

NINTENDO 100% PURE ACTION!

**DIE BESTE 64 POWER
ALLER ZEITEN!**

**EXTRA!
SUPER DICKES
TIPS-BUCH**
MIT ALLEN SPIELN
VON A BIS Z!

**AUSGABE
6/99**

**64
POWER**

NINTENDO 100% PURE ACTION

JETZT IM TEST!

**STAR
WARS**

EPISODE 1 RACER

MYSTERIOS!

HYBRID HEAVEN

VON MENSCHEN UND MONSTERN!

ZERO HOUR

DUKES NEUESTES ABENTEUER!

F-1 WORLD GRAND PRIX 2

DIE NEUE RENNNSPIELREFERENZ AUF DEM NINTENDO 64?

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

3 RIESENFEATURES

18 MARIO – Unser Held des Monats Juni!

30 RAYMAN 2 – Ubis Held ist wieder da!

26 LEGO RACER – Extrem schnelle Bausteine!

PLUS!

GAMESTORE

Spiele und mehr durchs Leben

SEIT ÜBER 6 JAHRE
ZUVERLÄSSIG UND SCHNELL

Ladenlokal
40211

Düsseldorf
Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal
45131

Essen
Rätenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen



Actionfigur-Stück 39,90 DM

ACHTUNG ROT = SONDERANGEBOTE !!!
SOLANGE VORRAT REICHT

Airboarder dt. 69,90
All Star Tennis dt. 109,90
Body Harvest dt. 69,90
Carmageddon64dt.109,90
Castlevania64 dt. 119,90
Com.&Con64 dt. 114,90
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
Hexon64 dt. 69,90
Goemon2 dt. 129,90
Lylat Wars dt. 69,90
Lode Runner dt. verb.
Mario Party dt. 89,90
Mission Imposs. dt109,90
Mario Kart dt. 69,90

NHL Pro 99 dt. 119,90
NHLBreakaway98dt.49,90
Snowboard Kids dt. 69,90
StarsWars Podr. dt. verb.
ShadowGate64 dt. 129,90
Superman dt. verb.
Wave Race dt. 69,90
Wilde M. Country dt verb.
World Driver Ch. dt. verb.
WWF Attitude dt. verb.
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



114,90



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

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

DUKE NUKEM
ZERO HOUR
AB MAI



Telefonische Bestellannahme:
0201 / 777235

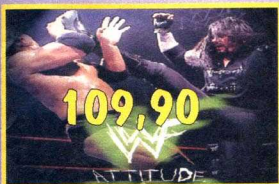
Bestellungen auch unter Fax 0201 / 777236 -

Bestellzeiten:

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr

Sa. 10.00 bis 14.00

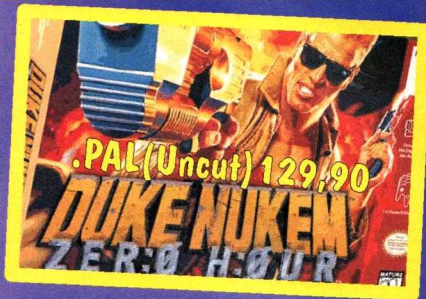
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM



109,90



GOEMON 2
Kompl. dt. Version
für 129,90



.PAL(Uncut) 129,90

Carmageddon 64 109,90

F1 World GP2 89,90

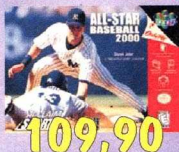
4MB SPEICHERERWEITERUNG

69,90

DES MONATS



19,90



109,90



139,90



89,90



19,90



109,90



114,90



129,90



59,90



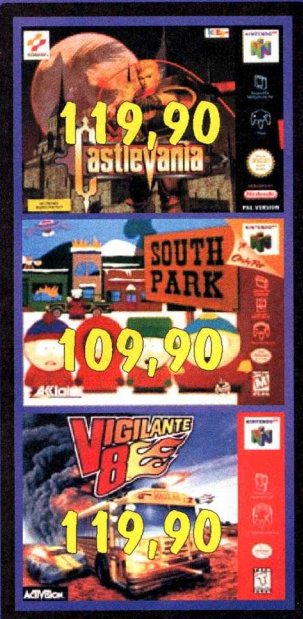
99,90



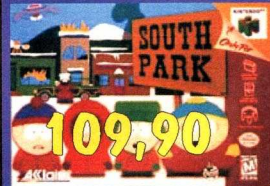
109,90



109,90



119,90



109,90



119,90

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



64

POWER

IN

52

Endlich ist es soweit – Anakin Skywalker gibt auf den gefährlichsten Planeten des Universums Vollgas!



STAR WARS Episode 1 Racer

REVIEWS

F-1 WORLD GRAND PRIX 2

56

Die Formel 1 ist so spannend wie nie zuvor – aber lohnt sich deshalb auch F-1 WGP2?



CHARLIE BLAST'S TERRITORY

66

Kemco schlägt schon wieder zu und verspricht uns Bombenstimmung mit Charlie Blast!



DUKE NUKEM: ZERO HOUR

60

Der Duke betritt die Bühne für seinen zweiten Auftritt auf dem Nintendo 64!



NBA PRO '99

68

Der Ball rollt schon wieder und langsam geht ihm die Luft aus!



TRI

70

**AL
BA**

72

HALT

FEATURE

18

Mario - der Held des Monats!

Nintendos Klempner macht den Auftakt zu unserer neuen Serie über Videospielhelden!

30

Rayman 2

Ubi Soft bereitet ihr Maskottchen auf das Comeback des Jahres vor: Rayman kommt in 3-D!

64ZOOM

34

Jet Force Gemini

Der neueste Hit von Rare!

38

Rugrats

THQ läßt die Teppichratten krabbeln!

39

Monster Truck Madness

Bist Du verrückt genug für einen Bigfoot?

40

Road Rash

Die Isle Of Man auf dem Nintendo 64!

26

Lego Racers

Die längste Praline der Welt kommt von Ferrero – die schnellsten Bausteine der Welt von Lego!



41

Hydro Thunder

Powerboat Racing bald auch für N64!

42

Mario Golf

Ein Klempner auf dem Golfplatz!

44

Hybrid Heaven

Ein erneuter Blick auf Konamis Mystery-Spektakel!

46

Shadowman

Willkommen im Reich der lebenden Toten!

RUBRIKEN

05

06

News-Flash

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

12

Postfach 64

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

50

Wertungssystem

Was denken sich die Kerle eigentlich bei ihren Wertungen?

77

Lesercharts

Eure ganz persönlichen Tops, Flops und Most Wanted-Spiele

80

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?

PLAY 2000

Die PlayStation-Version war toll – aber konnte uns TP2000 auch auf dem Nintendo 64 begeistern?



STAR BASEBALL 2000

All Star Baseball geht ins nächste Rennen – lohnt der Kauf der Fortsetzung?



SUPER MARIO KART 64

74

Dieses Spiel gehört zu den meistverkauften in ganz Deutschland – jetzt gibt's Mario Kart zum Schleuderpreis!



TIPS & TRICKS

78

Cheat-Zentrale

Neue Codes und Cheats direkt aus den aktuellsten Quellen.

82

Super Mario Kart 64

Zwei Seiten Tips und Tricks zu unserem Players Choice des Monats!

84

Vigilante 8

Alle Strecken, alle Geheimnisse – alles, was Du über Vigilante 8 wissen muß!



KEIN THEMA!

Die Überschrift von diesem Edi paßt wie die Faust aufs Auge: Mir fällt nämlich im Moment wirklich kein einziges Thema ein, über das es sich hier zu schreiben lohnt. Ich könnte jetzt vielen anderen Magazinen nacheifern und den Inhalt dieser Ausgabe loben – oder überhaupt die 64 Power! Haben wir das nötig? Nein, haben wir nicht!

Edis dieser Art sollten eigentlich verboten werden. Sie verschwenden Eure und meine Zeit. Doch warum gibt es eigentlich kein Thema in diesem Edi? Diese Frage kann ich mit Leichtigkeit beantworten. Es ist mal wieder der N64-Markt, der mittlerweile so langweilig geworden ist, daß mir die Lust am Edi-Schreiben vergangen ist. Hey, ein Thema baut sich auf! Liebe Leser, was hat sich in den letzten Monaten ernsthaft auf dem Markt getan? Wann war das letzte, wirklich bewegende Ereignis in der Welt der Videospiele? Einige von Euch schielen jetzt gedanklich in Richtung PlayStation und Metal Gear Solid, den anderen fällt spontan nur Zelda 64 ein. Seit Weihnachten (!) hat sich kaum etwas getan. Gut, es gab ein paar kleinere Highlights mit Titeln wie Beetle Adventure Racing, Micro Machines 64 oder auch Mario Party. Aber waren das wirklich Spiele, auf die Ihr Euch schon händereibend Wochen vorher gefreut habt? Nehmen wir mal das Beispiel Castlevania – in den Leserbriefen wird kaum ein Wort darüber verloren, während alle Welt immer noch über Zelda quatscht. Vorbei sind die Zeiten, in denen Rare uns zu begeistern wußte. Wie war es im letzten Jahr noch schön, als Banjo-Kazooie auf den Markt kam und es kurze Zeit später in vielen Läden schon ausverkauft war.

Die Wellen der Begeisterung haben sich gelegt. Die Softwareindustrie pennt oder liegt vielleicht schon mit dem verdienten Geld in der Karibik. Etwas muß geschehen – und zwar bald! Wir erwarten mit nämlich nicht nur das N2000, sondern auch die PlayStation 2 und den Dreamcast – bis dahin darf einfach nicht mehr geschlafen werden! Wenn doch, dann wäre dies – nicht nur für uns – ein ernstes Thema!

THOMAS RICHTER



Neue Peripherie-Geräte • Aktuelle News-Meldungen



AUTO-AUFSTAND!

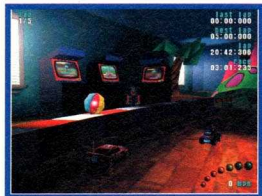
Wer fängt die revoltierenden Renner wieder ein?

Da haben sich die Jungs von Acclaim ja eine ganz wilde Geschichte ausgedacht: Die Produkte der Spielzeugfirma Toy-Volt stehen schon seit Jahren ganz oben auf den Wunschzetteln der Kids. Woran's liegt, kann so genau keiner sagen. Klar, Toy-Volt beschäftigt die besten Erfinder, Designer und Entwickler, die man für Geld kaufen kann. Aber da ist noch mehr. Irgendwas ist anders am Spielzeug dieser Firma. Irgendwas, das man nicht erklären. Es ist, als hätte das Zeug eine geradezu magische Anziehungskraft...

Doch diesmal ist man bei Toy-Volt ganz offensichtlich einen Schritt zu weit gegangen mit der Magie. Die ferngesteuerten Autos, deren Produktion rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft anlaufen sollte, scheinen ein Eigenleben zu entwickeln. Ohne fremdes Zutun machen sich die Prototypen selbständig,

büchsen aus den Regalen der Toy-Volt-Lagerhallen aus und erkunden ihre Umgebung. Passend zu dieser Revolte haben die Entwickler ihr Spiel Re-Volt getauft. Und jetzt rate mal, wer die aufständischen Autos wieder einfangen darf? Na ja, Du hast ja sonst nichts besseres zu tun!

Allein dieses Spielkonzept stellt das traditionelle Racing-Genre auf den Kopf. Die kleinen Renner kommen nicht nur in die hintersten Ecken, sie sind auch äußerst robust und scheuen keinen fiesen Trick, um das Rennen zu gewinnen. Es kommt aber noch dicker: Re-Volt lebt von Überraschungen und vom Einsatz des Spielers. Jeder der 28 Wagen muß erst einmal gefunden werden, bevor Du damit fahren kannst. Auch gibt es einen Riesenbatzen versteckter Features, die Du Dir nach und nach erschließen mußt. Das geht schon



▲ Die kleinen Flitzer erkunden eigenmächtig das Lager ihres Herstellers.



HALTET DEN DIEB!

N64 Grand Theft Auto!

War Dir schon mal danach, wahllos einen Wagen anzuhalten, den Fahrer hinterm Steuer wegzuziehen, einfach loszufahren und eine Orgie der Zerstörung anzurichten? Ja? Dann bist Du aber ganz schön gestört und solltest dringend eine Therapeuten aufsuchen – oder Dich auf Grand Theft Auto freuen! Denn was bisher nur in amerikanischen Großstädten an der Tagesordnung war, findet bald auch auf dem N64 statt. Das umstrittene, wenn auch gleichzeitig überaus beliebte PC/PSX-Spiel wird endlich konvertiert, allerdings nicht von seinen ursprünglichen Entwicklern DMA Design, sondern von einer noch nicht benannten Spieleschmiede. Grand Theft Auto soll im Herbst erscheinen, wieviel von der Brutalität des Originals (vom Drogenhandel bis zum Überfahren friedlicher Passanten) übernommen wird, bleibt allerdings abzuwarten.

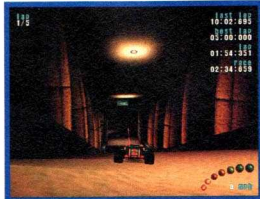


▲ Hat da jemand seine Erdbeertörtchen fallengelassen? Vielleicht waren sie einfach zu heiß...

07

ganz zu Anfang los und soll einen nie gekannten Dauerspaß garantieren.

Von der Grafik kannst Du Dir anhand der Screenshots selbst ein Bild machen. Wir finden jedenfalls, daß sie jetzt schon echt klasse aussieht. Und sonst? 14 Strecken können gefahren, werden nach Belieben selbst erstellt und abgespeichert werden. Die Rennen finden in sieben verschiedenen Welten statt, für einen Spieler gibt es fünf verschiedene Spielmodi. Noch besser wird's im Multiplayer-Modus: Hier geht es entweder um reines Rennen oder um Kämpfe mit vielen Waffen und Power-Ups. Bis zu vier Spieler können gleichzeitig gegeneinander antreten – allerdings frühestens im Sommer, falls Re-Volt pünktlich erscheinen sollte.



Erntedankfest

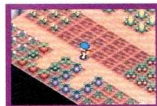
Ein Klassiker wird neu geboren!

I Du hast Harvest Moon als SNES- und Gameboy-Version gespielt? Du erinnerst Dich gern daran, wie gut Du Dich nach der Rettung Deiner Farm gefühlt hast? Dann kannst Du bald beweisen, daß Du auch mit den gestiegenen Anforderungen von Harvest Moon 64 zu Rande kommst. Für alle, die jetzt gar nicht schnallen, worum es eigentlich geht: Bei Harvest Moon handelt es sich um einen RPG-Klassiker aus dem Hause Natsume, der mit vielen Elementen einer Simulation daherkam. Und was wurde simuliert?

Genau, Leben und

Schufden auf dem Bauernhof!

Für das N64 haben die Entwickler natürlich mächtig am Gameplay geschraubt. Es gibt jetzt die Möglichkeit, Teilzeitarbeitsplätze zu verwalten und an Hunde- oder Pferderennen mitzuwirken. Außerdem kannst Du viel mehr Obst- und Getreidesorten anbauen und – zwischen fünf hinreißenden Damen zwecks Eheschließung auswählen. Wer das jetzt liest und Harvest Moon noch nie gespielt hat, muß uns für bescheuert halten, weil wir uns auf diesen Titel freuen. Aber glaub' uns: Das Original hat wirklich Spaß gemacht, und der Nachfolger wird sicher noch besser. Im Herbst soll es dann soweit sein, hoffentlich...



Donkey mit Revolver!

WAS SOLL DENN DIESE BLODE ÜBERSCHRIFT!

Gar nicht so einfach, die Titel von zwei ganz verschiedenen Spielen in nur einer Überschrift zu kombinieren. Gemeint sind Revolver, ein von Nintendo selbst entwickeltes Rennspiel, das im November erscheinen soll und über das wir sonst

absolut nichts in Erfahrung bringen konnten, und natürlich Donkey Kong 64. Rare weiß, daß wir alle darauf warten, und hat deshalb im Vorfeld der E3 diese brandneuen Screenshots veröffentlicht, die wir Euch nicht vorenthalten wollen.



GB an die Macht!



GAME BOY-KLIPPLING UNTERWEGS

7m März hielt Nintendo-Guru Shigeru Miyamoto eine vielbeachtete Rede auf der Game Developer's Conference in Kalifornien. Neben ausschweifenden Visionen zum Thema Spieldesign offenbarte er unter anderem, daß bei Nintendo derzeit nicht an einem Zelda-Nachfolger gearbeitet wird. Buuuh! Dafür rutschte ihm eine andere interessante Neuigkeit raus. Nach seinen Worten arbeitet Nintendo gerade an "... einem neuen System, mit dem der Game Boy wie ein Controller für das N64 benutzt werden kann." Wir kennen ja schon den 64GB, mit dem das N64 Daten aus einer Game Boy-Cardtridge aufnehmen kann, auch wenn der Einsatz auf verschiedene Pocket Monsters-Spiele beschränkt bleibt. Erwähnt hat Miyamoto die Neuentwicklung im Zusammenhang mit dem Talent Maker-Game (falls man so was Spiel nennen kann), das mit der Game Boy-Kamera aufgenommenen Photos bearbeiten kann. Es sieht also ganz danach aus, als plane Nintendo etwas Ähnliches wie Sega mit dem VMS und Sony mit seiner PocketStation. Könnten tatsächlich ein oder mehrere Game Boys ans N64 angeschlossen werden, hätten Sport- und Strategiespiele den größten Nutzen davon. Dann könntet Ihr nämlich Züge planen und ausführen, ohne daß Euer Gegner sofort mtkriegt, was Ihr vorhabt. Wie man sieht, kann Nintendo also doch noch mit hervorragenden Ideen überraschen!

NEWS-SCHNIPSEL

FLIEGENDE FÄUSTE – EA wird im Herbst '99 Knockout Kings 2000 für das N64 veröffentlichen. Zu den lizenzierten Boxern gehören unter anderem Muhammad Ali, Roy Jones Jr. und Lennox Lewis. Etwa zur gleichen Zeit steht Midways Box-Sim Reality 2 Rumble an. Als einziger berühmter Name drang hier bislang der von Ringsprecher Michael Buffer nach außen...

TOTE DEN DRACHEN!

Hast Du das Zeug zum neuen Siegfried?

Obwohl Dragon Sword unter dem Titel Dragon Storm immer mal wieder in Nintendos Release-Liste auftaucht, ist, waren weitergehende Infos zu Story und Gameplay bisher nicht zu bekommen. Jetzt wissen wir: Nach dem mysteriösen Tod seines Königs wird das einst friedliche Land Tengarra von der bösen Zauberin Zordanthia regiert, die ganze Horden finsterner Kreaturen aus dem Schattenreich auf ihre unfreiwilligen Untertanen losläßt. Nur Kailan, Königssohn und rechtmäßiger Thronfolger, und die schöne Tia haben das Zeug, sich der Zauberin zu widersetzen.

In der Rolle dieser beiden müßt Du fünf verschiedene Welten und mehr als 20 Levels durchstreifen, Dich mit Zordanthias Horden messen und verschiedene Missionsziele erreichen. Neben Zaubersprüchen (Tia verfügt über magische Fähigkeiten) und diversen Gegenständen kannst Du ein riesiges Waffenarsenal einsetzen, darunter natürlich Dolch und Schwert, aber auch Schußwaffen wie Pfeil

und Bogen. Sogar in einen Drachen kannst Du Dich verwandeln und dann gegen Deinesgleichen antreten. Obwohl Dragon Sword als reines Actionspiel konzipiert wurde, wollen die Entwickler auf Elemente aus dem Rollenspiel nicht verzichten – was Wunder, bei dieser Story! Ein Release-Termin steht leider ebenso wenig fest wie ein Vertrieb, wir hoffen aber, daß sich beides zügig finden wird. Die uns gezeigten Render-Grafiken und die Ideen der Entwickler lassen einen echten Überraschungshit erahnen.

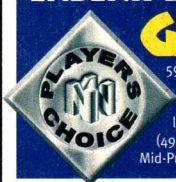


▲ Ob es denn gelingen wird, Atmosphäre und Qualität dieser Render-Grafiken in die In-Game-Grafiken zu übernehmen?



Player's Choice

ENDLICH BILLIGERE SPIELE!



Gute Neuigkeiten für sparsame Menschen! Nintendo hat soeben offiziell den Start einer Player's Choice-Reihe verkündet, deren Titel für den vernünftigen Preis von 59,90 Mark zu haben sind. Den Anfang machen fünf Spiele – F-1 World Grand Prix, Mario Kart 64, Snowboard Kids, Lylat Wars und Wave Race. Weitere werden folgen, und wir werden Euch in unserem Review-Teil monatlich einen Player's Choice-Titel ans Herz legen. Schade nur, daß Nintendo sich nicht zum Preisniveau der PSX-Platinum-Reihe (49,95 Mark) durchringen konnte. Aber wer weiß: Da die Player's Choice-Reihe laut Big N im Mid-Price-Segment angesiedelt ist, kommt vielleicht irgendwann noch eine Low-Price-Reihe?!



AUSSERDEM IM BRISTEIN-VERLAG ERSCHEINEN

64 POWER SPECIAL #2

Noch steht die zweite 64 Power Special beim Händler und will von Dir gekauft werden. Das gute Stück ist randvoll mit aktuellen Lösungen, darunter Buck Bumble, Bio Freaks, F-Zero X, Mission: Impossible und natürlich The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Dazu gibt's jede Menge Tipps, und alles zum Spottpreis von 9,80 Mark. Bald kommt die Nr. 3, also schnell noch zugreifen!



POCKET POWER COLOR #2

Das erste Heft hat Ihr uns förmlich aus den Händen gerissen, deswegen gibt's jetzt Nachschlag. Du willst alles über die Möglichkeiten des neuen Gameboys wissen? Du willst 20 kompetente Reviews zu allen wichtigen Spielen? Tips, Cheats und die komplette Zelda-Lösung?? Und alles zum kleinen Preis? Dann 5,90 Mark eingepackt, und nix wie ab zum Händler!



POWERSTATION

Neues Layout, stolze 140 Seiten – das ist die neue PowerStation! Mit fetten Tests von Syphon Filter, Warzone 2100, Sports Car GT und vielen anderen Neuerscheinungen, dazu Features, Previews und Tips, Tricks und Codes für die wichtigsten Gamemodule auf ultrastarken 32 Seiten! Also: Vergrüß den ewigen Konsolenkrieg, auch die PlayStation hat einiges zu bieten!



LOONEY TUNES!

Bald kommen sie zu Dir...

Wie wär's mit ein paar neuen Bildern aus Infogrames bald erscheinenden Looney Tunes-Spielen? Bitte sehr! Auf der linken Seite aktuelle Screenshots aus Tasmanian Express, rechts siehst Du Szenen aus Looney Tunes: Space Race. Sieht gut aus, gelle?



Verschrottet!

Zu unser aller Enttäuschung hat DMA Design seinen Sci-Fi-Panzer-Shooter Wild Metal Country nun offiziell abgelassen. Und das, obwohl der Nachfolger von Silicon Valley und Body Harvest auf dem PC nach wie vor ein Renner ist. Laut DMA waren Fahrphysik und komplizierte Steuerung nicht auf dem N64 zu realisieren. Wollen wir das glauben?



GIZMOS & GADGETS

South Park-Zeugs!

Kaum ist South Park erfolgreich im Handel, beginnt auch schon das Geschäft mit dem Merchandising zu brummen. Zum Beispiel kannst Du Dir mit den Deskmates oder den Vocalisers die Schul- bzw. Arbeitszeit versüßen. Bei den Deskmates handelt es sich um Bleistifthalter in Form von 3-D-Modellen. Du kannst zwischen Cartman, Kyle, Kenny und Stan wählen, und immer wenn Du den Stift aus der Halterung nimmst, geben die Kerle einen schlaun Spruch zum besten. Das machen auch die Vocaliser, ebenfalls als jeweils einer der genannten Charaktere, jedoch mit einem größeren Repertoire an Sprüchen. Bislang ist beides nur in englischer Version und in gut sortierten Importshops zu bekommen. Die Preise liegen bei etwa 30 Mark für einen Deskmate und etwa 20 Mark pro Vocaliser. Für Fans der vorlauten Figuren sicher eine Überlegung wert.



Turok in klein!

Turok, der Indianer auf Zeitreise, ist nun auch als Handheld zu haben. Das Gameplay ist bekannt: In vier Levels muß sich Turok zahlreicher Angreifer erwehren, und das auf einem kleinen LCD-Bildschirm. Klar, daß so etwas den Fun-Faktor des N64-Spiels nicht erreichen kann, gerade unterwegs werden Turok-Fans damit aber möglichen Entzugserscheinungen vorbeugen können. Und mit ca. 30 Mark ist es auch noch wesentlich preiswerter als die Cartridge. Einziger Nachteil: Für ein Handheld ist das Ding ziemlich klobig, kein Vergleich mit dem Gameboy. Vielleicht dürft Ihr es bei Eurem Händler ja mal probierspielen...



NEWS-FLASH 64 Power CHARTS

KOMMENTAR:

Da hat sich aber einiges verändert in unseren Charts, die zahlreichen Neueinsteiger machen sich breit. Offenbar kaufen N64-Besitzer mittlerweile alles, solange es nur neu ist. Zum Glück ist das Geld bei den meisten dieser Spiele wirklich gut angelegt. Niemand wird sich wundern, daß FIFA '99 den ersten Platz belegt, aber Mario Party macht sich wesentlich besser als erwartet – obwohl hierzulande gar keine so großen Stückzahlen an den Handel ausgeliefert wurden. Auch Vigilante 8 kommt überraschend gut weg. Im nächsten Monat wird sich wieder einiges verändern, dank der günstigen Player's Choice-Titel. Unser Favorit für einen Spitzenplatz: das immer noch erstklassige F-1 World Grand Prix für nur noch 59,90 Mark!

DIESEN MONAT	LETZTEN MONAT	SPIELNAME	VERTRIEB	64 POWER WERTUNG
● 1	-	FIFA '99	EA Sports	94%
▲ 2	3	Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo	89%
▼ 3	1	South Park	Acclaim	79%
▼ 4	2	The Legend of Zelda	Nintendo	98%
● 5	-	Mario Party	Nintendo	86%
● 6	-	Vigilante 8	Activision	78%
▼ 7	7	WCW/NWO Revenge	THQ	87%
▼ 8	5	Virtual Pool	Interplay	90%
▼ 9	6	Turok 2: Seeds of Evil	Acclaim	94%
▼ 10	8	Mario Kart 64	Nintendo	80%
▼ 11	7	1080° Snowboarding	Nintendo	90%
▲ 12	14	F-1 World Grand Prix	Nintendo	89%
▼ 13	9	Banjo-Kazooie	Nintendo	94%
▼ 14	10	V-Rally	Infogrames	88%
▲ 15	20	Indiziert	Nintendo	XX%
▲ 16	19	F-Zero X	Nintendo	90%
▼ 17	16	Gex	GT	90%
▼ 18	13	Diddy Kong Racing	Nintendo	95%
● 19	-	Yoshi's Story	Nintendo	87%
● 20	-	Super Mario 64	Nintendo	95%

Club der Lederfreunde

Du bekommst beim Spielen immer schweißnasse Hände?

Du hast die letzte Gasrechnung verschwitz, und seitdem bleibst bei Euch die Bude kalt? Du stehst ganz einfach auf den Geruch und das Feeling von schwarzem Leder? Falls Du eine dieser Fragen mit "ja" beantworten kannst, haben wir das ultimative Zubehör für Dich entdeckt: einen Lederhandschuh für den Controller Deines N64. Das gefühlte Teil kostet in den Staaten 19,95 Dollar und ist bei uns nur als Import erhältlich. Wer's braucht...



Mehr Infos hierzu bei www.bonnyproducts.com

Gamewatch

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

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

10

APRIL-MAI

A Bug's Life	US	Mai
Beetle Adventure Racing	DT	Apr
Castlevania 64	DT	Mai
Gauntlet Legends	US	25. Mai
Goemon's Great Adventure	US	Mai
Ken Griffey Jr Slugfest	US	10. Mai
Shadowgate 64	DT	Mai
Smash Brothers	US	26. Apr
Snowboard Kids 2	DT	Apr
Triple Play 2000	US	Apr
Superman	US	25. Mai

JUNE

Airboardin' USA	US	Juni
Assault	DT	Juni
Charlie Blast's Challenge	DT	Juni
Command And Conquer 64	US	28. Juni
Earthworm Jim 3D	US	Juni
F-1 World Grand Prix 2	DT	04. Juni
Harrier 2001	US	Juni
Hybrid Heaven	DT	Juni
Hybrid Heaven	US	20. Juni
Lode Runner	DT	30. Juni
Looney Tunes: Space Race	US	20. Juni
Michael Owen's Soccer	DT	Juni
Pokemon Snap	US	Juni
Quake 2	US	02. Juni
Rat Attack	US	20. Juni
Superman	DT	Juni
Tonic Trouble	US	20. Juni
World Drive Championship	US	Juni

JULI UND SPÄTER

4x4 Mud Monsters	US	Juli
Army Men: Sarge's Heroes	US	Nov
Battletanx 2	US	Dez
Caesar's Palace	US	02. Aug
Command And Conquer 64	DT	Aug
Dalkatana	DT	Nov
DethKarz	DT	Okt
DethKarz	US	Okt
Donkey Kong 64	DT	Dez
Duke Nukem: Zero Hour	DT	Juli
Gauntlet Legends	US	22. Sep
Hydro Thunder	US	Okt
Jet Force Gemini	DT	Juli
Lego Racers	DT	Juli

Lego Racers	US	Juli
Mario Golf	DT	Okt
New Tetris	DT	Juli
Ogre Battle 3	DT	Sep
Perfect Dark	DT	Sep
Rainbow Six	US	Nov
Re-Volt	DT	Aug
Revolver	DT	Nov
Roadsters	DT	Sep
Shadowgate Rising	DT	Nov
Shadowman	DT	Sep
Shadowman	US	20. Aug
Star Wars Racer	DT	Jul 02
Top Gear Hyperbike	DT	Nov
Top Gear Rally 2	DT	Okt
Vigilante 8: Second Offense	US	Sep
WWF Attitude	US	06. Jul

NICHT BESTATIGTE DATEN

3Sixty	US	TBC
40 Winks	DT	TBC
Airport Inc	DT	TBC
Alien Saga	US	TBC
Animaniacs Ten Pin Alley	US	TBC
Asteroids	DT	TBC
Banjo-Tooie	DT	TBC
Battlezone	US	TBC
Blues Brothers 2000	DT	TBC
Dalkatana	US	TBC
Derby Stallion 64	Jap	TBC
Die Hard	US	TBC
Dragon Sword	DT	TBC
Duck Dodgers	US	TBC
Duke Nukem: Zero Hour	DT	TBC
Earthworm Jim 3D	DT	TBC
Extreme Sports 64	DT	TBC
FIA Formula 1	DT	TBC
Fire Emblem 64	Jap	TBC
F-Zero Xpansion (64DD)	Jap	TBC
Getter Love!	Jap	TBC
Gex 3: Deep Cover Gekko	US	TBC
Ghouls & Ghosts	Jap	TBC
Goemon's Great Adventure	DT	TBC
Harvest Moon	DT	TBC
Hercules	US	TBC
Jeff Gordon XS Racing	US	TBC
Jest	DT	TBC
Jungle Bots	US	TBC
Jungle Emperor Leo	Jap	TBC
Looney Tunes: Space Race	DT	TBC

Magic Flute	Jap	TBC
Mario Artist series (64DD)	Jap	TBC
Mario Golf	Jap	TBC
Metal Gear Solid	Jap	TBC
Mini Racers	DT	TBC
Mortal Kombat: Special Forces	US	TBC
Mother 3	Jap	TBC
Neon Genesis Evangelion	Jap	TBC
NFL Blitz 2000	US	TBC
Nuclear Strike	DT	TBC
ODT	DT	TBC
Ogre Battle 3	Jap	TBC
Pocket Monsters Stadium 2	Jap	TBC
Puma Street Soccer	DT	TBC
Quake 2	DT	TBC
Quest 2	US	TBC
Rayman 2	DT	TBC
Resident Evil 2/Biohazard 2	Jap	TBC
Rev Limit	DT	TBC
Road Rash 64	DT	TBC
Rollerball	US	TBC
Ronaldos Soccer	DT	TBC
Sim City 2000	DT	TBC
Sim City 64 (64DD)	Jap	TBC
Smash Brothers	DT	TBC
South Park 2	US	TBC
Space Invaders	US	TBC
Spooky	US	TBC
Starcraft	Jap	TBC
Star Wars: The Phantom Menace	DT	TBC
Sydney Olympics 2000	US	TBC
Tazmanian Express	US	TBC
Tetris 64	DT	TBC
Thunder	US	TBC
Thornado	US	TBC
Thrasher: Skate And Destroy	US	TBC
Tonic Trouble	DT	TBC
Top Gun	US	TBC
Turok Arena	US	TBC
Turok 3: Oblivion	US	TBC
Twelve Tales: Conker 64	DT	TBC
Twelve Tales: Conker 64	US	TBC
Ura-Zelda (64DD)	Jap	TBC
Velocity	US	TBC
War: Final Assault	US	TBC
Wetrix 2	DT	TBC
Wild Metal Country	DT	TBC
Win Back	DT	TBC
Winback	Jap	TBC
Worms Armageddon	US	TBC
WWF 2000	US	TBC
Xena: Warrior Princess	US	TBC

Der Kranz Partner im Ruhrgebiet (nur Laden, kein Versand!)
dynatax
 Im Brückentempel
 44135 Dortmund

THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN

AUSGESCHNITTEN ZUM BESTELLEN UND ZURÜCKSCHICKEN AN THEO KRANZ, POSTFACH 100, D-97070 WÜRZBURG

Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg - Laden: Bahnhofstraße 28, 94032 Passau

NINTENDO 64
 DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, AV-KABEL, SCART-ADAPTER UND SUPER-MARIO 64 SOWIE VORRAT REICHT

244,-

- NINTENDO 64**
- MARIO KOMPLETT PAK 244,-
 - NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64 24,95
 - ANTENNEKABEL 49,95
 - ANTENNEKABEL DRG 49,95
 - CONTROL PAD - ORIGINAL 54,95
 - ISRAEL GIRON, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ 64,95
 - EXPANSION PAK DRG (SPEICHER) 64,95
 - CONTR. PAD JOYTECH 64 PLUS 49,95
 - JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH 14,95
 - LEONARDO CASTELVA G4 KOMPLET WHEEL 129,95
 - MEMORY CARD 0,25 MEG-DRG. 34,95
 - MEMORY CARD 1 MEG 26,95
 - MEMORY CARD 8 MEG 35,95
 - ROMULE PAK 29,95
 - ROMULE PAK JOYTECH COLOR 15,95
 - 4-PUNKER - SCHUMMELELMOR (JUNI) 109,95

offizieller Soundtrack 19,95



CASTLEVANIA 3D 109,95

- 1080 SNOWBOARDING** 89,95
- ALL STAR BASEBALL 2000** 59,95
- THE STEELING 3D** 59,95
- BANJO & KAZOIE** 89,95
- BEETLE ADVENTURE RACING** 109,95
- BOY HARVEST** 49,95
- BOMBERMAN HERO** 89,95
- BUCK DUMBLE** 59,95
- BUST A MOVE 3** 59,95
- CASTLEVANIA 64 + TARD VON NITTE (JUNI) 59,95**

GAMEBOY

BATTERY PAK - GAMEBOY 2,95

64 KART VERBODEN (HARD) 99,95

CAMERA PRINTER 119,95

LADEGERÄT - GAMEBOY 19,95

LINKKABEL GB-CBP, CBP-GBD 14,95

ANGEL-CLASSICS 49,95

ASTERIX & OBELIX - CLASSICS 49,95

BUGS BUNNY & LOLA 54,95

BUST A MOVE 2 29,95

CASTLEVANIA - SUBORBITAL 99,95

COO HAND 44,95

DONKEY KONG - CLASSICS 49,95

64 JUNGLE VERBODEN (HARD) 99,95

DSCHUNGELBUCH - CLASSICS 49,95

GARGOYLES INSEKT 44,95

INT. SUPERSTAR SOCCER 59,95

KING OF KINGS - HEAT OF BATTLE 99,95

MARIO'S PICROSS 49,95

MONTYMECH'S RETURN 49,95

MOUSE - DESIGN CLASSICS 49,95

RODNEY'S BANGBROTHERS 94,95

ON THE TILES 49,95

SPRINT 64,95

STAR FRANKER 49,95

TAMAGOTCHI 44,95

V-RALLY - CHAMPIONSHIP ED. 64,95

ZELDA II - CLASSICS 49,95

- GAMEBOY**
- BATTERY PAK - GAMEBOY 2,95
- 64 KART VERBODEN (HARD) 99,95
- CAMERA PRINTER 119,95
- LADEGERÄT - GAMEBOY 19,95
- LINKKABEL GB-CBP, CBP-GBD 14,95
- ANGEL-CLASSICS 49,95
- ASTERIX & OBELIX - CLASSICS 49,95
- BUGS BUNNY & LOLA 54,95
- BUST A MOVE 2 29,95
- CASTLEVANIA - SUBORBITAL 99,95
- COO HAND 44,95
- DONKEY KONG - CLASSICS 49,95
- 64 JUNGLE VERBODEN (HARD) 99,95
- DSCHUNGELBUCH - CLASSICS 49,95
- GARGOYLES INSEKT 44,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER 59,95
- KING OF KINGS - HEAT OF BATTLE 99,95
- MARIO'S PICROSS 49,95
- MONTYMECH'S RETURN 49,95
- MOUSE - DESIGN CLASSICS 49,95
- RODNEY'S BANGBROTHERS 94,95
- ON THE TILES 49,95
- SPRINT 64,95
- STAR FRANKER 49,95
- TAMAGOTCHI 44,95
- V-RALLY - CHAMPIONSHIP ED. 64,95
- ZELDA II - CLASSICS 49,95



COMMAND & CONQUER 109,95

- CASTLEVANIA 3D 109,95**
- CHAMELEON TWIST 2** 99,95
- CHARLES BLAST'S TERRITORY** 89,95
- COMMAND & CONQUER (JUNI)** 109,95
- DAILY KING RACING** 59,95
- EXTREME G 2** 89,95
- F1 WORLD GRAND PRIX 2 (JUNI)** 89,95
- FIFA 99** 109,95
- FLYING DRAGONS** 109,95
- F-ZERO X** 89,95
- GLOCK 64 (GG 2) - ENTER THE GECKO** 129,95
- GLADIATOR 2 - MYSTICAL NINJA (JUNI)** 114,95
- HOLY MAGIC CENTURY** 59,95
- IGGY'S RECKING BALLS** 69,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER 99** 59,95
- JET FORCE GEMINI (SEPT)** 109,95
- LODE RUNNER 3D** 59,95
- MILO'S ASTRO BOWLING** 109,95
- MISSION IMPOSSIBLE** 99,95



RACING SIMULAT. 2 119,95

- Bump & Kuzooze 89 99** 89,95
- F1 World Gr. Prix 2 89 99** 89,95
- Star Wars Racing 109 95** 109,95
- Team 2 114 95** 114,95
- MONSTER TRUCK MADNESS (SEPT)** 99,95
- NEARLY 99** 109,95
- NBA JAM '99** 94,95
- NBA LIVE '99** 109,95
- NBA LIVE 99** 109,95
- NET QUARTERBACK CLUB '99** 94,95
- NHL BREAKAWAY HOCKEY '99** 94,95
- NHL P99 (SEPT)** 114,95
- PENNY RACERS** 114,95
- PAT'S SIMULATION 2 (JUNI)** 119,95
- RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR** 109,95
- RAYMAN 2 (SEPT)** 119,95
- REVOLT (AUG)** 59,95

- GAMEBOY COLOR PURPLE** 129,-
- 64 JUNGLE VERBODEN (HARD) 99,95**
- A BUG'S LIFE (JUNI)** 89,95
- ASTERIX & OBELIX (JUNI)** 89,95
- BANJO** 89,95
- BATTLESHIP (JUNI)** 59,95
- BIENE NIKJA** 59,95
- BUGS BUNNY CRY CASTER** 59,95
- BUST A MOVE 4** 59,95
- CANNAWADOM (JUNI)** 59,95
- CHICKENMASTER (JUNI)** 49,95
- CONQUEST PROCKET** 49,95
- CRUISE ZONE** 49,95
- F1 WORLD GRAND PRIX** 49,95
- FRUGGER** 44,95
- GAME & WATCH GALLERY 2** 44,95
- GEX 3D** 49,95
- GOLDEN SOUL** 49,95
- HARVEST MOON** 49,95
- HOKUTO** 49,95
- HOLY MAGIC CENTURY** 49,95
- HOLLYWOOD PINBALL** 49,95
- HURD 2 1/2 (JUNI)** 49,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER 99** 49,95
- JERRY & DEFENDER** 49,95
- KLUSTAL** 49,95
- LEGEND OF RIVER KING** 49,95
- LOGICAL** 49,95
- LOONEY TUNES** 49,95
- LUCKY LUNG** 49,95



TUROK 2 (Dt. Vers.) 77,77
TUROK 2 (engl. PAL-Vers) 88,88

- SAN FRAN. RUSH 2: EXTREME RACING** 109,95
- S.C.A.R.S.** 109,95
- SHADOWWATERS (JUNI)** 77,77
- SHADOWMAN (AUG)** 109,95
- SOUTHPARK** 99,95
- SPACE RACE** 114,95
- SPACE STATION: SILICON VALLEY** 54,95
- STAR WARS: ROGUE SQUADRON** 109,95
- STAR WARS: ROGUE SQUADRON** 109,95
- SUPER MARIO 64 SPIELERLEITER** 24,90
- SUPERMAN (JUNI)** 124,95
- THE NEW TETRIS (JUNI)** 89,95



Die ersten Besteller erwarten eine kleine Überraschung!

