es bisher noch nicht zu sehen. Und genau das ist es, was wir wollen – endlich mal wieder Abwechslung, puren Spaß – und das gepaart mit einer schönen, detaillierten Grafik!

Für mich ist dieser Titel das derzeit beste Rennspiel für das N64! Wer etwas Seröses haben will, der ist vielleicht mit F-1 World Grand Prix besser beraten. Wer aber mehr auf wilde Fahrten über und sogar unter Stock und Stein steht, der sollte unbedingt zu Beetle Adventure Racing greifen!

► Zwar grenzen die Randbalken den Sichtbereich stark ein, trotzdem läßt sich der Zweierspielermodus noch gut spielen.



allen Vieren, bereit zur Weiterfahrt auf einer anderen Route. Die Action bleibt so stets Spannungsgeladen. Langeweile gibt es wegen des abwechslungsreich gestalteten Kursverlaufs nie.

Dies und die Möglichkeit, völlig nach Belieben von der eigentlichen Strecke abzuweichen und quer durch die Landschaft zu fahren, läßt Beetle Adventure Racing als ausgezeichnetes Rennspiel dastehen. So viele Möglichkeiten wie in diesem Game gab



▲ Springe von der zerstörten Brücke und laß Dich auf die Plattform fallen. Eine Begegnung mit einer fliegenden Untertasse steht auf dem Plan!

2. Meinung

Beetle Adventure Racing kommt wie aus dem Nichts und hat uns förmlich vom Hocker gehauen! Es sieht phantastisch aus, spielt sich super, und die abwechslungsreichen Strecken lassen nichts mehr vermissen. Bin mir aber beim "Widescreen"-Bild nicht so ganz sicher... **KARSTEN ROHLOFF**

Wertung

64 Auf Einen Blick

Pad-Belegung



Alternativen

Vigilante 8: Activision (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 5/99, 90%
Rush 2: Midway (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 1/99, 88%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



Fazit

Es ist Need for Speed für das N64 – und das wurde auch Zeit!

Bist Du der König der Straße?

Vigilante 8

Text: Torsten Rothloff

56

64 Power Nummer 22



Kannst Du Dich noch an die Siebziger erinnern? Schräge Haare, noch schrägere Hosen, unerträgliche Kettchen und riesige, unglaublich unpraktische Schuhe. Ach ja, und wenn man *Vigilante 8* Glauben schenken darf, gab es in den Staaten auch bis an die Zähne bewaffnete Gangs, die auf den unglaublichesten Untersätzen durch die Prärie bretteten. Klingt nach sehr viel Spaß!

Vigilante 8, eine PlayStation-Konvertierung (die wiederum auf dem PC-Spiel *Interstate '76* basiert), spielt also in den 70er Jahren unseres Jahrhunderts, allerdings in einem Phantasie-Szenario. Motorisierte Terroristen ä



Speicheroptionen

SPEICHER:
Nicht vorhanden

CONTROLLER PAK:
Speichert Fortschritte und Secrets

Ninfo

SPIELER:

EXPANSION PAK:

RUMBLE PAK:

Vertrieb	Activision
Entwicklung	Luxoflux
Genre	Shoot'em-Up
Getestete Version	US
Erhältlich	Jetzt!
Preis	ca. 130 DM

Kurz & Knapp

- Tolles Multi-Player-Spiel
- Hi-Res-Modus
- Die totale Zerstörung!
- Grafikfehler
- Miese Kollisionsabfrage
- Die Musik nervt auf Dauer!

Vigilante 8

VIGILANTE 8

REVIEWS

64
POWER



▲ Fliegende Untertassen greifen an Daves Spezialattacke löst eine Invasion der Wurmgesichter aus und versetzt Dich in Angst und Schrecken.



▲ Wenn es in Vigilante 8 auch Flugzeuge gäbe, könntest Du in dieser Szene das Selbstbahndück von Cavalese nachspielen...



▲ Du kannst nahezu alle Gebäude in Vigilante 8 zerstören. Entweder mit Spezialwaffen, Raketen, Maschinengewehren oder indem Du sie einfach rammsch.

la Mad Max streifen durch das Land und zerstören alles, was ihnen vor die Flinten kommt. Die Coyotes wollen die Ölraffinerien der Vereinigten Staaten zerstören, während die Vigilantes das zu unterbinden versuchen. So viel zur Handlung...

Aber die interessiert ja eh nur am Rande. Wenn Du das Spiel gestartet hast, gibt es nur eine Regel, an der Du Dich orientieren mußt: Wenn es vier Räder hat, dann jag' es in die Luft! Jedes Fahrzeug in Vigilante 8 verfügt deshalb über ein speziell angepaßtes Waffenarsenal. Bevor Du jedoch die

Jage alles in die Luft!

ausgefalleneren Wummen einsetzen kannst, mußt Du sie erst einmal finden. Zusätzlich zu den drei Standardextrawaffen (plus dem obligatorischen Bord-MG) gibt es pro Auto eine Superwaffe. Die hat zwar nur eine begrenzte Menge an Munition, schlägt aber schneller ein, als Stefan Derrick "Tränensack" sagen kann!

Totale Zerstörung

Vigilante 8 ist für bis zu vier Spieler gleichzeitig. Für Solospieler gibt es drei verschiedene Varianten: Mal muß man einfach blind alles zerstören, und mal

► Der Schultag ist zu Ende, und es ist höchst zweifelhaft, ob weitere folgen werden, denn Molo hat den Bus total ruiniert. Schade aber auch...

► Brenne, Du Volltrottel, brenne! Chassey feuert eine Salve brennender Magnesiumfackeln geradewegs auf Clyde. Das wird schmerzen!



muß man möglichst lange den zahlreichen Feinden standhalten – einfach nur, um zu sehen, wie gut Du bist, bevor man Dich zu Hackfleisch verarbeitet!

Im dritten Spielmodus mußt Du mit jeder Spielfigur vier verschiedene Levels absolvieren, um ihnen eine Art Lebenslauf zu verpassen. Je nachdem, ob Du zu den guten oder zu den bösen Buben gehörst, mußt Du entweder Gebäude bewachen oder sie zu Staub

Streckenpläne

Obwohl es in Vigilante 8 einige versteckte Levels gibt, sind eigentlich nur acht Stück von Belang. Hier eine Kurzbeschreibung...

AIRCRAFT GRAVEYARD: ARIZONA

Con Air ist Dir ein Begriff? Dieser Friedhof für alte Flugzeuge ist sogar noch gefährlicher!

GEFAHR: Ein Bomber aus dem Zweiten Weltkrieg trudelt umher – Vorsicht!



57



Wir sind im Film!

Nun, fast. Es sei denn, für Dich ist eine Diashow auch so eine Art Kino – nur mit weniger Frames pro Sekunde. Jede Spielfigur hat also einen eigenen "Film", der ein wenig mehr über den Charakter enthüllt. Hier siehst Du das Leben von Chassey Blue...



After laying down some heavy justice on the Copcats...



Chassey finally lands in Hollywood... and in front of the cameras!

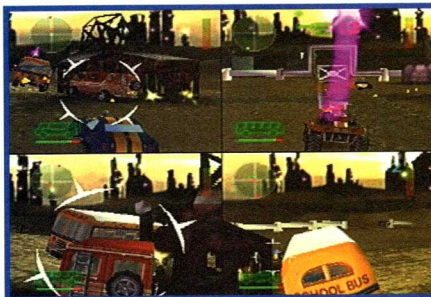


It's 'Chassey Blue' in a theatre near you!

OIL FIELDS: NEW MEXICO

Eine düstere industrielle Wüste im Besitz von Hexagon Oil – wahrlich keine Touristenattraktion.

GEFAHR: Öltanks rollen die Hügel hinab und können Deinen Weg kreuzen.



▲ Der Vierspielermodus ist ein großer Spaß. Wenn Du ein Expansion Pak in Deinem N64 hast, dann läuft's auch in Hi-Res ziemlich schnell.

zerblasen. Auf diese Weise kannst Du versteckte Charaktere erspielen. Außerdem bekommst Du einen "Film" über Deine Spielfigur gezeigt, wenn Du alle Aufgaben erledigt hast. Na ja, Film ist übertrieben, Bilderserie trifft es besser. Du hast doch nicht etwa im Ernst geglaubt, Du bekommst ganze



► Dieser Kran bewegt sich auf dem Flugzeug-Friedhof auf und ab und zerstört alles, was ihm zu nahe kommt.

◄ Die Cockpit-Perspektive aktivierst Du, indem Du L drückst. Achte auf den funky Reifenschoner von John Torque.



▲ Das Flugzeug hier sieht ziemlich ungewöhnlich aus. Wahrscheinlich ist es ein geheimer Typ. Angeblich fahndet der CIA weltweit nach den Programmieren.

Filme auf dem Nintendo 64 zu sehen, oder?

Ein wirklich erwähnenswertes Feature ist die Möglichkeit, die Einzelmissionen auch im Zweispieler-Kooperativmodus zu absolvieren – das macht Spaß und erleichtert das Spiel ungemein. Wenn Du von mehreren Gegnern gleichzeitig attackiert wirst, ist es ganz praktisch, wenn Du einen Mitspieler hast, der das gegnerische Feuer zumindest zeitweise auf sich lenken kann.



▲ Die Waffen können durch bestimmte Combos sogar noch aufgewertet werden, wie diese Zielschraute eindrucksvoll beweist.

► Die Skifahrer in Aspen haben beschlossen, daß es viel zu viele Snowboarder gibt.



Radfahrer auf 1 Uhr!

Der Vierspielermodus ist ganz witzig – er ähnelt erwartungsgemäß denen in *Silvereye* und *BattleTanx*. Grafisch müssen auf den ersten Blick kaum Abstriche gemacht werden, aber wenn es auf dem Bildschirm so richtig zur Sache geht, dann sackt der Prozessor doch etwas in die Knie, und es ruckelt hier und da. Nicht ständig, aber eben gelegentlich.

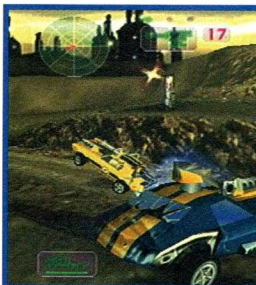
Die Grafik sieht auch ohne Expansion Pak ziemlich gut aus – wenn Du noch keines hast, dann brauchst Du es Dir wegen *Vigilante 8* also auch nicht zuzulegen. Die Umgebung ist detailliert und abwechslungsreich, der nervende



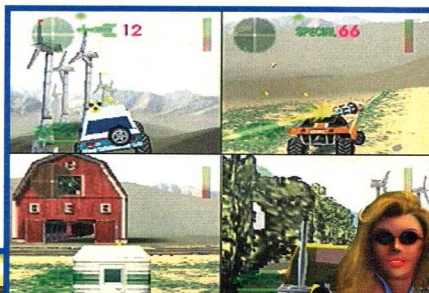
▲ Die Sandfabrik ist das erste Geheimlevel – es ist ein riesiges Areal von Förderbändern und zerstörerischen Maschinen.



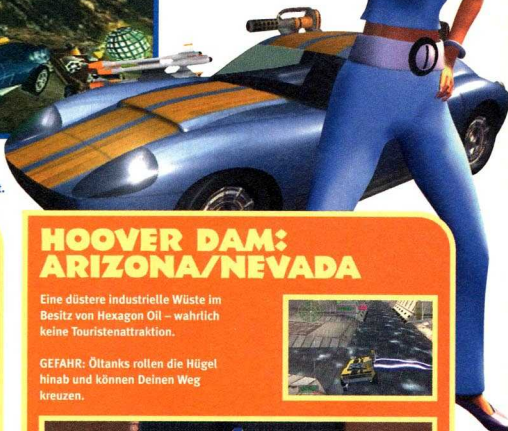
▲ Hin und wieder findest Du Superwaffen. Jeder Fahrer hat eine eigene. Houston 3 verfügt über einen echt heftigen Todesstrahl.



▲ Boogie verwandelt das Schlachtfeld in eine Tanzfläche, wenn er seine Spezialattacke losläßt – die Autos drehen sich wie zugekokst.



▲ Eine idyllische Szene auf dem Land – nur die wild rasenden Autos stören etwas!



GHOST TOWN: NEW MEXICO

Die verfluchte Umgebung von Mesa Diablo ist voller Unrat, und es gibt sogar Tornados.

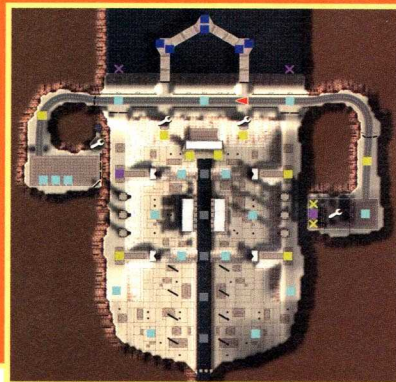
GEFAHR: Eine alte Dampflok schnauft noch umher, und eine Kollision ist alles andere als gesund.



HOOVER DAM: ARIZONA/NEVADA

Eine düstere industrielle Wüste im Besitz von Hexagon Oil – wahrlich keine Touristenattraktion.

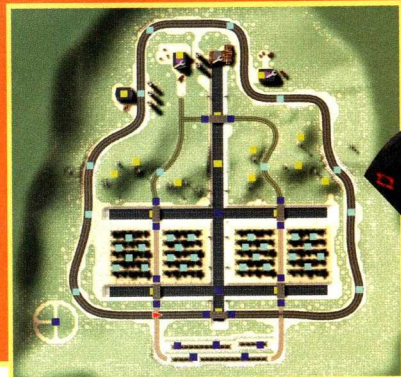
GEFAHR: Öltanks rollen die Hügel hinab und können Deinen Weg kreuzen.



VALLEY FARMS: CALIFORNIA

Heimat unzähliger Orangenbäume. Während einer Schlacht aber nicht sonderlich idyllisch.

GEFAHR: Wenn die instabilen Türme der Windräder ins Wanken geraten, werden die Flügel zur tödlichen Gefahr.



▲ Wenn Du mit einem Baum kollidierst, fallen Orangen herunter – eine neue Erntemethode für Onkel Dittmeyer?

Nebel ist auf ein kaum wahrnehmbares Minimum reduziert. Der Horizont ist eine farbige Silhouette, und wenn Du Dich ihm nähert, bauen sich die Texturen langsam auf. Das verhindert Pop-Ups zwar nicht ganz, ist aber immer noch besser als der massive Einsatz von Nebelwerfern wie beispielsweise in *Turok*.

Die Texturen könnten jedoch ansprechender sein – das Spiel wirkt manchmal etwas PlayStation-like. Wenn Du allerdings ein Expansion Pak verwendest, dann wird die Grafik besser und die plakativen Elemente verwischen ein wenig. Das geht wiederum auf Kosten der Geschwindigkeit,

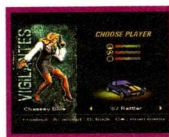


VIGILANTES

CASINO CITY: NEVADA

Eine Stadt des Lichts in der Mitte von nirgendwo. Glücksspiel ist hier Trumpf, und darauf kannst Du Dein Leben wetten!

GEFAHR: Ein Flugzeug kreuzt über den Dächern – und kann zur tödlichen Bedrohung werden.



CHASSEY BLUE

Convoys Nichts – sie hatte drei überdrüssig geworden und angekündigt hat; hat außerdem Ambitionen in Richtung Hollywood.

AUTO: '67 Rattler

SPEZIALWAFFE: Gridlock



SHEILA

Convoys Nichts – sie hatte drei Gründe, der Truppe beizutreten: Spaß, Spaß und noch mal Spaß.

AUTO: '74 Strider

SPEZIALWAFFE: Tantrum Gun



SLICK CLYDE

Viel Schmuck, noch mehr Haar – Clyde denkt, daß er cool ist, und er will Coyote als Führer ablösen.

AUTO: '70 Clydesdale

SPEZIALWAFFE: White Lightning



JOHN TORQUE

Convoys rechte Hand; er ist der Meister der schlechten Musik mit einem noch übleren Haarschnitt.

AUTO: '69 Jefferson

SPEZIALWAFFE: Bass Quake



DAVE

Peace, Mann! Hippie Dave ist ein UFO-Freak, der wissen will, ob die Wahrheit irgendwo da draußen ist.

