

NINTENDO 100% PURE ACTION!

**DAS MAGAZIN FÜR
ALLE N64-BESITZER**



DM 6,80 • Sfr 6,80 • Bfr 170 • Dkr 37,50
Fmk 32,50 • L 9500 • Nkr 42 • 85 55

**AUSGABE
7-8/99**

**SEITE
20**

**PROJEKT
DOLPHIN**
... UND ANDERE
E3-HIGHLIGHTS!

POWER

NINTENDO 100% PURE ACTION

ANGESPIELT!

**DONKEY
KONG 64**

**DAS WIRD DER
HIT DES JAHRES!**

HELDENHAFT!

SUPERMAN

GROSSER NAME – GUTES SPIEL?

FIGHTING FORCE 64

EINE ZÜNFITGE SCHLÄGEREI!

COMMAND & CONQUER

ECHTZEITSTRATEGIE VOM FEINSTEN!

4 RIESENFEATURES

16 SAMUS ARAN – Der Held des Monats!

32 64 POWER-LESERAWARDS! – Die Verleihung!

38 DRAGON SWORD – Das neue Fantasy-Spektakel!

42 FRIEDHOF DER VIDEOSPIELE – Lebendig begraben!

PLUS!





GAMESTORIE

Spielegend durchs Leben

SEIT ÜBER 6 JAHRE
ZUVERLÄSSIG UND SO

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen



Actionfigur
49,90 DM



Auch als
Joehi und Bowser
erhältlich !!

Inkl. Motor

MarioKartActionFigur-Stück 39,90 DM

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

**ACHTUNG ROT=SONDERANGEBOTE !!!
SOLANGE VORRAT REICHT**

Airboarder dt. 69,90
All Star Tennis dt. 109,90
Body Harvest dt. 69,90
Carmageddon64dt.109,90
Castlevania64 dt. 119,90
Com.&Con64 dt. 109,90
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
Gex 64 dt. 119,90
Goemon2 dt. 119,90
Lylat Wars dt. 69,90
Lode Runner dt. 119,90
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.114,90
ShadowGate64 dt. 119,90
Superman dt. 119,90
Wave Race dt. 69,90
Wilde M. Country dt verb.
World Driver Ch.dt.119,90
WWF Attitude dt. 109,90

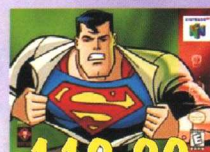
Zubehör N64

N64+ Mario dt. 249.--
Pad (ver. Farben) 59,90
Gamebuster 109,90
G64 Lenkrad + Ped.139,90
LX4 Rumble 29,90
LX4 Rum. + 1Meg. 49,90
Padverl. (2m) 19,90
Adapter (us.-jp. Sp. laufen)

TOPHITS



109,90



119,90



89,90



119,90



119,90



119,90

Ladenpreise können abweichen Irrtümer,

INELL

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



E3 Messe-Video 99
6 STD-VHS
Alle Neuheiten für
N64-PSX-Dreamcast
49,90 DM

Telefonische Bestellannahme:
0201 / 777235

Bestellungen auch unter Fax 0201 / 777236 -

Bestellzeiten:

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr

Sa. 10.00 bis 14.00

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

GOEMON 2
Kompl. dt. Version
für 119,90

.PAL(Uncut) 129,90

DUKE NUKEM
ZERO HOUR

109,90

4MB SPEICHERERWEITERUNG
69,90

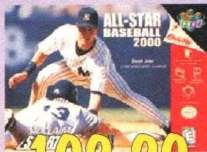
Carmageddon 64 109,90

F1 World GP2 89,90

DES MONATS



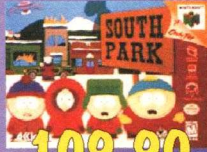
19,90



109,90



139,90



109,90



109,90



109,90



119,90



109,90



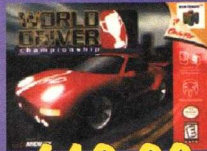
59,90



99,90



119,90



119,90



114,90



109,90



119,90

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

64

POWER

IN

64

Endlich beginnt die Echtzeit-Ära auf dem Nintendo 64!

COMMAND & CONQUER



ELECTRONIC ENTERTAINMENT



SHADOWGATE

68

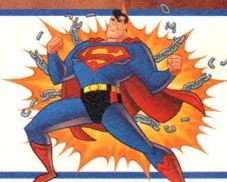
Kemco bringt uns das erste Adventure fürs Nintendo 64. Eine gute Idee?



SUPERMAN

72

Titus + Comic-Lizenz = gutes Spiel? Lassen wir uns überraschen!



KEN SLUI

76

A BUG'S LIFE

70

Activision + Filmlizenz = gutes Spiel? Mal sehen, ob die Rechnung aufgeht!



FIGHTING FORCE

74

Auch dieses Spiel wäre beinahe im "Lebendig begraben"-Feature gelandet – und das wäre vielleicht besser gewesen...



BOT THE

78



Sega hat das Dreamcast, Sony die PlayStation 2 – und Nintendo? Die haben seit wenigen Wochen den "Dolphin"! Seite 20.

FEATURE

16 Samus Aran – Der Held des Monats!
Bisher gibt es nur drei Spiele mit dem mysteriösen Cyborg, und trotzdem hat er eine treue Fangemeinde!

20 Electronic Entertainment Expo
In Los Angeles fand Mitte Mai wieder die weltgrößte Fachmesse für Computer- und Videospiele statt – auf 12 Seiten erfährst Du alle Neuigkeiten!

32 Die 64 Power Leser-Awards
Nach Auswertung unzähliger Fragebögen geben wir stolz die Ergebnisse der 64 Power Leser-Awards bekannt!

38 Dragon Sword
In Ausgabe 6/99 war Dragon Sword nur eine News-Meldung – jetzt liefern wir Dir alles Wissenswerte auf vier Seiten!

42 Lebendig begraben
Wir begeben uns auf die Suche nach verschollenen Spielen – was ist wohl mit Buggie Boogie, Creator und all den anderen geschehen?

64ZOOM

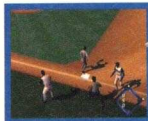
48 Gex 3: Deep Cover Gecko
Gex, der Gecko, bereitet sich auf sein zweites N64-Abenteuer vor!

50 WCW Mayhem
Schwere Jungs prügeln sich durch den Ring – diesmal unter der Leitung von EA!



GRIFFEY JR.'S FEST

Nintendo bemüht erneut Baseballstar Ken Griffey – ob sich's lohnt?



TOM OF 9TH

Das vierte Baseballspiel innerhalb von zwei Monaten? Langsam ist's genug...



WAVE RACE 64

80 Mehr als zwei Jahre alt und immer noch so gut wie am ersten Tag: Wellenreiten mit Wave Race!



RUBRIKEN

06 News-Flash
Die neuesten Infos aus der Welt des N64, komplett mit Charts, Veröffentlichungsdaten und, und, und...

12 Postfach 64
In Onkel Toms Posthütte darf gemeckert, gelobt, aber auch mal eingesteckt werden!

62 Wertungssystem
Was denken sich die Kerle eigentlich bei ihren Wertungen?

88 Lesercharts
Eure ganz persönlichen Tops, Flops und Most Wanted-Spiele

86 Abo-Angebot
Als Abonnent verpaid Du keine Ausgabe der 64 Power.

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

106 Impressum
Wer ist für das hier eigentlich verantwortlich?

TIPS & TRICKS

84 Cheat-Zentrale
Neue Codes und Cheats direkt aus den aktuellsten Quellen.

88 Wave Race 64
Zwei Seiten Tips und Tricks zu unserer Player's Choice des Monats!

90 Micro Machines 64
Du kommst mit den kleinen Flitzern nicht zurecht? Wir helfen-Dir!



FETT!

Fett ist schlecht. Fette Menschen haben meist gesundheitliche Probleme. Tierische Fette sind noch ungesunder als pflanzliche Fette. Die 64 Power, die Du gerade in den Händen hältst, ist tierisch fett! Ist sie deshalb ungesund für Dich? Nein, ganz und gar nicht! Gerade jetzt, in den heißen Sommertagen, hat sich die 64 Power als äußerst gesund erwiesen. Vorbei sind die langweiligen Urlaube – was kann es Schöneres geben, als am Strand zu liegen, Cocktails zu schlürfen und die neuesten Meldungen aus der Welt des N64 zu lesen? Und damit Du besonders ausgiebig in dieser Welt schnüffeln kannst, präsentieren wir diesmal die fetteste 64 Power überhaupt.

Florian steckte seine Nase in die Messeangelegenheiten der E3 in Los Angeles und träumt noch immer von den hübschen amerikanischen Mädels, Martin liegt inzwischen lebendig begraben am Strand, und ich springe zwischen Dreamcast-Neuigkeiten und dem *Star Wars Racer* hin und her. Eigentlich gönnen wir jedem einen schönen, sonnigen Urlaub im Süden. Den Spieleherstellern allerdings nicht! Wir wollen kein Sommerloch, und wir wollen keine Spiele in der Machart von *Superman* – ein Dilemma, vor dem wir Dich gerade noch rechtzeitig warnen können. Wir wollen aus dem Urlaub zurückkommen und uns auf geniale neue Spiele freuen! Rare kocht gerade seine appetitlichen Süppchen, und auch Nintendo pennt nicht. Zwischen Bangen und Hoffen wünscht das 64 Power-Team Dir einen entspannenden Urlaub und viel Spaß mit unserer Reiselektüre!

THOMAS RICHTER

News-Flash

LUFIA III: RUIN CHASERS

Kommt das RPG auch fürs N 64?

Rollenspielfans werden sich mit Wonne an *Lufia and the Fortress of Doom* sowie den Nachfolger *Lufia II: Rise of the Sinistrals* erinnern. Beide Spiele wurden auf dem SNES zum Kult. Wir erinnern uns: *Lufia I* erzählt die Geschichte der gleichnamigen Figur, die durch einen Nachfahren Maxims gerettet wird. Bei dem zweiten Teil handelt es um ein Prequel, in dem die ursprüngliche Geschichte rund um Chaos, Terror, Zerstörung und Tod auf der Insel Doom erzählt und die Rolle Maxims beschrieben wird. Seit einem Jahr kursierten Gerüchte über einen dritten Teil der RPG-Saga, die jetzt endlich bestätigt wurden. *Lufia III: Ruin Chasers* soll als US-Version noch in diesem Jahr für den Gameboy Color erscheinen, eine PlayStation-Version steht ebenfalls bevor. Nicht offiziell bestätigt wurde die N 64-Version, aber auch ein Dementi war nicht zu vernehmen.

Die Geschichte beginnt 300 Jahre nach *Lufia II* und setzt dem Spieler das Ziel, die nun in einer unsichtbaren Dimension verschwundene Insel Doom zu finden sowie die wahren Absichten der geheimnisvollen Oracle Cardinal-Gruppe aufzudecken, die ja schon in den Vorgängern eine wesentliche Rolle spielte. Entwickelt wird das Spiel nicht



von Taito, den Machern der ersten beiden Teile, sondern von der japanischen Spieleschmiede Never-Land Company. Als Vertrieb für den amerikanischen Markt steht nach einigem Hin und Her Natsume in den Startlöchern. Sobald wir weitere Details erfahren, werden wir Euch damit beglücken. Bis dahin müssen diese Charakter-Artworks leider reichen.

Neue
Peripherie-
Geräte •
Aktuelle News-
Meldungen





DIE KLASSE VON 1999

MICHEL KIESELSTEIN
"Der Streber":
Verbringt seine
Zeit mit
Hauskauf und
Goldbädern.



FLORIAN SEIDEL
"Musterschüler":
Stöhnt über
zuviel Arbeit,
will aber immer
mehr.



KLAUS TRAFFORD
"Sitzenbleiber":
Kriegt nicht mit,
was läuft, und
leidet unter
Herzstichen.



LOURENS HUIZINGA
"Schöngeist":
Schwächelt in
Deutsch, gleicht
aber in Kunst
alles wieder aus.



DIE SCHÜLERLOTSEN: ANNE HOOGLAND, HUGO HAZEBROEK, MARTIN MIRBACH, THOMAS RICHTER, MARTIN WILMER

ALLES FÜR NINTENDO!

Es kann nur einer Sieger sein!

Jetzt ist es offiziell: Sega wird definitiv eigene Spiele für den Gameboy Color konvertieren. Den Anfang wird *Sakura Wars* machen, dessen beide Vorgänger sich bereits auf dem Saturn eine riesige Fangemeinde erobern konnten. Welche Spiele anschließend umgesetzt werden, steht dagegen noch nicht fest. Die Verhandlungen zwischen den Erzrivalen Sega und Nintendo laufen nicht direkt ab, sondern über eine nicht genannte Entwicklerfirma, die als Vermittler fungiert. "Da wir selbst auf absehbare Zeit keinen Handheld entwickeln werden, handelt es sich bei dieser Maßnahme lediglich

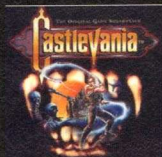
um das Erschließen einer neuen Einkommensquelle", so Shourichirou Irimajiri, Präsident von Sega-Japan. Und diese „Maßnahme“ hat Sega angesichts eines Jahresverlusts von beinahe 400 Millionen Dollar, des dramatischen Stellenabbaus und der anstehenden Preissenkungen für das Dreamcast sowie für alle Spiele bitter nötig.

Branchen-Insider sahen daher in den Gameboy Color-Konvertierungen einen Kniefall vor der Konkurrenz, der sich nach Bekanntwerden auch in rückläufigen Aktienkursen niederschlug. Ein nicht weniger interessantes Gerücht kommt aus einer ganz anderen Ecke. Und das besagt, daß Namco neben *Ridge Racer 64* auch an einer *Tekken*-Variante werkelt.



▲ Tekken auch für 64-Freaks. Es wäre wirklich zu schön!

MUSIC MANIA



Bei der nächsten Grammy-Verleihung werden drei Kategorien, für die sich bislang lediglich Film- und TV-Soundtracks qualifizieren konnten, auch für die neue Rubrik "Visuelle Medien" zugänglich sein. Damit ist nichts anderes gemeint als Video- und Computerspiel-Soundtracks. Kein Wunder, bei einem Blick in die internationalen Charts! Zeitgleich erreichte uns die Meldung, daß die Soundtrack-CD zu *Castlevania* ab sofort im Handel verfügbar ist. Der Preis soll bei 19,90 Mark liegen. Alles nur ein harmloser Zufall?

HARTE ZEITEN

Stirb langsam fürs N64!

Unser ganz aufmerksamen Leser werden es bereits gemerkt haben: Seit einigen Ausgaben listen wir in unserer Gamewatch-Rubrik ein Spiel namens *Die Hard* unter den noch nicht bestätigten Titeln. Ihr werdet wohl vermutet haben, daß es sich dabei um eine Versoftung der *Stirb langsam*-Reihe mit Bruce Willis handelt. Wir konnten bislang nicht näher darauf eingehen, da es sich lediglich um ein unbestätigtes Gerücht handelte. Jetzt ist aber raus: Fox Interactive plant tatsächlich ein *Die Hard*-Spiel für

N64, das übrigens nichts mit *Die Hard Trilogy* für die PlayStation zu tun haben wird. Wir bekommen unser eigenes Spiel mit eigener Story und eigenem Gameplay! Yippie-ya-yeah, Schweinebacke! Worum es im Detail gehen wird, ist noch unklar. Es dürfte sich aber garantiert um die üblichen Probleme eines Polizisten namens McClane mit Heerscharen von Terroristen handeln. Ob Bruce Willis sein Okay dazu gibt? Er hat doch gerade erst gedroht, sein Action-Image ablegen zu wollen? Wir werden sehen und Euch auf dem laufenden halten.



NEWS-SCHNIPSEL

Abwärtskompatibel – Für langjährige Nintendo-Fans, die nicht erst mit dem Nintendo 64 die Konsolenwelt entdeckt haben, bringt die Firma Ultimate Videogame Accessories ein geniales Zubehör auf den Markt: den Tristar 64! Mit diesem Zusatzgerät kannst Du bis auf wenige Ausnahmen zusätzlich zu den N64-Spielen alle NES und SNES Module zum Laufen bringen – sobald wir so ein Ding in den Fingern haben, gibt's mehr zu dem Thema!

Marios Verkäufe – kaum zu glauben, aber wahr: *Super Mario 64* hat mit seinen Verkäufen die sensationelle Marke von 10 Millionen Exemplaren überschritten. Zehn Millionen, unglaublich! Dicht auf den Fersen folgt *Mario Kart 64* mit 7,7 Mio. und zelda *Mario Kart 64* mit 7,1 Mio. verkauften Einheiten.

Virtuelle Vampirjagd – anlässlich des *Castlevania*-Releases lädt Konami auf seiner Homepage (www.konami-europe.com) zur Vampirjagd ein. Die Aktion dauert bis zum 15. August. Als Hauptpreis winkt ein Wochenende für zwei Personen in einem schottischen Spukschloß. Na dann, halali!

RARE OHNE BEWAHRTES OOT-TEAM

Ein Grund für die lange Verzögerung von *Perfect Dark* könnte in der Tatsache zu suchen sein, daß Steve Ellis und David Doak (genau, Dr. Doak höchstselbst) eine Softwareschmiede namens Free Radical Design gegründet haben. Die beiden waren bei Rare für ein hierzulande indiziertes Bond-Spiel zuständig und arbeiteten zuletzt an *Perfect Dark*. Free Radical Design kooperiert übrigens mit Eidos, wird aber keine N 64-Spiele produzieren. Falls Du jetzt denkst, das *Perfect Dark*-Gameplay könnte unter dem Weggang leiden – keine Sorge! Rare hat einen ganzen Sack voll talentierter Entwickler, die jederzeit in die Bresche springen können. Nicht umsonst handelt es sich hier um eine der beliebtesten Entwicklungsfirmen.



▲ David Doak
verschwand bei Rare.

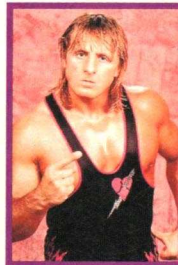
IN MEMORIAM OWEN HART!

Tödlich verunglückter Wrestler bleibt im Spiel.

Am 26. Mai 1999 verstarb der bekannte WWF-Wrestler Owen Hart durch einen tragischen Unfall während eines live gesendeten Pay-Per-View-Events. In der Maske des Blue Blazer sollte Owen Hart an einem Seil hängend in den Ring „fliegen“ – ein Stunt, den er nach eigenen Angaben schon des öfteren absolviert hatte, bei dem es ihm jedoch nie ganz wohl war. Aus bei Redaktionsschluß noch nicht geklärter Ursache löste sich jedoch die Verankerung, und Owen Hart stürzte über zehn Meter tief in den Ring. Die anwesenden Sanitäter leiteten sofort lebensrettende Maßnahmen ein und beförderten den Wrestler umgehend ins nahe Krankenhaus, wo er jedoch noch während der Sendung seinen schweren Verletzungen erlag. Zur Empörung von Fans und Medien wurde der Live-Event nicht abgebrochen, der Unfall lediglich durch Trailer und einen Werblock überdeckt.

Wie inzwischen von Acclaim bestätigt wurde, wird Owen Hart trotzdem als Charakter in *WWF Attitude* anwählbar bleiben. Es wird jedoch nicht möglich sein, in der Create-A-Wrestler-Option auf das

▼ Owen Hart wird auch weiterhin als Wrestler in *WWF Attitude* anwählbar sein. Es wird auch die Möglichkeit bestehen bleiben, einen Pay-Per-View-Event auf die Beine zu stellen, obwohl der Wrestler bei einem solchen ums Leben kam. Lediglich das Outfit des Blue Blazer ist aus der Create-A-Wrestler-Option rausgeflogen.



Blue Blazer-Outfit zuzugreifen. Außerdem wird dem Verstorbenen im Spiel eine spezielle Widmung zukommen. Während sich die PSX-Version von *WWF Attitude* verschieben wird, soll das Spiel fürs N 64 pünktlich erscheinen. Wir rechnen mit einem großen Test in unserer nächsten Ausgabe.

NINTENDO UND DIE COMICS

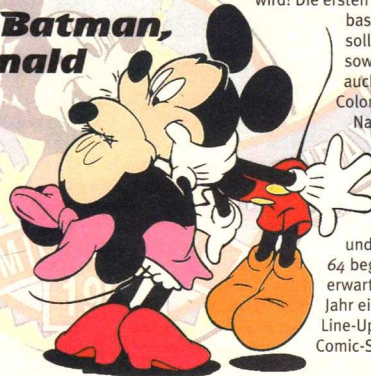
Auftritte von Batman, Micky und Donald perfekt!

In unserer letzten Ausgabe haben wir das Gerücht zitiert, UBI-Soft hätte sich die Rechte an den Batman-Comics für ein N 64-Spiel gesichert. Dieses Gerücht wurde mittlerweile offiziell bestätigt. Da auch Warner an dem Deal beteiligt ist, sind Anleihen bei den Verfilmungen nicht ausgeschlossen. Mit der Entwicklung des Spiels haben die New Yorker UBI-Studios bereits begonnen. Einen

weiteren Lizenzvertrag konnte UBI mit Disney Interactive abschließen. Hierin wird die Verwendung mehrerer Comic-Figuren geregelt, darunter auch Donald Duck, der somit zum ersten Mal in einer echten 3-D-Umgebung zu sehen sein wird! Die ersten auf Disney-Comics

basierenden Spiele sollen Mitte 2000 sowohl fürs N 64 als auch für den Gameboy Color erscheinen.

Nachdem erst vor kurzem bekannt wurde, daß bei Rare mit der Entwicklung von *Disney Racing 64* und *Disney Adventure 64* begonnen wurde, erwartet uns fürs nächste Jahr ein kaum zu toppendes Line-Up weltbekannter Comic-Stars.



ZELDA 2 KOMMT!

Nintendo bestätigt Sequel

Jetzt ist es also raus: Der Nachfolger des Jetzt-schon-Klassikers *Zelda 64* wird noch innerhalb der nächsten zwölf Monate erscheinen. Ursprünglich war die Sequel ebenso wie *Banjo-Kazooie 2* als 64DD-Spiel konzipiert, was nach dem offensichtlichen Aus für die Hardware (zumindest außerhalb Japans) jedoch hinfällig sein sollte. Jetzt heißt es, Nintendo arbeite an einem "Lock-On-System". Hierbei werden zunächst Daten aus dem ersten Teil geladen, anschließend hat der Spieler Zutritt zu neuen Welten und neuen Abenteuern. Wie das im Detail funktionieren soll, und ob nur Besitzer des ersten Teils die Sequel spielen können, entzieht sich unserer Kenntnis. Aber wir bleiben natürlich am Ball!



ZUBEHÖR-TEST 4 MB EXPANSION PAK

BLAZE; CA. 70 DM

Kaum gibt es etwas Neues an der Zubehör-Front, stürzen sich alle Entwickler von Hardware auf die Beute und kochen ihr eigenes Süppchen. Im Falle der Speichererweiterungen für das N64 leuchtet uns noch nicht so ganz ein, warum viele Hersteller ein Produkt auf den Markt bringen, das dem Original von Nintendo in nichts nachsteht, nicht mehr bietet und zudem zum gleichen Preis verschandelt wird. Sollte man da nicht besser auf Nummer Sicher gehen und die Power aus dem Hause Big N nutzen? Wie dem auch sei, Fire/Blaze bietet jetzt ebenfalls eine 4MB-Speichererweiterung zum Preis von rund 70 Markern an. Klein, rot und mit nicht weniger Power unter dem Gehäuse, paßt das Mega RAM 64 perfekt in den Slot der Konsole, wo vorher das Jumper Pak verweilte. Ein mitgeliefertes Mini-Werkzeug erleichtert die Entnahme des alten Jumper Paks. In unseren Tests mit *Turok 2* und dem *Star Wars Racer* gab es keine Probleme. Beide Spiele liefen in den hohen Auflösungen fehlerfrei und ohne Hänger.



64 Power CHARTS

KOMMENTAR:

Eigentlich hat sich nicht sehr viel getan in unseren Charts – abgesehen vom Neueinstieg der als Player's Choice für 59,90 DM wiederveröffentlichten Titel. Auch wenn diese Spiele (*Mario Kart*, *F-1 World Grand Prix*, *Waverace*, *Lylat Wars* und *Snowboard Kids*) die Charts nicht dominieren, dürfte sich die Budget-Reihe für Nintendo bezahlt machen. Die Spitzenplätze knobeln nach wie vor *FIFA* und *Rogue Squadron* unter sich aus, was sich angesichts der vielen Neuerscheinungen bis nach unserer Sommerpause allerdings ändern dürfte. Wir sind gespannt, welches Bild sich dann ergibt.

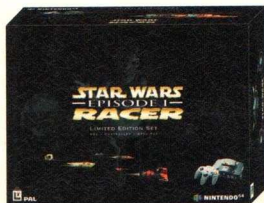
● Neu, ▲ Rauf, ▼ Runter, ◆ Stabil.

DIESEN MONAT	LETZTEN MONAT	SPIELNAME	VERTRIEB	64 POWER WERTUNG
1	-	FIFA '99	EA Sports	94%
2	2	Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo	89%
3	-	Beetle Adventure Racing	EA	90%
4	6	Vigilante 8	Activision	78%
5	4	The Legend of Zelda	Nintendo	98%
6	10	Mario Kart 64	Nintendo	80%
7	3	South Park	Acclaim	79%
8	12	F-1 World Grand Prix	Nintendo	89%
9	8	Virtual Pool	Interplay	90%
10	-	Snowboard Kids	Nintendo	80%
11	5	Mario Party	Nintendo	86%
12	9	Turok 2: Seeds of Evil	Acclaim	94%
13	16	F-Zero X	Nintendo	90%
14	11	1080° Snowboarding	Nintendo	90%
15	18	Diddy Kong Racing	Nintendo	95%
16	-	Wipeout 64	Konami	90%
17	13	Banjo-Kazooie	Nintendo	94%
18	15	Indiziert	Nintendo	XX%
19	-	Yoshi's Story	Nintendo	87%
20	-	Buck Bumble	UBI	88%

MOGE DIE MACHT... Sparpreis für Star Wars

Die geile Fernsehwerbung zu *Star Wars Racer* hast Du ja bestimmt schon gesehen. Passend dazu hält Nintendo ein Sonderangebot in begrenzter Stückzahl bereit:

Grundgerät, Controller und Spiel kosten im *Star Wars: Episode 1 Racer Limited Edition Set* (Mann, was für eine Produktbezeichnung!) nur 299 Mark. Für alle, die immer noch kein N 64 haben, eine ideale Verwendung fürs Urlaubsgeld!



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 HERVORGEHOVEN.

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

MAI

A Bug's Life	US	Mai
Castlevania 64	DT	Mai
Goemon's Great Adventure	DT	28. Mai
Ken Griffey Jr Slugfest	US	28. Mai
Shadowgate 64	DT	Mai
Snowboard Kids 2	DT	Mai
Superman	US	25. Mai

JUNI

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
Gauntlet Legends	US	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
Rat Attack	US	20. Juni
Superman	DT	Juni
Tonic Trouble	US	20. Juni
World Driver 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
Daikatana	DT	Nov
DethKarz	DT	Okt
DethKarz	US	Okt
Donkey Kong 64	DT	Dez
Duke Nukem: Zero Hour	DT	Juli
Gauntlet Legends	US	22. Sep
Jet Force Gemini	DT	Juli
Lego Racers	DT	Juli
Lego Racers	US	Juli
Mario Artist (64DD)	Jap	Juli
Mario Golf	DT	Okt
New Tetris	DT	Juli
Ogre Battle 3	DT	Sep
Perfect Dark	DT	Sep
Rainbow Six	US	Nov
Resident Evil 64	US	Dez
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	02. Juli
Top Gear Hyperbike	DT	Nov
Top Gear Rally 2	DT	Okt
Vigilante 8: Second Offense	US	Sep
WWF Attitude	US	06. Juli

2000

Eternal Darkness	US	2000
Hydro Thunder	US	2000
Riga	US	2000
Turok 3: Oblivion	US	2000

NICHT BESTÄTIGTE DATEN

3Sixty	US	TBA
40 Winks	DT	TBA
Airport Inc	DT	TBA
Alien Saga	US	TBA
Animaniacs Ten Pin Alley	US	TBA
Asteroids	DT	TBA
Banjo-Tooie	DT	TBA
Battlezone	US	TBA
Blues Brothers 2000	DT	TBA
Daikatana	US	TBA
Derby Stallion 64	Jap	TBA
Die Hard	US	TBA
Dragon Sword	DT	TBA
Duck Dodgers	US	TBA
Earthworm Jim 3D	DT	TBA
Extreme Sports 64	DT	TBA
FIA Formula 1	DT	TBA
FIFA 2000	US	TBA
Fire Emblem 64	Jap	TBA
F-Zero Xpansion (64DD)	Jap	TBA
Gex 3: Deep Cover Gekko	US	TBA
Harvest Moon	DT	TBA
Hercules	US	TBA
Jeff Gordon XS Racing	US	TBA
Jest	DT	TBA
Jungle Emperor Leo	Jap	TBA
Knockout Kings	US	TBA
Looney Tunes: Space Race	DT	TBA
Madden 2000	US	TBA
Magic Flute	Jap	TBA
Metal Gear Solid	Jap	TBA
Mini Racers	DT	TBA
Mortal Kombat: Special Forces	US	TBA
Mother 3	Jap	TBA
Neon Genesis Evangelion	Jap	TBA
New Tetris	US	TBA
NFL Blitz 2000	US	TBA

Nuclear Strike	DT	TBA
Ogre Battle 3	Jap	TBA
Pocket Monsters Stadium 2	Jap	TBA
Puma Street Soccer	DT	TBA
Quest 2	US	TBA
Rayman 2	DT	TBA
Rev Limit	DT	TBA
Ridge Racer 64	US	TBA
Road Rash 64	DT	TBA
Rollerball	US	TBA
Ronaldo Soccer	DT	TBA
Sim City 2000	DT	TBA
Sim City 64 (64DD)	Jap	TBA
Smash Brothers	DT	TBA
South Park 2	US	TBA
Space Invaders	US	TBA
Spooky	US	TBA
Starcraft	US	TBA
Star Wars: The Phantom Menace	DT	TBA
Sydney Olympics 2000	US	TBA
Tazmanian Express	US	TBA
Tetris 64	DT	TBA
Thornado	US	TBA
Thrasher: Skate And Destroy	US	TBA
Tonic Trouble	DT	TBA
Top Gun	US	TBA
Turok Bloodlust	US	TBA
Twelve Tales: Conker 64	DT	TBA
Ura-Zelda (64DD)	Jap	TBA
Velocity	US	TBA
War: Final Assault	US	TBA
Wetrix 2	DT	TBA
Wild Waters	DT	TBA
Win Back	DT	TBA
Win Back	Jap	TBA
Worms Armageddon	US	TBA
WWF 2000	US	TBA
Xena: Warrior Princess	US	TBA
The Young Olympians	US	TBA



Twelve Tales: Conker 64

PLAY TO WIN NEVER TO LOSE!

GAME BUSTER DELUXE

FOR
REAL
CODE
JUNKIES

DAS ULTIMATIVE SCHUMMELMODUL



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

* NUR BEI DER PLAYSTATION-VERSION

FÜR PLAYSTATION
ODER NINTENDO 64!

bei Bestellung unbedingt
gewünschtes System angeben!

NEU!

DM 99,-



DM 79,-



DM 79,-



INTERACTOR

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

DM 49,-



DM 79,-

SHOCKWAVE

BEI ALLEN GAMES – NICHT NUR FÜR BEI RUMBLE PAK SPIELEN • 1 MEG SPEICHER EINGEBAUT

UNENDLICH ENERGIE
SCHNELLER RENNEN
UNENDLICHER SPIELSPASS

15 BLOCKS MEMORY CARD

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

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

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

DM 79,-

POWER RAM

MB RAM
SPEICHERERWEITERUNG FÜR DAS NINTENDO 64 • VERDOPPELT DIE POWER DES NINTENDO 64 • VERBESSERTE GRAFIK • HÖHERE AUFLÖSUNG • KOMPATIBEL ZU ALLEN MEMORY EXPANSION-SPIELEN WIE Z.B. Turok 2

720-360-120 BLOCK MEMORY CARD

- SPEICHERT BIS ZU 720 SPIELSTÄNDE - 48MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - MIT DIGITALEM DISPLAY - MIT DATAFLASH ANLEITUNG
- SPEICHERT BIS ZU 360 SPIELSTÄNDE - 24MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - MIT DIGITALEM DISPLAY - FORMSCHÖNES GEHÄUSE
- SPEICHERT BIS ZU 120 SPIELSTÄNDE - 8MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - EINFACHSTE HANDHABUNG - HIGH-QUALITY-GEHÄUSE
- ALLE MODULE TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON MINUTEN

V MEMORY 1000

- SPEICHERT BIS ZU 1080 SPIELSTÄNDE
- 72MAL SO VIEL SPEICHER WIE EINE STANDARD-MEMORY CARD
- GANZ EINFACH ÜBER BILDSCHIRM-MENÜS ZU BEDIENEN

1080 SPIEL
STÄNDE!

DM 119,-

EQUALIZER

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

DM 69,-

POWERFLASH

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



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

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

Tel: 0 28 22/6 85 45

INT (49) 28 22/6 85 45

FAX ORDERS 0 28 22/6 85 47

INT (49) 28 22/6 85 47

64 POWER SCHREIBT! 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, Klaus habe ich erst mal in
Urlaub geschickt und damit die
Machtposition übernommen.
Und soll ich Euch was sagen? In
dieser Ausgabe der Posthütte wird
nicht ein einziges Mal über
Konsolenkriege diskutiert! Dafür
habe ich gesorgt. Briefe mit dem
Thema wurden gekickt oder gekürzt.
Statt dessen erwartet Euch dieses
Mal eine sinnvolle Marktein-
schätzung, und keiner zieht die PSX,
PSX2 oder das Dreamcast in den
Dreck! Ist das super? Das ist super,
und so soll es auch weitergehen!