TONIC TROUBLE (SEPT) (JUNI) 109,95

TURBO 2 - ENGL. PAL-VERSION 88,88

TWISTED EDGE SNOWBOARDING 109,95

VICHLITE 8 114,95

VIRTUAL POOL 109,95

V-RALLY 59,95

next Level 12/99: 90%

Tonic Trouble 109 95 109,95

Body Harvest 49 95 49,95

Star Wars: Rogue Squadron 109 95 109,95

WDC: Revenge 129 95 129,95

SPACE BEAMER

Strahlung absolut ungefährlich dank spezieller Infrarot-Technologie

Space Basic Set (1 Laser, 1 Wobbel) 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

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE FÜR ÖSTERREICH LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN

TEL: 0049 85 17 37 77

UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN: DM 7,80 €; PORTO 6,90 ZUGL. NN-GB

TOP-SPIELE ZU KNAALLERPREISEN

- TOP-SPIELE ZU KNAALLERPREISEN**
 nur solange Vorrat reicht
- BODY HARVEST 49,95
 - BUST A MOVE 2 49,95
 - CLAYFIGHTER 63 1/3 39,95
 - IGGY'S RECKIN' BALLS 69,95
 - INT. SUPERSTAR SOCCER 64 49,95
 - MADDER 64 49,95
 - NAGANO WINTER OLYMPICS 59,95
 - NBA COURTSHOE 59,95
 - NBA PRO '99 49,95
 - SAIKUVA KIDS 109,95
 - SILKWOOD VALLEY - SPACE STATION 109,95
 - WIPACUT 64 109,95

PLAYER'S CHOICE

- PLAYER'S CHOICE**
- F1 WORLD GRAND PRIX 64,95
 - LYLAT WARS 64,95
 - NINJO KART 64 64,95
 - SNOWBOARD KIDS 64,95
 - WAVE RACE 64 64,95

WDC VS. NINJO: REVENGE 129,95

WWF WARRZENE - RAW IS WAR 99,95

WWF ATTITUDE 79,95

YOSHI'S STORY 89,95

SPIELERLEITER YOSHI'S STORY 24,80

Spielerberater 24,80

ZELDA 64 109,95

ZELDA: CARINA OF TIME 109,95

SPIELERLEITER ZELDA 64 24,80

ZELDA 64 SPECIAL EDITION 139,95

0931 3545235

oder 0180 5211844

WWW.LOGON.DE/KRANZ



SPACE BEAMER

Strahlung absolut ungefährlich dank spezieller Infrarot-Technologie



Theo KRANZ VERSAND

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE FÜR ÖSTERREICH LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN

TEL: 0049 85 17 37 77

UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN: DM 7,80 €; PORTO 6,90 ZUGL. NN-GB

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM SELBEN TAG! UNSER HANS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHREN. BEI BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERHÖLT. PORTO-BESTELLUNGEN BIS 20.00 UHR, SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN, DAS GERAD FRAUENSTELT, BEI MITBESTELLUNG (3 DM) UND ADRESSENÄNDERUNG (SCHLAG (3 DM) ANFORDERN.



Versandkosten: Post Nachnahme: DM 6,40 zuzüglich Nachnahmegebühr, Vorkasse: DM 4,-, Porto Ausland: DM 18,-, Präsentationen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Liefergarantie: keine, Preisänderungen vorbehalten. Alle Preise in DM.

HÄNDERANFRAGEN ERWÜNSCHT FAX 0931/571602

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 354520

Postfach

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

12

**64 POWER
ONKEL TOM
POSTFACH 3161
48581 GRONAU**

E-Mail: Posthuette@aol.com

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

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

YOOHOO!

So, da wären wir wieder – diesmal mit ganz neuen Vorsätzen! In letzter Zeit kommen zwar immer mehr Briefe von Euch rein (vor allem Mails!), doch es scheinen immer wieder Beiträge zu den gleichen Themen zu sein, die wir schon tausendmal hatten. Von Konsolenkriegen habt Ihr immer noch nicht die Nase voll. Ihr wißt immer noch nicht, was Silvereye ist. Sogar das 64DD interessiert Euch noch. Ich sähe es unheimlich gerne, wenn mal jemand seine Meinung zu neuen, interessanteren Themen schreibt. Wie wäre es mit dem N2000 oder der PSX 2 (ohne schon jetzt über Sonys neue Konsole zu meckern!)? Was haltet Ihr von Videospielen-Emulatoren? Haut rein!

EUER ONKEL TOM!

Spinnt Nintendo?

Hallo Onkel Tom! Ja, Ihr seid toll. Aber jetzt mein Anliegen: Nintendo versteht es ja des öfteren, seine Kunden mit einem unangekündigten Spiel zu überraschen, so z.B. *Mario Party*. Dieses ist ja nun auch wirklich (zu viert jedenfalls) ein absoluter Knüller. Aber was bitte schön sollen die Minispiele, bei denen man nur (wie Ihr es auch schon treffend in eurem Test bemerkt habt) mit dem Analogstick wie ein Irre im Kreis "rühren" muß? Da gewinnt halt derjenige, der entweder einen Haufen Kohle hat, oder derjenige, der nicht mit seinem eigenen Joypad spielt. Denn mit diesem "Joypadgerühre" kriegt man den Analogstick binnen Kurzem in den ... - äh ich meine, er geht kaputt. Fazit: Das Spiel *Mario Party* ist ein weiterer Geniestreich Nintendos, der ihnen abermals einen Haufen Geld einbringt. Danke schön!
Johannes Gruner

Ann. v. Onkel Tom: Dieses "Joystickgerühre" war vor über zehn Jahren (noch zu Zeiten des Commodore 64 oder Atari XL) ganz groß in Mode. In fast jedem Sportspiel gewann derjenige, der am schnellsten die Joystickknöpfe drücken oder den Stick am schnellsten rütteln konnte. Damals waren die meisten Joysticks aber auch ein bißchen stabiler und robuster gebaut als die heutigen. Spaß gemacht hat es allemal – und ehrlich gesagt machen uns die schweißtreibenden Rennen in *Mario Party* auch eine Menge Spaß. Eine gute Idee, die ruhig mal wieder in einem anderen Spiel perfektioniert werden könnte. Ober Nintendos Joypad dafür wirklich gut geeignet ist, bleibt eine andere Frage...

Ann. d. Red.: Vom Joystickrütteln verstehst du ja sowieso eine ganze Menge...

Nackapazerln

Hy Tommelein! Wie geht's, wie steht's? Ich und mein Freund Köchi sitzen gerade in der Schule vor unseren Computern und eifern, welche Mail Ihr abdruckt! Also, erstens finde ich Eure Kriegsszenen echt erheitend, und das Heft hat auch alles, was ein N64-Mag so haben muß. So, nach dem Pflichtgeschleime nun die Fragen:

1. Drückt Ihr meinen Brief ab und laßt mich gewinnen?
2. Gibt es Cheats für *Mario Party*?
3. Wo gibt es jetzt die Fotos von euch zu sehen?
4. Was sind zu große Randbalken (wie zum Beispiel bei *Beetle Adventure Racing*)?
5. Warum kommen Spiele wie *SCARS* und *South Park* nicht in die Steiermark (die Steiermark ist in Österreich, für die geistigen Nackapazerln

unter Euch)?

6. Muß ich was zum Konsolenkrieg beitragen?
7. Wieso funktionieren amerikanische Spiele nicht auf einem europ. N64?

Stefan

Ann. v. Onkel Tom: Eine Frage vorweg: Was zum Teufel ist ein Nackapazerln? Ein Schlag in den Nacken?

Ann. d. Red.: Es heißt "geistiger Nackapazerln" (ohne n) – dem Sinn nach genau das, was Du bist (Tiefflieger).

1. Nee, den drucken wir nicht ab. Was willst Du eigentlich gewinnen?
2. Cheats gibt bis jetzt noch keine. Wir klabbern jedoch gerade einige Tips und Tricks zusammen...
3. Schluck... ähem... lalalalaaaaa...
4. Na, schwarze Balken am Bildschirmrand eben. Jene hast Du bei vielen amerikanischen Spielfilmen auch, you know?
- Ann. d. Red.: Klar, die gibt es ja auch NUR bei US-Spielfilmen. Oh Mann, was für ein Nackapazerln!!
5. *SCARS* gibt es bei Euch nicht? Das wundert mich. *South Park* kommt bestimmt auch zu Euch, nur Geduld. Hier gibt es *South Park* nämlich auch noch nicht zu kaufen. Die Serie läuft erst später im TV an. Wahrscheinlich wartet Acclaim noch mit der Veröffentlichung.
6. Oh Gott, bloß nicht! Das Kriegsbeil habe ich gerade für begraben erklärt!
7. Das hat viele Gründe. Zum einen passen US-Cartridges gar nicht in den Slot einer europäischen Konsole, zum anderen baut Nintendo in jedes Spiel einen sogenannten Ländercode ein, der auf die Konsole abgestimmt sein muß. US-Spiele (also NTSC-Spiele) laufen zudem mit einer Frequenz von 60Hz. In Deutschland können durch durchschnittliche Fernseher gerade mal 50Hz darstellen. Noch ein Problem mehr...

Dies & Das

Ich halte hier die neueste Ausgabe der 64 Power in meinen Händen, und habe hier als erstes die geliebte Posthütte aufgeschlagen. Ich möchte hier Bezug auf Eure neue Internetadresse nehmen. Doch zunächst mal das übliche Geschleime: "Ihr produziert das geistige N64-Mag und ich wünsche, daß Ihr so weiter macht."

Komme ich also zur Sache: S'is wirklich 'ne tolle Idee von Euch, nun auch per E-Mail erreichbar zu sein. So können nun auch Dummköpfe einen Brief an Euch verfassen (siehe 1. Brief in Ausgabe 5/99), denn so laufen sie nicht Gefahr, die Briefmarke falsch herum auf

den Briefumschlag zu kleben. Nun aber noch ein paar Fragen.

1. Habt Ihr alle Screenshots von Demos, oder habt Ihr Eure ganz besonderen Websites?
 2. Kann es sein, daß die Screenshots zu *Jet Force Gemini* aus Ausgabe 4/99 schon wieder "olle Kamellen" waren?
 3. Kann es sein, daß der Screenshot zu *Starcraft* in Ausgabe 4/99 fehlte?
 4. Drückt Ihr diesen Brief ab?
 5. Konsolenkrieg ist doof, beide Konsolen haben ihre Stärken und Schwächen!
- Viel Erfolg und herzliche Grüße!
Dennis Weiler

Anm. v. Onkel Tom: Danke für Dein Geschleime!

1. Zum Teil holen wir die Screenshots aus Previewmaterial (das können auch Demos sein). Meistens beziehen wir sie direkt vom Hersteller, wenn wir, wie bei den Reviews, nicht gerade eigene machen.
2. Manchmal sind wir eben auf die Großzügigkeit der Hersteller angewiesen. Nicht alle rücken Demos oder spielbare Preview-Versionen raus. Selbst mit Screenshots wird manchmal gezeigelt! Aber "olle Kamellen" waren es bestimmt nicht.

3. Stimmt. Sobald es etwas Neues über *Starcraft* zu berichten gibt, erfährst Du es hier in der 64 Power – dann auch sicherlich mit Bildern!

4. Nö.

5. Danke für diese Anmerkung. Habe ich da gerade das Wort "Konsolenkrieg" gelesen?

Emulatoren

Hi, Tommy Boy!

Anm. d. Red.: Geniaaa! Das klingt fast wie "Senfubi"! Weiter so!!

Woowooooooooowww, ist es ein cooles Mag, echt cool gelungen! Ich lese es schon seit der 1. Ausgabe. Gute Idee, ne Email für die Posthütte zu bringen! So kostet's mich nix, (und die Grundgebühr ist auch schon drin) [saublöder Witz oder]. (Anm. v. Onkel Tom: Immer her mit den saublöden Witzen!)

Zum Thema Emus: Sind zwar ganz edel, und es ist auch nicht schwer, an ROMs und so ranzukommen (wenn man weiß wie!), aber der Spielspaß ist lang nicht so hoch wie am eigenen N64. Was bringt's, vorm Screen zu hocken, in die Tasten reinzuhacken, und auf den nächsten Absturz von Windows zu warten? Die beste Adresse ist meiner Meinung nach www.*piiiiiaiiiiiee*.com.au/~mw. Check it out*~

KURZ GESAGT

Klaus Vs. Bundy

Hallo Onkelchen Tommy! Da es hier üblich ist, zu Beginn immer Euer Heft zu loben, machen wir da keine Ausnahme: Die 64 Power ist das beste N64-Mag auf dem Markt. Sogar besser als die "piiiiiee".

Frage: Was ist "Klaus: The Alien" (siehe Ausgabe 3/99) für ein Spielgenre? Wer würde eher einen Schönheitswettbewerb gewinnen: Klaus (falls man seinen Anblick überlebt) oder Al Bundy's Schwiegermutter?

Marcel Annen und Marius Rübenacker (Schweiz)

Anm. v. Onkel Tom: Klaus: The Alien paßt in kein gängiges Spielgenre. Leider ist es bitterer Ernst und kein Spiel! Schönheitswettbewerb? Ich glaube, da hat Klaus wegen seiner erotischen Halbgiatze klar die Nase vorn!

13



good vibrations ...



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

G64 Lenkrad mit Rumble-Technik

- Das neue analoge N64-Lenkrad mit integrierter Rumble-Funktion
- Benötigt keine Batterien
- Digitale Fingertip-Schaltung
- Analoges Gas- und Bremspedal
- Ergonomisches Design

Unverb. Preisempf. 139,95 DM



G64

Controller

Das ergonomische N64-Joypad mit Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion. In fünf verschiedenen Designs. Mit Memory Card-Schacht
Unverb. Preisempf. 59,95 DM



Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Videos Electronic Vertriebs GmbH • Borgate • Chaussee 65-69 • 22549 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-48



◀ Diese Zeichnung schickte uns Monique Arndt aus Magdeburg – vielen Dank dafür!

FREAKS SHOP

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

NINTENDO 64



die richtige Wack treffen lassen.

Ach ja, für eins muß ich Euch danken, wenn ich gerade einen wirklich sch...Schultat (also mit 10 Runden um die Schule, einem Test und einer zweistündigen Lateinarbeit) hinter mir habe und mich mühsam durch die Hitze zu unserem Haus quäle und dann völlig erschöpft den Breakfasts öffne, was liegt dann für ein Wahnsinnsheft dort drin? Richtig, Eure 64 Power. Das läßt alle Tragödien der vorangegangenen Stunden vergessen. Schließlich setze ich mich auf meine Sofa, lese die 64 Power und trinke Apfelsaft, das sind solche Glücksmomente, die einen Eintrag in die Geschichte verdient hätten (das geht runter wie Öl, ne?).

Ann. d. Red.: Kannst ja den nächsten Salat mal mit Apfelsaft statt Öl anmachen, wenn das so ist!

Okay, ich glaube, das war genug geschleimt. Ich werde auch keinen grotteschlechten Witz an Dich senden, dieser würde das Niveau des Briefes auf...äh...nichts reduzieren (Ann. v. Onkel Tom: Vielleicht ist es ja gerade diese Neuausgabe, die die Posthütte so interessant werden läßt. Nun zu meinen Fragen, wie immer hübsch nummeriert:

1. Was ist RatAttack für ein Spiel? Werdet Ihr in einer der nächsten Ausgaben darüber berichten?

2. Bitte, bitte berichtet ausführlich über Harvest Moon 64! Das war, glaube ich im Moment alles. Soll ich vielleicht noch die BPJS ablättern. Ach ne, das erledigen schon andere für mich, außerdem darf ich erst offiziell in zwei Jahren infizierte...äh...indizierte Spiele kaufen, haben tue ich aber schon eh ne Menge. Aber was soll's, solange ich nicht auf der Straße Amok laufe...

Katharina Meisheit

Ann. v. Onkel Tom: Danke für das Geschleime, tat doch mal wieder gut. In Rat Attack schlüpfst Du in die Rolle einer Katze und mußt in einer Wohngegend Ratten davon abhalten, die Inneneinrichtung zu demolieren. Interessante Idee. Sobald wir wieder etwas Neues von diesem Spiel zu hören bekommen, berichten wir auch davon. Das Gleiche gilt für Harvest Moon 64...

Tommy

Hi Onkel Tom, da Ihr (endlich) eine Email-Adresse habt, habe ich mich dazu durchgerungen, Dir zu schreiben: Erst einmal wollte ich sagen, daß ich Dich voll und ganz verstehe, daß Du nicht Tommy genannt werden willst (Ann. v. Onkel Tom: Strike! Endlich mal jemand...). Ich heiße auch Thomas und kann es nicht ausstehen, wenn ich Tommy genannt werde. Euer Mag ist echt super und die Posthütte ist am geilsten (sonst hätte ich mir ja nicht die Mühe gemacht, Dir zu schreiben). Was ich toll finde ist, daß Ihr auch Themen außerhalb der Spielelebens behandelt. Zum Beispiel das Special über Okarinas, die Rolle der Konsole oder so ähnlich und in der letzten Ausgabe über die Emulatoren.

Tom (nicht Tommy)

P.S.: Warum vera***st Du immer den armen Klaus, so dick kann er ja gar nicht sein! (Oder doch?)

Ann. v. Onkel Tom: Hahaha... na ja, sooooo dick ist er wirklich nicht. Das Problem ist nur, egal wie er steht oder liegt - man weiß bei ihm nie, wo vorne oder hinten ist!

Ann. d. Red.: Das war haarscharf an der Zensur vorbei, Alter, und das weißt Du auch, gelte?

Von Klaus und anderen Aliens

Hallo Tomte Tummetott (das ist ein kleiner bärtiger Kobold, den Astrid Lindgren erfand)! Dies ist das 64ste Mal, daß ich Euch schreibe (bzw. mailte). BITTE! BITTE! BITTE! BITTE! BITTE! BITTE! BITTE! BITTE! BITTE! BITTE! Bitte diese Mail einmal ab. BIIIHHIIITTEEEIIIIII! So. Jetzt hab ich das Dilemma! Vom vielen "BITTE" schreiben tut jetzt mein rechter Zeigefinger weh! Ihr seid echt gemeine Kerle! Erstmal ein dickes Alo an Klaus. Wieso? Weil er der Chefredakteur ist und auf ihm nur rumgehackert wird, und weil er trotzdem monatlich diese feine Zeitschrift herausbringt. So, das mußte mal gesagt werden. Der arme Klaus! Aber mal ganz unter uns, Tom, ist der wirklich so'n Mops? Und nun zu meinen Fragen.

1. Ist Rogue Squadron geil?

Game Boy Color

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

GAMEBOY

Game Boy Pocket	99,95
Lightmaster	19,95
Link & Link	19,95
Link & Link	19,95
Aladdin	29,95
Animaniacs	29,95
Asterix & Obelix	29,95
Dschungelbuch	39,95
Earthworm Jim	39,95
FIFA Soccer '97	39,95
Golf Classic	19,95
Hugo	39,95
Kirby's Dream Land	39,95
König der Löwen	39,95
Mega Man 1 & 2	39,95
Moleman	39,95
Mulan	39,95
NBA All Star Chall.	29,95
PGA Tour Golf '96	29,95
Primal Rage	29,95
Secret of Evermore	29,95
Shaq Fu	29,95
Sonic Blastman	29,95
Sproun	29,95
Star Trek Deep Space	29,95
Star Trek G.	29,95
S. Empire Strikes Back	39,95
Super Punch Out	39,95
Super Return of Jedi	39,95
WWF Superstar 1	39,95

N64-Zubehör

Antennenkabel	29,95
E3 Messe Video	29,95



Joyboard	79,95
----------	-------

Joypad farbig	29,95
grün	29,95
rot oder schwarz	29,95

Joypad Original	49,95
Joypad 300	49,95
Joypad Shark	49,95

Linkpad V3	19,95
Memory Card	19,95
Memory Card "480"	59,95

N64 Konsole & Mario 64	239,-
Rumble Pak	19,95
Rumble Pak & Mario 64	29,95
S-VHS Kabel	29,95
Speicher "diverse"	29,95

Ultra Race	49,95
------------	-------



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

SUPER NINTENDO

(PAL VERSION)

ACM Animation	39,95
Aero the Acrobat 2	29,95
Arkanoid	29,95
Big Hurt Baseball	29,95
Cutthroat Island	29,95
Darius in Heat	29,95
Donkey Kong Country 2	39,95
Donkey Kong Country 2	39,95
Earthworm Jim 2	49,95
FIFA Soccer <a/OV>	19,95
FIFA Soccer '98	29,95
Flooded Floor	49,95
Incred. Crash Dummies	19,95
Kirby's Dream Course	39,95
Kirby's Star Pack	39,95
Kirby's Ghost Trap	49,95
Lucky Luke	49,95

Marvel Super Heroes	49,95
Melnyk & Hoshino	39,95
Mr. Do	39,95
NBA Hangtime	39,95
NBA Live '97	39,95
NHL Hockey '96	39,95
NHL Hockey '97	39,95

Pac Man 2	49,95
PGA Tour Golf '96	49,95
Prehistorik Man	39,95
Primal Rage	29,95

Revolution	29,95
Schleich Die 2	39,95

Secret of Evermore	49,95
Shaq Fu	29,95
Sonic Blastman	29,95
Sproun	29,95
Star Trek Deep Space	29,95
Star Trek G.	29,95
S. Empire Strikes Back	39,95
Super Punch Out	39,95
Super Return of Jedi	39,95

WWF Superstar 1	39,95
-----------------	-------

WWF Superstar 2	39,95
-----------------	-------

WWF Superstar 3	39,95
-----------------	-------

WWF Superstar 4	39,95
-----------------	-------

WWF Superstar 5	39,95
-----------------	-------

WWF Superstar 6	39,95
-----------------	-------

WWF Superstar 7	39,95
-----------------	-------

WWF Superstar 8	39,95
-----------------	-------

WWF Superstar 9	39,95
-----------------	-------

WWF Superstar 10	39,95
------------------	-------

WWF Superstar 11	39,95
------------------	-------

WWF Superstar 12	39,95
------------------	-------

WWF Superstar 13	39,95
------------------	-------

WWF Superstar 14	39,95
------------------	-------

WWF Superstar 15	39,95
------------------	-------

WWF Superstar 16	39,95
------------------	-------

WWF Superstar 17	39,95
------------------	-------

WWF Superstar 18	39,95
------------------	-------

WWF Superstar 19	39,95
------------------	-------

1080 Snowboarding	84,95
Air Boarder 64	99,95

All Star Tennis '99	99,95
Amiga & Koolhaas	84,95

Battle Adv. Racing	104,95
Brooks' Hawk	109,95
Butt Harvest	89,95

Carnagemon	104,95
Carmagemon 3D	119,95
Chameleon Twist 2	94,95

Chameleon Twist 3	94,95
Champion Twister	89,95
F1 World Grand Prix	79,95
F-Zero X	79,95

Flying Dragons	109,95
Flunk	109,95
Holy Magic	119,95

John Madden '99	89,95
Lylat Wars	84,95
Mario Kart	84,95

Micro Machines Turbo	104,95
Milo's Astro Bowling	109,95
Millio Impossible	99,95

Mystical Ninja	89,95
Nascar Racing '99	89,95
NBA Live '99	89,95

NBA Live '99	89,95
NFL Quarterback '99	89,95
NHL '99	89,95

NHL Breakaway '99	89,95
NHL Pro '99	119,95
Off Road Challenge	99,95

Penny Racers	79,95
Pitwingers	79,95

Racing Simulation 2	119,95
Rick Dangerous	89,95
San Francisco Rush 2	99,95

Shadowgate 64	124,95
South Park	99,95
Space Race	104,95

Super Mario 64	79,95
Tetrisphere	84,95
The New Tetris	84,95

Tonic Trouble	104,95
Top Gun	39,95
Turok 2	84,95

Turok 2 & 3	99,95
Twisted Edge Snow	89,95
Vigilante	109,95

Virtual Pool	109,95
Wave Race	79,95
WCW Nitro 64	104,95

WCW Nitro 64	104,95
Wipeout 2097	109,95
Yoshi's Story	89,95

Zelda 64	99,95
Zero Hour	129,95

Zero Hour	129,95
-----------	--------

Zero Hour	129,95
-----------	--------

Zero Hour	129,95
-----------	--------

Zero Hour	129,95
-----------	--------

Zero Hour	129,95
-----------	--------

Zero Hour	129,95
-----------	--------

Zero Hour	129,95
-----------	--------

Zero Hour	129,95
-----------	--------

Zero Hour	129,95
-----------	--------

Tel.: 02504 - 9330 - 33

Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr

Sa. 10.00-16.00 Uhr

Fax: 02504 - 9330 - 99

Alfred-Krupp-Str. 24

48291 Telgte

Game Paradise
City-Passage in Bielefeld
Tel.: 0521 - 521506

Game Paradise
Windthorststr. 13, 48143 Münster
Tel.: 0251 - 510769

Game Paradise
Windthorststr. 13, 48143 Münster
Tel.: 0251 - 510769

Game Paradise
Windthorststr. 13, 48143 Münster
Tel.: 0251 - 510769

Game Paradise
Windthorststr. 13, 48143 Münster
Tel.: 0251 - 510769

Game Paradise
Windthorststr. 13, 48143 Münster
Tel.: 0251 - 510769

Game Paradise
Windthorststr. 13, 48143 Münster
Tel.: 0251 - 510769

Game Paradise
Windthorststr. 13, 48143 Münster
Tel.: 0251 - 510769

2. Was bedeutet DVD?
 3. Werden die N64-Spiele auch auf der neuen Nintendo-Konsole spielbar sein?
- Boris (16)**
 PS: Ich möchte, aber nur wenn ich darf, hiermit mein Schätzchen Ina grüßen.
Anm. d. Red.: Ich dachte immer, daß die Babs heißt...komisch!

BRIEF DES MONATS

Indizierungen

Ich finde, Ihr macht das geilste Nintendo 64-Mag. Das Superlativ einer Konsolenzeitschrift. Ich habe ein paar Verbesserungsvorschläge:
 Bringt bitte größere Screenshots. Macht halt wieder eine eigene Internetseite, und bringt ein Foto von Euch in die Zeitschrift. Ich habe auch ein paar Fragen:

1. In einer anderen N64-Zeitschrift habe ich einen Kasten entdeckt, in dem eine Liste aller indizierten N64-Spiele mit Originalnamen steht. Ich finde das unfair, denn Ihr dürft nicht einmal ein Wort über diese Spiele verlieren.
2. Ich habe gelesen, daß Unreal für das N64 umgesetzt wird. Stimmt das? Wenn ja, was wißt Ihr darüber?

Ich habe für *F1 Pole Position 64* einen Cheat, den ich hier erklären möchte: Wähle zuerst eine Sprache (mit Deutsch hab ich es ausprobiert, es geht). Wenn man das Rennen pausiert und die R-Taste drückt, verschwindet das Abbrechen-Feld. Wenn man im Hauptmenü auf Verträge (man braucht das Controller Pak) geht und beim dem Feld Verträge Laden Ja/Nein bleibt, die R-Taste gedrückt läßt, so kann man mit dem Analog/Digitalstick durch die verschiedenen Wagen scrollen. Bei Verträge Speichern Ja/Nein hält man die R-Taste gedrückt, und schon kann man durch die verschiedenen Motoren scrollen. Der Cheat funktioniert nicht ohne Controller Pak.
Timo Wunderle

Anm. v. Onkel Tom: Danke für den Tip! Die Größe unserer Screenshots ist von Spiel zu Spiel verschieden. Allerdings soll die 64 Power doch auch nicht zu einem Bilderbuch verkommen, oder? Hm, vielleicht versteht Klaus sie dann endlich mal...

1. Quake, Duke Nukem, Goldeneye, Mortal Kombat...blabla... wie Du siehst, dürfen wir diese Namen abdrucken. Was uns jedoch nicht gestattet ist, ist die Bewertung solcher Spiele! Wir dürfen keines dieser Spiele in irgendeiner Art und Weise werben erwähnen.
2. Unreal 64 soll tatsächlich herauskommen. Lange dürfte das nicht mehr dauern...

Anm. v. Onkel Tom: Och, der arme, arme Klaus. Eben weil er Chefredakteur ist, wird so auf ihm rumgehakt. Er sitzt nämlich immer nur auf seinem Sessel, zeigt mit dem Finger in tausend Richtungen und scheucht uns durch die Gegend! Klaus ist nämlich alles andere als ein Unschuldsgel!

1. Ja, Rogue Squadron ist geil! Schau Dir mal unsere Abo-Werbung an, die ist auch geil.
- Anm. d. Red.:** Ja, und wenn wir beides vereinen, dann kriegen wir Rogue Squadron-Werbe-Abos (oh, mon dieu!).
2. Digital Versatile Disc. DVD ist ein neues CD-Format, auf das in Zukunft wohl (hoffentlich) die Filmindustrie umsteigen wird. Vorbei sind die Zeiten dämlicher Videokassetten! Computer- und Videospiele werden in Zukunft auch auf DVDs gebrannt, da diese erheblich größere Kapazitäten haben.
3. Wohl nicht. Die PlayStation 2 ist zwar abwärtskompatibel, doch beim N2000 wird es Probleme geben. Schließlich will – Gerüchten zufolge – Nintendo endlich von der Cartridge-Technologie abspringen und auf DVD umsteigen!

PS: Ich möchte an dieser Stelle ebenfalls mein Schätzchen Ina grüßen!

Anm. d. Red.: Ich kann mir sehr gut vorstellen, um welche Stelle es sich handelt, Du Ferkel!

Lächerlichkeiten in der Posthütte

Moin Tommyboy! Also, über die Leserbriefe, die Ihr da abdruckt, kann man sich nur wundern. Der Brief von dem Andreas Schueller war also doch ziemlich lächerlich. Ich bin sicher, 99,5% aller Eurer Leser können diese Fragen mit Leichtigkeit beantworten. Auch der Brief mit "Ist Silvereye der Nachfolger von Goldeneye?" gehört eigentlich nicht abgedruckt.

Was der Andreas Meissner da von sich gibt, kann ich auch schwer glauben...entweder ist ein Spiel indiziert oder beschlagnahmt. Wenn es

indiziert ist, *Unreal*, wie er richtigerweise sagt, kann man das Spiel – Volljährigkeit vorausgesetzt – kaufen. Das Selbe gilt für *Silvereye*, was er nicht erwähnt. Ein Spiel darf nur überhaupt nicht gekauft werden, wenn es beschlagnahmt ist, was aber selten der Fall ist.

In eurem Editorial hättet Ihr bei der Polygonanzahl noch erwähnen sollen, daß diese Anzahl ohne sämtliche Spezialeffekte, Texturen etc. auskommt. Mit all diesen Sachen sind es 10-20 Millionen Polygone, was aber trotzdem noch weit mehr ist als die 150.000 des N64 und die 300.000 der PSX. Die nächste Konsole von Nintendo soll N2000 heißen, einen Netscape-Browser beinhalten (hehehe) und eine 400 MHz-CPU haben.

Der Irr

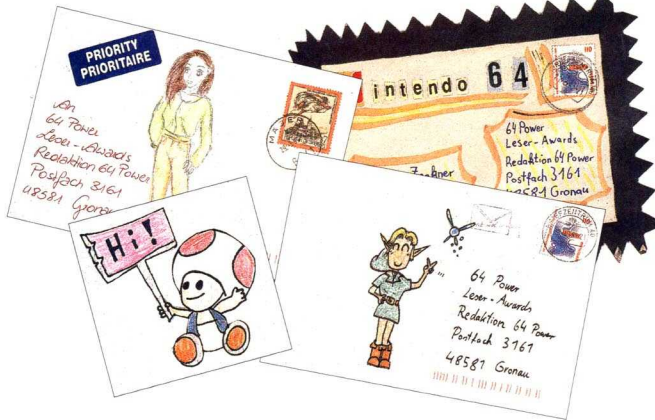
Anm. v. Onkel Tom: Genau mein Reden! Allerdings ist die in Deutschland offiziell erhältliche Version von Unreal nicht indiziert.

Emulatoren 2

Hi Tommy Boy! Als ich die Ausgabe 4/99 in der Hand hielt und das über diesen Emulator las, war ich erst begeistert, daß es so etwas gibt. Ich begann im Internet zu suchen und wurde nach nur 35 Min. und 44 Sek. fündig (ich weiß, ich darf die Seite nicht sagen...). Ich probierte ihn aus und war total enttäuscht. Ich spielte *Zelda*, und es ruckelte, die Grafik war bei weitem nicht so gut wie auf dem N64, und der Sound ist absolute Sch.... Ich rate anderen davon ab, diesen Emulator auszuprobieren. Außerdem ist er illegal. Nun noch ein paar Fragen:

1. Ich weiß die Antwort auf diese Frage zwar schon (ich lese schon lange die N64 Power), aber könntet Ihr BITTE diesen Brief abdrucken? Ich habe nämlich mit einem Freund gewettet, daß Ihr diesen Brief abdruckt.

▲ Wenn die Post an uns derart verzärt ist, macht das Lesen noch mal soviel Spaß!



2. In 4/99 sagt Ihr, daß Ihr jeden lieb habt. Bin ICH auch dabei?
3. Nachdem ich in 4/99 gelesen hab, daß Ihr lesen könnt, frage ich Euch: Könnt Ihr auch schreiben?

Stefan Schipper

Anm. v. Onkel Tom: Emulatoren sind niemals so perfekt, wie ein Originalsystem. Die Leistungen dieses Emulators hängen stark von der verwendeten Grafikkarte ab. Besitzer von Voodoo-karten sind hier eh klar im Vorteil. Meine Erazor II bereitete am Anfang auch ziemlich heftige Probleme.

1. Nee, tun wir nicht.
2. Nein. Eigentlich hassen wir unsere Leser. Wenn es Euch nicht gäbe, bräuchten wir nicht mehr zu arbeiten und könnten uns ausruhen. Logische Erklärung, gelle?

Anm. d. Red.: Kotz...

3. soewwuz2jmoerojoasdddddj.

Ganondorf

Hi Tommy! (Und natürlich auch alle anderen von der 64 Power!) Ich starte diesen Leserbrief einfach mal wie üblich: Ihr macht einfach das beste, genialste, coolste und was-weiß-ich-nicht-noch-alles Mag, das es zur Zeit gibt! So, damit ist dem Geschleime ja wohl Genüge getan. Jetzt zu meinem Anliegen: Ich muß etwas Kritik üben, nicht an Euch, sondern an NINTENDO! Ich kann ja verstehen, daß Ihr auch an Hardware verdienen wollt, aber müßt ihr denn an den Controllern sparen? Ich hab mal so'n Ding aufgeschraubt (Oh-oh, wenn das die Garantie erfährt...), weil ich den Grund des schon öfter beschriebenen "Hakens" der Controller finden wollte. Oh Mann, diese Billigbauweise ist ja echt zum k... kein Wunder, daß die nicht lange halten.

Dann kam noch etwas anderes dazu: ZELDA. Eigentlich das genialste Spiel, das es gibt, keine Frage. Bis auf eine Sache: DER ENDGEGNER! Also bitte, den hätte sogar meine Oma besiegen können. Wenn ich da an Gruntilda (*Banjo-Kazooie*) oder Ganon aus *Zelda III* denke.... Ich meine, die einzige Schwierigkeit bei Ganondorf bestand darin, herauszufinden, was man machen muss, und das ist ja wohl nicht soooo schwer, wenn man kurz davor extra die Lichtpeile erhält.

Florian Reich

Kiddie-Image

Tach Onkel! Erst mal sorry, bin kein Schleimer, hmm. Trotzdem ist Euer Mag ganz lesbar. Ihr hattet doch mal gefragt, ob man sich als Erwachsener mit diesem Kiddie-Image rumschlagen muß, wenn man Videospiele spielt. Ich finde ja, aber ist Euch schon mal aufgefallen, daß Games für'n PC viel besser akzeptiert werden? Ich meine, als Konsolenfreak kommt man sich manchmal etwas undergroundig vor. Ich glaube, das liegt alles an Freecell. Und jetzt noch dies: Als volljähriges Mitglied dieser Gesellschaft find ich die Artikel von den Kids, die sich über die BPJS beschweren, einfach cool. Aber komisch ist, wenn ich mir früher aus der Videothek ein indiziertes Spiel ausgeliehen hab, hat das keine Sau interessiert.

Wenn ich mir manche von den Kleinen genauer anschau, dann kann ich nur sagen, die BPJS tut ihren Job nicht richtig oder versteht den Sinn ihrer Aufgabe nicht. Und außerdem bin ich der Meinung, man sollte sich nicht nur auf eine Spielmaschine konzentrieren. Die Erde dreht sich, und auch das N64 ist bald tot. Zum Schluß noch eine Frage: Kann es sein, daß die Konsolenspieleindustrie gerade Winterschlaf hält? Hakkeh

Anm. v. Onkel Tom: Wenn dieser Winterschlaf noch bis in den Sommer geht, werde auch ich langsam ungeduldig. Wo bleiben die echten Topftitel?

Fragefluß

Welches Spiel wird wohl besser *Castlevania 64* oder *Duke Nukem*? Wird *Duke Nukem* indiziert oder in Deutschland verändert werden? Warum bekommen N64-Besitzer *Beetle Adventure Racing* anstatt *Need for Speed 64* vorgesetzt? Ist es so interessant, nur mit Beetles herumzugurken? Lohnt sich der Kauf? Warum ist Gex in eurer Ab-

werbung? Laßt ihn doch weg, dann ist das Abo interessanter, oder funkt die BPJS dann dazwischen? Bestimmt nicht (*Feature WVF Attitude*). So, das war es, glaube ich. Ich brauche Euch ja nicht zu sagen, daß Ihr ein tolles Magazin habt, denn ich kann mir kaum vorstellen, daß es irgendwelche Worte des Lobes gibt, die nicht irgendwer schon geschrieben hat. Außer so tolle, durchdachte Bemerkungen wie "Eure Zeitung ist billiges Klopapier". Das sind Leute, die sich an *Crash Bandicoot* auflegen. Aber hey, versucht das mal mit Mario...
Timo Schulte

Anm. v. Onkel Tom: *Castlevania 64* und *Duke Nukem* lassen sich wegen ihres unterschiedlichen Gameplays kaum miteinander vergleichen. Ob *Duke Nukem Zero Hour* indiziert wird, steht noch nicht fest. Hoffentlich nicht! Was gibt es an *Beetle Adventure Racing* auszusetzen? Okay, der "Wagen" ist nicht unbedingt jedermanns Sache, dafür ist das Spiel und das Design der Strecken richtig gut geworden. Der Kauf lohnt sich.

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
XPlooder	DV 89,90
Ape'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
Tenou	DV 84,90

Nintendo 64

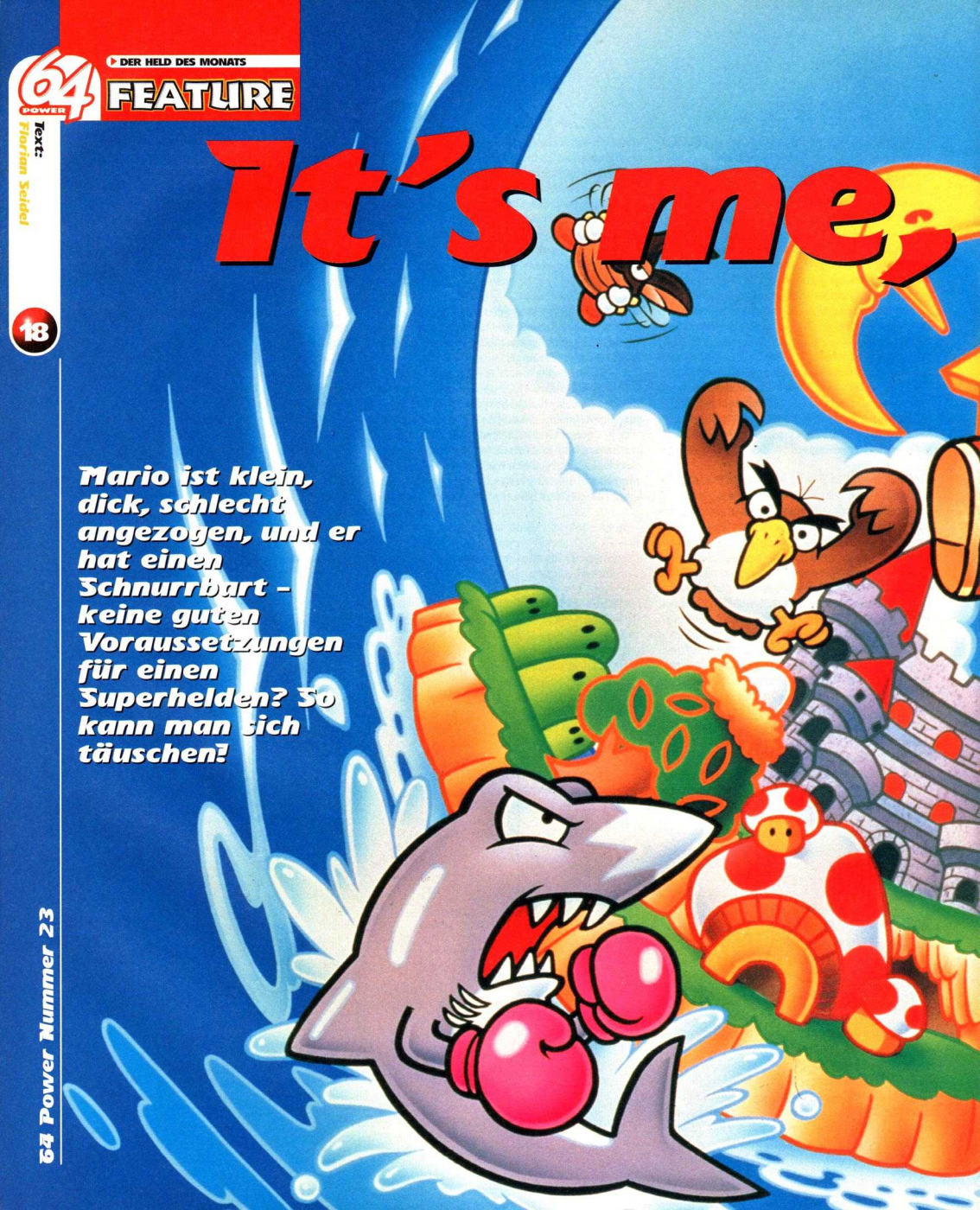
Nintendo 64	DV 244,90
4MB Speichererweiter.	DV 69,90
Memory Card 1MB	DV 29,90
Memory Card 5MB	DV 59,90
Body Harvest	DV 129,90
Bio Freaks	DV 99,90
Buck Bumble	DV 109,90
Bust a Move 3	DV 89,90
Extreme G-2	DV 99,90
Fifa 99	DV 109,90
Gex Enter the Gecko	DV 129,90
Mission Impossible	DV 99,90
Nascar 99	DV 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! Anruf genügt! (PSX, N64, PC-CD)

Versandkosten-Nachnahme (jeffwet) 9,90+3,20
Vorkasse(Scheck) 6,80
Ab 250DM Versandkostenfrei (ohne Grundgerste)
Bei Anrufnahmeversicherung berechnen wir 250DM
als Schadensersatz
Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen
InRufR vorbestellen
Ladenpreise können abweichen
Händleranfragen erwünscht

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

It's me,

A vibrant, cartoonish illustration. In the foreground, a grey shark with a white underbelly is shown from the chest up, wearing pink boxing gloves and has its mouth wide open in a roar, showing sharp teeth. In the background, a Koopa with a brown shell and a white body is flying through the air. A large, brown, bird-like creature with a yellow beak is also flying. To the right, a Toad with a red and white spotted body is visible. The scene is set against a blue sky with white clouds and a large, bright yellow sun. The overall style is reminiscent of classic video game art.

*Mario ist klein,
dick, schlecht
angezogen, und er
hat einen
Schnurrbart –
keine guten
Voraussetzungen
für einen
Superhelden? So
kann man sich
täuschen!*

Mario!