AUTO: '72 Van

SPEZIALWAFFE: Invade



CONVOY

Führer der Truppe und ein absolut harter Truck, der alle Hindernisse aus dem Weg räumt.

AUTO: '72 Moth Truck

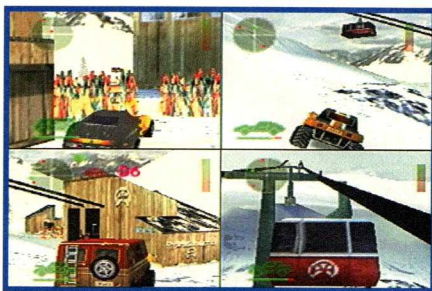
SPEZIALWAFFE: Explosive Tyres



▲ Du kannst Deinen Wagen reparieren lassen. Meist findest Du die Extras auf dem Boden, manchmal mußt Du jedoch in die Luft springen.

denn nicht nur der Splitscreen, auch das Expansion Pak brems den Prozessor aus. Spätestens wenn Du nicht mehr alleine spielst, solltest Du auf Hi-Res verzichten und statt dessen in der niedrigeren Auflösung spielen.

Beim Sound hat sich Hersteller Luxoflux nicht mit Ruhm bekleckert. Röhrende Motoren, ein paar Explosionen, ein paar Crash-Sounds und ein wenig Musikgeschrammel. Hin und wieder gibt's auch ein paar deutsche Sprachfetzen – für Nintendo 64-Verhältnisse geradezu revolutionär...



Alleine wird V8 sehr schnell öde...

▼ Die Superwaffen zündest Du mit speziellen Tastenkombinationen. Drücke Unten, Unten, Oben und Z...

▼ ... um eine Rakete zu zünden, die automatisch in ein Ziel Deiner Wahl rast...

▼ ... um dort ihre destruktive Wirkung zu verbreiten. Das kann sogar zerstörerische Kettenreaktionen nach sich ziehen!



COYOTES



LOKI

Ein ehemaliger Militärpilot, der früher auf einer Top Secret-Basis gearbeitet und UFOs beobachtet hat.
AUTO: '73 Glenn 4x4
SPEZIALWAFFE: Scatter Missiles



BOOGIE

Umhänger – Alarm! Boogie liebt nichts mehr, als das schrille Disco-Zeug.
AUTO: '76 Leprechaun
SPEZIALWAFFE: Disco Inferno



HOUSTON 3

Das in Leder gehüllte Cyborg-Weib ist so programmiert, daß sie der Gruppe einfach helfen muß.
AUTO: '75 Palamino
SPEZIALWAFFE: Super Fantastic Death Ray 3-AX



BEEZWAX

Ein ruppiger, vom Atomabfall der Regierung in den Wahnsinn getriebener Farmer auf der Suche nach Rachel!
AUTO: '70 Stag Pickup
SPEZIALWAFFE: Gamma Swarm



MOLO

Ein Junge aus New York, der den Schulbus einführt hat, um der Truppe beizutreten.
AUTO: '66 School Bus
SPEZIALWAFFE: Oil Slick



SID BURN

Anführer der Truppe, der die Ölvorräte der Vereinigten Staaten vernichten möchte.
AUTO: '69 Manta
SPEZIALWAFFE: Double Cannon



▲ Nur in der Nintendo 64-Version: Dieses Geheimlevel im Mario-Stil nennt sich "Super Dreamland 64"!

CANYONLANDS: UTAH

Ein Labyrinth enger Canyons und zahlreicher Hochebenen mit einem magischen Steinkreis!

GEFAHR: Die Felsbrocken am Fahrbahrand sind sehr instabil – Vibrationen sind gefährlich.



Ein Freund, ein guter Freund...

Die Möglichkeit, mit einem Freund zusammenzuarbeiten, gab es auch schon in der PlayStation-Version – allerdings sehr eingeschränkt. Im Nintendo 64-Spiel hingegen wird die Idee zu Ende gedacht! Zwei Spieler können sich verbinden und gemeinsam gegen die Gefahren ankämpfen, die ganz Amerika bedrohen.



Wenn es vier Räder hat, dann...

Nichts Weltbewegendes also, aber auch nichts unerträglich Schlechtes.

Gute, alte Zeit!

Jedes Spiel hat so seine kleineren und größeren Macken, und *Vigilante 8* ist da natürlich keine Ausnahme. Der Zweispieler-Splitscreen ist die Hölle. Wer in aller Welt ist auf die Idee gekommen, den Bildschirm vertikal zu splitten – in einem Spiel, bei dem man die Landschaft im Auge behalten muß?! Außerdem ändern sich einige Polygon-Umrisse – Autos wie Landschaft – sichtbar, wenn man sich ihnen nähert. Sie schalten sozusagen sprunghaft von einer Detailstufe zur nächsten. Das beeinflusst den Spielablauf zwar nicht, ist aber trotzdem irgendwie störend. Außerdem stimmt mit der Kollisionsabfrage etwas



▲ Dieses Alien-Schiff ist in einem Hangar versteckt. Wenn Du als Y, das Alien, spielst, mußt Du die fliegende Untertasse vor Schaden bewahren.

nicht: Du kannst dank Clipping-Fehler durch einige Hindernisse und auch durch Autos hindurch fahren! Es scheint, als sei nur Deine vordere Stoßstange in die Überlegungen der Programmierer mit einbezogen worden. Was soll das? Wir spielen doch kein *Ridge Racer*! Aber egal, *Vigilante 8* soll ja schließlich Spaß machen, und dank der geheimen Gegner und der anfänglich aufkommenden Zerstörungswut tut es das auch. Für Einzelspieler wird es sehr schnell öde, weil es an Herausforderungen mangelt. Zwar gibt es immer wieder unterschiedliche Missionsziele, trotzdem ändert sich am Spielablauf kaum etwas. Der Mehrspielermodus hingegen macht auch längerfristig

in jage es in die Luft!

Spaß.

Wenn Du ein zerstörerisches Rennspiel im Stil der Siebziger suchst, dann bist Du mit *Vigilante 8* gut bedient – direkte Alternativen gibt es eh keine...



▲ John Torques Bass-Spezialwaffe befindet sich im Kofferraum seines Wagens...



▲ ... von wo aus eine Schockwelle erzeugt wird, die alles aus dem Weg räumt...

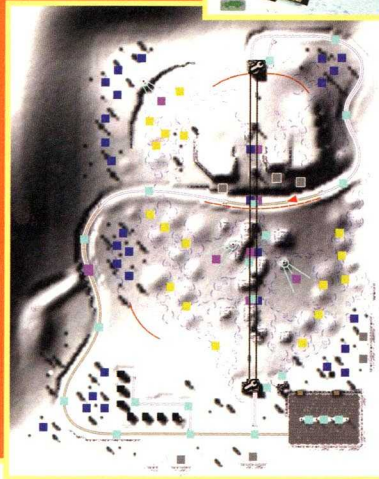


▲ ... was sich ihr entgegenstellt und dabei sogar den Boden beben läßt!

SKI RESORT: COLORADO

Es könnte wie in Aspen oder Sankt Moritz sein, aber dafür ist es viel zu hektisch.

GEFAHR: Rammte zu viele Tannenbäume, und Du löst eine Lawine aus.



2. Meinung

Na, das wurde aber auch Zeit! Endlich gibt's *Vigilante 8* auch für das Nintendo 64. Leider es alleine nicht der Bringer. Hast Du jedoch die Bude voller Freunde, kommt richtig Spielspaß auf!

FLORIAN SEIDEL

Wertung



VIGILANTE 8

REVIEWS

64
POWER

64 Auf Einen Blick

Pad-Belegung



Alternativen

Turok 2: Acclaim (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 11/98, 94%
Diddy Kong Racing: Nintendo (ca. 90 DM)
Getestet in Ausgabe 13/97, 95%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

78%

Fazit

Actionspektakel ohne Langzeitmotivation!

Ninfo

SPIELER:

EXPANSION PAK:

RUMBLE PAK:

Vertrieb	Midway
Entwicklung	Avalanche
Genre	Action
Geladete Version	US
Erhältlich	Jetzt! (Import)
Preis	Unterschiedlich

Speicheroptionen

SPEICHER:
Nicht vorhanden

CONTROLLER PAK:
Speichert Fortschritt



▲ Alle paar Levels kannst Du Dein Vorankommen auf einer Memory Card abspeichern.



▲ In den Bonuslevels müßt Du so schnell wie möglich das Gebäude dem Erdboden gleichmachen.



Rampage: Universal Tour

Rampage, die Zweite: Lizzie, Ralph und George sind wieder da!

Vor rund 15 Jahren tauchten drei Monster in den Spielhallen auf – und es waren nicht die Jakob-Sisters auf Kurzurlaub. Nein, die drei Monster hörten auf die klingenden Namen Lizzie, Ralph und George. Etwa fünf Stockwerke hoch und mit einem Punch wie Mike Tyson ausgestattet, kletterten sie Gebäude hinauf, um sie dabei mit Schlägen zu malträtiertieren und so zum Einsturz zu bringen. In der Spielhalle

waren sie ein Hit, und so ließen zahlreiche Computer- und Videospielumsetzungen nicht lange auf sich warten. Kurzum: Mit *Rampage* war ein weiterer Klassiker geboren.

Midway hat sich nun dieses Spiels angenommen und saugt es schneller aus, als ein kleines Kind den Sirup aus einem Wassereis. Nach *Rampage: World Tour* kommt jetzt *Rampage: Universal Tour*. Das Spielprinzip ist immer noch das gleiche wie vor eineinhalb Jahrzehnten: Du schlüpfst in die Haut eines Monsters und kletterst Gebäude

hinauf. Dabei schlägst Du mit Deinen Fäusten so lange die Fassade bröckelig, bis schließlich das ganze Gebäude wie ein nasser Sack in sich zusammenfällt. Damit es nicht gar so langweilig wird, wirst Du ständig attackiert. Das Militär fährt Bodentruppen in Form von Panzern und MG-bewaffneten Soldaten auf, und auch die Luftwaffe versucht, den Godzilla-Verschnitt Lizzie und ihre Prügelnkumpen an ihrem Tun zu hindern. Hinzu kommen zahlreiche Privatleute, die ihr in der amerikanischen Verfassung festgelegtes Recht auf Waffenbesitz genutzt haben und nun versuchen, ihr sauer erspartes Eigenheim mit allen Mitteln zu verteidigen.

Die Prozedur ist also hinlänglich bekannt – wer jemals auch nur einen Level irgendeiner *Rampage*-Version gespielt hat, wird sich sofort heimisch fühlen, denn an der simplen 2-Knopf-Steuerung hat sich in all den Jahren nicht viel verändert. Einige Moves sind hinzugekommen, einige wurden weggelassen. So konnte man in der Urversion beispielsweise schräg nach unten schlagen, um die Ecken eines Gebäudes abzurunden. Das ist jetzt ebenso wenig möglich wie das Demolieren zweier Häuser gleichzeitig, indem man sich beispielsweise an eine Fassade hängt und mit der Rückhand ein nebenstehendes Bauwerk "neu gestaltet". Dafür können unsere tierischen Helden jetzt auskeilen und mit einem ordentlichen Tritt ihre steinernen Opfer zum Einsturz bringen. Zudem gibt's einen Special Move, mit

2. Meinung

Also irgendwann muß Schluß sein! *Rampage* ist langsam aber sicher ausgelutscht – nur sehr simple Gemüter werden alle 125 Levels durchhalten, denn dafür ist's einfach zu öde! **KARSTEN ROHLOFF**

Wertung





Kurz & Knapp

- 125 Levels
- ⚡ Weckt das (Klein-) Kind in Dir
- 🎮 Grafik nicht mehr zeitgemäß
- 🔊 Öde 2-Knopf-Steuerung
- 👉 Abwechslung, wo bist Du?



dem man besonders viel Schaden anrichten kann, sowie einige Bonus-Stages, in denen Du Gebäude im Akkord zerstören mußt. Um einen Special Move auszuführen, mußt der Balken unter Deiner Energieleiste aufgeladen sein. Das wiederum geschieht dadurch, daß Du Menschen – egal ob Soldaten, Zivilisten oder Schönheiten in sexy Kleidern – frisst. Ja, da schreit die BPS nicht auf. Warum indizieren die eigentlich (fast) nur Spiele, die Spaß machen?

Eine wesentliche Neuerung sind die drei neuen Monster. Unsere bereits erwähnten Helden sind nämlich in Gefangenschaft und müssen erst befreit werden. Zwar war es bislang ohnehin ziemlich egal, mit welcher Figur Du gespielt hast, aber jetzt stehen Dir immerhin sechs verschiedene Ungeheuer zur Auswahl...

Die Grafik ist wieder in 2-D und



▲ Es war ein kalter Winterabend, als die Riesenratte Curtis in Peking eingefallen ist und die ganze Stadt zerstört hat.

– haben einfach ein zeitloses Spielprinzip. Andere – und dazu gehört leider auch *Rampage* – waren zu ihrer Zeit gute Spiele, eignen sich für Neuauflagen jedoch nur bedingt, weil sie den Ansprüchen der heutigen Spielergeneration nicht mehr gewachsen sind. Man sollte sie einfach in Ehren halten, und damit hat es sich.

Rampage: Universal Tour macht zwar zweifelsfrei für ein paar Runden Spaß, doch schon nach wenigen Minuten zeichnen sich die ersten Ermüdungserscheinungen. Die Grafik ist simpel, die Steuerung auch, und vom Sound fangen wir am besten erst gar nicht an zu reden. Zwar gibt es ein paar nette Gags (wenn man einem Fallschirmspringer gegen die Seile haut, endet er als Fettfleck auf dem Boden), aber die entlocken einem auch nur noch einen müden Schmunzler, mehr nicht. Es wird einfach nichts Neues geboten. Selbst innerhalb des Spiels geht es kaum voran – die Levels unterscheiden sich spielerisch so gut wie gar nicht, es erhöht sich allenfalls das Gegnaraufkommen sowie die "Bodenfallen" in Form von Wassergräben und offenen Stromleitungen. Aber das war's auch schon. Selbst zu dritt hält sich der Spaß in Grenzen.

Wer noch nie ein *Rampage* gespielt hat (oder schon sehr lange nicht mehr), der sollte sich *Universal Tour* mal in der Videothek ausleihen – den vollen Preis zahlen nur bedingungslos Fans von Neuauflagen sowie sehr, sehr anspruchslose Gemüter.



▲ Die Riesenmonster sind wasserscheu – fallen sie ins kühle Naß, verlieren sie Lebensenergie!



▲ Ob Regen, Sonne oder Schnee – das Spiel wird dadurch auch nicht aufregender...



gar zu dritt ist's schnell öde!



▲ So stellen sich die Amis also Belgiens Hauptstadt Brüssel vor.



64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

Rampage World Tour: (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 5/98, 80 %
Blast Corps: Nintendo (ca. 90 DM)
Getestet in Ausgabe 6-7/97, 82 %

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

56%

Fazit

Fazit: Xter Aufgub eines inzwischen ausgelutschten Klassikers!



▲ Bombenleger kommen voll auf ihre Kosten!



▲ Gewonnen! Wieder ist ein Level geschafft!



▲ Völlig losgelöst, von der Erde...

16 Jahre und kein bißchen müde – der Lode Runner gibt sein 64-Bit-Debüt!

Lode Runner

Ninfo

SPIELER:

EXPANSION PAK:

RUMBLE PAK:

Vertrieb	Infogrames
Entwicklung	Big Bang
Genre	Action-Puzzle
Getestete Version	US
Erhältlich	jetzt! (import)
Preis	Unterschiedlich



▲ Typisches Beispiel für eine bescheiden eingestellte Kamera – da mußt Du per Hand nachkorrigieren.

Die erfahrenen Spieler unter uns erinnern sich gerne an "die gute, alte Zeit", so Anfang der Achtziger, als das Atari VCS, das NES und der C-64 die Spielerherzen höher schlagen ließen. Damals entstanden unzählige Spiele, die wir heute gerne als "Klassiker" bezeichnen. Spiele, die zu ihrer Zeit Meilensteine waren, und auch heute jedes halbe Jahr Zwecks Schwelgens in Erinnerungen herausgekratzt werden. Bevorzugt natürlich die Originale auf den leicht angestaubten und defektanfälligen 8-Bitern.