EUER ONKEL TOM!



Disco-sionen

Ein Wort wegen dieses *F-Zero*-Gitarren-
geschrammel-Streits. Ich finde die Musik ist nicht
die beste, aber sie ist immerhin besser als das
mickrige MIDI-Geklimpere von *Zelda 64*. Die
Kompositionen sind schon ganz gut, aber der
gute alte Koji Kondo hätte sich da doch in
technischer Hinsicht eine Scheibe vom tollen
Soundtrack zu *Rogue Squadron*, der auch
künstlich ist, abschneiden können. Genauso wie
F-Zero einiges von der hübschen Gitarren-
Unterermalung von *Bio Freaks* hätte lernen können.
Aber nun genug der Schachtelsätze; Grüße an
Klaus, der mein Mitleid hat, weil alle auf ihm
herumhacken, weiter so.

Christian Luscher

Anm. v. Onkel Tom: Die Bewertung von Musik im
Allgemeinen ist nicht gerade sehr leicht. Das
betrifft nicht allein die Musik von Videospielen.
Musik ist und bleibt Geschmackssache. Man
kann sie zwar beschreiben und auch die
Komposition in all ihren Details einigermaßen
einstufen, eine objektive Bewertung ist
hingegen nicht möglich. Ich finde sogar
Magazine, in denen Musik-CDs "getestet" und
bewertet werden, überflüssig. Bestes Beispiel
war der Einstieg des neuen Albums von Deine
Lakaia in den Charts (meiner Meinung nach ein
sehr gutes Werk!). Die einen haben die Musik in
den siebten Himmel gelobt, die anderen haben
das gute Stück Silberscheibe nach den ersten
drei Liedern mitsamt Hülle in den Mülleimer
verfrachtet. Was uns das zeigt? Wir bewerten in
Spielen Kompositionen nur dahingehend, wie sie
zum Spiel passen und die Atmosphäre
unterstützen. Den Rest der Audio-Wertung
bilden Anzahl und Qualität der Soundeffekte und
die Sprachausgabe. Genug gesulzt? Genug
gesulzt!

Tellerrand

Hi Onkel Tom!

Ich hätte da noch eine Anregung. Ihr habt in einer
Ausgabe einmal ein kleines Kästchen abgedruckt,
in dem Spiele von anderen Konsolen kurz
angeschaut wurden, mit dem Gedanken, ob sich
eine Umsetzung zum N64 lohnt. So etwas könnte
man doch brauchen. Der Platz dafür ist auch nicht
zu schade, es gibt schließlich PC-Magazine, die
doppelt so fett sind wie Eures zum gleichen Preis!

HIP-JOKER

Anm. v. Onkel Tom: Grundsätzlich ist die Idee
keine schlechte, aber letztendlich hast Du

keinen Nutzen davon. Wir sind nun mal auf die
Entscheidungen der Hersteller angewiesen. Was
nützt es Dir, wenn wir Dir mit Titeln den Mund
wäbzig machen, diese aber doch nie vom PC zum
N64 umgesetzt werden und Dein Hunger nie
gestillt wird? (Meinst Du, er ißt die Dinger?
Naja, wer auch beim allmorgentlichen Geschäft
nicht auf ein anständiges Gameplay und
Dauerspaß verzichten möchte... - TC) Sobald
sich neue N64-Spiele in der Entwicklung
befinden, erfährst Du in der 64 Power etwas
darüber. Hin und wieder erlauben wir uns einen
Blick über den Tellerrand, um eine grobe
Übersicht über das Marktgeschehen zu geben.
Auf den Teller selbst kommt natürlich nur wahre
N64-Power!

Lob und Fragen

Hi Onkel Tom!

Wie geht's, wie steht's? Natürlich grüße und lobe
ich die ganze Redaktion. Ihr seid das beste,
frechste, informativste, witzigste usw. Mag seit
der Geschichte des N64. Nun zu meinen Fragen:

- 1 Könntet Ihr nicht im Index auch die
ungefähren Preise angeben?
- 2 Kann man bei *F-Zero X* (habe ich verpasst)
Waffen einsetzen? Außerdem, welches Spiel
soll ich mir kaufen, *F-Zero X* oder *Wipeout 64*?

Friedrich

Anm. v. Onkel Tom: Voll gerührt vom Lob
beantworte ich Deine Fragen natürlich gerne.

- 1 Halten wir für überflüssig. Der Platz im
Index ist wirklich sehr begrenzt, und dort
wollen wir Dich auch nur mit den wichtigsten
Informationen über ein Spiel versorgen.
- 2 Nein,
bei *F-Zero* gibt es keine Waffen. Du kannst Deine
Gegner entweder von der Fahrbahn rempeln
oder sie mit Hilfe der Turbokolben überholen.
Beides ist nicht immer ganz einfach.

Emus

Hi Tom,

hast Deine Posthütte etwas modernisiert und bist
jetzt auch per eMail erreichbar, find ich klasse.
Kein Leserbrief ohne das übliche Geschleime: Ihr
seid die Besten, mehr gibt's da nicht zu sagen.
Was mich schon lang interessiert, ist, ob Du die
Leserbriefe, die Du beantwortest (nicht nur in der
64Power), alle selbst beantwortest? (Ich kann Dir
versichern, daß der Typ in der schwarzen Kutte,
der hier gerade die Briefe beantwortet, die Briefe,
die er beantwortet, auch selbst beantwortet.
Aber wer er wirklich ist und warum er immer



Schlechte Witze

Halli hallo hallöle Onki Tomki!

Da ich momentan im Geschäft nichts zu tun habe, schreibe ich Euch ein Mail. Ihr habt das allergeringste, schärgste, coolste, hyperste, krassste, stylischste Mag überhaupt. Zum Schluß noch einen Witz: Warum sind Elefanten groß, grau und runzelig? Wenn sie klein, weiß und glatt wären, würde man sie vielleicht mit einer Kopfschmerztablette verwechseln.

Ein Dieter Bürgi-Fan aus Wollerau

Anm. v. Onkel Tom: Da bin ich aber echt froh, daß der erste Teil Deines Briefes kein so schlechter Witz war!

Zelda 64

Hi Tommie!

Das ist mein erster Brief (meine erste Mail) an Euch. Ihr produziert da echt Monat für Monat ein solches Heft, bla bla. So, nach der ellenlangen Lobeshymne nun der Grund meiner Mail: *Zelda 64*. Vielleicht habt Ihr schon einmal etwas von diesem in den Himmel gelobten Spiel gehört? Ja? Gut. Drei Jahre wurden ich und viele andere *N64*-Fans mit neuen Bildern und vor allem Berichten auf dieses Game heiß gemacht. Erst die lange Wartezeit und dann die Enttäuschung am 24.12. letzten Jahres. Ich hab's mir besser vorgestellt. Gut, es ist kein schlechtes Spiel, trotzdem verdient es meiner Meinung nach nicht den Titel „Bestes Spiel aller Zeiten“. Ich zähle Euch mal auf warum. Erst einmal der Tag und Nachtwechsel. Wieso geht das so schnell und findet an vielen Plätzen gar nicht erst statt? Natürlich ist mir klar, daß ein Wechsel der Tageszeit in einem Videospiel nicht in Echtzeit ablaufen kann. Das würde zu lange dauern. Aber hätte man es nicht so programmieren können, daß ein Tag ungefähr zwei bis drei Stunden dauert. Außerdem könnte sich ja mit der Tageszeit auch der Wochentag und das Datum verändern. Und hätten Miyamotos Mannen nicht auch einbauen können, daß die Menschen im Spiel Abends (sichtbar) in ihre Häuser gehen und Morgens verschlafen und gähmend wieder herauskommen? Und nun zum Wetter. Als ich las, daß auch unterschiedliche Wetterbedingungen im Spiel vorkommen sollen, wußte ich gar nicht mehr wohin hin mit meiner Freude über ein scheinbar realistisches Spiel. Als das Game dann da war, wurde ich wieder enttäuscht. Es regnet nur auf dem Friedhof und an anderen Orten bei bestimmten Gelegenheiten. Wie wäre es mit einem Zufallsgenerator gewesen der es ab und zu regnen läßt? Aber das ist schwachsinnig bei

durchs Fenster ins Büro steigt, weiß so recht keiner... - TC) Die BPJS geht mich zum Glück nichts an, denn ich wohne in der Schweiz. Jetzt zu meinem Anliegen: ich find's toll, daß Ihr mal ausführlich über Emulatoren berichtet habt. Weder Nintendo noch ein anderer Hersteller wird jemals was gegen sie unternehmen können, denn selbst wenn eine Homepage bereits nach ein paar Stunden entdeckt wird, ist der darauf angebotene Emulator schon zehn-, vielleicht hundertfach kopiert und auf anderen Homepages zu finden! Ich selbst bin ein Fan von Emulatoren und habe auch verschiedene von verschiedenen Systemen. Ich muß Dir sagen, daß mir Nintendo gar nicht leid tut, denn ihre Preise sind einfach das Letzte! Nicht nur, daß Nintendo sich für Cartridges entschieden hat, nein, auch noch Unmengen an Gebühren verlangt! Ich kann dazu nur noch sagen: „Ab heute wird zurückgeschossen!“ Nur Rare tut mir in der ganzen Sache leid, denn die haben wirklich gute Spiele gebracht und das hat sie eine Menge gekostet, was unter diesen Umständen nicht mehr rein kommt!

Der Gamer

Anm. v. Onkel Tom: Natürlich sind und bleiben Hersteller im Kampf gegen Emulatoren machtlos. Wir stehen aber zu unserer Meinung: Ein Emulator wird die Qualität eines Originals so gut wie nie 1:1 rüberbringen können. Es gibt bei so vielen Spielen Probleme mit dem Sound, daß uns allein bei der Suche nach der richtigen Konfiguration die Lust vergehen könnte. Nintendo tut uns schon leid, auch wenn dem einen oder anderen die Preise vielleicht zu hoch erscheinen mögen. Wenigstens sieht man

endlich beim Dolphin, Nintendos nächster Wunderkonsole, von der veralteten Modulteknik ab. Letztlich sind die Dinger also doch kaputt zu kriegen!

Noch mal Emus

Hallo Onkel Tom (klingt doch besser als Tommy.....)!

So, jetzt muß ich auch mal meinen Senf zu Eurem Mag abgeben... wird ja auch langsam mal Zeit, denke ich... Also zuerst mal das Übliche: Lober, schwall, Lob... ne, im Ernst, Ihr macht meiner Meinung nach wirklich eines der besten *N64*-Mags auf dem Markt. Unabhängig (wer bezahlt Euch eigentlich?) und fair. Was Deine Antwort auf die Frage nach den *N64*-Emulatoren (Nr. 22) angeht... ihr befürwortet sie nicht, aber bringt gleich auf der übernächsten Seite einen Bericht, in dem steht, wie toll die Dinger doch sind... also ehrlich, wie denn nun?

Rudolf Ferber

Anm. v. Onkel Tom: Verstehe uns da bitte nicht falsch. Wir sprechen den Entwicklern dieser Programme unser Lob aus, denn es ist bestimmt nicht einfach, etwas Derartiges auf die Beine zu stellen. Auch fänden wir es gut, wenn die Entwickler von Spielen diese Möglichkeit nutzen und so Demos ihrer Spiele im Internet an den Mann brächten. Ein Aufwand, der vielleicht nicht ganz so einfach zu bewerkstelligen ist. Wenn solche Emulatoren jedoch dazu benutzt werden, um Spiele mit dem Zweck zu verbreiten, einen Ersatz für das käuflich zu erwerbende Produkt zu finden, dann schadet es der gesamten Spieleindustrie.

Homepage-Fieber

Hi Onkel Tom!

Ich habe den Brief von Martin Majewski gelesen, in dem steht, daß er eine Homepage hat. Meine Kollegen und ich haben gemeinsam auch eine Homepage über *Zelda 64*. Es würde mich freuen, wenn Du unsere Seite einmal besuchst (natürlich mußt Du Dich dann auch in unser Gästebuch eintragen) und vielleicht sie in Eurem coolen Mag (daß ich abonniert habe *schleim, schleim*) kurz erwähnen könntest. Das wäre echt geil!

<http://zelda64.bizhosting.com>

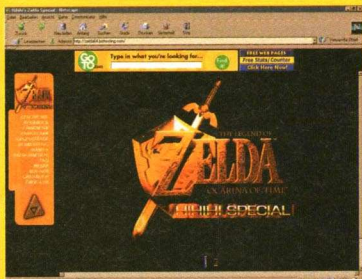
Ich habe auch noch eine eigene Nintendo-Page, in der man die Wertungen der *N*-Spiele verschiedener Magazine vergleichen kann (natürlich ist Eures auch dabei!). Ich bin gerade noch daran, einen Teil auf meiner HP zu machen, auf der sich die Nintendo-Spieler eine heiße Rekordjagd liefern können. Aber schau am besten mal selbst rein.

<http://members.xoom.com/hihhisite>

Da ich gerade meinen neuen PC fertig installiert habe, und wie sich das so gehört auch einige Probleme dabei hatte, konnte ich einige Zeit lang nicht mehr an den zwei Pages arbeiten. Das wird natürlich noch nachgeholt. Ich grüße das ganze *64 Power Team* und hoffe, daß unsere HP-Adressen in einem der nächsten Hefte zu finden sind.

Beat Gerber, Schweiz

Anm. v. Onkel Tom: Super Seiten und fette Zeiten, die Du da in *Wave Race 64* hingelegt hast! Vor allem die *Zelda 64*-Seite hat mir vom Layout sehr gefallen... weiter so!



einem Tag der nur fünf Minuten dauert. Und wie wäre es mit unterschiedlichen Jahreszeiten gewesen?

So, und jetzt zu der Landschaft. Ich stelle mir unter einer riesigen Spielwelt eine weite offene und wunderschöne Landschaft vor. Statt dessen sehe ich im Spiel kleine eingezwängte Abschnitte, die durch noch kleinere Tunnels verbunden sind. Jetzt zu der Stadt im Spiel. Habt ihr schon einmal eine Stadt mit nur zwei betretbaren Wohnhäusern gesehen, eine Stadt in der nur rund ein Dutzend Leute jeden Tag an der gleichen Stelle steht, eine Stadt wo immer Markttag ist und Dreiviertel der Häuser unbetretbar im Hintergrund stehen? Ich nicht. Ihr vielleicht? Außer natürlich in diesem Game. Und zu dem nicht betretbaren Inneren des Schlosses sag ich lieber nichts mehr. Das war's. Da ihr diese Mail eh nicht abdruckt, hoffe ich, daß ihr mir zurückschreibt. Bis dann.

Christian

Anm. v. Onkel Tom: Den Tag- und Nachtwechsel hatte ich in meinem Test ebenfalls kritisiert. Man sollte sich dabei jedoch vor Augen halten, daß wir es hier mit einem Konsolenspiel zu tun haben, das von vorne bis hinten fehlerfrei funktionieren und auf eine begrenzte Cartridge passen muß. Komplexe Spiele nach Deinen Vorstellungen gibt es wirklich nur auf PCs. Solche Spiele gehören meist der *Ultima*-Serie von Origin an, und dort ist es sogar möglich, sich auf Stühle zu setzen, Brote zu backen oder gar Klavier zu spielen. Jeder der Einwohner innerhalb dieser großflächigen *Ultima*-Welt führt ein eigenes Leben mit Tag- und Nachtrhythmus. Spiele dieser Art verkaufen sich wegen der starken Verbreitung des PCs natürlich weitaus besser als ein Konsolenspiel. Dazu kommt noch, daß sich PC-Spiele immer wieder "updaten" lassen, sprich, es ist möglich, mit Zusatzprogrammen aus dem Internet eventuell vorhandene Bugs/Fehler im Programm zu beheben. Wenn ein Spiel erst einmal in einer Cartridge steckt, kann man es logischerweise auch nicht mehr von Fehlern bereinigen. Je komplexer ein Spiel ist, desto teurer wird die Produktion und desto fehleranfälliger das Endprodukt. Glaube mir, *Zelda 64* ist für ein Konsolenspiel schon komplex genug!

Fragen über Fragen (mal wieder)

Hollerö, ihr Tommys und Klausis (und die anderen auch)!

Das Übliche: Eure Zeitschrift ist wirklich ganz toll und bla bla bla. Nun dan nicht ganz so übliche:

- 1 Erscheint die Pocket Power nun regelmäßig oder nicht?
- 2 Was soll die Aussage, daß nur wenige Leser einen Internetanschluß haben? Zähl doch mal Deine eMails. Ihr seid also eingeladen, lohenswertes N64-Pages vorzustellen.
- 3 Was haltet ihr persönlich von Strategiespielen? Also mir taugt *Die Siedler 3* sehr.

Warum werden solche nicht umgesetzt?

- 4 Da ich in Österreich lebe, treffen mich Indizierungen zwar nicht ganz so stark wie euch Deutsche, aber mich stört es doch, daß so von den vorwiegend (eigentlich rein) deutschen Zeitschriften nicht über Top-Titel wie *Zero Hour* oder *Goldeneye* berichtet werden kann. Warum macht ihr es bei Tests nicht wie bei der *Quake*-Komplettlösung und schreibt dazu "Diese Informationen sind nur für Österreich und die Schweiz bestimmt und fallen somit nicht unter das deutsche Jugendschutzgesetz"?

Das war's auch schon. Bitte druckt meinen Brief ab, das könnte der entscheidende Grund für ein Abo sein.

Stephan "The Settler" Steinhofer

Anm. v. Onkel Tom: Nun die nicht ganz so üblichen Antworten...

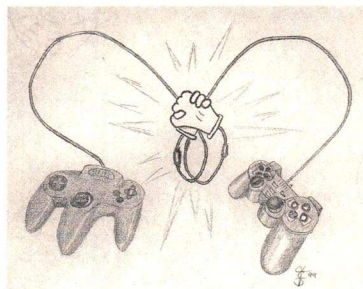
- 1 Ja, die Pocket Power wird bald regelmäßig produziert. Vielleicht sogar regelmäßiger, als ihr es erwartet! Man darf gespannt sein.
- 2 Wenn das Interesse an der Vorstellung solcher Seiten allgemein vorhanden ist, lassen wir uns gerne dazu breitschlagen! Leute, was haltet ihr davon?
- 3 Ich liebe Strategiespiele! Warum diese so selten für Konsolen umgesetzt werden, ist mir selbst ein Rätsel. Vielleicht weil das PC-Publikum im Schnitt gesehen etwas älter ist und eher auf "Denkspiele" steht. Vielleicht auch deshalb, weil ein Fernsehbild nicht so detaillierte Grafiken darstellen kann wie ein PC-Monitor und kleine Einheiten deswegen nicht so leicht voneinander zu unterscheiden sind. Daß das N64 jedoch auch für Strategiespiele zu haben ist, zeigt uns Nintendo jetzt mit *Command & Conquer*.

Schweizer Probleme

Hallo zusammen!

Da ihr ja schon wißt, daß Euer Mag das beste, coolste, geilste usw. ist, möchte ich gleich zu meinen Fragen kommen:

- 1 Unterscheidet sich ein schweizer N64 von einem deutschen? Ihr sprecht immer von Randbalken, doch ich habe schon stundenlang den Fernseher untersucht und nie etwas gefunden (habe ich irgend etwas falsch verstanden)?
- 2 Wenn Frage 1 mit einem nein beantwortet wird, könnte ich dann in Deutschland billiger Spiele kaufen und sie mit einem schweizer N64 benutzen?
- 3 Gibt es in der, angeblich sooooooooo konservativen Schweiz auch eine Art BPJS?
- 4 Wenn ihr Euch zwischen *NHL Breakaway 98* und *99* entscheiden müßt, welches würdet ihr nehmen? (Ihr habt im letzten Heft *NHL Breakaway 99* nur eine Wertung von 74% gegeben, aber gesagt, es sei das selbe mit einigen zusätzlichen Details. Dann kann es doch nicht schlechter sein, oder?)



▲ Stefan Funk alias SKFTM hat keine Fragen, sondern nur ein Kommentar zum Thema N64 vs. PSX in Form einer Zeichnung.

Anm. v. Onkel Tom:

- 1 Das schweizerische N64 unterscheidet sich in technischer Hinsicht nicht von einem deutschen und hat auch keine Löcher im Gehäuse. Konsolen werden meistens in drei Kategorien eingeordnet. Das PAL-Format ist in Europa, Australien und einigen anderen außereuropäischen Ländern verbreitet, während es noch amerikanische und japanische Konsolen gibt, die jeweils wieder ein eigenes Format haben (beide zwar NTSC, aber dennoch unterschiedlich). Es ist durchaus möglich, auch ein englisches PAL-Spiel auf einem deutschen N64 oder auf einer schweizerischen Konsole zu spielen. PAL ist eben PAL.
- 2 Könntest Du, ja, wenn Du sie hier denn günstiger angeboten bekommst.
- 3 Nein, eine derartig konservative BPJS gibt es nur in Deutschland. Glück gehabt, wa'?
- 4 Natürlich die 99er-Version. Das Problem mit diesen Spielen ist, daß sie sich kaum vom Vorgänger unterscheiden und nur in sehr wenigen Punkten verbessert wurden.

Schon wieder Schweizer

Hallo Tomba-la-Bomba (Ha! Da bist du noch plätter als bei Tommy-Wommy)!

Hier schreiben Dir zwei nette Boys aus der Schweiz. Bevor wir es vergessen, ihr seid natürlich das beste, geilste, usw. Magazin im Universum. (Als ob ihr das nicht schon wüßtet.) Doch nun zu unseren Fragen:

- 1 Wir in der Schweiz haben es viel besser als ihr. (Ihr wißt schon, keine BPJS und so.) Die Spiele erscheinen bei uns viel früher als bei Euch. Wir haben *Zelda* schon durchgespielt, als es bei Euch noch nicht einmal erhältlich war.
- 2 War 1. überhaupt eine Frage?
- 3 Warum beantwortet ihr Fragen wie, "welches Spiel soll ich mir kaufen?" oder "welches Spiel findet ihr besser?"? Dafür gibt es schließlich den Nindex, oder bekommt ihr keine besseren Briefe (solche wie unserer, hehe)?
- 4 Welches Spiel findet ihr besser? *California Speed* oder *Rampage: Universal Tour*?

Jürg

5 Drückt ihr diesen Br... Ach vergiss es!

Siegfried and Roy

Amn. v. Onkel Tom (der mittlerweile schon wunde Finger hat, weil er auf der Mini-Tastatur seines Notebooks tippt):

1 Ihr hattet Zelda tatsächlich schon vor uns? Das kann ich mir schwer vorstellen, aber warum auch nicht. Der Unterschied wird höchstens ein paar Tage betragen haben, gelle? 2 Nein. 3 Wenn sich ein Leser nicht sicher ist, versuchen wir natürlich, ihm so gut wir können zu helfen. In uns fließt eben doch gutes Engelsblut! 4 Welches Spiel findest Du denn besser, Shadowman oder Virtual Chess 64? 5 Pruuust... wollte schon wieder was sagen...

Speicher

Hi Tommy (bitte nicht böse werden und Klaus von einem Schweizer Berg in Richtung Deutschland rollen lassen)!

Zuerst kommt das übliche Geschleime: Ihr macht das tollste Mag jenseits dieser Welt, Ihr habt den fettesten Schreibstil und Ihr seid das saumäßigmegacoolsteaffentarkesuperdupergeilste Team. Nun zu meinen Fragen:

- 1 Wieso kann man keine Speichererweiterung machen, die zum Beispiel acht oder mehr Megabyte hat?
- 2 Wieso macht man keine größeren Cartridges?
- 3 Bringt Ihr was über Nintendos neue Konsole (Dolphin)?
- 4 Wann, Himmeldonnerwetternocheinmal, kommen die Fotos von Euch, die Ihr uns, Euren treuen Lesern versprochen habt (wenn Ihr den Brief abdruckt, könntet Ihr das Bitte fett schreiben)?!
- 5 Drückt Ihr diesen Brief ab, obwohl du mit «---nimm---» antwortest?

Üdimir

Amn. v. Onkel Tom:

1 Doch, die soll es angeblich sogar bald geben. Solange es aber keine Spiele gibt, die diesen zusätzlichen Speicher unterstützen, lohnt sich der Kauf wohl kaum. Fraglich ist, ob daraus überhaupt noch etwas wird. Ich käme mir als Besitzer einer 4MB-Erweiterung zumindest ziemlich veräppelt vor... 2 Fettere Cartridges haben auch einen fetteren Preis zur Folge, und den willst Du bestimmt nicht. Was sind wir doch froh, daß Nintendos Dolphin endlich mit DVDs auskommt! 3 Sobald Big N (und "Big") können wir spätestens nächstes Jahr wirklich groß schreiben! neue Details rausrückt, sind wir an Ort und Stelle! 4 Ähem... wir arbeiten gerade daran. Wirklich. Die Fotos kommen in einer der folgenden Ausgaben! 5 Nein, auch wenn ich mit nein antworte!

PSX2

Liebes 64 Power-Mag (Tommy)! Eure Zeitschrift ist einfach die beste, die ich kenne! Ich lese sie nun schon seit zwei Jahren und habe bisher noch keine Ausgabe versäumt! Und noch ein großes

Lob an Eure Tricks! Aber jetzt nun zu meinen Fragen:

- 1 Wann wird nun die PSX2 erscheinen?
- 2 Zahlt es sich nun aus, eine PSX 1 zu kaufen oder soll ich auf die PSX2 warten?

Anyonym per Mail

Amn. v. Onkel Tom:

1 So genau kann das noch keiner sagen. Der Launch soll im Sommer nächsten Jahres in den Staaten losgehen, bevor die Konsole einige Monate später nach Deutschland kommt. Rechne lieber nicht vor dem Herbst- oder Weihnachtsgeschäft damit. 2 Es zahlt sich aus, sowohl auf die PSX2 als auch auf den Dolphin von Nintendo zu warten. Nintendo protzt schon jetzt mit einer deutlich ausgereifteren Hardware als die von Sony. Das kann wieder ein Kampf werden! Vielleicht geht Sega mit seinem Dreamcast als lachender Sieger aus dem Rennen hervor.

Silver...äääh, Goldeneye

Hallo Tom!

Ich bin es, Alexander Teves, der Dir eine Mail zum Thema Konsolenkrieg geschrieben hat. Super, Ihr habt ihn abgedruckt, und mich zur Sau gemacht.

Als Antwort zur Frage, ob "Silvereye ein

Nachfolger zu Goldeneye sei" hast du mit "Wuaaahahaha!" angefangen. Gut, man sollte indizierte Spiele nicht beim Namen nennen, aber ist das so witzig? Hab ich mich über Euch witzig gemacht? In einem darauf folgenden Brief, Titel "BPJS" von Andreas Meissner redet Ihr auch ungeniert über Silvereye! Wollt Ihr mich verarschen? Ich glaube nicht, daß das von Euch fair war, damit Ihr es wißt. Anderen mag das ja egal sein, aber einem nicht durchgeknallten Leser wie mir schon! Jetzt reicht's mir erst mal. Denk' mal drüber nach.....

Alexander Teves

Amn. v. Onkel Tom: Hmmm... Du solltest Antworten dieser Art nicht zu persönlich nehmen. Deine Kritik habe ich wohl ernst genommen. Nimmst Du meine Entschuldigung an?

Testmuster

Hallo Onkel Tom!

Schon oft habe ich mich gefragt, wo Ihr eigentlich Eure Spiele, Infos und die brandaktuellen Bilder her bekommt. Kauft Ihr die Sachen aus dem Ausland ein oder wie funktioniert das?

Ansonsten möchte ich mich bei Euch bedanken, daß Ihr mir

jeden Monat so schöne Lesestunden beschert. Das schafft kein anderes Mag! Ich bleibe Euch treu!

Graf Zahl

Amn. v. Onkel Tom: Die meisten Infos bekommen wir freundlicherweise von den Firmen selbst. Auch die Testmuster. Nur selten importieren wir Spiele aus dem Ausland, denn die Pressearbeit der Firmen funktioniert schon gut genug.

Werbezzone

Zum Anfang das obligatorische Lob: Ihr seid die Besten. Ich konnte faßt nicht mehr aufhören zu lachen, als ich den anonymen Leserbrief in der Ausgabe 3/99 gelesen habe. So ein Mächtgerm kauft das Heft, das er scheiße findet, nimmt sich die Zeit und die Mühe einen Brief zu schreiben, schickt diesen ein und kauft sich auch sicher das nächste Heft, um zu sehen, ob er abgedruckt wurde. Natürlich zu dem Preis, den er viel zu hoch findet. Was überhaupt nicht stimmt, wenn man anschaut, wie wenig Werbung den Platz Eures Heftes verschwendet. Man könnte natürlich auch ein Heft machen, wo die Hälfte aus Werbung besteht, und dieses zum halben Preis verkaufen. Daß diese Strategie funktioniert beweist die *piiilep*.

Daniel Mrose, Schweiz

Computer•Hardware•Software•Games

Freestyle

Wildenbruchstraße 69 • 12045 Berlin

Spiel des Monats

Turok 2

für N64, DV

86,99

Nintendo 64

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
Pad div. Farben	DV 19,90
RGB Kabel	DV 14,90
XFlooder	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

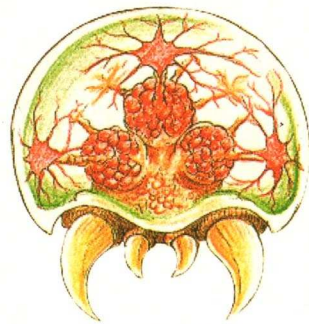
Ihr sucht ein Spiel wir haben es bestimmt Anruf genügt (PSX, N64, PC-CD)

Nintendo 64	DV 244,90
4MB Speichererweiter.	DV 69,90
Memory Card 1MB	DV 29,90
Memory Card 5MB	DV 59,90
Body Harvest	DV 99,90
Bio Freaks	DV 129,90
Buck Bumble	DV 109,90
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

Versandkosten•Nachnahme (perPost) 8,90+3,00
Vorkasse(Scheck) 6,90
Ab 2500€ Versandkostenfrei (ohne Grunderstattung)
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 200M als Schadenersatz
Unfreie Lieferungen werden nicht Angenommen
Irrtümer vorbehalten
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

Mensch oder Maschine?



Nach dem Auftritt von Samus Aran in Super Smash Brothers mehren sich die Berichte, daß bald wieder ein "richtiges" Metroid erscheint. Grund genug für uns, den mysteriösen Cyborg zum Helden des Monats zu küren!

Samus, die Heldin

Mit nur drei Spielen errang Samus Aran Weltruhm:

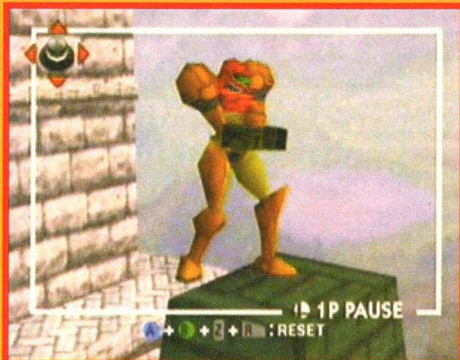
METROID NES

METROID II - THE RETURN OF SAMUS GB

SUPER METROID SNES

Samus schlägt zu

Ihren bisher einzigen Auftritt auf dem Nintendo 64 hatte Samus Aran in dem Prügelspiel Super Smash Brothers, das von uns in Ausgabe 3/99 getestet und mit 90% bewertet wurde. Gerüchte über eine klassische Neuauflage konnten bisher leider noch nicht bestätigt werden...



Es geschah im kosmischen Jahr 2000. Eine Zeit, in der allgemeiner Wohlstand und Respekt vor dem Fremdartigen herrschte. Die Vertreter aller bekannten Planeten trafen sich zu einem Kongreß der Galaktischen Föderation, um sich kulturell einander zu nähern. Nach langen, aber nichtsdestotrotz zügigen Verhandlungen vereinbarte man eine noch engere Zusammenarbeit, um den Frieden auch für die Zukunft zu sichern. Alles hätte so friedlich sein können, aber dann tauchten die Weltraumpiraten auf. Sie zogen plündernd durch die Weiten des Universums und verbreiteten Angst und Schrecken. Um der brenzligen Lage Herr zu werden, schuf die erstarkte Allianz die Galaktische Bündnis-Polizei. Doch die Piraten waren sehr schnell und hielten sich in abgelegenen Gegenden auf, so daß die neu gegründete Polizei versagte. Man mußte schwerere Geschütze auffahren und gründete deshalb eine Spezialgruppe, die "Weltraum-Jäger". In dieser Truppe versammelte man die tapfersten und mutigsten Polizisten, Soldaten und Söldner – nur das Beste vom Besten war gerade gut genug, um dem Terror Einhalt zu gebieten.