Es war einmal... vor unendlich langer Zeit. Zu einer Zeit, als Fabelwesen die Welt beherrschten, leisteten die MagiKoopas ihren bösen Herren treue Dienste. Kamek, ein besonders mächtiger MagiKoopa, hatte die Fähigkeit, in die Zukunft sehen zu können – und was er sah, gefiel ihm gar nicht: Zwei bärtige Brüder würden eines Tages das Königreich der Koopas zerstören. Also schmiedete Kamek einen teuflischen Plan: Er überfiel den Storch, der die Baby-Brüder zu ihren Eltern bringen sollte. Dieser Plan mißlang, und der böse Magier konnte nur ein Baby, Luigi, entführen. Das andere stürzte 50 Meter tief und landete überraschend sanft auf dem Rücken eines Yoshis. Der knuddelige Dinosaurier wußte nicht so recht, was er mit dem kleinen Jungen anfangen sollte und brachte ihn in sein Dorf zu den anderen Yoshis. Diese wußten auch nicht so recht, was zu tun sei, als Mario, so der Name des kleinen Jungen, auf den Rücken eines grünen Yoshis hüpfte. Mario deutete mit seinem Finger in die Ferne, und so begann eine abenteuerliche Reise, in deren Verlauf die Yoshis, Mario abwechselnd auf dem Rücken tragend, den Plan des bösen Kamek aufdeckten. Sie hüpfen und sprangen bis in das Schloß des Koopa-Kronprinzen Bowser, bevor es schließlich zum Baby-Showdown kam. Als Mario letzten Endes gewonnen hatte, befreite die muntere Truppe den gefesselten Storch, und Mario durfte endlich wieder mit Luigi spielen gehen...

Mario, der Hauptdarsteller?

Mario war in zahlreichen Spielen der unumstrittene Held. Weißt Du noch in welchen?

NES

Donkey Kong
Dr. Mario
Golf
Mario Bros.
NES Open Tournament Golf
Super Mario Bros.
Super Mario Bros. 2
Super Mario Bros. 3



SNES

Super Mario All-Stars
Super Mario Kart
Super Mario World
Tetris & Dr. Mario
Yoshi's Island: Super Mario World 2

Game Boy

Donkey Kong
Dr. Mario
Game & Watch Gallery
Game & Watch Gallery 2
Golf
Mario's Picross
Super Mario Land
Super Mario Land 2: 6 Golden Coins

Nintendo 64

Mario Kart 64
Mario Party
Super Mario 64

Marios Gast-auftritte

Mario tanzt auf 1000 Hochzeiten. Neben seiner Haupttätigkeit als Prinzessinrennleiter tauchte er nebenbei noch in vielen anderen Spielen auf.

NES

Donkey Kong 3
Donkey Kong Jr.
Mario & Yoshi
NES Open Tournament Golf
Punch Out!
Tennis
Tetris
Wario's Woods
Wrecking Crew Pinball
Yoshi's Cookie



SNES

Donkey Kong Country

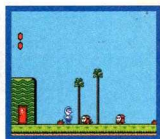
Die Eltern der Zwillinge waren über diesen Vorfall zutiefst schockiert und suchten nach einer Möglichkeit, ihre Kinder in Zukunft friedlich aufwachsen zu lassen. Also schickten sie Mario und Luigi in unsere Welt, wo sie ihre Kindheit

in Italien verbrachten und als Jugendliche in den New Yorker Stadtteil Brooklyn zogen. Dort lebten sie glücklich und zufrieden. Ihren Lebensunterhalt verdienten sie sich als Zimmermänner.

Donkey Kong

Eines Tages jedoch legte sich ein weiterer Schatten über Marios Leben. Er machte gerade eine kurze Mittagspause, als ihn seine Freundin Pauline besuchte. Sie erzählte Mario davon, daß Donkey Kong, ein riesiger Gorilla, in der Stadt umherlief und schon viel Schaden angerichtet hatte. Kaum hatte sie ihre Geschichte beendet, da tauchte plötzlich der Riesengorilla auf, schnappte sich Pauline und entführte sie auf das halb fertige Dach des Gebäudes, in dem Mario gerade arbeitete. Der Zimmermann jedoch war ein gewitztes Kerlchen, rettete seine Freundin und fing Donkey Kong wieder ein.

Donkey Kongs Sohn, der ebenfalls frei umherlief, war schockiert, als er sah, daß

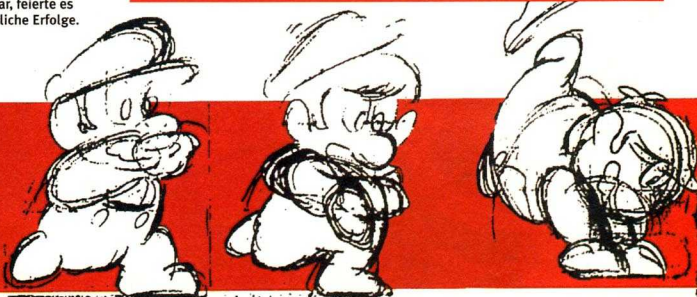


Obwohl Super Mario Bros. 2 (NES) eigentlich kein richtiges Mario-Spiel war, feierte es erstaunliche Erfolge.

Du spielst gerne Mario-Spiele?

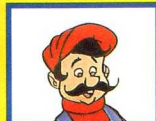
Du spielst gerne Mario-Spiele? Deine Freunde meinen, daß Du zu gerne Mario-Spiele spielst? Gefährlich wird es, wenn sich bei Dir folgende Dinge bemerkbar machen:

- 10 Du plünderst Deinen Garten und bewirfst den Nachbarshund mit Gemüse!
- 9 Du bestellst Pizza nur noch mit einer Extraportion Pilzen!
- 8 Du findest doch noch Luigi in Super Mario 64!
- 7 Du planst, mit genmanipulierten Schildkröten die Welt zu erobern!
- 6 Du findest Luigi nicht nur in Super Mario 64, sondern auch in Banjo-Kazooie!
- 5 Dein Hund heißt Bowser und Deine unsichtbaren Freunde Koopa und Toad!
- 4 Du sprichst nur noch mit einem extrem schlechten italienischen Akzent!
- 3 Deine Garderobe besteht ausschließlich aus roten Shirts und blauen Overalls!
- 2 Du kündigst Deinen 150.000-Mark-pro-Jahr-Job, um Klempner zu werden!
- 1 Du hüpfst auf Deiner Schildkröte herum!



Marios Optik!

Marios Aussehen hat sich im Laufe der Jahre immer wieder verändert. Es hat eine Weile gedauert, bis Mario so aussah, wie wir ihn alle kennen. Hier kannst Du Marios Entwicklung während der ersten zehn Jahre.



1981 – Donkey Kong



1982 – Donkey Kong Jr.



1983 – Mario Bros.



1985 – Super Mario Bros.

1988 –
Super Mario Bros. 2

1989 – Super Mario Land

1990 –
Super Mario Bros. 3

1990 – Dr. Mario

So sieht Mario
heute aus!

Mario seinen Vater nach Afrika verschifft wollte. Junior versteckte sich also auf dem Schiff, kämpfte gegen den wütenden Mario und floh mit seinem Vater in den Dschungel, um dort ein neues Leben zu beginnen.

Mario hingegen kehrte nach Brooklyn zurück, um seine Arbeit wieder aufzunehmen. Doch sein alter Beruf langweilte ihn, und deshalb machte er eine Umschulung und wurde Klempner. Eines Tages bekam Mario, der sich einen Ruf als besonders guter Klempner erarbeitet hatte, einen Anruf vom Bürgermeister, daß in der Kanalisation ungewöhnliche Dinge vor sich gingen. Begleitet von seinem Bruder

Luigi stieg Mario in die Unterwelt Brooklyns und entdeckte dort eine riesige, grüne Röhre, aus der seltsame Geräusche kamen. Die Brüder kletterten in die Röhre und landeten mitten in der Welt des inzwischen auch erwachsen gewordenen Bowsters. Bowser war sehr zornig, als er seine alten Widersacher erkannte, und attackierte die Zwillinge. Mario und Luigi waren jedoch schwer auf Zack und wichen den Feuerstößen des

Krötenwesens aus. Als Bowser eine Pause einlegte, schlug Mario den König der Koopas KO, und Sekunden später waren die beiden Brüder auf der Flucht. Sie hüpfen in die nächstbeste Röhre, von der sie hofften, daß diese sie nach Hause bringen würden. Aber Mario und Luigi tauschten sich! Sie fanden sich in der Welt der Pilze wieder. Die Häuser sahen aus wie Pilze, und sogar die Bewohner waren sprechende Pilze. Als sich die ungleichen Brüder von ihrem ersten Schock erholt hatten, trafen sie eine alte Frau, die ihnen erzählte, daß sie ihre Mutter sei und daß sie jahrelang versucht hatte, ihre Kinder wieder zu sich zu holen – vergebens. Außerdem erzählte sie ihnen alles über das Königreich der Pilze, das Königreich der Schwammerl.

Mario und Luigi gefiel das Schwammerl-Land, und sie lernten bald die Herrscherin des Reiches, Prinzessin Toadstool, kennen. Da sie sich sehr wohl fühlten, kehrten sie nicht mehr nach Brooklyn zurück.



Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest

Donkey Kong Country 3: Dixie's Double Trouble

Mario Paint
SimCity
Tetris Attack
Wario's Woods

Game Boy

Alleyway

Donkey Kong Land

Donkey Kong Land 2: Diddy's Kong Quest

Donkey Kong Land 3: Dixie's Double Trouble

F-1 Race

Game Boy Camera

Legend Of Zelda: Link's Awakening

Mario & Yoshi

Mario's Picross

Qix

Super Mario Land 3: Wario Land

Tennis

Tetris

Tetris Attack

Wario Blast

Wario Land 2

Yoshi's Cookie

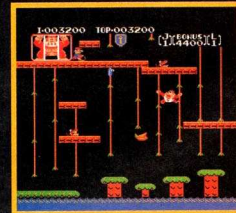


Nintendo 64

Legend Of Zelda: The Ocarina Of Time
Pilotwings 64

Mario, der Bösewicht!

Ja, es gibt ein dunkles Kapitel in Marios Leben. Nachdem er seine Freundin Pauline aus den Klauen Donkey Kongs befreit hatte, entführte er seinerseits den bösen Affen. Der Spieler schlüpfte in die Rolle von Donkey Kongs Sohn und mußte seinen Vater befreien – der Titel lautete auch sinnigerweise Donkey Kong Jr..



Mario, der Filmheld!

Anfang der 90er Jahre, als Marios Stern am höchsten stand und die Merchandising-Welle ihren Höhepunkt erreichte, fand auch ein Mario-Film den Weg in die Kinos.





64: Wann und wie erwachte Mario zum Videospiel-Leben?
Miyamoto: 1977 trat ich meinen Job als Designer bei Nintendo Co. in Kyoto/Japan an. Zunächst kümmerte ich mich um die künstlerische Gestaltung von Spielhallen-Spielen. 1980 bekam ich dann die Aufgabe, mit meinem Team zusammen das Videospiel "Donkey Kong" zu entwickeln. Dort hatte Mario seinen ersten Auftritt.

64: Was war Ihnen wichtig bei der Erschaffung Marios?
Miyamoto: Unser Gestaltungsrahmen war eingeschränkt durch die technischen Möglichkeiten und die Farbpalette, die das NES-Gerät zuließ. Es gibt so viele Gründe, warum wir ihn so zeichneten und nicht anders. Wir verpaßten ihm einen Schnurrbart, weil der besser zu sehen war als ein Mund. Auch die Mütze kam besser heraus als ein Haarschopf. Dann steckten wir ihn in einen Overall und ein T-Shirt, weil dadurch seine Armbewegungen im Spiel besser zur Geltung kommen. Die weißen Handschuhe unterstützten diesen Eindruck nochmal, da sie sich vor dem farbigen Hintergrund gut abheben. Sprich: Viele technische Gründe ließen Mario so aussehen, wie er aussieht.

64: Warum wurde er von Beruf Klempner?
Miyamoto: Er sollte ein Mann sein, der im normalen Leben hart arbeitet. Außerdem wollten wir, daß er kleiner ist als seine Widersacher, wenn er die Prinzessin rettet. Mit diesen Vorgaben hatten wir schon einmal seine äußere Erscheinung festgelegt. Wenn die grundsätzlichen Dinge entschieden sind, arbeiten wir erst an der Story. Und da wurde Mario eben zum Klempner.

64: Welche Ideen stecken hinter Marios erstem Super Mario Bros.-Abenteuer?
Miyamoto: Durch eine Fortentwicklung der Programmierungsmöglichkeiten, konnten wir einen größeren Charakter in das Abenteuer schicken, als wir zuerst gedacht hatten. Erst wollten wir Mario einfach grundsätzlich größer machen, aber dann hatten wir die Idee mit den Power-Gegenständen. Mit einem Superpilz konnte Mario wachsen. Das fanden wir viel spannender.

64: Marios Aussehen hat sich im Laufe der Zeit etwas geändert. Wie kommt das?
Miyamoto: Der Hauptgrund ist, daß von Spiel zu Spiel immer wieder andere Künstler und Programmierer an den Mario-Abenteuern mitgearbeitet. Außerdem entwickelt sich die Hardware-Technologie weiter und eröffnet uns immer wieder neue Möglichkeiten, die wir nutzen können. Wer weiß schon, wie Mario in der Zukunft aussehen wird?

64: Wie entstanden Marios Widersacher?
Miyamoto: Wir sind ein riesiges Team, daß an der Entwicklung der Mario-Spiele mitarbeitet. Jeder bringt seine Ideen mit ein. Die Bowser-Kinder zum Beispiel in Super Mario Bros. 3 ähneln frappierend den Leuten, die sich das Spiel ausgedacht haben. Eine besondere Art der Anerkennung für hervorragende Arbeit, die sie leisten. Damit sind sie quasi in die Videospielgeschichte eingegangen.

64: Wie wird aus einer Idee ein Videospiel?
Miyamoto: Normalerweise versorgt das Designer-Team die Programmierer mit Ideen in Form von Skizzen und formulierten Instruktionen, wobei Einzelheiten genau beschrieben sind. Das Ganze ist aber echtes Teamwork, so daß wir uns auch oft alle zusammensetzen und einzelne Punkte ausgiebig diskutieren – manchmal bis spät in die Nacht. Was die Spieler oft nicht wahrnehmen ist, daß alles, was im Spiel passiert, aus einem bestimmten Grund heraus passiert. Es ist leicht zu sagen "Es wäre aber besser, wenn...", aber nicht jede Idee läßt sich auch programmieren. Da gibt es einfach technische Grenzen!

64: Haben Sie zu Anfang geglaubt, daß Mario zum absoluten Videospiel-Superstar werden würde?
Miyamoto: Nein, nicht eine Sekunde.

64: Hat Marios Ruhm Ihr Leben verändert?
Miyamoto: Also auf der Straße erkennt man mich nicht. Vielleicht, weil ich so ein Durchschnittstyp bin. Oder aber die Mario-Fans sitzen alle zuhause und versuchen, die Mario-Tricks zu knacken. Auch möglich.

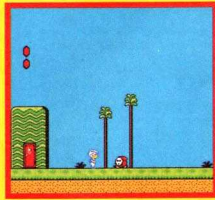
64: Was muß Ihrer Meinung nach ein Videospiel beinhalten?
Miyamoto: Ganz wichtig: Es muß eine Herausforderung für den Spieler sein! Ich glaube, Videospiele sollten nie ein phantastischer Vergnügenspark sein, wo es Sachen gibt, zu denen man immer wieder gern zurückgeht. Und was kann großartiger sein, als ein toller Abenteuerspielplatz, den man immer gleich zur Hand hat?

Der Abdruck dieses Interviews erfolgt mit freundlicher Genehmigung durch Nintendo of Europe.

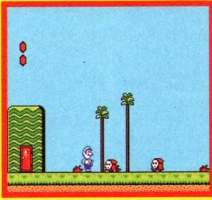
Marios Mogelpackung!

Wer sich mit den Mario-Spielen schon einmal intensiver auseinandergesetzt hat, dem ist bestimmt aufgefallen, daß Super Mario Bros. 2 nicht so recht in die Reihe der sonst so genialen Mario-Spiele paßt. Dafür gibt es auch einen Grund: SMB2 ist gar kein richtiges Mario-Spiel! Zumindest nicht das europäische und das amerikanische SMB2. Das zweite Originalabenteuer von Mario heißt außerhalb Japans "The Lost Levels" und war jahrelang nur für das Diskettenlaufwerk des NES (das es ebenfalls nicht von der Insel geschafft hat) erhältlich, ist inzwischen aber auch auf dem SNES Modul Super Mario All-Stars erschienen.

Unser Super Mario Bros. 2 ist in Japan (mit anderen Figuren, versteht sich!) unter dem Titel Dream Factory: Doki Doki Panic erhältlich und wurde von Nintendo in Zusammenarbeit mit Fuji TV entwickelt. Die Unterschiede zwischen den beiden Spielen sind jedoch minimal – es wurden nur ein paar grafische Elemente ausgetauscht und der Abspann verändert.



So sah die Szene im japanischen Original aus...



... und das hat Nintendo für Europa und Amerika daraus gemacht!



Wenn Japaner Super Mario Bros. 2 hören, dann denken sie an dieses Spiel.



Mit Super Mario World (SNES) läutete Nintendo ihr 16-Bit-Zeitalter ein.



Das Game Boy Tennis war sehr simpel, hat aber trotzdem extrem viel Spaß gemacht. Mario war als Schiedsrichter dabei.

Super Mario Bros.

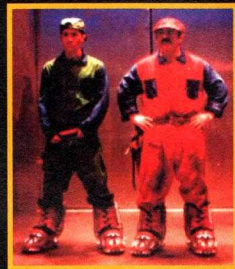
Eines Morgens war es sehr still im Königreich. Mario und Luigi wanderten umher und sahen, daß viel mehr Bäume herumstanden als sonst. Sie gingen zum Schloß und entdeckten dort eine Nachricht am Tor: Eine Truppe Koopas habe die Prinzessin entführt und alle Pilzwesen verwandelt! Die Brüder wurden mit einem Mal sehr wütend und beschlossen, daß sie es Bowser heimzahlen wollten. Auf ihrem Weg zur Burg des Bösewichts entdeckten sie einen seltsam aussehenden Pilz. Mario aß ihn und wuchs auf doppelte Größe. Als er dann auch noch eine pulsierende Blume aß, konnte er sogar Feuerbälle von sich schleudern. Mit diesen mächtigen Kräften ausgestattet drang er in Bowser's Festung ein, rettete die Prinzessin und befreite alle Bewohner des Schwammerl-Reiches.

Nach dieser Heldentat schloß die Prinzessin eine tiefe Freundschaft mit Mario und Luigi; und auch Toad, der Diener der Prinzessin, war stets mit von

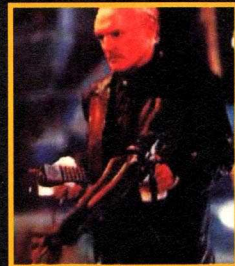
der Partie.

Eines Nachts träumte Mario etwas Seltsames: Er hörte Hilferufe aus einer Höhle – ein Zauberer habe ein Land verflucht. Als Mario am nächsten Morgen von seinem Traum erzählte, hielten die anderen ihn für verrückt. Um für etwas Zerstreuung zu sorgen, lud die Prinzessin ihre drei Freunde zu einem Picknick ein. Als alle beieinander saßen und sich unterhielten, stand Mario plötzlich auf, weil er aus dem Augenwinkel die Höhle entdeckte, von der er nachts zuvor geträumt hatte. Wie hypnotisiert ging er in die Höhle und stieg dort eine Treppe hinauf. Am Ende der Treppe befand sich eine Tür, die Mario auch sogleich öffnete, während sich seine Freunde bemühten, Schritt zu halten. Hinter der Tür befand sich der Eingang zur Sub-Con, einer noch seltsameren Welt als das Schwammerl-Königreich. Herrscher über die Sub-Con war Wart, ein Cousin von Bowser. Mario konnte das Leid der unterjochten Bevölkerung nicht ertragen. Deshalb kämpfte er gegen jedes Unrecht in der Sub-Con an und vertrieb Wart aus dessen Reich, bevor er, Luigi, Toad und Prinzessin Toadstool wieder

Die Story ist erwartungsgemäß recht simpel: Vor 20 Millionen Jahren schlug ein Meteorit auf der Erde ein und zwang die Dinosaurier, fortan unter der Oberfläche zu leben. Dort entwickelten sie sich, ebenso wie die überlebenden Affen auf der Oberfläche, zu Menschen. Doch jetzt haben die Dino-Menschen Probleme mit ihrer Luftversorgung und ihrem Treib nach Macht und deshalb beschließt ihr Führer Koopa, daß die Zeit gekommen sei, wieder auf die richtige Erde zurückzukehren. Die Mario-Brüder müssen das verhindern.



John Leguizamo und Bob Hoskins verkörperten die Mario-Brüder...



... während "Easy Rider" Dennis Hopper mal wieder den Bösewicht gab.

Mario liebt Giana?!

Nun, ob Mario Giana liebt, das wissen wir natürlich auch nicht. Wir kennen nur die Reaktion Nintendos, als Giana 1987 das Licht der Welt erblickte: Man reichte Klage ein!

Die Situation gestaltet sich nachfolgendermaßen: Schon in den achtziger Jahren waren die Mario-Jump'n'Runs Exklusiventwicklungen für die Nintendo-Konsolen. Die deutsche Programmiertruppe von Rainbow Arts war von Nintendos Klemper so beeindruckt, daß sie ein

Äquivalent für die damals gängigen Heimcomputer Amiga, Atari ST und C-64 schaffen wollten. The Great Giana Sisters, ein Spiel um die beiden italienischen Schwestern Giana und Maria, war das Ergebnis. Nun beschränkte sich die Ähnlichkeit zwischen Super Mario und Great Giana nicht nur auf das Herkunftsland der Helden (trug sie auch einen Bart? - Textchef!), und deshalb reichte Nintendo Klage ein. Das Gericht gab dem japanischen Riesen recht, und The Great Giana Sisters wurde aus den Händlerregalen verbannt. Den Siegeszug der italienischen Schwestern hielt das freilich nicht auf – als Raubkopie ist es bis heute auf Schulhöfen und im Internet erhältlich!



Nintendos Mario zu ähnlich? Giana wurde jedenfalls aus dem Handel genommen!



Dreist: Hobbyprogrammierer werkten an Giana Sisters herum und machten es den Mario-Spielen noch ähnlicher.

Mario vor Gericht!

Gleich sein erstes Videospielabenteuer führte Mario vor Gericht. Eigentlich nicht ihn selbst, sondern seinen großen Widersacher, Donkey Kong. Der Filmkonzern MCA Universal war im April 1982, als Nintendo mit der Spielhallenversion von Donkey Kong riesige Erfolge feierte, der Ansicht, daß der Riesenaffe eines ihrer Copyrights verletzte – nämlich ihre Rechte an der Filmfigur King Kong. Die Nintendos Affen viel zu ähnlich sehe. Nintendo Of America wurde daraufhin dahingehend verklagt, daß man binnen 24 Stunden sämtliche Gewinne auszuhändigen und alle noch nicht verkauften Geräte zu vernichten habe.

Nach einem langen und komplizierten Rechtsstreit konnte Nintendo vor Gericht

ins Schwammerl-Land zurückkehren.

Super Mario Bros. 3

Während Mario und seine Freunde in der Sub-Con beschäftigt waren, blieb auch Bowser nicht untätig und zeugte gleich sieben Nachkommen. Nachdem die Kinder geboren waren und er sich seiner Freundinnen entledigt hatte, befahl er seinem fähigsten Magikoopa, daß er die Kinder altern lassen sollte. Als Bowsers Nachwuchs das Alter von etwa neun Jahren erreicht hatte, schickte der böse König seine Kinder in die Provinzen des Schwammerl-Landes, die sie fortan zu bewachen hatten.

Kaum war Marios Abenteuerurlaub beendet, und gerade in den Moment, in dem er sich ein wenig ausruhen wollte, kam ein Bote aus dem Grasland. Der Bote brachte schlechte Neuigkeiten: Larry Koopa, eines von Bowsers Kindern, terrorisiere das Land und man bräuchte dringend die Hilfe der berühmten Mario-Brüder. Die Zwillinge ließen sich nicht zweimal bitten und verabschiedeten dem lästigen Sproß eine gehörige Tracht Prügel. Doch kaum war das Grasland befriedet, gab es in einem anderen Königreich Ärger. Sechs Königreiche später, als die Brüder dachten, daß nun endlich Ruhe sei, kam dann der größte Schock: Bowser hatte die Prinzessin entführt und sich in seinem neuen Versteck, einem fliegenden Schiff, verschanzt. Doch auch diese Hürde war nicht hoch genug – die Mario-Brüder

stürmten den Flieger und befreiten Toadstool erneut!

Jetzt bekamen Mario und Luigi auch endlich den wohlverdienten Urlaub. Um den Kopf frei zu kriegen, verreisste Luigi für eine Weile, Mario hingegen machte es sich vor dem Fernseher bequem. Nach einigen Tagen wurde das reguläre Programm durch unzählige Sondersendungen unterbrochen. Prinzessin Daisy aus dem Sarasaland wurde von Aliens entführt! Prinzessin Toadstool war zutiefst bestürzt, denn Daisy war eine sehr gute Freundin. Also mußte Mario mal wieder ran. Er kämpfte sich durch vier Provinzen, bis er schließlich Daisy aus den Klauen der Fremden befreien konnte.

Super Mario Land 3

Als Mario wieder zurück ins Schwammerl-Land kam, erwartete ihn auch schon die nächste böse Überraschung: Ein Schuft mit einem lila Overall, mit gelbem Shirt und einer gelben Mütze begrüßte ihn. Mit einem fiesem Grinsen im Gesicht verkündete dieser Wario, daß er sich die sechs magischen Münzen geschnappt habe und jetzt der neue Herrscher im Schloß von Prinzessin Toadstool sei. Mario stellte sich der neuen Herausforderung und sammelte eine Münze nach der anderen ein, um Wario schließlich aus dem Königreich der Schwammerl zu vertreiben.

Nachdem Mario auch dieses zweite



In Yoshi's Cookies (SNES) dient Mario mal wieder als Handlanger.



Im Boxspiel Punch Out (NES) übernahm Mario die Rolle des Schiedsrichters.



Die Neuauflage von Donkey Kong (GB) ist ein absolutes Muß – besonders dann, wenn man sie auf dem Super Game Boy laufen läßt.

Mario, der Frauenschwarm!

Im Laufe seiner nunmehr 18jährigen Karriere hatte Mario insgesamt drei Freundinnen.



Pauline war Marios erste Freundin – sie machte ihn indirekt zum Held, denn Mario mußte Pauline in seinem ersten Videospiel, Donkey Kong, retten.



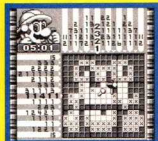
Prinzessin Toadstool ist eine langjährige Freundin von Mario. Wann immer sie entführt wird (was bekanntlich nicht gerade selten vorkommt) – Mario ist sofort zur Stelle!



Daisy, eine Freundin von Prinzessin Toadstool, ist die Prinzessin im Sarasaland und hatte, wie Pauline, nur einen einzigen Kurzauftritt – und zwar in Super Mario Land.

Marios unbekannte Auftritte!

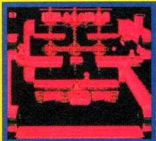
Bei weitem nicht alle Mario-Programme haben es bis nach Deutschland geschafft – einige sind nur in Japan und den Vereinigten Staaten erhältlich. Hier ein paar Beispiele:



Von Mario's Picross gibt es Japan noch eine zweite GB-Version...



... und auch eine für das SNES (Mario's Super Picross).



Das Action-Puzzle Mario Clash (VB), hierzulande gibt es noch nicht mal den Virtual Boy!



Mario & Wario ist ein Puzzle-Spiel für das SNES.



Das 1997 erschienene Mario Exit Bike 3 (SNES) gibt's exklusiv in Japan



Fun With Numbers (SNES) ist ein in den Staaten erschienenes Lernprogramm.



US-Edutainment für den PC: When I Grow Up.



Super Mario RPG (SNES) fand wegen eines Streits zwischen Nintendo und Square nie den Weg nach Deutschland.



Talon aus "Legend Of Zelda - Ocarina Of Time" (N64) hat eine verblüffende Ähnlichkeit mit Mario, findest Du nicht auch?



Mario Paint ist ein Malprogramm für das SNES



Mit Super Mario 64 (N64) wurde ein weiterer Meilenstein in der Softwaregeschichte geschaffen!

große Abenteuer ohne seinen Bruder überstehen mußte, kam Luigi wieder von seiner Reise zurück.

Kurz darauf beschlossen die drei, der Dinosaurier-Insel einen Besuch abzustatten. Sie genossen die Zeit am Strand und erholten sich schnell von den Strapazen. Als Mario und Luigi einen Spaziergang unternahmen und Toadstool für kurze Zeit allein ließen, wurde die Prinzessin schon wieder von Bowser's Schergen entführt. Als die Brüder zu ihrem Platz am Strand zurückkehrten, war Toadstool schon verschwunden. Bei ihrer Suche fanden die beiden jedoch ein grünes Ei, aus dem auch sogleich ein grüner Yoshi schlüpfte. Dieser Yoshi erzählte Mario und Luigi, daß sein Volk von Bowser in Eier verwandelt worden sei und daß Bowser auch die Prinzessin entführt habe. Zu dritt machten sie sich auf die Suche nach dem Koopa-König und seiner Geisel. Nach vielen gefährlichen Situationen erreichten sie Bowser's neues Schloß und vertrieben ihn daraus...

Super Mario 64

Nun war endlich auch die Gelegenheit für ein wenig Müßiggang. Mit seinen Freunden überlegte sich Mario verschiedene Puzzles oder er vertrieb sich die Zeit mit Kart fahren, Golf oder Tennis.

Eines Tages, Mario sah sich gerade

den Film "The Wizard" an, erhielt er einen Brief von Toadstool, in der diese ihn zum Tee einlud. Als Mario jedoch das Schloß erreichte, war es mal wieder verdächtig still. Da auf sein Klopfen niemand öffnete, betrat Mario einfach das Zuhause der Prinzessin. Da hörte er auch schon die dröhnende Stimme Bowser's. Der Erzfeind hatte die Wandgemälde im Schloß verzaubert und die liebliche Prinzessin in einem Glasmosaik gefangen! In der Haupthalle traf Mario auf Toad, der ihm aufgeregt erzählte, daß Bowser die magischen Sterne geraubt hatte – die einzige Möglichkeit für Mario, die Prinzessin zu befreien, war alle Sterne einzusammeln, um so Bowser's Macht zu brechen. Natürlich hat Mario alle 120 Sterne gefunden, Bowser besiegt, die Prinzessin befreit und letzten Endes doch noch Tee und Kuchen bekommen.

Welche Abenteuer noch auf Mario warteten? Mit Sicherheit noch sehr, sehr viele – doch dazu ein anderes Mal mehr...



beweisen, daß MCA Universal gar keine Rechte an King Kong hatte. Nintendo folglich auch kein Copyright verletzt haben konnte. Die Klage wurde daraufhin abgewiesen.



Donkey Kong und King Kong beschäffigten sogar den obersten amerikanischen Gerichtshof...



... wobei der größere der beiden Affen eine empfindliche Niederlage einstecken mußte.

Wußtest Du schon, daß...?

... Prinzessin Toadstool in Deutschland ursprünglich "Prinzessin Fliegenpilz" hieß?

... Mario und Luigi auch einen Familiennamen haben? Er lautet "Mario"!

... Super Mario Bros. das bisher meistverkaufte Videospiel ist? 40 Millionen Stück gingen weltweit über die Ladentische!

... Mario nicht von Anfang an Klemptner war? In Donkey Kong war er noch ein Zimmermann!

... Marios Name durch Zufall entstand? Die Mannschaft von Nintendo Of America war auf Namensuche, als der Vermieter ihres Lagerhauses klingelte. Sein Name: Mario Segali!

... die Idee mit den Superpilzen aus dem Märchenbuch "Alice im Wunderland" entnommen ist?

... Nintendo bereits 1993 das 100millionste Mario-Spiel verkauft hat?

... auch Game Boy Erfinder Gunpei Yokoi Einfluss auf Mario hatte? Er war seinerzeit Shigeru Miyamoto's Abteilungsleiter!

... es einen Super Mario World Spielautomaten gibt? Mit dem Start des SNES stellte Nintendo in Japan Automaten auf, bestehend aus einem SNES und den drei Spielen Super Mario World, F-Zero und Super Tennis!



Autos aus Bausteinen? Das kann nur Lego sein!

RACERS



An was denkst Du, wenn Du das Wort Lego hörst? An das stundenlange Zusammenstecken von Plastikteilen und permanent grinsenden Figuren, nur um dann zu entdecken, daß der Hund das wichtigste Teil gefressen hat? Vielleicht ist es so.

Woran Du aber am wenigsten denken wirst, ist ein Videospiel mit eben jenen Bauteilen. Lego Media International will dem altbewährten Spielspaß neues Leben einhauchen und präsentiert gleich eine ganze Serie von Games für den PC, die PlayStation und das N64. Das erste Lego-

VERBLÜFFENDE LEGO-FAKTEN

Für das Legoland Windsor verbrauchten die Erbauer ganze 25 Millionen Legosteine!

Spiel für das N64 wird *Lego Racers* sein, wie der Name schon andeutet, ein Rennspiel. Entwickelt wird das Game derzeit vom amerikanischen Team von High Voltage Software. Das 64 Power-Team kämpfte sich durch das Londoner Verkehrsnetz und warf im internationalen Hauptquartier von Lego Media einen Blick auf das neuartige Spiel (*Ja, nur Anne und ich durften wieder nicht mit, echt fies!* - mw). Ein paar bohrende Fragen haben wir auch noch abgelenkt...

wohlbekannten Namen, so daß jeder von der Qualität überzeugt sein kann. Die Bau- und Anpassungselemente des Produktes gewähren ein einzigartiges Maß an Kreativität und Spaß... diese ganzen Veränderungen, mit denen der Spieler die Leistung der Lego-Autos beeinflussen kann. Andere Rennspiele haben verschiedene Wagen oder Charaktere mit unterschiedlichen Leistungswerten. Einige Spiele erlauben sogar die Manipulation der Fahrzeugcharakteristika. In *Lego Racers* kann sogar das physische Aussehen verändert werden, was am Ende das Fahrverhalten beeinflusst. Ein hoch angesetztes technisches Ziel! Es gestattet die komplette Anpassung der Figur und des Wagens.



Wie entstand die Idee zu *Lego Racers*?

Lego Media: Alle Lego Media-Produkte erweitern mit Hilfe neuer Medien die Art und Weise, mit Lego zu spielen. Stell Dir ein Kind vor, das mit Lego-Autos spielt, und schon hast Du alle Inspirationen, die Du brauchst. Ein Lego-Rennspiel war ein natürlicher Schritt in unseren Plänen.



Was hat *Lego Racers* zu bieten, was andere Rennspiele nicht bieten?
Lego Media: Zum einen trägt es einen



Wie sieht die Zielgruppe aus, für die das Spiel kreiert wird?

Lego Media: Obwohl Legos Spielwaren traditionell eher für ein jüngeres Publikum gedacht sind, hat dieses Spiel ein so breitflächiges Potential, daß wir ein "6-99 Jahre" auf die Box drucken können!





WETTBEWERB

GEWINNE EINE LEGO
FORTRESS AND NINJA ARMY!

Da sich das Spiel noch in der Entwicklung befindet und wir es deshalb nicht verlosen können, müßten wir nach einem adäquaten Ersatz suchen. Also zogen wir durch die hiesigen Spielzeuggeschäfte und griffen tief in die Tasche, um Dir.... diese Lego-Festung inklusive einer Ninja-Armee (insgesamt zehn Kisten mit je fünf Ninja-Figuren) anbieten zu können! Und als wenn das noch nicht genug wäre, können zehn weitere Leser der 64 Power eine Kiste mit je fünf Ninja-Figuren gewinnen. Diese kleinen Kerle haben es echt drauf! Um einen dieser Preise gewinnen

zu können, bedarf es jedoch etwas mehr, als nur der richtigen Beantwortung einer Frage – wir wollen ein von Dir entworfenen Lego-Auto sehen! Ob das nun gezeichnet ist oder ob Du uns ein Foto eines von Dir aus Legosteinen gebauten Fahrzeugs zuschickst, das bleibt völlig Dir überlassen. Das Fahrzeug muß mindestens vier Räder und eine Sitzmöglichkeit für den Fahrer haben. Schicke Deine Ideen an: 64 Power, "Mit einer Legoarmee kann ich die Welt erobern!",

Postfach 3161, 48581 Gronau.
Einsendeschluß ist der 28. Mai 1999.
Der Rechtsweg ist mal wieder ausgeschlossen.

VERBLÜFFENDE
LEGO-FAKTEN

Sechs 8-Verbindungspunkt-Steine können auf 102.981.500 unterschiedliche Weisen kombiniert werden.

Auf den Weltraumstrecken fährst Du geradewegs durch eine atemberaubende Zukunft. Wer sich ein bißchen mit Lego auskennt, erkennt die Steine und Sets sofort wieder.

Das Gameplay gewährleistet einen unkomplizierten und schnellen Einstieg, doch es gibt auch eine sehr schwierige zu meisternde Stufe. Jüngere Kids können das Spiel auf Anhieb verstehen, Spaß haben und Rennen gewinnen. Die, die etwas mehr Zeit investieren, können andere Levels entdecken.

Gibt es Features, die es nur in der N64-Version gibt, und nicht in den PC-/PSX-Versionen?
Lego Media: Nein.



Okay, das war klar und deutlich. Werden Spieler die Möglichkeit haben, Lego-Fahrzeuge zu bauen, die es bereits in den Läden zu kaufen gibt?
Lego Media: Ja. Wir haben Fahrzeuge und Bauteile entwickelt, die auf echten Legosteinen basieren.

Wie seid Ihr an die Auswahl der Lego-Spielumgebungen herangegangen?
Lego Media: Der Mix aus verschiedenen populären Lego-Themen soll sowohl Spieler faszinieren, die sich sonst nicht mit Lego beschäftigen, als natürlich auch Kennern des Fachs die Gelegenheit geben, sich in vertrauter Umgebung wohl zu fühlen. Auch einige ältere Sets gehören mit zur Grundlage für das Spielgeschehen.

Gibt es etwas, das Ihr im Spiel haben wollt, bisher aber noch nicht verwirklichen konntet?
Lego Media: Ein Internet-Support ist in der Planung. Es ist sehr wahrscheinlich, daß wir eine Internet-Seite voller cooler Wagen-Designs, Tips und Tricks machen werden.

Was waren die größten Herausforderungen bei der Entwicklung?
Lego Media: Den Lego-Look und das Lego-Feeling beizubehalten war natürlich von größter Priorität. Wir bauten alles auf Hintergründen auf, die optimal zu den Lego-Autos passen. Das Feeling entsteht durch das physikalische Aussehen der Legosteine und das Vorstellungsvermögen

Fahrzeugbau

Obwohl es möglich ist, das Spiel zu starten und gleich loszubreitern, macht es jedoch viel mehr Spaß, wenn man vor den Rennen seine eigenen Fahrzeuge bastelt. Zuerst wählst Du einen Fahrer und die Karosserie. Jetzt können nach und nach die Steine angebracht werden – die Grenzen liegen nur in Deiner Phantasie. Im Klartext bedeutet dies, daß Du bei jedem neuen Spiel mit einem anderen Fahrzeug unterwegs sein könntest!



Fahrer-Editor

In Lego Racers kann sogar der Fahrer angepaßt werden! Wähle aus einer Reihe von Köpfen, Körpern, Beinen und Hüften die gewünschten aus – selbst der Gesichtsausdruck kann bestimmt werden. Natürlich muß danach eine Fahrerlaubnis eingeholt werden. Kein Lego-Fahrer darf ohne diese Erlaubnis auf die Straße!



der Kinder. Lego Media hat zudem Futura engagiert – die Designagentur von Lego Media. Sie gab dem Design den gewissen Lego-Flair. Und das reizte wiederum High Voltage dazu an, die Ideen Futuras bis ins Letzte zu perfektionieren. Dieses Dreierbündnis war eine gute Grundlage für ein ansprechendes Spiel, doch es forderte auch viel Hartnäckigkeit und Unbeirrtheit der Beteiligten. High Voltage hat eng mit Futura zusammengearbeitet und sich vor allem bei der Darstellung der Automodelle sehr bemüht. Gemeinsam stellten sie sicher, daß die Beschaffenheit echter Lego-Welten in einer virtuellen Umgebung überzeugend in Szene gesetzt wurde. Das Spiel wurde für grenzenlosen Spaß am Wagenbau geschaffen, und es läuft trotz der detaillierten Polygongrafiken immer noch mit einer phantastischen Frame-Rate. Das Resultat ist verblüffend und sollte Lego-Fans und Lego-Neulingen gleichermaßen gefallen.

High Voltage plant die Entwicklung von zwölf verschiedenen Strecken, basierend auf vier Lego-Themen: Piraten, Burg, Weltraum und Abenteuer.

Piraten

Auf hoher See sorgt Captain Roger (grmph) mit seiner blutdürstigen Gang für Terror. Ihm gegenüber steht die Crew der Santa Cruz, eines Schiffs der königlichen Armada, bestimmt,



▲ Auf den Piratenstrecken hast Du die Möglichkeit, Urlaub auf einer Insel zu machen. Fehlen nur noch blonde Mädels in Bikinis.



▲ Wenn dies eine echte Lego-Burg wäre... das wäre super!



▲ Berührst Du dieses Rad, wird wenig später eine Zugbrücke heruntergelassen.



▲ Am Rand der Burgstrecken stehen kleine Lego-Ritter in voller Montur. Sieh Dir nur ihre niedlichen Schilder an!



▲ Einige der Extras sind sehr spektakulär, je nachdem, wie stark ihre Ladungen sind.

VERBLÜFFENDE LEGO-FAKTEN

Die Lego-Gruppe hat seit 1949 knapp 200 Billionen Steine hergestellt.

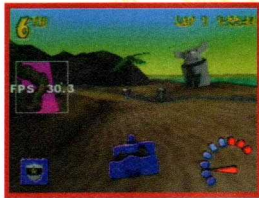
die gestohlenen Schätze der Piraten zurückzuholen. Die Rennstrecken dieses Themas sind in und um den ominösen Skull Harbour angelegt. Da es sich dabei um ein Piratenversteck handelt, kann sich der unvorsichtige Fahrer auf viele Tricks und Fallen gefaßt machen. Bind Dir die Augenklappe um und schraub Dir ein Holzbein an!

Burg

Betrete das dunkle Mittelalter und stelle Dich dem mysteriösen Grafen



▲ Graue Kristalle verstärken die Leistung der aufgenommenen Extras. Je mehr Kristalle Du einsammelst, desto größer ist der Effekt.