Diesen Klassikern wird in alle Regel ein zeitloses Gameplay nachgesagt. Während sich auf der PlayStation Sammlungen alter Spiele einer gewissen Beliebtheit erfreuen, gibt's für das Nintendo 64 gleich rundum überarbeitete Neuauflagen. Von stark weiterentwickelten Fortsetzungen wie *Tetrisphere*, der *Goemon*-Serie oder auch *Castlevania* mal abgesehen, haben es auch das klassische 2-D-*Tetris* sowie Neuauflagen von *Robotron* und *Rampage* auf Nintendos momentanes Flaggship geschafft – getreu der Devise "altes Gameplay im neuen Gewand". Daß man es mit der Revival-Welle nicht übertreiben sollte, zeigt der Test zum zweiten *Rampage* – irgendwann ist's halt doch genug.

Andere Klassiker hingegen verrotten auf den Dachböden der Welt und schreien geradezu nach einer Neuauflage. *Summer Games* zum Beispiel, oder *Crystal Castles*. Eine überarbeitete Version von *Sin Dog* – *The Frozen Legacy* wäre ein Traum. *Zaxxon*,

Joust und *Jump Man*. Sie alle schreien nach einer Wiederveröffentlichung. Infogrames hat sich jetzt einem Helden aus dieser Zeit angenommen, der sich seit rund 16 Jahren ungebrochener Beliebtheit erfreut und seine Abenteuer auf nahezu jedem Videospielsystem erleben durften: Der Lode Runner!

Die Hintergrund-Story des Spiels ist schnell erzählt: Der Weltraum, unendliche Weiten. Überall im Universum verstreut gibt es reiche Kolonien. Es könnte so schön sein, doch natürlich muß mal wieder ein

Jagd nach dem Gold. Nur mit einem Laserbohrer ausgerüstet, mußt Du Dich durch fünf Welten mit insgesamt 100 Levels kämpfen. Kämpfen ist gut – eher flüchten, denn in die Offensive kannst Du nur äußerst selten gehen.

Deine Aufgabe ist im wesentlichen also noch die gleiche wie vor 16 Jahren. Du rennst auf 2-D-Wegen durch ein 3-D-Labyrinth (jawohl, das berichtigte Pseudo-3-D!) und mußt die Goldklumpen einsammeln, die überall verstreut herumliegen. Dabei wirst Du von Feinden

Gut, aber stellenweise zu hektisch!

größtenwahnsinniger Herrscher ausklinken und den friedlichen Bürgern des Alls ein wenig Streß bereiten, indem er ihnen die Goldvorräte klaut. Die Weltenallianz läßt sich das natürlich nicht gefallen und schickt zur Rettung des Edelmetalls eine militärische Spezialeinheit los – die Lode Runners. Die guten Jungs werden in die Hauptzentrale der bösen Jungs geschickt und müssen ihnen das aufwendig geklaute Gold wieder entreißen.

Du schlüpfst natürlich in die Haut eines Lode Runners und begibst Dich auf die

verfolgt, die Du nur durch geschicktes Hakenschlagen und den wohlüberlegten Einsatz Deines Laserbohrers abhängen kannst. Dieser Laserbohrer ist sowieso der Schlüssel zum Spiel: Mit ihm kannst Du Löcher in bestimmte Bodenplatten bohren und so mit perfektem Timing knifflige Rätsel lösen. Das Spielfeld wächst nach wenigen Sekunden nämlich wieder zu! Hast Du alle Goldbrocken eingesammelt, geht's in das nächste Level.

Damit das Spiel nicht zu einem simplen Aufgäb wird, gibt es natürlich noch ein



▲ Hier ist ein Feind in die Falle gegangen. Gleich wächst das Loch zu und der Mönch erscheint an anderer Stelle aufs neue.



▲ Bevor Du richtig loslegst, solltest Du Dir einen Überblick über den Levelaufbau verschaffen.

Speicheroptionen

SPICHER:
Speichert Fortschritt

CONTROLLER PAK:
Keine Funktion

Kurz & Knapp

- Oldie-Flair
- Durchdachte Levels
- 100 Herausforderungen
- Es ruckelt gelegentlich
- Manchmal zu unübersichtlich
- Sogar die US-Version hat Balken!

Spiel mir das Lied vom Tod

Wenn Du ein Leben aushauchst, dann hat das für gewöhnlich einen der drei folgenden Gründe:



Du wurdest von einer Bombe zerrissen.



Die Gegner haben Dich gefangen.



Du hast Dich selbst eingemauert.

runner 3-D



▲ Durch diese Tore kannst Du die verschiedenen Levels betreten.



▲ Hinter diesem Gebilde wartet eine ganz neue Welt auf Dich!

paar Neuerungen. Fans des Ur-Lode Runners wird auffallen, daß Infogrames die Leitern wegrationalisiert hat. Zwar gibt's jetzt Anti-Schwerkraft-Lifts, aber die funktionieren nur von unten nach oben. Außerdem gibt es Bomben, Schalter, schwebende Plattformen und zahlreiche weitere kleine Nettigkeiten, die sich wunderbar in das alte Konzept einfügen. Wichtigste Änderung ist jedoch der neuartige Lasereinsatz: Konnte man früher wahlweise das Feld rechts oder links von

sich zum Schmelzen bringen, kannst Du jetzt nur noch den Weg in Sichtrichtung freidampfen. Außerdem ist das Löcher bohren gleichzeitig mit einem Sprung entgegen der Schußrichtung verbunden. Das erlaubt zwar ganz neue Rätsel, ist jedoch eine Neuerung, die dem Spiel nicht gut tut, da sie die Hektik stellenweise ins Unerträgliche steigert.

Die Grafik ist für ein Puzzle-Spiel dank der 2,5-D-Optik relativ aufwendig, leider jedoch nicht ganz ausgereift. Scheinbar hat man die Power des Nintendo 64 nicht ganz in den Griff bekommen, und so ruckelt das Ganze an zahlreichen Stellen. Das behindert das Spielgeschehen zwar nicht nachhaltig, vollkommen flüssig wär's aber noch schöner. Die Kameraführung ist ebenfalls an manchen Stellen behindernd. Vor allem wenn es hektisch wird, rennt man viel zu oft unabsichtlich in einen der (ebenfalls unbewaffneten) Feinde.

Lode Runner hat über die Jahre und durch die Portation in die dritte Dimension nichts von seinem Charme verloren. Das Spiel ist zwar stellenweise brutal schwer, trotzdem motiviert das stückweise Vorankommen immer wieder für eine neue Runde. Für Leute, die sich nicht leicht frustren lassen, ist Lode Runner 3D der optimale Action-Puzzler!

LODE RUNNER 3-D

REVIEWS

64 POWER

64 Auf Einen Blick

Pad-Belegung



L: Kamera einstellen

R: Kamera einstellen

B: Minen legen

A: Keine Funktion

Gelb oben: Kamera einstellen • Gelb unten: Kamera einstellen • Gelb rechts: Kamera einstellen • Gelb links: Kamera einstellen

+: Kamera einstellen

Z: Löcher schießen

Alternativen

Robotron 64: Midway (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 3/98, 72%
Tetrisphere: Nintendo (ca. 90 DM)
Getestet in Ausgabe 11/97, 77%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

%

73

Fazit

Halbwegs glückliche Umsetzung eines wahren Klassikers!

2. Meinung

Bescheidene Grafik, durchwachsene Kameraführung und ziemlich viel Hektik – unter einem Puzzle-Spiel verstehe ich etwas anderes. Trotzdem hat es irgendwie den Charme der frühen 80er Jahre – Nostalgie-Freaks greifen also dennoch zu! **KARSTEN ROHLFF**

Wertung



WANTED



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

100% Nintendo Action **64** **Bestellcoupon**

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 | ☐ |
| AUSGABE 4/98 | ☐ | | | | |

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

**Willkommen
zur aktuellen
Übersicht
Eurer ganz
persönlichen
Charts!**

Leser Charts

64
POWER

Das war abzusehen! Link krallt sich immer noch krampfhaft an seiner Spitzenposition fest, während sich Mario Party auf Platz 2 vordrängt. Von 0 auf 2 - das ist einen Applaus wert! Turok 2 macht einen Abflug auf Platz 3, und Castlevania wagt sich noch sehr vorsichtig auf Platz 3 vor, verdrängt damit die Nightmare Creatures. Ein Horrorspiel macht dem anderen Platz - das Böse zerfleischt sich selbst! Ganz plötzlich hat sich auch das uralte Dark Rift in die Flop 5 eingeschlichen... sehr merkwürdig.



Lourens MOST WANTED

- 1 Win Back
- 2 Perfect Dark
- 3 Goemon 2
- 4 Vigilante 8
- 5 Earthbound 64

TOP 10

Auf einen Blick: ◆ STABIL
● NEU
▼ RAUF
▲ RUNTER

	TITEL	HERSTELLER
1	◆ Zelda 64: Ocarina of Time	Nintendo
2	● Mario Party	Nintendo
3	▼ Turok 2: Seeds of Evil	Acclaim
4	▲ Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo
5	▼ F-Zero X	Nintendo
6	● Wipeout 64	Psygnosis
7	▲ F1 World Grand Prix	Paradigm
8	● Castlevania	Konami
9	◆ Mission: Impossible	Infogrames/Ocean
10	● Indiziert	Rare

FLOP 5

	TITEL	HERSTELLER
1	◆ Clayfighter 63 1/3	Interplay
2	◆ GASP	Konami
3	● Dark Rift	Vic Tokai
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 **Boris Moser** aus Weiden am See (A). Herzlichen Glückwunsch!

BORIS' TOP 5

- 1 ● Zelda 64
- 2 ● F-Zero X
- 3 ● Mission: Impossible
- 4 ● Banjo-Kazooie
- 5 ● Mystical Ninja: Starring Goemon

BORIS' FLOP 5

- 1 ● FIFA 64
- 2 ● War Gods
- 3 ● Mortal Kombat Trilogy
- 4 ● Mortal Kombat 4
- 5 ● Duke Nukem 64



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!

Cheat Zentrale



SPIELHILFEN

155 '98

74 Wie Du es endgültig zum Torschützenkönig schaffst!

Wipeout 64

76 Komplette Streckenführung durch den SciFi-Renner!

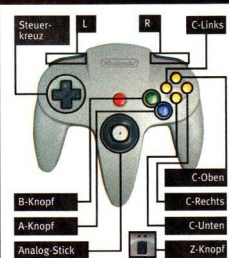


Rogue Squadron

90 ... doch auch die Geheimlevels müssen geschafft werden!



Pad im Überblick



Castlevania

Keine Cheats in dem Sinne, sondern eher ein paar nützliche Tips und Tricks. Das Spiel ist nicht gerade einfach, vielleicht kannst Du sie gebrauchen!

HOHER SCHWIERIGKEITSGRAD

Schnapp Dir das erste grüne Juwel von der Fackel auf der schwebenden Plattform im Waldlevel. Wenn Du das Spiel geschafft hast, wird Geheimnis Eins geöffnet. So gelangst Du in einen schwierigeren Modus.

ANDERES KOSTÜM (CARRIE)

Wenn Du mit Carrie spielst, schau mal von oben aus dem Tower of Sorcery. Du siehst eine Fackel auf einer schwebenden Plattform. Mit etwas Weihwasser entdeckst Du einen geheimen Pfad, der Dich zu dieser Plattform bringt. In der Fackel findest Du ein lilafarbenes Juwel, das Gegenstand Zwei auf der Gegenstandsliste öffnet – Carries zweites Outfit – sobald Du das Spiel geschafft hast.

ANDERES KOSTÜM (REINHARDT)

Gehe mit Reinhardt in die dritte Etage des Tower of Execution und hole Dir aus einer der Eisernen Jungfrauen den Exekutionsschlüssel. Gehe zurück in die zweite Etage und durch das Eisentor. Laufe durch den Gang, und Du entdeckst eine schwebende Plattform mit einer weiteren Eisernen Jungfrau, die ein lilafarbenes Juwel enthält. Das ist Geheimnis Zwei auf der Gegenstandsliste. Es verschafft Dir Zugang zum zweiten Outfit Reinhardts, wenn Du das Spiel schaffst.

VERSTECKE IM SCHLOSSARTEN

Warte, bis es Mitternacht ist im Schlossgarten. Eine Plattform erhebt sich aus dem Brunnen. Darauf liegen einige Gegenstände.

UNSICHTBARE PLATFORM

Schaue im Eingangsbereich des Gartens nach rechts oben, und Du siehst eine Plattform. Davor kannst Du Dich an einer unsichtbaren Plattform hinaufziehen. Von dort aus lassen sich die Hunde leichter bekämpfen.

GEHEIMNIS VON RENONS VERTRAG

Im Villalevel erzählt Dir Renon, daß es einen Eintrag in seinem Vertrag gibt, den Du nicht lesen kannst. Dort steht, daß Du Renon so oft, wie Du magst, besuchen kannst, doch verbrauchst Du mehr als 30.000 Goldstücke, mußt Du ihn im Kampf besiegen.

SPRICH MIT ROSA

Sprich mit Rosa, dem Vampir, der in der Villa die Rosen gießt, indem Du einfach den Raum mit den Rosen in der Villa betrittst. Rosa wird um 3 Uhr anwesend sein.

GUTES ENDE

In der Villa erzählt Dir Charlie Vincent, daß er Dracula mit oder ohne Deine Hilfe besiegen wird. Wenn Du von diesem Zeitpunkt an zu viel Sonnen- und Mondkarten einsetzt oder zu lange brauchst, um ins letzte Level zu gelangen, findest Du Charlie, gebissen von einem Diener Draculas, vor. Du mußt ihn dann töten, was ein schlechtes Ende zur Folge hat. Schaffst Du es, vor Charlie Dracula zu erreichen, steht erst der Kampf mit dem richtigen Dracula an, und Du wirst mit dem besseren Ende belohnt.



MARIO PARTY

BOWSER'S MAGMABERG-LEVEL

Schaffe die ersten sechs Levels und sammle 1.000 Münzen ein. Du kannst Dir jetzt den Schlüssel für den Magmaberg im Laden leisten.

ETERNAL STAR-LEVEL

Finde 100 Sterne im Magmaberg-Level, und Du gelangst in das Eternal Star-Level.

BESONDERE GEGENSTÄNDE IM LADEN

Schaffe erfolgreich das Eternal Star-Level. Nach der Endsequenz liegen im Laden ganz besondere Gegenstände.



POWERFUL WORLD SOCCER 3

Und noch ein Importspiel, das sich hier noch nicht materialisiert hat.

ALL-STAR TEAM

Oben, L, Oben, L, Unten, L, Unten, L, Links, R, Rechts, R, Links, R, Rechts, R, B, A, Z und Start (im Titelbild).

GROSSE KOPFE

Drücke im Titelbild C-Oben, C-Oben, C-Unten, C-Unten, C-Links, C-Rechts, C-Links, C-Rechts, B, A, Z und Start.

Snowboard Kids 2

Leider nicht der erwartete Hammer, der uns alle umhaut, aber dennoch kein schlechtes Spiel. Hier ein paar Tricks!

SPIELE ALS MR. PINGUIN

Um Mr. Pinguin als Spielfigur auswählen zu können, mußt Du ihn im Training besiegen.

SPIELE ALS DAMIEN UND IM EXPERTEN-MODUS

Schaffe erfolgreich den Story-Modus, um zu Damien zu gelangen und den Experten-Modus zu öffnen.

SPIELE ALS MR. DOG

Schaffe erfolgreich den Shoot Cross-Geschicklichkeitstest, um schon bald auf allen Vieren fahren zu dürfen.



TWISTED EDGE SNOWBOARDING

Nicht ganz so beeindruckend wie 1080°, und dennoch sein Geld wert. Und hier sind einige Cheats dafür!

VERSTECKTE BOARDER

Schaffe im Competition-Modus auf jeder Schwierigkeitsstufe den ersten Platz. So gelangst Du zu den versteckten Boardern Ben, Nieno, Tok und Boreth.