Im Jahr 2005 hatte man die Weltraumpiraten jedoch immer noch nicht unter Kontrolle gebracht. Nach wie vor zogen kleine Gruppen durchs All und sorgten für Ärger, wo immer sie auch auftauchten. Keine Gruppe jedoch sorgte für so viel Ärger wie jene, die auf eine ganz besondere Lebensform des Planeten SR-388 stieß. Ein Forschungsteam der Galaktischen Föderation hatte die Wesen gefunden und mit auf ihr Raumschiff genommen, kurz bevor es von den



▲ Samus in Heldenpose – so kennen und mögen wir sie.



▲ Super Metroid (SNES) ist ein grandioses Spiel und das bisher letzte eigenständige Abenteuer von Samus Aran.



▲ Für hilflose Metroid-Fans gibt's einen Spielberater von Nintendo.

Verbrechern angegriffen wurde. Diese Lebensform, genannt "Metroid", ist an sich recht harmlos – bis sie Beta-Strahlung ausgesetzt wird, denn dann vermehrt sie sich unkontrolliert.

Die Piraten waren sich nach Durchsicht der wissenschaftlichen Aufzeichnungen ihrer mehr oder weniger per Zufall erbeuteten Wunderwaffe bewußt und planten, sie gegen die Erde einzusetzen. Doch bevor sie ihre Erpresserbotschaft absendeten, zogen sich die Piraten auf ihre Basis auf dem Planeten Zebes zurück. Dort schmiedeten sie den teuflischen Plan, die Erde mit Metroiden zu überschwemmen. Die Föderation jedoch konnte den Drohspruch zurückverfolgen, und mehrere Einheiten der Polizei versuchten, das unterirdische Labyrinth der Piraten zu erobern – vergeblich. Schlimmer noch: Der Plan mit der Biowaffe ging nach hinten los und die Metroiden verbreiteten sich unaufhörlich auf Zebes...

Die Föderation hatte keine Wahl, sie mußte einen Jäger nach Zebes schicken – und nur einer war gut genug für diese Aufgabe: der mysteriöse Krieger Samus Aran. Samus war ein Cyborg. Fast sein gesamter Körper wurde durch mechanischen Bauteile ersetzt, um ihn noch schneller, noch wendiger, noch stärker zu machen. Obwohl sein Name in der ganzen Galaxie verbreitet war, kannte niemand das wahre Gesicht des stolzen Kriegers.

Das Erreichen der Basis war für Samus kein Problem, das Kämpfen innerhalb der engen Gänge schon viel eher, denn wo man auch hinsah – überall waren mutierte Metroiden

zu finden. Trotzdem gelang es Samus, sich der Piraten zu entledigen, um sich schließlich bis zum Mutterhirn, dem einzigen wirklich wunden Punkt der Metroiden durchzukämpfen. In einer Schlacht auf Leben und Tod rang Samus das ekelhafte Wesen nieder und nahm zum ersten Mal seit langer

Zeit wieder seinen Helm ab.

Samus, der stolze Krieger, entpuppte sich als gutaussehende Frau!

An dieser Stelle nahmen die Abenteuer um die tapfere Amazone Samus

Samus' Gastauftritte

Beliebte Superhelden, besonders die von Nintendo, neigen dazu, kleine Gastrollen in verschiedenen Spielen zu übernehmen. Auch Samus Aran macht da keine Ausnahme:



In Tetris (NES) zeigt Samus ihre musikalische Seite.



Im Super Mario-Rollenspiel (SNES) erholt sich Samus von ihren Strapazen.

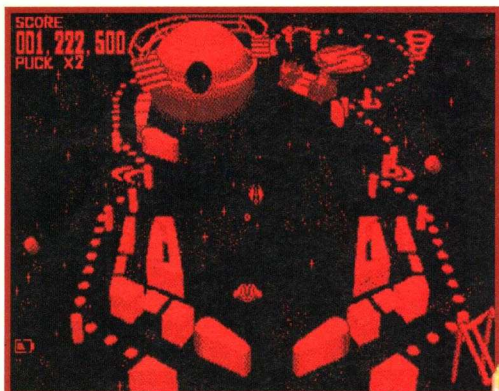


Wer ganz genau hinsieht, kann in der Spielzeugkiste eine Samus-Puppe entdecken (SMRPG, SNES).



Die Metroiden machten auch Kid Icarus (NES) das Leben schwer.





▲ In Galactic Pinball (VB) kannst Du rechts oben das Metroid-Logo erkennen.

jedoch kein Ende. Im Gegenteil: Sie begannen erst richtig! Denn als einige Raumpiraten um ihr Leben rannten, um in Notkapseln die Flucht ins All zu suchen, nahmen sie einen Metroid mit und schmuggelten ihn unbemerkt von Zebes.

Noch bevor dies bekannt wurde, widmete sich Samus der Wurzel des ganzen Übels: dem Heimatplaneten der Metroiden, SSR-388. Ihre Aufgabe: Jedes einzelne Monster und sämtliche Hinweise auf deren Existenz vernichten. Nie mehr sollten die Metroiden auch nur einem Menschen Schaden zufügen können.

Samus hört auf

Wir alle lieben gut gemachte Abschlussequenzen als Belohnung für die "Mühen" des Durchspielens. Die Metroid-Spiele setzen hier Maßstäbe, denn pro Spiel gibt es drei verschiedene Abspanne. Je schneller Du das Spiel erfolgreich beendest, desto besser ist der Abschluß. Dabei ist grundsätzlich ein Teil gleich, die Unterschiede präsentieren wir Dir jetzt:

Metroid

ABSCHLUSS 1 – unter drei Stunden Spielzeit:

Samus' Rüstung verschwindet und enthüllt, daß der stolze Krieger in Wahrheit eine brünette Frau ist.

ABSCHLUSS 2 – zwischen drei und fünf Stunden Spielzeit:

Samus' Helm verschwindet und zeigt, daß der Held braunes Haar hat – daß Samus eine Frau ist, bleibt ein Geheimnis.

ABSCHLUSS 3 – mehr als fünf Stunden Spielzeit: Samus' Rüstung blitzt auf und sie hebt die Faust zum Siegesgruß.

Metroid II - The Return Of Samus

ABSCHLUSS 1 – unter drei Stunden Spielzeit:

Samus trägt einen Bikini und ihr Haar weht im Wind.

ABSCHLUSS 2 – zwischen drei und fünf Stunden Spielzeit:

Samus in der Rüstung, ohne Helm, streckt den Daumen nach oben.

ABSCHLUSS 3 – mehr als fünf Stunden Spielzeit:

Samus steht regungslos in ihrer Rüstung da.

Super Metroid

ABSCHLUSS 1 – unter drei Stunden Spielzeit:

Samus' Rüstung verschwindet und zeigt sie im schwarzen Bikini – diesmal ist sie blond!

ABSCHLUSS 2 – zwischen drei und fünf Stunden Spielzeit:

Samus' Helm verschwindet und enthüllt ihr Gesicht.

ABSCHLUSS 3 – mehr als fünf Stunden Spielzeit:

Samus bleibt in ihrer Rüstung und streckt den Daumen nach oben.

SR-388 war weniger verwinkelt, miefig und eng als Zebes, aber deshalb noch lange nicht ungefährlicher, denn starke Beben erschütterten die Erde und legten ganze Lavaseen frei. Als sie sich tiefer und tiefer unter die Oberfläche kämpfte, erkannte Samus, daß es auf Zebes nur eine Art Metroiden gab – hier auf SR-388 traf sie auf unzählige! Schließlich begegnete die inzwischen legendäre Kriegerin der Königin der Metroiden, und nach einem schier endlos langen Kampf ging Samus abermals als Siegerin hervor. Auf ihrem Weg zurück an die Oberfläche entdeckte sie ein Ei auf dem Boden. Als sie sich ihm näherte, platzte es auf und ein Baby-Metroid heftete sich an Samus. Nicht mit der üblichen Klauenattacke der älteren Biester, sondern eher hungrig und ängstlich – der Mini-Metroid betrachtete Samus als seine Mutter. Samus erkannte, daß von dem kleinen Wesen auch unter Menschen keine Bedrohung ausgehen

würde und hatte fortan ein neues

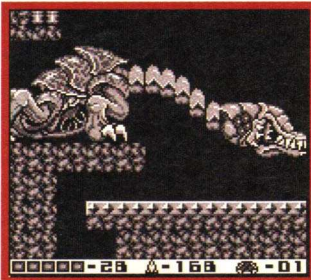


Hautier. Zurück an der Oberfläche bestiegen Samus und der Metroid ein Raumschiff und brachen nach Ceres auf, der wichtigsten Forschungsstation der Menschheit.

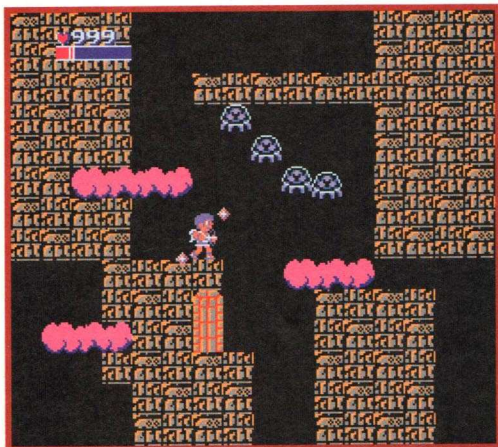
Die Wissenschaftler auf Ceres waren wegen des unheimlichen Neuankommings zuerst ziemlich besorgt. Schließlich hatten die Metroiden bereits unzählige Menschen das Leben gekostet. Als sich die geistige Elite der Föderation jedoch erst einmal mit dem ungewöhnlichen Lebewesen auseinanderzusetzen begann, wuchs die Faszination, die von dem quallenartigen Geschöpf ausging, immer weiter. Sie lernten viel über die Eigenschaft der Metroiden, aus Nahrung elektrische Energie zu gewinnen und kontrolliert abzugeben.

Als Samus sichergehen konnte, daß auf Ceres keine Bedrohung durch den Metroiden entstehen konnte, verließ sie den Planeten, um der Föderationsregierung persönlich Bericht über ihre beiden Missionen abzugeben. Doch schon kurz nach ihrer Abreise erreichte Samus ein Notsignal... von Ceres!

Samus eilte so schnell wie möglich wieder zu dem Forschungskomplex zurück. Als sie das Gebäude betrat, war alles ungewöhnlich still. Irgend etwas lief hier definitiv falsch. Als Samus das Hauptlabor erreichte, fand sie die reglosen Körper der Wissenschaftler auf dem Boden liegen. Von dem jungen Metroiden fehlte jede Spur. Angespannt



▲ Metroid II - The Return Of Samus (GB) erfüllte dank zahlloser Ideen die Erwartungen aller.



▲ Fans fordern schon seit Jahren neue Metroid-Spiele, aber Nintendo überhört die Rufe einfach.

schlich die Cyborg-Frau durch einen weiteren Korridor und erstarrte: Ridley, der riesige rote Drachen, dem sie schon bei ihrem Einsatz auf dem Rebellen-Planeten begegnet war, hatte das Forschungsobjekt der Ceres-Wissenschaftler geschnappt und flog mit ihm davon. Offenbar wollte Ridley vollenden, was die Piraten und das Mutterhirn angefangen hatten.

Samus zögerte keinen Moment und folgte Ridley nach Zebes, um die Gefahr ein für allemal zu bannen. Als sie den vom Krieg zernarbten Planeten sah, lief es Samus eiskalt den Rücken hinunter. Aber sie hatte ja eine Aufgabe. Eine wichtige Aufgabe. Sie mußte mal wieder die Menschheit vor einer todbringenden Bedrohung retten. Trotz der Zerstörungen fand Samus sofort den Eingang wieder, den sie seinerzeit benutzt hatte, um in das unterirdische Labyrinth der Piraten zu gelangen. Als sie die ersten Gänge betrat, stockte ihr der Atem: Jemand hatte das komplette Tunnelsystem wieder aufgebaut! Obwohl es unmöglich schien, hatte das Mutterhirn trotz heftigster Attacken überlebt.

Die letzte Auseinandersetzung mit dem erstarrten Mutterhirn, sollte dann auch das bisher schwerste und kräftezehrendste Abenteuer werden, das Samus erlebte. Die Lebensformen in den Bereichen von Brinstar und Norfair waren Samus bestens bekannt. Die Unterwasserwelt von Maridia und die unterirdischen Lavaseen waren jedoch vom Mutterhirn neu erschlossen worden. In diesem Wirrwarr der Gänge entdeckte Samus ein mit Waffen vollgestopftes Schiff, das ihr fortan als Waffenlager diente und zum Erfolg ihrer Mission – die dauerhafte Auslöschung der Metroiden und des Mutterhirns – entscheidend beitrug.

Nach harten Auseinandersetzungen mit unzähligen Metroiden

traf Samus schließlich auf ein riesiges Exemplar, fünfmal so groß wie seine Artgenossen. Kurz nachdem der Kampf entbrannt war, hielt der Metroid inne, schien Samus wiederzuerkennen und fing an zu weinen – es war der entführte Baby-Metroid.

Das Mutterhirn war jedoch noch eine ganz andere Geschichte. Wieder brach ein offener Kampf aus, wieder siegte Samus; zumindest glaubte sie das, bis das Mutterhirn seine wahre Form zeigte und sich endlich ihrem Schicksal stellte. Der Kampf der Jahrtausends begann. Das Mutterhirn griff mit mehr Macht an, als es Samus jemals für möglich gehalten hätte, und so stand die einst so mysteriöse Kämpferin wieder mal am Abgrund des Lebens... bis der gigantische Metroid, der sich einst an Samus klammerte, das Mutterhirn attackierte und ihm alle Energie entzog. Der Metroid übertrug die Energie auf Samus, doch noch bevor



▲ Ob ein zweiter Arm statt einer Wumme nicht vielleicht besser wäre?



▲ Schleimige Monster sind nichts außergewöhnliches!

er seine Arbeit vollenden konnte, bäumte sich das Mutterhirn ein allerletztes Mal auf und vernichtete Samus' Freund.

Der Metallpanzer der Kriegerin glühte, von einer ungewöhnlichen Energie erfüllt, als das Mutterhirn Samus noch einmal angriff. Samus jedoch entlud die in ihrem Panzer gespeicherte Energie des Mutterhirns wieder zurück und tötete es dadurch. Nicht nur, um die Menschheit zu retten, sondern vor allem, um den aufopfernden Metroiden zu rächen.

Plötzlich bemerkte Samus, daß ein Selbstzerstörungsmechanismus in der Basis aktiviert wurde. Sie rannte los.

Eine blendende Explosion, heller als tausend Sonnen, zerriß Zebes, und alles Leben auf dem Planeten wurde ausgelöscht.

Samus' Schiff jedoch war im Trümmerhaufen nicht zu erkennen...

California



Sega hat das Dreamcast, Sony die PlayStation 2 - und Nintendo? Die haben seit wenigen Wochen den "Dolphin"!

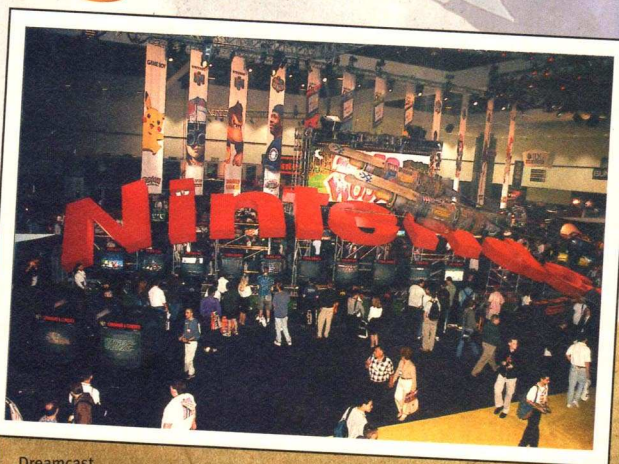
Los Angeles – Stadt der Illusionen, Stadt der Desillusionierung. Welcher Ort wäre wohl für die weltgrößte Fachmesse für Computer- und Videospiele geeigneter als die Traumstadt im südlichen Kalifornien? Nach zweijähriger LA-Abstinenz pilgerte wieder alles, was in der Branche Rang und Namen hat, in die Stadt zu Füßen des verbläuten Hollywoods.

Die Ausgangsposition war so spannend wie selten zuvor: Während Sega seinen Beitrag zur neuen Gerätegeneration mit dem

News-Ticker

- **Künstlerisch:** Das eigentlich für's 64DD geplante *Mario Artist* ist immer noch nicht gestorben – viel mehr ist aber leider trotzdem nicht bekannt...
- **Erfolgreich:** Neuer Besucherrekord auf der E3. Statt der 41.000 Besucher auf der Messe 1998 in Atlanta, fanden über 55.000 den Weg nach Los Angeles.
- **Zauberhaft:** Das britische Softwarehaus Rare hat sich die Rechte an Disneys Mickey Maus gesichert und bringt in den nächsten drei Jahren unter anderem ein Rennspiel und ein Action-Adventure mit der beliebten Comicfigur auf den Markt.
- **Schade:** Nintendos Howard Lincoln verlässt den Branchenführer nach rund 20jähriger Tätigkeit im April 2000. Seine Aufgaben werden von Präsident Minoru Arakawa und Verkaufschef Peter Main übernommen.
- **Klassisch:** Nintendo hat mit *Excitebike 64* den Nachfolger des NES-Klassikers angekündigt. Etwas Spielbares war leider ebenso wenig verfügbar wie Bildmaterial; das gezeigte Video machte jedoch Lust auf mehr.
- **Geschäftstüchtig:** Hasbro weitet sein Engagement im Konsolenbereich aus und will deshalb weitere Firmen kaufen. Konkretes ist noch nicht bekannt, Gerüchte sprechen jedoch von THQ, Activision, Acclaim und/oder GT.
- **Mutig:** Der mexikanische Hersteller Majesco veröffentlicht neue Hard- und Software für die beiden 16-Bitter Mega Drive und Super Nintendo in den Staaten.
- **Zauberhaft, die Zweite:** Die Rechte an Donald Duck wurden ebenfalls neu vergeben. Glücklicher Sieger: Ubi Soft. Natürlich wurde auch gleich ein Nintendo 64-Spiel angekündigt!
- **Mutig, die Zweite:** Activision bringt den zweiten Teil der Ego-Shooter-Serie *Erdbeben* auch für das Nintendo 64; im Laufe des Sommers dürfte es soweit sein. Der Preis soll bei rund 130 Mark liegen. Und mehr dürfen wir dazu dank einer Behörde in Bonn auch nicht schreiben...

Wenig überraschend: So gut wie alle Sportspielserien werden auch im nächsten Jahrtausend fortgeführt – mal mit der Endung "2000", mal mit dem abschließenden Wörtchen "Millennium".



Dreamcast

(zumindest in Japan) bereits geleistet hatte, verunsicherte Sony die weltweite Käuferschaft schon seit Wochen mit spärlichen Informationen über eine PlayStation 2. Nur einer der Big Player hielt bisher die Füße still: Nintendo. Das Dreamcast juckte hier offenbar niemanden, und selbst Sonys Säbelrasseln entlockte dem Branchenführer keine Fakten. Alles schien still, und so rechnete auch keiner mit dem, was Nintendo einen Tag vor Messebeginn veranstaltete: eine Pressekonferenz zum Nintendo 64-Nachfolger "Project Dolphin"! Den vermeintlichen Traum aller Videospieler stellen wir Dir in einer gesonderten Box vor, denn auf der Messe selbst war der Dolphin nur Gesprächsthema – Konkretes konnte man noch nicht erspüren.

Das war aber auch nicht nötig, denn was Nintendo auf seinem riesigen Messestand präsentierte, ließ die Pressekonferenz fast schon in Vergessenheit geraten: Neben *Dankey*

Kong 64, *Perfect Dark*, *Pokémon* und dem *Star Wars Racer* konnte man bis auf wenige Ausnahmen alle im Messebericht auftauchenden Spiele tatsächlich antesten. Gut gegliedert und mit hochkarätigen Titeln bestückt, wurde Nintendos Stand schnell zum Gewinner der Messe.

Höchst erfolgreich konnte sich auch Sega in Szene setzen. Mit einem Potpourri aus alten und neuen Spielen wurde den Besuchern eine überzeugende Produktpalette präsentiert, auch wenn bereits hoch gehandelte potentielle Megahits wie *Shen Mue* langsam aber sicher in der Versenkung verschwanden.

Verlierer der Messe war nach einhelliger Meinung die Kopierst... ähm... PlayStation. Sonys Messestand, direkt zwischen Sega und Nintendo gelegen, entpuppte sich als ein konfuse Sammelsurium verschiedener,

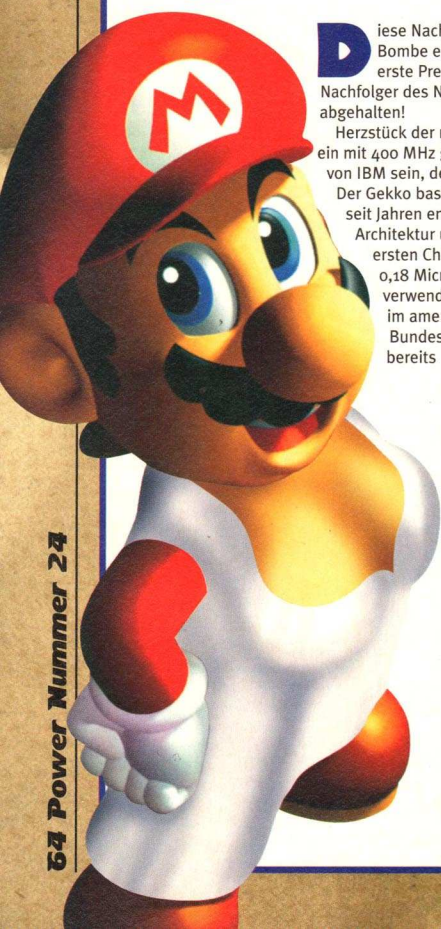
Dreamin'



größtenteils bereits bekannter Titel. Von der mysteriösen PlayStation 2 war enttäuschend wenig zu sehen. Zwar wurde die bereits bekannte Echtzeitanimation eines etwa 70 Jahre alten Männergesichts sowie eine spielbare, aufgemotzte Version von *Gran Turismo* gezeigt, auf mehr mußte der interessierte Besucher jedoch verzichten. In den Presseinformationen war die PlayStation 2 überhaupt kein Thema – aber das verwunderte auch nicht weiter, schließlich hielt es Sony nicht einmal für nötig, einen deutschen PR-Manager in die Staaten zu entsenden.

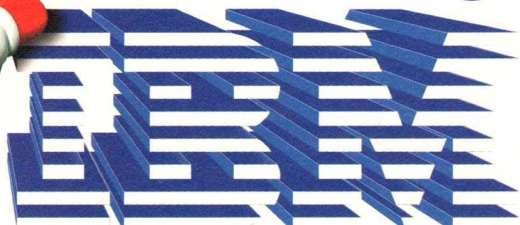
Was ist also das Fazit der Messe? Alle, die Nintendo bereits abgeschrieben haben, sollten besser ihre Zunge hüten. Sega sollte seine Hardware nicht überschätzen und sich etwas mehr ins Zeug legen. Und Sony? Sony sollte sich nicht auf seinen Lorbeeren ausruhen, denn sonst verschwindet man mit der PlayStation 2 fast ebenso schnell in der Versenkung, wie man mit dem Vorgänger aufgetaucht ist!





"Dolphin"

Projekt



Diese Nachricht schlug wie eine Bombe ein: Nintendo hat eine erste Pressekonferenz zum Nachfolger des Nintendo 64 abgehalten! Herzstück der neuen Konsole wird ein mit 400 MHz getakteter Prozessor von IBM sein, der sogenannte Gekko. Der Gekko basiert auf der von IBM seit Jahren entwickelten PowerPC-Architektur und ist einer der ersten Chips, der eine spezielle 0,18 Micron-Kupfertechnologie verwendet. Hergestellt wird der Chip im amerikanischen Burlington, im Bundesstaat Vermont. Dort werden bereits



▲ Unglaublich, aber wahr: Das ist der Gekko!



ALLE FAKTEN AUF EINEN BLICK

PROZESSOR:

- ▶ IBM Gekko-Prozessor (eine Weiterentwicklung des IBM PowerPC)
- ▶ 400 MHz Taktfrequenz
- ▶ 0,18 Micron-Kupfertechnik

GRAFIKCHIP:

- ▶ Maßanfertigung durch ArtX, Palo Alto, Kalifornien
- ▶ 200 MHz Taktfrequenz
- ▶ 0,18 Micron-Kupfertechnik mit mindestens 8 MB DRAM

INTERNER SPEICHER:

- ▶ Superschneller DRAM
- ▶ Interne Übertragungsrate: 3,2 GB pro Sekunde

SPEICHERMEDIUM:

- ▶ DVD-Laufwerk von Matsushita
- ▶ Spezieller Kopierschutz

seit September 1998 leistungsschwächere Vorgänger des Gekko produziert.

Für den Grafikchip wird eine der weltweit führenden Firmen auf dem Gebiet der 3-D-Technologie verantwortlich zeichnen, die im kalifornischen Palo Alto ansässige ArtX Inc. Geschäftsführer Dr. Wei Yen zeigt sich von Nintendos Vorhaben begeistert: "Die Liste der Firmen, die an der nächsten Nintendo-Konsole arbeiten, ist sehr aufregend. Das Know How Nintendos auf dem Gebiet der Videospiele und die Größe dessen, was IBM mit einbringt, ist unschlagbar."

Sensationell auch die Ankündigung, daß der japanische Konzernriese Matsushita Electric (weltweit unter anderem durch die Marke Panasonic bekannt) das Speichermedium liefern wird. Wie von der kompletten Branche erhofft, rückt Nintendo endlich von seinem Festhalten an der veralteten Modultechnologie ab und setzt statt dessen auf den Zukunftsmarkt der HiFi-Branche schlechthin, die DVD. Dank eines entsprechend schnellen Laufwerks sollen der Geschwindigkeitsvorteil der Module ausgeglichen und gleichzeitig die Produktionszeiten und -kosten reduziert werden. Während bei Sonys PlayStation 2 immer noch nicht entschieden ist, ob das dort eingebaute DVD-Laufwerk auch Spielfilme abspielen können wird, ist das beim Dolphin definitiv der Fall – Dolphin-Käufer sparen sich somit den Kauf eines DVD-Spielers!

Wenn alles so läuft, wie es sich die drei Giganten Nintendo, IBM und Matsushita momentan vorstellen, dann soll der Dolphin bereits im Herbst 2000 zu einem "Massenmarkt-tauglichen Preis" im Handel stehen.

Sobald es weitere Neuigkeiten über Nintendos aktuelles Prestigeobjekt gibt, kannst Du sie künftig umgehend in unserem News-Teil verfolgen!





MESSEBERICHT

FEATURE

64
POWER

TOP GEAR HYPER-BIKE



Die *Top Gear*-Familie wächst und wächst und wächst. Neben der offiziellen Fortsetzung zu *Top Gear Rally* hat Kemco ein weiteres Spin-Off der Serie angekündigt: *Top Gear Hyper-Bike*.

Das Spiel verspricht ein echter Knaller zu werden: Ein bis vier Spieler rasen auf mehr als einem halben Dutzend verschiedener Motorräder über Schotter, durch die Wüste und natürlich auch über normale Straßen. Verschiedene Schwierigkeitsgrade sollen bei dem 128 Megabit-Modul ebenso selbstverständlich sein wie Expansion Pak-, Rumble Pak- und Controllerr Pak-Unterstützung. Die große Frage wird lauten: Wie schlägt sich TGHB im Vergleich mit THQs *Road Rash*?



TOP GEAR RALLY 2



Juhuuu! Darauf haben wir gewartet: *Top Gear Rally 2*!

Das vielleicht beste Rallyspiel in der Konsolengeschichte geht endlich in eine offizielle Fortsetzung. Was Kemco da angekündigt hat, klingt denn auch absolut vielversprechend: Dank offizieller Lizenzen von Autoherstellern und der American Rally Sport Group kannst Du mit 15 Autos zuerst eine Fahrschule absolvieren, und hinterher über ein paar vorgegebene und außerdem über unendlich viele, per Zufallsgenerator zusammengesetzte Strecken brettern. Natürlich nutzt auch TGR2 sämtliche erhältlichen Paks und bietet zudem einen Vierspielermodus – kaum zu glauben, daß das alles in ein 96Mbit-Modul passen soll. Wir heizen schon mal die Motoren vor und hoffen, daß wir noch in diesem Jahr in den Genuß einer der heißesten Fortsetzungen der Messe kommen werden!



zu machen, werden die im Spiel auftauchenden Gegenstände per Zufallsgenerator verteilt. Außerdem gibt es für die Hauptdarsteller verschiedene Kleidungsstücke. Damit auch Zartbesaitete das Horror-Adventure genießen können, wird es die Möglichkeit geben, den Grad an Details den eigenen Vorstellungen anzupassen.

Ob und wann *Resident Evil 64* in Deutschland erscheint, steht noch in den Sternen. Vielversprechend ist der Titel jedoch allemal!



RESIDENT EVIL 64



Daß es kommt, haben wir ja bereits angekündigt – daß es schon auf der Messe spielbar war, haben wir uns jedoch nicht träumen lassen! Da uns an dieser Stelle für eine ausführliche Schilderung des Erlebten leider kein Platz zur Verfügung steht, gibt's hier erst einmal ein paar Fakten. Ein umfangreiches Zoom folgt dann in einer der nächsten Ausgaben.

Dank einer Rekordgröße von 512Mbit wird *Resident Evil 64* doppelt so groß wie Megahits á la *Zelda* oder *Turok 2* sein. Der enorm große Speicherplatz wird unter anderem für die in den Urversionen so beliebten Full Motion-Videos genutzt; das Spiel übernimmt damit in diesem Bereich eine Vorreiterrolle. Dank der Unterstützung für das Expansion Pak ist ein 640 x 480-HiRes-Modus verfügbar, der grafisch alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen soll – die bei den Vorgängern für die PlayStation störenden Ladezeiten entfallen natürlich. Dafür gibt's noch einige kleine, aber feine Erweiterungen: Die Farbe des Blutes wird einstellbar sein, und um ein erneutes Durchspielen attraktiver



23



64 Power Magazine

MARVEL'S X-MEN

Endlich ist mal wieder ein gutes Prügelspiel für das Nintendo 64 in Sicht: Activision hat auf der Messe X-MEN angekündigt. Wie der Name und die Bezeichnung "Prügelspiel" bereits vermuten lassen, handelt es sich hierbei um eine zünftige 3-D-Schlägerei mit den bekannten Marvel-Helden aus den gleichnamigen Comics. Das Spiel wird von Syrox entwickelt und machte einen hervorragenden ersten Eindruck. Bis zur Veröffentlichung im Winter ist es ja noch einige Zeit hin, aber sobald wir mehr wissen, erfährst Du es als erster!



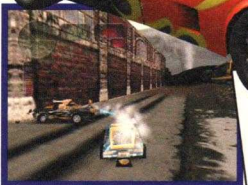
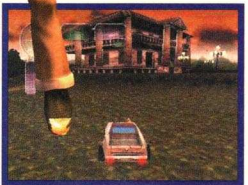
VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

Na, das ging aber fix: Kaum ist Vigilante 8 für das Nintendo 64 raus, kündigt Activision auch schon die Fortsetzung an!



Wie es sich für ein Sequel gehört, soll alles besser werden: Die Aufgaben werden komplexer, die grafischen Effekte aufregender und das Arsenal an Waffen, Power-Ups und Special Moves noch größer. Die erfolgreiche Grundidee ist aber natürlich immer noch die gleiche: Heize quer durch Amerika und ballere alles in die Luft, was Dir vor die Flinte kommt.

Die Veröffentlichung ist momentan für den Herbst geplant, und bis dahin zocken wir weiter den ersten Teil!

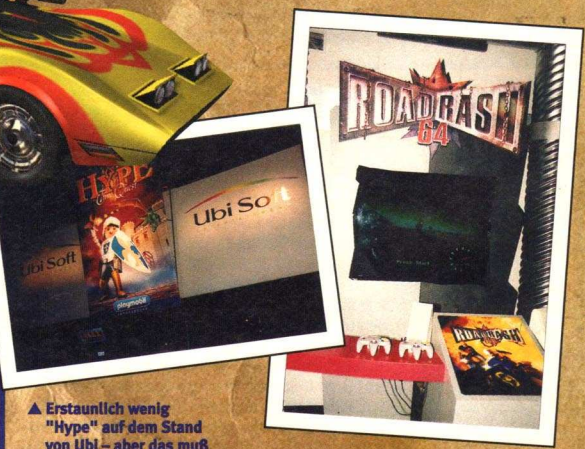


DAIKATANA



Schön: Endlich mal wieder ein Ego-Shooter, über den wir berichten dürfen, denn Daikatana ist weltweit noch nicht erschienen, kann also noch gar nicht indiziert sein!

Schon seit ewigen Zeiten für den PC angekündigt, hat Kemco seinerseits jetzt mit der Info rausgerückt, daß gleichwohl auch eine Nintendo 64-Version geplant sei. Bereits seit den ersten Meldungen über die PC-Version wird Daikatana regelmäßig mit Vorschußlorbeeren überschüttet, denn der Kopf hinter dem Spiel ist kein geringerer als John Romero, der vor einigen Jahren mit dem indizierten Do*ups* für Furore sorgte. Vom Prinzip her wird Daikatana ein klassischer Ego-Shooter werden: Du rennst durch das futuristische Japan, das antike Griechenland, das mittelalterliche Norwegen und auch durch das San Francisco von heute und meuchelst mit Deinen 25 verschiedenen Waffen alles, was Dir vor die Flinte kommt – und das sind immerhin 60 unterschiedliche Gegner.