▲ Diese Strecke im Gebiet der Piraten scheint schon Besuch aus dem All bekommen zu haben. Oder ist das da hinten keine Kapsel?





▲ Mit dieser Ölkanne kannst Du die Fahrbahn hinter Dir zur Rutschbahn werden lassen, ganz zum Entsetzen Deiner Gegner.



VERBLIFFENDE LEGO-FAKTEN

Die Einwohner Dänemarks (5,3 Millionen) sind für 2% der Lego-Verkäufe weltweit verantwortlich.

VERBLIFFENDE LEGO-FAKTEN

Legosteine sind bis auf fünf Tausendstel eines Millimeters akkurat gefertigt.

► Die Landschaft der Weltraumstrecken sieht alles andere als indisch aus. Aber was soll man auch sonst erwarten?

und so flitzen auch hier die modernen Lego-Fahrzeuge durch die Gegend.

Abenteuer

Indiana Jones läßt grüßen! Forscher Sam Grant ist hier zusammen mit seinem Expeditionsteam unterwegs. Er möchte die letzten Geheimnisse der alten Ägypter entdecken, und kein Skelett, keine Mumie und kein Schakal-köpfiger Gott des Todes kann

sich ihm in den Weg stellen. In diesem Szenario geht es auf drei Strecken durch kahle Wüstenregionen, an Pyramiden und alten ägyptischen Tempeln vorbei. Mach Dich auf die Suche nach den verlorenen Schätzen der Geschichte!

Weltraum

Im Weltraum hört Dich niemand bauen... Irgendwann in ferner Zukunft wird die gute alte Erde von den außerirdischen Insektoiden bedroht – böse Wesen, die die gesamte Menschheit ausrotten wollen. Wie zu erwarten, sind die Strecken dieser Themenwelt alles andere als

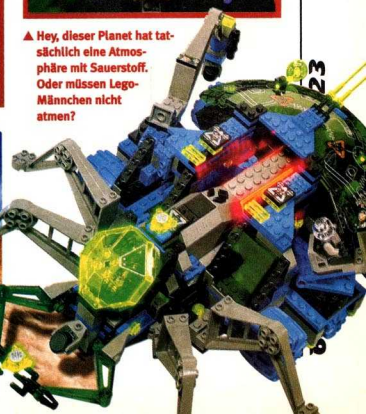
gewöhnlich. Nie kannst Du Dir sicher sein, was Dich hinter der nächsten Kurve erwartet. Mondfahrzeuge mit großen Ballonreifen gehören einfach dazu!



▲ Hey, dieser Planet hat tatsächlich eine Atmosphäre mit Sauerstoff. Oder müssen Lego-Männchen nicht atmen?



▲ Die Aliens kommen! Wo ist Dana Scully, wenn man sie braucht?



Rayman 2

Das könnte das Comeback des Jahres werden. Der Mann mit der Power-Faust kehrt zurück und gibt seinen Einstand im Nintendo-Universum. Wie sehr wir uns darauf freuen!



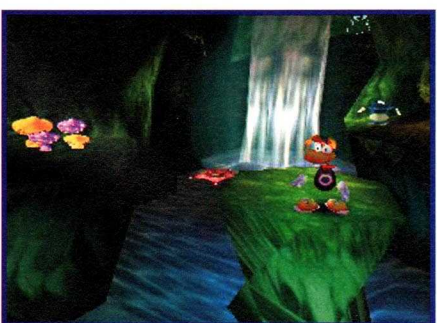
▲ Der Ritt auf der Rakete ließe Baron Münchhausen vor Neid erblassen. Kanonenkugel? Lächerlich!



▲ Die schöne Ly weist Rayman in seine Aufgabe ein.

Was für ein Held! Wäre unsere niegelägelne Rubrik "Der Held des Monats" nicht altgedienten Nintendo-Recken vorbehalten, kaum einer hätte besser dort hineingepaßt als Rayman. 1996 tauchte der kleine Mann ohne Arme, Beine und Hals zum ersten Mal in einem klassischen 2-D-Sidescroller auf, um sich mit dem finsternen Mr. Dark anzulegen. Von da war sein Siegeszug nicht mehr aufzuhalten. Die PC- und PlayStation-Versionen des Spiels gingen in millionenfacher Auflage über die Theke, auf 'seinen' Systemen erreichte *Rayman* eine Popularität wie Mario und Sonic auf den ihren. Nach Absteuern in den Edutainment-Sektor geht es für den kleinen Mann aus Frankreich jetzt endlich in die zweite Runde – und diesmal auch auf dem N 64. Aber das ist natürlich längst nicht alles. Seit September 1997 schufteten die Entwickler an dem Sequel, nach und nach dringen die vielen neuen Ideen, Änderungen und Erweiterungen an die Außenwelt. Da weiß man kaum noch, wo man anfangen soll...

RAYMAN 2	
Vertrieb:	UBI-Soft
Hersteller:	UBI-Soft
Erhältlich:	September



▲ Im ersten Level kannst Du Dich in Ruhe mit der Steuerung vertraut machen.



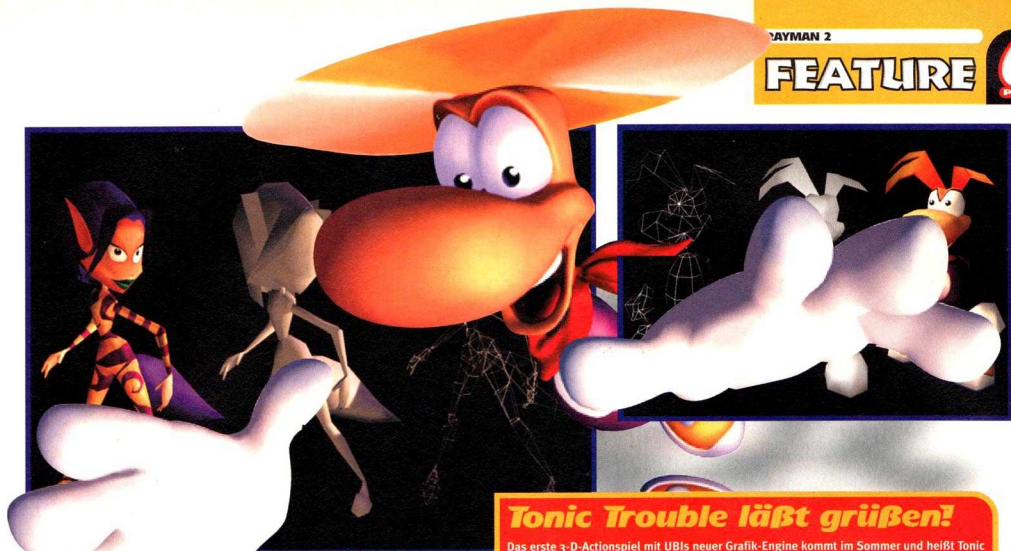
▲ Das Klettern in der Takelage gehört zu Raymans leichtesten Übungen. Ihr solltet ihn mal fliegen sehen.

Ein Holzbein aus Metall?

Warum nicht einfach bei der Story? Diesmal muß sich Rayman mit Robot-Piraten auseinandersetzen, die ihn und seine Freunde gefangennehmen und in einer Art intergalaktischem Zoo ausstellen. Clever wie er ist, gelingt dem Helden bald die Flucht, womit das eigentliche Abenteuer allerdings noch nicht mal angefangen hat. Denn schließlich kann er seine Freunde doch nicht hängen lassen, oder? Von hier an wird die Geschichte etwas wirr, daher nur so viel: Um die Kumpels zu befreien, muß Rayman die vier Zutaten für ein geheimnisvolles Gebräu auftreiben und dem Magier Polochus überreichen. Nur so lassen sich die Tore der Macht öffnen, durch die seine Freunde dann entwischen können. Klar, daß die Robot-Piraten Raymans Mission um jeden Preis vereiteln wollen, wobei ihnen so illustre Kerlchen wie Zombies, Piranhas, böse

Hühner und Raketen auf zwei Beinen zur Seite stehen.

Die Suche nach den Zutaten führt Rayman durch 17 verschiedene Welten, die allesamt aus mehreren Levels bestehen – satte 48 sind es insgesamt. Angesiedelt sind diese Welten entweder in Raymans vertrauter Umgebung, also den Wäldern, Baumwipfeln und Küstenstreifen, die wir schon aus dem Vorgänger kennen. Oder bei den alten Tempeln, die sich in unwirtlichen Vulkanlandschaften sowie am und unter Wasser befinden. Oder gar in der Umgebung der Robot-Piraten, etwa auf deren großem Mutterschiff. So vielfältig und abwechslungsreich wie Welten und Levels gestalten sich auch Raymans Aufgaben. Einmal muß er zum Beispiel einen Wal befreien und in sicheres Gebiet geleiten, wobei er es mit Schwärmen hungriger Piranhas zu tun bekommt. Ebenfalls unter Wasser befindet sich der alte Tempel, in dem Rayman die erste



31



Tonic Trouble läßt grüßen!

Das erste 3-D-Actionspiel mit UBIs neuer Grafik-Engine kommt im Sommer und heißt Tonic Trouble. Wir haben schon mehrfach darüber berichtet, wollen Euch aber aus gutem Grund noch einmal ein paar Screenshots zeigen. Wie Ihr seht, sind die reinen Umgebungen kaum von denen aus Rayman 2 zu unterscheiden. Gut für die Spiele, gut für die Spieler!



1. Lichteffekte wie dieser Blitzschlag sehen gut aus, gehören aber noch lange nicht zu den wirklich beeindruckenden Grafikeffekten beider Spiele.

2. Solche Schluchten gibt es auch in Rayman 2. Und wenn die Wände eng genug beieinander liegen, kann Rayman sogar darin hochklettern...

3. Allein in diesem Raum gibt es etliche Details, die alle eine Funktion für das Gameplay erfüllen. Und von solchen Räumen gibt es viele. Sehr, sehr viele!

4. Auch wenn es hier nicht so gut zu erkennen ist: Selbst die Charaktere sehen sich ähnlich und können ihre gemeinsame Herkunft nicht verleugnen. Warum auch, wenn's schön ist?

Zutat für Polochus, den Magier, auftreten muß. Gerade in diesen Wasserwelten wird klar, daß man sich von der Schönheit seiner Umgebung nicht blenden lassen darf. Es bleibt immer brandgefährlich, auch wenn die Pflanzen noch so sanft mit der Strömung schwingen und sich das Sonnenlicht faszinierend in den Wellen bricht.

▲ Keine Beine, aber große Sprünge machen.

Ein Freund, ein guter Freund

Daß Rayman schwimmen kann, liegt also auf der Hand. Es gibt aber noch viel mehr Fähigkeiten, die der kleine Held in sein zweites großes Abenteuer mitbringt. Neu ist natürlich die Möglichkeit, sich völlig frei in einer dreidimensionalen Umgebung bewegen zu können, was aber in diesem Genre mittlerweile zum Standard gehört. Uns interessieren

▲ Jetzt geht's ab ins Wasser, einen Wal befreien und in Sicherheit bringen. Da freut sich Greenpeace...



▲ Wozu sind bloß diese Knöpfe gut? Ob Pauline Jacquey wirklich so ratlos ist, wie sie tut?

Pinelstrich und Tintenklecks

Die Entstehungsgeschichte eines Spiels offenbart sich am besten in den Skizzen und Entwürfen der Designer. Hier lässt sich erkennen, was in den unterschiedlichen Entwicklungsphasen geplant, geändert oder überdacht wurde. Wir haben einige Zeichnungen für Euch eingesackt:



▲ Nathalie Paccard unterstützt das Team als Projektmanagerin. Und, wie man sieht, mit sehr viel Spaß.

wir in einem Jump'n'Run sehen!

Trotz seiner atemberaubenden Vielseitigkeit kommt Rayman allein nicht gegen seine Gegner an. Die sind ja auch nicht ohne. Die Piraten verfügen über intelligente Alarmsysteme, verstecken sich an den unmöglichsten Orten (zum Beispiel in (!) einer Kanonenkugel) oder feuern aus ihren Holzbeinen Geschosse ab. Von den Verbündeten der End- und Levelgegner gar nicht erst zu sprechen, und deren Fähigkeiten der End- und Levelgegner gar nicht erst zu sprechen, und deren Verbündeten wie Piranhas, Killerhühner etc. haben wir ja schon erwähnt. Verständlich, daß Rayman Freunde braucht – und sie auch findet. Ly

erklärt Rayman seine Aufgabe und hilft ihm, so gut sie kann. Der Magier verfügt über ein ganzes Arsenal nützlicher Waffen. Die Murphys erklären den Einsatz spezieller Objekte, der Wal versorgt ihn unter Wasser mit Sauerstoff. Die Hilfe der meisten anderen Charaktere bekommt Rayman allerdings erst als Gegenleistung für einen Gefallen. Befreit er etwa den König der Smallbeings, so zeigen diese ihm den Weg in die nächste Welt. Die Lums sind kleine Fliegen, die Rayman mit frischer Energie oder mit Lebenspunkten versorgen können. Und Globbox läßt es auf Kommando regnen. Doch Vorsicht. Er läßt sich leicht verunsichern und wendet sich dann gegen Rayman. Man kann also nicht jedem trauen!

Schöner, besser, schneller

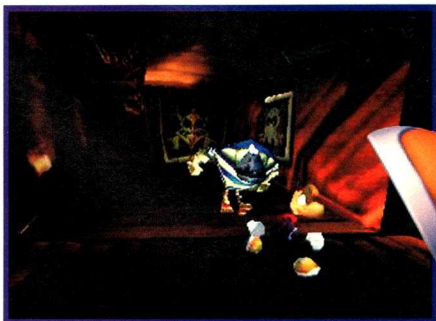
Technisch macht Rayman 2 schon in der jetzigen Produktionsphase einen erstklassigen Eindruck, obwohl der Verkaufsstart erst für September vorgesehen ist. Die komplett neu entwickelte Grafik-Engine wird zum ersten Mal bei *Tonic Trouble*, also voraussichtlich im Juni, zum Einsatz kommen. Sie soll locker eine



▲ Farbenfroh, detailliert und mit wunderbaren Effekten. Sehr schön!



vielmehr die individuellen Aktionen, die Rayman von seinen geistigen Vätern, den Entwicklern, mitbekommen hat. Die Basics sind klar: Rennen, Springen, Klettern und, wie im ersten Teil, das Abfeuern seiner magischen Faust. Darüber hinaus kann er jetzt auch über



▲ Der Gorilla gehört zwar zu den stärksten Gegnern, ist aber ziemlich dumm. Blöder Affe, eben.



▲ Okay, viele Menschen haben ihre besten Ideen auf dem Klo. Aber Jungs und Mädels auf derselben Kussel?!

Eis schlittern, sich in einem Gebüsch verstecken und die Faust als Fackel oder Anker abfeuern. Schön und gut. Richtig spektakulär wird es aber erst bei den Fortbewegungsarten. Egal, ob Rayman seine Haare als Propeller verwendet und wie ein Helikopter über der Landschaft kreist, ob er auf dem Rücken einer riesigen Schlange Wasserski fährt, den Ritt auf einer Rakete wagt oder in einem Kohlenwagen über die Gleise einer unterirdischen Mine donnert (schöne Grüße Donkey

Kong!): Genau solche Möglichkeiten wollen





Framerate von 30 Bildern pro Sekunde schaffen, was dem ganz auf Rasanzen ausgelegten Gameplay sehr zugute kommen wird. Auch das Design braucht sich auf gar keinen Fall hinter *Mario* oder *Banjo Kazooie* zu verstecken, ganz im Gegenteil. Sämtliche Umgebungen strahlen förmlich vor Farben und liebevoll verwirklichten Details. Damit man sich auch immer gut zurechtfindet, kommt eine automatische Kamera zum Einsatz, deren Perspektive der Spieler jedoch beeinflussen kann. Zahlreiche Videos und satte 75 Minuten kinoreifer Soundtrack sorgen für die passende

Atmosphäre. Probleme lassen sich derzeit nur noch bei der Steuerung erkennen, doch versichern die Entwickler, daß sie allesamt behoben werden: "Wir kennen die Schwierigkeiten, liegen aber sehr gut in der Zeit und werden locker damit fertig", so Projektleiter Michel Ancel. Ob Rayman tatsächlich in einigen Sequenzen sprechen wird? Ob *Rayman 2* das Rumble-Pak unterstützt? Ob...? Ja ja, es gibt noch etliche Fragen zu klären. Auf diese Antworten werdet Ihr allerdings bis zu unserem ausführlichen Review warten müssen. Warum soll es Euch da besser gehen als uns?

Fragen über Fragen

... und zwar an Michel Ancel. Der 25-jährige Entwickler startete seine Karriere mit zarten 16 Jahren – als Autodidakt. Seit vier Jahren gehört er zum UBI-Soft-Team, für das er bereits in Paris, Montpellier und Annecy arbeitete. Heute leitet er ein Team von ca. 100 Leuten und ist verantwortlicher Projektleiter für *Rayman 2* und *Tonic Trouble*.



Gleich zur Einführung: Worin unterscheidet sich *Rayman 2* von anderen 3-D-Aktionsspielen?

Ancel: Bei anderen Spielen hat man oft die Möglichkeit, stundenlang durch die Gegend zu wandern, sich an der Grafik zu erfreuen und sonst nichts Wesentliches zu tun. Das ist bei *Rayman 2* grundlegend anders. Wir wollen den Spieler von einer Karte zur nächsten hetzen, ihm soll nicht eine Sekunde zum Verschnaufen bleiben. Der Schwerpunkt liegt also eindeutig auf einem schnellen, rasanten Gameplay.



An welchen Punkten macht sich dieser Schwerpunkt konkret im Spiel bemerkbar? Und wo liegen die Unterschiede zum erfolgreichen ersten Teil?

Ancel: Der erste Teil verdankt seinen Erfolg der damals innovativen Grafik und dem einzigartigen Humor. *Rayman* hat eindeutig bewiesen, daß Spieler nicht nur auf kalte, knallharte Actionspiele stehen, sondern ihr Geld genauso gern für warmherzige, emotional ansprechende Titel ausgeben. Rayman ist ein Held, dem man sein Herz schenkt, aus einer Welt, die man auch gern besuchen würde. Das alles wollten wir natürlich in den zweiten Teil übernehmen. Die Unterschiede zeigen sich wohl am ehesten in den viel größeren Aktionsmöglichkeiten des Helden. Besonders die innovativen Fortbewegungsarten werden für Szenen sorgen, wie man sie noch nie in einem Videospiel gesehen hat.



Was habt ihr aus dem ersten Teil gelernt? Habt ihr auch auf das Feedback der Spieler geachtet?



Ancel: Viele Spieler fanden den ersten Teil zu schwer. Angesichts der Tatsache, daß jeder, der *Rayman* kennt, sich ohnehin erst an das 3-D-Gameplay gewöhnen muß, haben wir den zweiten Teil umstrukturiert. Nach einem ersten Level, das eigentlich nur zum Lernen dient, steigt der Schwierigkeitsgrad langsam an. Für die Hardcore-Zocker gibt es die versteckten Levels. Hier kann jeder zeigen, was er drauf hat.



Sind eigentlich noch Leute aus dem Rayman-Team an der Entwicklung des zweiten Teils beteiligt?

Ancel: Ja, klar! Sie sind sogar alle noch an Bord, keiner wollte sich den zweiten Teil entgehen lassen. Aber natürlich sind noch jede Menge neue Leute dazugekommen. Einige haben vorher schon an Videospielen mitgearbeitet, andere waren Zeichner oder Karikaturisten. Gemeinsam haben wir vor allem die Liebe zu unserem gemeinsamen Projekt, zu *Rayman*, unserem Baby.



Zum Schluß die obligatorischen zwei Fragen. Wird die Serie weitergehen und ein dritter Teil erscheinen? Und was machst Du nach *Rayman 2*?

Ancel: Zu Frage 1: Definitiv ja. Wenn alles klappt wird Teil 3 sogar sehr schnell kommen. Zu Frage 2: URLAUB!!!



Viel Spaß dabei und vielen Dank für dieses Gespräch

Original und Fälschung

Der erste Rayman hat es schon zu einigen offiziellen und inoffiziellen Ablegern gebracht, allerdings nicht auf unserem N 64. Deswegen hier ein paar Beispiele:



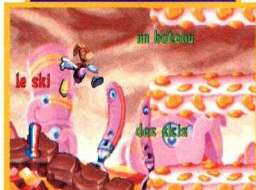
Zur Eingewöhnung ein Bild aus *Rayman*, in diesem Fall stammt es von der PC-Version.



Dieses Bild stammt aus dem Werbespiel *Fantasy Forest* von V.I.S.T. Die Einflüsse sind unverkennbar.



Bei Aro & Elmi, ebenfalls ein Werbespiel, erinnern neben dem Gameplay nur die Hintergründe an das große Vorbild.



Und zum guten Schluß eine Szene aus der Rayman Edutainment-Reihe. Hier bringt er Anfängern Französisch bei.

64
ZOOM

Was kommt in den nächsten Wochen und Monaten für Dein Nintendo 64? Wir verraten es Dir!

- ▶ **JET FORCE GEMINI** 34
Der neueste Hit von Rare!
- ▶ **RUGRATS** 38
THQ läßt die Teppichratten krabbeln!
- ▶ **MONSTER TRUCK MADNESS** 39
Bist Du verrückt genug für einen Bigfoot?
- ▶ **ROAD RASH** 40
Die Isle Of Man auf dem Nintendo 64!
- ▶ **HYDRO THUNDER** 41
Powerboat Racing bald auch für N64!
- ▶ **MARIO GOLF** 42
Ein Klempner auf dem Golfplatz!
- ▶ **HYBRID HEAVEN** 44
Ein erneuter Blick auf Konamis Mystery-Spektakel!
- ▶ **SHADOWMAN** 46
Willkommen im Reich der lebenden Toten!
- ▶ **ARMORINES** 49
Ein Spiel voller Bugs!

Jet Force Gemini

Fühlst Du die Macht?

Aaaargh! Was findet Rare eigentlich an Charakteren mit übergroßen, verrückt dreinblickenden Augen so toll? Erst zog uns Timber von *Diddy Kong Racing* in seinen Bann, und dann wären da auch noch die schwarzen Punkte in Konkers Glubschaugen, die einen direkt in die Hölle beförderten. Eine neue Möglichkeit, Spieler süchtig nach Rare-Spielen zu machen? Selbst das jüngste Produkt aus dem englischen Hause bestätigt diese These, denn auch Juno und Vela, Helden in *Jet Force Gemini*, starren unermüdlich hypnotisierend Löcher in die Luft. Glücklicherweise

brauchen wir uns keine allzu großen Sorgen zu machen, denn meistens wenden einem die Figuren in *Jet Force Gemini* den Rücken zu.

In der nächsten Ausgabe können wir Euch schon von unseren Spielerlebnissen auf der E3 berichten – natürlich stürzen wir uns sofort auf *Jet Force Gemini*. Doch bis dahin möchten wir Euch das Leben mit einigen neuen Bildern vom Spiel versüßen.

JET FORCE GEMINI

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Rare
Erhältlich:	Juli



▲ Du warst von der N64-Version von Wipeout enttäuscht? Dann versuche es mal mit den Rennen, die JFG zu bieten hat!

ce Gemini



▲ Die bösen Insekten gibt es in allen Formen und Größen. Dieses hier läßt Vela ziemlich erblassen.

► Zwei von Mizars Käfern stürzen vom Himmel. Sieht so aus, als hätte einer der Angreifer einen Schutzschild!



Rare hat sich ein Herz gefaßt und uns tatsächlich mit neuem Material versorgt!

Der Plot des Ganzen ist mal wieder typisches Videospiele-Klischee; eine mächtige, bössartige Insektenarmee, angeführt vom gefährlichen Mizar, reist von einem Planeten zum anderen und stellt dort Besitzansprüche in Frage. Viel Gegenwehr erfährt der Trupp nicht. Nur eine kleine Gruppe aus Widerstandskämpfern – die Jet Force Gemini – will dem bösen Treiben ein Ende setzen. Die Chancen stehen schlecht, doch zum Glück gibt es ja Dich!

Raketenhunde

Hauptsächlich geht es darum, in riesigen Levels mit noch größeren Kanonen zahlreiche Gegner platt zu machen. Juno und Vela sehen zwar wie Achtjährige aus, doch ihr

Waffenschrank platzt völlig aus den Schweißnähten. Vielleicht leben sie in Texas.

Die Jet Force besteht aus drei Mitgliedern. Abgesehen vom Bruder und Schwester-Team (Zwillinge... Gemini... kapiert?) in Form von Juno und Vela gibt es noch Lupus, den Cyborg-Hund. Der kleine Kerl hat mächtig was unter dem Fell und kann sich sogar fette Waffen auf den Rücken schnallen. Gerüchten zufolge soll es noch einen kleinen schwebenden Roboter namens Floyd geben – Floyd der "Droid", das reimt sich sogar.

Jedes Mitglied der Teams hat eigene Fähigkeiten und Spezialkenntnisse. Deswegen müssen alle Puzzles auch auf unterschiedliche Weise angegangen werden. Meistens ist jedoch bloß ein schneller Abzugsfinger



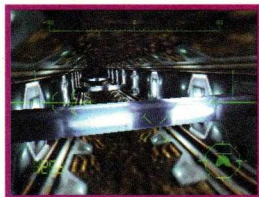
▲ Das ist Juno, der maskuline Teil der Jet Force. Ob es eine Verbindung zwischen der Waffe und seinen Shorts gibt, ist unklar...





gefragt. Trotz des niedlichen Looks ist *Jet Force Gemini* ein wahres Actionspektakel, mit Armeen bedrohlicher Insekten, die es zu vernichten gilt. Rare fügt noch hinzu, daß die Gegner nicht einfach nur stumpf durch die Gegend tapern und darauf warten, abgeknallt zu werden. Jeder Käfer hat eine eigene Intelligenz. Hoffentlich sind sie nicht so schlau,

▲ Im Nahkampf fährt die Kamera hinter den Kopf Deiner Figur, der dann transparent dargestellt wird.



◀ Prickelnde Neonröhren-Action! Auf diesem Bild ist nicht viel zu sehen, darum gehen wir mal davon aus, daß es via First-Person zur Sache geht.



▲ Juno sieht so aus, als hätte er Cyber-Implantate unter der Haut.



daß sie Dir Fallen legen und Deinen Schüssen ausweichen können!

Rundum abgesichert

Neben dem Vierspielermodus, den heutzutage sowieso jedes Spiel haben sollte, bietet *Jet Force Gemini* noch einen Zweispieler-Kooperativmodus. Bis jetzt haben nur zwei Spiele dieses Feature mit mäßigem Erfolg in petto gehabt: *Vigilante 8* und ein indiziertes

▲ Selbst die nervigen Insekten werden im Cartoon-Stil präsentiert. Das soll Dich nicht daran hindern, sie von der Bildfläche zu blasen!

Spiel mit einem Muskelprotz. Es sieht aber so aus, als ob *Jet Force Gemini* diese Form des Spielens in neue Höhen treibt und tatsächlich was zu bieten hat. Natürlich tut es einer Freundschaft auch keinen Abbruch, wenn man sich hin und wieder mal gegenseitig virtuelle Granaten um die Ohren wirft!

Ursprünglich sollte das Spiel schon im März auf den Markt kommen. Jetzt hat man sich bei Rare auf eine Veröffentlichung im Juli geeinigt. Wir werden das Spiel auf der E3 in Los Angeles bis zur Erschöpfung spielen (und natürlich auch *Perfect Dark* und *Donkey Kong 64*) und Euch in der kommenden Ausgabe darüber berichten, um die Wartezeit etwas erträglicher zu gestalten!



▲ Kann dem kleinen Mädchen denn nicht mal geholfen werden?

PC **Joker** Heft & Spiel

ÜBER
50%
SPAREN!

SAUGEIL
Nur 4 Mark pro Heft
mit Vollversion!



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!

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

PC **Joker** SCHNUPPERCOUPON



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

Name/Vorname _____

Straße/Hausnummer _____

PLZ/Wohnort _____

Datum/1. Unterschrift _____

(Bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Datum/2. Unterschrift _____

(Bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)
Wann mit Erhalt der 3. Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben (Nr. 91) - DM (Ausland 108,- inkl. Porto) bis ich schriftlich gemeldet und bestätigt das durch meine 2. Unterschrift.



Wo bist Du, Baby?

Rugrats Scavenger Hunt

Selbst im Kino dürfen sie mittlerweile schon bewundert werden. Vorher krabbelten sie ausschließlich in heimischen Wohnzimmern über die Fernsehbildschirme. Eine Umsetzung ins Videospielformat war allerdings nur eine Frage der Zeit. In *Rugrats: Scavenger Hunt* steuerst Du niedliche, kleine Babys in *Mario Party*-Manier über ein

Spielbrett. Fans von 3-D-Shootern und Prügelspielen werden hier wohl oder übel das große Würgen kriegen.

Was können wir Dir über das Spiel erzählen? Nicht viel, leider. Hier ein Ausschnitt aus THQs Pressemitteilung...

"Dieser revolutionäre Titel bringt traditionelle Brettspielelemente zum Nintendo 64. Kids aller Altersgruppen können hier gegeneinander oder gegen den Computer antreten und in die Rolle ihres Lieblings-Rugrats-Charakters schlüpfen. Echte *Rugrats*-Stimmen, Musik und Sets werden sofort von jedem *Rugrats*-Fan erkannt. Das Spiel bietet schier unendlichen Spielspaß, da bei jedem neuen Spiel per Zufalls-generator neue Bretter erstellt werden."

"Features: fünf wählbare Charaktere, einschließlich Tommy, Chuckie, Phil, Lil und Dil; elf nicht-spielbare Charaktere, einschließlich Angelica, Grandpa und Spike; erstes Brettspiel für das N64 in den US; zahlreiche Spielvarianten; 3-D-



Charaktere in einer 3-D-Welt; echte Stimmen und Musik aus der Fernsehserie; zufällig generierte Brett-Layouts – jedes Mal ein anderes Spiel."

Jetzt weißt Du genau das, was auch wir wissen. Allerdings sind wir uns wegen der "erstes Brettspiel"-Anmerkung nicht sicher – was ist mit *Mario Party*? Wie dem auch sei, *Rugrats: Scavenger Hunt* soll im Sommer veröffentlicht werden. Zahlreiche Mini-Spielchen werden Dir das Leben versüßen. Wir hoffen auf ein in Kürze eintreffendes Testmuster!



RUGRATS
SCAVENGER HUNT

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	Realtime
Erhältlich:	Sommer



▲ Die Jagd nach dem Piratenschatz ist eines der Brett-Layouts im Spiel. Wie Du siehst, findet hier das Geschehen unter Wasser statt.

Monster Truck Madness 64

Wer sagt, Größe spiele keine Rolle?

Jetzt mal ehrlich, wenn Du Dich zwischen einem winzig kleinen Go-Kart und einem riesigen Monster Truck entscheiden müßtest, an welches Steuer setzt Du Dich? Denn darum geht es in dem PC-Spiel *Monster Truck Madness*, das jetzt von Edge Of Reality auch für das N64 umgesetzt wird.

"Nicht bloß ein weiteres Rennspiel", so wird *Monster Truck Madness* beschrieben. Tatsächlich ist es auch irgendwie anders, als die anderen. In 20 der größten Fahrzeuge, die die Welt je gesehen hat, geht es auf sieben enorm umfangreichen Strecken mächtig zur Sache. Und zwei dieser Strecken wurden exklusiv für die N64-Version erstellt. Die

Spieler werden hier nicht einfach zwischen zwei Streckenbegrenzungen eingepfercht. Vielmehr geht es querfeldein, über Stock und Stein, durch Wasser und Schlamm, durch Gräben und Täler. Wer bei der Chaostour auch noch aufmerksam ist, findet vielleicht einige Power-Ups oder geheime Abschnitte auf den Strecken. Hinzu kommt, daß jedes Objekt in der Landschaft zerstört, zerquetscht oder irgendwie anders platt gemacht werden kann – das ist schließlich der Sinn eines Monster Truck-Rennens, oder?

Zu den Standardschwierigkeiten gehören unter anderem Wettereffekte, wie schwerer Regen, Schnee oder Nebel. Warte mal... Nebel in einem N64-Spiel? Sicher nicht! Truck-Fans werden auch zu Nachtfahrten oder der speziellen Pechschwarz-Fahrt eingeladen, bei der nur ein kleines bißchen Strecke im Scheinwerferlicht sichtbar ist.

Monstermagie

Monster Truck Madness bietet fünf verschiedene Spielmodi an. Exhibition ist ein einfaches Rennen. Circuit ist die Meisterschaft, in der man sich für die nächste Strecke qualifizieren muß. Im



▲ Schlechte Nachrichten für Colt Seavers – auch die Bösewichte sitzen jetzt am Steuer dieser mächtigen Fahrzeuge!

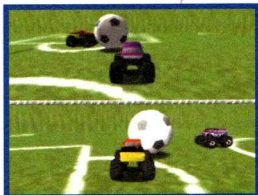
Rumble geht es auf einen Hügel. Dort müßt Du verharren, während die anderen Fahrer versuchen, Dich vom Thron zu stoßen. Eine Verfolgungsjagd mit der Polizei ist wohl selbsterklärend... obwohl – setzt die Polizei jetzt auch schon Monster Trucks ein? Der letzte Modus ist einfach irre. Er heißt Indoor Soccer, und darin treten vier Trucks gegeneinander an und kämpfen um einen riesigen Ball. Verrückt!

Zwar sind Monster Trucks schon formidabel genug, doch erweitern herumliegende Power-Ups noch einmal mehr die Leistung der Killer auf Rädern. Schutzschilde verhindern Kollisionsschäden und schleudern gegnerische Fahrzeuge in die Luft. Unsichtbarkeit macht die Fahrzeuge unsichtbar (ach, echt?). Super Jumps lassen die Fahrzeuge springen wie Gummibälle. Miniaturisierung verwandelt die Wagen in kleine Spielzeugautos. Es gibt viel zu entdecken!

▼ "Ey, paß auf! Ich habe den Wagen gerade erst neu lackiert. Blöde Sonntagsfahrer!"



 MONSTER TRUCK MADNESS 64	
Vertrieb:	TBA
Hersteller:	Edge Of Reality
Erhältlich:	TBA



▲ Das ist Fußball, wie er zu sein hat! Warum kann die Weltmeisterschaft nicht mit solchen Trucks ausgetragen werden?



▲ Auf diesem Bild sieht alles etwas neblig aus, doch das könnte auch am Wetter liegen...



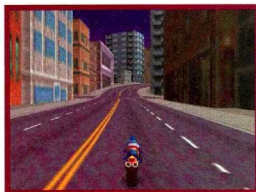
Road Rash 64

Glaubt wirklich noch jemand, Motorradfahren sei ungefährlich?

Diese Motorradsportserie hat ja eine recht lange Tradition. Der allererste Teil ist auch mir nie in die Finger gekommen, aber Erinnerst Du Dich noch an *Road Rash 2* für den Genesis? Mit seinem genialen Zweispielermodus und der gelungenen Mischung aus Rennspiel und nicht ganz ernst gemeinter Straßenschlacht? Zuletzt konnten wir *Road Rash 3D* auf der PlayStation spielen – allerdings mit einem Schwerpunkt, der eindeutig auf dem Rennen lag. Und jetzt kommt *Road Rash 64*, wobei es ganz danach aussieht, als entwickle das ursprünglich als reine *Road Rash 3D*-Umsetzung konzipierte Spiel doch noch ein Eigenleben. Schön wär's ja.

Alles (wieder) beim Alten

Die beste Nachricht: Im Gegensatz zum fast entmannten PSX-Brüderlein wird es



► Sol lange die Straße frei ist, kannst Du ungestört am Gaszug zern.

wieder auf beinharte Kämpfe und nicht in erster Linie auf schnelles Fahren ankommen. Daß *Road Rash* sich endlich wieder wie *Road Rash* spielt, läßt sich auf unseren Screenshots schon deutlich erkennen. Wenn Du die Finger am Controller hast, bist Du mitunter sogar mehr damit beschäftigt, auf Deine Gegner einzudreschen als Dich auf die Straße zu konzentrieren. Was aber nicht heißen soll, daß an der Umsetzung korrekter Fahrphysik gespart wurde. Ganz im Gegenteil, die schweren Maschinen liegen schon jetzt sehr sicher auf der Straße, und die Entwickler haben sogar Platz für ein paar komödiantische Einlagen gelassen. Wir durften zum Beispiel

► Ein kurzer Blick zurück informiert Dich über das elende Schicksal dieses Konkurrenten.



► Und so sieht's aus, wenn ein Biker 'nen richtig derben Abflug macht.



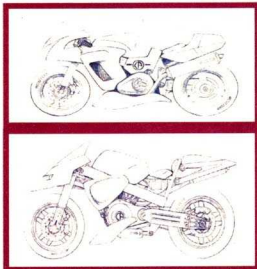
zusehen, wie ein Fahrer gegen eine Baum crashte und dann samt Bike immer wieder zwischen diesem und einem benachbarten Laternenpfahl hin- und hergeschleudert wurde. Ping, pong, ping, pong...Für den Multiplayer-Modus haben sich die Entwickler magische 30 Frames pro Minute als Ziel gesteckt. Im Zweispielermodus erreicht *Road Rash* diesen Wert bereits, obwohl sich hier zwölf Biker gleichzeitig auf dem Schirm tummeln, im Vierspieler-Splitscreen noch nicht ganz. Die fertige Version wird neben komplett neuen Locations auch zusätzliche Charaktere beinhalten, darunter Polizisten und weibliche Fahrer. Die vier Rennmodi des Originals (Duell, Flucht, Verfolgungsjagd und Teamrennen) wird es ebenso geben wie neue Waffen. Zu diesen gehören recht ausgefallene Gegenstände wie ein Billardqueue, den Du Deinem Gegner in die Speichen stecken kannst. Auch das Expansion Pak wird unterstützt. Lediglich auf den CD-Audio-Soundtrack der PSX-Version werden wir verzichten müssen. Na ja, war eh 'ne gute Mücke zum Gasgeben...

ROAD RASH 64

Vertrieb: THQ
Hersteller: DTPP&L
Erhältlich: Juni



▲ Sobald Deine Gegner da sind, kommt es schnell zu ersten Scharmützeln.



▲ Hier siehst Du zwei Skizzen von den Superbikes, die in *Road Rash 64* gefahren werden können. Die Geschwindigkeiten, die Du damit erreichst, sind phänomenal.

Hydro Thunder

Powerboat Racing bald auch für N64!



Angesichts der Polygon-Power des N64 (welche im Vergleich zu den Leistungen zukünftiger Next Generation-Konsolen lächerlich ist), sind wir echt überrascht, daß es mit Ausnahme des coolen Jet Ski-Games *Wave Race 64* noch keine anderen auf Wasser basierten Rennspiele gibt. Okay, in *Diddy Kong Racing* ging es hier und dort auch mal aufs Wasser, doch bisher gibt es kein einziges Spiel mit Rennbooten (kommt uns jetzt nicht mit *Micro Machines...* das zählt nicht!).

Ärgert Euch nicht länger, Wassersport-Freaks, denn Eurocom, auch verantwortlich für *Duke Nukem: Zero Hour*, arbeitet derzeit an einer Umsetzung des Spielhallenhits *Hydro Thunder*!

Hydro Thunder enthält 13 verschiedene Sportboote auf elf Rennstrecken. Die Kurse führen durch

Standard-Tropische-Inseln-Umgebungen, über die Kanäle von Venedig bis hin zu einem postapokalyptischen Szenario, in dem der Meeresspiegel angestiegen und alles von Wasser bedeckt ist. Aber statt nur feste Routen vorzugeben, bietet *Hydro Thunder* die Möglichkeit, quer über die Strecken zu tingeln und jede Menge Alternativrouten zu entdecken. *Beetle Adventure Racing* läßt grüßen.

Im Gegensatz zu den meisten anderen modernen Rennspielen gibt es hier keine Waffen. Statt dessen ist der Sieg eine Frage des fahrerischen Könnens, des Fleißes beim Aufsammlen der Extras und der richtigen Geschwindigkeit. Optisch am beeindruckendsten sind die Wassereffekte im Spiel: rollende Wellen, reißende Strömungen, tückische Stromschnellen, die natürlich das Fahrverhalten der Boote beeinflussen... Beim Fahren kommt ein richtig realistisches Feeling auf.

Es ist nicht klar, inwiefern die N64-

Version dem Spielhallenvorbild nahekommt oder ob das Spiel sogar noch erweitert wird. Selbst wenn es sich um eine 1:1-Umsetzung handeln wird, können wir eine ganze Menge erwarten!



HYDRO THUNDER

Vertrieb:
Hersteller:
Erhältlich:

Eurocom
Midway
TBA



▲ Wie auch andere Rennspiele bietet *Hydro Thunder* die Möglichkeit, mit der Kamera zu spielen.

Mario Golf

Hobbygolfer Mario ist zurück auf dem Grün - erobere mit dem Klempner 108 Rasenplätze!

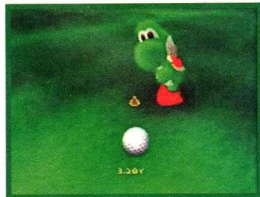
Wenn Mario nicht gerade mit dem Retten von Prinzen beschäftigt ist, schwingt der untersetzte Schnurrbartträger mit Vorliebe den Golfschläger. Nach seinen Erfolgen auf dem NES und dem Game Boy nimmt Mario endlich wieder an einem neuen Golfturnier teil!

Caddy

Um das Maskottchen bei seinem ersten großen sportlichen Auftritt seit Jahren ordentlich in Szene zu setzen, arbeitet Nintendo mit der Softwareschmiede

"Camelot" zusammen. Diese Jungs haben bereits Erfahrung mit Golfspielen, und mit "Hot Shots Golf" ist ihnen einst ein großer Wurf gelungen. Für *Mario Golf* gilt dann auch wieder das Motto: "Nicht kleckern, sondern klotzen"! Momentan sind sechs verschiedene Kurse mit insgesamt 108 Löchern geplant, die Du mit zehn verschiedenen Golfern bespielen kannst. Das Spiel sieht zwar, typisch Nintendo, ziemlich knuffig aus, soll aber über ein superrealistisches

▲ Put, put, put - Yoshi macht seine ersten Gehversuche auf dem grünen Rasen.



soll, gibt es bisher kaum, dafür köchelt die Gerüchteküche mal wieder auf größter Hitze. Einige Quellen berichten,

Die Grafik ist ziemlich knuffig, das Gameplay soll aber sehr realistisch werden.



**MARIO
GOLF**

Vertrieb:

Nintendo

Hersteller:

Nintendo/Camelot

Erhältlich:

Juni

Gameplay verfügen und auf echten amerikanischen und japanischen Golfplätzen basieren.