BONUSBREITER

Erreiche in jedem Rennen den ersten Platz, um die Bretter XXX6, Top Gear Rally und die Midway-Bretter zu öffnen. Über den Stunt Challenge-Modus gelangst Du an das Bucky-Brett. Erreichst Du auf allen drei Strecken in der ersten Runde des Competition-Modus den ersten Platz, darfst Du das Flower Board mitnehmen.

MASTERMODUS

Schaffe das Spiel in den ersten drei Schwierigkeitsstufen.

TWISTED-MODUS

Schaffe das Spiel im Mastermodus.

SPIEGELMODUS

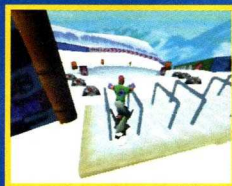
Schaffe das Spiel im Twisted-Modus.

BOSS SNOWBOARD UND BOB

Sei auf der Spiegelstrecke Erster, und Du erhältst das Boss Board und den versteckten Charakter Bob.

GEHEIMER G-CHARAKTER

Schaffe die Stunt Challenge mit mehr als 28.000 Punkten und erreiche den ersten Platz.



SCHNELLSTART

Drücke zweimal Oben, sobald das Wort "Go" verschwindet.

COOL!

1 MB MEMORY
CARD LINEAR

64
NINTENDO 100% PURE ACTION!

DAS MAGAZIN FÜR ALLE N64-BESITZER

AUSGABE 5/99

SEITE 56 **VIGILANTE 8**
Activision erobert die Straße!

8 SEITEN MEGA-TEST!

A Bug's Life
INSEKTENPLAGE AUF DEM NINTENDO 64?

ABGEFAHREN! BEETLE ADVENTURE RACING
DAS VIELLEICHT BESTE RENNSPIEL ÜBERHAUPT?

LODE RUNNER 3-D
EIN KLASSIKER IM NEUEN GEWAND!

RAMPAGE: UNIVERSAL TOUR
DIE DREI MONSTER BEKOMMEN VERSTÄRKUNG!

plus! 2 RIESENFEATURES
WWF ATTITUDE
ALLES ÜBER EMULATOREN!

SEITE 18
SEITE 22

DIE HEISSESTEN N64-SPIELE IM TEST!

Preis: Dtl. 6,00 • 56 6,00 • 86 110 • 06 17,50
Intl. 12,50 • 1 9000 • 180 42 • 45 55

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

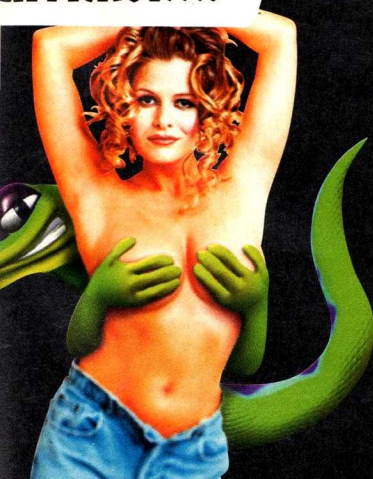
Du bekommst die **64 power** direkt ins Haus geliefert. Vergiß den Ärger wegen vergriffener Hefte!

NEU! Wenn Du jetzt einen Abonnenten wirst, 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
UPACKST...!“**



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 kündige.

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 Verrechnungsscheck
☐ 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 kündige.

- ☐ 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 kündige.

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 Verrechnungsscheck
☐ 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)

Wer die Welt der Fußballsim erobern möchte, braucht unsere phantastischen Tips!

SPIELMODI

ISS '98 wartet mit sechs unterschiedlichen Spielmodi auf, die Deine Fähigkeiten testen wollen.

OFFENER SPIELMODUS gibt Dir Chance, Freundschaftsspiele gegen den Computer oder gegen maximal drei Freunde auszutragen.

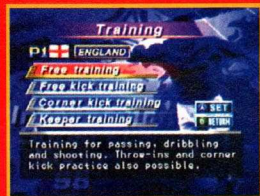
INTERNATIONAL CUP-MODUS ist die kleinere Version des World Cup; jedes Team muß sich erst einmal qualifizieren und dann bis zum Finale kämpfen!

WELTLIGA ist der ultimative Test Deiner Fähigkeiten. Du mußt jedes Team zweimal spielen, um Weltmeister zu werden.

STRAFSTOSS ist der beliebte Angriff aus nächster Nähe aufs Tor – England ist dabei wirklich nicht gerade die beste Wahl.

SZENARIO-MODUS erlaubt es Dir, Fußballgeschichte wiederzubeleben. Du springst an einem Punkt in einem berühmten Spiel ein und übernimmst dann die Kontrolle.

TRAININGS-MODUS gibt Dir die Möglichkeit, neue Techniken und Spielzüge vor dem Match zu erlernen. Logisch, gelle?



ISS '98

TORSCHUSS-TECHNIKEN

Fußball ist das Spiel der Tore. Du wirst nicht sehr weit kommen, wenn Du nicht die Technik des "goldenen Schusses" beherrscht. Es gibt zwei Wege, Torschußmöglichkeiten zu initiieren. Folge diesen simplen Anweisungen, und Du erzielst leicht zwei Tore.

- 1 Der Spieler nimmt den Ball in der Mitte des Feldes an und gibt ihn an seinen Kameraden am Flügel weiter.
- 2 Der rennt nun vorwärts in Richtung Tor bis ungefähr zur Elfmeterlinie und verschafft sich etwas Platz.
- 3 Auf Höhe des Torraums dreht er plötzlich ab und kickt den Ball mit C-Links durch diesen hindurch.
- 4 Der freie Angreifer im Zentrum hat jetzt genug Zeit, um sich auf einen spektakulären Volley vorzubereiten.
- 5 Der gestrandete Torwart kann nun noch davon träumen, den Ball noch zu erwischen. Tor!



POWERSHOTS

Hiho, ihr Ballkünstler! Wer die Welt der Fußballsim erobern möchte, braucht unsere phantastischen Tips!

- 1 Der Spieler wartet am Rand des Torraums auf einen Stürmer.
- 2 Ein gewagter direkter Paß sollte den Stürmer erreichen, wenn er frei steht.
- 3 Ohne anzuhalten, befördert der Stürmer den Ball in Richtung Tor und trifft das Leder mit aller Kraft.
- 4 Der Ball fliegt am Torwart vorbei ins Netz. Die Siegesfeier bleibt jetzt Dir überlassen!



ECKSTOSSE

Wenn es um einen Eckstoß geht, solltest Du den Zielpfeil über den Torraum ausrichten und den Ball mit C-Links abschießen. Fliegt der Ball durch die Luft, kannst Du mit dem B-Knopf Angreifer losschicken, die den Ball ins Tor befördern. Halte dann den Analogstick, um den Schuß zu steuern. Normalerweise befindet sich einer Deiner Angreifer in der richtigen Position für einen Angriff. Bei einem Volley hat der Torwart keine Chance!



Cheats

BONUS TEAMS

Drücke im Titelbild Oben, C-Oben, Oben, C-Oben, Unten, C-Unten, Unten, C-Unten, Links, C-Links, Rechts, C-Rechts, Links, C-Links, Rechts, C-Rechts, B, A. Halte dann Z und drücke Start.

GROSSE KOPFE

Drücke im Titelbild C-Unten, C-Unten, C-Oben, C-Oben, C-Rechts, C-Links, C-Rechts, C-Links, B, A. Halte dann Z und drücke Start.

FREISTOSSE

Freistöße können vor allem dann wichtig sein, wenn sie in der Hälfte des Gegners stattfinden. Du kannst den Ball direkt zum Tor schießen oder ihn als Kopfballvorlage abgeben. Schießt Du direkt auf das Tor, solltest Du neben die Mauer zielen und den Pfeil für einen härteren Schuß etwas senken.

Halte dann den Z-Knopf, um die Schußkraft aufzuladen. Bewege den Analogstick in Richtung Tor, um dem Ball einen Drall mit auf den Weg zu geben. Triffst Du ihn richtig, fliegt er um die Mauer herum und landet in der Ecke des Netzes oder an der Seite. Manchmal läßt der Torwart nach dem Halten den Ball einfach fallen, so daß Dein Angreifer gleich wieder drauflosschießen kann.



▲ Der Pfeil wird etwas entfernt von der Mauer platziert und voll aufgeladen.



▲ Der Ball segelt an der Mauer vorbei und dreht dann in Richtung Tor ab.



▲ Der Torwart hat mal wieder geschlumpt. So hat der Torjäger die Möglichkeit, den Ball direkt ins Netz zu kicken.

STRAFSTOSSE

Strafstöße sind immer wieder spannend und können ein Spiel schnell kippen. Ein Torschütze steht ganz allein dem Torwart gegenüber und muß den Ball ins Netz befördern. Positioniere den Cursor genau an die Stelle, wo Du den Ball hinschießen willst. Drücke dann den Schußknopf. Du kannst während des Anlaufs immer noch den Cursor bewegen, doch der ist jetzt unsichtbar, was bedeutet, daß der Torwart nicht mehr weiß, wohin Du den Ball schießt. In der Rolle des Torwarts mußt Du darauf achten, wo der Schütze den Cursor platziert, und dann abschätzen, wo der Ball wohl landen wird. Nach dem Schuß muß der große Cursor schnell zum Ball befördert und B für den Sprung gedrückt werden. Bist Du schnell genug, wird Dein Torwart zum Nationalheld erklärt.



▲ Der Torschütze zielt auf die linke Seite des Tors und beginnt mit dem Anlauf.



▲ Der Torwart benötigt ultraschnelle Reflexe, um den Ball am richtigen Punkt zu erwischen.



▲ Das Leder springt vom Torwart weg, und er wird als Held deklariert.

Wipeout 64

Es gibt nur einen Weg, die Konkurrenz auszubremsen - mit unserer Hilfe!

DYRONESS



Dyroness ist eine riesige Firma, die eine exzellente Rennstrecke um ihre Gebäudekomplexe herum errichtet hat. Eine schneller und herausfordernder Kurs mit vielen Kurven. Rennen auf dieser Strecke bannen meistens Millionen Fernsehzuschauer an den Schirm!



► Schaffst Du eine komplette Runde, ohne in die Streckengrenzung zu krachen, wirst Du mit einem "Perfect Lap" belohnt. Machte Jagd auf den Rekord!



► Bleibe vor der letzten Kurve rechts, um mehr Geschwindigkeit halten zu können, und aktiviere dann Deinen Turbo, um über die Ziellinie zu brettern.



▲ Zum Ende des Kurses hin testen einige Kurven Dein Geschick als Pilot. Versuche stets, über die Turbopfeile zu fliegen!





◀ Bleibe hinter den ersten beiden Kurven auf der linken Seite, um die Turbopfeile zu erwischen.



▲ Du mußt hier schnell die Kurve in Angriff nehmen, um rechtzeitig hineinzukommen. Versuche, die Nase des Gleiters nach unten zu drücken.



Theats

CYCLONE-WAFFEN

Schaffe das Weapons Challenge und gewinne mindestens eine Bronzemedaille auf jeder Strecke. So öffnest Du das Cyclone Weapons-Upgrade. Deine Angriffe richten jetzt 100% mehr Schaden an.

WELL DONE!
YOU HAVE COMPLETED ALL
THE WEAPON CHALLENGES.
NEW WEAPON TECHNOLOGY
UNLOCKED!
CYCLONE
ALL WEAPONS CAUSE 100% EXTRA DAMAGE

PIRANHA II

Schaffe das Time Trial Challenge und gewinne auf jeder Strecke mindestens die Bronzemedaille. So gelangst Du an den geheimen Piranha II-Gleiter.

WELL DONE!
YOU HAVE COMPLETED ALL
THE TIME TRIAL CHALLENGES.
BONUS TEAM UNLOCKED!
PIRANHA II

VELOCITAR-STRECKE

Schaffe das Race Challenge und gewinne auf jeder Strecke mindestens die Bronzemedaille. Du öffnest so die geheime Strecke Velocitar.

WELL DONE!
YOU HAVE COMPLETED ALL
THE RACE CHALLENGES.
BONUS TRACK UNLOCKED!
VELOCITAR

SUPER-COMBO CHALLENGE

Schaffe alle drei Challenges, um zum Super-Combo Challenge zu gelangen. Dieser Spielmodus ist der schwierigste von allen!

SUPER COMBO
CHALLENGES OPENED!
WELL DONE! YOU HAVE
COMPLETED YOUR
COMBINATIONS...
NOW IT GETS SERIOUS...
SUPER COMBO CHALLENGES
UNLOCKED! THE
SUPREMACY CHALLENGES

Klasse!

Insgesamt gibt es vier verschiedene Rennklassen, und jede ist schneller als die vorige. Neue Klassen werden erst später zugänglich gemacht. Bis zu welcher schaffst Du es?

VECTOR

Für Anfänger und Loser. Wenn Du diese Klasse nicht innerhalb weniger Stunden schaffst, stimmt mit Dir etwas nicht!

**VENOM**

Auf den Venom-Strecken geht es schon etwas schneller zur Sache, und die anderen Fahrer haben auch was auf dem Kasten. Hier fängt die Action von Wipeout 64 erst richtig an.

**RAPIER**

Jetzt kommt Pfeffer ins Spiel! Rennen der Rapiere-Klasse pumpen Dir Adrenalin ins Blut. Schnelle Action und enge Zeitlimits machen das Siegen schwer.

**PHANTOM**

Die ultimative Herausforderung. Die Phantom-Klasse ist unglaublich schnell und schwierig zu meistern – Du wirst Glück haben, wenn Du es überhaupt bis zur Ziellinie schaffst!



KLIES BRIDGE

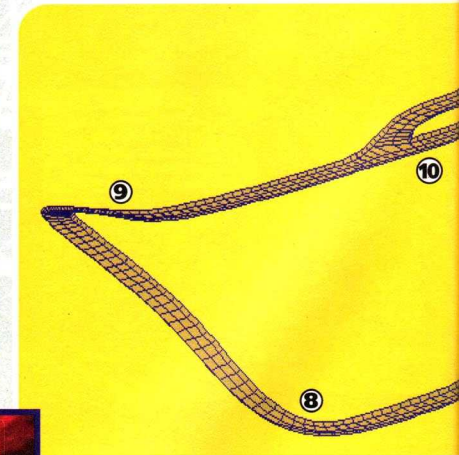
Klies Bridge ist eine Radaranlage, und der Kurs wurde geheim gebaut, um Konfrontationen mit den Medien aus dem Weg zu gehen. Die Strecke ist kurz und extrem schnell! Deswegen kommen hier besonders die F5000-Fahrer auf ihre Kosten.

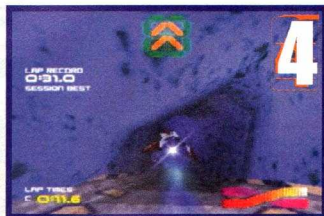


▲ Schaffst Du es, ohne Kollision über die Ziellinie zu donnern, kommst Du dem Rekord näher.

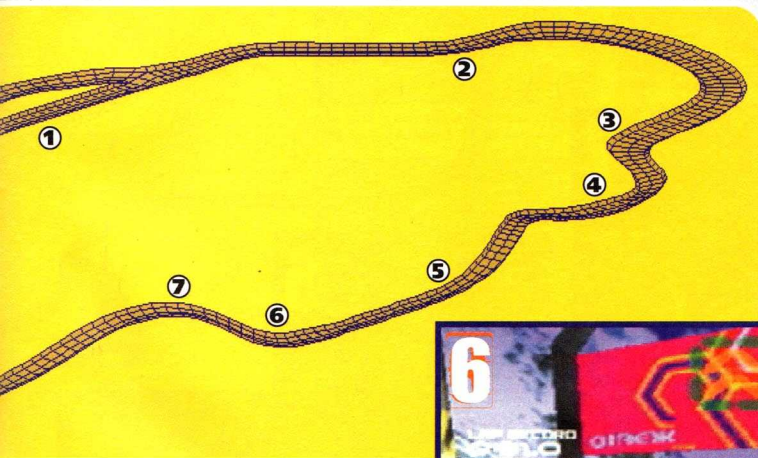


▲ In der letzten Kurve bloß nicht abbremsen! Bleibe rechts, um die Turbopelle zu erwischen, und rase dann über die Ziellinie.