▲ Erstaunlich wenig "Hype" auf dem Stand von Ubi – aber das muß nicht immer gut sein...



MESSEBERICHT

FEATURE

64
POWER

DONKEY KONG 64



Okay, auf der Messe gab es zugegebenermaßen mehrere Neuheiten und Highlights. Überstrahlt wurde jedoch alles von einem einzigen Spiel: *Donkey Kong 64*.

Auch wenn die Zeit knapp war – für ein Spiel wie *Donkey Kong* nimmt man sie sich einfach! Zur Freude aller anwesenden Nintendo-Fans konnte man an etwa zehn Konsolen rund ein Dutzend verschiedener, teils riesig großer Levels anspielen. Was einem da geboten wurde, war absolut atemberaubend. Die Grafik erinnert auf den ersten Blick etwas an *Banjo-Kazooie*, allerdings noch einmal eine ganze Klasse besser. Besonders die weite Sicht innerhalb der Levels sorgte allerorten für ungläubiges Staunen. Für die Vertreibung des Nebels ist übrigens das Expansion Pak verantwortlich – *Donkey Kong 64* wird nämlich das erste Spiel sein, das die 4MB-Speichererweiterung benötigt, sonst läuft's erst gar nicht! Nebel sucht man daher ebenso

vergeblich wie Einbrüche bei der Frame Rate. Dafür gibt es zahllose Lichteffekte, wie man sie noch auf keiner Konsole gesehen hat.

Neben dem Titelhelden Donkey tauchen noch vier weitere spielbare Mitglieder der Kong-Familie auf: der bereits liebevoll gewonnene Diddy sowie die Debütanten Tiny, Lanky und

Chunky. Sie alle verfügen über ein eigenes Repertoire an Bewegungen und Waffen. Wenn Donkey seine Kokosnuß-Flinte auspackt, klappt der Unterkiefer einfach zwei weitere Millimeter nach unten. Dieser Effekt setzt anfänglich etwa fünfmal pro Sekunde ein, so daß die Kauliste nach wenigen Minuten Bodenkontakt hat.

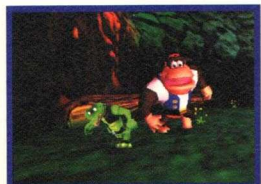
Überall im Spiel sind zahllose Minispiele versteckt. Rare macht natürlich das Unglaubliche wahr, und deshalb kannst Du die Zwischenspielechen per Menü anwählen und mit bis zu drei Freunden separat zocken. Es ist unvorstellbar: Da bekommst Du für Dein Geld nicht nur ein



(vermutlich) grandioses Jump'n'Run, sondern als Bonus noch 'n "Donkey Kong Party"! Als wäre das noch nicht genug, sieht es momentan so

aus, als werde es sogar noch einen weiteren Modus geben, nämlich einen Third-Person-Shooter – ebenfalls für vier Spieler!

Wenn das fertige Spiel auch nur annähernd hält, was die auf der Messe gezeigte Version verspricht, dann wird *Donkey Kong 64* zweifelsfrei DAS Spiel des Jahres 1999 – vielleicht sogar das Spiel des Jahrzehnts!



25



64 Power Nummer 24

STARCRRAFT



Mit *Command & Conquer* (Test in dieser Ausgabe ab Seite 64) erscheint just in diesen Tagen das erste Echtzeitstrategiespiel für das Nintendo 64, und schon klopft bereits die Konkurrenz an die Tür: *StarCraft* kommt auch für das Nintendo 64!



Du bist der Anführer einer von drei Alien-Rassen, und Deine Aufgabe ist es, die beiden anderen zu unterwerfen. Das Spielprinzip ähnelt dem von C&C; *StarCraft* verspricht jedoch, um einiges komplexer zu werden. Jede der drei Rassen verfügt über ein komplett eigenständiges Arsenal an Waffen und

Fahrzeugen, und auch der Grafikstil ist jeweils unterschiedlich. Soweit nichts Ungewöhnliches. Im Gegensatz zu vielen Konkurrenzprodukten spielt sich *StarCraft* aber je nach gewählter Rasse wirklich komplett unterschiedlich – ständiges Mit- und Umdenken ist die Grundvoraussetzung für den Erfolg. Natürlich wird die Version für den Nintendo 64 im großen und ganzen dem PC-Vorbild ähneln, aber neben der Steuerung (zwangswiese!) wurde

auch die Grafik noch einmal überarbeitet. Bestes Kaufargument wird jedoch der Zweispielermodus mit dem geteilten Bildschirm sein.

StarCraft wird Ende September in den Staaten erscheinen und somit wahrscheinlich vor Weihnachten auch bei uns in Deutschland!



MINI RACERS



Ferngesteuerte Spielzeugautos scheinen momentan groß in Mode zu sein. Konami (bzw. Codemasters) hat *Micro Machines*, Acclaim hat *Re-Volt*, und jetzt kommt auch Nintendo mit einem Spiel rund um die kleinen Flitzer.

Obwohl *Mini Racers* spielbar war, ist über das Produkt selbst noch nicht sonderlich viel bekannt geworden. Entwickelt wird es jedenfalls von der *Command & Conquer*-Schmiede Looking Glass, und ein Zweispielermodus soll ebenso enthalten sein wie einer für vier Spieler. Wie Du auf den



Bildschirmfotos unschwer erkennen kannst, wird das Spielgeschehen von oben gezeigt. Vergleiche zu *Micro Machines* werden sich also zwangsweise aufdrängen. Eine erste Proberunde verspricht ein Spiel, das wir im Auge behalten sollten – vorausgesetzt, die zähe Steuerung wird noch einmal grundlegend überarbeitet. Da ein Veröffentlichungstermin jedoch noch nicht einmal angedeutet wurde, können wir davon ausgehen, daß dies passieren wird.

Sobald es etwas Neues gibt, erfährst Du es hier.



NUCLEAR STRIKE



Schon seit Jahren erfreuen sich die *Strike*-Spiele auf Konsolen wie dem MegaDrive, dem SNES und der PlayStation größter Beliebtheit. Mit *Nuclear Strike* veröffentlicht THQ im November nun endlich auch eine Variante für das Nintendo 64.

Du schlüpfst in die Rolle eines Kampfpiloten, der



mit Hilfe von 15 verschiedenen Fahr- und Flugzeugen unzählige Einsätze fliegt. Das Geschehen wird dabei von schräg oben gezeigt.

Mehr Details gibt's in einer der kommenden Ausgaben. Eine erste Runde in einem der Kampfhubschrauber ließ jedoch einen exzellenten Actiontitel erwarten!



MESSEBERICHT

FEATURE

64
POWER

PERFECT DARK



Auf welches Spiel freuen sich die Leser der 64 Power am meisten? Genau: *Perfect Dark*. Zur Freude aller Anwesenden präsentiert Nintendo auf seinem riesigen Messestand eine eigene PD-Abteilung mit rund einem Dutzend Konsolen, auf denen eine komplett spielbare 3-Level-Demo lief. Kaum hatten wir uns von *Donkey Kong 64* gelöst, ließen wir es uns nicht nehmen, auch an diesem Spiel etwas intensiver Hand anzulegen.

Bisheriger Spitzenreiter im Bereich der Ego-Shooter ist ein auf einem James Bond-Film basierender, indizierter Titel aus dem Hause Rare, der von uns gerne *Silvereye* genannt wird. Dieses grandiose Spiel findet nun endlich seine inoffizielle Fortsetzung. Die Story ist bereits bekannt, deswegen nun ein paar Takte zum Spiel selbst:

Perfect Dark wird satte 512 Megabit groß sein, und als Grundlage für die Grafik dient die erfolgreiche *Silvereye*-Engine. Die wurde natürlich ordentlich aufgeböhrt, denn wenn man nicht gerade den insgesamt mehr als eine Stunde dauernden Zwischensequenzen zusieht, will man ja auch was geboten bekommen. Extra zu diesem Zweck wurden spezielle Motion Capturing-Verfahren entwickelt, und natürlich hat man an den Lichteffekten gefeilt – selbst auf der blank polierten Waffe kann man jetzt Spiegelungen



erkennen.

Das Gameplay ähnelt dem von *Silvereye* – aber was will man da auch schon groß verbessern. Apropos groß: Das Waffenarsenal von Joanna umfaßt satte 40 Waffen, und bereits die anwählbaren machten Lust auf mehr. Da ein Bild mehr als 1000 Worte sagt, erspare ich Dir weitere Schilderungen und verweise auf einen großen Artikel über *Perfect Dark* nach unserer Sommerpause!

Dank der in Deutschland selbst auferlegten Geißel in Form der BPJS (oder der Unfähigkeit des Handels, eigene "ab 18"-Bereiche einzurichten) ist es leider immer noch nicht sicher, ob *Perfect Dark* überhaupt bei uns erscheinen wird; die US-Version ist jedenfalls für Dezember geplant.

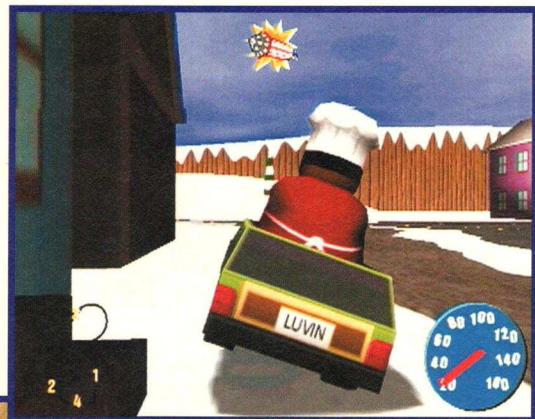
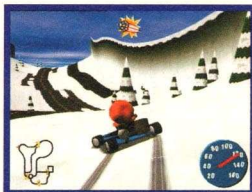


SOUTH PARK RALLY



Obwohl *South Park Rally* das "Rally" im Titel trägt, hat es mit den einschlägigen Offroad-Spielen nicht viel zu tun. Man sollte es vielleicht in *South Park Kart* umbenennen, denn das würde das Spiel viel treffender beschreiben. Fans des Cartoons wird alles geboten, was sie so von einem *South Park*-Rennspiel erwarten: die schneebedeckte Landschaft Colorados, alle wichtigen Charaktere aus der Serie und natürlich jede Menge ordinärer Sprüche.

Um auch alle anderen zu begeistern, will man zudem noch ein gutes Spiel abliefern. Dabei wirft man ein besonderes Auge auf alle Fans von *Mario Kart*: Ein Vierspielermodus mit vor Waffen nur so strotzenden Fahrzeugen soll das Salz in der Suppe werden.

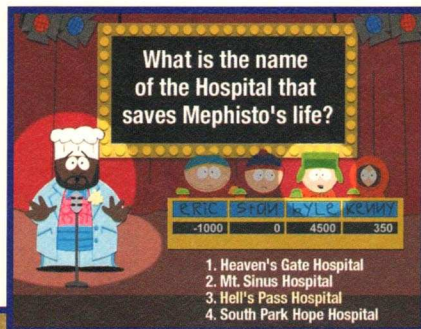
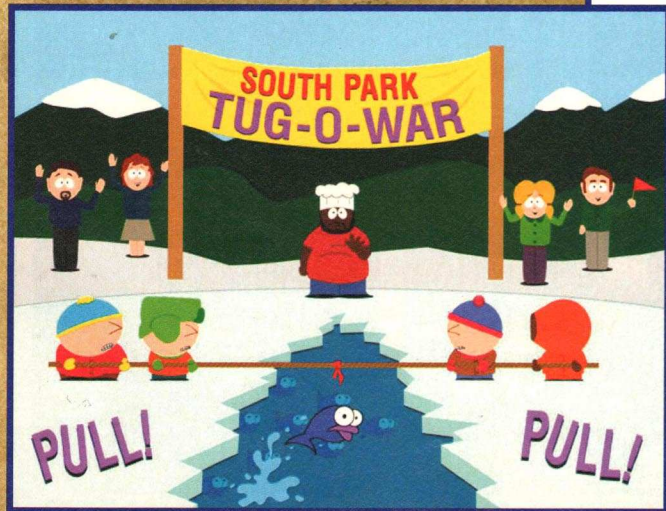


SOUTH PARK: CHEF'S LUV SHACK

South Park und kein Ende: Die neueste Idee aus dem Hause Acclaim ist eine Mischung aus Quiz-Show und Minispielen. In *Chef's Luv Shack* absolvierst Du mit bis zu drei Freunden eine von Chef geleitete Game-Show. Natürlich gibt's unzählige Sprachsamples, die typische South Park-Grafik, halt einfach alles, was das Herz eines Fans begehrt.

Ob und wann das Spiel bei uns erscheint, steht noch nicht fest; schließlich ist die Serie ja

immer noch nicht im deutschen Fernsehen zu bewundern. In Amerika soll *Luv Shack* jedenfalls im Herbst erscheinen.





MESSEBERICHT

FEATURE

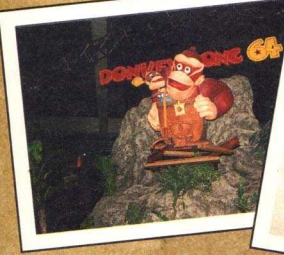
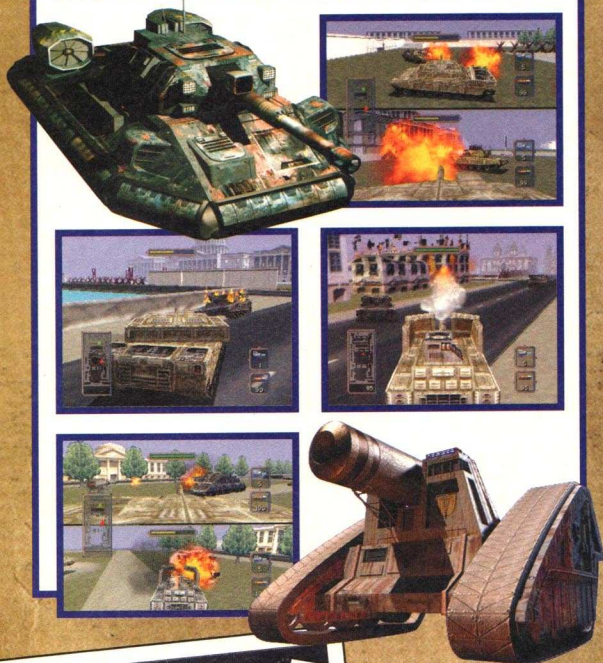
64
POWER

BATTLETANX 2

Hier mal wieder ein Spiel aus der Rubrik "Fortsetzungen, die keiner braucht" – zumindest unserer Meinung nach, denn in den Staaten war bereits der erste Teil von *BattleTanx* ein großer Erfolg. Die Tatsache, daß weder der erste, noch der zweite Teil in Deutschland erschienen sind beziehungsweise erscheinen werden, spricht jedoch für sich.

Das zweite *BattleTanx* wird vom gleichen Team entwickelt, das auch schon für den ersten Teil verantwortlich zeichnete. Mehr Panzer (unter anderem ein Schwebepanzer!), mehr Waffen, bessere Grafik und noch mehr Spielmodi sollen die Fans zum Kauf des Sequels bewegen und selbst die stärksten Kritiker verstummen lassen.

Ende des Jahres soll *BattleTanx 2* fertiggestellt sein. Bis dahin wirst Du Dich wohl mit diesen Bildschirmfotos zufrieden geben müssen...



▲ Donkey Kong war eines von vier vorherrschenden Spielen auf dem Nintendo-Stand.



▲ Konamis Product Manager Hans-Jürgen Kohrs freut sich über den Leser-Award für ISS '98.

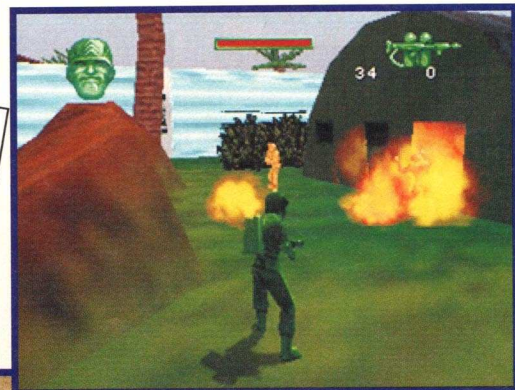
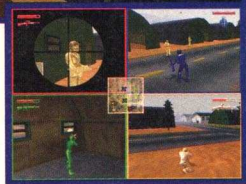
ARMY MEN - SARGE'S HEROES



Kleine Jungs und ihre Spielzeugsoldaten. Eine unendliche Geschichte. Kaum glaubt man, daß sie diesem Alter entwachsen sind und sich nun mit Videospielen beschäftigen, kommt 3DO und bombardiert sie mit alten Erinnerungen in Form von Army Men-Spielen.

Du bist Sarge, der Held der grünen Armee, und kämpfst Dich durch ein riesiges Haus samt Vorgarten. Überall lauern Gefahren in Form von Raketen, Müll, Vergrößerungsgläsern und feindlichen Soldaten. 14 Missionen mit jeweils bis zu 5 Aufgaben und 13 unterschiedliche Waffen warten auf die Einzelkämpfer unter Euch. Ein Vierspielermodus soll für zusätzliche Abwechslung und Langzeitmotivation sorgen.

Wenn alles gutgeht, ziehen wir noch in diesem Jahr mit den Plastiksoldaten in den Kleinkrieg.



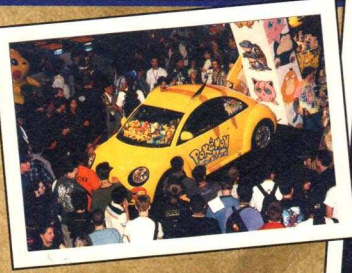
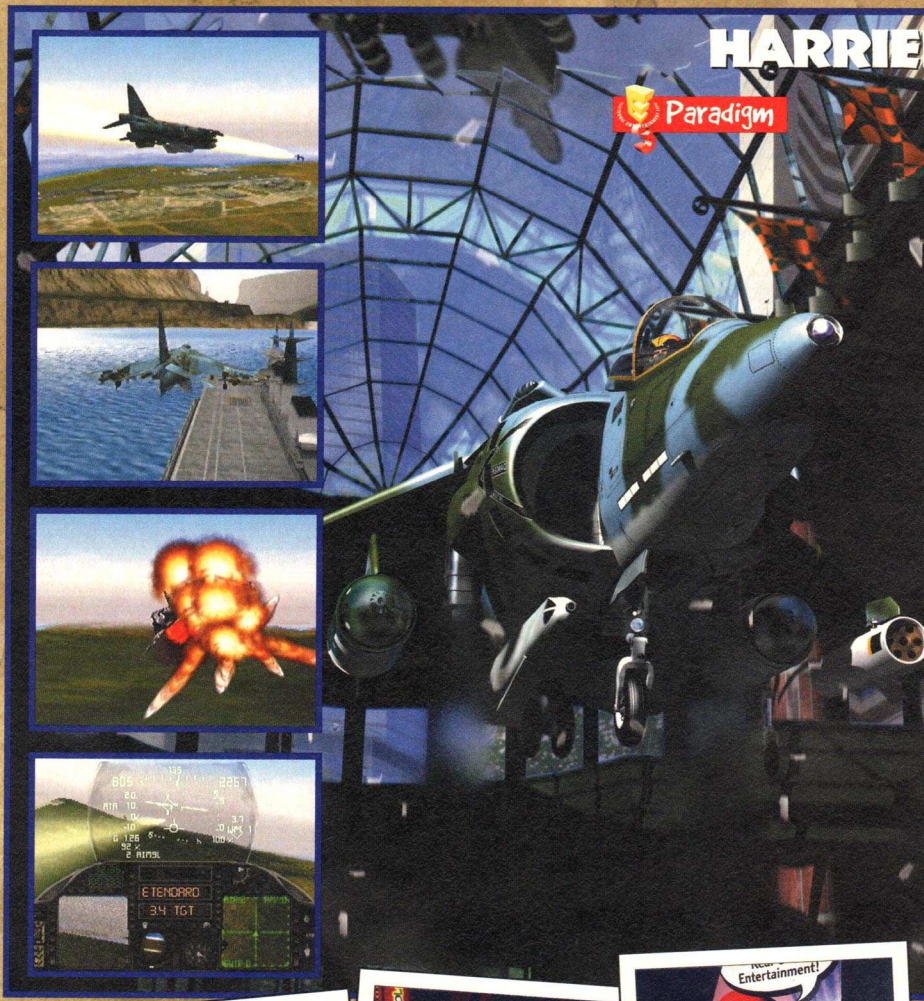
HARRIER 2001

Paradigm

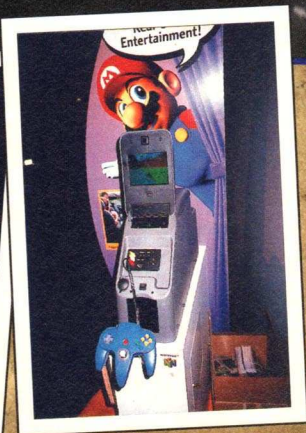
Mit *Harrier 2001* erhebt sich *Pilotwings*-Erfinder Paradigm wieder in die Lüfte. Auf der E3 wurde das Spiel präsentiert, und natürlich gibt es Neuigkeiten.

Die schlechte zuerst: Die Veröffentlichung verschiebt sich auf das vierte Quartal 1999. Sonst gibt es eigentlich nur Gutes zu berichten. Paradigm präsentierte eine voll spielbare Version, und was wir da zu sehen bekamen, war absolut atemberaubend. Das Spiel verspricht sehr umfangreich zu werden. Die 20 Missionen übersteht Du durch den Einsatz von mehr als 50 Waffensystemen. Nach der Einsatzbesprechung belädst Du Deinen Flieger mit viel explosivem Metall, und dann geht es ab in die Schlacht.

Paradigm hat uns mit reichlich Bildmaterial versorgt, das wir Dir aus Platzgründen jedoch bis nach der Sommerpause vorenthalten müssen – dann gibt's aber eine Extraportion *Harrier 2001*!



▲ Die Pokémon-Invasion in den USA war ein voller Erfolg – jetzt ist endlich auch Europa an der Reihe!



◀ Hier eines der etwas kurioseren Ausstellungsstücke der E3: Das Nintendo 64 für den Autorücksitz. Irgendwie muss man den Nachwuchs ja bei Laune halten...



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

FEATURE

64
POWER

GAUNTLET LEGENDS



"Die Spieler erwarten sehnsüchtig Heimversionen von *Gauntlet Legends*, seit die Automatenversion letztes Jahr in die Spielhallen kam", so Paula Cook von Midway. Nun, wenn das Volk eine Umsetzung wünscht, dann bekommt das Volk auch eine!



Gauntlet Legends, das ist die aufgepeppte Neuauflage des Klassikers *Gauntlet*. Du schlüpfst in die Rolle eines Kriegers, Zaubers, Bogenschützen oder einer Walküre. Es wurde mal wieder ein Königreich von bösen Dämonen attackiert, und Du bist natürlich die letzte Rettung. Im vergangenen Jahrzehnt hat *Gauntlet*, vor allem dank seines Vierspielermodus, sehr viel Spaß gemacht und wurde schnell zum Klassiker. Ob die Neuauflage diesem legendären Ruf gerecht wird, werden wir im Herbst erfahren, denn dann soll auch die Nintendo 64-Version fertig sein.



HOT WHEELS



Wer kennt sie nicht, die Spielzeugautos der Marke Hot Wheels? Seit Jahren sind die Flitzer auch in Deutschland sehr beliebt, und deshalb hat sich Electronic Arts die Namensrechte für ein Videospiel gesichert.

Du schnappst Dir eines von 40 Modellen und heizt damit über Highways, Vulkane, eisige Gletscher und durch Wildwest-Städte. Neben simplen Rennen wird auch sehr viel Wert auf atemberaubende Stunts gelegt werden. Für die musikalische Untermalung sorgt unter anderem Metallica.

Sobald wir etwas Spielbares in der Hand halten, gibt's weitere Infos über das für Herbst geplante Rennspiel!



READY 2 RUMBLE BOXING



Immer auf Fresse! Auch wenn seit Henry Maskes Abgang der Boxsport in Deutschland nicht mehr den einstigen Stellenwert hat, erfreut sich der vielleicht männlichste Kampfsport rund um den Globus immer noch größter Beliebtheit – zumal Mike "Ohrbeißer" Tyson gerade aus dem Knast entlassen wurde und so wieder einige vielversprechende Kämpfe anstehen.

Gute Boxspiele sind auf Konsolen bisher immer Mangelware gewesen. Viel mehr als Schlägen und Decken ist halt aus Regelgründen nicht drin, und deshalb waren diese Spiele meist recht öde. Jetzt versucht sich Midway mal wieder an einer Sportsimulation

mit diesen meist recht schweren Jungs. Besonderer Kaufanreiz soll der Championship-Modus werden, in dem Du zusätzlich die Rolle des Managers und Trainers übernimmst. Hier mußt Du Deinen Schützling Stück für Stück aufbauen, um ihn schließlich zum Weltmeistertitel zu führen.



► Ein Boxspiel fürs Nintendo 64? Wir sind gespannt!





Leser-Awards

In Ausgabe 4/99 haben wir nach Deiner Meinung gefragt. Wir wollten wissen, welche Spiele Du am besten, welche Du am schlechtesten findest – und natürlich noch viel, viel mehr. Auf den folgenden sechs Seiten präsentieren wir Dir das Ergebnis unserer Auswertung!

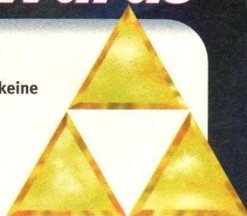
Technische Awards

Beste Grafik

Auf diesem Gebiet hat das Nintendo 64 bekanntlich keine Probleme. Und seit es die Speichererweiterung gibt, sehen die Spiele sogar noch besser aus!

Und der Gewinner ist...

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME



Nicht ganz geschafft haben es: *Turok 2: Seeds Of Evil* & *Banjo-Kazooie*

Das hat uns wahrlich nicht überrascht: Zeldas grafische Schmankerl haben nicht nur unser Herz erobert, sondern auch das unserer Leser. Turok 2 und Banjo-Kazooie mußten sich mit Silber und Bronze begnügen...



Bester Sound

Dem Nintendo 64 fehlt ganz dringend ein CD-Laufwerk. Nicht nur für ausgiebige Zwischensequenzen, sondern vor allem für glasklaren Sound. Trotzdem hören sich einige Spiele wirklich gut an!

Und der Gewinner ist...

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

Nicht ganz geschafft haben es: *The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time* & *Silvereye*



Wer kann der Star Wars-Melodie von John Williams widerstehen? Keiner – nicht einmal Zelda oder James Bond, die sich auf den Plätzen Zwei und Drei wiederfinden...

Bestes Fahrzeug

Ob offensiv oder defensiv – ohne den geeigneten Untersatz geht es in kaum einem Videospiel ordentlich voran. Aber welches der bekannten Fahrzeuge hättest Du am liebsten in der Garage stehen?



Und der Gewinner ist...

**ARWING
(LYLAT WARS)**

Nicht ganz geschafft haben es:
V-Wing (Star Wars: Rogue Squadron)
& *Panzer (Silvereye)*

Ja, das hätte sich James Bond wohl kaum träumen lassen – und Luke Skywalker schon mal gar nicht: Der Arwing von Fox McCloud und seinen Freunden ist bei Euch sehr beliebt!

Bestes Mini-Spiel

Sie sind das Salz in der Suppe vieler großer Hits: Die Mini-spiele. Sie sorgen für Abwechslung und Zerstreuung im harten Heldenalltag.

Und der Gewinner ist...

ANGELN
(The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time)

Nicht ganz geschafft haben es:
Todesstern (Star Wars: Rogue Squadron) & *Frogger-Modus (Glover)*

Diese Entscheidung war klarer als Teichwasser: Das Angeln hat in Zelda unglaublich viel Spaß gemacht – da wundert es nicht, daß einige Softwarehäuser reine Angelspiele angekündigt haben.



Mitreibendste Szene

In einigen Spielen läuft es einem an bestimmten Stellen eiskalt den Rücken runter – Momente, die man sein ganzes Spielerleben nicht wieder vergißt. Was hat wohl bei Euch eine Gänsehaut ausgelöst?

Und der Gewinner ist...

**LINK REITET DURCH
HYRULE**

(The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time)



Nicht ganz geschafft haben es: *Ganon, am Ende des Spiels (The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time)* & *Ganondorf verwandelt sich in Ganon (The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time)*

Eindeutiger Gewinner: The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time.
Kein Spiel konnte Euch so begeistern wie Links Abenteuer.

Helden, Monster, Nervensägen

Nervigster Charakter

Ja, ja, nicht alle Videospielcharaktere sind beliebt. Einige sehen sich sogar mit unverhohlenem Haß konfrontiert. Wer wohl besonders unbeliebt ist?

Und der Gewinner ist...

NAVI (The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time)

Nicht ganz geschafft haben es: *Gex (Gex: Enter The Gecko)* & *Yoshi (Yoshi's Story)*



Der Gewinner hat niemanden in der Redaktion überrascht – wohl aber die Plätze Zwei und Drei, schließlich sind die beiden jeweils die Helden kompletter Spiele!

Dümmste Story

Seit der Erfindung des Videospieles haben sich die Spiele-Designer für ihre Werke immer mehr oder weniger originelle Geschichten einfallen lassen. Einige davon waren echt abgedreht!

SPACE STATION: SILICON VALLEY

Nicht ganz geschafft haben es:
Banjo-Kazooie & *Mischief Makers*

Roboterschafe und explodierende Ratten aus Metall und Plastik – da muß man erst einmal drauf kommen. Silicon Valley hat Eurer Meinung nach die dümmste Story...



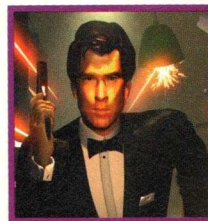
Sexy Typ

Ja, Mädels, hier wart Ihr gefragt – welcher Videospielheld könnte in einer Version aus Fleisch und Blut Euer Herz zum Kochen bringen?

Und der Gewinner ist...

JAMES BOND
(Silvereye)

Nicht ganz geschafft haben es: *Link (The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time)* & *Turok (Turok 2: Seeds Of Evil)*



Der einzige Vertreter, den es wirklich aus Fleisch und Blut gibt, hat sich ganz klar durchgesetzt – so Mädels, und jetzt könnt Ihr kochen gehen!

Super Babe

Videospiele waren schon immer voll toller Mädels – und sie sehen dank fortschreitender technischer Möglichkeiten immer besser aus!

Und der Gewinner ist...

ZELDA

(The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time)

Nicht ganz geschafft haben es:

Xenia Onatopp (Silvereye) & Punkte-Mädchen (Cruis'n USA)

Sieh an, sieh an – da konnte sich also doch noch eine digitale Gestalt durchsetzen. James Bond und die erwachsene Zelda als Traumpaar? Na ja...



Größter Held

Videospiele laden den Träumen ein – wäre es nicht schön, selbst einmal ein strahlender Held zu sein? Wen würden unsere Leser wohl gerne verkörpern?

Und der Gewinner ist...

LINK (The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time)

Nicht ganz geschafft haben es:

James Bond (Silvereye) & Mario (unzählige Spiele)

Auch dieses Ergebnis überrascht uns nicht: Nintendos spitzzögiger Held mußte ja einfach gewinnen. Aber daß Mario so gut abgeschnitten hat... wer will schon ein dicker Klempner sein?



Schrecklichster Gegner

Wo Helden sind, müssen auch Bösewichte sein. Bei welchem Fiesling hattet Ihr schon mal die Hosen gestrichen voll?

Und der Gewinner ist...

GANON

(The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time)

Nicht ganz geschafft haben es:

Bowser (Super Mario 64) & Primagen (Turok 2: Seeds Of Evil)

Hier war die Streuung besonders hoch – anscheinend hat jeder von Euch vor einem anderen Gegner höchsten Respekt. Ganon konnte sich letztendlich aber doch mit einem satten Vorsprung durchsetzen...



Bester Hersteller

Mal unabhängig von den Verkaufszahlen wollten wir von Euch wissen, welcher Hersteller Euch bisher mit seiner Produktpalette am meisten überzeugt hat!

Und der Gewinner ist...

RARE

Nicht ganz geschafft haben es: Nintendo, Konami

Rare und Nintendo haben sich da einen knallharten Kampf geliefert, den die Briten nur ganz knapp für sich entscheiden konnten. Fast alle anderen Firmen konnten da nicht mal ansatzweise mithalten!



Spiel-Awards

Schlechtes-tes Spiel

Traurig, aber wahr: Auch für das Nintendo 64 gibt es einige richtig miese Spiele. Was ist wohl so schlecht, daß man es sofort aus dem Handel nehmen sollte?

Und der Gewinner ist...

CLAYFIGHTER 63½

Nicht ganz geschafft haben es: *Bombberman Hero* & *Aero Fighters Assault*

Clayfighter's wurde mal wieder seinem schlechten Ruf gerecht und hat sich mit uneinholbarem Vorsprung den Titel des schlechtesten Spiels gesichert.



Hype des Jahres

Unsere Wertungen sind nicht immer ganz unumstritten, auch wenn wir meist richtig liegen. Trotzdem: Nobody is perfect. Welches Spiel fandest Du total überbewertet?

Und der Gewinner ist...