Offizielle Statements zu diesem Spiel, das bereits im Juni in Japan erscheinen

daß *Mario Golf* zu der RAM-Erweiterung kompatibel sein soll. Das ist aber leider ebensowenig bestätigt wie eine noch viel heißere Meldung: Angeblich soll *Mario Golf* zum Game Boy Pak kompatibel sein. Dieses nette Zusatzgerät wurde bisher



► Wer ist wohl diese kleine Knollennase?



ausschließlich in Japan in Verbindung mit *Pocket Monsters Stadium* ausgeliefert und ist eine Verbindungsschnittstelle zwischen Deinem Nintendo 64 und einem Game Boy-Modul. Das heißt, Du kannst Daten aus einem Game Boy-Spiel in einem Nintendo 64-Spiel nutzen. Parallel zur Nintendo 64-Version von *Mario Golf* soll nämlich eine Fassung für den Game Boy Color entwickelt werden.

◀ Warum direkt schlagen, wenn man auch einen Kurvenball zaubern kann?



▲ Prinzessin Toadstool in voller Pracht...

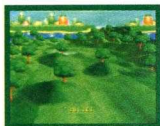


Schläger

Mit wem genau Du den Schläger schwingen darfst, das steht leider noch nicht fest. Auf unseren Bildschirmfotos kannst Du jedoch schon einige liebevoll gewonnene Helden entdecken. So werden neben Mario, Luigi und Yoshi wahrscheinlich auch die Bösewichte Wario und Bowser ihre Sportlichkeit unter Beweis stellen. Anfänglich werden wohl nur zwei Charaktere anwählbar sein, alle anderen mußt Du Dir erst erspielen.

Natürlich sind die Figuren wieder mit kurzen Sprachsamples ähnlich denen in *Mario Kart* und *Mario Party* ausgestattet – und mit ein wenig Glück flucht Wario auch endlich in der deutschen Version in unser aller Muttersprache.

Wer jetzt befürchtet, der Name Mario sei zum Ausverkauf freigegeben, der sei beruhigt. Gerade wenn Marios Name ins Spiel kommt, wird Nintendo übervorsichtig. Bisher wurde kaum ein

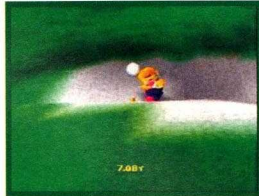


▲ Zusätzlich zu den bekannten Nintendo-Charakteren kannst Du auch mit "normalen" Golfern spielen.



richtig schlechtes Mario-Spiel veröffentlicht – und auf einer Nintendo-Konsole schon mal gar nicht. Die ersten Golfspiele mit Mario in der Hauptrolle gehören bis heute zu den besten Sportsimulationen für Konsolen, und es wird wohl kaum einer behaupten, daß *Mario Kart* und *Mario Party* schlechte Spiele waren...

Das 128 MBit große *Mario Golf* erscheint im Juni in Japan, im September in den Vereinigten Staaten und mit etwas Glück noch in diesem Jahr auch in Deutschland!



▲ Wario im Sandbunker – aber hat er es besser verdient? Nein!



▲ Seit wann sammelt Wario denn Sterne???

Hybrid Heaven

Konami hält sich immer noch bedeckt – was geht es in Hybrid Heaven eigentlich?



Was ist noch geheimer als die NATO-Strategie auf dem Balkan? Richtig: so gut wie alles, was mit dem neuen Star Wars-Film zu tun hat – und die Story von *Hybrid Heaven*! Trotzdem hat Konami wieder neues Material freigegeben, auf das wir uns natürlich sogleich gierig gestürzt haben. Was hat sich also seit unserem letzten Zoom in Ausgabe 2/99 alles getan?

„Erschieße ihn!“ Diese Worte jagen durch Diaz’ Gehirn, als er gegen seinen Willen eine Pistole anhebt und schießt. Sekundenbruchteile später sieht Diaz einen Geheimagenten röchelnd auf den Boden des U-Bahntunnels sinken, während er sich aus der geistigen Umklammerung zu befreien versucht. Aus den Augenwinkeln sieht er eine Frau, die den Vorfall aus nächster Nähe zu beobachten scheint. In diesem Moment schnappen ihn zwei muskelbepackte Kerle in schwarzen Anzügen von hinten und ziehen ihn tiefer in den Tunnel hinein. Von Panik ergriffen befreit er sich und flüchtet, um sein Leben fürchtend, in die Kanalisation der Großstadt. Ohne zu wissen, wer er ist und warum er in die Sache hineingeraten ist, stolpert Diaz nun hilflos in ein Komplott um genetisch veränderte Menschen und geheimnisvolle Aliens.

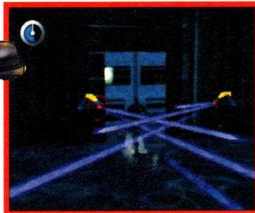
An dieser Stelle übernimmst Du dann

die Rolle von Diaz. Auf der Suche nach Deiner Vergangenheit erfährst Du viel über die Zukunft der gesamten Menschheit – und irgendwann ist die Situation dann so brisant, daß Milliarden Leben in Deiner Hand liegen.

Diese Hände werden während des ganzen Spiels auch dringend gebraucht. Nicht nur zum Rätsel lösen, sondern auch für die zahlreichen Kämpfe, in die Diaz immer wieder verstrickt wird. Das Kampfsystem ist eine der Innovationen von *Hybrid Heaven*, auch wenn es ein ähnliches bereits im PlayStation-Rollenspiel *Parasite Eve* gab. Die Kämpfe laufen, einem gewöhnlichen Prügelspiel nicht unähnlich, in Echtzeit ab. Das heißt, Du kannst jederzeit zuschlagen, ausweichen, flüchten, die Waffe wechseln oder was Dir sonst noch so einfällt. Während dieser Zeit baut sich ein Kraftbalken auf – je breiter der Balken, desto stärker Deine nächste Attacke. Wann Du zuschlägst bzw. zutritst, bleibt Dir überlassen. Hast Du Dich jedoch für eine Attacke entschieden, wird die Zeit kurz eingefroren, und Du kannst Dir eine Schlagkombination zusammenstellen. Anfänglich steht Dir nur die Hooligan-

HYBRID HEAVEN

Vertrieb:	Konami
Hersteller:	Konami
Erhältlich:	September



▲ Manche mögen's heiß...

en

orum

► Prügeleien sind dank eines neuen Kampfsystems sehr spannend.

Technik (geradewegs drauf, ohne den geringsten Anflug von ausgefeilter Kampfkunst) zur Verfügung. Später kannst Du dann komplexe Tritt- und Schlagkombinationen auf den Bildschirm zaubern, die jeden Fernseh-Wrestler vor Schmerz erröten lassen würden – denn diese Schläge kommen auch wirklich an! Je öfter bestimmte Kombinationen oder auch nur einzelne Gliedmaßen (wie rechter Arm oder linkes Bein) zum Einsatz kommen, um so effektiver werden Deine Attacken. Dank dieser Trainingsmöglichkeiten macht auch ein weiteres Feature von *Hybrid Heaven* Sinn: Du kannst Deinen Diaz auf eine Memory Card speichern und mit zu einem Freund nehmen, der sich ebenfalls durch das Rollenspiel schlägt. Dort lädst Du Deinen Helden in das Modul und kannst ihn gegen die Spielfigur Deines Freundes antreten lassen. Spätestens dann wird sich zeigen, ob eine rechte Gerade oder ein Tritt in die Magenregion effektiver ist!

Ansonsten ist *Hybrid Heaven* ein waschechtes Solospiel für die ausgehungerten Rollenspielfans des Nintendo 64. Leider hält die karge



▲ Laufen, laufen, laufen!

▼ Wenn dieser Roboter loslegt, bringst Du Dich besser in Sicherheit.



▲ Die Introsequenz ist beeindruckend.

► Die Lieblingsfarbe der Programmierer? Grau?



Zeit des Wartens noch ein wenig an, denn Konami hat seinen potentiellen Mega-Hit gerade wieder um ein Vierteljahr verschoben. September lautet der aktuelle Termin, und sobald es wieder etwas zu berichten gibt, erfährst Du es natürlich sofort von uns!



▲ Was das wohl für eine Apparatur ist?

ShadowMan

Willkommen im Reich lebenden Toten?

Nach dem Riesenerfolg von *Turok 1 & 2* arbeitet Acclaim mit Hochdruck an der nächsten Comic-Konvertierung für das N 64: *Shadow Man* gehört in den Vereinigten Staaten zu den beliebtesten Comics für ältere Leser. Und das nicht etwa, weil in den *Shadow Man*-Comics explizite Sexdarstellungen zu sehen

wären, sondern ganz allein, weil Zeichner und Texter mit Brutalität, Gewalt und harter Sprache nur so um sich werfen. Die ideale Vorlage für ein Videospiel also, besonders wenn man an die Verkaufszahlen denkt, die in dieser Hinsicht ganz eindeutige Titel verzeichnen können. Wer die Comics kennt, weiß jedoch, daß hinter der



◀ Ob der Kopierband wirklich hilft? Wir wissen nicht, was dieser freudliche Killer empfiehlt...

SHADOWMAN

Vertrieb:	Acclaim
Hersteller:	Iguana UK
Erhältlich:	September

an der

► Frohes neues Jahr! Oder was hat das Feuerwerk sonst zu bedeuten?



oberflächlichen Härte eine packende Story, einnehmend düstere Locations, abgedrehte Charaktere und ein Held mit nachvollziehbarer persönlicher Motivation stecken. Für den Erfolg der Comics sind diese Faktoren mindestens genauso wichtig, wie der Erfolg von Mike LeRois Mission (so der bürgerliche Name des Schattenmanns) für das Überleben der Menschheit.

Auch wenn er nicht von einer radioaktiv verstrahlten Spinne gebissen wurde wie sein Comic-Kollege Spiderman oder gar von einem fernen Planeten zur Erde kam wie Superman, Clark Kent, liest sich Mike LeRois Biographie alles andere als durchschnittlich. Er, der im Zivilberuf als Professor für englische Literatur



▲ Nur hereinspaziert! Sieht einladend aus, die Hütte, nicht wahr?

◀ Die grünen Kätzchen wollen's wohl drauf ankommen lassen? Meinetwegen...

Zwei Seelen, eine Brust

In Deadside, wie das Reich der Toten in *Shadow Man* genannt wird, haben die Killer bereits eine riesige, festungsähnliche Stadt errichtet, in der sie alle Mörder, Verbrecher und sonstwie bösen Menschen, äh, Toten, um sich versammeln. Von hier aus soll die Invasion der Liveside, also der Welt, wie wir sie kennen, ihren Anfang nehmen. Als LeRoI von diesem Vorhaben erfährt, sieht er nur eine Möglichkeit, den Plan der finsternen Armee zu stoppen. Er verpfändet der Voodoo-Priesterin Nettie Leben und Seele; die pflanzt ihm als Gegenleistung eine dämonische Maske in die Brust. Die Maske verleiht ihm nicht nur übersinnliche Kräfte und Fähigkeiten, sie ermöglicht es ihm auch, wie seine Feinde zwischen Deadside und Liveside



▼ Wer is'n das? Der unglaubliche Hulk? Ja, bin ich denn im falschen Film?

▼ Hängt da etwa ein Student, der es wagte, Prof. LeRoI eine schlechte Seminararbeit abzuliefern?



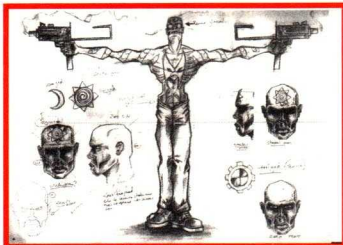
arbeitet, wird nach der Ermordung seines kleinen Bruders Luke zum erbarmungslosen Rächer. Bei seiner Suche nach den Mördern stößt er auf eine unheimliche Verschwörung. Fünf Serienkiller (der irrsinnige Psychiater Dr. Batrachian, der Vietnam-Veteran Milton Pike, DJ Marco Cruz, Avery Marks und Jack the Ripper) planen mit irrsinnigen Aktionen das Ende der Menschheit. Dabei haben sie nur ein Problem: Sie sind alle bereits tot und müssen ständig zwischen Diesseits und Jenseits pendeln.



▲ Komisch, hier hat doch sonst immer Hugo gegessen, wo ist der denn abgeblieben?

zu wechseln. So hält LeRoi tagsüber seine beliebten Vorlesungen an der Uni, um des Nachts als *Shadow Man* den Bruder zu rächen und die Menschheit zu retten. Auf, daß die Jagd beginnen möge!

"*Shadow Man* ist also eigentlich ein Spiel voller toter Leute", meint Guy Miller von der Entwicklerfirma Iguana UK. "Der Held ist tot und alle seine Gegner auch – tote Serienkiller. Das Ganze wird für den Spieler eine unheimliche Erfahrung werden. Unheimlicher, düsterer, brutaler, ausgereifter und hoffentlich auch besser als alle anderen N 64-Spiele." Über stolze 19 Levels wird sich die Story erstrecken, sechs davon befinden sich in unserer Welt und entführen den Spieler nach Florida in die schwülen, schlammigen Everglades, nach London, in die endlosen Schächte der U-Bahn oder in die Häuserschluchten von New York. Die restlichen 13 Levels befinden sich in *Deadside* und bieten so düstere



▲ So sah es aus, das fertige Konzept von Acclains neuem Superhelden. Von der Maske in der Brust bis zu letzten Gesichtsfalte war *Shadow Man* als Zeichnung bereits sehr früh ausgefeilt. Sogar seine beiden Lieblings-spielzeuge hält er mit fester Faust umklammert.



▲ Die Suppe sieht recht heiß aus. Muß ich da wirklich rein?



▲ Der gefährlichste Serienkiller, mit dem es *Shadow Man* zu tun bekommt, heißt Dr. Victor Kat Batrachian. Die Ähnlichkeit des promovierten Psychiaters mit einem gewissen Dr. Hannibal Lecter läßt sich nicht von der Hand weisen, und auch Batrachians Opfer werden meist in sehr unappetitlichem Zustand vorgefunden. Vor diesem Mann solltest Du besser auf der Hut sein...

Comic-Mania?

Im Herbst 1998 wurde die *Shadow Man*-Comicreihe von Acclaim in den USA erneut aufgelegt. Hier ein paar Covers, die eindrucksvoll die düstere Atmosphäre der Comics widerspiegeln. In der Versetzung erfolgreicher Comics hat Acclaim ja Tradition, vor *Shadow Man* gab's *Turok*, bald erwarten uns die *Armored* und viel später kommt – *Shadow Man* 2! Zumindest, wenn wir Guy Millers Anspielungen diesbezüglich richtig interpretiert haben...



Locations wie ein Irrenhaus, Voodoo-Tempel oder karge, sehr bizarre Endzeit-Landschaften. Mit Euren Gegnern habt Ihr es in beiden Welten zu tun, und sie haben Verstärkung mitgebracht: halb verwesene Zombies, tollwütige Hunde mit leuchtenden Augen, allerlei Monster.

Tagsüber, als Mike LeRoi, erweht Ihr Euch dieser Heerschar mit recht konventionellen Waffen. Pistolen etwa, oder auch mal eine abgesägte Schrotflinte. Nachts, in *Deadside* und als *Shadow Man* wird Euer Waffenarsenal dagegen eine ganze Spur abgefahrter. Dann ist die gute, alte Kettsäge ebenso mit von der Partie wie der Flammenwerfer oder der innovative Seelenfänger. Sogar zwei Gegenstände gleichzeitig werdet Ihr in *Shadow Man* einsetzen können, zum Beispiel eine Taschenlampe und 'ne Wumme. Dann geht Euch ein Licht auf, und für den Gegner wird es finster. "Es gibt viele herausragende Features in *Shadow Man*", so noch einmal Guy Miller. "Besonders stolz bin ich allerdings auf unsere neue Grafik-Engine, die wir *VISTA* genannt haben. Das Kürzel steht für 'Virtually Integrated Scenic Terrain' und bezeichnet die Möglichkeit, ohne störende Nebel bis zum Horizont blicken zu können und somit riesige Landschaften sichtbar zu machen."

Nicht für zarte Nerven

Mit ihrem Spiel haben die Entwickler das klare Ziel anvisiert, *Resident Evil* und *Castlemania* in Sachen Horror zu übertreffen. "Und den Horror spürt Du am besten allein vor dem Fernseher. Nachts, wenn es dunkel ist und der Wind uns Haus pfeift", so Miller. Eltern sollten jedoch darauf achten, daß ihre Jüngsten solchen Horror nicht allein erfahren. Auch zartbesaitete Gemüter sollten sich *Shadow Man* zunächst im Hellen ansehen, soviel steht bereits fest.



Zumindest in der englischen Originalversion werden Köpfe explodieren, Körper zerschossen und, ja, eine Prise Sex ist ebenfalls vorgesehen. Gut möglich also, daß *Shadow Man* für den deutschen Markt an einigen Stellen entschärft werden muß. Darüber läßt sich derzeit aber nur spekulieren. Wie auch über die aus Film und Fernsehen bekannten Synchronsprecher, die angeblich zum Einsatz kommen sollen. Oder über die zahlreichen Items, die Ihr zu verwalten habt. Oder über das Gameplay an sich. Wir werden also in Zukunft noch viel über *Shadow Man* zu berichten haben. Und wir werden berichten. Alles.



Wer steckt eigentlich hinter dem Entwickler-Label Iguana UK? Gegründet wurde die Firma bereits im Februar 1988 von Jason und Darren Falouts, damals noch unter dem Namen Optimus Software. Fünf Jahre später, 1993, schloß man sich der amerikanischen Spieleschmiede Iguana US an und wurde deren europäischer Arm. Iguana UK entwickelte Spiele für alle bedeutenden Plattformen, darunter Spectrum, Sinclair, Amiga, NES, SNES, Megadrive, PlayStation, Saturn und N 64, zu den bekanntesten Titeln gehören NBA Jam und Forsaken.



▲ Unser männlicher Armoredine ist so hart, daß er sich nicht einmal vor einem derartig furchterregenden Dingsbums fürchtet!

Armorines

Ein Spiel voller Bugs!

Starship Troopers trifft Turok 2, beschreibt wohl am besten Probes neues First-Person-Blastathon, *Armorines*. Wie auch *Turok* und *ShadowMan*, basiert *Armorines* auf einem Acclaim-Comic gleichen Namens, doch trägt das Konzept in eine andere Dimension!

Wir durften uns kürzlich persönlich von den Qualitäten des Spiels überzeugen und waren in der Tat sehr beeindruckt. *Armorines* verwendet die Engine von *Turok 2* (wie auch *South Park*), doch Probe will ein völlig eigenständiges Spiel daraus entwickeln. Etwas zur Story: Die Erde wird mal wieder von einer außerirdischen Insektenspezies bedroht (na, erinnert das nicht an *Body Harvest*?). In typischer Hollywood-Manier entscheiden sich die Amerikaner für entsprechende Gegenwehr, und zwar in

Form von schwerbewaffneten Marines in Super-Rüstungen.

Zwar ist gleich zu Beginn des Spiels offensichtlich, daß auch *Armorines* die Technik von *Turok 2* zugute kommt, doch die Action ist hier viel dichter gepackt als im Dinosaurierspektakel. Das Wandern durch endlose Gänge, permanent auf der Suche nach neuen Gegnern, gibt es hier nicht. Wir haben Probe dabei zugesehen, wie sie in *Armorines* durch eine Insektenwelle nach der anderen gewatet sind. Irgendwie hat uns die Action an ein gewisses indiziertes Spiel erinnert. Das Spiel unterstützt die 4MB-

Speichererweiterung, und es gibt zur Freude aller Waffenmannen da draußen ein reichhaltiges Waffenarsenal. Einige davon sind allerdings bestimmten Levels vorbehalten – beispielsweise ist der wichtige Stab von Ra nur für das Ägypten-Level verwendbar. Es muß noch viel getan werden, bevor *Armorines* für den Verkauf bereit ist. Doch was wir bisher sehen durften, hat uns schwer beeindruckt. In der nächsten Ausgabe der 64 Power gibt's übrigens ein Feature mitsamt Interview mit den *Armorines*-Machern!

▼ Diese Screenshots stammen alle aus dem gleichen Level. Wir haben jedoch schon Bilder anderer Levels sehen können, die mindestens genauso beeindruckend waren.



**DIESMAL
IM TEST!**

reviews

64 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?
Geltestete Version	Welche Version wurde unter die Lupe genommen?
Erhältlich	Wann kommt das Spiel in den Handel?
Preis	Was müßt Du für das Spiel herappen?

PAL Performance

Wenn wir von einem bereits unter die Lupe genommenen NTSC-Spiel einen PAL-Neutest 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.



52 STAR WARS Episode 1 Racer

Mit diesem Rennspiel öffnet LucasArts nicht nur dem Star Wars-Fan völlig neue Welten.

64 Power-Bewertung

Wir bewerten die Spiele in den Kategorien Grafik, Sound, Gameplay und Dauerspaß auf einer Skala von 1 bis 5. 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.

Mittelmaß – 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 Spiel noch einmal überarbeitet werden.

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

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?





56 F-1 WORLD GRAND PRIX 2
Die grandiose Fortsetzung des genialen Rennspiels.

60 DUKE NUKEM: ZERO HOUR
Alien-Abschaum, aufgepaßt: Der Duke kehrt zurück!

66 CHARLIE BLAST
Ein übergewichtiges Kerlchen puzzelt sich durch.

68 NBA PRO '99
Hier fragt man höchstens nach der Körbchengröße!

70 TRIPLE PLAY 2000
Nicht jede Sport-Umsetzung von der PSX gelingt!

72 ALL-STAR BASEBALL 2000
Nie war diese Sportart für uns so wertvoll wie heute!



Gesamtwertung

95%+



94%-90%



89%-75%



74%-50%



49%-30%



29%-10%



Unter 10%



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 SO GEHEN, SOLLTEST DU ABER DEN KOMPLETTEN TEST LESEN UND AUCH DEM JEWEILIGEN 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 Megaspield muß etwas haben, daß es von allen anderen Spielen unterscheidet.

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.

Selbst sich bei uns im Boer-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 aufs neue fesselnd.

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.

Achtung! Ab hier wird es langsam bedenklich! Wenn ein Star Wars-Spiel eine solche Wertung bekäme, sollte sich selbst der begeistertste 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.

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 – miese Ideen dilettantisch umgesetzt. Diese Spiele sind keine Fun Mark wert!

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

WERTUNGSSYSTEM

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 Fingernagel, 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!

51



64 Power Nummer 23



▲ Die Rennen bei Star Wars Episode 1 Racer werden mit sogenannten Pods ausgetragen.

Ninfo

SPIELER:



EXPANSION PAK:



RUMBLE PAK:



Vortrieb	Nintendo
Entwicklung	LucasArts
Game	Rennspiel
Gesteuerte Version	D
Erschienen	Juni
Preis	ca. 99 DM



Kurz & Knapp

- ⊕ Superschnell
- ⊕ Abwechslungsreiche Strecken
- ⊕ Fahrzeug-Tuning
- ⊕ Ruckelt gelegentlich
- ⊕ Zweispielermodus verbesserungsfähig



Endlich ist es soweit: Nach rund 15 Jahren Wartezeit ist in den Vereinigten Staaten der neue Star Wars-Film angelaufen. Bereits Wochen zuvor campten unzählige Fans vor den Kartenverkaufsstellen, um möglichst als erste den Film sehen zu können. Einen Film, über den nur relativ wenig bekannt ist. Selten zuvor hatte Hollywoods Traumfabrik so durch die Bank weg geschwiegen, um die Spannung und die Erwartungshaltung im "gewöhnlichen Volk" ins schier Unendliche zu steigern – was wohl vor allem an den Schweigeverträgen des Herrn Lucas gelegen haben mag.

Von zunehmender Bedeutung für die Filmstudios ist das sogenannte "Merchandising" – Produkte rund um den Film mit Logos und/oder Darstellern des jeweiligen Streifens; egal ob Handtuch, Baseballcap, Fan-Buch oder Bettbezug. Hauptsache, es bringt Kohle in die Kasse! Zu erfolgreichen Filmen gelangt aus diesem Grund auch oft ein Videospiel in den Handel – meist von erschreckender

STAR Episode Racer

Star Wars erfreut sich seit nunmehr 22 Jahren ungebrochener Beliebtheit – pünktlich zum amerikanischen Kinostart des vierten Films versucht sich LucasArts an einem Rennspiel. Ob das gut geht?

Qualität, da die Softwarehäuser mehr für die Film- oder Serienlizenz bezahlen müssen, als sie für die eigentliche Produktentwicklung ausgeben wollen oder können. Von erfreulicher Qualität waren dagegen von je her die Star Wars-Spiele. *Shadows Of The Empire* und *Rogue Squadron* lauten die Namen der bisherigen N64-Umsetzungen – und beide wurden auch von uns für gut

befunden.

Der Kombination von Schweigeverträgen und Merchandising hatten wir dann vor rund zwei Monaten die Nachricht zu verdanken, daß LucasArts im vergangenen Jahr nicht untätig war und im Geheimen an einem neuen Star Wars-Spiel für das Nintendo 64 gewerkelt hat. Der wenig originale Name: *Star Wars Episode 1 Racer*.



▲ Um weiter zu kommen, reicht der achte Platz nicht aus...



▲ ...Du solltest wenigstens als Vierter durchs Ziel gehen.

STAR WARS

Episode 1

64 POWER ARAT



▲ Mit einem solchen Tempo und in einem solchen Gefühl sollte man mal auf der A8 zwischen Heek und Gronau/Ochtrup langboordern...

halt erneut versuchen. Eine gute Platzierung ist früher oder später aber von extremer Bedeutung, denn es winken nicht nur neue Strecken als Anerkennung für besonders gute Pod-Lenker, sondern es geht, wie bereits erwähnt, um sehr viel Geld. Mit diesem Geld kannst Du Dein exotisches Flugzeug dann aufrüsten – entweder mit fabrikneuen Bauteilen oder mit Gebrauchtwaren vom Schrottplatz. Dieser Fortschritt wird übrigens ebenso wie das Vorankommen in den Grand Prix und anderen Spielmodi auf den modulinternen Speicher des 256Mbit-

Pünktlich zum US-Filmstart lud Nintendo Europas Fachpresse ins Hauptquartier nach Großostheim ein, um erstmals eine spielbare Version zu präsentieren. Eine fertige, spielbare Version – eine fertige, spielbare PAL-Version! Denn um wüldigen Geschäftemachern die Masche mit den Graumimporten zu vermiesen, wird der Star Wars-Racer rund zwei Monate vor dem deutschen Filmstart bereits im Juni erscheinen!



▲ Aus dieser Perspektive sieht das Ganze so aus wie unsere beiden Redaktions-Ventilatoren.

nicht über die nötige Reaktionsgeschwindigkeit, um einen solchen Pod über die verwinkelten Rennstrecken zu manövrieren. Nur ein Mensch ist dazu in der Lage: Anakin Skywalker. Anakin ist ein neunjähriger Junger, der bereits "die Macht" zu nutzen weiß. Alle anderen 20 Pods sind mit den unterschiedlichsten Aliens besetzt. Zu Beginn des Spiels stehen Dir jedoch nur acht verschiedene Fahrer samt ihrer fliegenden Untersätze zur Verfügung. Auf die anderen bekommst Du nur Zugriff, wenn Du diverse Rennen als Erster beendest.

Aber nicht nur die Piloten mußst Du Dir erspielen – auch Rennstrecken gibt es als Belohnung für gute Leistungen im Spiel. Sehr gute Fahrer kommen mit der Zeit auf 25 Rundkurse, die sich aus drei Ligen zu je sieben Rennen plus vier Bonusstrecken zusammensetzen. Diese Ligen muß man jedoch nicht am Stück absolvieren, sondern sie können Rennen für Rennen geschafft werden. Grundvoraussetzung für das Weiterkommen ist der vierte Platz; schafft man das nicht, muß man es

Die Story um *Racer* ist relativ simpel gestrickt: Jabba, der allseits bekannte und beliebte Hutte, sponsort illegale Rennen. Keine Pferde- oder Hunderennen, sondern sogenannte Pod-Rennen.

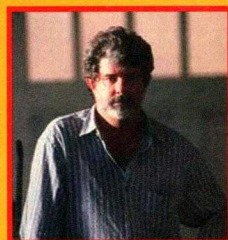
Diese Pods bestehen aus zwei mächtig starken Turbinen, die jeweils mit einem Seil an einem kleinen Cockpit befestigt sind – im Grunde genommen sehen sie aus wie futuristische Versionen der aus dem Film Ben Hur hinlänglich bekannten Pferderennwagen. Wie gesagt, die Rennen sind illegal, und da bei solchen Veranstaltungen gerne gewettet wird, geht es um Geld – um sehr viel Geld!

Die Pods erreichen Geschwindigkeiten von über 600 Meilen pro Stunde und werden in aller Regel von Außerirdischen gesteuert – normale Menschen verfügen



Speicheroptionen

SPEICHER:
Speichert Fortschritt
CONTROLLER PAK:
Keine Funktion



George Lucas

gilt als einer der erfolgreichsten Geschäftsmänner Hollywoods.

Seine bekanntesten Filme, bei denen er zum Teil nicht nur Regie führte, sondern auch das Drehbuch schrieb und als Produzent fungierte, sind die Star Wars- und die Indiana Jones-Serien. Für das Fernsehen schrieb und produzierte er die für unzählige Preise nominierten "Abenteuer des jungen Indiana Jones".

1971 gründete er mit "Lucasfilm Ltd." das erste Unternehmen seiner inzwischen mehrere Milliarden Dollar schweren Firmengruppe, zu der unter anderem der führende Hersteller von Special Effects, Industrial Light and Magic (ILM), und das Softwarehaus LucasArts gehören.

Freier Wahl!

Für den totalen Durchblick stehen Dir fünf verschiedene Perspektiven zur Verfügung – welche Dir am besten paßt, mußt Du jedoch selbst herausfinden, denn nicht alle sind wirklich sinnvoll!



► Daß ja niemand glaubt, woanders als auf der Erde steuere es sich leichter.

© LucasArts Entertainment Company LLC. © Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization. DISTRIBUTED EXCLUSIVELY BY NINTENDO. NINTENDO, THE QUALITY SEAL, NINTENDO 64 AND THE „N“ LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD. © 1999 Nintendo.



Riesenmoduls gespeichert. Man rüstet somit auch nicht spezielle Fahrzeuge aus, sondern immer den kompletten Spielstand, daß heißt, man kann jederzeit



▲ Ab zweistelliger Kursnummer fangen die Probleme so richtig an!

Neben dem Wettbewerbsmodus kannst Du ein paar gemütliche

Nebel sucht man (fast) vergebens!

den Fahrer und somit auch den Untersatz wechseln, ohne die Upgrades am Flieger zu verlieren.

Trainingsrunden drehen oder neue Zeitrekorde ohne Leistungsdruck aufstellen. Oder Du perfektionierst Deine Flugtechnik. Denn nur wer gekonnt in enge Kurven driften kann, wird die späteren Strecken meistern können. Die erste Liga ist noch ziemlich leicht, vor allem die ersten drei Rundkurse sind ein Kinderspiel. Doch spätestens wenn die Kursnummer zweistellig wird, bricht selbst bei gestandenen Rennprofis langsam der Schweiß aus. Haarnadelkurven, Sprungschancen, bewegte Teile auf der Strecke und vieles mehr machen Racer zu einer echten Herausforderung.

Man wird bereits von der ersten Sekunde an voll in den Bann des Spiels gezogen: Wenn eine Variation der legendären Star Wars-Melodie aus den Lautsprechern dröhnt, läuft selbst dem größten SF-Muffel ein wohliger Schauer den Rücken hinunter. Kaum hat man dann das erste Rennen gestartet, preßt

einen die atemberaubende Geschwindigkeit förmlich in den Sessel. F-Zero X war zwar auch schon schnell, hatte grafisch allerdings außer den wie immer gekonnt in Szene gesetzten Nebelleffekten (Achtung! Ironie!) nicht viel zu bieten. Racer hingegen protzt mit einer Grafik, daß man sich fast auf Tatooine (und die anderen sieben Planeten) versetzt fühlt. Leider geht an einigen wenigen Stellen die Framerate etwas in den Keller, dafür scheinen andere Strecken um so schneller. Nebel sucht das argwöhnische Testerauge fast vergebens – allenfalls ganz hinten am Horizont taucht gelegentlich das schummrige Grau auf. Dank der intelligenten Streckenführung muß man den Nebel jedoch wirklich suchen. Insgesamt bietet das Spiel für eine PAL-



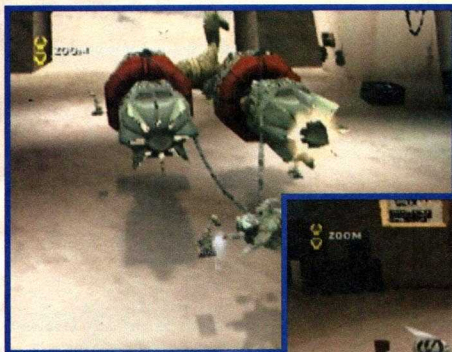
Anakin Skywalker

ist ein neunjähriger Junge, der im Armutsviertel von Mos Espa auf dem Wüstenplaneten Tatooine sein Leben fristet. Dank einer unerklärlichen Begabung hat er ein besonderes Talent im Umgang mit Maschinen, er kann praktisch fühlen, wie ein Motor arbeitet. Der gutherzige, fröhliche, aufgeweckte Junge träumt davon, eines Tages ein bekannter Raumschiffpilot zu werden. Als er die Chance bekommt, an den Pod-Rennen teilzunehmen, ergreift er sie, ohne zu zögern.

Als erwachsener Mann fällt er jedoch vom Glauben an das Gute im Menschen ab und erlangt unter dem Namen Darth Vader traurige Berühmtheit.



▲ Das einzig wirklich mißlungene bei Star Wars Episode 1 Racer ist sein Titel.



◀ Anakin Skywalker kennen wir aus den bisherigen Star Wars-Filmen – unter dem Pseudonym Darth Vader!



Version also eine beeindruckende Leistung!

Das ist im Zweispielermodus freilich etwas anders. Hier breitet sich der Nebel

Für den Fall, daß Du stolzer Besitzer einer Speichererweiterung zur Dein Nintendo 64 bist, kannst Du in einen hochauflösenden Spielmodus schalten,

Für Star Wars-Fans ein absolutes Muß!

▼ Spätestens jetzt solltest Du darüber nachdenken, was Du zuerst kaufst: das Spiel oder die Kinokarte!

wesentlich hemmungsloser aus. Wie in F-1 WGP (2) muß man auch in Racer in vom Computer gesteuerte Fahrzeuge verzichten und dadurch resultierende Problemen mit der Steuerung bleibt man allerdings verschont.

durch den die sowieso schon tolle Grafik noch einmal einen Tick feiner wirkt. Die Liebe der Programmierer zum Detail ist bemerkenswert: In der Werkstadt (jaja, bei Star Wars ist eben alles etwas größer... - Textchef) kannst Du dir alle Pods aus der Nähe ansehen, sie stufenlos drehen und zoomen. Wenn in dieser Zeit der bereitstehende Roboter kleinere Scheißarbeiten vornimmt (den laß ich einfach mal stehen, fürs Volk! - Textchef), kannst Du die Lichtreflexionen auf dem Metall sehen.

Insgesamt ist Star Wars Episode 1 Racer ein Spiel in der Tradition von Wipeout Race und 1080 Snowboarding. Der Solomodus motiviert dank der feinfühligsten Steuerung, des tollen Streckendesigns und der optischen sowie akustischen Leckereien immer wieder zur Jagd auf einen neuen Rundenrekord. Da es keinerlei Extrawaffen gibt, kommt es wirklich nur auf Dein Können als Fahrer an; ein schnelles, faires Rennspiel – verdammt gute Arbeit und für Star Wars-Fans ein absolutes Muß!



64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

Wipeout 64: Konami (ca. 130 DM)
Getestet in Ausgabe 9/98, 90 %
Extreme G 2: Acclaim (ca. 130 DM)
Getestet in Ausgabe 12/98, 70 %

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



Fazit

Die Macht ist mit Nintendo!

F-1 World

Kurz & Knapp

- Flüssige Grafik
- Verbesserte Steuerung
- Genialer Szenario-Modus
- FIA-Lizenz
- Die Grafik ist etwas unscharf
- Beim Zweispielermodus sind zahlreiche Abstriche zu machen



▲ Unmittelbar vor dem Start steigt die Spannung ins Unermeßliche!



▲ Verschiedene Wetterbedingungen sorgen für zusätzliche Herausforderungen!



▲ Coulthards Vorsprung vor Schumacher ist minimal – da ist noch alles drin.

Nintendo läßt die Motoren heulen – nur acht Monate nach dem sensationellen F-1 World Grand Prix kommt bereits die Fortsetzung in die Läden! Hat diese relativ kurze Zeit gereicht, um das Spiel zu perfektionieren?

Wie ein Donnerhall schallte es auf der Spielwarenmesse durch die Branche: Nintendo kündigte für Mai eine Fortsetzung ihres Mega-Hits *F-1 World Grand Prix* an. Softwarefirmen und Journalisten waren gleichermaßen überrascht, schließlich steht die neue Rennspielreferenz erst seit wenig mehr als vier Monaten in den deutschen Läden! Entgegen dem branchenüblichen Trend hat Nintendo den selbst

Speicheroptionen

SPEICHER:
Speichert Fortschritt
CONTROLLER PAK:
Keine Funktion

Ninfo

SPIELER:



EXPANSION PAK:



RUMBLE PAK:



Vertrieb: Nintendo
Entwicklung: Video Systems/Paradigm
Genre: Rennspiel
Getestete Version: D
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 99 DM

Kurvenreich!

Alle Strecken der Saison 1998 sind F-1 World Grand Prix 2 enthalten. Bevor Du Deine Runden drehst, bekommst Du ausführliche Informationen über jeden Rundkurs.

MONTREAL
GRÖßTER PREIS VON KANADA

DATUM: 01.06.1998
LÄNGE: 4,571 km
RUNDEN: 67

1998 ERGEBNISSE:
1. M. SCHUMACHER
2. M. FISICHELLA
3. J. HYVNE

1998 SCHNELLSTE RUNDEN:
M. SCHUMACHER 1:19,28
SCHNELLSTER SPIELER:
FERRARI 1:19,31
FERRARI 1:20,48
FERRARI 1:21,07

MAGNY-COURS
GRÖßTER PREIS VON FRANKREICH

DATUM: 16.06.1998
LÄNGE: 4,393 km
RUNDEN: 71

1998 ERGEBNISSE:
1. M. SCHUMACHER
2. S. B. J. HYVNE

1998 SCHNELLSTE RUNDEN:
M. SCHUMACHER 1:17,53
SCHNELLSTER SPIELER:
FERRARI 1:17,53
FERRARI 1:18,01
MCLAREN 1:18,01

Rennsaison

Die letzte Formel 1-Saison dieses Jahrtausends hat gerade erst begonnen. Die folgenden zehn Rennen müssen Schumi und Co noch absolvieren:

Datum	Großer Preis von	Runden	Kurslänge	Distanz
30. Mai	Spanien in Barcelona	65	4,728 km	307,336 km
13. Juni	Kanada in Montreal	69	4,421 km	262,626 km
27. Juni	Frankreich in Magny-Cours	72	4,250 km	306,000 km
11. Juli	England in Silverstone	60	5,140 km	308,406 km
25. Juli	Österreich in Spielberg	60	5,140 km	308,406 km
1. August	Deutschland in Hockenheim	45	6,823 km	307,022 km
15. August	Ungarn in Budapest	77	3,968 km	305,536 km
29. August	Belgien in Spa-Francorchamps	44	6,968 km	306,592 km
12. September	Italien in Monza	53	5,770 km	305,772 km
26. September	Europa, Nürnbergring	67	4,556 km	305,252 km

SILVERSTONE
GRÖßTER PREIS VON ENGLAND

DATUM: 13.07.1998
LÄNGE: 5,140 km
RUNDEN: 60

1998 ERGEBNISSE:
1. M. SCHUMACHER
2. M. HAKKINEN

1998 SCHNELLSTE RUNDEN:
FERRARI 1:18,03
FERRARI 1:18,03
FERRARI 1:18,03

HOCKENHEIM
GRÖßTER PREIS VON DEUTSCHLAND

DATUM: 01.08.1998
LÄNGE: 6,823 km
RUNDEN: 45

1998 ERGEBNISSE:
1. M. SCHUMACHER
2. S. B. J. HYVNE

1998 SCHNELLSTE RUNDEN:
MCLAREN 1:18,49
MCLAREN 1:18,49
MCLAREN 1:18,49

Grand Prix 2

► Crashes sind jetzt noch häufiger und noch spektakulärer als im Vorgänger.

64
POWER
PARAT



► Dieses Überholmanöver kann ganz leicht das aus für einen der beiden Fahrer bedeuten.

gesteckten Zeitrahmen sogar eingehalten und liefert nun Ende Mai die ersten Exemplare von F-1 World Grand Prix 2 aus.

Michael Schumacher

Was es an dem nahezu perfekten ersten Teil noch zu verbessern gab? Nun, da wäre zum einen die in der deutschen Version ziemlich bescheidene Framerate – das Spiel lief hin und wieder so zähflüssig, daß es fast schon weh tat.

► Zu jedem Kurs gibt eine ausführliche Streckenbeschreibung. Der Computer fährt eine Runde auf der Ideallinie und bremst an wichtigen Stellen, um Dich mit Tips zu versorgen.



▲ Der Start scheint allen Fahrern geglückt zu sein.



Durch diesen Mangel an Geschwindigkeit wurde zwangsweise auch die Steuerung in Mitleidschaft gezogen. Das Spiel war zwar sehr gut spielbar, verbesserungswürdig erschien die Steuerung trotzdem. Zumal der Horizont gerne etwas eingenebelt wurde, und das muß (außer zur Untermalung eines regnerischen Tages) wirklich nicht sein. Richtig gravierende Mängel wies jedoch nur der Zweispielermodus auf: Er war nebelverhangen, langsam, und vor allem fehlte ein Grand Prix-Modus; oder mit anderen Worten: Du konntest nur gegen einen Freund fahren, nicht aber gegen einen Freund und zusätzliche Computergegner. Wir waren jedenfalls sehr gespannt, welche der eben genannten Punkte verbessert wurden, oder ob man mit dem ersten Teil gar den Höhepunkt erreicht hatte! (Was ja bei einer alleits beliebten Formel 1-Spielerie für die PlayStation der Fall zu sein scheint...)

Bereits die erste schnelle Runde, zum Einfahren mit sämtlichen Lenk- und Bremshilfen, zeigte ganz deutlich, daß man sich während der achtmontigen Entwicklungszeit nicht auf die faule Haut gelegt hat: Die Formel 1-Boliden bewegen sich nun deutlich flüssiger über die, auch im Vergleich zum ersten Teil, detailverliebten Strecken. Den Nebel hat man so weit an den Horizont verbannt, daß er im Grunde genommen überhaupt nicht mehr auffällt. Und wie bereits

prophezeit, profitiert auch die Steuerung von dem Mehr an Geschwindigkeit: Geschmeidig wie nie zuvor lenkst Du die

Geteiltes Leid ist halbes Leid

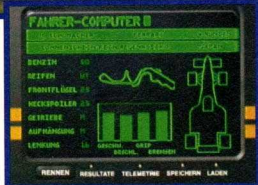
Wie schon sein Vorgänger verfügt auch der zweite Teil von F-1 World Grand Prix über einen Zweispielermodus. Nur: Wie soll der Bildschirm geteilt werden? Horizontal oder vertikal? Entscheide selbst!