▲ Verlasse den Tunnel und biege scharf nach links ab. Fliege dann gleich wieder nach rechts, um die nächste Kurve zu nehmen. Die Bremsen sind hier hilfreich.



▲ Bleibe so nah wie möglich auf der Innenseite dieser Kurve, und Du wirst perfekt in die nächste einfahren.



SOKANA

Diese Strecke wurde am Rand eines Vulkans gebaut, um noch mehr Zuschauer anzulocken. Die Piste ist stark gewunden und hat deshalb viele scharfe Kurven, die schon so manch einen verzweifelt das Rennen aufgeben ließen. Der Vulkan ist nicht mehr aktiv, und seither mußte auf dieser Strecke niemand sein Leben lassen.

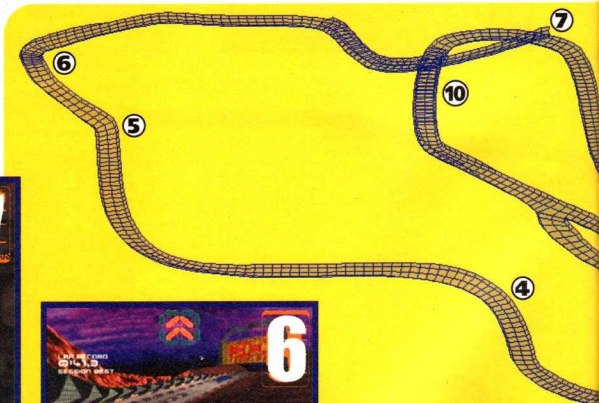
80



▲ Gleich hinter dem Sprung oben auf dem Hügel wartet eine scharfe Rechtskurve auf Dich. Halte Dich innen und drücke die Nase Deines Gleiters nach unten.

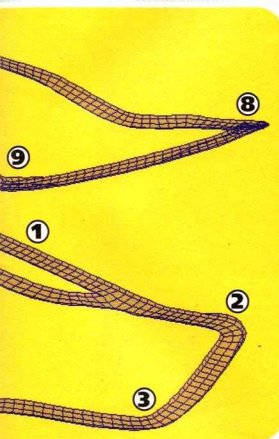


▲ Wende hier früh, um Deine Geschwindigkeit zu halten und nicht in die Wand zu knallen. Mit den Luftbremsen hebst Du eine Seite Deines Gleiters an und kommst so besser um die Kurve.





▲ Die letzte Kurve ist eine lange Linkskurve. Bleibe an der linken Streckengrenzung. So kannst Du Deine Geschwindigkeit halten.



▲ Der Start ist der wichtigste Teil des Rennens. Berechne Dich auf einen Turbostart vor.



▲ Bleibe auf der Innenseite der Kurve und betätige die Luftbremsen, um nicht in die Barriere zu knallen.



Waffen

Wenn Du über die sternförmigen Symbole fährst, erhältst Du eine Waffe. Hier siehst Du alle Waffen im Überblick!

AUTOPILOT

Keine Waffe als solche, sondern ein spezieller Computer-Pilot, der Deinen Gleiter für eine kurze Zeit sicher steuert. Der Pilot ist ein Experte und bringt Deinen Gleiter auch um die schwierigsten Kurven, ohne abbremsen zu müssen!



ELEKTROBOLZEN

Höre auf das Geräusch, wenn diese Waffe Deinen Gegner anvisiert, und feuere den Bolzen schnell ab, bevor er abhaut. Dein Konkurrent verliert so an Geschwindigkeit und etwas von seinem Schutzschild.



E-PAK

Dieses Energie-Pak ist keine Gefahr für Deine Gegner, sondern lädt Deine Energiereserven in begrenztem Umfang auf. Sammle diese Paks ruhig schon früh ein, und nicht erst dann, wenn Dein Gleiter fast auseinanderfällt!



MINEN

Höchst explosiv werden sie in einer Reihe hinter Dir abgeworfen. Kommt ein anderer Gleiter mit den Minen in Berührung, explodieren sie und richten erheblichen Schaden an. Mit einer Thunder Bomb kannst Du sie zerstören.



RAKETE

Höre auf das Geräusch, wenn die Rakete Deinen Gegner anvisiert. Drücke dann für den Abschuss den B-Knopf. Im Gegensatz zum Elektrobolzen kannst Du diese Waffe auch nach hinten abfeuern, wenn Du den Stick nach unten drückst.



QUAKE DISRUPTER

Diese Waffe eignet sich gut für die Zerstörung ganzer Gegnergruppen. Eine riesige Welle flitzt über die Strecke und wirbelt die anderen Gleiter in die Luft. Manche Gleiter werden dadurch zerstört.



RAKETENSALVE

Damit werden gleichzeitig drei Raketen nebeneinander über die Strecke geschossen. Triffst Du einen Gegner aus nächster Nähe, kann sich dieser wohl für immer verabschieden!



SCHILD

Für eine kurze Zeitspanne legt sich ein starker Schutzschild um Deinen Gleiter. Während der Schutzschild aktiviert ist, kannst Du keine anderen Waffen einsetzen. Doch Du kannst immer noch welche einsammeln.



THUNDER BOMB

Auch diese Waffe läßt die ganze Strecke erschüttern und reißt den anderen Gleitern große Löcher ins Blech. Mit der Thunder Bomb lassen sich auch Minen zerstören.



TURBO BOOST

Dieser Gegenstand gibt Deinem Gleiter einen kurzen Geschwindigkeitsschub, so daß Du im Elittempo an Deinen Gegnern vorbei rasen darfst. Setze den Turbo Boost am besten auf geraden Streckenabschnitten ein.



Super-Waffen

Jedes Team hat die Erlaubnis, eine spezielle Superwaffe einzusetzen. Hier die Superwaffen in einer Übersicht!

FEISAR: MINIGUN

Diese mehrläufige Kanone kann ohne Probleme jeden gegnerischen Gleiter pulverisieren. Doch einmal aktiviert, läßt sie sich nicht stoppen, so daß die Munition schnell verballert ist. Setze diese Waffe wirklich nur im richtigen Moment ein!



AG SYSTEMS: SCHILDRAUB

Warte, bis sich diese Waffe auf einen Gegner eingestellt hat, und aktiviere sie dann. Sie raubt dem Gegner seinen Schutzschild. Die geklaute Energie wird auf Deinen Gleiter übertragen. Ungerecht, aber gut!



AURICOM: ENERGIE-SPHÄRE

Damit feuerst Du geradewegs eine Energiekugel ab, die allen getroffenen Gleitern viel Schaden zufügt. Mit B kann die Waffe zusätzlich aufgeladen werden!



QIREX: POWER SNARE

Diese Waffe läßt vor Dir auf der Strecke eine Energiewand entstehen. Führt ein Gegner durch diese Wand hindurch, muß er viel Schaden in Kauf nehmen. Da Dein Schiff die gleiche elektromagnetische Frequenz hat, kommst Du unbeschadet davon.



PIRANHA: TARNUNG

Die ultimative Waffe und nur für das Piranha-Team zu haben! Damit machst Du Deinen Gleiter unsichtbar. Gegner können Dich weder sehen noch ihre Raketen anvisieren. Du kannst auch unbeschadet durch andere Gleiter hindurch fahren.

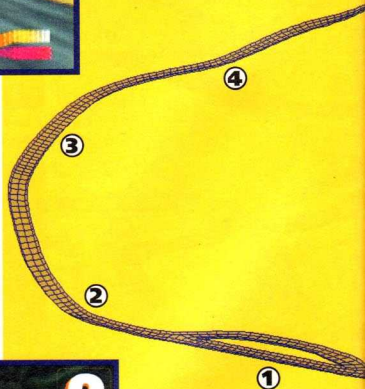


QORON IV

Qoron IV ist die einzige Unterwasserstrecke und wurde gleich neben den Qoron IV-Forschungslabors gebaut. Viele enge Tunneln beherrschen hier das Geschehen. Da es nicht gerade viele Kurven gibt, kannst Du hier ohne Ende rasen, allerdings ohne Zuschauer. Dafür hört jedoch die Action nie auf!



▲ Diese weiche Rechtskurve führt Dich in einen Tunnel. Bleibe rechts, um den Turbopfeil zu erwischen.



▲ Die ersten Kurven sind noch keine echte Herausforderung. Es wird Dir genügend Spielraum geboten, um über alle Pfeile zu fahren.





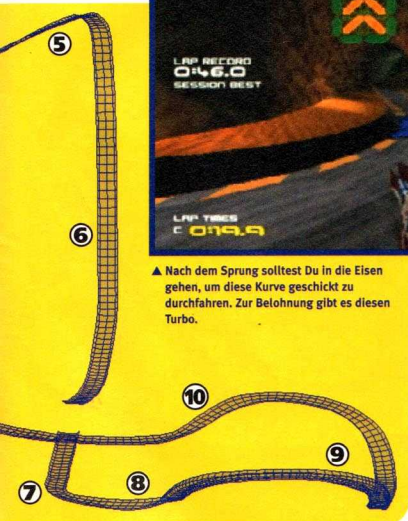
▲ Drücke in diesem Tunnel die Nase nach unten, um noch mehr Geschwindigkeit zu bekommen. Denke daran, am Ende des Tunnels die Nase wieder anzuheben.



▲ Nach dem Sprung solltest Du in die Eisen gehen, um diese Kurve geschickt zu durchfahren. Zur Belohnung gibt es diesen Turbo.



◀ Die letzte Kurve ist eine leichte Rechtskurve. Auf der rechten Seite ist ein Pfeil angebracht.



Schiff ahoi!

Es gibt fünf unterschiedliche Teams, die an den Rennen teilnehmen. Jeder Gleiter hat seine eigenen Stärken und Schwächen. Mit dieser Liste findest Du schnell heraus, welcher Gleiter für Dich am besten geeignet ist.



AG SYSTEMS

Antrieb: 7/10
Geschwindigkeit: 5/10
Wendigkeit: 6/10
Schildenergie: 3/10
Aerodynamik: 6/10



FEISAR

Antrieb: 6/10
Geschwindigkeit: 3/10
Wendigkeit: 7/10
Schildenergie: 6/10
Aerodynamik: 7/10



AURIKOM

Antrieb: 5/10
Geschwindigkeit: 6/10
Wendigkeit: 5/10
Schildenergie: 5/10
Aerodynamik: 5/10



QIREX

Antrieb: 4/10
Geschwindigkeit: 7/10
Wendigkeit: 3/10
Schildenergie: 7/10
Aerodynamik: 5/10



PIRANHA

Antrieb: 10/10
Geschwindigkeit: 10/10
Wendigkeit: 10/10
Schildenergie: 10/10
Aerodynamik: 10/10



MACHAON II

Machaon II wurde in Südamerika gebaut, nachdem sich ein Öl-Multi für eine neue Rennstrecke entschieden hatte. Dieser Kurs läßt hohe Geschwindigkeiten zu, wartet aber auch mit scharfen Kurven auf. Piloten werden hier bis an ihre Grenzen getestet. Die großen Sprünge und scharfen Kurven werden Dir einiges abverlangen!

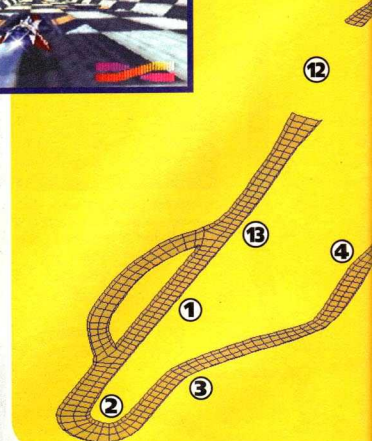
▲ Dieser weite Sprung verursacht eine Menge Schaden, wenn Du mit der Nase nach unten gerichtet landest. Ziele auf die Mitte der Spur und nach oben.



▲ Die erste Kurve ist extrem scharf, und Du mußt Deine Luftbremsen einsetzen, um nicht in die Wand zu knallen.

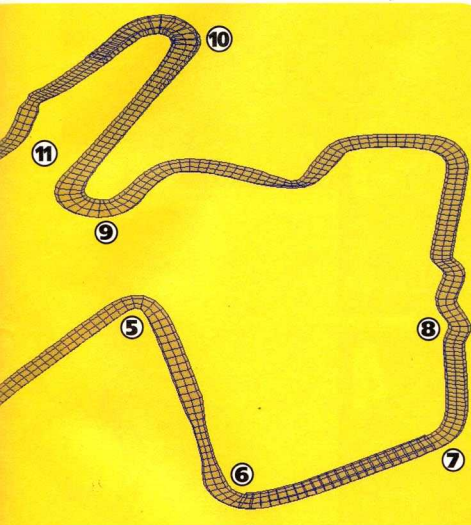


▲ Die zweite Kurve ist nicht wirklich schwer zu durchfahren, doch Du mußt schnell sein, um noch rechtzeitig über den Checkpoint zu gelangen.





▲ Fliege mit hoher Geschwindigkeit über diese Rampe, und Du meistertest den gewaltigen Sprung. Denk daran: Nie mit der Nase nach unten landen!



TERAFLUMOS

86



▲ Diese Kurve ist die haarsträubendste auf der gesamten Strecke. Wende früh und setze die Luftbremsen ein, um nicht an die Wand zu geraten.

Challenge-Rennen

Es gibt vier verschiedene Challenges, in denen Du auf der Jagd nach Medaillen gegen 14 andere Fahrer antrittst.

RACE CHALLENGE

Diese Meisterschaft ist noch recht simpel – bleib auf der Strecke und fahre möglichst als Erster über die Ziellinie!

- 1.: Goldmedaille
- 2.: Silbermedaille
- 3.: Bronzemedaille

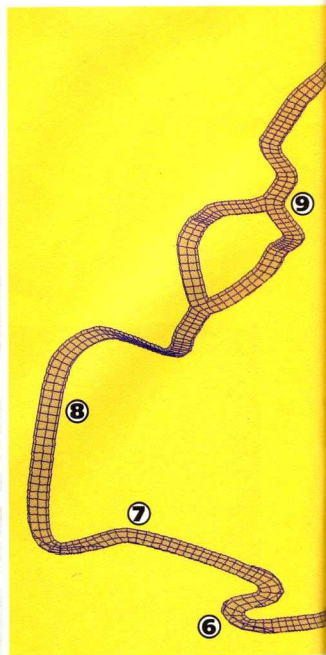
- Rennen 1 – Klies Bridge
- Rennen 2 – Pyroness
- Rennen 3 – Qoron IV
- Rennen 4 – Teraflumos
- Rennen 5 – Sokana
- Rennen 6 – Machaon II

► Diese Linkskurve ist nicht sonderlich schwierig, trotzdem solltest Du sie früh in Angriff nehmen.



▲ Versuche schon in der Luft, den Gleiter auf den Streckenverlauf hinter der leichten Kurve auszurichten. So sparst Du Zeit.

Gebaut auf der gewaltigen Baustelle von Tera, ist Teraflumos eine der neuesten Strecken in der F5000-Rennliga. Zahlreiche enge Kurven testen Deine Nerven, und die hohen möglichen Geschwindigkeiten werden nur von Velocitar übertroffen. Dieses Rennen zieht eine Menge Zuschauer an und ist sehr berühmt!





▲ Richte die Nase Deines Gleiters auf die Erhebung aus. Bleib auf jeden Fall den Wänden fern und halte nach Möglichkeit das Tempo.



▲ Versuche auch nach diesem Sprung, gleich in der Mitte der Strecke zu landen und richte Deine Nase nach oben.



Time Trial Challenge

Fahre/liege so schnell wie möglich über die Strecke, auf der Jagd nach neuen Rekorden. Dir bleibt nur eine Runde, um die höchste Geschwindigkeit zu erreichen. Nur die besten aller Piloten bekommen die Goldmedaille.