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Nicht ganz geschafft haben es: *The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time* & *Banjo-Kazooie*

Sieh mal einer an: Drei Spiele, grandiose Spiele und zudem noch Megaseller – trotzdem fandet Ihr sie zu hoch bewertet. Nun, dann müssen wir wohl das Wertungsniveau etwas senken...

Most Wanted

In allen anderen Kategorien geht es um Spiele, die es bereits überall zu kaufen gibt – aber wir wollten auch wissen, auf welches Spiel Ihr Euch am meisten freut!



Und der Gewinner ist...

PERFECT DARK

Nicht ganz geschafft haben es: *Hybrid Heaven* & *Banjo-Tooie*

Wie? Alle sind scharf auf Joanna Dark, und keiner will mit Donkey Kong kuscheln? Nun ja, da können wir auch nichts machen, schließlich habt Ihr gewählt...

Bestes Spiel

Das ist es! Das Beste! Das einzig Wahre! Das Spiel aller Spiele! Das ist das mit Abstand beste Videospiel, das Du für Geld kaufen kannst – nach der Meinung unserer Leser!

Und der Gewinner ist...

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Nicht ganz geschafft haben es: *Banjo-Kazooie* & *Silvereye*

Warum uns das nicht überrascht? Höchstwertungen rund um den Globus, mehr als eine halbe Million verkaufter Module alleine in Deutschland – Zelda ist eben einfach das beste Spiel aller Zeiten!

Bestes Multiplayer-Spiel

Eines der besten Dinge am Nintendo 64 ist die Möglichkeit, bequem vier Leute gegeneinander spielen zu lassen. Mit welchem Spiel habt Ihr jahrelange Freundschaften zerstört?

Und der Gewinner ist...

MARIO KART 64

Nicht ganz geschafft haben es:

Turok 2: Seeds Of Evil & *Mario Party*



Extra Cool-Sonderpreis

Diese Kategorie haben wir komplett offen gelassen, keine Vorschläge gemacht und uns voll auf Euer Urteil verlassen!

Und der Gewinner ist...

DIE VIER EINGEBAUTEN JOYPADAN-SCHLÜSSE

Nicht ganz geschafft haben es: das Joypaddesign & die hohe Durchschnittsqualität der Spiele.

So, der Ärger mit dem Mehrspieler-adapter hat dank der vier eingebauten Joypadan-schlüsse endlich ein Ende.



Bestes Sportspiel

Viele Menschen stehen voll auf Sportspiele, obwohl sie sonst eigentlich eher Couch Potatoes sind. Aber es ist nicht einfach, einem Hill davonzufahren oder sich für Wembley bitter zu rächen...

Und der Gewinner ist...

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98

Nicht ganz geschafft haben es:

F-1 World Grand Prix & 1080° Snowboarding

Hier war die Entscheidung sehr, sehr knapp – aber König Fußball ist wohl nahezu unschlagbar. Vor allem dann, wenn Konami wieder loslegt!



CE

Rock 'n' Rumble



LX4 Tremor

Das Rumble Pak, das keine Batterien benötigt. Rüttelt! Xtra stark!
Unverb. Preisempf. 29,95 DM

LX4 Tremor + 1MB

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



LX4 Lenkrad mit Rumble-Technik
Das erste N64-Lenkrad, bei dem Du Vibrationen und Rüttelleffekte spürst. Benötigt keine Batterien!
Unverb. Preisempf. 139,95 DM



G4 Controller

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



Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Vide Electronic Vertriebs GmbH • Bornster Chaussee 65-69 • 22453 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-48



Redaktions-Awards!

SO, FÜR WELCHE SPIELE DEINE MITLESER/INNEN GESTIMMT HABEN, WEIST DU JA JETZT - ABER WELCHE MEINUNG HAT DIE REDAKTION! NUN, WIR HABEN DIE STIMMZETTEL AUCH AUSGEFÜLLT, UND HIER KANNST DU DAS ERGEBNIS LESEN:

Bestes Spiel

Florian: Super Mario 64
Thomas: Zelda 64
Martin: Super Mario 64
Karsten: Zelda 64

Bestes Multiplayer-Spiel

Florian: Mario Kart 64
Thomas: Mario Party
Martin: Mario Kart 64
Karsten: Mario Party

Bestes Sportspiel

Florian: 1080° Snowboarding
Thomas: All Star Baseball 2000
Martin: WCW vs NWO Revenge
Karsten: ISS '98

Schlechtestes Spiel

Florian: Knife Edge
Thomas: Clayfighter 63 1/3
Martin: The Glory of St. Andrews
Karsten: Cruis' n USA

Hype des Jahres

Florian: Turok 2: Seeds Of Evil
Thomas: Mission: Impossible
Martin: Turok 2: Seeds Of Evil
Karsten: Turok 2: Seeds Of Evil

Most Wanted

Florian: Donkey Kong 64
Thomas: Donkey Kong 64
Martin: The New Tetris
Karsten: Perfect Dark

Beste Grafik

Florian: Wave Race 64 (NTSC!)
Thomas: Banjo-Kazooie
Martin: Zelda 64
Karsten: Top Gear Overdrive

Bester Sound

Florian: Zelda 64
Thomas: Zelda 64
Martin: Star Wars: Rogue Squadron
Karsten: Star Wars: Rogue Squadron

Bestes Fahrzeug

Florian: Jet Skis (Wave Race)
Thomas: Kazooie (Banjo-Kazooie)
Martin: Schlauchboot (Mario Party 64)
Karsten: Arwing (Lylat Wars)

Bestes Minispiel

Florian: Angeln (Zelda)
Thomas: Angeln (Zelda)
Martin: Frogger-Modus (Glover)
Karsten: Frogger-Modus (Glover)

Mitreibendste Szene

Florian: Link reitet durch Hyrule (Zelda)
Thomas: Link reitend sehen (Zelda)
Martin: Jaws treffen (Silvereye)
Karsten: Loderunner rennt in 3-D

Dümmste Story

Florian: Space Station: Silicon Valley
Thomas: Mischief Makers
Martin: Holy Magic Century
Karsten: Mystical Ninja starring Goemon

Größter Held

Florian: Mario
Thomas: Link
Martin: Toad
Karsten: Reinhardt Schneider

Extra Cool-Sonderpreis

Florian: Das Joypaddesign ist einfach genial!
Thomas: Die technische Überlegenheit gegenüber der PlayStation!
Martin: Die jährlichen Super-Games vor Weihnachten!
Karsten: Die vier Joypadanschlüsse sind toll!

Bester Hersteller

Florian: Nintendo
Thomas: Rare
Martin: Rare
Karsten: Konami

Schrecklichster Gegner

Florian: Meine 12jährige Schwester Eva
Thomas: Ganon
Martin: Wario
Karsten: Bowser

Sexy Typ

Florian: Toad
Thomas: Turok
Martin: Toad
Karsten: Turok

Super Babe

Florian: Erwachsene Zelda
Thomas: Emil/Ushi (Fighters Destiny)
Martin: Nadia (Nightmare Creatures)
Karsten: Carrie Fernandez (Castlevania)

Nervigster Charakter

Florian: Navi (Zelda 64)
Thomas: Riesen-Truthahn (South Park)
Martin: Diddy Kong (Diddy Kong Racing)
Karsten: Navi (Zelda 64)

Bis zu den nächsten



**Wir tanzen mit den Interactive Studios
auf des Messers Schneide!**

Drachenjagd!

Die Interactive Studios fristen ihr Dasein in der tiefsten Provinz Englands, genauer gesagt in Leamington Spa, berühmt für seine Wasserwerke. Mitten im Zentrum der Kleinstadt haben die Programmierer ihre Büros in einem sehr bescheidenen Gebäude. Doch der Schein trügt: Hinter der schlichten Fassade tobt das Leben!

Die Interactive Studios wurden von den Zwillingen Philip und Andrew Oliver gegründet, die schon seit 1981 mit der Entwicklung von Software beschäftigt sind. Alles begann bei

der Firma Codemasters auf einem simplen Sinclair Spectrum. Die *Dizzy*- und *Simulator*-Serien der Olivers verhalfen Codemasters zu dem Erfolg, den die Firma heute hat. Es war nur eine Frage der Zeit, bis sich die Zwillinge auf eigene Faust und mit eigener Firma durchschlagen wollten.

Der erste N64-Titel der Interactive Studios war der beeindruckende 3-D-Puzzler *Glover*, in dem die Spieler einen Handschuh (!) durch eine dreidimensionale Welt steuern durften. Ihr nächstes Angebot unterscheidet sich etwas vom Vorgängerspiel!



▲ Glaube mir, du möchtest nicht gegen mich kämpfen! Hast du je die Geschichte von David und Goliath gehört? Der kleine Typ gewinnt immer!

Das einst so friedliche Land Avantaria wurde von der Darrc-Horde überfallen, allesamt Anhänger des Dunklen Gottes. Der Lichtgott, das einzige Wesen, das die Invasion hätte verhindern können, wurde bis dato von einer bösartigen Kreatur, dem Darrc Dragon, gefangen gehalten und muß also schnellstens befreit werden. Jener böse Drachen kann aber nur mit Hilfe des Drachenschwertes besiegt werden. Jetzt wird's schon haarig!

Ein normaler Drachen hätte dieses Schwert vielleicht im Keller versteckt und davor jede Menge Fallen aufgebaut; nicht so unser geflügelter Freund. Er



▲ Drei gegen einen, häh? Das ist kaum fair, oder? Ihr Typen solltet besser verschwinden und noch mehr Freunde zusammentrommeln!

So haben wir's gerne!

Dragon Sword ist ein dreidimensionales Fantasy-Kampfspiel für ein oder zwei Spieler. In Anlehnung an den Spielhallenklassiker *Golden Axe* baute man ein durchwachseses Spielprinzip auf, doch auch *Fighting Force* mußte als Ideenquelle herhalten. Im Spiel müssen der Held oder die Helden durch eine Welt voller Gefahren ziehen und dabei die Teile des mystischen Drachenschwertes suchen. Bessere Stories hat es zumindest schon mal gegeben...

DRAGON SWORD

Vertrieb: MGM Interactive
Hersteller: Interactive Studios
Veröffentlichung: Herbst



▲ Öh... hallo? Der Witz ist vorbei, könnte mich jemand hier raus holen? Öh, kommt schon, Jung! Das ist nicht mehr komisch!

Gerüstet

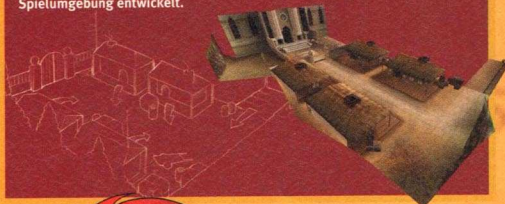
Wenn Du das Spiel beginnst, steckst Deine Figur in einer klappernden Rüstung. Wenn Du Treffer hinnehmen mußt, verlierst Du nach und nach Teile dieser Rüstung. Hast Du die Rüstung komplett verloren, wirst Du natürlich noch mehr Schaden erleiden.



▲ Die Oliver-Zwillinge: Sie sehen sich verdammt ähnlich – könnten fast Brüder sein!

Weltendesign

Alle Levels des Spiels werden zunächst auf dem Papier entworfen. Sobald das Design auf allgemeinen Zuspruch stößt, geht es an die Umsetzung der 3-D-Modelle am Computer. Daraus wird letztendlich die Spielumgebung entwickelt.



zerschlug das gute Stück Schmiedekunst in mehrere Teile und überreichte jedes Teil jeweils einem der Anführer der Darrc-Horde. Die Aufgabe ist also klar: Besiege einen Anführer der Darrc-Horde nach dem anderen und stelle Dich am Ende dem Drachen zum Kampf!

In Aktion setzen sich Kailan und Cutter. In ihnen fließt nicht unbedingt das reine Blut echter Helden. Kailan war einst



▲ Deine Fackel beeindruckt mich nicht im geringsten. Was hast du damit vor. Ah, ich sehe. Ruft mal jemand die Feuerwehr?



▲ So, du denkst also, du könntest es mit "Bruce Lee" Kailan aufnehmen, wie? Sieh, wie dich dieser supraufgeladene, wirbelnde Unterarm-Rückwärts-Roundhouse-Tritt zu Boden wirft!



Anführer eines Barbarenstammes, während Cutter sogar Erbe des Darrc-Throns sein sollte. Diese beiden Antihelden wurden von der Darrc-Horde gefangen genommen und haben beschlossen, wieder Frieden nach Avantaria zu bringen.

Gewetzte Klingen

Dragon Sword nähert sich schnellen Fußes der Fertigstellung, und dennoch muß noch einiges getan werden. Als uns das Spiel zum ersten Mal präsentiert wurde, flitzten nur wenige Monster über den Schirm. Das Entwicklungsteam wollte sich zunächst der Perfektionierung des Kampfsystems widmen, bevor die "Staffage" zum Einsatz kommt. Wie dem auch sei, es sieht verdammt cool aus! Auffällig sind vor allem die Grafiken – alles wirkt perfekt und optisch sehr ansprechend! Jede Figur wurde detailreich in Szene gesetzt. Realistische Animationen tragen ihr übriges dazu bei. Als nächstes fällt die Kamerabewegung auf. Oder besser gesagt, sie fällt kaum auf, da sie sich so unauffällig bewegt. Mit dem Kamerasystem von *Dragon Sword* fetzt die Action weich und effizient über den Schirm, ohne jemals ein "Hey, warum steht die Wand zwischen mir und meiner Figur?" aufkommen zu lassen. Viele 3-D-Spiele leiden an einer grausigen Kameraführung, die schon so oft der reinste Spielspaßkiller war!

Im Zweispielermodus bleibt das Gameplay das gleiche. Im Team können beide Spieler das komplette Abenteuer bestehen – *Fighting Force* hat erst kürzlich vorgemacht, wie es geht. Zwei Spieler haben das Spiel natürlich auch viel schneller und ohne große Verluste

▲ Du kannst so verärgert sein wie du möchtest, diese Runde geht nicht auf meine Kapsel!



▲ Come on baby! Let's do the twist... lalalalalaa... für Wein, Weib und Gesang sind Krieger immer zu haben!

durchgespielt, aber von wegen! Es wurde darauf geachtet, daß mehr Monster eingeworfen werden und die Levelendgegner noch härter als im Solomodus sind.

Offensichtlich kommt die langjährige Arcade-Erfahrung der Interactive Studios zum Tragen. Neben *Golden Axe* bedient sich *Dragon Sword* bei Features, die an den Klassiker *Ghouls 'n' Ghosts* erinnern. Zu Beginn des Abenteuers läuft unser Held noch eingezwängt in einer Metallrüstung durch Flora und Fauna. Im Verlaufe der Schlachten muß er unweigerlich einige Hiebe der Monster einstecken. Nach und nach verliert er Teile seiner Rüstung. Langweilige Energieskalen gehören damit der Vergangenheit an, hinzu kommt statt dessen ein neuer realistischer Aspekt, der andere Systeme trüb aus der Codierung gucken läßt.

Interessant gestaltet sich auch der Einsatz von Waffen. Am Anfang stehen die Helden noch unbewaffnet da und



▲ Kallan stößt auf den unfreundlichen grünen Giganten. Mal sehen, wer hier das größere Schwert hat.



▲ Klar, ich kenne ein gutes Mittel gegen Kopfschmerzen... Ich schlage dir den Kopf herunter!



▲ Schau Dir die Größe dieses Schwertes an. Degen und Dolche sind nur was für Muttersöhnchen!

müssen sich mit Füßen, Fäusten und einigen Spezialtechniken zur Wehr setzen. Suchen sie jedoch die Umgebung etwas genauer ab, finden sie nützliche Gegenstände wie Schilde, Schwerter, Äxte, Armbrüste und Wurfmesser. Früher oder später gehören Waffen einfach dazu, schließlich werden die Gegner der Darrc-Horde nicht leicht zu besiegen sein. Da es sich bei *Dragon Sword* um ein Kampf- und nicht um ein Rollenspiel oder Adventure handelt, zuckte man auch bei der Entwicklung des Inventarsystems nur müde mit den

Schultern. Gegenstände werden einfach durch den als nächstes aufgehobenen ersetzt. Zaubersprüche werden ebenfalls auf diese Art und Weise eingesammelt. Das Erlernen der Anwendung dieser Sprüche vertieft das Gameplay noch einmal mehr. Auch die schwierigeren Gegner in den späteren Levels können mit Magie umgehen. Auf der sicheren Seite stehst Du mit Zaubersprüchen also nicht!

Ian Pestridge ist der Assistant Creative Manager von Team Storm, die Jungs, die hinter dem Projekt stehen. Wir fesselten ihn an einen harten Stuhl, richteten ein grelles Licht auf seine Augen und fragten ihn freundlich über *Dragon Sword* aus...

64: Wie viele Leute arbeiten im Team Storm und welche Aufgaben haben sie?

Ian: Neun Teammitglieder arbeiten derzeit eifrig an *Dragon Sword*; drei von ihnen sind Programmierer, die anderen Spieledesigner.

64: Wie lange steckt *Dragon Sword* schon in der Entwicklung?

Ian: Wir arbeiten bereits seit ungefähr zwei Jahren daran und streben eine Veröffentlichung im Herbst an. Das, was wir hier heute haben, beanspruchte eine ganze Menge Designstudien.

64: Wie entstand die Idee zu *Dragon Sword*?

Ian: *Dragon Sword* setzte sich in den Köpfen der Teammitglieder zusammen, von denen fast alle Fantasy, Tolkien, *Dungeons & Dragons* und Filme wie *Conan: Der Barbar* mögen. Wir wollten alte 16Bit-Klassiker, wie beispielsweise *Golden Axe*, neu aufleben lassen und sie mit erweiterten Grafiken und besserer Spielbarkeit in die 64Bit-Ära tragen.

Dragon Sword spiel

64: Warum nennt sich Eure Gruppe Team Storm?

Ian: Der Name hat seinen Ursprung im originären Titel des Spiels, *Dragon Storm*. Wir mußten aber feststellen, daß es schon ein Adventure mit gleichem Namen gab. Der Name des Spiels wurde geändert, doch am Team Storm-Titel blieben wir hängen. Wir mochten ihn einfach.

64: Wie viele Levels wird es in der endgültigen Version geben?

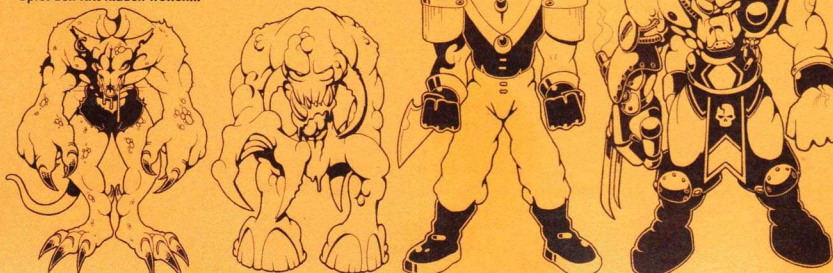
Ian: Im fertigen Spiel wird es zehn Levels oder Abschnitte geben, die jeweils einen bestimmten Teil der



▲ Jedes Level fasziniert mit bezaubernden Hintergrundgrafiken. In diesem Hafen laufen während Deiner Durchreise Schiffe ein und aus.

Die bösen Jungs

Das Land von Avantaria wird von vielen schrecklichen Gestalten bevölkert. Hier nur ein paar der Gegner, die Dir im Spiel den Kilt klauen wollen...





Reise widerspiegeln. Jeder Abschnitt wird noch einmal in vier oder sechs Gebiete unterteilt sein. Die Umgebungen, durch die der Reisende wandert, werden von Mal zu Mal gefährlicher und phantastischer. Kailan und Cutter beginnen das Spiel eingesperrt auf

▲ Wer will noch einen Kampf, wer hat heute noch keinen gehabt?

▼ Ooops! Öh, bist du OK? Du hast mich doch nach Feuer gefragt. Könnte ich wissen, daß du entflammbar bist?



verdammt gut aus!

Fehdehand-schuh

Aufbauend auf dem Prinzip von *Glover*, wird *Glover 2* positive Elemente weiter ausbauen und negative gar nicht erst fressen. Vorbei sind die Zeiten plötzlicher Abstürze mit sofortiger Todesfolge, die so viele Spieler frustriert haben. Auch vom komplexen Trainingslevel dürfen wir uns verabschieden. Statt dessen geht es ganz nach Belieben durch zahlreiche kleinere Aufgaben. Auch die Steuerungsmethode wurde überarbeitet. Zwar konnten die Designer nichts Kränkelndes an ihr entdecken, doch hatten einige Spieler – vor allem jüngere – Probleme damit. Die Konzentration muß bald auch nicht mehr ausschließlich dem Ball gewidmet werden. Statt dessen hat der Spieler die Aufgabe, in den Levels nach verschiedenen Zutaten zu suchen, um daraus Zaubersprüche zu entwickeln. Dann kannst Du, statt mit dem Ball, mit den Gegnern dribbeln!



▲ Aua! Warum hast du das getan? Ich wollte dich doch nur nach der Uhrzeit fragen! Nur weil ich groß bin und gefährlich aussehe, bin ich noch lange kein schlechter Kerl!

einer Höhleninsel. Im weiteren Verlauf ihres Abenteuers durchreisen sie Sumpflandschaften, Hafenstädte, Abwasserkanäle, Friedhöfe und andere böse und verrückte Plätze.

64: Wie viele unterschiedliche Charaktere gibt es im Spiel, und gibt es welche, auf die Du besonders stolz bist?

Ian: Es gibt viele bösartige, abgedrehte und erschreckende Wesen im Spiel. Jedes Biest oder jede Kreatur muß anders bekämpft werden, als die vorherige. Einige stürzen sich unbewaffnet mit bloßen Klauen auf die Helden, andere gehen etwas vorsichtiger an die Sache heran und greifen nur im Rudel an. Besonders stolz sind wir aber auf Numpuk, eine bäuerliche Figur, die bei jedem kleinsten Geräusch in Deckung geht, sich gerne mal am Hintern kratzt oder in den unmöglichsten Situationen anfängt zu schreien.

64: Wie vieler Polygone bedarf die Darstellung einer Figur?

Ian: Am sicherzustellen, daß selbst heiße Gefechte nie unterbrochen werden – auch nicht im Zweispielermodus – beanspruchen unsere Figuren zwischen 250 und 400 Polys. Je wichtiger die Figur ist, z.B. die Helden des Spiels, desto mehr Polygone werden ihr zugeteilt.

64: Und schließlich, welcher Waffen dürfen sich Spieler bedienen?

Ian: Im Spielverlauf werden die Waffen stetig mächtiger – bessere Waffen sind für die Spieler, die die Waffen auch verdient haben. Alle Waffen haben etwas Heroisches an sich, von der doppelschneidigen Axt über riesige Kriegshammer bis hin zu Wurfmessern.

Spieler können auch natürliche Objekte in der Landschaft aufheben, etwa Tierknochen oder brennende Fackeln. Der Einsatz von Schutzschilden sollte nicht unterschätzt werden, vor allem nicht im Kampf mit späteren Gegnern. Abgesehen von den irdischen Waffen gibt es noch einige Zaubersprüche wie der Blitzsturm oder die Drachenflamme.

Den Drachen konnten wir leider noch nicht in Aktion sehen. Unsere Enttäuschung war uns wohl anzumerken, und so fügte eines der Teammitglieder hinzu: "Er wird groß sein und Flügel haben." Klasse, ein Hamster ist es also doch nicht...

Angesichts der anderen Eindrücke haben wir den fehlenden Drachen schnell verschmerzt. Wenn der Rest des Spiels weiter so aufgebaut sein wird, wie die Levels, die wir schon sehen durften, dann hat Interactive Studios ein As in der Hand, auf das wir uns schon alle freuen dürfen! Kampfspiele für das N64 sind nämlich immer noch rar gesät. Die anderen Softwarefirmen können ihre Baseball- und Eishockey-Lizenzen behalten – wir wollen *Dragon Sword*!

Lebendig

Willkommen auf dem Friedhof. Hier ruhen Spiele, die noch vor ihrer Geburt verstarben. Gruselig? Nein, wohl eher traurig. Lest selbst, was uns alles entgangen ist.

Zuerst werden sie angekündigt. Oft wächst aus der kleinen News-Meldung in den folgenden Wochen ein längerer Artikel, vielleicht sogar ein Preview. Darüber freut sich die Presse, und Du freust Dich auch. Weil Dir das Spiel gefällt, weil Du mehr darüber erfahren und es vielleicht irgendwann einmal kaufen willst. Jeden Monat schaust Du in Dein Lieblings-Mag und wunderst Dich, warum nicht weiter über dieses Spiel berichtet wird. Und warum es, falls Dein Lieblings-Mag 64 Power heißt (das hoffen wir doch alle!), schließlich sogar aus den Ankündigungen im Gamewatch verschwindet. Haben die blöden Schreiber etwa gepeppt? Haben sie nicht – meistens jedenfalls! Wenn einmal angekündigte Spiele wieder aus der Entwicklung herausgenommen werden, geschieht das in der Regel heimlich, still und leise. Wenn wir Glück haben, wird der stille Tod von einer klitzekleinen Pressemeldung eingeleitet, oft hört man jedoch gar nichts.

Böse Zungen sagen, für keine Konsole wären jemals so viele Entwicklungen wieder eingestellt worden wie für das Nintendo 64. So ein Unsinn! Sieh Dir nur die PlayStation an: ob *Aeon Flux*, *Athenor*, *Barb Wire* oder *Bio Swarm*. Ob *Colliderz*, *Cyber Gladiators*, *Deadline* oder *Down in the Dumps*. Ob *Extreme Dreams*, *Firo* und *Klawd* oder... ach, was soll's, auf diesem Friedhof ist ja kaum noch Platz. Unfair wollen wir aber auch nicht sein, denn vom plötzlichen Produktionsstopp eines Spieles bleibt kein Format verschont. Nicht der PC, nicht der Automat in der Spielhalle, nicht Sega... und leider auch nicht Nintendo. Schon zu SNES-Zeiten kam es zum



▲ Schade, daß wir die legendären Welten von Final Fantasy VII niemals auf dem N64 erkunden werden dürfen. Die Kapazität der Cartridge machte eine Konvertierung der PSX-Version unmöglich.

begraben



▲ So wie hier Heinz Harald Frentzen kam auch die Nintendo 64-Version von F1 '98 von der Piste ab.

Verschwenden vielversprechender Ankündigungen. Erinnerst Du Dich noch an *Shadow Hawk* von Studio e? Alle 20 Levels des auf dem gleichnamigen Comic basierenden Jump'n'Runs waren bereits fertig. Leider erst in den letzten Tagen des SNES, und die Entwickler konnten einfach keinen Vertrieb mehr für ihr Spiel finden. Ein fix und fertiges Spiel, das niemals in die Läden kam – die schlimmste Todesart von allen!

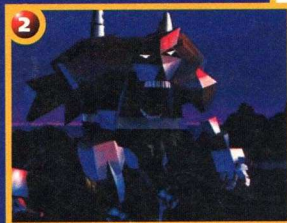
Big N ohne Gnade

Auch etliche Entwicklungen für das N 64 wurden von einem ähnlichen Schicksal ereilt. Einige davon wollen wir uns noch einmal etwas näher ansehen und in melancholischer Traurigkeit schmelzen. Ach, wie gerne hätten wir diese Spiele gespielt! Beginnen wir also mit denjenigen Titeln, die bei Nintendo höchstselbst in der Mache waren, um dann doch gestrichen zu werden. Zum Beispiel *Buggy Boogie*. Hier ging es darum, in einem gepanzerten und schwer bewaffneten Buggy gegen andere Fahrzeuge ähnlicher Bauart anzutreten. Das Gameplay sollte sich auf verschiedene Arenen verteilen, nach jedem Sieg war eine Prämie für sinnvolle Neuanschaffungen geplant: Vom Motor über bessere Reifen bis zu etlichen Waffen wäre die Auswahl groß gewesen. Eine spielbare Version wurde nie gezeigt, lediglich eine selbstlaufende Demo, die allerdings ziemlich rasant aussah. Besonders im geplanten Vierspieler-Splitscreen-Modus hätte *Buggy Boogie* so etwas wie eine verschärfte Version von *Mario Kart* werden können. Wenn, ja, wenn das Spiel nicht leise und ohne jede Erklärung von der Release-Liste verschwunden wäre.

Genauso klammheimlich verstarb *Creator*, eine weitere Eigenentwicklung von Nintendo. Worum es bei diesem Titel wirklich ging, wurde nie so recht bekannt. Allerdings sollte der Spieler die Möglichkeit haben, ähnlich wie bei den in Japan sehr beliebten Monsterzuchtspielen, mit dem Genpool fürchterlicher Wesen rumzuspielen. In diesem Fall wären es Dinosaurier gewesen, wahrscheinlich ein Resultat der 90er *Jurassic Park*-Epidemie. Die ersten Grafiken sahen für den damaligen Zeitpunkt richtig cool aus, auch wenn mit dem Spiel vor allem jüngere Spieler angesprochen

Sterbefälle im PSX-Format

Keine Konsole ist vor der Einstellung vielversprechender Spiele gefeit, auch nicht, wenn dafür so viele Titel produziert werden wie für Sonys PlayStation. Hier ein paar Beispiele:



1. Cryos Aeon Flux wurde zu PAX Corps umgebaut und erntete durchweg schlechte Kritiken.
2. Neben anderen PC-Titeln verschwand auch *Cyber Gladiators* aus Sierras Konsolen-Line Up.
3. Clay Fighter schaffte es aufs N 64, nicht aber zur PlayStation. Tja, Pech gehabt!
4. Der Sprung vom Film zum Spiel war 'Barb Wire'-Pam Anderson leider nicht vergönnt.

werden sollten. Ist das nicht unfair? Die echten Dinos starben irgendwann aus, Nintendo ließ die Evolutionsgeschichte gar nicht erst beginnen. Ebenso wenig wie den zweiten Teil von *Pilotwings 64*. Okay, der Vorgänger spielte sich recht behäbig und erntete nicht gerade die Top-Wertungen, aber ob man die Fortsetzung deswegen gleich killen muß? Ein Fünkchen Hoffnung besteht dagegen immer noch für 1080° *Snowboarding 2*. Obwohl das Spiel auf unbekannte Zeit verschoben wurde, wollen wir einfach nicht glauben, daß Nintendo diesem Riesenspiel keine Neuauflage gönnen will. Doch machen wir uns nichts vor: Die meisten (und die besten) Entwickler wurden bereits zur Vorbereitung des Project Dolphin abgezogen. Schlechte Karten für alle *Snowboard-Freaks*.

Absprung nicht geschafft

Bei anderen Herstellern hatte die Einstellung so mancher Entwicklung verschiedenste Gründe. Etwa den, daß die Konvertierung aus einem anderen Format nicht so recht gelingen wollte. Sierra zum Beispiel stieg mit der *Red Baron*-Reihe in die Königsklasse historischer Flugsims auf. Und es macht wirklich Spaß, in der Rolle

Tod eines Schattenfalken

Bitter, aber wahr: Shadow Hawk, von Studio e für das SNES entwickelt, konnte nach seiner Fertigstellung keinen Publisher finden und kam nie in die Läden. Dabei sah es gar nicht schlecht aus:



Die Figuren stammen aus dem gleichnamigen Comic,...



... und schwingen die Fäuste, daß die Fetzen fliegen.



Insgesamt überwiegen jedoch die Jump'n'Run-Elemente.

Manfred von Richthofens die alten Drei- bzw. Doppeldecker durch wüste Luftschlachten zu steuern. *Red Baron II* verbuchte in der Fachpresse Höchstwertungen und kann inzwischen mittels eines kostenlosen Updates in die grafisch nochmals verbesserte 3-D-Version verwandelt werden. Nicht auszudenken, wieviel Spaß ein Vierspielermodus auf dem N 64 hätte machen können. Leider hat sich Sierra ganz aus der Entwicklung von Nintendo 64-Spielen verabschiedet, nur PC-Besitzer dürfen um den Orden Pour le Mérite wetteifern.

Oder nehmen wir Interplays *Descent*, dessen N 64-Variante sich ebenfalls bereits in der Entwicklung befand. Auch dieses Spiel genießt auf dem PC Kultstatus und geht dort bereits in die dritte Runde. Bei dem Action-Shooter fliegst Du mit einem hyperschnellen Raumschiff durch dunkle Minenschächte und lieferst Dir atemberaubende 3-D-Schlachten mit bis an die Zähne bewaffneten Gegnern. Für die 3-D-Fähigkeiten einer 64-Bit-Konsole wäre das Teil wie geschaffen, trotzdem kam es über das erste Stadium der Entwicklungsphase nicht hinaus. Wo wir gerade beim schnellen Fliegen sind: Erinnert sich noch jemand an den US Air Force-Werbestreifen *Top Gun*? Eine von Spectrum Holobyte entwickelte Flugsim für den PC lehnte sich eng an den Kinofilm an und setzte weniger auf Realismus in Steuerung und Flugphysik, als auf eine stimmungsvolle Atmosphäre und actionlastige Einsätze. Immerhin war das Spiel erfolgreich genug, um einen in der Tat noch besseren zweiten Teil zu rechtfertigen. *Top Gun 64* stürzte leider schon kurz nach dem Start wieder ab, wir werden niemals als Maverick im Cockpit einer F-14 Platz nehmen und zu den über 40 geplanten Missionen abheben dürfen.