▲ Jean Alesi bei seinem Ausritt ins Kiesbett.

► Vor jedem Rennen kannst Du Dein Auto optimal auf die Strecke und das Wetter abstimmen.



mehrere hundert PS starken Flitzer über die verwinkelten Kurse.

Alain Prost

Aber mit diesen Verbesserungen haben sich die Programmierer und Designer von Video Systems und Paradigm, die für die Entwicklung beider F-1 World



▲ Ein Blick nach hinten zeigt, daß Häkkinen sich einen schönen Vorsprung herausgefahren hat.

Perlenkette aufgereiht ihre Runden drehen, kannst Du sie jetzt massiv unter Druck setzen. Verbremser, Dreher oder gar Abflüge sind die Folgen einer solch aggressiven Fahrweise. So macht das Angucken des Replay natürlich gleich doppelt so viel Spaß, schließlich zieht die Formel 1 nicht zuletzt aus spektakulären Crashes ihren Reiz.

Apropos Replay: Normalerweise kannst Du Dir im Replay-Modus wegen des hohen Aufkommens an Steuerdaten

Replay einfach in seinen Wagen, und Dein Wunsch wird Dir erfüllt.

David Coulthard

Diese Wagenhüpferei wird in einem speziellen TV-Modus dann endgültig perfektioniert. Hier kannst Du Dir sämtliche Rennen der Rennsaison 1998 ansehen! Alle Fahrer steuern ihre Nintendo 64-Boliden exakt so, wie sie es in der vergangenen Saison getan haben – inklusive der technischen Ausfälle, der

Die Fortsetzung der einstigen F-1-Referenz hat es in sich.

▼ Bereits während der Einfahrt in die Boxengasse kannst Du bestimmen, welche Arbeiten vorgenommen werden sollen.

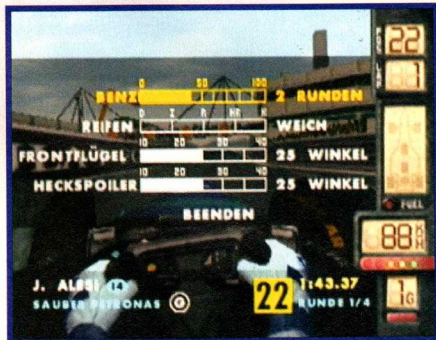
Grand Prix-Teile verantwortlich zeichnen, natürlich nicht zufriedengegeben: Solospieler freuen sich über eine deutlich verbesserte Künstliche Intelligenz der gegnerischen Fahrzeuge. Während die Computergegner im ersten Teil mehr oder weniger wie an einer

nur ein oder zwei Runden ansehen. Hast Du jedoch die 4-MB-Speichererweiterung in Deinem Nintendo 64 stecken, darfst Du maximal 16 Runden in entspannter Haltung vor der Glotze genießen. Das Tolle dabei: Du kannst das Rennen nicht nur aus Deinem Wagen und aus verschiedenen Kameraperspektiven verfolgen, sondern mit dem digitalen Steuerkreuz zwischen allen Autos wechseln. Du hast das Rennen immer knapp angeführt und hättest zu gerne gesehen, wie der Zweitplatzierte den Wettkampf mit Dir gesehen hat? Kein Problem! Hüpe im

Crashes und der Abflüge. Es versteht sich von selbst, daß auch das Wetter der einzelnen Grand Prix mit berücksichtigt wurde. Für Formel 1-Fans ein ganz besonderes Schmankerl!

Für Anhänger der Volldistanzrennen und der dadurch fälligen Boxenstopps haben die Programmierer ebenfalls gute Arbeit geleistet: Bereits in der Einfahrt zur Boxengasse kannst Du nun festlegen, welche Arbeiten an Deinem Auto vorgenommen werden sollen – nur kurz Reifenwechsel und ein wenig auftanken oder muß der Wagen generell überholt werden? Je aufwendiger die Aufgaben für Deine Techniker sind, um so länger dauert dann auch der Boxenstopp, bevor es regelgerecht mit Tempolimit wieder zurück auf die Strecke geht.

Neue Herausforderungen bietet der ebenfalls wieder vorhandene Challenge-Modus – natürlich auf den neuesten Stand gebracht und mit Situationen aus der vergangenen Rennsaison gespickt. In den Bereichen "Mechanisch", "Taktiken" und "Tempo" werden Dir insgesamt 15 verschiedene Szenarien präsentiert. Und

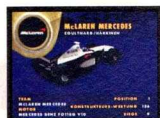




▲ Neue Wasser- und Staubeffekte gehören zu den Verbesserungen des Spiels.



▲ In dieser Einstellung kannst Du sogar das Reifenprofil erkennen!



▲ Die Länge eines Boxenstopps richtet sich nach dem Umfang der Aufgaben für die Crew.



wenn Du das Unmögliche möglich gemacht und alle Aufgaben eines Bereiches gelöst hast, gibt es jeweils noch einen Bonuslevel. Diese Spielvariante ist jedoch alles andere als einfach: Sämtliche Lenk- und Bremshilfen sind deaktiviert und die Herausforderungen vom Schwierigkeitsgrad her extrem hoch angesetzt – hier wird bedingungslose Perfektion gefordert.

Um diese Perfektion zu erreichen, kannst Du jederzeit ein paar Trainingsrunden drehen. Das Tolle dabei: Jedes Mal wenn Du Deine Zeit verbessert hast, fährt ein durchsichtiger „Geisterfahrer“ exakt auf der Linie, mit der Du Deinen persönlichen Rekord aufgestellt hast. Auf diese Weise lernst Du aus Deinen eigenen Fehlern und kannst Schwachstellen ausbessern.

Damon Hill

Kommen wir zum Zweispielersmodus – und der ist zweifelhaft die Schwachstelle des Spiels. Während der Solomodus, von gelegentlichen Geschwindigkeitseinbußen und der immer noch vorhandenen leichten Unschärfe einmal abgesehen, langsam,

aber sicher das Optimum aus der Konsole holt, macht's zu zweit immer noch nicht so richtig Spaß. Die Nebelwand ist wieder deutlich zu sehen. Und auch wenn sie nicht sehr viel bedrohlicher wirkt als beim Ego-Shooter *Turok (2)* im Solomodus, stört sie doch den sonst so positiven Gesamteindruck des kompletten Spiels. Um so ärgerlicher ist es, daß das Spiel trotzdem noch um einiges langsamer wird, was sich natürlich sofort negativ auf die Steuerung auswirkt. Da vom Computer gesteuerte Wagen den Prozessor zusätzlich belastet hätten, hat man sie gleich ganz gestrichen. Wenn zu zweit, dann auch wirklich nur zu zweit...

F-1 World Grand Prix 2 begibt sich in gewisser Weise auf das Glatteis alteingesessener Sportspielserien von Konami, Electronic Arts und Acclaim – teure Lizenz mit Anpassung der Daten auf die aktuelle Saison sowie Verbesserungen im grafischen Bereich. Trotzdem sollten eingefleischte Formel-1-Fans auf jeden Fall einen Blick riskieren, denn die Fortsetzung der einstigen F-1-Referenz hat es in sich – wo man auch hinsieht, kleinere Verbesserungen wurden (fast) allortorten vorgenommen, und wenn man sich für den dritten Teil des Zweispielersmodus annimmt (oder gar alle vier Joypad-Ports nutzt), dann wird es die Konkurrenz auch in Zukunft nicht leicht haben – wir sind jedenfalls schon sehr gespannt, wie sich Ubi Softs *Racing Simulation 2* im Vergleich schlagen wird!



64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

F-1 World Grand Prix: Nintendo (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 9/98, 89 %
F1 Pole Position: Ubi (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 12/97, 79 %

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



Fazit

Grandiose Fortsetzung!

DUKE NUKEM: ZERO HOUR

**Alien-Abschaum,
aufgepaßt - Duke
Nukem kehrt zurück?**



Ninfo

SPIELER:

EXPANSION PAK:

RUMBLE PAK:

Vertrieb	GT Interactive
Entwicklung	Eurocom
Genre	Shoot'em-Up
Geladete Version	UK
Erhältlich	Mai (TBA)
Preis	ca. 120 DM

**Speicher
optionen**

SPEICHER:
Nicht vorhanden

CONTROLLER PAK:
Speichert Spielstände





Eiei... da müssen wir jetzt aber ganz schön aufpassen. Der Vorgänger dieses Spiels, nämlich *Duke Nukem 64*, befindet sich ja schon lange auf dem Index. Noch ist *Duke Nukem: Zero Hour* nicht indiziert, weshalb wir an dieser Stelle auch darüber schreiben dürfen. Und ob es überhaupt jemals auf dem Index landen wird, steht auch noch in den Sternen!

Monat für Monat wurden wir mit Rennspielen und 17 Millionen kaum voneinander unterscheidbaren amerikanischen Sportspielen gelangweilt. Es wird mal wieder Zeit für etwas Frisches! Es muß ein Spiel her, auf daß sich alle begeistert stürzen und es sofort spielen wollen. Bei *Duke Nukem: Zero Hour* ist dies der Fall. Wenn doch nur die Hersteller endlich einlenken und uns nur noch Spiele dieser Art beschenken... tst. Aber, hey – Rennspiele und Sports Spiele müssen schließlich auch mal sein. Im Moment nicht, denn wir machen jetzt Platz für Duke Nukem!

Duke Nukem: Zero Hour kann man schon fast als den Meister Proper unter den Videospielen bezeichnen. Okay, dieses Spiel reizt die Konsole längst nicht bis an ihre Grenzen aus oder bekommt gar einen Preis für seine vischlichtige, tiefgründige Storyline. Trotzdem wird es bald in etlichen Videospieläden die Kassen klingeln



lassen. Es ist nicht nur der Name, es ist das Konzept: Du beginnst es zu spielen, Du tötest Monster, Du spielst weiter. Vor allem letzteren Teil des Konzepts haben wir in letzter Zeit bei vielen Spielen vermißt.

Sicherlich hast Du irgendwann einmal schon von Duke Nukem gehört. Dieser Typ scheint direkt einem Genlabor entwichen zu sein. Sein Körper erinnert eher an den eines WWF-Wrestlers, und der Testosteronspiegel dürfte unermesslich hoch sein. Mit seinem Johnny Bravo-Haarschnitt kommt er bei den Frauen gut an. Viel im Kopf hat der Kerl aber anscheinend nicht. Trüge er sonst ein derartig großes Waffenarsenal mit sich rum, mit dem er schon fast Mutter Erde zu einer Scheibe

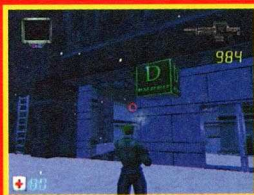
▲ Es entspricht nicht den Tatsachen, daß Duke aus dem letzten Loch spuckt...



Kurz- & Knapp

Schnell!
Gutes Steuersystem
Actiongeladen
Anfänger Soundfetzen
Beindruckende Deathmatches
"Grafik nicht beeindruckend"
"Endgegner werden langweilig"
Fehlende Speicherpunkte

◀ Witzig sieht es aus, wenn Zombies Stück für Stück durch eine Tür brechen.



▲ Nach dem Angriff der Aliens werden die Sehenswürdigkeiten New Yorks vom Schnee des nuklearen Winters bedeckt.



▲ Du willst viele Gegner so schnell wie möglich umlegen? Die BMF-Waffe ist dafür am effektivsten.

Am Anfang...



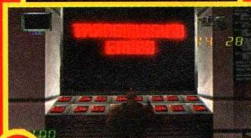
1 ... startet das Spiel im reinsten Chaos! Duke erhält eine Nachricht...



2 ... von sich selbst! Dieser Duke ist im viktorianischen England gefangen. Was ist hier los?

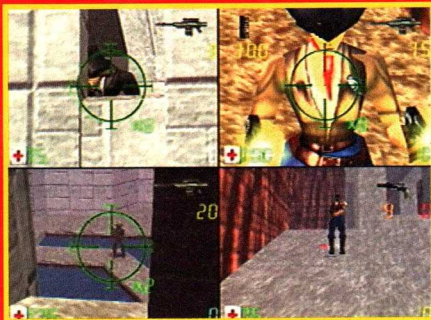


3 Der Vergangenheits-Duke erklärt, daß die Aliens die Geschichte der Erde manipulieren.



4 Gegenwarts-Duke muß durch die Zeit reisen und Teile einer Maschine einsammeln, um die Zukunft zu retten... oder so. Oh, töte einfach alles!

Du beginnst das Spiel, Du tötest, Du spielst weiter!



Nimm den Zug

Bevor das Spiel richtig anfängt, startet Duke in einem unterirdischen Komplex. Wer will, kann direkt zum Hangar rennen und nach New York befördert werden, doch Anfänger dürfen vorher auch noch etwas üben. Im Trainingskomplex lernt Duke klettern, schießen, Schalter umlegen und...äh... Gasmasken tragen – sehr nützliche Fähigkeiten in den späteren Levels!



▲ Nachts kann Duke gut sehen.



▲ Toxische Gase rauben ihm nicht den Atem.



▲ Klettern kann der Gute auch ganz gut.

▲ Das Rocky Knoll-Deathmatch-Level wurde speziell für Scharfschützen entwickelt – diese Gewehre töten beim ersten Treffer.

► Das funkelnde Ding ist das begehrte Atomic Health, welches Dukes Härte ins Unermessliche steigert.

▼ Duke hat nur 90 Sekunden Zeit, um sich durch die gegnerischen Horden zu schlagen.



▲ Neben den Aliens muß sich Duke auch um die Teile der Zeitmaschine kümmern.

Kleine Wunden gibt es im Spiel n

zusammenstauchen könnte? Freund Duke hat einen Grund für seinen Waffenfimmel: Die Aliens machen mal wieder die Gegend unsicher und klauen sogar seine geliebten Mädels. Klar, daß das einem Prototypen des echten Mannes wirklich an die Substanz geht. Wetten, daß Nintendo bei der Freigabe dieses Spiels zwei Augen zugedrückt hat?

Come Get Some

Duke Nukem: Zero Hour bringt mal wieder die selbe alte Leier für den Nukemeister: Aliens bedrohen die Welt und müssen vernichtet werden. Punkt. Die ganze Sache hat jedoch einen Haken. Diesmal sind die Aliens schlauer und reisen durch die Zeit! Sie reisen beispielsweise in die Vergangenheit, so

daß sie die Gegenwart auslöschen können. Natürlich ist Duke so dermaßen hart, daß ihm Reisen durch die Zeit gar nichts ausmachen, und so begibt er sich auf einen Trip durch verschiedene Epochen, um den Aliens mal wieder so richtig in den Allerwertesten zu treten. Daß es nicht immer nur bei lächerlichen Fußtritten bleibt, dürfte wohl auch Dir klar sein!

Dukes neuestes Abenteuer wird im Vergleich mit seinem letzten N64-Outing völlig neu auf dem Bildschirm dargestellt. Ganz im Stile von Lara Croft läuft er jetzt

durch die Landschaft, die Kamera stets im Nacken (wäre Duke Raider denn nicht auch ein schöner Name gewesen?). (Oder wie wär's mit Duke Nallkopp? -Textchef) Duke wird wie Turok mit den C-Knopfen bewegt. Gezielt wird mit dem Analog-Stick. Was anfangs noch etwas kompliziert wirkt, stellt sich später als äußerst effektiv heraus. Seitwärts laufen wird so zum Kinderspiel. Um die Sache noch einfacher zu gestalten, haben viele von Dukes Waffen einen Laserpunkt, mit dessen Hilfe sich Gegner einfacher anvisieren lassen. Es gibt sogar eine Auto-Zielvorrichtung, die auf Wunsch sofort auf den wunden Punkt des Gegners springt (also auf sein Auto? -Textchef) und ihn so zur leichten Beute werden läßt. Man könnte annehmen, die Hersteller seien auf den Punkt gekommen!

Held Nukem ist sogar mittlerweile beinahe so beweglich wie Mrs. Croft. Er schießt! Er rennt! Er springt! Er klettert! Er schwimmt! Er kratzt sich am A(ch du lieber Himmel, nicht so vulgär, Tom. -Textchef), wenn Du ihn zu lange untätig stehen läßt! Meistens schießt er jedoch.

Im Gegensatz zum ersten Teil, in dem die Gegner dank ihrer Zweidimensionalität noch ziemlich platt aussahen, zeigt sich Zero Hour von seiner gelifteten Seite und macht sich die Polygontechnik zunutze. Im Vergleich mit Turok 2, das hervorragende



▲ Diese Alien-Spinnen – geklaut aus Lost In Space – triffst Du in vielen Levels an.

Gegneranimationen bietet, wirken die Animationen leider noch etwas klobig und steif. Fans von Splatter-Spielen kommen hier ebenfalls etwas zu kurz. Umherfliegende Köpfe oder meterbreite Wunden, aus denen das Blut wie ein Wasserfall herausläuft, gibt es hier nicht. Auch Todesschreie dürfen nicht erwartet werden. Ist das gut oder schlecht? Es ist natürlich gut so, denn sonst hätten wir wieder einen Shooter weniger auf dem deutschen Markt! Womit ich jetzt nicht sagen möchte, daß es gar keine Sterbeszenen gibt...

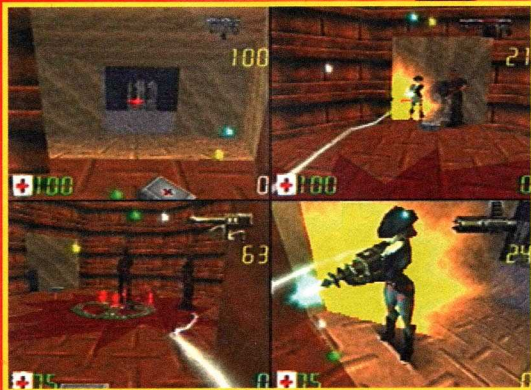
st - nur große!

Groovy

Zero Hour macht sich das Expansion Pak zunutze. Die Verwendung der Speichererweiterung macht sogar Sinn. Zwar tun die unerweiterten Lo-Res-Grafiken ihren Dienst, doch mit mehr Speicher im Tank lassen sich die Gegner besser von der Umgebungsgrafik unterscheiden. Das ist nämlich ein großes Problem – die Texturen für die Szenerie wiederholen sich zu oft und sehen nicht sehr interessant aus.



▲ Schließe einem Zombie die Beine weg, und er braucht keinen Rollstuhl!

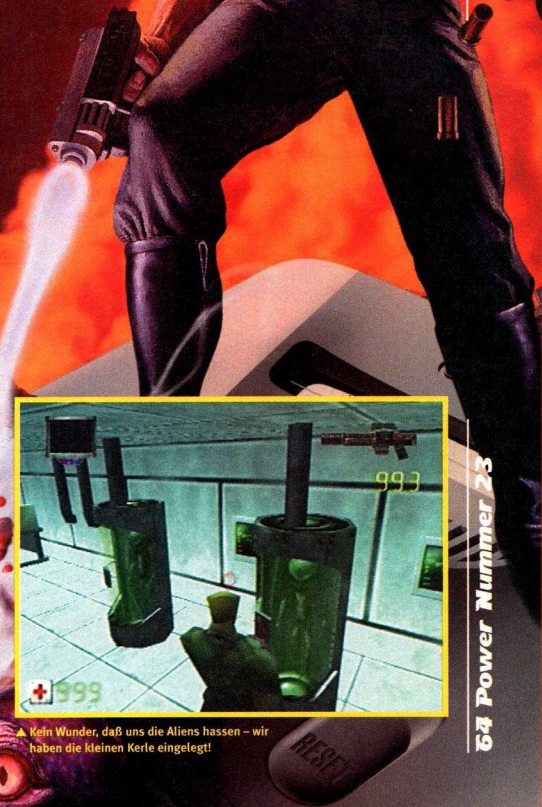


Steinoberflächen wirken wie billige Rauhfaserbetapete. Die meisten Levels sind zudem in tiefe Dunkelheit gehüllt. Das mag vielleicht zur düsteren Stimmung des Spiels passen, ändert aber nichts an der Tatsache, daß die Grafik irgendwie "matschig" aussieht.

Die Levels selbst wurden dagegen mit viel Liebe zum Detail in Szene gesetzt und lassen fast nie Langeweile aufkommen. Irgendwie geht es immer weiter, doch wenn man trotzdem mal festhängen sollte, hilft Dukess Taschen-TV weiter. Auf dem wird nämlich das nächste Missionsziel angezeigt. Wo Actionfreunde nach einer Runde *Zero Hour* gut gesättigt sein dürften, ziehen Puzzelfans leider den kürzeren. Meistens geht es nur darum, Schlüssel für Türen zu finden – nicht gerade etwas für Gehirnakrobaten.

Auf Deinem Weg, die Welt vor dem Untergang zu bewahren, erwarten Dich zahlreiche Überraschungen. In einigen Missionen drückt ein gesetztes Zeitlimit

▲ In einigen Levels warten Soldaten an strategisch wichtigen Punkten und können Duke helfen – solange sie leben.



▲ Kein Wunder, daß uns die Aliens hassen – wir haben die kleinen Kerle eingeeigelt!

Der König der Welt

In einem der Levels muß Duke die Titanic daran hindern, ihr Ziel zu erreichen. Die Gründe dafür sind zu komplex, um sie jetzt zu erklären. Aber was ist da im Frachtraum?



Ist ein abgestellter Wagen am Schaukeln, laß Dir keine Panne vorgaukeln! Kate und Leo sind hier kräftig bei der Sache!



Dukes Einsatz von Sprengmaterial im Schiff macht sich in der Zukunft für einen Oskar bezahlt.



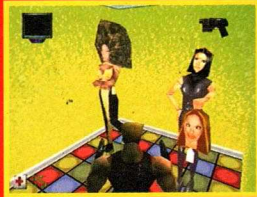
Die meisten Gegner sind entweder Pig Cops oder Enforcers. Neue Gegner sind immer wieder eine Überraschung!

auf die Nerven und pumpt gleichzeitig Adrenalin durch die Adern. In einem Level muß beispielsweise der Weg in eine Militärbasis gefunden werden, bevor diese komplett von den Aliens überrannt wird. Das ist ja noch einfach, doch wenn es auf die Titanic geht... nun, Du weißt ja, was mit dem ganz speziellen Schiff geschehen ist.

Tut es weh?

Ein besonderes Feature in *Zero Hour* ist der höchst amüsante Deathmatch-Modus. Anfänglich stehen Dir nur einige Dukes zur Wahl, doch sobald Du mehr Levels öffnest, tauchen weitere Kämpfer auf (siehe Kasten). In diesem Modus wird das Spiel in der altbekannten First-Person-Perspektive gespielt.

Die Levels in den Mehrspieler-Games sehen etwas langweilig aus, da sie die unvorteilhaften Texturen aus dem Einzelspielerpiel verwenden. Wenigstens hat man daran gedacht, jeweils einen



Seit dem Preview hat sich einiges getan – das sind bestimmt nicht die Spice Girls. Oder doch, Mr. Anwalt?

anderen Spieltyp zu entwickeln. Rocky Knoll ist das Paradies für Scharfschützen, Atomic ist winzig und lädt zu einer gnadenlosen Schießerei ein, während die Katakomben in der Dunkelheit spielen. Wer dort zuerst das Nachtsichtgerät findet, ist klar im Vorteil.

Die Deathmatch-Spiele sind generell sehr schnell. Bremsen in der Grafik gibt es eigentlich nur dann, wenn Explosionen den ganzen Bildschirm füllen. Es macht einfach Spaß – wenn Du draufgehst, wirst Du sofort ohne lange Wartezeit ins Spiel zurückgesetzt. *Zero Hour* bietet in dieser Spielvariante eine ganze Menge. Es hat sicherlich längeres Interesse verdient, als der Mehrspielermodus von *Turok 2*.

Gotcha!

Und jetzt zum üblichen Gemekere am Ende eines Tests. Neben den bereits erwähnten schmierigen Texturen ist es schade, daß nicht mehr unterschiedliche Gegner auf den Schirm gezaubert werden. Klar, die Pigs wechseln der Zeit entsprechend ihre Kostüme, doch sie verhalten sich stets nach dem gleichen



Dieser Schleppkahn trägt Dich durch die glittigen Abwässer des viktorianischen Londons.



Gesichter des Todes

Neue Charaktere für die Deathmatch-Spiele werden durch ein Vorankommen im Einspieler-Spiel zugänglich gemacht (vergiß bloß nie abzuspeichern!). Es gibt insgesamt 29 unterschiedliche Figuren, angefangen vom klassischen Duke Nukem, mit verschiedenen Outfits für jede Zeitzone, bis hin zu den Pig Cops und Enforcers, die die Gegenseite bilden. Wähle eine Figur, und blase den anderen das Licht aus!



Duke Nukem: Zero Hour läßt sich toll spielen!

Muster. Und die Endgegner sehen zwar gut aus, aber wann bekommt man die schon zu Gesicht?

Wo ich gerade bei den Bossen bin: Wäre es nicht schön, wenn man im Kampf gegen einen Endgegner auch mal Strategien ausbaldowern müßte, um zu gewinnen? Zero Hour ist in der Hinsicht sehr altbacken. In solchen Kämpfen reicht es aus, wenn man alle seine Magazine leerballert, bis die Gegner nicht mehr als Gegner zu erkennen sind. Früher oder später müssen die Designer doch einlenken und feststellen, daß es gerade im Kampf mit Endgegnern auch auf Strategie ankommen sollte.

Abgesehen von diesen Makeln und der Tatsache, daß Dukes Fähigkeiten im Springen einen ziemlich plumpen Eindruck machen, vor allem, wenn sehr präzise Sprünge aberlangt werden, ist Zero Hour eine willkommene

► Auch in diesem Duke Nukem-Spiel zieren witzige Werbeplakate die Wände.

▼ In den Ruinen von New York wird Duke von einem fliegenden Objekt beschossen. Das macht ihm gar nichts aus!



2. Meinung

Dieser Typ begleitet mich schon seit Jahren – und er wird im Gegensatz zu mir kein Stück älter! Natürlich wäre es riskant, mich als Fan aller bisherigen DN-Games zu bezeichnen – die BPJS liest mit. Deshalb sage ich an dieser Stelle nur: Wieder ein gelungener Wurf, Mr. Duke, möge Deine Verfilmung ebenso gut sein!

KLAUS TRAFFORD

Wertung

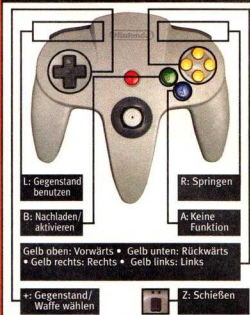


DUKE NUKEM: ZERO HOUR

REVIEWS

64
POWER

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

Turok 2: Acclaim (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 11/98, 94%
South Park: Acclaim (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 2/99, 79%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



Fazit

Außergewöhnlich heiße Action!

Charlie Blast



Mit Bomben Gutes tun? Warum sollte Charlie Blast gelingen, was selbst die NATO nicht vermag? Oder herrschen auf dem N64 andere Gesetze?

"Territory" umgetauft. Nur damit Ihr wißt, worum's geht, falls Ihr vorher schon was über das Spiel gelesen habt.

Stück für Stück

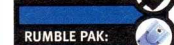
Es ist beileibe kein leichter Job, den Charlie da zu erledigen hat. Bomben und Sprengstoffpakete mit verschiedener Wirkungskraft müssen strategisch positioniert werden, um die betreffende Insel auch wirklich komplett zu zerstören. Dabei liegen Felsen, Kakteen, unbewegliche Bomben und andere Hindernisse im Weg herum, Gegenstände müssen verschoben oder übersprungen werden, und das Ganze spielt sich auf einer sehr begrenzten, in quadratische Felder unterteilten Spielfläche ab. Auf den ersten Blick erinnert *Charlie Blast* ein wenig an *Kula World* für die PlayStation; besonders, weil die frei im Raum schwebende Spielfläche von Level zu Level verbauter und komplizierter wird. Dennoch ist das Gameplay schnell zu erlernen, ab dem zehnten Level werden aber auch geübte Puzzler Schwierigkeiten

Ninfo

SPIELER:



EXPANSION PAK:



RUMBLE PAK:



Vertrieb	Mitsui
Entwicklung	Kemco
Genre	Puzzle
Geladete Version	D
Erhältlich	Jetzt!
Preis	TBA



Kurz & Knapp

- Dauerspaß im Multiplayer-Modus
- Nicht besonders innovativ
- Grafik und Sound nur durchschnittlich



Speicheroptionen

SPEICHER:
Nicht vorhanden
CONTROLLER PAK:
Keine Funktion

Was ist eigentlich Charlie Blast? Oder besser: Wer ist der Kerl? Also, er sieht aus wie ein Bauarbeiter mit Übergewicht, glaubt man seinen Schöpfen, ist er aber ein ausgewiesener Abbruchexperte. Seine Aufgabe besteht zur Zeit darin, kleine Inseln zu zerstören, die sein Erzfeind King dort anlegt, wo sie besonders stören. Okay, und jetzt zur ersten Frage. Bei

Charly Blast's Territory handelt es sich um das erste Puzzlespiel von Kemco fürs N64. Ja, genau, die gleichen Kemco, die uns bereits mit *Top Gear Rally*, *Twisted Edge* oder *Knife Edge* beglückt haben und uns demnächst mit *Shadowgate 64* das erste 3-D-Fantasy-Adventure aus der Ich-Perspektive liefern wollen. Der Titel von *Charlie Blast* wurde übrigens vor gar nicht langer Zeit von "Challenge" in



▲ Selbst in diesem Level, es ist eins der ersten, merkt man den Unterschied...

Aus anderer Sicht

Was glaubst Du sind die meist benutzten Buttons in *Charlie Blast*? Falsch! Es sind die gelben, mit denen Du das Bild drehst bzw. zoomst. Ohne einen ständigen Wechsel der Perspektive sind die späteren Levels beim besten Willen nicht zu lösen.



Selbst in diesem Level, es ist eins der ersten, merkt man den Unterschied...



...den eine Drehung ausmacht. Wenn Du den richtigen Winkel gefunden hast...



...solltest Du Dir das Geschehen aber unbedingt aus der Nähe ansehen.



▲ Den Urlaub auf der einsamen Insel hatte sich Charlie sicher ruhiger vorgestellt.

ABC für Bombenleger

Als kleinen Vorgeschmack auf Deine zukünftige Tätigkeit zeigen wir Dir hier schon mal, welche Bomben Du in Charlie Blast hochjagen kannst.

Die # 1 zerstört nichts außer ihr eigenes Feld.



Die # 2 sprengt außerdem die vier direkt angrenzenden Felder.



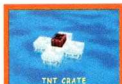
Die # 3 jagt gleich zwölf Nachbarfelder mit in die Luft.



Der Detonator startet eine Explosion mit der Kraft einer # 2-Bombe.



TNT-Blöcke haben wie Bomben unterschiedliche Sprengkraft.



Der Auto-Detonator funktioniert mit Zeituhr.



Elektrobomben treten immer zu zweit auf und zünden sich gegenseitig.



mit dem Zeitlimit bekommen.

Technisch merkt man dem Spiel an, daß die Entwickler es in ein kleines Modul pressen mußten. Der Sound hätte

► Die Uhr tickt, und eine Lösung für Charlies Problem ist noch lange nicht in Sicht.



besser sein können, und auch das Controller Pak wird nicht unterstützt. Dafür aber das Rumble Pak – und die Grafik ist auch gut genug für dieses Genre. Problematisch gibt sich an manchen Stellen lediglich die Steuerung. Obwohl man wahlweise Stick oder Kreuz verwenden kann, läßt sich der kleine Sprengmeister nicht immer optimal lenken. Außerdem werden Gegenstände verschoben, indem man einfach gegen sie rennt, also ohne einen zusätzlichen Button betätigen zu müssen. Das führt leider manchmal zu ungewollten Aktionen, die im Eifer des Gefechts ein vermasseltes Level zur Folge haben können. Schade auch, daß Charlie nicht von der Spielfläche fallen oder sich diagonal zwischen den Quadranten bewegen kann. Wenn man schon unbedingt Action-Elemente in ein Puzzlespiel einbauen will, dann doch wenigstens richtig.

Nicht sehr gut, aber...

Trotz seiner Schwächen handelt es sich bei Charlie Blast keinesfalls um ein schlechtes Spiel. Der Solomodus wird

▲ In den späteren Levels wächst mit der Schwierigkeit auch die zur Verfügung stehende Zeit.

► Das ist leicht, für dieses Puzzle brauchst Du garantiert keine drei Minuten.



schnell zur Herausforderung, auch wenn man sich kaum mehrere Stunden darin festbeißen wird. Dazu fehlt dem Spiel ganz einfach der Suchfaktor, den man von Bomberman, Wexor oder Tetrisphere gewohnt ist. Für zwischendurch reicht's aber allemal, und die insgesamt 60 Levels können einem für sehr, sehr lange Zeit die Mittagspause versüßen. Besonders im Multiplayer-Modus zu viert offenbart das Spiel dann aber doch noch eine echte Stärke. Für Puzzle-Fans ist Charlie Blast also durchaus eine Überlegung wert.



2. Meinung

Ein nettes Spiel, das ich vielleicht sogar noch etwas höher bewertet hätte als Martin.

Obwohl irgendwie das richtige Feeling fehlt, was daran liegen mag, daß die niedlichen Figuren in keinem Verhältnis zu den hammerharten Rätseln stehen. Eine glatte Verharmlosung, sowas! **KARSTEN ROHLOFF**

Wertung



CHARLIE BLAST

REVIEWS

64
POWER

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

Puyo Puyo Sun 64: Compile (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 01/98, 87%
Bust-A-Move 2: Acclaim (ca. 90 DM)
Getestet in Ausgabe 07/98, 88%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

69

Fazit

Gut genug für zwischendurch oder 'nen Abend mit Freunden!

NBA Pro '99

Ninjo

SPIELER:

EXPANSION PAK:

RUMBLE PAK:

Vertrieb	Konami
Entwicklung	Konami
Genre	Sport
Gesteuerte Version	USA
Erhältlich	jetzt!
Preis	ca. 110 DM

Es rollt schon wieder der Ball... und dem geht langsam die Luft aus!

Die Aktualisierung von Tabellen beansprucht keine monatelange Programmierarbeit, jeder weiß das. Auch das Feintuning an einem Spiel, das erst ein Jahr auf dem Buckel hat, verschlingt keine Ewigkeit. Warum setzt man uns also *NBA Pro '99* vor? Könnte es sein, daß Konami hier mal eben auf die Schnelle die Kassen mit einem neuen Titel füllen will, aber keine nennenswerte Arbeit in die Erweiterung von *NBA Pro '98* stecken wollte? So frech kann niemand sein, also muß es etwas Neues geben! Zynismus beiseite, könnte dieses "neue" Spiel vielleicht doch gut sein?

Hoppla!

Schon beim Einschalten des Spiels wird deutlich, daß sich nicht weltbewegend viel verändert haben kann, mit Ausnahme der üblichen, kleinen grafischen Erweiterungen in den Menüs. Wo doch gerade dieses Titel ein Facelifing bitter nötig gehabt hätte! Den Spielern fehlen Details, und sie hüpfen so bunt über das Spielfeld, daß einem schon nach kurzer Zeit die Augen schmerzen. Ihre Körper verschmelzen rein optisch beinahe mit der Zuschauermenge. Die Differenzierung zwischen den Spielern ist schon fast unmöglich. Kein gutes Zeichen!

NBA Pro '98 war noch vom Nebel älterer N64-Spiele umhüllt, deshalb war auch die Grafik sehr verschwommen. *Pro '99* ist demgegenüber zwar nicht schlecht,



▲ Die Spannung steigt. Schweiß rinnt vom Joypad, und eine Stille erfüllt die Halle. Plötzlich furzt jemand...

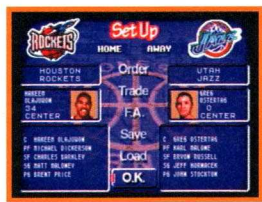
aber auch keineswegs so gut wie *NBA Courtside*. Ein zweiter Schwachpunkt des '98er Vorgängers war das Auftreten der Spieler. Sie sahen nicht gut aus und haben sich zudem schrecklich bewegt. Langsam, ruckelig, lethargisch oder tot, such Dir ein Wort aus.

NBA-Freaks

Für richtige NBA-Cracks bietet *Pro '99* eine ganze Menge an Management-funktionen, Teamaufstellungen, Strategien und realistischen Spielerdaten. Wer sich da hindurchwindet, muß sich in der Welt der NBA-Liga schon ziemlich wohlfühlen.

Nach Regeln muß nicht unbedingt gespielt werden. Wer will, kann durch Aufruf einer einzigen Option vom Simulations- in den Arcade-Modus umschalten und so Fouls und Zeitstrafen umgehen. Die Versuchung liegt jedoch näher, den Ausschalter der Konsole zu betätigen und Platz für *NBA Courtside* zu machen.

Pro '99 wartet mit einigen kleinen Überraschungen auf, die aber nur demjenigen auffallen, der genug



Kurz & Knapp

- Weitreichende Managerfunktionen
- Absolut nichts Neuriges
- Träge Steuerung
- Häßlich wie "pillip"

Kameradilemma

Kameraeinstellungen gibt es in zwei Extremen. Entweder die Spieler haben die Größe von Riesen, oder sie sehen aus wie Ameisen. Du hast die Wahl!



Langsam, ruckelig, lethargisch oder tot - such Dir ein Wort aus!

► Wenn Dich jemand in der Wurfzone foult, erhältst Du einen Freiwurf. Nett.

Eigenbau!

Wie auch in anderen NBA-Spielen kannst Du ein Team nach eigenen Wünschen erstellen. Auch hier gilt der Grundsatz: je größer, desto besser, je dicker, desto schlechter. Schade, daß unser Klaus weder groß noch schlank ist!



Ausdauer besitzt, so tief in das Spiel einzusteigen. Je weiter man in eine Saison eindringt, desto interessanter und schwieriger wird es, schlechte Spieler gegen gute auszutauschen. Die Belohnung ist der Sieg. Doch wenn ein Spiel so dermaßen häßlich und demotivierend aussieht, ist es dann nicht schon hart genug, bis zum Ende zu spielen?

Nicht noch einmal!

Es ist eine Schande, daß die Spielehersteller heutzutage immer mal wieder gern auf der Stelle treten und nichts wirklich Neues bringen. Wie wär's mit Innovationen, die nicht nur uns, sondern auch die Hersteller herausfordern. Die Zahl 2000 sollte für viele Neuerungen und innovative Ideen stehen. Mal sehen, ob es vielleicht NBA Pro 2000 in die Oberliga schafft. Spiele wie NBA Pro '99 haben es nicht verdient, beachtet zu werden. Wir schließen hiermit die Akte.



► Mit der altbekannten Replay-Funktion kannst Du Dir all die schönen Momente noch einmal reinziehen. Aber was ist hier eigentlich schön?



▲ Die anderen staunen nur, während Du hoch in die Luft springst und zum Korbwurf ansetzst. Hoffentlich geht da jetzt keiner dazwischen.

2. Meinung

Versteht mich nicht falsch, ich mag Basketball. Aber was mir da mit NBA Pro '99 aufgetischt wird, ist weder so faszinierend noch so spannend wie der echte Sport. Da spiele ich lieber noch 'ne Runde One-on-One auf dem guten, alten C64! **KLAUS TRAFFORD**

Wertung



▲ Wer Punkte machen will, der sollte auch höher als der Rest springen können. Bestimmte Turnschuhe sollen angeblich helfen...

NBA PRO '99

REVIEWS

64

POWER

64 Auf Einen Blick

Pad-Belegung



Gelb oben: Ball anfordern • Gelb unten: 380° Drehung • Gelb rechts: Keine Funktion • Gelb links: Menü-Navigation

+/- Menü-Navigation

Z: Turbo-Rennen

Alternativen

NBA Courtside: Nintendo (ca. 70 DM)

Getestet in Ausgabe 4/98, 86%

NBA Jam '99: Acclaim (ca. 100 DM)

Getestet in Ausgabe 2/99, 83%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

%

59

Fazit

Dieses Spiel wäre eine sinnlose Anschaffung!

69



Ninjo

SPIELER:

EXPANSION PAK:

RUMBLE PAK:

Vertrieb: EA
 Entwicklung: Truarch
 Genre: Sportspiel
 Gelesete Version: USA
 Erhältlich: Jetzt!
 Preis: TBA

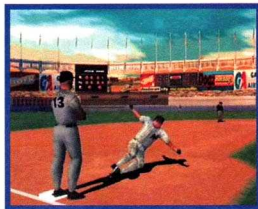
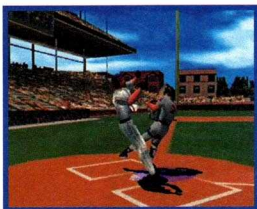
Kurz & Knapp

- Viele Optionen
- Viel schlechter als die Konkurrenz
- Unausgewogene Steuerung

Speicheroptionen

SPEICHER:
 Nicht vorhanden

CONTROLLER PAK:
 Spielstatistiken, Spieler, Positionen,...



Triple Play 2000

No, no, nò. Da kennt man ein PlayStation-Spiel und freut sich auf dessen Umsetzung fürs N64, und dann passiert so etwas. Wohl noch niemals was von Chancengleichheit gehört, oder?

No, no, nò. Da kennt man ein PlayStation-Spiel und freut sich auf dessen Umsetzung fürs N64, und dann passiert so etwas. Wohl noch niemals was von Chancengleichheit gehört, oder?

Jetzt kommt's dicke. Zumindest für alle Fans des Baseball-Sports, auch wenn es davon hierzulande nicht allzu viele gibt. Bisher mußte dieses kleine Völkchen traurig zusehen, wie die wirklichen guten Baseball-Sims nur für PC und PSX erschienen, auf dem N64 gab es zu *MLB: Ken Griffey Jr.* (unsere Wertung damals: 89%) keine Alternative. Dieser unwürdige Zustand wird sich allerdings jetzt ändern, und zwar rapido, rapido. Zunächst steht uns mit EAs *Triple Play 2000*, Acclains All

Star Baseball 2000 und Konamis *Bottom of the 9th* ein Dreikampf der Giganten ins Haus. Etwas später wird dann der *Ken Griffey Jr.*-Nachfolger mit dem Untertitel *Slugfest* erscheinen. Viel zu viel des Guten? Besonders angesichts des in Deutschland kleinen Markts? Ach, i wo! Um so besser für uns, lieber die Qual der Wahl als nur die Qual. Eins von diesen Spielen muß doch gut sein. Vielleicht schon *Triple Play 2000*...?