RENNEN 1 - PYRONESS

Goldmedaille - 33,5 Sekunden
Silbermedaille - 35,5 Sekunden
Bronzemedaille - 37,0 Sekunden

RENNEN 2 - TERAFLUMOS

Goldmedaille - 43,5 Sekunden
Silbermedaille - 45,5 Sekunden
Bronzemedaille - 47,0 Sekunden

RENNEN 3 - SOKANA

Goldmedaille - 37,5 Sekunden
Silbermedaille - 40,0 Sekunden
Bronzemedaille - 42,0 Sekunden

RENNEN 4 - MACHAON II

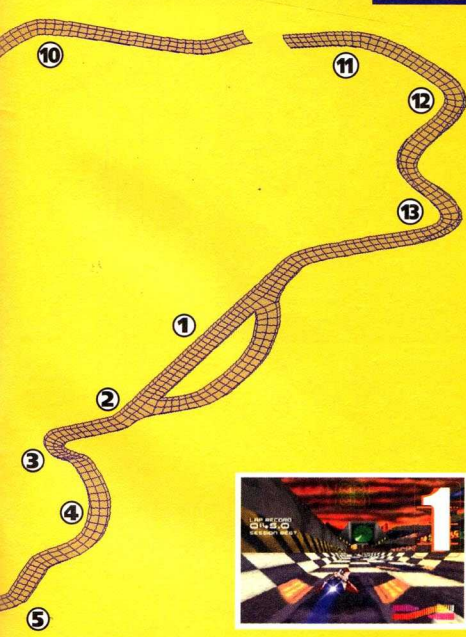
Goldmedaille - 40,5 Sekunden
Silbermedaille - 42,5 Sekunden
Bronzemedaille - 44,0 Sekunden

RENNEN 5 - QORON IV

Goldmedaille - 30,5 Sekunden
Silbermedaille - 32,0 Sekunden
Bronzemedaille - 33,0 Sekunden

RENNEN 6 - KLIES BRIDGE

Goldmedaille - 20,5 Sekunden
Silbermedaille - 22,0 Sekunden
Bronzemedaille - 23,0 Sekunden



Weapon Challenge

Fliege in Windeseile innerhalb der Zeitlimits über die Strecken und zerstöre dabei so viele gegnerische Gleiter wie möglich. Wenn es keine anderen Piloten mehr gibt, kann es auch nur einen Gewinner geben.

RENNEN 1 - MACHAON II

Goldmedaille - Zerstöre 5 Gleiter
Silbermedaille - Zerstöre 3 Gleiter
Bronzemedaille - Zerstöre 1 Gleiter

RENNEN 2 - QORON IV

Goldmedaille - Zerstöre 7 Gleiter
Silbermedaille - Zerstöre 5 Gleiter
Bronzemedaille - Zerstöre 3 Gleiter

RENNEN 3 - TERAUFUMOS

Goldmedaille - Zerstöre 5 Gleiter
Silbermedaille - Zerstöre 3 Gleiter
Bronzemedaille - Zerstöre 1 Gleiter

RENNEN 4 - KLIES BRIDGE

Goldmedaille - Zerstöre 4 Gleiter
Silbermedaille - Zerstöre 2 Gleiter
Bronzemedaille - Zerstöre 1 Gleiter

RENNEN 5 - SOKANA

Goldmedaille - Zerstöre 4 Gleiter
Silbermedaille - Zerstöre 2 Gleiter
Bronzemedaille - Zerstöre 1 Gleiter

RENNEN 6 - PYRONESS

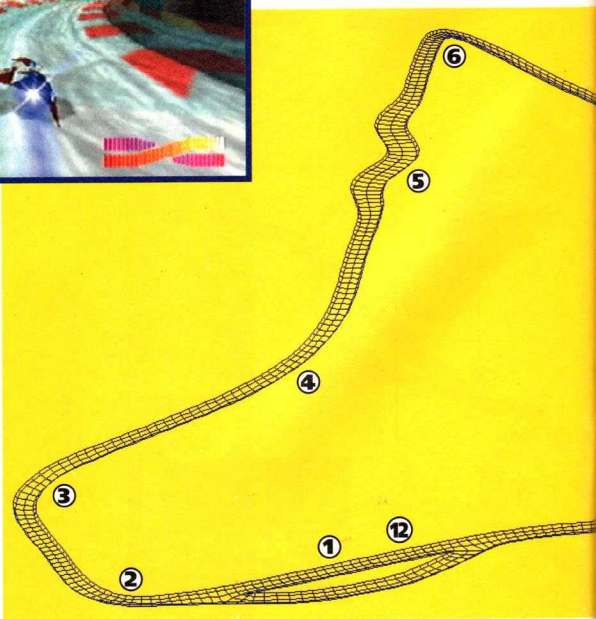
Goldmedaille - Zerstöre 4 Gleiter
Silbermedaille - Zerstöre 2 Gleiter
Bronzemedaille - Zerstöre 1 Gleiter

VELOCITAR

Der Traum vieler Designer war es, eine Strecke auf der Oberfläche des Mondes zu bauen, doch jedes Mal sind sie gescheitert. Die Velocitar-Strecke wurde in der Lunar Simulation Environment nahe Texas gebaut, und nur die besten Piloten der Welt dürfen auf ihr fahren. Wer es bis hierher schafft, hat wirklich was auf dem Kasten... oder wendet einen Cheat an!



Die ersten paar Kurven können ohne Probleme mit jeder Geschwindigkeit durchfahren werden. Benutze die Turbopelle.





▲ Oben auf dem Hügel wartet eine scharfe Rechtskurve auf Dich. Halte auch hier die Nase etwas gesenkt, um mehr Geschwindigkeit zu bekommen.



▲ Auch hier gibt es für das perfekte Gleiten ohne Unfälle eine Auszeichnung.

Super Combo Challenge

In den Super Combo Challenges kommt es nicht nur auf Flugkünste, sondern auch auf den geschickten Einsatz von Waffen an. Dies ist die ultimative Herausforderung – versuche Dein Glück und greife nach Gold!

RENNEN 1 – PYRONESS

Goldmedaille – Werde 1. und zerstöre 5 Gleiter
Silbermedaille – Werde 2. und zerstöre 3 Gleiter
Bronzemedaille – Werde 3. und zerstöre 1 Gleiter

RENNEN 2 – SOKANA

Goldmedaille – Werde 1. und zerstöre 5 Gleiter
Silbermedaille – Werde 2. und zerstöre 3 Gleiter
Bronzemedaille – Werde 3. und zerstöre 2 Gleiter

RENNEN 3 – TERAFLUMOS

Goldmedaille – Werde 1. und zerstöre 8 Gleiter
Silbermedaille – Werde 2. und zerstöre 5 Gleiter
Bronzemedaille – Werde 3. und zerstöre 3 Gleiter

RENNEN 4 – QORON IV

Goldmedaille – Werde 1. und zerstöre 5 Gleiter
Silbermedaille – Werde 2. und zerstöre 3 Gleiter
Bronzemedaille – Werde 3. und zerstöre 2 Gleiter

RENNEN 5 – MACHAON II

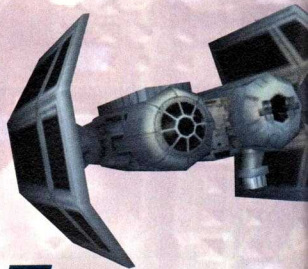
Goldmedaille – Werde 1. und zerstöre 8 Gleiter
Silbermedaille – Werde 2. und zerstöre 5 Gleiter
Bronzemedaille – Werde 3. und zerstöre 3 Gleiter

RENNEN 5 – MACHAON II

Goldmedaille – Werde 1. und zerstöre 5 Gleiter
Silbermedaille – Werde 2. und zerstöre 4 Gleiter
Bronzemedaille – Werde 3. und zerstöre 2 Gleiter

**Du dachtest, die Schlacht wäre gewonnen?
Von wegen - hier sind die Bonus-Missionen!**

Star Wars: Rogue Squadron



BEGGAR'S CANYON

LEVEL 17: MISSIONSBRIEFING

***"Rase mit Deinem T-16 Skyhopper
durch Beggar's Canyon! Versuche, mit
Zev, Dack und Wedge mitzuhalten."***

MISSIONSZIELE

- Gewinne das Rennen

STANDARDSCHIFF: T-16 Skyhopper
IMPERIALE KRÄFTE: Keine!

In dieser Mission geht es mal ausnahmsweise nicht den Gegnern an den Kragen. Und doch ist es hier besonders schwierig, an die begehrte Goldmedaille zu kommen. Du nimmst an einem Rennen gegen drei andere Piloten des Rogue-Geschwaders teil: Zev, Dack



◀ Dein T-16 Skyhopper ist nicht gerade sehr stabil. Berühre bloß keine Wand!

und Wedge.

Während Du durch Beggar's Canyon donnerst, nimmt jeder Pilot eine andere Route. Wedge bricht als erster aus und fliegt nach rechts. Das ist die schwierigste Route. Dack haut als nächster ab und fliegt nach links. Seine Route ist mittelmäßig schwer. Zev nimmt währenddessen den direkten Weg geradewegs durch den Canyon, was auch der einfachste von allen ist...

Wenn Du Zev folgst und besiegst, gewinnst Du die Bronzemedaille. Folge und besiege Dack, um die Silbermedaille zu gewinnen. Und nun rate mal, welche Medaille Du erhältst, wenn Du Wedge besiegst! Zwar sind die Rennen gegen Zev und Dack noch relativ einfach, doch wenn es gegen Wedge geht, mußt Du Dich auf was gefaßt machen. Seine Route windet und biegt sich wie ein mutiertes Semikolon (sehr anschaulich, dieser Vergleich... - mw), und Du mußt hin und wieder Deine Bremsen einsetzen, um auch durch scharfe Kurven zu kommen und dabei nicht gegen die Wände zu klatschen. Ein



▲ Du trittst gegen drei andere Piloten an. Schon kurze Zeit nach dem Start fliegt jeder seine eigene Route.

häufiger Fehler ist das Fliegen oberhalb der Canyons, denn dann wirst Du disqualifiziert.

Ebenfalls gefährlich ist die Kollision mit einem der Teilnehmer des Rennens. Das Töten eines Kameraden wird von der Allianz nicht gerade gern gesehen!



▲ Oft versuchen die Gegner, Dich am Überholen zu hindern. Stoße niemals mit ihnen zusammen, oder es ist aus!

FLUG ÜBER DEN TODESSTERN

LEVEL 18: MISSIONSBRIEFING

“Fliege durch den Graben des Todessterns und zerstöre so viele Lasergeschütze wie möglich. Wenn die Geschütze das Feuer einstellen, kannst Du davon ausgehen, daß TIEs angreifen. Erreiche das Ende des Grabens. Viel Glück!”

MISSIONSZIELE

- Verfolge die imperialen Schiffe durch den Graben
- Zerstöre das Kraftwerk am Ende des Grabens

STANDARDSCHIFF: X-Wing
IMPERIALE KRÄFTE: TIE-Fighter, Geschütze

▼ Geschütze sind die größten Gefahren im Graben. Fliege geradewegs auf sie zu und vernichte sie um jeden Preis!



Und hier darfst Du selbst in der wohl spannendsten Szene aus Star Wars mitmachen. Während des Fluges durch den Graben unterstützen Dich andere Piloten der Rebellion, doch diese haben schon bald keine Chance gegen die TIEs und Geschütze. Wenn Du das Ende des Grabens erreicht hast, wird es nur noch Dich und Han Solo in seinem Millennium Falcon geben.

Nähere Dich aus großer Höhe dem Ende des Grabens und schieße dann mit der Nase nach unten einen Torpedo in den Schacht.

Im Gegensatz zum Film ist hier aber noch mehr zu tun, als nur durchzukommen und einen Torpedo abzuschießen. Schließlich geht es hier um die Goldmedaille! Für Gold mußt Du sehr schnell Dein Ziel erreichen, dabei praktisch alle Geschütze zerstören und so viele TIEs wie möglich abknallen. Irgendwie blödsinnig, denn wenn Du

den Torpedo abfeuerst und triffst, explodiert eh der gesamte Todesstern und nimmt Geschütze und TIEs mit sich.

Fliege am besten sehr tief und halte ständig alles unter Beschuß. Schon zu Beginn solltest Du auf den Einsatz von Torpedos nicht verzichten, da einige harte Geschütze geknackt werden müssen. Du erhältst nach jedem verlorenen Leben eine neue Ladung Torpedos. Manchmal ist es sogar ratsam, ein Leben zu opfern! Oh, und verlasse niemals den Graben, oder es heißt Game Over!



BATTLE OF HOTH

LEVEL 19: MISSIONSBRIEFING

“Erlebe die Schlacht um Hoth aus der Sicht eines Snowspeeders, während Du Dich um die imperialen Kräfte kümmerst und den Transportern der Rebellion zur Flucht verhilfst.”

MISSIONSZIELE

- Zerstöre die Suchdroiden
- Beschütze Rogue Ten vor dem AT-ST
- Beschütze den Generator vor imperialen Attacken

STANDARDSCHIFF: Snowspeeder

IMPERIALE KRÄFTE: AT-AT Walkers, AT-STs, Suchdroiden, Sturmtruppen

Das Imperium schlägt zurück. Du befindest Dich auf Hoth, und dort ist der Teufel los! Die imperialen Streitkräfte haben die Basis der Rebellion entdeckt. Du mußt den Angriff

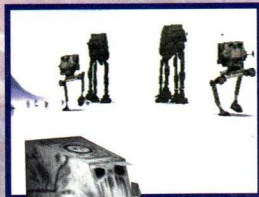
des Imperiums so lange aufhalten, bis alle Rebellen geflohen sind.

In dieser Mission mußt Du gegen drei Angriffswellen des Imperiums bestehen. Die erste ist leicht, solange Du nicht von Anfang an den DEADDACK-Code verwendet hast. Ziele einfach auf die Suchdroiden und zerstöre sie der Reihe nach.

Nach getaner Arbeit erhältst Du ein Notrufsignal. Folge den Hinweisen des Radars zur Absturzstelle des Snowspeeders, der gerade von AT-STs bearbeitet wird. Zerstöre die drei AT-STs und mach Dich auf zum Schildgenerator der Rebellion. Lege Dich dort mit drei AT-ATs und zahlreichen AT-STs an. Erledige



▲ Diesen Snowspeeder hat es erwischt. Oder hätte er vielleicht vorher nur auftanken müssen?



◀ Jetzt geht der Krieg richtig los! Das Imperium schickt seine dicksten Waffen in die Schlacht.



am besten zuerst die beiden führenden AT-STs mit der Kanone, da sie Dir in den Weg geraten können, wenn Du auf die AT-ATs zielst. Ziele danach auf den ersten der AT-ATs und bringe ihn schnell zu Boden. Sei vorsichtig und kollidiere dabei nicht versehentlich mit dem zweiten AT-AT oder den Wänden. Schalte den zweiten AT-AT aus, fliege rüber in den nächsten Canyon und bearbeite den dritten und letzten AT-AT. Jetzt müssen nur noch ein paar AT-STs plattgemacht werden, und das war's!

▼ Spätestens in diesem Level solltest Du den Umgang mit einem AT-AT und dem Fangseil gelernt haben. Sonst siehst es schlecht für Dich aus!

Für Gold mußt Du diese Mission sehr schnell schaffen und viele akkurate Treffer erzielen. Schieße nicht einfach wild auf alles und erledige die AT-ATs gleich beim ersten Versuch. Viel Glück!



PLAY TO WIN NEVER TO LOSE!

GAME BUSTER DELUXE

DELUXE

FOR REAL CODE JUNKIES

DAS ULTIMATIVE SCHUMMELMODUL



ENTHÄLT ALLE FEATURES DES ORIGINAL GAMEBUSTER • **PLUS FREEZE-MODUS:** HALTET DAS SPIEL AN, VERWENDET DIE POWER DES GAMEBUSTER UND KEHRT MIT EINEM EINZIGEN TASTENDRUCK WIEDER IN DAS EIGENTLICHE SPIEL ZURÜCK!
PLUS CODE GENERATOR: FINDET EIGENE SCHUMMELCODES HERAUS! (N64-VERSION BENÖTIGT NINTENDOS ODER DATELS SPEICHERERWEITERUNG • **PLUS VIRTUAL MEMORY:** EINGEBAUTE 8 MEG-MEMORY CARD FÜR BIS ZU 120 SPEICHERPLÄTZE!
 • TAUSENDE EINGEBAUTER SCHUMMELCODES • VOLL PROGRAMMIERBARER SPEICHER:
 FINDET NEUE SCHUMMELCODES HERAUS! • CD SUPPORT: SEHT EUCH VIDEOSEQUENZEN UND GRAFIKEN AUS DEM SPIEL AN!
* NUR BEI DER PLAYSTATION-VERSION

NEU!