▲ Es war so ein vielversprechendes Projekt. Und das einzige, was von Dead Ahead übriggeblieben ist, ist dieser müde Screenshot.

Auch bei *Sim Copter* geht's um die Fliegerei, allerdings nicht ganz so actionorientiert. Als Pilot eines Hubschraubers bekommst Du in dem PC-Spiel Missionen in 30 verschiedenen Städten zugeteilt, die aussehen, als seien sie mit dem vom gleichen Entwickler stammenden *Sim City* gebaut worden. Und, Überraschung, das sind sie auch! Der Clou bei *Sim Copter* besteht darin, daß alle *Sim City*-Besitzer die von ihnen

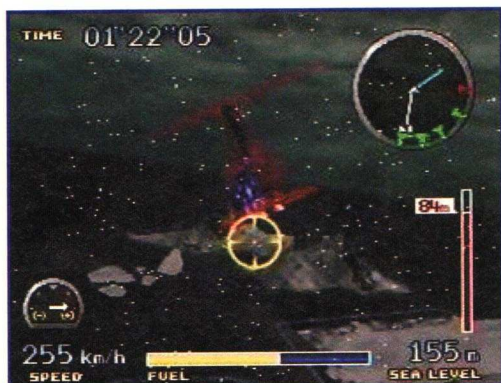
selbst errichteten Städte übernehmen und die Missionen darin absolvieren können. Ob dies der Grund dafür war, daß *Sim Copter 64* schließlich doch nicht realisiert wurde? Aber warum? *Sim City 2000* gibt es doch, wenn auch derzeit nur über den Importweg, ebenfalls fürs N 64? Fans des Trading Cards-Klassikers *Magic: The Gathering* haben übrigens ebenso Grund zur Trauer. Einst plante Acclaim die Entwicklung eines hierauf basierenden Actionspiels mit dem Titel *Magic The Gathering: Armageddon*. Doch obwohl es bis heute noch nicht offiziell gecancelt wurde, besteht kaum noch Grund zur Hoffnung auf einen Release.

Aller Anfang ist schwer

Doch es sind nicht allein die angekündigten und dann wieder verworfenen Konvertierungen, über die wir uns ärgern. 1996, in den Kindertagen des N 64, wurden etliche native Entwicklungen angekündigt, von denen wir später nie mehr etwas hörten. Stammleser mögen unsere Erstausgabe zur Hand nehmen und darin die Seite 81 aufschlagen. Dort findet sich ein Preview zu *Freak Boy*, das im Mai 1997 erscheinen sollte und von uns als "ein sicherer Hit" gepriesen wurde. Kein Wunder, handelte es sich doch bei Virgin Interactives vermeintlich erstem und auf dem gleichnamigen Comic basierendem Spiel für das N 64 um eine Art *Mario 64* unter Einfluß halluzinogener Drogen – zumindest was die abgedreht-killigen Grafiken angeht. *Freak Boy* stand wegen interner Probleme bis zuletzt auf Virgins Warteliste, spätestens mit der Übernahme durch EA dürfte aber auch dieses Spiel Geschichte sein.



▲ Nur PlayStation-Spieler dürfen bei Ninja ihre Kampfkunst zeigen. Schade? Geht so!



▲ Abgestürzt: Einen Nachfolger zu Pilotwings wird es nun doch nicht geben.

Ebenso wie *Dead Ahead*. Und was war das für ein herrliches Projekt! In einer Mischung aus RPG und Beat 'em-Up sollte der Spieler durch endlose Welten streifen und sich unabhängig von irgendwelchen Arenen Prügeleien mit brutalen Gegnern liefern. Stell Dir nur vor, Du könntest in Prügelspielen wie *Tekken* oder *Virtua Fighter* (okay, die gibt's nur bei der Konkurrenz – aber was soll's...) überall hingehen, wo Du hin wolltest. Was für ein Gedanke! Für *Dead Ahead* sprach außerdem, daß Software Creation, das ja zum originalen Nintendo Dream Team gehörte, die Programmierarbeiten übernehmen sollte. Und daß Steve Park, ein weltbekannter Automobildesigner und Chef des australischen Ford-Designteams, für sämtliche Konzeptgrafiken zuständig war. Und daß das Spiel von dem bekannten Filmkomponisten David Newman (*Die Flintstones*, *Hoffa*, *Freshman*, *Anastasia*, *Critters*,...) vertont werden sollte. Und... aber was helfen all die großen Namen, wenn auch so große Projekte wie dieses ohne weiteren Kommentar in der Versenkung verschwinden?

Und dann war da noch die Sache mit *Final Fantasy VII*. Das meistverkaufte Rollenspiel und eines der meistverkauften Spiele überhaupt befand sich ebenfalls auf dem Sprung ins Nintendo 64-Lager. Anfang 1996 testeten die Programmierer von Squareoft die damals neue Hardware mittels einiger Figuren aus dem sechsten Teil des RPGs und zeigten sich sehr zuversichtlich. Die Charaktere waren realistisch gerendert, ohne jedoch den typischen Square-Look eingebüßt zu haben. Die Arbeiten an dem Spiel ließen sich so gut an, daß schließlich ein gemeinsamer Release für den US- und Japan-Markt ins Auge gefaßt wurde. Woran das Projekt letztendlich doch noch scheiterte? Nun, diesmal lag die Schuld wirklich nicht bei den Entwicklern. Vielmehr erwies sich die Kapazität der Cartridge als viel zu klein für Squares ehrgeizige

Pläne. Und da man weder beim Gameplay, noch bei der Grafik irgendwelcher Abstriche machen wollte, kam als Medium lediglich die CD in Frage. Auf der PlayStation wurde *FF VII* ein Riesenhit, und noch heute taucht es in der günstigen Platinum-Version regelmäßig in den Bestsellerlisten auf. Oh, du ungerechte Welt! Vielleicht sollte man an dieser Stelle betonen, daß Nintendos nächste Konsole, die bis jetzt noch Project Dolphin heißt, definitiv mit einem DVD-Laufwerk ausgestattet sein wird. Mehr darüber lest Ihr in Florians E 3-Bericht!

Die Liste wird länger

Doch zurück zu unserem Spiele-Friedhof. Denn mit unserer Aufzählung sind wir noch lange nicht am Ende. So wie *Dead Ahead* an der Kapitulation von Virgin Interactive zugrunde ging, erwischte es auch *Robotech: Crystal Dreams* – und das gleich doppelt. Zunächst sollte der auf der japanischen Zeichentrickserie basierende Weltraum-Shooter bei Philips erscheinen. Als die Firma sich jedoch aus dem Videospielmarkt zurückzog, sprang Game Tek in die Bresche und brachte gleich ein paar hochtrabende Pläne mit. Im Zeichen der durch *Star Wars: Rogue Squadron* ausgelösten Euphorie sollte *Crystal Dreams* zum Opener einer Trilogie aufsteigen, die den Spieler in der Rolle des ehemaligen Piloten Kyle Bartley ins Robotech-Universum katapultiert. Wegen zivilen Ungehorsams und waghalsiger Manöver suspendiert, wollten die Entwickler Bartley (und damit den Spieler) bei einem plötzlichen Kriegausbruch reaktivieren und die Welt retten lassen. Die Kämpfe sollten in ca. 20 verschiedenen Szenarien und in Echtzeit stattfinden. Letztendlich kam es jedoch noch nicht einmal zu einem harmlosen Scharmützel. Auch Game Tek schmiß das Handtuch; seitdem liegen die Rechte an *Crystal Dreams* bei Capcom. Und dort liegen sie nun schon sehr lange.

Ebenfalls in einer bedrohlichen Zukunft war *Ultra Combat* angesiedelt, das auf dem japanischen Markt unter dem Titel *Blade and Barrel* erscheinen sollte. Nachdem sich im 25. Jahrhundert

Geplatzte Träume

Mit *Robotech: Crystal Dreams* hatte Philips Großes vor. So, wie anschließend auch Game Tek, die gar eine Trilogie daraus schnitzen wollten. Heute schlummert das Spiel in den Archiven von Capcom.



In diesem Raumschiff hättest Du 20 Szenarien in Echtzeit erkunden können.



Der fortgeschrittene Entwicklungsstand wird an dieser Grafik deutlich.



▲ Es gibt auch Spiele, über deren Verschwinden wir gar nicht richtig traurig sind. Battle Sport 2 gehört dazu. Schon der für die PlayStation erschienene Erstling konnte uns nicht überzeugen, was sollte da ein zweiter Aufguß?



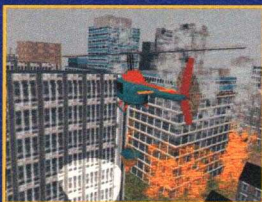
Und solche Gegner wären Dir vor den Laser gelaufen. Fürchterlich? Fürchterlich!

Mit dem Heli durch die Stadt

Das wäre eine wahre Freude gewesen: Sim Copter erlaubt dem Spieler, mit einem Hubschrauber durch von ihm selbst errichtete Städte zu fliegen und dort verschiedene Missionen zu erfüllen. Die Städte entstehen in Sim City und können einfach importiert werden – leider nur auf dem PC!



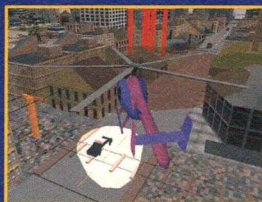
Dies ist nur eine von mehreren möglichen Perspektiven im Spiel.



Das Hochhaus steht in Flammen. Es zu löschen, wäre Dein Part gewesen...



Diese Demonstration ist nicht genehmigt. Macht, daß ihr wegkommt, Leute!



Die Verfolgung eines flüchtenden Autos sollte keine Schwierigkeiten bereiten.

eine bössartige Alien-Rasse auf der Erde breitgemacht hat, wäre es wieder einmal an Dir gewesen, unseren Planeten zu retten. Die wenig originelle Story basiert auf einem Spiel namens VCS *Combat* für den Atari 2600. Aus dieser Version sollten auch zahlreiche Waffen und Fahrzeuge übernommen werden, nicht aber der geplante Vierspielermodus. Hier sollten die Spieler in jeder Runde ihr Fahrzeug wechseln und sich eigene Waffen aus verschiedenen Bauteilen zusammenschrauben können. So sollte auf dem N 64 das Gefühl entstehen, an einem vernetzten Rechner zu spielen. Schön wär's ja gewesen. Warum Kemco das interessante Konzept jedoch auf halber Strecke aufgab, blieb bis heute ungeklärt.

Ihr seht also, es sind viele interessante Spiele, die sich bereits in der Entwicklung befanden, dann aber doch nicht fertiggestellt wurden. Und unsere kleine Aufzählung ist beileibe nicht vollständig. Es gibt jedoch auch einige Spiele, bei denen wir dem geplatzten N 64-Release keine Träne nachweinen. *F 1 '98* von Psygnosis ist so eins. Formel 1-Rennspiele haben wir wirklich genug, darunter viele richtig gute. Denkt nur an *F 1 World Grand Prix 2* oder das in Kürze von UBI kommende *Racing Simulation 2*. Sieht man sich dagegen die PSX-Version von *F 1 '98* an, weiß man, daß dieses Spiel der N 64-Konkurrenz kaum hätte standhalten können. Oder *Battle Sport 2*. Der Nachfolger des mäßigen Panzergemetzels war von den Cyclone Studios als N 64-Version konzipiert, dann aber verworfen worden. Kaum jemand wird dieses Spiel vermissen. Unterm Strich sind es allerdings in



▲ Konamis *Contra: Legacy of War* erschien für die PlayStation; ein neues *Contra*-Spiel mit dem Titel *Contra Spirits 64* für Nintendo war geplant, wurde dann aber wieder verworfen.



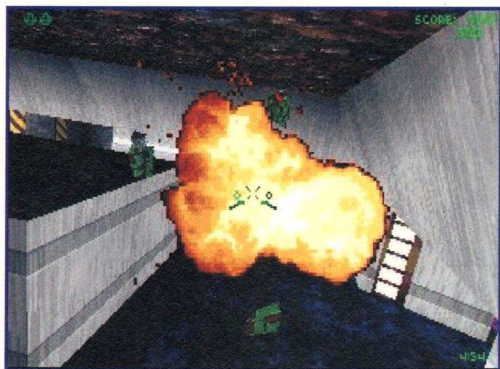
der Mehrheit vielversprechende Spiele, deren Veröffentlichung aus diesem oder jenem Grund gescheitert ist. Und das ist schade – um die guten Ideen, um die bereits investierte Arbeit und vor allem um die enttäuschten Erwartungen. Verspätungen sind schlimm genug, platzende Seifenblasen nahezu unerträglich. Möge uns die Zukunft davor bewahren.

In der Warteschleife

Obwohl unsere Hoffnung auf einen Release von Tag zu Tag geringer wird, wurde die Veröffentlichung einiger bereits in der Entwicklung befindlicher Spiele noch nicht offiziell abgesagt. Hier eine Liste der wichtigsten Titel, ohne Anspruch auf Vollständigkeit:

TITEL	GENRE	VERTRIEB
1080° Snowboarding 2	Rennspiel	Nintendo
Cavalry Battle 3000	Rennspiel	JSS
Descent 64	Action	Interplay
Freak Boy	Jump'n'Run	Virgin Interactive
Magic The Gathering: Armageddon	Action	Acclaim

Definitiv gecancelt wurden dagegen: *Battle Sport II* (Action, Cyclone); *Buggy Boogie* (Rennspiel, Nintendo); *Contra Spirits 64* (Action, Konami); *Creator* (Simulation, Nintendo); *Cu-On-Pa* (Puzzle, Nintendo); *Dead Ahead* (Action, Virgin); *Deadly Honor* (Action, TBA); *F 1 '98* (Rennspiel, Psygnosis); *Ghouls and Ghosts* (Action, Capcom); *Golgo 13* (Action, Vic Tokai); *Joust 64* (Action, Midway); *Jungle Bots* (Action, Titus); *Monster Dunk* (Sport, Mindscape); *Ninja 64* (Adventure, Capcom); *Pilotwings 64 II* (Simulation, Nintendo); *Project Cairo* (RPG, Crave); *Quest for Camelot* (Adventure, Titus); *Red Baron* (Simulation, Sierra); *Robotech: Crystal Dreams* (Action, Capcom); *Roto Gunners* (Action, TBA); *Sim Copter* (Simulation, EA); *Survivor: Day One* (Action, Konami); *Tommy Thunder* (Action, TBA); *Ultra Combat* (Action, Kemco); *Unreal* (Action, GT); *Wet Corpse* (Action, Vic Tokai).



▲ Die für *Descent* typischen Scharmützel für das N 64 sind offenbar im Tunnel verpufft.

THEO KRANZ VERSAND



* AUSGESCHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERHANDLER AUF DER ESN-MISSE 1997 IN NÜRNBERG

& LÄDEN

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

STAR WARS EPISODE I RACER LIMITED EDITION SET

NINTENDO 64, DT. VERSION,
INKL. CONTROL PAD,
AV-KABEL, SOARTADAPTER
UND STAR WARS EP. I RACER
SOLANGE VORRAT REICHT

299,-

NINTENDO 64

- NINTENDO 64 SUPER MARIO PAK 244,-
- STAR WARS EPIS. I RACER LTD. ED. SET 299,-
- NINTENDO 64 + STAR WARS EP. I RACER
- ANTENNEKABEL 24,95
- ANTENNEKABEL ORIG. 49,95
- CONTROL PAD - ORIGINAL 54,95
- (GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)
- EXPANSION PAK ORIG. (SPEICHER) 64,95
- CONTR. PAD JOYTECH 64 PLUS 49,95
- JOYPAD LANGENSCHEIDT JOYTECH 14,95
- LEVIATHAN GEMASTER 554 RUMBLE WHEEL 129,95
- MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG. 34,95
- MEMORY CARD 1 MEG 26,95

offizieller Soundtrack 19,95



COMMAND & CONQUER 109,95

- BOMBARDIER HERO 89,95
- BUCK BUNNIE 99,95
- CARMAGEDDON 64 - FAHR ZUR HÖLLE (DT.) 109,95
- CASTLEMANIA 3D 109,95
- CHAMELEON TWIST 2 99,95
- CHARLIE'S BLAST'S TERRITORY 89,95
- COMMAND & CONQUER (JULI) 109,95
- DIDDY KONG RACING 89,95
- EXTREME G 2 89,95
- F1 WORLD GRAND PRIX 2 (JULI) 89,95
- FLYING DRAGONS 109,95
- F-ZERO X 89,95
- ES & EGZ 2 - ENTER THE BECKO 109,95
- GLOVER 89,95
- GOEMON 2 - MYSTICAL NINJA 114,95
- HOLY MAGIC CENTURY 59,95
- IGGY'S RECKING BALLS 69,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER '98 99,95
- JET FORCE GEMINI (SEPT.) 109,95
- LOOK RUNNER 3D 89,95
- MARIO PARTY 89,95
- MICRO MACHINES 64 TURBO 114,95

CASTLEVANIA 3D 109,95

- MEMORY CARD 0 MEG 59,95
- RUMBLE PAK 34,95
- STAR WARS EP. I RACER LTD. ED. SET 19,95
- X-PODER - SCHUMMELMODUL (JULI) 109,95
- 1080° SNOWBOARDING 89,95
- ALL STAR BASEBALL 2000 59,95
- ALL STAR TENNIS 98 59,95
- BANJO & KAZOIE 89,95
- BEETLE ADVENTURE RACING 59,95
- BODY HARVEST 49,95



Zelda 64: 109,95 WWF Attitude (Aug.): 99,95

GAMEBOY

- BATTERY PACK - GAMEBOY 9,95
- GB POK. CAMERAVERGEB. (FARB.) 99,95
- CAMERA PRINTER 119,95
- CRYSALIS - GAMEBOY 19,95
- LINKRACER GB - GBP GBP - GBP 14,95
- ARIELLE - CLASSICS 44,95
- ASTERIX & OBELIX - CLASSICS 44,95
- BUGS BUNNY & LOLA 54,95
- BUST A MOVE 2 39,95
- CASTLEVANIA - LEGION 59,95
- COOL HAND 44,95
- DONKEY KONG - CLASSICS 44,95
- DR. FRANKEN 44,95
- OSCHUNGBUCH - CLASSICS 44,95
- GARGOYLES - WING 44,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER 59,95
- KING OF FIGHTER - HEAT OF BATTLE 59,95
- MARIO'S PICROSS 44,95
- MONTZUMA'S RETURN 44,95
- MULAN - DISNEY CLASSICS 59,95
- MOVIEWORLD: RAY'S ADVENTURES 59,95
- ON THE TILES 44,95
- SPYRO 64,95
- SUPERMAN 59,95
- TAMAGOTCHI 44,95
- V-RALLY - CHAMPIONSHIP ED. 64,95
- ZELDA IV - CLASSICS 44,95

SUPER-NINTENDO

- SUPER NINTENDO MORE FOR SET 2
- INKL. SUPER GAMEBOY 149,-
- ASTORIA 54,95
- DONKEY KONG COUNTRY 2 - CL. 74,95
- KIRBY'S GHOST TRAP 49,95
- MICKY & MINNIE 74,95
- NBA LIVE '97 69,95
- STAR WARS: EMPIRE STRIK. BACK. 89,95
- STAR WARS: RETURN OF THE JEDI 89,95
- WILLIAMS ARCADE'S GREAT HITS 59,95



STAR WARS EP. I RACER 109,95

- DAYMAN 2 (SEPT.) 119,95
- REVOLT (AUG.) 59,95
- SAN FRAN. RUSH 2: EXTREME RACING 109,95
- SHADOWGATE 64 (JULI) 109,95
- SHADOWMAN (AUG.) 109,95
- SOUTHPARK 59,95
- SPACE DICK 109,95
- SPACE STATION-SILICON VALLEY 94,95
- STAR WARS EPISODE I: RACER 109,95
- STAR WARS ROGUE SQUADRON 109,95
- SUPER MARIO 64 89,95
- SUPER MARIO 64 SPIELEERATER 24,80
- SUPERMARIAN (JULI) 124,95
- THE NEW TETRIS (JULI) 89,95



RACING SIM. 2 (SEPT) 119,95

- TONIC TROUBLE (ED.) (JULI) 109,95
- TURBO 2 - DEUTSCH 77,77
- TURBO 2 - ENGL. PAL-VERSION 89,95
- TWISTED EDGE SNOWBOARDING 109,95
- VIGILANTE 8 114,95
- VIRTUAL POOL 109,95
- V-RALLY 99,95



Star Wars: Rog. Squ. 109,95 WCV: Revenge 129,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

- BODY HARVEST 49,95
- BUST A MOVE 2 49,95
- HOLY MAGIC CENTURY 59,95
- IGGY'S RECKIN' BALLS 69,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER 64 49,95
- MYSTICAL NINJA GOEMON 89,95
- NBA COURTSIDE 59,95
- NBA PRO '98 49,95
- RAKUGA KIDS 109,95
- SILKON VALLEY - SPACE STATION 94,95
- WAIWALAE COUNTRY CLUB TRUE GOLF 89,95
- WIPOUT 64 109,95

PLAYER'S CHOICE

- F1 WORLD GRAND PRIX 64,95
- LYLAT WARS 64,95
- MARIO KART 64 64,95
- SNOWBOARD KIDS 64,95
- WAVE RACE 64 64,95



- WCV W. WVC: REVENGE 129,95
- WV: WARCZONE - RAW IS WAR 89,95
- WV: ATTITUDE (AUG.) 89,95
- YOSHIS STORY 89,95
- SPIELEERATER YOSHIS STORY 24,80



JET FORCE GEMINI 109,95

- ZELDA: OCARINA OF TIME 109,95
- SPIELEERATER ZELDA 64 24,80
- ZELDA 64 - SPECIAL EDITION 139,95

0931 35 45 235

oder 0180 5211844

WWW.LOGON.DE/KRANZ

SPACE BEAMER



Strahlung absolut ungefährlich dank spezieller Infrarot-Technik

- Space Basic Set (1 Laser, 1 Wobler) 39,95
- Space Robo Set (1 Laser, 1 Robo) 79,95
- Space Team Set (2 Laser, 2 Westen) 99,95
- V2 Team Set 129,95

UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN: DM-7,05; PORTO 6,90 ZZGL. NN-GE

Theo KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFER-BAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SODAS PORTFOLIO* NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE, SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTFOLIO* BESTELLMANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN, DAS JEDER BESTELLUNG BEILIEGT, MIT FRAMMERTEIN 13 CM UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) ANFORDERN.

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 354520

64
ZOOM

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

▶ **GEX 3: DEEP COVER GECKO** 48

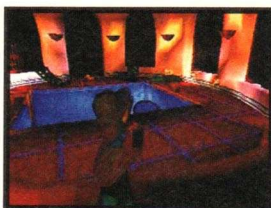
Der zweite Auftritt der grünen Echse wird auf Hochtouren geplant!

▶ **WCW MAYHEM** 50

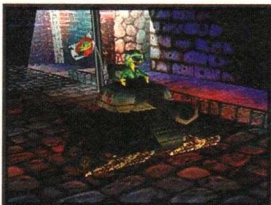
Wrestling und kein Ende – diesmal wagt sich Electronic Arts in den Ring!

Gex

Der grüne Gecko kehrt zurück, und Du kannst seine Abenteuer aus einer ganz neuen Perspektive betrachten.



▲ Ob Dr. Watson auch dieses Abenteuer in seinen Tagebüchern notieren wird?



Eine Echse hat's nicht leicht. Auch wenn der kleine Gecko mit stolz geschwellter Brust das Firmenlogo von Crystal Dynamics ziert, verlief seine bisherige Karriere alles andere als astrein. Sein erster Auftritt liegt schon Jahre zurück und wurde von Spielern und Kritikern nur spärlich mit Beifall bedacht. Im Herbst 1998 brachte er für seinen ersten Auftritt auf dem N 64 eine echte 3-D-Umgebung mit, trotzdem wurde Gex: Enter the Gecko nicht von allen Testern gleich gut besprochen. Das lag zum einen an einem schwachen Marketing, das den



GEX 3:

DEEP COVER GECKO

Vertrieb:

Eidos

Hersteller:

Crystal Dynamics

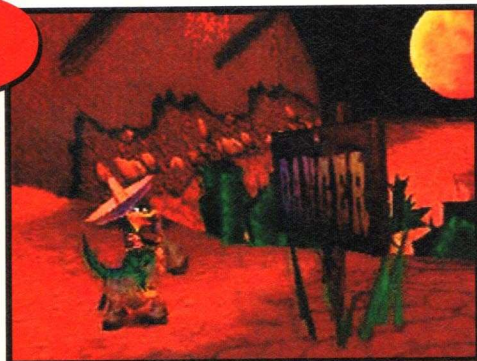
Erhältlich:

TBA



▲ Neben Alligatoren reitet Gex auch Känguruhs, Esel und Kamele.

3 Deep Cover Gecko



▲ Brauchen Eldechsen eigentlich sehr viel Trinkwasser?

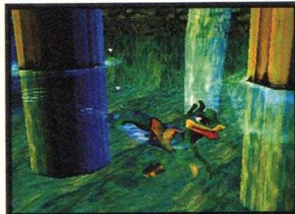
firmeninternen Schlingerkurs der Vorjahre nur zu deutlich reflektierte. Zum anderen stießen sich viele Spieler an der oft unvorteilhaften Kameraführung. Doch jetzt soll alles besser werden.

Das Gute bewahren

Gerade die beiden genannten Schwachpunkte des Vorgängers wurden bei Gex 3 – Deep Cover Gecko mit besonderer Aufmerksamkeit bedacht. Die Kamera kennt jetzt nur noch eine Position, läßt sich aber der besseren Übersicht wegen direkt hinter dem rennenden Gecko plazieren. Was die Spieler aber ebenso sehr interessieren wird: Mit der US-Schauspielerinnen Marlice Andrada (die Skylar aus Baywatch) steht Gex eine



▲ Trotzdem glaube ich nicht an eine echte Chance im Super G.



▲ Und bei uns werden die Hallenbäder reihenweise geschlossen!

Verstärkung zur Seite, die ihn nicht nur während der großen Anzeigenkampagne unterstützt. Denn eigentlich dreht sich von Anfang an alles um die blonde Schönheit aus Kalifornien. Gex erhält über seine Agenten-Armbanduhr einen Notruf, in dem Marlice ihn um Hilfe bittet – denn der böse Rez, Gex' Erzfeind, hat sie entführt. Natürlich macht sich unser Held schnurstracks auf die Suche, und das Spiel nimmt seinen Lauf. Schon auf den ersten Blick wird dabei deutlich, daß sich Crystal Dynamics in grafischer Hinsicht nicht auf den wohlverdienten Lorbeeren ausgeruht hat. Differenzierte Lichtquellen, schöne Transparenzen und beeindruckende Morphing-Effekte waren ja schon auf der bereits erschienenen PSX-Version zu bewundern. Auch gibt es nicht mehr wie in Gex 3D: Return of the Gecko zwei Levels, die die gleichen Texturen benutzen.

Von diesen Neuerungen unbeeindruckt, hat man sich beim Gameplay dennoch auf das Altbewährte verlassen.

Beinahe dreißigmal darf Gex in seinem neuesten Abenteuer die Garderobe wechseln und als Hulk, Pirat, Sherlock Holmes oder Spiderman seiner Arbeit nachgehen. Hat man sich im Vorgänger bei den Anspielungen hauptsächlich auf

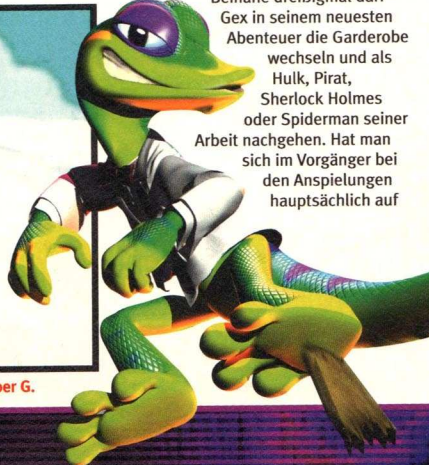


▲ Zwei Levels mit den gleichen Texturen gibt es diesmal nicht mehr.

Kinofilme wie Indiana Jones, Star Wars oder Jurassic Park verlassen, werden diesmal auch Personen der Zeitgeschichte aufs Korn genommen. Daß dabei auch Bill Clinton nicht fehlen darf, versteht sich wohl von selbst. Doch Anspielungen und Verkleidungen dienen nicht als bloße Staffage oder schnöde Vorlage für ein abwechslungsreiches Leveldesign, sie haben auch einen ganz direkten Einfluß auf das Gameplay. Je nach Umgebung kann Gex von neu erlernten Aktionen Gebrauch machen, die vom Segelfliegen bis zum Snowboarden reichen. Auch der Ritt auf einem Kamel oder die Fahrt im Panzer liegt nicht außerhalb seiner Möglichkeiten. Und wo er sonst angeborene Körperteile wie die lange Zunge einsetzt, stehen etwa als Pirat Holzbein und Haken zur Verfügung. Voraussichtlich im Sommer wird die N 64-Version, die übrigens noch nicht einmal zu 50 Prozent mit der PlayStation-Variante identisch sein soll, in den Handel kommen. Und insgesamt gibt es einiges an Gex, das uns wirklich neugierig auf die Testversion macht. Zum Beispiel die zwölf Levels, die sich in jeweils drei Missionen unterteilen. Von ihnen haben wir bisher nur einen Bruchteil zu sehen bekommen.



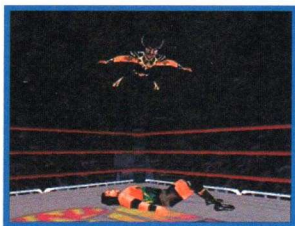
▲ Da werden sich die Archäologen in ein paar tausend Jahren aber wundern.



WCW May

Das ist Wrestling: Du liebst es, oder Du haßt es. Du hältst es für den größten Zirkus oder für den besten Showsport.

Wir alle wußten, daß es kommen würde. Denn wir alle glaubten der Gerüchteküche. Und die verkündete, daß Electronic Arts in Zusammenarbeit mit Kodiak Interactive schon seit einiger Zeit an einem neuen WCW-Wrestling-Game schraubt. Genau dieses Gerücht wurde nun auf einer EA-Pressekonferenz im kanadischen Vancouver offiziell bestätigt. Electronic Arts und Wrestling? Gar zusammen mit der WCW? Das verspricht interessant zu werden. Immerhin wurden die ersten beiden WCW-Wrestler für das N 64, *WCW vs NWO World Tour* und *WCW vs NWO Revenge*, von THQ vertrieben, und beide waren so gut, daß wir darauf 85 bzw. 87 Prozent vergaben. Da wird sich Electronic Arts aber ganz schön anstrengen müssen, um diese Bewertungen zu toppen! Erfahrung und Erfolge haben die Entwickler der EA Sports-Reihe ja genug aufzuweisen, nicht wenige rechnen daher sogar mit einem neuen Referenzprodukt des Genres. Was können wir tatsächlich erwarten?



◀ Sprünge vom obersten Ringsait gehören einfach dazu...

Action ohne Ende

Eins steht schon mal fest: Ein einmaliger Ausflug in die Wrestling-Welt wird *WCW Mayhem* für Electronic Arts nicht werden. Jetzt, wo der glamouröse Showsport auch außerhalb der Vereinigten Staaten mehr und mehr an Beliebtheit gewinnt, hat sich der Software-Riese die Lizenz des zweitgrößten Wrestling-Verbandes WCW (World Championship Wrestling) gleich für mehrere Jahre gesichert. Zusätzlich wurden Einzelverträge mit 130 Wrestlern unterzeichnet, was eindeutig auf eine Zusammenarbeit für mehrere Spiele schließen läßt. Denn in *WCW Mayhem* wirst Du kaum unter dieser Anzahl von Wrestlern auswählen können, tatsächlich sollen etwa 60 Charaktere aktiv im Spiel vertreten sein. Darunter befinden sich natürlich alle Superstars des Verbandes, wie Goldberg, Bam Bam Bigelow, Konnan, Sting, Diamond Dallas Page, Hollywood Hogan und Kevin "Big Sexy" Nash.

Du wirst Deine Wrestler selbstverständ-

lich in verschiedenen Modi aufeinanderhetzen können. Darunter Karrieremodus, Tag-Team-Matches, Cage-Fights und sämtliche weiteren Arten von Matches, die man heute von einem Game erwarten kann. Auch die Create-A-Wrestler-Option, in der Du einen Wrestler nach Deinen Vorstellungen erschaffen kannst, wird es geben. Interessant fanden wir, daß *WCW Mayhem* dem Spieler erlaubt, einer Story zu folgen, die er selbst beeinflussen kann. So ist es möglich, sich Fraktionen wie der NWO oder den Outsiders anzuschließen und dadurch die eigene Karriere voranzutreiben – oder sie zu zerstören. Auch außerhalb des Rings wird es heftig zur Sache gehen, egal ob in den Kabinen, im Waschraum oder in der Umkleide. Sogar die Tiefgarage wirst Du für Deine Ausein-



▼ Auch außerhalb des Rings darfst Du keine Gnade zeigen. Nein, auch nicht auf dem Klo!