Früher war alles besser

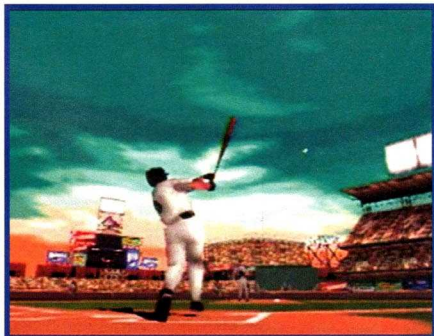
Zumindest was den Ankauf von Lizenzen angeht, hat EA weder Kosten noch Mühen gescheut. Und so kommt *Triple Play 2000* mit allem daher, was man von einem offiziellen MLB-Spiel erwartet: alle Teams, alle Player, alle Stadien und (fast) authentische Statistiken. Du kannst eine ganze Saison durchspielen oder nur die Playoffs. Du kannst Dich aber ebenso gut auf ein einzelnes Spiel konzentrieren oder gar nur auf die Homeruns. Und natürlich kannst Du auch Deine eigenen Spieler erschaffen – und später meistbietend wieder verschern. Im wesentlichen basiert *Triple Play 2000* auf dem 99er Vorgänger, der Schwerpunkt wurde allerdings ein wenig Richtung Mitte, sprich: Mainstream, verschoben. Erklärtes Ziel der Entwickler war es,

„dem Baseball wieder Spaß zu geben“, was sie aber offensichtlich mit dem Weglassen von Detailtreue und einigen lieb gewonnenen Features erreichen wollten. Halten wir also schon an dieser Stelle fest: In *Triple Play 2000* wurde das Gameplay des Vorgängers deutlich verwässert.

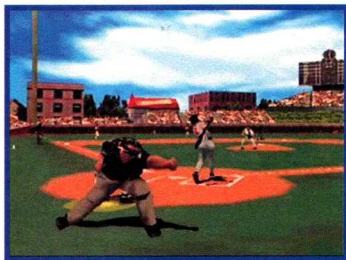
Nehmen wir zum Beispiel die Möglichkeit, sein Team direkt mit einem anderen zu vergleichen. Eine Option, die bei anderen Titeln der EA Sports-Reihe gang und gäbe ist – und die es natürlich auch in *Triple Play '99* gab. Hier fehlt sie

Dieses Game ist we

einfach. Wer wissen will, wo seine Mannschaft wirklich steht, muß in der Teamstatistik das Ranking jedes einzelnen Spielers mit der Konkurrenz vergleichen und daraus seine Schlüsse ziehen. Dafür gibt es an anderer Stelle Positives zu vermelden, etwa eine vereinfachte Steuerung. In der Abwehr, zum Beispiel, stehen Deinem Spieler vier Arten des Pitching zur Verfügung, die sich mit ein wenig Übung nicht nur leicht ausführen lassen, sondern auch sehr präzise positionierbar sind. Gleiches gilt fürs Batting, wo man zwischen drei Schlagvarianten auswählen kann. Insgesamt muß man aber sagen, daß die Offense sich wesentlich leichter steuern



▲ Sooo realistisch wirkt diese Bewegung aber nicht!



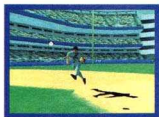
▲ Die Defense hat's nicht leicht in Triple Play 2000, was will man da machen.



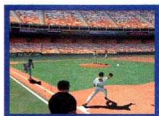
▲ Realistische Atmosphäre, nur die Zuschauer-Sounds könnten besser sein.



▲ Auch die Entwickler dieses Spiels scheinen vor die Wand gelaufen zu sein...



▲ Lange Schatten gehören zu den wenigen Schmankerln, die man grafisch hier geboten kriegt.



Fisch noch Fleisch.

Stadien wirken real, die Bewegungen der Spieler sind okay, wenn auch nicht so phantastisch wie bei der Konkurrenz.

2. Meinung

Was haben sich die Entwickler dabei bloß gedacht? Für die PlayStation geben sie ein klasse Teilchen ab, wir Nintendo-Jünger werden mit dem Überbleibsel vom letzten Jahr abgefertigt. Und dann auch noch in abgespeckter Form. Gibt es dafür eine Entschuldigung? Nein, niemals!

KARSTEN ROHLOFF

Wertung



läßt als die Defense, wo man sich mitunter fast die Finger bricht.

Ja, was soll denn das?

Zwei große Probleme gab es in *Triple Play '99* zu verzeichnen: die eigentümliche KI der Computergegner und die schwächelnde Grafik. An beiden wurde gearbeitet – aber leider nicht genug. Immer noch zögern die Feldspieler ihren Wurf zu lange hinaus, obwohl Du längst den Button drückst. Und aus dem Lauf heraus werfen sie schon gar nicht. Mißt man sich im Homerun mit einem Computerspieler, kann das Duell sogar nach etlichen Dutzend Läufen noch unentschieden ausgehen. Ja, ja, *Triple Play 2000* ist wirklich nett zu seinen Angreifern! Ebenso wie zu den Spielern, denn in deren Statistiken finden sich auch Resultate des All Star-Spiels zur Saisonhälfte, und nicht nur die der regulären Saison. Nennt man sowas eigentlich Beschönigung?

Die Grafik läuft flüssig und bietet einige nette Extras wie lange Schatten bei Spielen in der Dämmerung. Die

Wenn man die Spielgeschwindigkeit auf die höchste Stufe einstellt, wird's allerdings bizarr. Dann werden einfach ein paar Frames "vergessen", Du siehst noch nicht mal den Schläger, wenn Du ihn schwingst. Zwar läßt sich so die ansonsten nervtötende Wartezeit vor jeder Pitch-Wahl verkürzen, dafür verliert das Spiel aber auch das letzte Quentchen Authentizität. Manchmal gut und manchmal schlecht positioniert sich die automatische Kamera. Wenn sie sich schlecht positioniert, etwa weil sie der Flugbahn des Balls folgt, kann es ganz schön haarig werden, weil die Position einiger Spieler nicht mehr zu erkennen ist. Das alles hätte viel mehr Feinarbeit benötigt.

Kein Vergleich

Ganz klar, in Sachen Grafik und Sound hat sich bei *Triple Play 2000* einiges zum Vorteil verändert. Aber was soll man machen, wenn die Konkurrenz trotzdem noch fünfzig Schritte voraus ist. Ein paar Beispiele gefällig? In *Acclaims All Star Baseball 2000* gibt es unterschiedliche Sound-Samples für die Anhänger von Heim- und Auswärtsteam, die Spieler tragen realistische hohe Socken und manchmal Sonnenbrillen, die Grafik ist insgesamt viel besser, und der Multiplayer-Modus taugt für vier statt nur für zwei Spieler. Diese Aufzählung ließe sich beliebig fortsetzen, und zählt man alle Aspekte zusammen, kann man EAs ersten Anlauf im N64-Baseballsektor nur als vermurkt bezeichnen. Ganz besonders das Gameplay. Fans einer exakten Simulation werden bitter enttäuscht sein, ebenso wie reine Action-Freaks. Dieses Game ist weder Fisch noch Fleisch. Einen Trost gibt es nur für Leute, die auch noch eine PlayStation besitzen. Die PSX-Version von *Triple Play 2000* hat nämlich mit dem mißratenen N64-Teil nix zu tun, wurde komplett neu entwickelt und ist ein richtig gutes Spiel geworden. Ungerechte Welt!

TRIPLE PLAY 2000

REVIEWS

64 POWER

Auf Einen Blick

Pad-Belegung



Zu viele Funktionen, um sie hier aufzulisten. Alles hängt von der Spielsituation ab.

Alternativen

All Star Baseball 2000: Acclaim
Getestet in Ausgabe 06/99, 93%
MLB: Ken Griffey Jr.:
Getestet in Ausgabe 07/98, 89%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

%

51

Fazit

Kein würdiger Start für EA. Bitte besser machen!

All-Star Baseball 2000

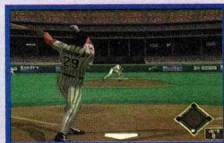
Sekten konnte uns ein Baseballspiel so begeistern.

Homeruns

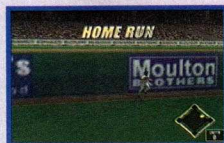
Im Baseball sind vor allem die Homeruns sehr gefragt. Ein Homerun ist möglich, wenn der Ball über das Spielfeld hinaus geschlagen wird...



Der Schläger drückt B – so setzt er mehr Kraft in den Schlag, riskiert aber dabei, daß er den Ball nicht trifft.



Klokk! Ein guter, solider Treffer, und der Ball fliegt wie eine Rakete zur anderen Seite des Stadions.



Der Ball landet außerhalb des Sichtfeldes irgendwo hinter den Reklameschildern, sehr zum Ärger der Felder.



Und hier ist der Beweis – 419 Fuß. Der Batter läuft über den Platz und freut sich wie ein Wahnsinniger.

Ninfo

SPIELER:



EXPANSION PAK:



RUMBLE PAK:

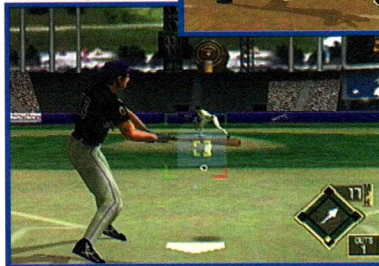


Vertrieb	Acclaim
Entwicklung	Iguana
Genre	Sport
Gesteuerte Version	USA
Ersttitel	Jetzt!
Preis	ca. 110 DM



Kurz & Knapp

- ➔ Starke Grafik!
- ➔ Realistische Spielerdaten
- ➔ Verbesserte KI
- ➔ Realistischer Spielablauf
- ➔ Sound etwas schwach
- ➔ Nicht unbedingt jedermanns Sache



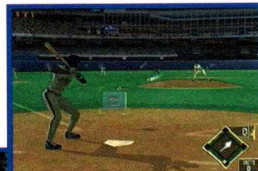
▲ Das kleine, gelbe Quadrat zeigt an, wohin der Batter schlagen wird – die größere, graue Box trifft immer noch, nur mit weniger Power.

Laßt uns vorweg mal eines klarstellen. Aufgepaßt, amerikanische Spielefirmen! Außerhalb Amerikas wird Baseball Brennball genannt. Und es wird von Buben und Mädels gespielt, von Kindern im zarten Schulalter. Wir opfern nicht unsere gesamte Freizeit für Baseballübertragungen im Fernsehen, denn die gibt es hier so gut wie nie. Wir malen uns auch nicht beim Zuschauen unsere Gesichter mit den Teamfarben an und schütten literweise Bier und kilowise Popcorn in uns rein. Verstanden? Niemand außerhalb Amerikas mag Baseball. Und wo wir schon mal dabei sein, auch American Football interessiert uns eigentlich nicht die Bohne.

So, das mußte mal gesagt werden. Und doch wollen wir *All-Star Baseball 2000* nicht schlecht machen!

Yankees

Die 99er-Version dieser Simulation hat uns schon aus den Fußballschuhen gehauen, und wenn ein derartig gutes Spiel nochmals überarbeitet und verbessert wird, kann man ihm dann eine schlechte Wertung aufdrücken?



SET LINEUP									
AL BALLPARK									
	NAME	POS	T	B	A	A	V		
1ST	ROCKY HENDERSON	LF	L	R	330				
2ND	RODOLFO ALFONZO	SS	R	R	270				
3RD	JOHN CLEGG	CF	L	L	304				
4TH	BOB PATEA	C	R	R	309				
5TH	ROBIN VENTURA	RF	R	L	263				
6TH	ROBERT WHITTE	1B	R	R	249				
7TH	BRYAN BACHAE	CF	R	R	284				
8TH	MATT FRANKO	DF	R	L	273				
9TH	REY GONZALEZ	SS	R	R	248				

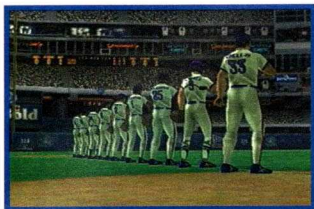
▲ Möchtegern-Manager können vor einem Match die Teamaufstellung verändern. Während einer Saison ist das sehr wichtig.

Wohl kaum. Als eine Simulation bietet diese Version alles, was man sich von einem solchen Spiel versprechen kann.

Wer gar nicht mal so auf Realismus steht und trotzdem alle Feinheiten dieser Sportart erleben möchte, der kann sich direkt in den Arcade-Modus stürzen. Wie bei vielen anderen Spielen ist es interessanter, den Ball zu schlagen, als ihn zu werfen. In *ASB2000* repräsentiert ein Quadrat die Wurfzone, das Gebiet, in das der Pitcher den Ball wirft. Innerhalb des Quadrats kann der Batter (also der Schläger) ein kleineres Quadrat bewegen. Fliegt ihm der Ball entgegen, muß er so schnell wie möglich die Flugbahn (inklusive Schlagvariation und Wurfstile) berechnen, und im richtigen Moment zuschlagen. Wer noch etwas härter zuschlagen will, der kann dies mit dem B-Knopf tun, muß sich dann aber mit einem noch



▲ Wenn die Actionkamera eingeschaltet wird, fährt sie auch mit entsprechender Dynamik über den Platz.



▲ Die Teamaufstellung vor dem Match. Die Hi-Res-Grafiken sind so fein, daß Du kleinste Details erkennen kannst.

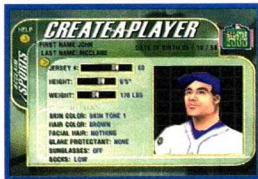


▲ Der befriedigendste Moment in All-Star Baseball 2000 ist, wenn Du den Ball mit einem lauten "crack!" triffst und er gen Himmel saust.



kleineren Quadrat zufriedengeben. Nicht gerade einfach, wenn man bedenkt, daß ein solcher Ball mit ungefähr 180 km/h seinem Ziel entgegenjagt. Der Werfer kann dem Ball sogar noch einen Drall mit auf den Weg geben, damit auch wirklich sichergestellt ist, daß der Schläger nicht trifft.

Sollte er tatsächlich mal treffen (im Spiel gegen den Computer treffen die Schläger fast immer), muß der nächste Fielder (das sind die, die auf dem Platz herumrennen und den Ball möglichst schnell einzufangen versuchen) zum Landeplatz des Balls gesteuert werden.



Speicheroptionen

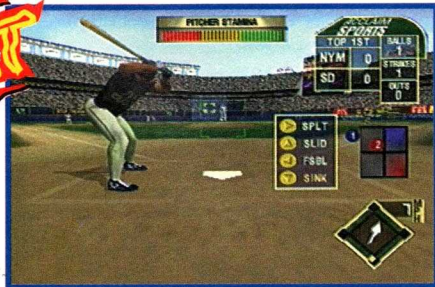
SPEICHER:

Nicht vorhanden

CONTROLLER PAK:

Speichert eigene Spielereinstellungen und Teams, Statistiken und Ergebnisse

► Kein modernes amerikanisches Sportsplatz wäre komplett, ohne die Chance zu haben, sein eigenes Alter Ego zu schaffen.



▲ Die "Weitwinkel"-Ansicht simuliert die Sichtweise des Fängers.

ALL-STAR BASEBALL 2000

REVIEWS

64 POWER

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Zu viele Funktionen, um sie hier aufzulisten. Alles hängt von der Spielsituation ab.

Alternativen

All-Star Baseball '99: Acclaim (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 7/98, 91%
Major League Baseball: Nintendo (Import)
Kein Test

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

93%

Fazit

Ein astreines Spiel wurde noch einmal verbessert!

2. Meinung

Ich war von Anfang an begeistert! Die hochauflösende Grafik und die Animationen lassen kaum noch Wünsche offen. Echte Spieler- und Teamdaten erfreuen das Herz eines jeden Baseballfans, und das Spiel selbst geht reibungslos über die Bühne. So schnell kann man sich an einen unbekannten Sport gewöhnen! **FRANK FISCHER**

Wertung



Mario Kart

Endlich? Mario Kart 64 so preiswert wie ein Nachmittag auf der Kartbahn. Und das sogar für vier Fahrer...

Ninfo

SPIELER:

EXPANSION PAK:

RUMBLE PAK:

Vertrieb	Nintendo
Entwicklung	Nintendo
Genre	Rennspiel
Gestaltete Version	PAL
Erhältlich	Jetzt!
Preis	59,90 DM

Kurz & Knapp

- Super Vierspielermodus
- Ausgefeilte 3-D-Landschaften, verzögerungsfrei auch im Vierspielermodus
- Komfortable Steuerung

Speicheroptionen

SPEICHER: 5 Bestzeiten pro Strecke, beste Runde, Cup-Werte

CONTROLLER PAK: Je Strecke eine Bestzeit im Time Trial

Das wurde aber auch Zeit! Endlich bringt Nintendo eine Auswahl alterer Spiele zum Budget-Preis von 59,90 Mark auf den Markt. Damit ist die magische 50er-Grenze der Platinum-Konkurrenz zwar immer noch überschritten, aber N64-Spiele sind ja auch neu etwas teurer als das Sony-Zeugs. Jeden Monat werden vier Euch von dieser Ausgabe an einen Player's Choice-Titel ausführlich vorstellen, den Anfang macht natürlich Mario Kart 64. Immerhin waren der kleine Klempner und sein Kart schon ein Klassiker, lange bevor unsere 64Bit-Konsole überhaupt im Handel stand. Noch heute führt Super Mario Kart die Bestsellerlisten der SNES-Spiele an, und das nicht ohne Grund. Spannende Streckenführung, einfallsreiche 2-D-Hindernisse und vor allem der damals ungeschlagene Multiplayer-Modus sorgten in der Fachwelt für Furore. Für Mario Kart 64 bedeutete dies zweierlei: saftige Vorschußlorbeeren, aber auch extrem hohe Erwartungen.

Was lange währt... So wundert es nicht, daß die Arbeiten am Super Mario Kart-Nachfolger schon lange vor dem Start des Nintendo 64 begannen. Auch nicht, daß Nintendos Game-Guru Shigeru Miyamoto höchstselbst für das Produkt verantwortlich zeichnete. Der war jedoch mit anderen Produkten (Mario 64, Pilot Wings 64,...) dermaßen eingespannt, daß er die Hauptlast der Entwicklung an ein erfahrenes Programmerteam um Hideki Konno delegierte. Was für ein Glücksfall! Denn Konno legte von Anfang an großen Wert auf die Verwirklichung



▲ Einmal kurz nicht aufgepaßt, schon nimmst Du die Laster unter die Räder.

aller Ideen, die sich auf der alten 16Bit-Konsole nicht hatten realisieren lassen. Ihm verdanken wir also die komplett in 3-D programmierten Strecken mit eingebauten Tunneln und gewagten Sprüngen. Erstmals konnte auch für jede Rennstrecke eine eigene Grafik angelegt werden. Die Zeiten, in denen eine Strecke aus Speichermangel auf die Grafik einer anderen zurückgreifen mußte, waren endgültig vorbei.

Gespielt werden kann in drei Hubraumklassen (50, 100 und 150 ccm), wobei der Spaß eigentlich erst in der größten Klasse so richtig losgeht. Vier Spielmodi stehen außerdem zur Verfügung. Als reiner Einzelspielermodus kommt das Time Trial daher, in dem es nur darum geht, die schnellste Rundenzeit auf irgendeiner Strecke herauszufahren. Im Grand Prix-Modus spielt Du allein oder zu zweit, hier sind die 16 Rennstrecken in vier Cups mit jeweils vier Strecken unterteilt. Punkte gibt es für einen Platz unter den ersten Vieren, schaffst Du nicht oder schaffst im Zweispielermodus keiner von Euch diese Platzierung, können die

Rennen beliebig oft wiederholt werden. Das macht zwar Spaß, stellt Dich aber nicht vor eine große Herausforderung. Im Versus-Modus fahren zwei bis vier Spieler gegeneinander, und damit es auch für die Numero Uno nicht langweilig wird, tauchen immer wieder diese Bömbchen auf der Strecke auf. Wiederum für zwei bis vier Spieler ist der Battle-Modus ausgelegt. Jeder Spieler startet mit drei Ballons an seinem Kart, von denen jeder für ein Leben steht. Sind alle drei durch den Sturz in eine Lavagrube, das Ausrutschen auf einer Bananenschale oder andere Mißgeschicke zerstört, scheidest Du aus – kannst jedoch als Bombe ins Spiel zurückkehren und Deine Gegner jagen!

Wie schon bei Super Mario Kart ist es also auch diesmal der grandiose Multiplayer-Modus, der Mario Kart 64 zum absoluten Überflieger macht. Manche Dinge ändern sich anscheinend nie! Als Pilot mußte Koopa Trooper das Originalteam leider verlassen, dafür geht jetzt Mario Rivalo Wanio an



▲ Auf die Plätze, fertig,... hast Du überhaupt 'nen Führerschein?



▲ Auf dieser Strecke kannst Du so richtig schön Vollgas geben. Deine Gegner allerdings auch...

64



▲ Die Fahrer. Alles alte Bekannte, aber wo ist Koopa Trooper bloß geblieben?

den Start. Luigi, Donkey Kong, Yoshi, Bowser, Peach, Toad und Kinopio sind ebenfalls dabei, allerdings kann jeder Fahrer nur von einem Spieler gewählt werden. Du mußt Dich also schnell entscheiden. Das Gameplay überzeugt nicht zuletzt durch etliche originelle Power-Ups und rasante Kurven- und Beschleunigungstechniken. Für die Schumis unter den Zockern gibt es noch ein Schmankerl obendrauf: Wenn Du es schaffst, in allen Klassen sämtliche Cups zu gewinnen, erhältst Du Zugang zu einer höheren Hubraumklasse oberhalb der 150 ccm. Hier gibt es zwar keine höheren Geschwindigkeiten und auch die Strecken sind dieselben – alle Kurven verlaufen jedoch spiegelverkehrt. Und auf dem Kinopio Highway gibt es auch noch Gegenverkehr!

Alles Gold, was glänzt?

Auch wenn *Mario Kart 64* im Vierspielermodus immer noch glänzt, läßt sich nicht verleugnen, daß der Spielablauf in den anderen Modi eher konventionell

anmutet. Einige Strecken wirken fast schon langweilig, im Battle-Modus sind die Schauplätze zum Teil schon fast zu groß für weniger als vier Spieler, und der Grand Prix-Modus erscheint streckenweise unpräzise und monoton. Auch bei der Grafik wurden stellenweise Zugeständnisse an die Schnelligkeit gemacht – aber ist das wirklich ein Nachteil? Es gibt immer noch etliche extravagante 3-D Objekte (Dampfschiff, Steinschlag, Lokomotive,...), die zwar eindrucksvoll die Fähigkeiten des N64 unterstreichen, für das Gameplay aber ohne Belang bleiben. Überhaupt sollen diese kleinen Schwächen hier nur erwähnt sein, damit uns niemand unkritischen Journalismus vorwerfen kann! *Mario Kart 64* ist ein obergeltes Game, und wir haben vor zwei Jahren satte 94 Prozent darauf vergeben. Auch wenn es jetzt nur noch knapp die Hälfte kostet, kann eigentlich nur der Vierspielermodus dieser Bewertung gerecht werden. Wir ziehen daher für jeden Spieler einen Punkt ab und landen bei 90. Da sage noch einer, wir hätten kein ausgeklügeltes Wertungssystem...



▲ Sieht gut aus, der Dampf! Den schauen wir uns doch gleich mal näher an!

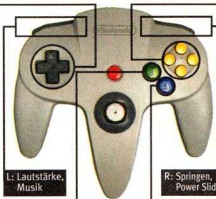
MARIO KART 64

REVIEWS

64
POWER

64 Auf Einen Blick

Pad-Belegung



L: Laufstärke, Musik

R: Springen, Power Slide

B: Beschleunigen

A: Bremsen, rückwärts fahren

Gelb oben: Kamera umschalten • Gelb unten: Nicht belegt • Gelb rechts: Tacho, Karte, Pos. d. Konkurrenz • Gelb links: Nicht belegt

←: Nicht belegt

Z: Power-Up aktivieren

Alternativen

Top Gear Overdrive: Mitsu (ca. 100 DM)

Getestet in Ausgabe 01/99, 93%

Beetle Adventure Racing: EA (ca. 100 DM)

Getestet in Ausgabe 05/99, 92%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



90

Fazit

Großartiger Renner zum fairen Kurs. Zugreifen!

2. Meinung

Auch nach rund zwei Jahren hat *Mario Kart* so gut wie nichts von seinem Charme verloren. Der Solomodus ist und bleibt zwar ziemlich mau, wer jedoch gerne in geselliger Runde spielt, bekommt mit *Super Mario Kart 64* das vielleicht beste Multiplayer-Spiel aller Zeiten! Zu dem Preis muß man einfach zugreifen!

FLORIAN SEIDEL

Wertung



WANTED



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

64 Bestellservice

Name:
Straße:
PLZ/Ort:

Unterschrift
(Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

ICH MÖCHTE FOLGENDE HEFTE:

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

ZAHLUNGSWEISE

- ☐ Bargeld liegt bei ☐ Verrechnungsscheck liegt bei
(Bestellungen ohne beiliegendes Geld oder V-Scheck können leider nicht bearbeitet werden!)
- PREIS DM 6,80 zzgl. DM 2,- P/V (AUSLAND + DM 4,-) PRO HEFT.

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

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

Leser Charts

**64
POWER**

Viel getan hat sich in diesem Monat nicht. Kein Wunder, denn die Softwareindustrie verschont uns in letzter Zeit immer mehr mit richtigen Knallern. Einzig und allein Vigilante 8 und Beetle Adventure Racing haben es in diesem Monat als Neulinge in die Liste geschafft. Der Rest kloppt sich immer noch um die vorderen Plätze. Mario Party wurde nach hinten gedrückt, während Castlevania noch einmal einen kräftige Satz nach vorne machte. Unangefochtener Spitzenreiter ist und bleibt Zelda 64: Ocarina of Time... was auch sonst?



Lourens MOST WANTED

- 1 Perfect Dark
- 2 Win Back
- 3 Goemon 2
- 4 Star Wars Racer
- 5 N2000!

TOP 10

Auf einen Blick: ◆ STABIL

● NEU

▲ RAUF

▼ RUNTER

	TITEL	HERSTELLER
1 ◆	Zelda 64: Ocarina of Time	Nintendo
2 ▲	Turok 2: Seeds of Evil	Acclaim
3 ▲	Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo
4 ▲	Castlevania	Konami
5 ◆	F-Zero X	Nintendo
6 ◆	Wipeout 64	Psygnosis
7 ▼	Mario Party	Nintendo
8 ●	Beetle Adventure Racing	Paradigm
9 ●	Vigilante 8	Activision
10 ▼	F1 World Grand Prix	Paradigm

FLOP 5

	TITEL	HERSTELLER
1 ◆	Clayfighter 63 1/3	Interplay
2 ▲	FIFA 64	EA Sports
3 ●	Dark Rift	Vic Tokai
4 ◆	Penny Racers	THQ
5 ●	Aerofighters Assault	Videosystems

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

- V-Rally Edition '99
- Turok 2: Seeds of Evil
- Zelda 64
- Indiziert
- Body Harvest

BORIS' FLOP 4

- Holy Magic Century
- Mischief Makers
- Aerofighters Assault
- Robotron 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



78

SPIEL-HILFEN

Player's Choice: Mario Kart 64

82 Den Karts der Klassiker unter die Haube geschaut!

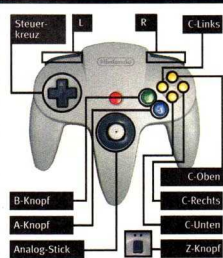


Vigilante 3

84 Laß uns Dein Co-Pilot sein!



Pad im Überblick



BEETLE ADVENTURE RACING

Das derzeit beste Rennspiel für das N64! Auch hier gibt es viel zu entdecken, darum ein paar Tips von uns!



CHEAT MENÜ

Starte eine Einspieler-Meisterschaft mit einem Rennen auf der Coventry Cove. Halte nach einer Scheune mit zwei Heuhaufen davor Ausschau. Fahre durch den linken Haufen und zerbreche eine Kiste. Beende das Rennen und gehe ins Optionsmenü. Dort gibt es nun einen Eintrag namens "Cheats".

NEUE WAGEN

Schaffe den Meisterschaftsmodus im Novice- und Advanced-Modus, um andere Beetles zugänglich zu machen. Dazu gehören der Racing Beetle, der 4x4-Beetle und Nummer 8.

ALIEN-BEETLE

Gewinne die Professional-Meisterschaft. Nachdem Du auch Metro Madness gemeistert hast, gehört der Alien Beetle Dir.

POLIZEI-BEETLE

Wir haben dieses Spiel mit Need For Speed verglichen, und EA hat tatsächlich an einen Polizei-Beetle gedacht! Gewinne alle Standard-Championships, um in den Bonusmodus zu gelangen. Gewinne auch in diesem Modus, und Du bekommst Zugang zum schnellsten Wagen des Spiels, dem Polizei-Beetle. Halte während des Rennens C-Links, um die Sirene zu aktivieren!

OFFNE NEUE BATTLE-LEVELS

Gehe in den Meisterschaftsmodus und zerstöre auf jeder Strecke die Bonuskisten. Sammle auf einem Kurs 100 Punkte ein, um ein neues Battle-Level zu öffnen. Du mußt nicht als Erster über die Ziellinie fahren, doch wer zuletzt ankommt, der wird disqualifiziert. Fahre ruhig mit dem Polizei-Beetle, um die anderen Wagen per Sirene zum Anhalten zu bringen.

ANSICHTEN

Fahre auf der Inferno-Insel. Springe im Stadtgebiet mit Deinem Wagen diagonal nach rechts auf das Gebäude mit dem flachen Dach. Fahre zurück, um die Kiste zu zerstören, die den View Mode-Cheat im Cheatmenü aktiviert. Dort kannst Du die Normal-, Fischaugen- oder Tunnelansicht wählen.



CALIFORNIA SPEED

Nicht gerade der beeindruckendste Titel in der Geschichte der Videospiele! Trotzdem haben es einige unglückliche Spieler gekauft. Für jene hier nun ein paar Cheats.

EICHHORNCHENWAGEN

Gewinne die Light-Series.

MOUNTAIN DEW PICK-UP

Gewinne die Heavy-Series.

FIVE-O CAR

Gewinne die Sport-Series.

SEMI TRUCK

Gewinne den California Cup.



V-RALLY EDITION '99

Ein klasse Rennspiel! Warst auch Du so schlau und hast es gekauft, dann haben wir etwas für Dich...

CHEATMODUS

Drücke auf dem Bild, wo die "Press Start"-Nachricht erscheint, L und R, C-Links, C-Rechts, L und R. Drücke dann Start und halte Z gedrückt.

Drücke wiederholt L in der Modusauswahl, bis die Meldung "Cheat Mode" erscheint. Du gelangst so zu den versteckten Wagen und neuen Spielmodi.

COOL!

1 MB MEMORY CARD LINEAR

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

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
International! Die
Besonderheit der Karte:
mußt nicht mehr zwischen
den Blöcken wechseln!!
Bedingungen: Der von Du
geworbene Leser darf in
letzten 12 Monaten nicht
Abonnent der 64 Power
gewesen sein! Und Du darfst
Dich nicht selbst werben!

64 POWER
NINTENDO 100% PURE ACTION!

JETZT IM TEST!
STAR WARS
EPISODE 1 RACER

MYSTERIOUS!
HYBRID HEAVEN
VON MENSCHEN UND MONSTERN

ZERO HOUR
DUKES NEUESTES ABENTEUER!

F-1 WORLD GRAND PRIX 2
DIE NEUE RENNENSPIELREFERENZ AUF DEM NINTENDO 64!

3 RIESENFEATURES
16 MARIO - Unser Held des Monats Juni!
30 RAYMAN 2 - Ubis Held ist wieder da!
26 LEGO RACER - Extrem schnelle Bausteine!

PLUS!

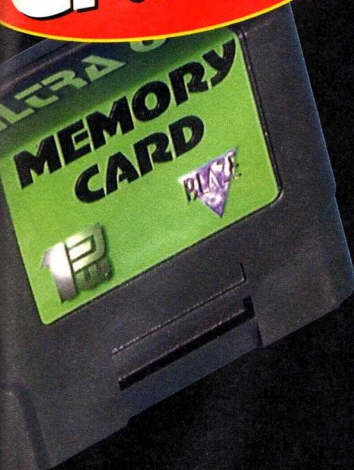
**DIE BESTE 64 POWER
ALLER ZEITEN!**

**AUSGABE
6/99**

**EXTRA!
SUPER DICKES
TIPS-BUCH
MIT ALLEN SPIELEN
VON A BIS Z!**

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

Gratis!



**„WENN DU
JETZT
NOCH NICHT
KUPACKST...!“**



ABO - COUPON

ABO

**64
POWER**

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

**64 POWER
ABOSERVICE
POSTFACH 3161
48581 GRONAU**

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

HIERMIT BESTELLE ICH:

Das 64 power-Abonnement. (bitte ankreuzen)

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

Persönliche Angaben (bitte in Blockschrift)

Vorname, Name:
Straße:
PLZ/Ort:
Telefon:

Unterschrift:
(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

Datum, Unterschrift:
(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

ICH ZAHLE (andere Zahlungsarten können leider nicht berücksichtigt werden, Bankeinzug nur in Deutschland möglich)

- ☐ Geld liegt bei
☐ per beigefügtem Verrechnung-/Euroscheck
☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich Sie hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:

Kontonummer:
Bankleitzahl:
Geldinstitut/Ort:

Datum, Unterschrift:
(Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

Vorname, Name:
Straße:
PLZ/Ort:
Telefon:

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

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

HIERMIT BESTELLE ICH:

Das 64 power-Abonnement. (bitte ankreuzen)

- ☐ Ich erhalte 6 Ausgaben zum Preis von nur DM 37,50 (Schweiz und Österreich: DM 47,50) inklusive Porto und Verpackung. Das Abonnement verlängert sich automatisch um weitere 11 Ausgaben, wenn ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich künde.

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

Persönliche Angaben (bitte in Blockschrift)

Vorname, Name:
Straße:
PLZ/Ort:
Telefon:

Unterschrift:
(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

Datum, Unterschrift:
(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

ICH ZAHLE (andere Zahlungsarten können leider nicht berücksichtigt werden, Bankeinzug nur in Deutschland möglich)

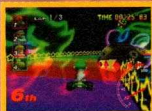
- ☐ Geld liegt bei
☐ per beigefügtem Verrechnung-/Euroscheck
☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich Sie hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:

Kontonummer:
Bankleitzahl:
Geldinstitut/Ort:

Unterschrift:
(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Mario Kart

Monat für Monat stellen wir ein "neues" Spiel aus der Player's Choice-Reihe näher vor. Monat für Monat liefern wir auch gleich die Spielhilfe mit dazu. Ein Service des 64 Power-Teams!



Tips & Tricks

Turboantrieb

Drücke den A-Knopf, sobald das Startlicht grün wird. Mit dem richtigen Timing flitzt Du so der Masse davon. Nicht immer macht das Sinn, denn im Einspielermodus schummeln (!) die Computergegner!

Schildkrötenpanzer nach hinten

Um einen Schildkrötenpanzer nach hinten abzuwerfen, mußt Du zeitgleich mit einer Banane Z festhalten und den Analog-Stick nach unten drücken, dann Z loslassen.

Bananenwurf

Um eine Banane nach vorne zu werfen, mußt Du Z zeitgleich mit einer Banane festhalten, dann den Analog-Stick nach oben drücken und Z loslassen.

Immer blauer Panzer

Auf dem Koopa Beach liegt oben auf dem Felsen immer ein blauer Schildkrötenpanzer. Um dorthin zu kommen, brauchst Du nicht unbedingt einen Pilz oder einen Stern. Beide können jedoch hilfreich sein.

Bananen-Trick

Drücke auf die Bremsen, sobald Du eine Bananenschale erwischst. Halte die Bremsen für eine Sekunde gedrückt, lasse sie dann wieder los und drücke aufs Gas. So rutschst Du meistens nicht

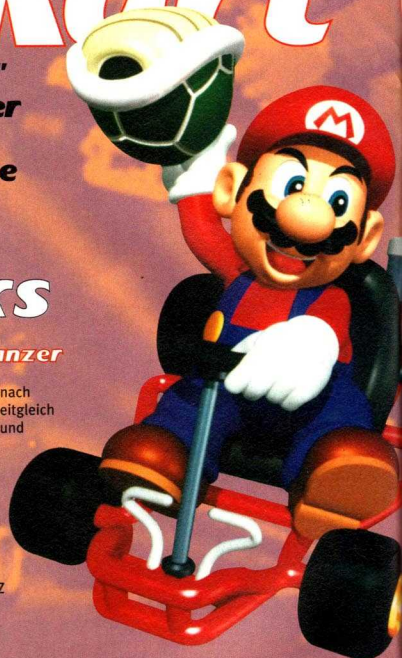
mehr aus und verlierst im Battle-Modus auch keinen Ballon.

Windschatten

Ja, auch an so etwas wurde gedacht! Hänge Dich an das Heck eines Gegners, und Du siehst einen kleinen Windstrahl. Das ist der Windschatten, in dem Du mitfährst und so etwas mehr Geschwindigkeit erlangst.

Geisterfahrer

Im Time Trial-Modus kannst Du eigene



Klassenkampf

Bei der Wahl des richtigen Piloten mußt Du schlau und vor allem schnell sein! Kein Pilot kann zweimal ausgewählt werden. Unsere kleine Tabelle soll Dir bei der Auswahl etwas helfen.

Leichte Klasse

[Peach, Kinopio, Yoshi]

Vorteile:

- Das leichte Gewicht der Karts ermöglicht eine schnelle Beschleunigung.
- Unwegsames Gelände, etwa Gras oder Sand, bremsst die Fahrzeuge nicht so sehr ab.

Nachteile:

- Deutlicher Tempoverlust beim Durchfahren von Kurven, es sei denn, Du schleuderst in die Kurven hinein.

- Die Karts drehen ab, wenn sie mit Karts der schweren Klassen kollidieren.

Schwere Klasse:

[Bowser, Donkey Kong, Wario]

Vorteile:

- Kein Tempoverlust in Kurven
- Die Karts sind nur schwer von der Strecke zu rempeln.

Nachteile:

- Schwache Beschleunigung
- Unwegsames Gelände, etwa Gras oder Sand, bremsst die Fahrzeuge stark ab.

Mittlere Klasse

[Luigi, Mario]

- Diese Karts sind Allround-Fahrzeuge ohne nennenswerte Stärken oder Schwächen.





Bestzeiten setzen. Danach fährst Du gegen Deinen eigenen Geist die Rennen. Doch vorher waren die Geister auch schon dort! Gehe in den Time Trial und schaffe eine Strecke, innerhalb des unten angegebenen Zeitlimits.

Strecke Bestzeit

Mario Raceway	1'30"00
Luigi Raceway	1'52"00
Royal Raceway	2'40"00

Sobald Du diese Zeit geschlagen hast, mußt Du die Strecke sofort noch einmal befahren (Retry)... eine Nachricht erscheint: "Now meet the Course Ghost."

Gegenstandsschild

Du kannst aufgehobene Gegenstände auch als Schutzschild einsetzen. Halte sie mit gedrückter Z-Taste nach hinten. So kannst Du neue Gegenstände auf sammeln oder sie als Schutzschild für Angriffe von hinten einsetzen.

Mario 64-Schloß

Nach dem großen Sprung auf dem Royal Raceway führt eine gelbe Straße nach rechts. Fährst Du auf dieser entlang, gelangst Du zum Schloß von Mario 64!

Spiegelmodus und neues Titelbild

Gehe in den Spiegelmodus und gewinne dort den Gold Cup in der 150cc-Klasse, um ein neues Titelbild zu bekommen.

Diese Power-Ups tauchen im Battle-Modus nicht auf.

Power-Ups

Bei allen Modi, mit Ausnahme von Zeitrennen, sind mehrfarbige, durchscheinende Fragezeichen auf der Strecke verteilt. Um ein Power-Up zu erhalten, mußt Du einfach durch einen der Kristalle fahren. Anschließend blinken auf Deinem Bildschirm verschiedene Power-Ups solange auf, bis Du eines ausgewählt hast. Dies garantiert turbulente Grand Prix-Rennen und aufregende Action im Battle-Modus.

Einfache grüne Schildkröte

Eine einfache Rakete ohne Zielsuchvorrichtung. Sie kann nach hinten abgefeuert werden, wenn Du den Stick beim Abschuß nach unten drückst.



Dreifache grüne Schildkröte

Wenn Du dieses Power-Up aktiviert hast, dann umkreist es Dein Kart und schützt Dich gegen feindliche Schildkröten, Bananen und Power-Ups.



Einfache rote Schildkröte

Eine Langstreckenrakete, die sich automatisch den nächsten Gegner als Ziel ausrichtet. Ihr Einsatz empfiehlt sich eher auf langen Geraden als auf kurvigen Strecken, weil es hier passieren kann, daß sie gegen eine Wand knallt. Zwar kannst Du sie nur nach vorne abfeuern, aber im Battle-Modus geht sie auch auf Ziele hinter Dir los. Paß auf, daß Du schnell genug in Deckung gehst – es ist nämlich sehr peinlich, wenn sie sich nach dem Start umdreht und auf Dein eigenes Kart losgeht!



Dreifache rote Schildkröte

Wie die dreifache grüne Schildkröte umkreist Dich dieses Power-Up nach der Aktivierung und schützt Dich vor feindlichen Schildkröten, Bananen und falschen Power-Ups. Du kannst einen Gegner auch einfach dadurch aus dem Rennen werfen, indem Du so dicht an ihn heranfährst, daß er von der kreisenden Dreifachrakete getroffen wird. Eines der wirksamsten Power-Ups!



Einfache Banane

Eine recht einfache Falle, die jedes Kart zum Schleudern bringt, das mit ihr in Kontakt kommt. Du kannst sie entweder hinter Deinem Kart fallen lassen oder nach vorne schießen.



Bananenkette

Wenn Du dieses Power-Up aktivierst, dann zieht Du eine Kette von fünf Bananen hinter Deinem Kart her. Normalerweise kannst Du diese einzeln anwenden – entweder schießt Du sie nach vorne oder Du läßt sie hinter Dir fallen –, wenn aber ein anderes Kart in die Kette reinfährt, dann verlierst Du alle Bananen auf einmal. Erfahrene Spieler werfen alle Bananen kurz nacheinander ab und machen die Strecke dadurch nahezu unpassierbar.



Stern

Dieses Power-Up erhöht die Geschwindigkeit Deines Karts um 20 Prozent, macht Dich anderen gegenüber unverwundbar und läßt Dein Kart über Hindernisse hinwegfahren, als wären sie gar nicht da. Die Wirkung hält ungefähr fünf Sekunden an.



Falsches Power-Up

Dieses heimtückische Ding sieht aus wie ein normales Power-Up, nur das Fragezeichen steht auf dem Kopf.