FÜR PLAYSTATION ODER NINTENDO 64!
bei Bestellung unbedingt gewünschtes System angeben!

INTERACTOR

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



SHOCKWAVE

BEI ALLEN GAMES • NICHT NUR FÜR BEI RUMBLE PAK SPIELEN • 1 MEG SPEICHER EINGEBAUT

UNENDLICH ENERGIE SCHNELLER RENNEN UNENDLICHER SPIELSPASS

15 BLOCKS MEMORY CARD

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

NEXT GEN 1 MEG
 1 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO 64 • 4MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL

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

DM 79,-

POWER RAM

ME RAM
 SPEICHERERWEITERUNG FÜR DAS NINTENDO 64 • VERDOPPELT DIE POWER DES NINTENDO 64 • VERBESSERTE GRAFIK • HÖHERE AUFLÖSUNG • KOMPATIBEL ZU ALLEN MEMORY EXPANSION-SPIELEN WIE Z.B. TURBO 2

DM 79,-

EQUALIZER

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

DM 69,-

POWERFLASH

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

DM 119,-

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 • EINFACHSTE HANDNABUNG • HIGH-QUALITY-GEHÄUSE
- ALLE MODULE TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON MINUTEN

V MEMORY 1000

- SPEICHERT BIS ZU 1080 SPIELSTÄNDE
- 72MAL SO VIEL SPEICHER WIE EINE STANDARD-MEMORY CARD
- GANZ EINFACH ÜBER BILDSCHIRM-MENÜS ZU BEDIENEN

DM 119,-

1080 SPIEL STÄNDE!

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

64
POWER

NINDEX

Von A-Z eine komplette Übersicht der N64-Spiele. So haben wir geurteilt...

94

Im Dauertest

NAME: Diddy Kong Racing
LANGE DES TESTS: 16 Monate

REPLAY-WERT: 4/5
Kaum einer spricht noch davon, dabei hat sich der Titel die Lorbeeren redlich verdient, die er sich schon vor eineinhalb Jahren in der 64 Power einholte. Diddy Kong Racing ist bisher immer noch der unangefochtene Spitzenreiter unter den Kart-Games! Kein Wunder, denn das Spiel ist ja auch von Rane, und dieser Name steht im Normalfall für Qualität. Gefahren wird mit kleinen Karts auf zahlreichen quetschbunten Strecken. Es darf aber auch mal mit einem Mini-Flugzeug oder einem Gummiboot zur Sache gehen. Beeindruckend ist nicht nur die Darstellung der Strecken, sondern auch die Streckenführung und die unterschiedlichen Figuren. Ständig gibt es irgendwas zu entdecken. Spiele dieser Art machen besonders im Mehrspielermodus Spaß. Selbst Mario Kart muß hier den Kürzeren ziehen, denn mit seinen langweilig tristen Strecken bietet es längst nicht so viel wie Diddy Kong Racing. Leider wurde im Adventure-Modus der Schwierigkeitsgrad etwas zu hoch angesetzt. Nur die Besten der Besten schaffen es, den bösen Wizpig endgültig im Rennen zu besiegen!



Spiel	W	K	U	N	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!
Beetle Adventure Racing	1-4	256M	●	●	5/99	90%	Die Beetles sind los!
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%	Versaubeutelter Ableger 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!
California Speed	1-2	128M	●	●	5/99	57%	Keine Power unter der Haube!
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.
Clayfighter 63 1/3	1-2	96M		●	13/97	13%	Ein Kampfspiel wird zum Krampfspiel.
Clayfighter: 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 Riff	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%	Verkorkstes 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...
F-1 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%	Grottenschlechtes Fußball-Spiel.
FIFA: Road to World Cup '98	1-4	128M		●	2/98	85%	Krasses Gegenteil von FIFA64!



Spiel					Nr.	Wertung	Wir sagen...
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.
Forsaken	1-4	128M	●	●	6/98	93%	Erstklassige Action in bunter 3-D-Umgebung.
Frankreich '98: Fußball WM 14	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(ell)rischer 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	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	38%	Grottenschlechter Shooter.
Loder Runner 3-D	1	64M	●	●	5/99	73%	Ein Klassiker im neuen Gewand.
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 Kultfigur 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	64M	●	●	12/97	85%	Niedliches Hüpfvergnügen in 2-D-Welten.
Mission: Impossible	1	96M	●	●	9/98	87%	Nicht ganz der erwartete Knüller.
Mystical Ninja: Starring Goemon	1	64M	●	●	5/98	85%	Sehr gutes Action-Adventure.
Mystical Ninja 2 starring Goemon 1-2	1-2	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.
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	128M	●	●	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%	Gelle 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!
NHL Breakaway '99	1-4	96M	●	●	5/99	74%	Altes Spiel in neuer Verpackung.
Nightmare Creatures*	1	128M	●	●	1/99	71%	Ultrabrutales Action-Adventure!
Off Road Challenge	1-2	96M	●	●	9/98	27%	Grausames Rennspiel im Schmutzel-Look.
Olympic Hockey '98	1-4	96M	●	●	4/98	78%	Schon wieder eine Wayne Gretzky-Kopie!

Legende



Spieler



Kapazität (M=Mbites)



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. Mystical Ninja 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 (Jap) 92%
3. Beetle Adventure Racing 92%

KAMPFSPIELE

1. Fighters Destiny 92%
2. Smash Brothers 90%
3. WWF Warzone 90%





Im Dauertest

NAME:

Mario Party

LANGE DES TESTS:

2 Monate

REPLAY-WERT:

3/5

Ganze zwei Monate durften wir nun miterleben, wie uns Mario Party schon so manchen Abend verschönern konnte. Selten haben wir ein derartig abwechslungsreiches Brettspiel gesehen, und das auch noch im Softwareformat für das N64! Bunte Grafiken, eine "nette" Musik und die zahlreichen Mini-Spielen lassen Mario Party nie langweilig werden. Na ja, fast nie. Mittlerweile hängt auch uns das Tausziehen, Kistenzertrümmern oder Wettlaufen zum Halse raus. So viele Mini-Spiele es auch auf dem Brett zu bewundern gibt, irgendwann ist die Luft raus. Auch ist es nicht immer einfach, gleich mehrere Spieler vor dem Schirm versammeln zu können. Und erst im Mehrspielermodus entfaltet das Spiel seine ganze Wirkung! Die computergesteuerten Spieler handeln außerdem zu geradlinig und vorprogrammiert. Fairerweise müssen wir sagen, daß wir Mario Party vielleicht schon zu oft gespielt haben. Das Spiel fesselt. Das Spiel macht einfach Spaß. Es ist sein Geld wert.

Spiel	Werte	Werte	Werte	Nr.	Wertung	Wir sagen...
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		●	8-9/97	XX	Da warten wir lieber auf US-Software.
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: Universal Tour	1-3	96M	●	5/99	56%	Langsam wird auch Rampage öde!
Rampage World Tour	1-3	64M	●	5/98	80%	Hier fliegen die Fetzen!
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%	Kasante 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 Prügelspiel mit Nintendo-Figuren!
Snowboard Kids	1-4	64M	●	3/98	80%	Witziges Sportspiel mit Knuddelgrafik.
Snowboard Kids 2	1-4	128M	●	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.
Vigilante 8	1-4	128M	●	5/99	78%	Gute Action ohne Solo-Power!
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%	Spaßiger 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%	Zirkuskulons 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. Würst!
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 12*	1	64M	●	8-9/97	XX	Rein japanisches Adventure.
World Soccer 3*	1-4	64M	●	2/98	85%	Japanischer Ableger 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!



Theo Kranz Partner
im Ruhegebiet
(nur Laden, kein Versand!)

dynatax
Im Brückentor
44135 Dortmund

THEO KRANZ VERSAND

& LÄDEN



NINTENDO 64
DT. VERSION, INKL.
CONTROL PAD, AV-KABEL,
SCART-ADAPTER
UND SUPER MARIO 64
SOLANGE VORRAT REICHT

244,-

NINTENDO 64

- MARIO KOMPLETT PAK 244,-
- NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64 244,-
- ANTENNENKABEL 24,95
- CONTROL PAD - ORIGINAL 34,95
- SCART ADAPTER (HLS ADT-BLANK/SCHWARZ) 34,95
- EXPANSION PAK ORIG. (SPECIEN) 64,95
- CONTROL PAD JOYTECH 64 PLUS 49,95
- JOY-TECH-ERLEBNIS JOYTECH 14,95
- JOY-TECH-ERLEBNIS 2 (HLS DUMBLE) 14,95
- MEMORY CARD 0.25 MB-ORIG. 34,95
- MEMORY CARD 8 MB-ORIG. 34,95
- RUMBLE PAK 34,95
- RUMBLE PAK JOYTECH COLOR 119,95



CASTLEVANIA 3D 109,95

- 1080° SNOWBOARDING 89,95
- ALL STAR BASEBALL 89,95
- ALL STAR BASEBALL 2 89,95
- BAJAO & KAZOIE 89,95
- BATTLE APOCALYPSE RACING 109,95
- BEAT THE STARS 89,95
- BOMBEMAN HERO 89,95
- RUSH DUMBLE 89,95
- BUST A MOVE 3 89,95
- CARTRIDGE 64 FANTASY BATTLE (DUMBLE) 89,95



Beetle Adv. Racing 109,95 Bomberman Hero 89,95

Rayman 2 (Sega) 119,95 WWF Attitude (MAI) 99,95

GAMEBOY

- BATTERY PAK - GAMEBOY 9,95
- BOY RUCKER (KLEINER, FARBIG) 29,95
- CAMERA PRINTER 119,95
- LADEKABEL - GAMEBOY 14,95
- LINKKABEL GB-CBP, CBP-GB 14,95
- ARCADE CLASSICS 44,95
- ASTEROID & BOMBERS 44,95
- BUGS BUNNY & LOLA 44,95
- BUST A MOVE 2 39,95
- CASTLEMAN - HERO 39,95
- COOL HAND 44,95
- DONKEY KONG - CLASSICS 44,95
- DR. FRANKEN 44,95
- SCHNELLERLEBEN - CLASSICS 44,95
- GARGOYLES ONLINE 44,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER 59,95
- MAH. FIGHTER 44,95
- MAH. PHOENIX 44,95
- MARIO'S RETURN 44,95
- MULAN 44,95
- ADVENT CLASSICS 59,95
- ADVENT CLASSICS 2 59,95
- THE FILES 44,95
- SPIDER 64,95
- STAR WARS 59,95
- TARANGATI 44,95
- V-RALLY - CHAMPIONSHIP ED. 44,95
- ZELDA HW - CLASSICS 44,95

SUPER-NINTENDO

- MAH. NINTENDO MORE FUN SET 149,-
- MAH. SUPER GAMEMASTER 149,-
- ASTORIA 54,95
- DONKEY KONG COUNTRY 3 - D.L. 74,95
- KIRBY'S CREST TRAP 49,95
- MAH. 2 (HLS) 74,95
- NBA LIT 97 89,95
- STAR WARS: EPIC STYL. BACK 89,95
- STAR WARS: RETURN OF THE JEDI 89,95
- WILLIAMS ARCADE'S GREAT HITS 99,95

Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg · Laden: Bahnhofstraße 28, 94032 Passau



JET FORCE GEMINI (Jun) 109,95

- REVENGE (DUMBLE) 99,95
- CHAMELEON TWIST 99,95
- CHARLES BLAST TERRITORY 99,95
- DIODY KING RACING 89,95
- EXTREME 2 99,95
- F1 WORLD GRAND PRIX 2 (MAI) 119,95
- FIFA 98 109,95
- FIGHT DRAGONS (MAI) 119,95
- FORSACER 119,95
- F-ZERO X 89,95
- G.A.S.P. - ENTER THE GLECKO 99,95
- GET 64 GIG 2 - ENTER THE GLECKO 119,95
- GLOVED 89,95
- GOEM 2 - MYSTICAL NINJA 114,95
- GRIM 2 - MYSTICAL NINJA 114,95
- IGGY'S RECKING BALLS 14,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER 98 89,95
- JET FORCE GEMINI (JUNI) 109,95
- MARIO PARTY 64,95
- MUCHO MACHINES 64 YUPO 114,95
- MILIO'S ASTRO BOWLING (MAI) 109,95
- MISSION IMPOSSIBLE 99,95



Star Wars Racer 109,95 Goemon 2 114,95

- NASCAR '99 109,95
- NBA JAM '99 34,95
- NBA JAM '99 124,95
- NBA PRO '99 124,95
- NFL QUARTERBACK CLUB '99 84,95
- NFL SEAKAWAY HOCKEY '99 34,95
- NFL STARS 84,95
- PENNY RACERS 89,95
- RACING SIMULATION 2 119,95
- RAYMAN 2 (SEGA) 119,95
- SAN FRAN. RUSH 2: EXTREME RACING 109,95
- S.C.A.R.S. 109,95
- SHADOWGATE 64 (MAI) 129,95



NBA Jam '99 124,95 NFL Quarterback Club '99 84,95

- SHADOWGATE 64 (MAI) 129,95
- SHADOWGATE 64 (MAI) 129,95
- SHADOWGATE 64 (MAI) 129,95
- SHADOWGATE 64 (MAI) 129,95
- SHADOWGATE 64 (MAI) 129,95
- SHADOWGATE 64 (MAI) 129,95
- SHADOWGATE 64 (MAI) 129,95
- SHADOWGATE 64 (MAI) 129,95
- SHADOWGATE 64 (MAI) 129,95
- SHADOWGATE 64 (MAI) 129,95



TUROK 2 (Dt. Vers.) 88,88

TUROK 2 (engl. PAL-Vers) 99,95

- SHADOWMAN (PAL) 109,95
- SOUTHPAK (MAI) 99,95
- SPACE RACE 109,95
- SPACE STATION SILICON VALLEY 84,95
- STARSHOT (SPACE CIRCUS) 109,95
- STAR WARS RACER (JUNI) 109,95
- STAR WARS: JEDI SQUADRON 119,95
- SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER 89,95
- SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER 24,80
- THE NEW TETIS (JUNI) 89,95



Die ersten Bestseller erwarten eine kleine Überraschung!