WCW MAYHEM

Vertrieb: EA
Hersteller: Kodiak Interactive
Erhältlich: Herbst

Mayhem

Die fabelhaften Nitro Girls

Ob die supersexy Nitro Girls in WCW Mayhem eine Rolle spielen werden, konnten wir leider noch nicht in Erfahrung bringen. Wir glauben aber nicht, daß die Entwickler sich solch einen Blickfang entgehen lassen. Deshalb vorab schon mal ein paar Infos zu den Girls:

Kimberly



NAME:
Kimberly Page
GEBURTSTAG:
01. Januar
AUSBILDUNG:
Universität

LIEBLINGSESSEN:
Müsl
MUSIK:
Hip Hop, Jazz,
R & B

Tygress



NAME:
Vanessa Sanchez
GEBURTSTAG:
21. Januar
AUSBILDUNG:
Buchhalterin

LIEBLINGSESSEN:
Piñon
MUSIK:
R & B

Spice



NAME:
Melissa Bellin
GEBURTSTAG:
29. Mai
AUSBILDUNG:
Universität

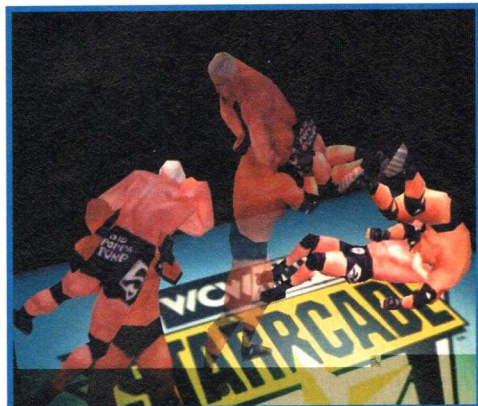
LIEBLINGSESSEN:
Süßes
MUSIK:
Hip Hop, Jazz,
R & B

Fyre

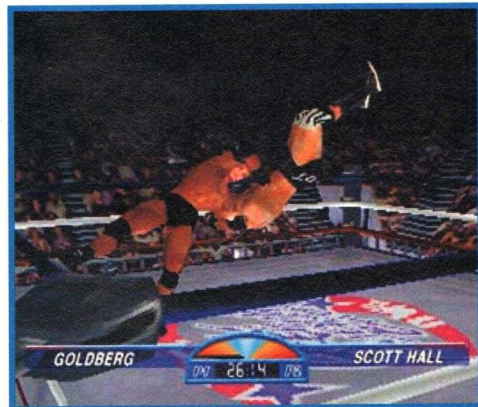


NAME:
Teri Byrne
GEBURTSTAG:
11. April
AUSBILDUNG:
Lehrerin

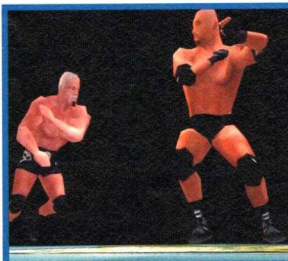
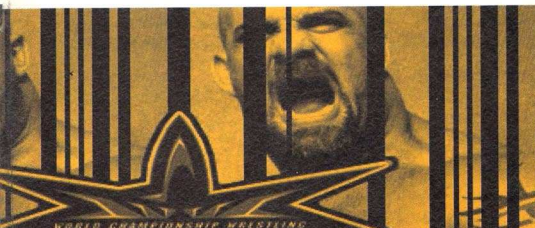
LIEBLINGSESSEN:
Süßes und Desserts
MUSIK:
Hip Hop, Jazz,
R & B



▲ Hier siehst Du einen Move in seinem gesamten Ablauf. Transparenzen machen die Bewegung deutlich.



▲ Das sieht gut aus: Goldberg gibt's Scott Hall.



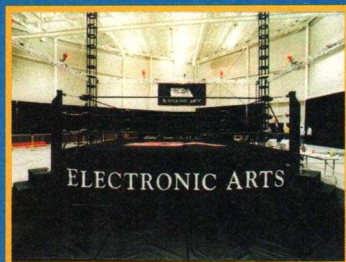
▲ Und so fängt es an: Big Papa Pump stürmt voller Elan auf Goldberg zu...



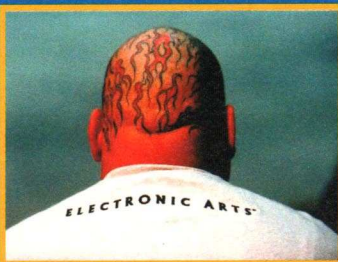
▲ ... und wird von dem flugs ausgekontert. Aber keine Angst, das war kein Finisher!

Marketing macht Millionen

...dachte sich offenbar Electronic Arts und zauberte zum Pressetermin flugs einen eigenen Ring herbei. Wir sind sicher, daß es sich hierbei erst um den Beginn einer ausgedehnten Werbekampagne handelt.



Imposant, der Ring. Hast Du Lust hineinzusteigen?
Als Trainingspartner von Sarge?



Ein gewichtigeres Argument kann sich wohl kein
Marketing Director dieser Erde wünschen...

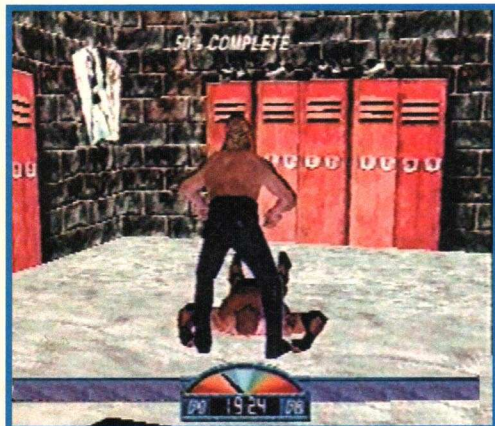


Für diesen Gürtel schlagen sie sich den Schädel ein, die
Gladiatoren des 20. Jahrhunderts.

andersetzungen nutzen können.

Vom Gameplay her wird das Spiel mehr in Richtung Arcade als zur Simulation tendieren. "Was die Spielbarkeit angeht, sind wir sehr enttäuscht davon, wie langsam die Moves in anderen Wrestling-Games ausgeführt werden", so Produzent Steve Rechtschaffner nicht ohne Seitenblick auf *WWF Attitude*. "Deshalb wollen wir das Tempo verschärfen und das Spiel realistischer aussehen lassen." Diesem Realismus wird auch das mit großem Aufwand betriebene Motion Capturing zugute kommen (siehe Kasten). Wie von anderen EA Sports-Spielen her bekannt, werden sich in *WCW Mayhem* sogar die Gesichtszüge der einzelnen Wrestler verändern. Und daß alle Wrestler ihre bekannten Finishing-Moves mitbringen, braucht man wohl nicht extra zu erwähnen. Mehr als 900

▼ DDP räumt in der Umkleide auf. Und wo gehobelt wird, fallen bekanntlich Späne.



Szenen wurden beim Motion Capturing aufgenommen, ein Aufwand, der noch bei keinem anderen Spiel betrieben wurde.

Einer wird gewinnen

Alles in allem sind die Erfolgsaussichten von *WCW Mayhem* mehr als gut einzuschätzen. Wie im letzten Jahr und genau wie im richtigen Leben wird es aber wieder auf einen direkten Zweikampf der Verbände hinauslaufen. Acclaims *WWF Attitude* wird schon einige Wochen früher erscheinen und sicher Teile des Marktes abgrasen. Im letzten Jahr hatte sich *WWF*

Warzone mit unserer 90er Wertung gegen den damaligen Konkurrenten *WWF vs NWO Revenge* mit 87 Prozent knapp behaupten können. Doch die Zeiten ändern sich. Tatsächlich verliert die *WWF* als größter Verband mehr und mehr Marktanteile an die vorpreschende *WCW*. Diese hat sich nicht nur die interessanteren Wrestler und die besseren Kommentatoren (Bobby "The Brain" Heenan, "Mean" Gene Okerlund, Tony Schiavone), sondern nun mit Electronic Arts auch einen megastarken Partner sichern können. Dieses Match wird eng. Und der Referee heißt 64 Power!

Meister der Moves

Die Entwickler von *WCW Mayhem* verbrachten mehrere Tage damit, die Bewegungen der Topstars in einem aufwendigen Motion Capturing-Verfahren einzufangen. Hier ein paar Eindrücke des Ortstermins mit Bam Bam Bigelow und Goldberg, der übrigens im amerikanischen Fernsehen übertragen wurde:

1.

Bam Bam wird verdrahtet. Der Wrestler nimmt's gelassen – so kennt man ihn ja gar nicht...

2.

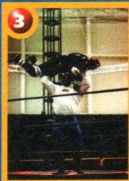
Sarge, sein Gegner für diesen Tag, nimmt die Sache wesentlich weniger gelassen.

3.

Wie man sieht, begann die Situation mit dem Eintreffen Goldbergs zu eskalieren,...

4.

...und Bam Bam lernte nicht nur fliegen, er durchbrach sogar die Schallmauer!



VIDEO & GAME

Tel. 030 42 43 95 0
Im Internet: www.video-game.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. 1-3 je 39
Neogenesis Evangelion Box 2 79
Streetfighter II Die Serie Box 3+4 je 59
Tekken 39

Sonstiges

Soundtracks z. B.:
Final Fantasy VII Reunion 59
Final Fantasy VII 59
Final Fantasy VIII 99
Metal Gear Solid 19,90
Parasite Eve 79
Xenogears 99
Schlüsselanhänger 9,90
Diverse "Magic Line" Lösungen z. B.:
Abe's Exodus 24,80
Abe's Odyssey 9,90
Akuji - The Heartless 9,90
Alundra 14,80
Atlantis + SafeCracker 9,90
Baphomet's Fluch 1+2 9,90
Blaze & Blade 14,80
Breath of Fire 3 14,80
Casper 9,90
Command & Conquer 1+2 je 9,90
Diablo 9,90
Discworld 1+2 9,90
Exhumed 9,90
Final Fantasy VII 14,80
Gex 2 + Rayman 9,90
Heart of Darkness 9,90
Legacy of Kain 9,90
Medi Evil 14,80
Mission: Impossible 9,90
Myst 9,90
Riven 9,90
Suidoken 9,90
Tekken Sammelband 1,2+3 14,80
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

Drucker Dt 99
Final Fantasy Adventure US 79
Final Fantasy Leg. I-III je 79
Die Schlümpfe Color Dt 59
Kamera Dt 89
Pokémon US 69



Farbiges Gehäuse gefällig?
Wir wechseln Dein ALTES aus
Farbe nach Wahl NUR 79,90 DM
Gehäuse farbig NUR 59,90 DM
Farbwechsel angegeben!!!

Nintendo 64

All Star Baseball 2000 Dt 109
Beetle Adventure Racing Dt 119
Bio Freaks Dt 99
Body Harvest Dt 99
Castlevania 64 Dt 119
Extreme G 2 PV 77
F 1 Racing Simulation Dt 109
FIFA 98 Dt 49
Fighter's Destiny Dt 49
Fighting Force 64 auf Anfr.
Forsaken Dt 49
Gex 3D Dt 119
Mario Party Dt 89
Micromachines 64 Dt 89
Mission Impossible Dt 99
NFL Quarterback Club '99 Dt 99
South Park Dt 99
Star Wars - Racer Dt 109
Top Gear Rally Dt 49
Turok 2 PV 89
V-Rally Dt 99

Dreamcast

Dreamcast - Grundgerät ab 499
Control Pad JP 79
Joystick - Arcade JP 139
Lenrad JP 149
Memory Card 79
Memory Card-Gamella 79
Memory Card-Mothra 79
RGB-Kabel JP 39
S-VHS Kabel JP 69
Spannungswandler PV 29
Akaihabara Dennokumi JP 129
All Japan Pro Wrestling JP 139
Aero Dancing JP 89
Big Sumo JP 129
Blue Slinger JP 129
Buggy Heat JP 129
Climax Landers JP 129
D 2 JP 129
Daytona 2 JP 129
Dynamite Deka 2 JP 129

Sony Playstation

Abe's Odyssey 2 Dt 79
Ace Combat 3 auf Anfr.
Akuji-The Heartless Dt 89
Apocalypse Dt 89
Asterix Dt 99
Azure Dreams Dt 89



Bio Freaks Dt 59
Bloody Roar 2 Dt 89
Bombberman Fantasy Race Dt 89
Box Champion Dt 79
Breath of Fire 3 Dt 89
Bust A Move 4 Dt 79
Carmageddon 2 PV 89
Castrol HONDA Superbike Dt 89
Civilization 2 Dt 89
Colin McRae Rally Dt 89
Colony Wars 2 Dt 79
Command & Conquer Gegenschlag Dt 89
Constructor Dt 59
Control Pad ab 15
Cyber Org auf Anfr.
Dancing Blade 2 auf Anfr.
Diablo Dt 59
Driver Dt 89
Duke Nukem - Time to Kill Dt 79
F 1 Racing Simulation Dt 89
Final Fantasy Collection auf Anfr.
Formel 1 '98 Dt 89
Forsaken Dt 39
G-Police Dt 49
Gex 3D-Return of the Gecko Dt 49
Grand Theft Auto-London Dt 49
Heart of Darkness Dt 49

Hard Edge Dt 89
Jeremy McGrath Supercross '98 Dt 69
Kensei Dt 89
KKN2 2 - Krossfire Dt 99
Last Blade auf Anfr.
Lenrad für 3 Systeme ab 99
Master of Monsters Dt 99
Medi Evil Dt 89
Metal Gear Solid Dt 89
Micro Machines V 3 Dt 45
Motor Mash Dt 39
Monkey Hero Dt 89
Music Dt 89
NASCAR '99 Dt 79
NBA live '99 Dt 79
NBA Pro '99 Dt 89
Need for Speed 4 Dt 79
NHL '99 Dt 79
NHL Pro '99 Dt 99
Omega Boost auf Anfr.
One Dt 49
O.D.T. Dt 79
Pax Corpus Dt 49
Player Manager '99 Dt 99
Premier Manager '99 Dt 89
Pocket Station auf Anfr.
Point Blank 2 auf Anfr.
Popolous Dt 79
Pop Pay 2 Dt 89
Pro Pinball - Big Race USA Dt 59
R-Type Collection Dt 79
Rainbow Six Dt 89
Rally Cross 2 Dt 89
Rayman Dt 39
Ridge Racer 4 Dt 89
Riven Dt 69
Rogue Trip Dt 79
Rugrats Dt 89
Saga Frontier 2 auf Anfr.
Soul Reaver Dt 99
Sports Car GT Dt 89
Star Wars Eps. 1-Dunkle Bedrohung Dt 89
Star Wars Eps. 1-Racer Dt 89
Street Skelter Dt 89
Streetfighter Alpha 3 Dt 89
Superstar Soccer '98 Dt 79
Swing Dt 79
Tai-Fu Dt 89
Tekken 3 Dt 99
Tenchu Dt 89
Tomb Raider 3 Dt 89
TOCA 2 Dt 79
UEFA Championsleague Dt 99
V-Rally (Dual Shock tauglich) Dt 49
Versus -Vs- Dt 39
Victory Boxing 2 Dt 69
Virus Dt 89
Warhammer 2-Dark Omen Dt 59
Warezone 2100 Dt 89
WCW NWO Thunder US 69
WWF Attitude auf Anfr.
X-Men vs Streetfighter Dt 89

ANGEBOT DES MONATS

Dual Shock Controller 39,90
Speicherkarte 16MB / RGB - Kabel je 9,90
Lenrad mit Gas und Bremse 99,90
Action Figuren Master Gear Solid ab 25,00
Pistole D07 Gun mit Rumbel 59,90
Modellmodul "Game Hunter" 49,90



Unsere Multimedia Shops in Berlin

Verkauf & Verleih

BERLIN CARRÉ
am Alex
Karl-Liebknecht-Str. 13

Wollen Sie VIDEO & GAME Partner werden ?
ANRUFEN !!!

Verkauf

Laden/Versand
Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

PRENZ' L BERG
Hans-Otto-Str. 28
nahe Danziger Str.

Verkauf & Verleih

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 9.00 Uhr - 22.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden am selben Tag abgesandt (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequ岸 per Post nach telefonischer Absprache. Versandkosten betragen 14,00 DM + Nachnahmegebühr.
Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str. 124. GV - gebraucht • Dt - Deutsch
Ladenpreise können abweichen!

Wir akzeptieren auch die Zahlung per Kreditkarte u. a.

**DIESMAL
IM TEST!**

64 reviews

POWER

Was bedeuten die Boxen?

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

Ninfo

SPIELER:

Die Anzahl der Spieler, die gleichzeitig zocken können.



EXPANSION PAK:

Unterstützt das Spiel Nintendos Speichererweiterung oder nicht?



RUMBLE PAK:

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



Vertrieb Wer bringt das Spiel in den Handel?

Entwicklung Wer hat das Spiel programmiert?

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

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

Getestete Version Welche Version wurde unter die

Lupe genommen?

Erhältlich Wann kommt das Spiel in den Handel?

Preis Was mußt Du für das Spiel berappen?

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.



64

Echtzeitstrategie für Einsteiger und Profis.

Kurz & Knapp

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



Speicheroptionen

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



64 Power-Bewertung

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



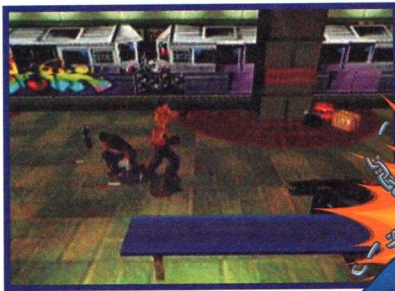
Mittelmäß – wer drei Punkte kassiert, hat solide Arbeit geleistet, hebt sich jedoch nicht merklich von der Konkurrenz ab.



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!



68 SHADOWGATE
Das erste Spiel für Adventure-Fans.

70 A BUG'S LIFE
Filmumsetzung für Junggebliebene.

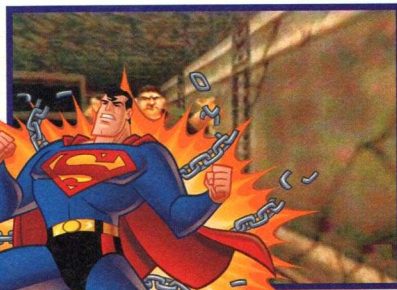
72 SUPERMAN
Comicumsetzung für Anspruchslose.

74 FIGHTING FORCE
Prügelspiel für tumbe Haudraufs.

76 KEN GRIFFEY'S SLUGFEST
Für hartgesottene Baseballfans.

78 BOTTOM OF THE 9TH
Für hartgesottene Baseballfans.

80 WAVE RACE
Rennspiel für Wasserratten.



Gesamtwertung

95%+



90%-94%



80%-89%



60%-79%



30%-59%



10%-29%



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 ZU 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 Megaspiele 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.

Wer sich bei uns im 80er-Bereich platziert, 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 – diese Ideen dilettantisch umgesetzt. Diese Spiele sind keine fünf 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!

63



64 Power Nummer 24

Ninfo

SPIELER:



EXPANSION PAK:



RUMBLE PAK:



Vertrieb	Nintendo
Entwicklung	Looking Glass
Genre	Echtzeitstrategie
Getestete Version	US
Erhältlich	Juli
Preis	ca. 109 DM



Command & Conquer

Erst wurde es großspurig angekündigt, dann lange geschwiegen - jetzt taucht Command & Conquer da urplötzlich aus der Versenkung auf. Aber kann das großen Namen gerecht werden?



Kurz & Knapp

- Über 50 Missionen
- Speichern jederzeit möglich
- Endlich Echtzeitstrategie
- Gute Steuerung, auch ohne Maus
- Gameplay nicht mehr up to date
- Kein Zweispielermodus



Speicheroptionen

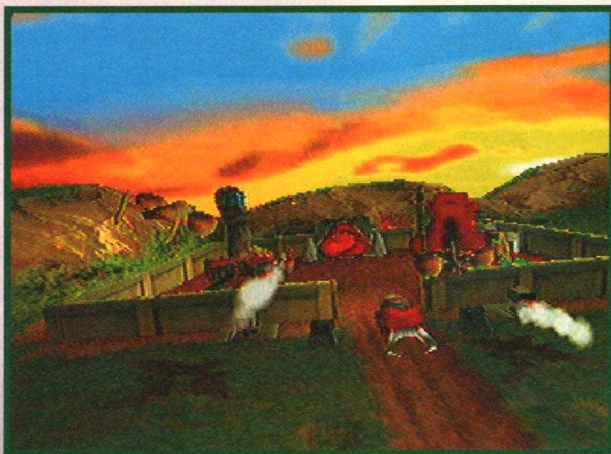
SPEICHER: Speichert 2 Spielstände
CONTROLLER PAK: Keine Funktion

Ja, es ist vollbracht! Endlich ist es soweit: Mit *Command & Conquer* kommt das erste Echtzeitstrategiespiel für eine Nintendo-Konsole auf den Markt.

Ja, Du liest richtig - weder für das SNES noch für den Game Boy oder gar das Nintendo 64 sind bisher Echtzeitstrategiespiele erschienen. Und das, obwohl sie sich auf der PlayStation und dem PC größter Beliebtheit erfreuen, seit Westwood 1993 *Dune 2* auf den damals noch als "IBM-kompatibel" beworbenen Rechenknechten veröffentlichte. Inoffizieller Nachfolger des inzwischen zum Klassiker aufgestiegenen Spektakels wurde ein Spiel namens *Command & Conquer*. Zahllose Fortsetzungen, Missions-CDs und noch viel mehr Nachahmungen folgten. Trotzdem konnte kein Spiel gegen das Original und seine Sequels anstinken. Da das Beste für Nintendo gerade gut genug ist, konnte man Westwood nach fast einem halben Jahrzehnt endlich zu einer Umsetzung für das Nintendo 64 bewegen.

Gut oder Böse?

Die Story ist wenig originell und trotzdem spannend: In einer nicht allzu fernen Zukunft sieht sich die Menschheit mit einer besonders brutalen Terroristenvereinigung konfrontiert. Eine Gruppierung namens "Bruderschaft von NOD" kann sich mit der Tatsache, daß es demokratisch geführte Länder gibt, nicht so recht abfinden und will deshalb die



▲ Wenn Du eine Mission erfolgreich beendet hast, wirst Du mit einer kurzen Zwischensequenz belohnt.

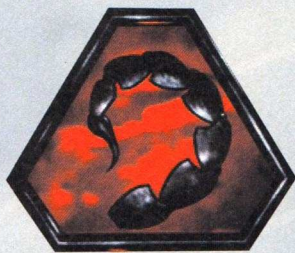
Erdenbürger ein wenig drangsaliert. Da man zwar anarchistisch eingestellt ist, aber dennoch ganz gut leben möchte, geht es im Endeffekt nicht nur um Macht, sondern auch um ganz viel Geld. Die freiheitlich gewählten Vertreter der Menschheit finden das gar nicht witzig und schließen sich zur "Global Defense Initiative" (kurz GDI) zusammen. Die Folge: Ein weltweiter Krieg bricht aus. Im Mittelpunkt der Kämpfe steht das sogenannte Tiberium, ein sehr wichtiges Mineral zum Bau modernster Waffen und ein Zahlungsmittel zugleich.



An dieser Stelle kommst Du ins Spiel. Du schließt Dich entweder den Verteidigern der Menschheit oder den

nd
er

it tot-
n noch
iel seinem



▲ Der Nebel des Krieges kann echt nerven!



▲ Eine voll ausgebaute Basis ist echt eine feine Sache!

Höllensbrüdern an. Deine Aufgabe: Führe eine Armee in den Krieg und gewinne ihn! Anfänglich steht Dir nicht viel mehr als ein paar Kampfroter zur Verfügung, später ziehst Du mit Panzern und Hubschraubern in die Schlachten. Deine Heimatbasis besteht aus einem Kommandostand sowie zahlreichen Zusatzgebäuden wie Soldatenfabriken, Reparaturwerkstätten, Silos, Forschungszentren und vielem mehr. Um das Ganze etwas spannender zu gestalten, ist das Spielareal anfänglich von einem "Nebel des Krieges" verdeckt. Das bedeutet, daß die Umgebung rund um Deine Basis in dezentes Schwarz gehüllt ist und erst von Deinen Einheiten

Ka-wumm!

Das Nintendo-Symbol direkt nach dem Einschalten ist ein Lieblingsobjekt zahlloser Programmierer. Auch die Jungs von Westwood haben sich etwas ganz Spezielles einfallen lassen – sie schicken einen Commando-Bot mit einer Bombe los, um es in die Luft zu jagen!



erkundet werden muß.

Geölter Blitz

Der Unterschied zu bisherigen Nintendo-Strategiespielen ist, daß alles in Echtzeit abläuft. Bisher waren die Spiele rundenbasiert, das heißt jede Partei hat nacheinander ihre Befehle gegeben, und am Ende einer Runde wurden sie entweder gleichzeitig oder nacheinander ausgeführt, und zwar ohne die Möglichkeit, bis zur nächsten Runde weiteren Einfluß zu nehmen. Laufen Spiele in Echtzeit ab, handeln alle Spieler (Computer wie Menschen) gleichzeitig. Schnelle Reaktionen sind also ein Muß, denn während Du gerade mit ein paar Einheiten auf dem Weg zur gegnerischen Basis bist, kann es passieren, daß der Computer sich währenddessen von hinten an Dein Lager anschleicht und gleichfalls eine Attacke ausführt. So ist ständig Bewegung im Spiel!

Grundlage für die Nintendo 64-Version



▲ Bewache Deine Basis gut, denn der Gegner kann jeden Moment angreifen.

von Command & Conquer ist die ursprüngliche PC-Version. Natürlich gibt es einige Veränderungen im Vergleich zum Original. Eine naheliegende ist die komplette Überarbeitung der Steuerung. Mangels Maus und Tastatur mußte diese Joypad-tauglich gemacht werden, eine Aufgabe, die mit Bravour gemeistert wurde. Dank der präzisen Analogsteuerung vermißt man die PC-Utensilien zu keinem Zeitpunkt. Durch die geschickte Pad-Belegung kann man

Made For Germany

Für den Test konnte uns Nintendo, zum eigenen Bedauern, leider nur die amerikanische Version von Command & Conquer zur Verfügung stellen. Für die deutsche Version legt man sich nämlich noch voll ins Zeug: Sämtliche Bildschirmtexte sowie die Sprachausgabe (!) werden komplett eingedeutscht, und die Geschwindigkeit wird den hiesigen PAL-Verhältnissen angepaßt. Außerdem werden die Soldaten optisch etwas überarbeitet, so daß Du mit Kampfrotern in den Krieg ziehst – Kampfroter, die wie Menschen aussehen...



▲ Mit Volldampf voraus: Mit zwei oder drei Einheiten in die Schlacht zu ziehen ist sinnlos. Die Masse macht's!



auch sämtliche Sonderbefehle wie das Bewachen bestimmter Gebäude oder Einheiten, das Bauen neuer Einrichtungen oder das Gruppieren kompletter Armeen komfortabel mit ein bis zwei Knöpfen ausführen.

Sprengkommando

In mehr als 50 Missionen mußt Du Dein Können unter Beweis stellen. Damit es nicht langweilig wird, gibt's vor jedem Einsatz eine kleine Besprechung, bei der Dir das Missionsziel bekanntgegeben wird. Mal mußt Du einen neuen Stützpunkt aufbauen, mal eine Geisel befreien oder mit einer festgelegten Anzahl von Einheiten eine gegnerische Basis dem Erdboden gleichmachen. Ein Großteil dieser Missionen wurde aus dem ersten Teil von *Command & Conquer* für den PC übernommen, aber glücklicherweise nicht alle, so daß auch Kenner und Liebhaber des Originals auf ihre Kosten kommen.

Fürs Auge wird dabei einiges geboten,



▲ Aller Anfang ist schwer – aber wird schon noch werden.



denn während das Original ein plattes 2-D-Spiel war, hat Looking Glass ordentlich an der Optik gefeilt und dem Spiel einen 3-D-Look verpaßt. Die Kampfeinheiten sind komplett 3-D, und auch die Umgebung wirkt erfreulich plastisch. Leider kann man die Karte nicht drehen, so daß man sich mit dem vorgegebenen Blickwinkel zufriedengeben muß.

Besitzer einer 4MB-Speichererweiterung dürfen sich übrigens freuen: Ihre Investition zahlt sich mal wieder aus. Hat man keine Erweiterung, läuft das Spiel in optimaler Geschwindigkeit in einem Grafikmodus mittlerer Auflösung – steckt das Expansion Pak jedoch im Gerät, wird das Spiel bedeutend schneller. Zusätzlich hat man dann die Möglichkeit, in einen speziellen hochauflösenden Modus zu schalten. Das geht jedoch wieder auf Kosten der Spielgeschwindigkeit. Man



merkt deutlich, wie das Spiel langsamer wird und gelegentlich sogar etwas ruckelt – dafür sieht's aber auch um einiges besser aus!

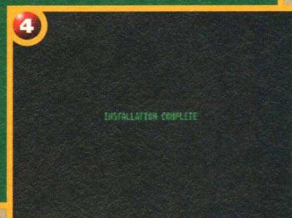
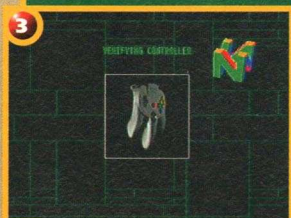
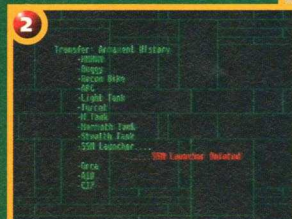
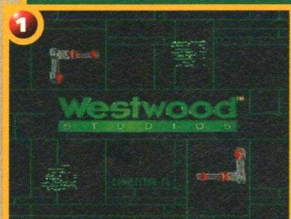
Wahre Speicherfresser dürften die zahlreichen Sprachsamples im Spiel sein. Zwar muß man auf ausgedehnte Zwischensequenzen verzichten, dafür ist während der Missionsbesprechungen aber reichlich Sprachausgabe zu hören. In der deutschen Version selbstverständlich auch in deutsch, schließlich kümmert sich Nintendo um seine Kundschaft!

Blechlawine

Abgespeichert wird übrigens direkt auf das Modul – dadurch ist im Joypad Platz für das Rumble Pak, das jedoch nur recht spärlich zum Einsatz kommt. Im Gegensatz zu den meisten Echtzeitstrategiespielen für Konsolen kannst Du jederzeit (!) abspeichern und

Die Bootsequenz

Wie gestaltet man ein ansprechendes Intro, wenn man nur 32 MB für das komplette Spiel zur Verfügung hat? Man sucht sich etwas Speicherplatzsparendes! Was benötigt wenig Speicherplatz? Genau: Text! Als Introsequenz gibt's deshalb kein minutenlanges Full Motion-Video, sondern unzählige Bildschirmseiten voller Text, die einem weismachen wollen, daß das Spiel gebootet wird!



Leider verloren!

Wer verliert, wird bestraft – nicht nur mit einem schwarzen Bildschirm und einem großen "Game Over"-Schriftzug, sondern mit einer kleinen Abfolge von Bildern, in der das Logo seiner Gruppierung von einem Laser zerschnitten wird und mit der Signatur des Feindes versehen wird.



▲ Vor jedem Einsatz gibt's eine kurze Besprechung.

Dich so vor kritischen Situationen ein wenig absichern. Bereits absolvierte Missionen sind über ein spezielles Menü ebenso anwählbar wie vier extrem schwere Spezialmissionen, die es nur in der Nintendo 64-Version gibt.

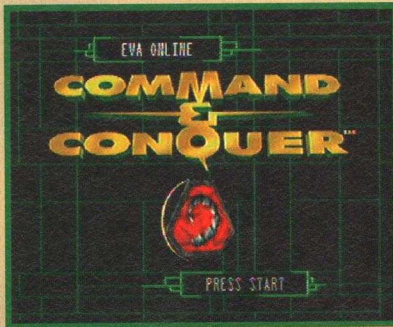
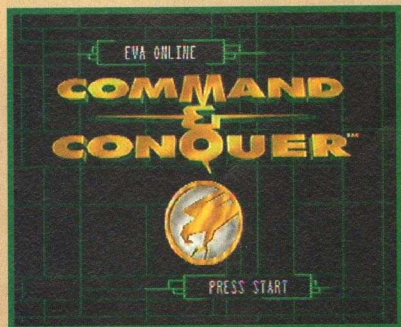
Alles in allem ist *Command & Conquer* eine sehr gute Konvertierung des großen PC-Vorbilds. Die technische Umsetzung ist in jeder Hinsicht gelungen und in etwa das, was man von einer Nintendo 64-Version erwarten kann. Schließlich hat man nicht mehrere 100 Megabyte zur Verfügung, sondern gerade mal magere 32 – und dafür ist der Spielumfang enorm. Der Schwierigkeitsgrad ist übrigens nicht von schlechten Eltern. Erfahrene Strategen



▲ Endlich geschafft! Eine einzelne Mission kann mitunter Stunden dauern.

werden wohl kaum Probleme haben, Einsteiger sollten jedoch etwas Geduld mitbringen, denn *Command & Conquer* ist kein "Ich-spiel's-mal-kurz-für-fünf-Minuten"-Spiel. Dafür wird aber erstaunlich viel spielerische Tiefe geboten, auch wenn die Künstliche Intelligenz mit modernen PC-Spielen wie *Warzone 2100* nicht ganz mithalten kann.

Wer also von Jump'n'Runs mit hohem Knuddelfaktor die Nase voll hat, für den ist *Command & Conquer* ein absoluter Pflichtkauf. Das einzige große Manko ist das Fehlen eines Zweispielersmodus – aber den soll ja das Konkurrenzprodukt *Starcraft* in einem halben Jahr mitbringen...



▲ Gut und böse, in Symbolen nebeneinander vereint. Der goldene Adler steht für die GDI, der schwarze Skorpion auf rotem Grund verkörpert die Bruderschaft von NOD.