Geist

Damit kannst Du einem Gegner ein Power-Up stehlen, während gleichzeitig Dein Kart unsichtbar und unverwundbar wird. Besonders nützlich im Battle-Modus.



Blitzstrahl*

Dieses Power-Up läßt alle anderen Karts auf ungefähr ein Drittel ihrer normalen Größe schrumpfen und reduziert außerdem ihre Geschwindigkeit drastisch. Besonders lustig: Wenn sie sich in diesem Zustand gegenseitig berühren oder gegen ein Hindernis fahren, dann werden sie flach wie eine Flunder. Du kannst sie auch selbst plattmachen, indem Du über sie hinweg fährst.



Bowser-Rakete*

Ein besonders mächtiges Geschöß, das, einmal auf die Reise geschickt, gleich durch mehrere Gegner hindurch fliegt und trotzdem die schlagkräftige Wirkung einer Rakete hat.



Pilz*

Erhöht die Geschwindigkeit Deines Karts ca. fünf Sekunden lang um 20 Prozent.



Dreifachpilz*

Damit kannst Du die Höchstgeschwindigkeit Deines Karts dreimal um jeweils 20 Prozent erhöhen.



Goldener Pilz*

Gibt Dir ungefähr zehn Sekunden lang einen unendlichen Vorrat an Pilzen. Besonders nützlich für Anfänger auf engen, kurvigen Strecken, auf denen die schlagartige Beschleunigung durch einen einzelnen Pilz sie möglicherweise gegen die nächste Wand knallen würde. Mit einem goldenen Pilz kannst Du so lange beschleunigen, bis die Zeit um ist.



Vigilante 8

Teil 1 des kompletten Spielführers!

84



Diese verrückten Typen mit den langen Haaren, fetten Medaillons und Schlaghosen treten sich in Activisions 70er-Jahre-Auto-Spektakel gegenseitig ins Blech. Wenn Du der Beste sein willst, dann solltest Du unseren Worten auf den folgenden Seiten vertrauen!

VIGILANTES

Chassey Blue



FAHRZEUG

'67 Rattler



STATISTIKEN (1/20)

Geschwindigkeit: 16
Panzerung: 8
Handling: 13
Gesamt: 12

Sheila



FAHRZEUG

'74 Strider



STATISTIKEN (1/30)

Geschwindigkeit: 8
Panzerung: 5
Handling: 20
Gesamt: 11

Slick Clyde



FAHRZEUG

'70 Clydesdale



STATISTIKEN (1/20)

Geschwindigkeit: 15
Panzerung: 13
Handling: 9
Gesamt: 12

John Torque



FAHRZEUG

'69 Lincoln



STATISTIKEN (1/20)

Geschwindigkeit: 13
Panzerung: 6
Handling: 10
Gesamt: 9

Dave



FAHRZEUG

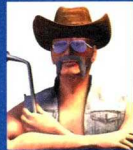
'70 Van



STATISTIKEN (1/30)

Geschwindigkeit: 9
Panzerung: 14
Handling: 10
Gesamt: 11

Convoy



FAHRZEUG

'72 Moth Truck



STATISTIKEN (1/20)

Geschwindigkeit: 12
Panzerung: 17
Handling: 5
Gesamt: 11

STANDARDWAFFEN

Am besten sprengst Du Deine Gegner aus dem Weg! Dafür sind die Spezialwaffen da.



INTERCEPTOR MISSILES

Wähle ein Ziel und feuere die Rakete ab – sie verfolgt unermüdlich ihr Opfer!



SPEZIAL #1 (HALO DECOY)

Abfeuern: Oben, Oben, Oben, Z
Gibt Dir kurzzeitig einen Turbo-Antrieb!



SPEZIAL #2 (Afterburner)

Abfeuern: Oben, Oben, Oben, Z
Gibt Dir kurzzeitig einen Turbo-Antrieb!



BULL'S EYE ROCKETS

Standardraketen, die einfach geradeaus fliegen. Richten eine Menge Schaden an!



SPEZIAL #1 (Road Runner)

Abfeuern: Oben, Unten, Unten, Z
Gegner haben keine Kontrolle mehr!



SPEZIAL #2 (Stampede)

Abfeuern: Oben, Unten, Oben, Z
Fünf Raketen in einer Salve.



SKY HAMMER

Eine Alien-Waffe, die zielsuchende Granaten abfeuert.



SPEZIAL #1 (Turtle Turnover)

Abfeuern: Unten, Unten, Z
Wirft Gegner in die Luft.



SPEZIAL #2 (Crater Maker)

Abfeuern: Unten, Unten, Oben, Z
Reißt einen Krater in den Boden!

COYOTES



MOSQUITO MACHINE GUN

Jedes Fahrzeug ist mit dieser Waffe ausgerüstet.



BRUISER CANNON

Zielsuchendes Geschütz, das mit Panzergranaten schießt.



SPEZIAL #1 (Cow Puncher)

Abfeuern: Unten, Oben, Unten, Z
Dreht den Gegner um.



SPEZIAL #2 (Buckshot)

Abfeuern: Unten, Oben, Oben, Z
Feuert sechs Geschosse auf einmal ab.



ROADKILL MINES

Die unnützigste Waffe, aber besser als nichts!



SPEZIAL #1 (Bear Hug)

Abfeuern: Links, Rechts, Unten, Z
Saugt Wagen an und hält sie fest.



SPEZIAL #2 (Cactus Patch)

Abfeuern: Links, Rechts, Oben, Z
Minen mit Streuwirkung!

KISTEN



GREEN CRATE

Enthält eine Spezialwaffe. Man sollte sie immer aufnehmen!



BRAUNE KISTE

Enthält eine Standard- oder Spezialwaffe.

EXTRAS

Neben all den vernichtenden Waffen sind natürlich auch die nützlichen Extras (Power-Ups) von Interesse.



SCHILD

Dieses Kraftfeld beschützt Dein Fahrzeug für einen kurzen Moment.



RADARSTÖRER

Der Radar Deines Gegners wird damit lahmgelegt.



WAFFENERWEITERUNG

Dieses Ding verdoppelt den Schaden einer jeden Waffe für einen kurzen Moment.



REPARATUR

Falls Dein Fahrzeug mal zu viel einstecken mußte, solltest Du hier zugreifen.

MYSTERIOSE FIGUR



'Y' THE ALIEN

Um als Y zu spielen, mußt Du die ersten beiden Geheimmissionen im Quest-Modus öffnen.

FAHRZEUG



STATISTIKEN (1/30)

Geschwindigkeit: 20
Panzerung: 15
Handling: 5
Gesamt: 13

Loki



FAHRZEUG
73 Glenn 4x4



STATISTIKEN (1/20)
Geschwindigkeit: 8
Panzerung: 10
Handling: 17
Gesamt: 12

Houston 3



FAHRZEUG
75 Palamino



STATISTIKEN (1/20)
Geschwindigkeit: 18
Panzerung: 11
Handling: 10
Gesamt: 13

Boogie



FAHRZEUG
76 Leprechaun



STATISTIKEN (1/20)
Geschwindigkeit: 9
Panzerung: 8
Handling: 17
Gesamt: 11

Beezwax



FAHRZEUG
70 Stag Pickup



STATISTIKEN (1/20)
Geschwindigkeit: 7
Panzerung: 14
Handling: 13
Gesamt: 11

Molo



FAHRZEUG
66 School Bus



STATISTIKEN (1/20)
Geschwindigkeit: 5
Panzerung: 20
Handling: 6
Gesamt: 10

Sid Burn



FAHRZEUG
69 Manta

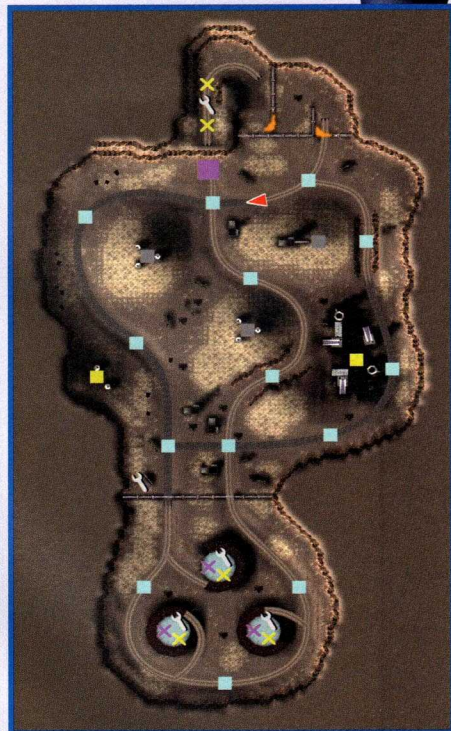


STATISTIKEN (1/20)
Geschwindigkeit: 20
Panzerung: 11
Handling: 7
Gesamt: 13

OIL FIELDS

NEW MEXICO

Schmutzige Raffinerien und Industrieanlagen.
Vorsicht vor den Flammenfontänen und Öltankern!

AIRCRAFT
GRAVEYARD

ARIZONA

Die letzte Ruhestätte für Flugzeuge. Achte auf
herabfallende Bomben!



SYMBOLIK:

Rosa – nur Spezial, Zyan – irgendeine Waffe, Gelb – irgendein Extra, Grau – Extra oder Waffe, Blau – Spezial oder Waffe
Waffen oder Extras, die nur einmal aufzusammeln sind, findest Du bei X, Farbcode wie oben. Reparatur wird als Zange angegeben.
Rotes Dreieck – Startpunkt von Spieler 1 im Arcade-Modus. In den Canyonlands zeigen die O- und P-Pfeile an, in welche Richtung die Felsen rollen.

GHOST TOWN

NEW MEXICO

Leider wurden hier alle Saloons geschlossen. Ein Zug und ein Tornado machen die Gegend unsicher!



HOOVER DAM

ARIZONA/NEVADA

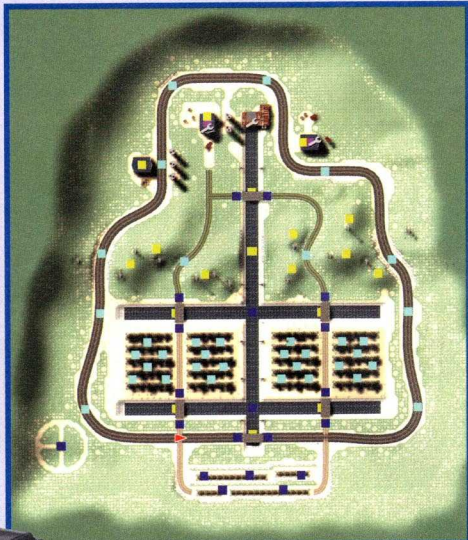
Bleibe auf trockenem Fue – gelangt zu viel Wasser in den Motorraum, suft Dir die Karre ab!



VALLEY FARMS

CALIFORNIA

In Kalifornien gibt es nicht nur Strände und Mädels in Bikinis. Mit ihren tödlichen Windmühlen, explodierenden Silos und bedrohlichen Flutwellen mahnt diese Strecke zur Vorsicht!



CASINO CITY

NEVADA

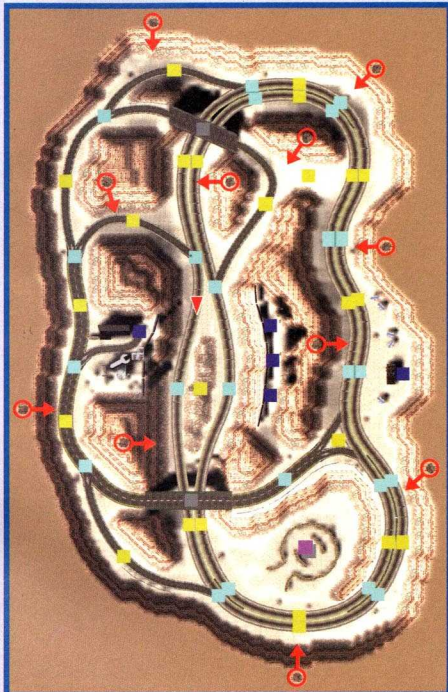
Für muntere Roulette-Spielen bleibt keine Zeit. Kümmer Dich lieber um die Gebäude und Flugzeuge. Laß Dich nicht von den Lichtern blenden!



CANYONLANDS

UTAH

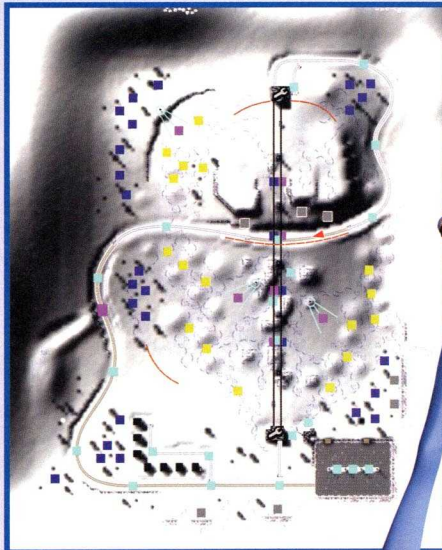
Überall rollen Dir hier riesige Felsen vor die Kühlerhaube. Laß Dich nicht von ihnen erwischen!



SKI RESORT

COLORADO

Lawinen sind die größten Gefahrenquellen auf dieser verschneiten Piste – verfolge ihren Weg, um Gegner ins Verderben zu locken!



89



64
POWER

VIGILANTE 8

TIPS & TRICKS



Extra-Spielhilfe für die drei geheimen Strecken in Vigilante 8!

Es wird noch ein weiteres Mal Zeit, die Raketen aus der Tasche zu kramen und die Motoren heißlaufen zu lassen. In *Vigilante 8* gibt es drei Bonusstrecken. Wir nehmen Dich an die Hand und weisen Dir den Weg – auch durch das supercoole Super Dreamland 64! Bleib locker, Mann!



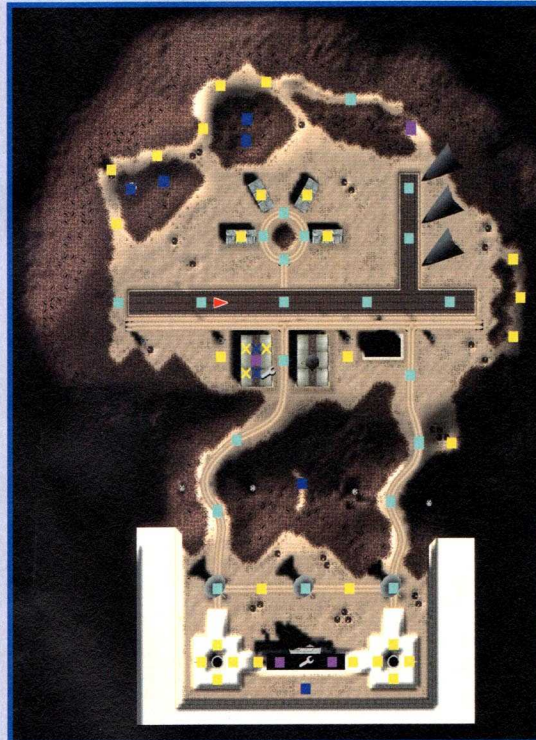
LEGENDE:

Rosa – nur Special, Blau – irgendeine Waffe, Grün – irgendeine Waffe, Grau – Extra oder Waffe, Blau – Special oder Waffe
Auf den oder Seiten, die zur ersten Aufwertung sind, für den 2. bis 4. Fortschritt (je nach dem, was die Waffe angeht).

SECRET BASE

NEVADA

Die Verschwörungstheoretiker hatten Recht! Tief im Herzen der Wüste Nevadas liegt eine geheime Militärbasis versteckt, inklusive eines UFOs!



▲ Halte Dich von den Geschützen fern. Es gibt hier einen sicheren Überweg, kannst Du ihn finden?



▲ Wenn es Signale von sich gibt, legt dieser Radar die Waffensysteme lahm. Feure an diesem Punkt keine Waffen ab – sie könnten auf Dich zurückkommen!



◀ In einem der Hangars findest Du die '64 Luxo Saucer.





SAND FACTORY

UTAH

In dieser automatisierten Fabrik gibt es viele Versteckmöglichkeiten. Geschickte Fahrer lauern hier ihren Verfolgern auf und nehmen sie aus dem Hinterhalt unter Beschuß.



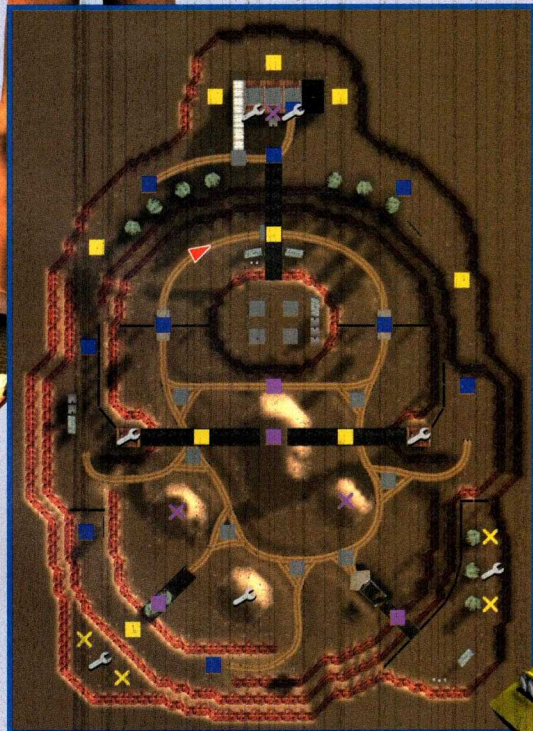
▲ Du kannst die Fabrik betreten oder vom Förderband springen.



▲ Warte, bis der Fahrstuhl unten ist. Fahre mit ihm nach oben zu der Spezialwaffe.



▲ Sieh, wie groß der Sandhaufen werden kann. Yeah, Baby!



SUPER DREAMLAND 64

KALIFORNIEN

Du warst schon einmal in Kalifornien, hast aber noch nie etwas von diesem Ort gehört? Was meinst Du wohl, warum er zu den versteckten Bonuslevels gehört? Viele niedliche Ritter und Tiere stellen einfache Ziele dar – vor allem die Hühner!



▲ Diese Hühner sitzen in jeder Nische und flitzen überall über den Kurs. Triffst Du sie oft genug, verwandeln sie sich in Schmetterlinge!



▲ An drei Punkten auf der Karte entdeckst Du diese Kanonen. Sie schließen gefährliche Kugeln über die ganze Strecke!



▲ Folge dem Verlauf des Regenbogens zu einem Ort, an dem Du Energie tanken kannst.



▲ Mit Sicherheit kein Liebestunnel – eher ein Trip zum Tod!



▲ Die Insel im Zentrum der Karte wird von einem Graben umgeben. Du mußt auf die Zugbrücke warten.



▲ Fährst Du in das Schloß oder fällst in den Graben, wirst Du zum Grund des nächsten Brunnens teleportiert. Das geht ab wie ein Zipfchen!



64 POWER

NINDEX

Von A-Z eine komplette Übersicht der N64-Spiele. So haben wir geurteilt...

94

Im Dauertest

NAME: Body Harvest

LANGE DES TESTS:

7 Monate

REPLAY-WERT: 2/5

Die Story von Body Harvest ist schon ungewöhnlich. Käfer und andere Insekten kommen aus dem Weltall zur Erde und wollen dort die gesamte Menschheit mit Haut, Haaren und Knochen verputzen. Angeführt wird die Rasselbande von einem Typen namens Black Adam. Da das Ungeziefer in der Gegenwart dank heftigen Widerstands der Erdbevölkerung wenig Erfolg hat, bleibt ihnen nichts anderes übrig, als mit einer Zeitmaschine durch die Zeit zu reisen und schon in der Vergangenheit der kraftspendenden Wurzel die Kraft zu rauben. Du schlüpfst in die Rolle des Helden des Spiels und reist ebenfalls durch die Erdgeschichte, um die Angriffe der Aliens abzuwehren. Auf Deinen Reisen durch die Zeit kommt eine Angriffswelle nach der anderen auf Dich zu. Meistens kommst Du mit purer Waffengewalt weiter, manchmal auch durch gezielte Problemlösung in Form von Rätseln und Puzzles, die gelöst werden möchten. Viel zum Nachdenken gibt es allerdings nicht. Selbst wenn das Gehirn auf Sparflamme kocht, kommt man noch weiter. So turnst Du also von Level zu Level, von Kontinent zu Kontinent, erlebst dabei eine ganze Menge und hast auch Spaß dabei, doch wenn Du es bis zum bitteren Ende ausgehalten hast, ist es auch definitiv vorbei. Body Harvest gibt keinen Anlaß, es noch einmal zu versuchen. Einen Mehrspielermodus gibt es nicht, irgendwelche Levelverzweigungen auch nicht, weshalb es auch einen niedrigen Replay-Wert erhält.

Spiel						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-Star Baseball 2000	1-4	128M	●	●	●	6/99	93%	Astreines Spiel noch einmal verbessert!
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 Abgöhen!
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.
Bomberman 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.
Bomberman 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.
Charlie Blast	1-4	96M	●	●	●	6/99	69%	Für den Hunger zwischendurch.
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 Rift	1-2	64M	●	●	●	11/97	57%	Leider nur sehr mittelmaßiges Kampfspiel.
Diddy Kong Racing	1-4	128M	●	●	●	13/97	95%	Erstklassiges, witziges und buntes Rennspiel!
Doraemon*	1	64M	●	●	●	8-9/97	40%	Verkorktes Jump'n'Run. Da fehlt was.
DUAL HEROES	1	96M	●	●	●	2/98	28%	Da nimmt es jemand mit Clayfighter auf...
Duke Nukem: Zero Hour	1-4	128M	●	●	●	6/99	90%	Außergewöhnlich heiße Action!
Extreme G 2	1-4	128M	●	●	●	12/98	70%	Ein sehr mäßiger Kampfsport. Schade.
Fi Pole Position	1	64M	●	●	●	12/97	78%	Gutes Formel 1-Spiel. Es geht besser...
F1 World Grand Prix	1-2	96M	●	●	●	9/98	89%	Die neue F1-Referenz mit toller Grafik!
F1 World Grand Prix 2	1-2	128M	●	●	●	6/99	90%	Grandiose Fortsetzung!
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!
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	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!

Spiel							Nr.	Wertung	Wir sagen...
GASP: Fighters Nextream	1-2	128M	●				1/99	62%	Ein echter Schlag ins Gesicht!
Gex: Enter the Gecko	1	96M	●				10/98	90%	Sat(é)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	1-4	64M					6/98	30%	Logbuch-Eintrag: Ich bring mich um!
J-League Dynamite Soccer*	1-4	64M					12/97	50%	Mäßige Fußball-Sim. Nimm ISS64!
J-League Eleven Beat '97*	1-4	64M					1/98	75%	Fußball-Sim mit wenig Realismus.
Knife Edge	1-4	64M	●	●			1/99	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 Bowlingsspiel!
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 Goemon1-2	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 Piff!
NBA Hangtime	1-4	64M	●				6-7/97	60%	Ziemlich hohes Basketball-Game. Bargh!
NBA Jam '99	1-4	128M	●				2/99	83%	Und noch ein Basketball-Spiel...seufz.
NBA Live '99	1-4	128	●				12/98	82%	Gutes Basketball-Spiel. Kaufenswert!
NBA Pro '98	1-4	64M	●				4/98	70%	Guter Vierspieler-Modus, schwache Grafik.
NBA Pro '99	1-4	96M	●				6/99	59%	Eine sinnlose Anschaffung...
NFL Blitz	1-2	96M	●				2/99	85%	So einfach kann Football sein!
NFL Quarterback Club '98	1-2	128M	●				13/97	83%	Geile Hi-Res-Grafik, gutes Spiel!
NFL Quarterback Club '99	1-4	128M	●				1/99	90%	Unverzichtbar im Football-Genre!
NHL '99	1-4	128M	●				11/98	88%	Extrem gutes Eishockey-Spiel.
NHL Breakaway '98	1-4	96M	●				13/97	91%	Eissport vom Feinsten!
NHL Breakaway '99	1-4	96M	●				5/99	74%	Altes Spiel in neuer Verpackung.
Nightmare Creatures*	1	128M	●				1/99	71%	Ultraschabales Action-Adventure!
Off Road Challenge	1-2	96M	●	●			9/98	27%	Grausames Rennspiel im Schmutzdel-Look.
Olympic Hockey '98	1-4	96M	●				4/98	78%	Schon wieder eine Wayne Gretzky-Kopie!
Penny Racers	1-4	64M	●	●			3/99	54%	Ein Rennspiel, so billig wie sein Name.
Pilotwings 64	1	64M	●	●			4-5/97	79%	Über den Wolken geht es ruhig zur Sache.
Pokemon Stadium*	1-4	128M	●				10/98	90%	Laß Dich auf das Spiel der Zukunft ein.
Powerful Pro Baseball 64*	1-2	64M	●				8-9/97	XX	Da warten wir lieber auf US-Software.
Pro Baseball King*	1-2	64M	●				8-9/97	XX	Und wir warten immer noch...



Legende



Spieler



Kapazität (M=MbBits)



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. All-Star Baseball 2000 93%

RENNSPIELE

1. Diddy Kong Racing 95%
2. Top Gear Rally (J) 92%
3. Beetle Adventure Racing 92%

KAMPFSPIELE

1. 1. Fighters Destiny 92%
2. Smash Brothers 90%
3. WWF Warzone 90%

Im Dauertest



NAME: _____

Air Boarder 64

LANGUE DES TESTS:

13 Monate

REPLAY-WERT: 1/5

Mit Air Boarder 64 sollen vor allem Skateboard-Fans zum N64 gebracht werden. Anfangs hat das auch geklappt, und wir waren von dem Spiel recht angetan. Das offene Leveldesign und die zahlreichen Stunt-Möglichkeiten waren beeindruckend und hielten uns lange bei Laune. Doch schon nach einigen Tagen fällt auf, daß der Vorrat an möglichen Tricks schnell zur Neige geht und mancherorts die Grafik hätte deutlich verbessert werden können. Air Boarder 64 steht trotz seines Alters immer noch als einziges Skateboardspiel auf dem N64 da. Mittlerweile wird es Zeit, daß sich auch in diesem Bereich etwas Neues tut. Der Reiz ist einfach weg. Die Grafik, das Design und das allgemeine Leistungspotential des Spiels sind veraltet und üben keinen Reiz mehr aus. Erinnert sich noch jemand an das gute alte Skate or Die auf dem C64? Das waren noch Zeiten – ein Spiel dieser Art wäre für unsere liebste Konsole wie geschaffen. Bitte, liebe Hersteller, erbramt Euch endlich und produziert mal wieder etwas Innovatives!



Spiel							Nr.	Wertung	Wir sagen...
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%	Rasante Autofahrten mit viel Crashes!
S.C.A.R.S.	1-4	64M	●	●	●	●	1/99	83%	Tierisches Rennspiel.
Shadows of the Empire	1	96M	●	●	●	●	4-5/97	62%	Schmackhaftes für Star Wars-Fans!
Silicon Valley	1	96M	●	●	●	●	11/98	87%	Zur Abwechslung mal was anderes.
Sim City 2000*	1	64M	●	●	●	●	4/98	69%	Städte bauen auf dem N64. Interessant.
Smash Brothers	1-4	128M	●	●	●	●	3/99	90%	Kultiges 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 Episode 1 Racer	1-2	128M	●	●	●	●	6/99	91%	Die Macht ist mit Nintendo!
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!
Triple Play 2000	1-2	96M	●	●	●	●	6/99	51%	Ohgottogottogott! Was ist los, EA?
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%	Ausgezeichneter Multispieler-Spaß.
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%	Zirkuslooks 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. Würge!
Wild Choppers*	1	64M	●	●	●	●	1/98	74%	Heiße Action-Simulation. Schwere Steuerung.
Wipeout 64	1-4	128M	●	●	●	●	12/98	90%	Der pure Adrenalinstoß! Get it!
Wonder Project J2*	1	64M	●	●	●	●	8-9/97	XX	Rein japanisches Adventure.
World Soccer 3*	1-4	64M	●	●	●	●	2/98	85%	Japanischer 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 Küller-Adventure! Kaufen!



THE POWER OF GAMES



DIE WICHTIGSTEN KOMPLETTLOSUNGEN!

AUS Z.T. VERGRIFFENEN 64 POWER-MEFTEN.

Legend of Zelda: Ocarina of Time

- Buck Bumble ● Mission Impossible
- F-Zero X ● ...und viele andere

- Dazu die heißesten Game-Buster-Codes, Cheats, Tips und Tricks für alle relevanten Titel!
- Und das alles in einem starken 132-Seiten-Heft!

64POWER-SPECIAL #2

Hiermit bestelle ich frei Haus:

... (Anzahl) Ausgabe(n) 64 Power Special Nr. 2 zum Preis von je DM 9,80 + DM 2 (P/V) = je DM 11,50

Ich zahle (bitte ankreuzen)

- ☐ bar (Geld liegt bei)
- ☐ per V-Scheck (liegt bei)

Andere Zahlungsarten wie Nachnahme, Rechnung oder Abbuchung werden NICHT berücksichtigt!

Name, Vorname:

Straße, Hausnummer:

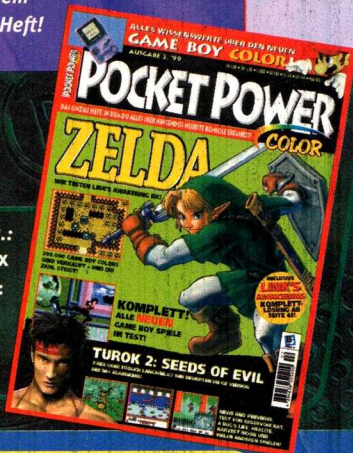
PLZ/Ort:

Unterschrift

(Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

Aufgrund der zu erwartenden großen Nachfrage kann es zeitweise zu Lieferverzögerungen kommen. Falls das Heft vergriffen ist, gibt es das Geld/Scheck postwendend zurück.

Coupon einsenden an: BriStein
Special-Service
Postfach 3161
48581 Gronau



DAS ERSTE 100%

GAME BOY COLOR-MAGAZIN

In der zweiten Ausgabe u.a.:

- Hintergrund-Interview mit den Machern von Rainbow Six
- Topaktuelles Review PLUS Spielhilfe: Zelda: Link's Awakening!
- Weitere Tests von Rampage, Frogger, A Bug's Life und, und, und...



DAS 100% UNABHÄNGIGE PLAYSTATION-MAGAZIN

- Emulatoren – PlayStation-Spiele auf den PC?
- WWF Attitude – Wrestling in Oberhausen und demnächst auch auf der PlayStation
- Gran Turismo 2 – Noch besser als sein großartiger Vorgänger?
- Im Test: Syphon Filter, Warzone 2100, R-Types, u.v.a.

PLUS: Tips, Tricks, Cheats und Codes für die wichtigsten Game-Module auf sagenhaften 32 Seiten!

PLUS: Platinum-Spieletests von Croc, Gran Turismo und Final Fantasy VII!

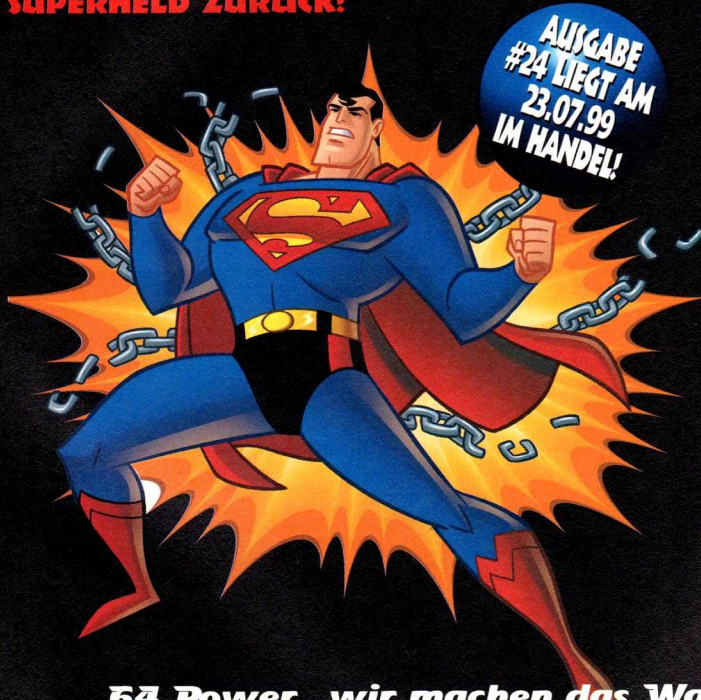
**JETZT
AUF 140
SEITEN IM
NEUEN
LOOK!**

3X POWER – 300% SPIEL, SPASS UND INFORMATION!

SUPERMAN

KONAMIS SPIEL UM DIE AMERIKANISCHE COMICFIGUR AUS HAUSE MARVEL WAR SCHON FAST IN VERGESSENHEIT GERATEN - JETZT MELDET SICH DER AMERIKANISCHE SUPERHELD ZURÜCK!

98



**AUSGABE
#24 LIEGT AM
23.07.99
IM HANDEL!**

PLUS:

**Die Verleihung der
64 Power Leser
Awards!**

**Wir küren einen
neuen "Helden
des Monats"!**

Monster Rush

**Außerdem: Racing
Simulation 2
Shadowgate
Blades Of Steel
Tonic Trouble ...
und vieles, vieles
mehr!**

**64 Power... wir machen das Warten auf
Super Mario 128 erträglich!**



NINFO!



VERLAG
BriStein bv
Kottendijk 72
7522 BT Enschede
Holland

REDAKTIONSMANUSKRIFT
64power
Postfach 3161
48581 Gronau
Tel.: (00 31) 53 430 85 64
Fax: (0031) 53 - 43 09 157

**REDAKTION
CHEFREDAKTUR**
(V.i.S.d.P.)
Klaus Traiford
E-Mail: kate@bristein.com

STV. CHEFREDAKTUR
Thomas Richter
E-Mail: Posthuette@aol.com

TEXTCHIEF
Martin Wilmer
REDAKTUR
Florian Seidel
E-Mail: fseidel@bristein.com
Martin Mirbach
Karsten Rohloff

LAYOUT
Lourens Huizinga
E-Mail: lou@bristein.com
Hugo Hazebroek
E-Mail: hug@bristein.com

BERATUNGSGEMEINDE
Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com

GESCHAFTSFÜHRER
J.M.J. den Brinker

DRUCK
drukkerij moderna
Schoebroekstraat 50
B-3553 Paal-Beringen
Belgien

VERTRIEB
IPV GmbH
Wendenstraße 27-29
20097 Hamburg

ANZEIGENBEREITUNG
D-Sign Werbestudio
Litz Frank Fischer
Bebrittstraße 1-3
D36179 Bebra
Tel.: (06622) 919633
Fax: (06622) 919634

ABO-SERVICE
Zuständig: Anne Hoogland
E-Mail: aho@bristein.com
64power ABO-Service
Postfach 3161
48581 Gronau
Jahresabo Inland
(11 Ausgaben): DM 69,-
(inkl. MWst., Versand und
Zustellgebühr)
Jahresabo Ausland: DM 79,-

64power ist ein absolut
unabhängiges Magazin und
keine offizielle Nintendo-
Lizenzangabe. 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.



Titel: © Nintendo

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 je 79
Streetfighter II Die Serie Box 3+4 je 39
Tekken 39

Sonstiges

- Soundtracks z. B.:**
Final Fantasy VII Reunion 59
Final Fantasy VII 99
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
Akjui - The Heartless 9,90
Alundra 14,80
Atlantis + SafeCracker 9,90
Baphomet Fluch 1+2 14,80
Blaze & Blade 14,80
Breath of Fire 3 9,90
Casper 9,90
Command & Conquer 1+2 je 9,90
Diablo 9,90
Discworld 1+2 9,90
Exhumed 9,90
Final Fantasy VII 9,90
Geox 2 + Rayman 9,90
Heart of Darkness 9,90
Legacy of Kain 9,90
Medi Evil 14,80
Mission: Impossible 9,90
Myst 9,90
Riven 9,90
Suldrak 9,90
Tekken Sammelband 1,2+3 je 9,90
Tomb Raider 1, 2 + 3 je 9,90
Warhammer 2-Dark Omen 9,90
Wild Arms 9,90
Zelda 14,80
Zeitschriften wie z. B.:
EDGE 16,00
ANIMANIA 12,80
EGM 16,00

Game Boy



Actionfiguren je 34,90 DM (weiterer Kauf anfrage)

- Drucker Dt 99
Final Fantasy Adventure US 79
Final Fantasy Leg. I-II je 59
Die Schlümpfe Color Dt 89
Kamera Dt 89
Pokémon US 69
1080° Snowboarding Dt 89
All Star Baseball 2000 Dt 109
Beetle Adventure Racing Dt 119
Bio Freaks Dt 99
Body Harvest Dt 79
Castelvana 6 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 99
Forsaken Dt 99
Gamebuster Dt 99
GeX 3D Dt 119
GT 64 Championship Dt 99
Holy Magic Century Dt 109
Infratop Pad S Dt 109
Lamorghini Dt 69
Lodder '99 Dt 99
Mario Party Dt 109
Micromachines 64 Dt 119
Mission Impossible Dt 99
Multi Racing Championship Dt 109
NASCAR '99 Dt 109
NBA Courtside Dt 69
NBA in the Zone '98 US 14,80
NFL Quarterback Club '99 Dt 99
NHL '99 Dt 89
NHL Breakaway '99 Dt 119
San Francisco Rush Dt 79
South Park Dt 109
Star Wars-Rogue Squadron Dt 119
Top Gear Overdrive Dt 109
Top Gear Rally Dt 59
Turk 2 PV 69
Virtual Chess 64 Dt 69
V-Rally Dt 119
Vigilante 8 Dt 99
WCW vs NWO Revenge Dt 119
Zelda Dt 109

Dreamcast

- Dreamcast - Grundgerät ab 599
Control Pad JP 79
Joystick - Arcade JP 139
Lenkrad JP 149
Memory Card JP 79
Memory Card-Mothra JP je 79
Farbiges Gehäuse für Deine Playstation gefällig?
Wir wachsen Dein PS2 aus!
Farbe nach Wahl: HLR 79,90 DM
Gehäuse farblich: HLR 59,90 DM
Farbwahl angegeben!!!

Sony Playstation

- A Bug's Life Dt 89
Abe's Odyssey Dt 49
Abe's Odyssey 2 Dt 79
Akjui-The Heartless Dt 89
Apocalypse Dt 89
Asterix Dt 99
Azure Dreams Dt 89
Bio Freaks Dt 59
Bloody Roar Dt 79
Bombberman Fantasy Race Dt 89
Box Champion Dt 79
Breath of Fire 3 Dt 89
Bust A Move 4 Dt 79
Corrupted 2 PV 89
Castrol HONDA Superbike Dt 89
Civilization 2 Dt 89
Colin McRae Rally Dt 89
Colony Wars Dt 79
Command & Conquer Dt 49
Command & Conquer Gegenschlag Dt 89
Constructor Dt 59
Control Pad ab 15
Diablo Dt 59
Driver Dt 89
Duke Nukem - Time to Kill Dt 79
F1 Racing Simulation Dt 89
Formel 1 '98 Dt 89
Forsaken Dt 39
G-Police Dt 49
GeX 3D-Return of the Geeks Dt 49
Grand Theft Auto-London Dt 49
Guardian's Crusade Dt 89
Heart of Darkness Dt 49

Hard Edge

- Jenny McGrath Supercross '98 Dt 69
Karsai Dt 89
KKND 2 - Krossfire Dt 89
Lenkrad 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
Moto 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
O.T. Dt 49
O.D.T. Dt 79
Pan Corpus Dt 49
Premier Manager '99 Dt 89
Popolous Dt 79
Pay Day 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 Skelter Dt 89
Superstar Soccer '98 Dt 79
Swing Dt 89
Tai-Fu Dt 89
Tekken 3 Dt 89
Te-khu Dt 89
Tie-Grids Dt 43
Tomb Raider 3 Dt 89
TOCA (Dual Shock tauglich) Dt 49
TOCA 2 Dt 79
U.B.I.K. Dt 89
UEFA Championsleague Dt 89
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 Nitro Thunder Dt 99
Wild 9's Dt 69
Wild Arms Dt 89
X-Files The Game Dt 89
X-Men vs Streetfighter Dt 99

Nintendo 64

- PAL-Wandler JP 69
RGB-Kabel mit HFI-Anschluss JP 79
RGB-Umbau incl. Kabel Dt 99
S-VHS-Kabel JP 79
Spannungswandler PV 29
Aero Dancing JP 129
Blue Stinger JP 129
Buggy Heat JP 129
Climax Lander Dt 129
Daytona 2 Dt 129
Game Gun JP 99
Godzilla Generations JP 99
House of Dead 2 Dt 119
House of Dead 2 mit Gun Dt 189
Marvel vs. CAPCOM JP 139
Monaco GP 2 Dt 129
Pen Pen Triahtion JP 129
Pen Pen Triahtion JP 129
Radiant Racer Dt 139
SEGA-Rally 2 Dt 129
Sonic Adventure Dt 129
Super Speed Racing Dt 129
Tetris 4 D Dt 79
Virtual Pack-"Puru Puru" Dt 49
Virtua Fighter 3 Dt 129
VGA Box Dt 159
White Illumination Dt 109

ANGEBOT DES MONATS
Dual Shock "SCHOK" Programmierbare... je 89
Speicherkarten (Med. - 64 K) ab 15
Lenkrad mit Gas und Bremsen... 99
Speicherkartenverwaltungs... 79
Pistole 007 Gun mit Rumba... 69
XPloder / XPloder Pro... 89/149

PSX-Umbauchip
für JP u. US-Games
zum Selbststeinbau
incl. Anltg. **nur 14,90**

VIDEO-SPIELE
Bei jeder Bestellung
Gratis unser
Kundenmagazin

Unsere Multimedia Shops in Berlin

Verkauf
NEUERÖFFNUNG
Markthalle am Alex
Karl-Liebknecht-Str. 13

Wollen Sie VIDEO & GAME Partner werden?
ANRUUFEN !!!

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 abgesendet (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.
Postanschrift: Video & Game, 10467 Berlin, Danziger Str. 124. GV-gebraucht + DT-Deutsch
Ladenpreise können abweichen!

Wir akzeptieren auch die Zahlung per Kreditkarte u. a.



STAR WARS RACER



Kann Lucasarts auch flotte Rennspiele programmieren?

F-1 WGP 2



Kann diese Fortsetzung alle Erwartungen erfüllen?

ZERO HOUR



Kann der Duke an seine alten Erfolge anknüpfen?

TRIPLE PLAY 2000



Kann Triple Play gegen All Star Baseball bestehen?



AUSGABE NUMMER 6/99



DM 8,80 • Sfr 8,80 • Bfr 220 • Dkr 46,-
Ptas 1000 • Lfr 214 • L 13000 • Nkr 42 • \$5 70

64
POWER