RACING SIMULAT. 2 119,95

- TURBO TROUBLE (CD) (JUNI) 109,95
- TURBO 2 - DESTROYER 84,88
- TURBO 2 - FANT. PAL. VERSION 99,95
- THINKED EDGE SNOWBOARDING 109,95
- WHEELIE 114,95
- WHEELIE 2 114,95
- WHEELIE 3 114,95
- WHEELIE 4 114,95
- WHEELIE 5 114,95
- WHEELIE 6 114,95
- WHEELIE 7 114,95
- WHEELIE 8 114,95
- WHEELIE 9 114,95
- WHEELIE 10 114,95
- WHEELIE 11 114,95
- WHEELIE 12 114,95
- WHEELIE 13 114,95
- WHEELIE 14 114,95
- WHEELIE 15 114,95
- WHEELIE 16 114,95
- WHEELIE 17 114,95
- WHEELIE 18 114,95
- WHEELIE 19 114,95
- WHEELIE 20 114,95
- WHEELIE 21 114,95
- WHEELIE 22 114,95
- WHEELIE 23 114,95
- WHEELIE 24 114,95
- WHEELIE 25 114,95
- WHEELIE 26 114,95
- WHEELIE 27 114,95
- WHEELIE 28 114,95
- WHEELIE 29 114,95
- WHEELIE 30 114,95
- WHEELIE 31 114,95
- WHEELIE 32 114,95
- WHEELIE 33 114,95
- WHEELIE 34 114,95
- WHEELIE 35 114,95
- WHEELIE 36 114,95
- WHEELIE 37 114,95
- WHEELIE 38 114,95
- WHEELIE 39 114,95
- WHEELIE 40 114,95
- WHEELIE 41 114,95
- WHEELIE 42 114,95
- WHEELIE 43 114,95
- WHEELIE 44 114,95
- WHEELIE 45 114,95
- WHEELIE 46 114,95
- WHEELIE 47 114,95
- WHEELIE 48 114,95
- WHEELIE 49 114,95
- WHEELIE 50 114,95
- WHEELIE 51 114,95
- WHEELIE 52 114,95
- WHEELIE 53 114,95
- WHEELIE 54 114,95
- WHEELIE 55 114,95
- WHEELIE 56 114,95
- WHEELIE 57 114,95
- WHEELIE 58 114,95
- WHEELIE 59 114,95
- WHEELIE 60 114,95
- WHEELIE 61 114,95
- WHEELIE 62 114,95
- WHEELIE 63 114,95
- WHEELIE 64 114,95
- WHEELIE 65 114,95
- WHEELIE 66 114,95
- WHEELIE 67 114,95
- WHEELIE 68 114,95
- WHEELIE 69 114,95
- WHEELIE 70 114,95
- WHEELIE 71 114,95
- WHEELIE 72 114,95
- WHEELIE 73 114,95
- WHEELIE 74 114,95
- WHEELIE 75 114,95
- WHEELIE 76 114,95
- WHEELIE 77 114,95
- WHEELIE 78 114,95
- WHEELIE 79 114,95
- WHEELIE 80 114,95
- WHEELIE 81 114,95
- WHEELIE 82 114,95
- WHEELIE 83 114,95
- WHEELIE 84 114,95
- WHEELIE 85 114,95
- WHEELIE 86 114,95
- WHEELIE 87 114,95
- WHEELIE 88 114,95
- WHEELIE 89 114,95
- WHEELIE 90 114,95
- WHEELIE 91 114,95
- WHEELIE 92 114,95
- WHEELIE 93 114,95
- WHEELIE 94 114,95
- WHEELIE 95 114,95
- WHEELIE 96 114,95
- WHEELIE 97 114,95
- WHEELIE 98 114,95
- WHEELIE 99 114,95
- WHEELIE 100 114,95



Turok 2 109,95 Body Harvest 49,95



Space Basic Set (1 Laser, 1 Wette) 59,95

Space Robo Set (1 Laser, 1 Robo) 79,95

Space Team Set (2 Laser, 2 Westen) 99,95

V2 Team Set 129,95



Space Basic Set (1 Laser, 1 Wette) 59,95

TOP-SPIELE ZU KNALLPREISEN

- BODY HARVEST 49,95
- CLAYFIGHTER 63 1/3 39,95
- CRUISING WORLD 64,95
- IGGY'S RECKIN' BALLS 79,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER 64 49,95
- MADDER 59,95
- NAGANO WINTER OLYMPICS 39,95
- NBA COURTSIDE 59,95
- NBA PRO '98 49,95
- OLYMPIC HOCKEY '98 89,95
- RAIKUN KIDS 109,95
- SALIKO VALLEY - SPACE STATION 94,95
- WIPEROUT 64 109,95

PLAYER'S JOICE

- F1 WORLD GRAND PRIX 64,95
- LYAL WARS 64,95
- MARIO KART 64 64,95
- SNOWBOARD KIDS 64,95
- WAVE RACE 64 64,95



Mario Party 89,95 FIFA 98 109,95

WWF Warzone - RAW Is War! 99,95

WWF ATTITUDE (MAI) 99,95

WWF ATTITUDE (MAI) 99,95

WWF ATTITUDE (MAI) 99,95

WWF ATTITUDE (MAI) 99,95

WWF ATTITUDE (MAI) 99,95

WWF ATTITUDE (MAI) 99,95

WWF ATTITUDE (MAI) 99,95

WWF ATTITUDE (MAI) 99,95

WWF ATTITUDE (MAI) 99,95

WWF ATTITUDE (MAI) 99,95

WWF ATTITUDE (MAI) 99,95

WWF ATTITUDE (MAI) 99,95

WWF ATTITUDE (MAI) 99,95

WWF ATTITUDE (MAI) 99,95

WWF ATTITUDE (MAI) 99,95

WWF ATTITUDE (MAI) 99,95

WWF ATTITUDE (MAI) 99,95

WWF ATTITUDE (MAI) 99,95

WWF ATTITUDE (MAI) 99,95

WWF ATTITUDE (MAI) 99,95

WWF ATTITUDE (MAI) 99,95

WWF ATTITUDE (MAI) 99,95

WWF ATTITUDE (MAI) 99,95

WWF ATTITUDE (MAI) 99,95

WWF ATTITUDE (MAI) 99,95

WWF ATTITUDE (MAI) 99,95

WWF ATTITUDE (MAI) 99,95

WWF ATTITUDE (MAI) 99,95

WWF ATTITUDE (MAI) 99,95

WWF ATTITUDE (MAI) 99,95

WWF ATTITUDE (MAI) 99,95

WWF ATTITUDE (MAI) 99,95

WWF ATTITUDE (MAI) 99,95

WWF ATTITUDE (MAI) 99,95

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 354520

HYBRID HEAVEN

KANN ES DEM PLAYSTATION-HIT METAL GEAR SOLID DAS WASSER REICHEN?

**AUSGABE
#23 LIEGT AM
26.05.99
IM HANDEL!**



PLUS:

Shadowman

Armorines

Monster Rush

**F-1 World
Grand Prix 2**

Re-Volt

**Racing
Simulation 2**

Lego Racers

**...und vieles,
vieles mehr!**

**64 Power... wir machen das Warten auf
das Nintendo 2000 erträglich!**

**64
POWER**

NINFO!



VERLAG
BriStein bv
Kottendijk 72
7522 BT Enschede
Holland

REDAKTION/SCHRIFT
64power
Postfach 3161
48581 Gronau
Tel.: (00 31) 53 430 85 64
Fax: (0031) 53 43 09 157

**REDAKTION
CHEFREDAKTEUR**
(V.i.S.d.P.)
Klaus Tralford
E-Mail: kate@bristein.com

TV- CHEFREDAKTEUR
Thomas Richter
E-Mail: Posthuette@aol.com

TEXTORF
Martin Wilmer

REDAKTION
Florian Seidel
E-Mail: fseidel@bristein.com
Martin Murbach
Karsten Rohloff

LAYOUT
Lourens Huizinga
E-Mail: lou@bristein.com
Hugo Hazebroek
E-Mail: hug@bristein.com

BERATENDER
Michel Kieselslein
E-Mail: michel@bristein.com

**GRAPHISCHER
J.M.J., den Brinker**

DRUCK
drukkerij moderna
Schoebroekstraat 50
B-3583 Paal-Beringen
Belgien

VERTRIEB
IPV GmbH
Wendenstraße 27-29
20097 Hamburg

ANZEIGENVERTRIEB
D-Sign Werbestudio
Ltg. Frank Fischer
Bebrittstraße 1-3
D-36179 Bebra
Tel.: (06622) 919633
Fax: (06622) 919634

ABO-SERVICE
Zuständige: Anne Hoogland
E-Mail: ahob@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-
Lizenzausgabe. 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 TM
geschützten Spiele oder
Charaktere der jeweiligen
Hersteller oder Lizenzhalter der
Produkte. Nachdruck, auch
auszugsweise, bedarf der
schriftlichen Genehmigung des
Herausgebers.

© BriStein bv.

BriStein™

Titel: © Disney/Pixar

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

Cooler Preise

Importspele hier!

Manga Videos



Z. B.
Bubblegum Crisis 1-4 je 49
Devil Hunter Yoko 1+2 je 49
El Hazard Vol. 1 + 2 je 39
Neogenesis Evangelion Box 2 79
Streetfighter II Die Serie Box 3+4 je 59
Tekken 109

Sonstiges

Soundtracks z. B.:
Final Fantasy VII Reunion 59
Final Fantasy VII 59
Final Fantasy VIII 99
Metal Gear Solid 19,90
Parasite Eve 79
Xenogears 99
Schlüsselanhänger 9,90
Diverse "Magic Line" Lösungen z. B.:
Abe's Exodus 24,80
Abe's Odyssey 9,90
Akuji - The Heartless 9,90
Alundra 14,80
Atlantis + SafeCracker 9,90
Baphomet's Fluch 1+2 9,90
Blaze & Blade 14,80
Breath of Fire 3 14,80
Casper je 9,90
Command & Conquer 1+2 14,80
Diable 9,90
Discworld 1+2 9,90
Exhumed 9,90
Final Fantasy VII 14,80
Gex 2 + Rayman 9,90
Heart of Darkness 9,90
Legacy of Kain 14,80
Medi Evil 9,90
Mission: Impossible 9,90
Myst 9,90
Riven 9,90
Sulkinden 9,90
Tekken Sammelband 1,2+3 je 9,90
Tomb Raider 1, 2 + 3 14,80
Warhammer 2-Dark Omen 14,80
Wild Arms 9,90
Zelda 14,80
Zeitschriften wie z. B.:
EDGE 16,00
ANIMANIA 16,00
EGM 16,00

Game Boy

Drucker Dt 99
Final Fantasy Adventure US 79
Final Fantasy Leg. I-III je US 79
Die Schlümpfe Color Dt 59
Kamera Dt 89
Pokémon US 69



Nintendo 64

1080° Snowboarding Dt 89
All Star Baseball 2000 Dt 109
Beetle Adventure Racing Dt 119
Bio Freaks Dt 99
Body Harvest Dt 79
Castlevania 64 Dt 119
Chameleon Twist Dt 49
Clayfighter 63 1/3 PV 49
Dual Heroes Dt 59
Extreme G 2 PV 79
F-Zero X Dt 89
F1 Racing Simulation Dt 109
FIFA 98 Dt 69
FIFA 99 Dt 109
Fighter's Destiny Dt 59
Forsaken Dt 59
Gamebuster Dt 99
Gex 3D Dt 119
GT 64 Championship Dt 99
Holy Magic Century Dt 99
Infrared Pad Dt 109
Lamborghini Dt 69
Madden '99 Dt 99
Mario Party Dt 99
VGA Box Dt 159
Micromachines 64 Dt 119
Mission Impossible Dt 99
Multi Racing Championship Dt 99
NASCAR '99 Dt 109
NBA Courtside Dt 109
NBA In the Zone '98 US 19
NFL Quarterback Club '99 Dt 99
NHL '99 Dt 119
NHL Breakaway '99 Dt 89
San Francisco Rush Dt 79
South Park Dt 109
Star Wars-Kogge Squadron Dt 119
Top Gear Overdrive Dt 59
Top Gear Rally PV 99
Turk 2 Dt 69
Virtual Chess 64 Dt 69
V-Rally Dt 99
Vigilante 8 Dt 119
WCW vs NWO Revenge Dt 119
Zelda Dt 109

Dreamcast

Dreamcast - Grundgerät ab 599
Control Pad JP 79
Joystick - Arcade JP 139
Lenkad JP 149
Memory Card JP 79
Memory Card-Mothra JP 79

Farbiges Gehäuse für Deine Playstation gefällig?
Wir wechseln Dein JETZ aus
Farbis nach Wahl NUR 79,90 DM
Gehäuse farbig NUR 59,90 DM
Farbwechsel angegeben !!!

Sony Playstation

A Bug's Life Dt 89
Abe's Odyssey Dt 79
Akuji-The Heartless Dt 89
Apocalypse Dt 89
Asterix Dt 99



Hard Edge

Jeremy McGrath Supercross '98 Dt 69
Kensei Dt 89
KKND 2 - Krossfire Dt 99
Lenkrod für 3 Systeme ab 99
Master of Monsters Dt 99
Medi Evil Dt 89
Metal Gear Solid Dt 89
Micro Machines V 3 Dt 45
Motor Racer 2 Dt 79
Motor Mash Dt 39
Monkey Hero Dt 89
Music Dt 89
NASCAR '99 Dt 79
NBA live '99 Dt 79
NBA Pro '98 Dt 59
Need for Speed 4 Dt 79
NHL '99 Dt 79
NHL Pro '99 Dt 94
One Dt 49
O.D.T. Dt 49
Pac Corpus Dt 79
Premier Manager '99 Dt 89
Populous Dt 79
Poy Poy 2 Dt 89
Pro Pinball - Big Race USA Dt 59
R-Type Collection Dt 79
Rally Cross 2 Dt 89
Rayman Dt 39
Ridge Racer 4 Dt 89
Riven Dt 69
Road Rash 3D Dt 79
Rogue Trip Dt 79
San Francisco Rush Dt 79
Soul Reaver Dt 99
Sports Car GT Dt 89
Street Skiller Dt 89
Superstar Soccer '98 Dt 79
Swing Dt 79
Tai-Fu Dt 89
Tekken 3 Dt 99
Tenchu Dt 89
Time Crisis Dt 49
Tomb Raider 3 Dt 89
TOCA Dual Shock tauglich Dt 49
TOCA 2 Dt 79
U.B.I.K. Dt 89
UEFA Championsleague Dt 99
V-Rally Dual Shock tauglich Dt 49
Versus -Vs- Dt 39
Victory Boxing 2 Dt 69
Virus Dt 89
War Games Dt 79
Warhammer 2-Dark Omen Dt 59
Warzone 2100 Dt 89
WCW Nitro Dt 99
WCW NWO Thunder Dt 89
Wild 9's Dt 69
Wild Arms Dt 89
X-Files The Game Dt 89
X-Men vs Streetfighter Dt 99

Actionfiguren je 34,90 DM (weiterer Kauf anfrage)

PA-Wandler JP 69
RGB-Kabel mit HiFi Anschluss JP 79
RGB-Umbau incl. Kabel Dt 89
S-VHS Kabel JP 79
Spannungswandler PV 29
Aero Dancing JP 129
Blue Slinger JP 129
Buggy Heat Dt 129
Climax Lander Dt 129
Daytona 2 Dt 129
Game Gun JP 99
Godzilla Generations JP 79
House of Dead 2 mit Gun Dt 189
Marvel vs. CAPCOM Dt 139
Mannco GP 2 Dt 129
Pen Pen Triathlon Dt 129
Power Stone Dt 129
Redline Racer Dt 139
SEGA-Rally 2 Dt 129
Sonic Adventure Dt 129
Super Speed Racing Dt 129
Tetris 4 D Dt 79
Vibration Pack-"Puru Puru" Dt 79
Virtua Fighter 3 Dt 129
VGA Box JP 159
White Illumination Dt 109

ANGEBOT DES MONATS

Dual Shock "SCIE" programmierbar 89
SpeicherKarte Med. 16 MB Kabel je 15
Lenkrod mit Gas und Bremsen 99
Speicherperipherie mit 16 MB 99
Pistole D07 Gun mit Rumball 69
Xploder / Xploder Pro 89/149

PSX-Umbauchup
für JP u. US-Games
zum Selbsteinbau
incl. Anlgt. **nur 14,90**

Bei jeder Bestellung
Gratis unser
Kundenmagazin

Unsere Multimediale Shops in Berlin

Verkauf
NEUERÖFFNUNG
Markthalle am Alex
Karl-Liebknecht-Str. 13

Wollen Sie VIDEO & GAME Partner werden?
ANRUFEN !!!

Verkauf
Laden/Versand
Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

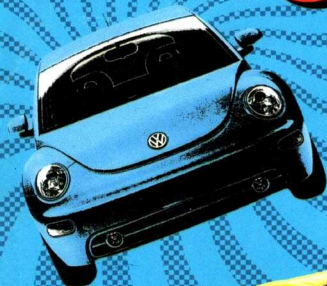
PRENZ' L BERG
Hans-Otto-Str. 28
nahe Danziger Str.

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 9.00 Uhr - 22.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesandt (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf/Bezug per Post nach telefonischer Absprache. Versandkosten betragen 14,00 DM + Nachnahmegebühr. Posterschrift Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str. 124. - GV - gebührenf. - Dt. - Deutsch. Ladenpreise können abweichen!

Wir akzeptieren auch die Zahlung per Kreditkarte u. a.



THE BEETLES ON TOUR



RASANTE KÄFER-ACTION
FÜR DAS NINTENDO 64®



ELECTRONIC ARTS®



Beetle®
Adventure
Racing!

© 1999 Electronic Arts. Das Electronic Arts Logo ist Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Volkswagen-Warenzeichen, Design-Patente und Urheberrechte werden mit Erlaubnis des Herstellers verwendet. NINTENDO®, NINTENDO 64 UND SIND WARENZEICHEN VON NINTENDO CO., LTD. of America Inc. ©1999 Nintendo of America Inc.