COMMAND & CONQUER

REVIEWS

64
POWER

64 Auf Einen Blick

Pad-Belegung



Alternativen

Command & Conquer ist das erste Echtzeitstrategiespiel fürs Nintendo 64.

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt %

85

Fazit

Tolle Umsetzung des PC-Klassikers!

67



64 Power Nummer 24

Ninfo

SPIELER:



EXPANSION PAK:



RUMBLE PAK:



Vertrieb Mitsui
Entwicklung Kemco
Genre Adventure
Getestete Version USA
Erhältlich jetzt!
Preis ca. 120 DM



Speicheroptionen

SPEICHER:
Speichert Spielstand
CONTROLLER PAK:
Keine Funktion



Kurz & Knapp

⊕ Gute Story
⊕ leichter Einstieg
⊕ schlampige Grafik

Shadowgate

Das erste Adventure fürs N 64! Eigentlich ein echter Grund zum Jubeln, wenn da nicht...

Junge, wie die Zeit vergeht! Manchmal kommt es mir vor, als wäre es letzte Woche gewesen, daß ich mich am Redaktions-PC tagelang von der Arbeit abhalten ließ. Mit *Phantasmagoria 2*, *Gabriel Knight* oder *Shivers*. Alles richtig gute Adventures, die aber doch schon ein paar Jährchen zurückliegen. Von den ganz alten Text-Adventures will ich gar nicht erst anfangen, sonst hältst Du mich noch für steinalt. Genau so steinalt wie Entwickler von *Shadowgate 64* zum Beispiel. Die haben nämlich auch schon etliche Monde an Branchenerfahrung auf dem Buckel. Bereits 1989 schufen sie das originale *Shadowgate*, damals fürs NES. Das Adventure konnte dank seiner düsteren Atmosphäre und dem durchdachten

Universum eine riesige Fangemeinde um sich scharen. Jetzt endlich erscheint eine Fortsetzung der Geschichte, die somit gleich zwei Meilensteine setzt: die Wiedergeburt eines Klassikers und das allererste waschechte Adventure für unsere geliebte 64-bit-Konsole.

In dunklen Gemäuern

Und schon wieder merkt man, wie die Zeit vergeht. Denn zeitlich ist *Shadowgate 64* zwar im gleichen Universum angesiedelt – allerdings satte 100 Jahre später. Du übernimmst die Rolle des Halbblings Del White, der in den Kerker eines unwirtlichen Schlosses verschleppt wird, ohne zu wissen, wozu es eigentlich geht. Er ahnt nicht, daß er zum Spielball des Schicksals geworden ist. Denn ein mächtiger, böser Zauberfürst, dereinst vom tapferen Lord Jair in eine andere Dimension verbannt, schmiedet Pläne für seine Rückkehr in die Welt der Menschen. Nur Del kann dies verhindern – wenn er sich aus seinem Verlies befreien, das riesige



▲ Wenig Details, unschöne Texturen – die großen Schwächen des ersten N64-Adventures.

Schloß unbeschadet erkunden, zahlreiche Geheimnisse lüften und schließlich die Zusammenhänge der Geschichte verstehen kann. Zum Ende des Spiels erwartet ihn, und damit natürlich Dich, den Spieler, ein umfangreicher Wissenstest, der nur komplett zu lösen ist, wenn vorher sämtliche Geheimnisse entdeckt und alle Rätsel gelöst wurden.

Bis dahin ist es jedoch ein langer Weg, bei dem es vor allem auf die ständige Kommunikation mit anderen Figuren



▲ Nach Deinem Erwachen wirst Du vom Zellennachbar, einem Magier, begrüßt.



▲ Der Friedhof soll für Atmosphäre sorgen, doch die schlechte Grafik stört.



▲ Im Laufe seiner Geschichte ist das Shadowgate-Universum stetig gewachsen – und zwar nicht nur von acht auf 64-bit. Auch Comics, ein Roman, zahlreiche (Fan-) Artworks und eine überaus interessante Website sind vorhanden. Die Adresse lautet selbstverständlich www.shadowgate.com

e 64



Die Atmosphäre stimmt. In und um der Burg gruselt's wegen Nebel, Dämmerung und modriger Kulisse. Ideal für einsame Nächte.

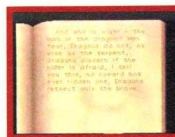
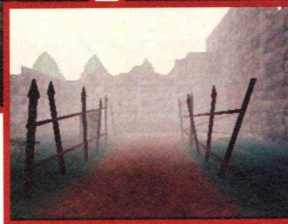
ankommt, die Du im Verlauf des Spiels triffst. Viele von ihnen können Dir wichtige Informationen geben und Dich immer einen Schritt weiterbringen. Die Verständigung erfolgt durchweg im Textmodus, sicher auch aus Gründen der Speicherkapazität einer Cartridge. Der Atmosphäre tut dies aber keinen Abbruch. Neben den Gesprächen gibt es



etliche Puzzles zu bewältigen, die von dem einfachen Öffnen einer versteckten Luke bis zum richtigen Anordnen von Statuen reichen. Steuerung und Verwaltung gefundener Gegenstände gehen kinderleicht von der Hand und lassen keine Wünsche offen. Ganz anders dagegen die Grafik. Kaum Details, wenig Texturen und blockige Figuren paaren sich mit einer oft viel zu langsamen Frame-Rate, die sogar den Gang der Charaktere schlurfend aussehen läßt. Irgendwo in der Mitte liegt der Sound: Ein Fülle gesamelter Geräusche wechselt sich mit einem stimmigen, an klassische Themen angelehnten Soundtrack ab.

Geht in Ordnung

Insgesamt überzeugt *Shadowgate* im Grunde nur durch sein Gameplay, das



▲ In manchen Büchern findest Du wichtige Hinweise, bei anderen sind die Seiten leer.

◀ Dieser Kerl verschleppt Dich in den Kerker. Und Du hast keine Ahnung, warum.



über weite Strecken an Adventures erinnert, deren Schwerpunkt ebenfalls auf dem Sammeln von Informationen liegt: *Myst* zum Beispiel oder dessen Nachfolger *Riven*. Der Schwierigkeitsgrad steigt langsam an und gibt daher auch Einsteigern die Möglichkeit, sich ohne Frust im Spiel zurecht zu finden. Gerade angesichts der Tatsache, daß die meisten N 64-Besitzer über keine oder nur sehr geringe Adventure-Erfahrung verfügen dürften, ein wichtiges Kriterium. Schade nur, daß der Anstieg des Schwierigkeitsgrades etwa im mittleren Bereich stoppt. Ein paar knackige Rätsel mehr hätten es schon noch sein dürfen. Richtig heruntergezogen wird *Shadowgate* aber vor allem durch die schlechte Grafik, die den Möglichkeiten der Konsole in keiner Weise gerecht wird. Hier gehen ganz wichtige Wertungspunkte glatt verloren. Trotzdem: Das erste reinrassige Adventure für das N 64 bietet mehr Grund zur Freude als zur Trauer. Wir hoffen, daß sich andere Hersteller hieran ein Beispiel nehmen und das Genre nicht länger vernachlässigen. Besser machen können Sie's ja obendrein!

2. Meinung

Das wurde aber auch Zeit! Endlich besinnen sich die Hersteller darauf, daß nicht nur Action- und Ballerfreaks den N 64-Controller zu Hand nehmen. Nicht auszudenken, was *Shadowgate 64* für ein fulminanter Einstieg in die Adventurewelt hätte werden können, wenn sich die Entwickler auch bei der Grafik Mühe gegeben hätten. Aber immerhin stimmt ja das Gameplay, und darauf kommt es eigentlich an!

THOMAS RICHTER

Wertung



SHADOWGATE 64

REVIEWS

64 POWER

64 Auf Einen Blick

Pad-Belegung



Alternativen

Nightmare Creatures: Kalisto (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 01/99, 71%
Castlevania: Konami (ca. 130 DM)
Getestet in Ausgabe 04/99, 88%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

78%

Fazit

Der Anfang ist gemacht, wenn auch kein sehr guter!

69



64 Power Nummer 24

A Bug's Life

Schon ein halbes Jahr vor der offiziellen Veröffentlichung in Deutschland krabbelt es im N64!

Ninfo

SPIELER:

EXPANSION PAK:

RUMBLE PAK:

Vertrieb	Activision
Entwicklung	Traveller's Tales/ Disney
Genre	Jump'n'Run
Getestete Version	USA
Erhältlich	jetzt! (Import)
Preis	TBA

Speicheroptionen

SPEICHER:
Nicht vorhanden

CONTROLLER PAK:
Speichert Spielstände

Kurz & Knapp

- Witzige Charaktere
- Guter Sound
- Original-Filmlizenz
- Simple Konvertierung
- Grafik nicht up to date
- "Rutschige" Steuerung

A Bug's Life... vielen wird dieser Name unbekannt vorkommen, ja, vielleicht sogar ein unangenehmes Gefühl in der Magengegend verursachen. Nicht nur, weil schon der Gedanke an Insekten zu wilden Kratzmanövern am eigenen Körper verleitet, sondern auch, weil der gleichnamige Kinofilm nicht gerade ein Meisterwerk der Filmkunst war. In Deutschland ist A Bug's Life übrigens als *Das Große Krabbeln* bekannt. Na, juckt's... ääh, klingelt's?

Pure Niedlichkeit

Einen Grund, sich vor diesen Insekten zu ecken, gibt es allerdings nicht. Denn der Film besteht, wie schon zuvor *Toy Story* oder *Antz*, aus feinsten Computergrafiken. Es mußten keine gegenverschlingenden Schauspieler bezahlt werden. Das ganze Geld konnte in die zahlreichen Computersysteme der Disney-Filmstudios und die Macher der Grafiken investiert werden. Jetzt

krabbelt es also im N64, wenn auch nicht ganz offiziell. In Deutschland soll *Das Große Krabbeln* nämlich erst Anfang 2000 zu haben sein. Ob sich bis dahin noch viel am Spiel verändert, wagen wir zu bezweifeln. Und ob sich dann überhaupt noch jemand freudig an den Film erinnert, bezweifeln wir noch viel mehr.

Während sich die PlayStation-Version bereits auf dem Markt tummelt, durften wir schon mal im voraus die Importversion für das N64 begutachten, die, laut Aussagen des Herstellers, um einiges verbessert worden sein soll. Diese angeblichen Verbesserungen hätten wir allerdings gerne mal



▲ Diese nette Ameise erweist sich im Trainingslevel als äußerst hilfreich.



▲ Angreifer aus der Luft wehrt er mit verschiedenfarbigen Beeren ab.



ungefähr so: Flik steht vor einer Wand, die er mit einem normalen Sprung niemals überwinden könnte. In der Nähe greift er sich ein Saatkorn. Dieses legt er vor der Wand ab und kann über die gewachsene Pflanze oder den Pilz den nächsten Abschnitt erreichen. Voilà!

Gähn

Ansonsten gibt es nicht viel

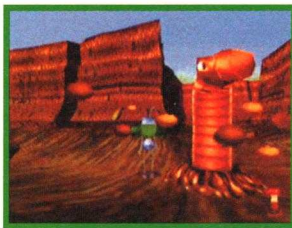
zu bestaunen. Die Grafik sieht wie eine simple Konvertierung von der PSX mit Weichzeichnereffekt aus. Dazu kommen dermaßen auffällige Pop-Ups (Grafikblätter), daß man sich vor der Grafik schon fast erschrecken könnte. Das Scrolling scheint ebenfalls unter der

gesehen. Das Spielprinzip ist grundsätzlich das alte geblieben. Hüpf mit Flik durch 15 Levels (plus einige versteckte Levels), zerstampe mit einem Stampfsprung à la Mario verschiedenartige Gegner und schleppe

Kein Spiel, das in der Masse auffällt...

ein paar Samen durch die Gegend, um damit neue Abschnitte eines Levels zugänglich zu machen. Das geht

Konvertierung gelitten zu haben und dümpelt nun mit einer noch niedrigeren Frame Rate vor sich hin. Die Levels



▲ Auch wenn der Wurm noch so freundlich aussieht, er wurmt Flik ganz schön!



▲ Mit seinem Stampfsprung macht er selbst widerliche Spinnen platt.

Des Gärtners Freud'

Flik kann mit Hilfe von Saatkörnern hohe Hindernisse geschickt überwinden. Und so geht's...



▲ Flik steht vor einer Wand. Noch scheint er hilflos zu sein...



▲ ...doch ganz in der Nähe: ein Saatkorn!



▲ Schwupp, schon liegt das Ding vor der Wand.



▲ Ein Pilz wächst aus dem Korn. Flik springt drauf und...

▶ ...gelangt so in den nächsten Abschnitt des Levels.



▲ Der erste Level-Endgegner stellt absolut kein Problem dar. Und auch sonst ist das Spiel nicht gerade eines der schwierigsten.



▲ Und so kann es auch gehen: erst über den Pilz und dann über die größere Pflanze. Na ja, wir haben schon bessere Jump'n'Run-Elemente gesehen.

A Bug's Life ist mit Sicherheit kein schlechtes Spiel, aber auch keineswegs eines, das irgendwie in der Masse auffällt. Eben reiner Durchschnitt ohne nennenswert gute Ideen. Verzichtern müssen N64-Besitzer zudem auf die hübschen, gerenderten

Zwischensequenzen, die noch einiges aus der PSX-Fassung herausholen konnten.

Wenigstens trübt die Musik nicht den Spielspaß, denn die ist stimmungsvoll und klingt sehr gut. Mal schauen, ob an der deutschen Version neben der Übersetzung der Sprachausgabe noch weiter gefeilt wird.



▲ Flik schwebt hier mit dem Samen eines Löwenzahns über gefährliches Gebiet. Dabei muß er die Aufwinde nutzen, um nicht abzustürzen.

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

Banjo-Kazooie: Nintendo (ca. 90 DM)
Getestet in Ausgabe 7/8/98, 94%
Castlevania: Konami (ca. 120 DM)
Getestet in Ausgabe 4/99, 88%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



Fazit

Banjo krabbelt besser!



▲ Knapp über Flik kreist ein gefährlicher Vogel. Fällt Flik von der Felskante, wird er zur leichten Beute des Flattermanns.

fordern nie richtig harte Kopfarbeit und sind sehr geradlinig aufgebaut. Komplexe Levels im Stile derer von Banjo-Kazooie sucht der enttäuschte N64-Fan hier vergebens.



2. Meinung

Der Film hat mir nicht gefallen, das Spiel zum Film auf der PlayStation hat mir nicht gefallen und an meiner Einstellung zu A Bug's Life hat sich auch seit der N64-Version nichts geändert. Es ist mal wieder das typische Dilemma mit Filmlizenzen. Die Hersteller ruhen sich scheinbar immer auf dem Namen aus, der das Spiel verkaufen soll. **KARSTEN ROHLOFF**

Wertung



Superman

Der stärkste Held des Universums ist endlich zu uns zurückgekommen. Kurze Zeit später haben wir ihn gleich wieder nach Hause geschickt!

Ninfo

SPIELER:



EXPANSION PAK:



RUMBLE PAK:



Vertrieb	Konami
Entwicklung	Titus
Genre	Action
Gesteuerte Version	USA
Erhältlich	Jetzt!
Preis	Unterschiedlich



Speicheroptionen

SPEICHER:
Nicht vorhanden
CONTROLLER PAK:
Speichert Spielstände



Kurz & Knapp

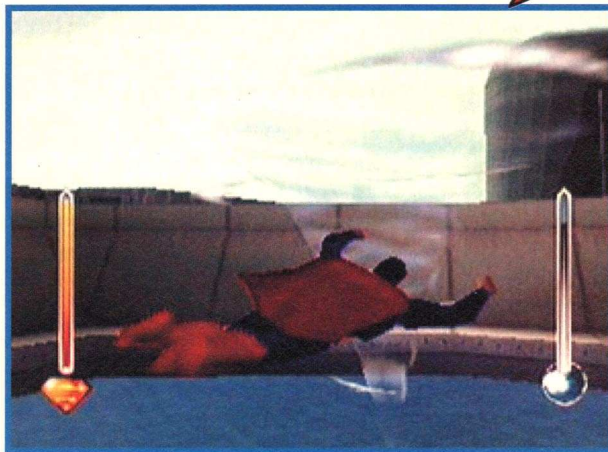
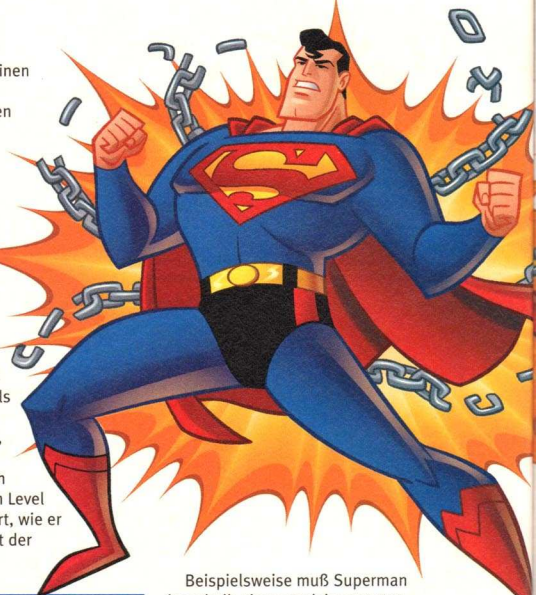
- Originalizenz
- Technisch nicht ausgereift
- Steuerung für Supermänner
- Absolut unoriginell!

D h Graus, oh Graus! Was hat Titus uns da angetan? Schon vor über einem Jahr hätte dieses Spiel, in dessen Titel so viel Power steckt, erscheinen sollen, doch immer wieder wurde der Veröffentlichungstermin nach hinten verschoben. Der Grund: Hersteller Titus wollte sich nie mit dem Produkt zufriedengeben und feilte fortwährend an allen Ecken und Kanten. Superman sollte schließlich auch in einem Superspiel durch die Luft fliegen und Titus alle Ehre machen. Der Versuch, ein muskulöses Softwarepaket auf die Beine zu stellen, ging allerdings gänzlich in die Hose.

Pleitenman

Schon allein die Vorgeschichte ist so dermaßen genial, daß sich selbst der echte Superman mitsamt Rollstuhl die Niagarafälle hinunterstürzen würde. Lex Luther und seine Kumpanen haben drei gute Freunde Supermans in Gewahrsam

genommen und an einen unbekannten Ort verschleppt. Zu finden sind sie in einer Art virtuellem Metropolis – die künstliche Version des Original-Metropolis. Das war's, mehr wird einem nicht mit auf den Weg gegeben. Nach der Wahl des Schwierigkeitsgrades, der übrigens den Aufbau der Levels und die Art der Missionen bestimmt, fliegt, taucht, läuft und schlägt sich Superman von einem Level zum nächsten. Die Art, wie er sich durchschlägt, ist der absolute Hit!



▲ Mit seinen Superkräften bläst er sogar Wirbelstürme fort. Wie vom Wirbelsturm getragen landete auch die Cartridge im Müllcontainer der Redaktion.

Beispielsweise muß Superman innerhalb eines stark begrenzten Zeitlimits durch Ringe über einer Stadt fliegen, möglichst ohne Kollision mit einem der Gebäude. Das Prinzip ist seit *Lylat Wars* längst bekannt, doch die Steuerung ist dermaßen übel, daß man trotz größter Anstrengungen meistens Ringe ausläßt und dann krampfhaft den Wiedereinstieg in das Rennen gegen die Zeit finden muß. Zu schnell reagiert Superman auf Bewegungen mit dem Analogstick, zu schnell klatscht er an Wände, und zu schnell reißt uns der Geduldsfaden. Ganz und gar nicht schnell reagiert er ansonsten auf Kommandos mit dem Controller. Normalerweise hebt man durch Betätigung des Z-Knopfs ab und erreicht mit B höhere Fluggeschwindigkeiten. Doch viel zu oft reagiert der Held überhaupt nicht auf Z und tapert nur blöd über Stock und Stein. Die Zeit rennt hingegen unerbittlich davon. Der reinste Krampf! Schlimmer wird es, wenn er im Flug Fahrzeuge aufheben und durch die



▲ Das beste Intro seit langem. Ein ganzer Satz Sprachausgabe, und das einzige, was sich bewegt, ist das Portal und die Kamera!

Superhelden und Pleitegeier

Wenn es so weitergeht, hat Superman irgendwann überhaupt keine Freunde mehr.

Superman



Superman wie er liebt und lebt. Auch als Mann aus Stahl bekannt. Nur die radioaktive Substanz Kryptonit kann ihn schwächen.

Clark Kent



Clark Kent arbeitet als Reporter für den Daily Planet. Sobald es irgendwo brennt, verwandelt er sich in Superman!

Lois Lane



Lois arbeitet ebenfalls als Reporterin für den Daily Planet. Vom Alter Ego ihres Freundes Clark weiß sie nichts.

Luft schleudern soll. Die verkorkste Steuerung läßt fast jedes Level zu einem reinsten Desaster werden. Welcher Superheld hilft uns da jetzt wieder raus?

Abgestürzt!

Nicht nur der oberdämliche und schlechte Missionsaufbau (durch Ringe fliegen, Wagen durch die Luft werfen, irgendwelche Symbole finden, Tornados mit Superkräften wegblasen, blablabla...) und die üble Steuerung

lösen selbst bei härtesten Comicfans Brechreiz aus, auch die Grafik trägt dazu bei. Selten haben wir eine dermaßen dicke Nebelwand gesehen. Genauso trist wie der Nebel, ist der Aufbau der Stadt, die, mit Ausnahme einiger willkürlich aufgestellter Pappkameraden, menschenleer ist. Keine Entschuldigung für eine "virtuelle" Welt!

Sprachausgabe gibt es kaum, der Sound hält sich in Grenzen, und von ausgefeilten Animationen hat Titus wohl ebenfalls noch nichts gehört. Auch der Vierspielermodus, der in Kampf- (mit Schußwechsel) und Rennmodi unterteilt ist, motiviert kaum. Ich könnte jetzt noch mindestens zwei Seiten mit Kritik füllen, aber wir wollen den Platz lieber für interessantere Spiele freihalten. Wir wollten diesen *Superman* nicht – vielleicht schicken wir mal den Mahnman bei Titus vorbei!

Jimmy Olsen



Jimmy arbeitet freiberuflich als Fotograf für den Daily Planet und ist Supermans Freund. Er versteht sich im Umgang mit Computern.

Dark Shadows

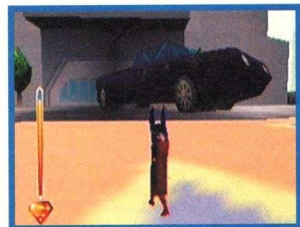


Diese kybernetischen Roboter arbeiten für Supermans Erzrivalen Lex Luthor. Normalerweise sind sie sehr gute Schützen, nur in diesem Spiel nicht.

Lex Luthor



Herr über Metropolis und ein echter Schweinehund. Am liebsten hätte er Superman als Türstopper in seinem Büro eingesetzt.



▲ Was Pippi Langstrumpf mit Pferden macht, kann unser Superheld auch mit Autos.



▲ "Hier die Verkehrsdurchsage: Dicker Nebel behindert die Sicht in weiten Teilen des Landes. Es ist mit einer Sichtweite von unter fünf Metern zu rechnen. Bitte fliegen Sie extrem vorsichtig."



▲ Vernichte die vier Dark Shadows. Schön, daß die sich so gut wie gar nicht zur Wehr setzen. Sie bewegen sich nicht einmal.

► SUPERMAN

REVIEWS

64 POWER

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

Lylat Wars: Nintendo (ca. 90 DM)
Getestet in Ausgabe 6-7/98, 94%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

36%

Fazit

Billige Kopie eines Superhelden!



Fighting Force

Nur selten dürfen sich N64-Spieler was auf die Nuß geben. Endlich gibt es mal wieder Gelegenheit dazu!

Ninfo

SPIELER:

EXPANSION PAK:

RUMBLE PAK:

Vertrieb	Import (Crave)
Entwicklung	Core
Genre	Beat'em-Up
Getestete Version	USA
Erhältlich	Jetzt! (Import)
Preis	TBA

Speicheroptionen

SPEICHER:
Nicht vorhanden

CONTROLLER PAK:
Speichert Spielstände

Kurz & Knapp

- Geballte Action
- Hohe Bewegungsfreiheit
- Zweispieler-Team-Modus
- Veraltete Grafik
- Nur ausreichender Sound
- Zum Teil unfaire Endgegner

Fighting Force geistert nicht nur seit einiger Zeit auf heimischen PlayStations umher, sondern schon seit längerem in Spielhallen, und zwar unter dem Namen *Final Fight*. Prügelspiele haben normalerweise eines gemeinsam: Gekämpft wird in einer eng begrenzten Arena gegen einen einzigen Gegner. Nicht so in *Fighting Force*. Oft geht es bis zu vier Gegnern gleichzeitig an den Kragen, und von einer begrenzten Arena kann auch keine Rede sein!

Totale Freiheit
Die Vorgeschichte gibt nicht viel her. Der böse Dr. Zeng will mit seinen Kollegen die Erde mitsamt Bevölkerung vernichten. Vier Helden (zwei Frauen, zwei Männer – Gleichberechtigung macht auch vor Prügelspielen keinen Halt) stellen sich ihm in den Weg. Mindestens einen davon steuerst Du.

Prügeln in Reinkultur!

Besonders interessant ist die Möglichkeit, mit einem Freund im Team Dr. Zengs Nase zu plätten. 25 Levels sind zu bewältigen. Besonders knackig sind einige der Levelendgegner. Die Kämpfe sind manchmal etwas unfair, doch mit etwas Übung ist jedes Problem zu



▲ Vier Helden stehen zur Auswahl. Hmm, das sind nicht gerade viele.



▲ Vorsicht vor diesem Punk! Mit seiner Bazooka richtet er eine Menge Schaden an.

überwinden. Das Besondere an *FF* ist die Möglichkeit, sich beinahe völlig frei in der Umgebung zu bewegen. Zwar kommen stets neue Gegner angerannt, doch die Heldenfigur kann ungehindert durch die Szenerie rennen oder gehen, vorläufig fliehen oder angreifen. Jeder Kämpfer hat einen eigenen Kampfstil. Zwar wurden bei der Entwicklung der Bewegungsfreiheit alle Register gezogen, doch Freunde komplexer Kampftechniken und Grafiken haben hier das Nachsehen. Schnell hat man alle Techniken erlernt und bolzt einfach nur noch wild drauf los. Ein Fußtritt hier, ein Schlag mit dem Ellenbogen ins Gesicht des Angreifers von hinten und schnell noch zur auf dem Boden

als Waffe. Eine kleine Entschädigung für fehlende Kampftechniken und komplexe Combos.

Stärken und Schwächen

Andererseits wird nicht viel Besonderes geboten. Die Grafik wirkt lieblos konvertiert, die Animationen der Figuren hätten unserer Meinung nach noch um einiges besser ausfallen können, und die Musik dümpelt unaufdringlich im Hintergrund vor sich her. Sprachausgabe gibt es auch keine. Man kämpft und kämpft, hat sich mancherorts

liegenden Waffe gegriffen! Und der Gebrauch von Gegenständen, Nahkampf- und Schußwaffen macht sogar richtig Spaß. Fässer, Kisten, Flaschen, Knüppel, Autoreifen, Feuerlöscher, Pistolen, Messer oder gar Bazookas – alles findet seinen Einsatz

Vorher...

Nachher!



ce 64



▲ So eine Eisenstange kann im Kampf sehr nützlich sein, um sich gleich mehrere Angreifer vom Leib zu halten.

zwischen verschiedenen Routen zu entscheiden, und das war es auch schon. Eben Prügeln in Reinkultur.

Motivierend ist vor allem der Zweispielersmodus, doch wenn man erst einmal das Spiel durchgezockt hat, reizt es kaum noch zu einem weiteren Anlauf – es sei denn, man interessiert sich für die Levels, die bei der Routenwahl übergangen wurden. Kann der Reiz bei einer derartig lieblosen "32-Bit-Grafik" und bei fehlender Abwechslung überhaupt groß genug sein?

Doch was soll ein Fan von Kampfspielen schon machen, der keine PSX besitzt? *Fighting Force 64* ist ein Risikokauf. Die einen werden es lieben, die anderen werden nur darüber lachen können. Trotz der Freiheiten, die das Spiel bietet, kommt es noch lange nicht an ein



▲ In der U-Bahn-Station ist der Teufel los. Es ist jedoch nicht möglich, den Gegner vor einen vorbeifahrenden Zug zu werfen.



▲ Wenn Frauen gegeneinander kämpfen, wirken sie alle wie echte Furien! Erinnert mich an Tennis...

Tekken 3 heran. Keine Chance! Aber vielleicht hinkt der Vergleich auch ein bißchen. Die Entscheidung wird Dir jedoch etwas leichter gemacht. Bis jetzt hat sich nämlich noch kein Vertrieb für *FF 64* in Deutschland gefunden. Eidos ist von dem Projekt abgesprungen, und in den Staaten wird die Software von Crave Entertainment vertrieben. Bei dem happigen Importpreis raten wir auf jeden Fall von dem Spiel ab.



2. Meinung

Core hat einmal tief in die Kiste gegriffen, klassische Spielelemente herausgezogen und dabei vergessen den Staub abzuwischen. *Fighting Force* erinnert mich stark an Klassiker wie *Double Dragon* oder *Golden Axe*, einen 64Bit-Touch kann ich dem Spiel allerdings überhaupt nicht ansehen. **KARSTEN ROHLHOFF**

Wertung



▶ FIGHTING FORCE 64

REVIEWS

64
POWER

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

Fighters Destiny: Laguna (ca. 100 DM)

Getestet in Ausgabe 4/98, 92%

Nightmare Creatures: Kalisto (ca. 110 DM)

Getestet in Ausgabe 1/99, 71%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

71%

Fazit

Wir haben schon besser geprügelt.

Ken Griffey Jr. Slugfest

Die Flut der Baseball-Spiele kein Ende. Wir ertrinken darin, wenn die Spieler dieses sind!

Ninfo

SPIELER:



EXPANSION PAK:



RUMBLE PAK:



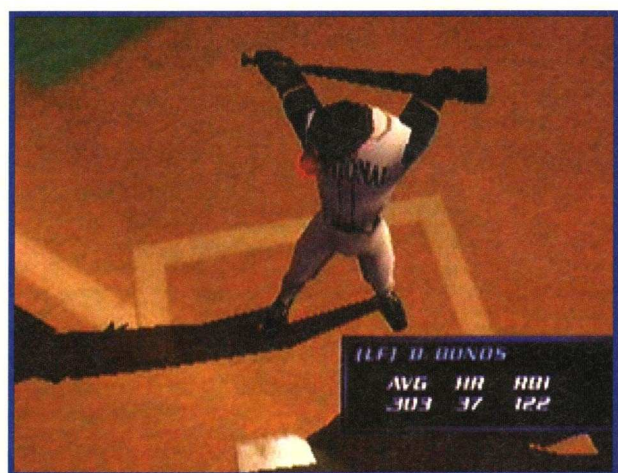
Vertrieb	Nintendo
Entwicklung	Angel Studios
Genre	Baseball
Gesteuerte Version	USA
Erhältlich	Jetzt! (Import)
Preis	TBA

1mmer wieder Baseballsimulationen! Was will der deutsche Markt damit? Was wollen alle anderen Märkte mit Ausnahme des amerikanischen damit? Deutschland wird niemals ein Land werden, in dem neben Fußball auch Baseball eine Hauptrolle spielt. Wenigstens schaffen Simulationen wie Acclams *All-Star Baseball 2000* hier Abhilfe und bauen die riesigen Stadien in heimischen Wohnzimmern auf. Mit Erfolg. Ein derartiges Spiel muß nur logisch, grafisch schön verpackt und einfach zu begreifen sein, dann findet es auch seine Käufer.

Schlagabtausch

Was Nintendo uns jetzt mit *Ken Griffey Jr.'s Slugfest* bietet, kann als ernst zu nehmende Konkurrenz für Acclaim angesehen werden. Ken Griffey ist ein Name, der sich wohl hierzulande niemandem so richtig schnell ins Gehirn brennt. Und uns ist es eigentlich völlig Wurst, wer dieser Ken Griffey ist. Es wird wohl ein gewisser jemand sein, der in den Staaten irgendwie besser als die anderen die Keule schwingt. Soviel dazu.

Natürlich sind wieder sehr viele (drüben) bekannte amerikanische Spieler mit echten Daten und Bildern in den Menüs vertreten. Schön ist auch die Möglichkeit, Spieler einer Mannschaft zu handeln oder gar eigene zu erstellen. Hat man sich durch die Vielzahl der



▲ Gymnastikübungen müssen sein, dann klappt's auch mit der Nachbarin.

Optionen gehangelt, geht es auch schon ab zum Einzelmatch, zu den Meisterschaftsspielen einer Saison oder gar zum Home Run Derby. Stadien, Aufstellungs- und andere Optionen füllen die restlichen Menüs.

Grafikpracht

Besitzer einer 4MB-Speichererweiterung kommen einmal mehr auf ihre Kosten. Neben den üblichen LoRes-Auflösungen kann eine aufgemotzte N64-Konsole

auch die Super HiRes-Auflösung darstellen. Und die sieht wirklich klasse aus! Nicht, daß die Grafik ansonsten von schlechten Eltern wäre, nein, ganz und gar nicht. Fein animiert laufen sie über das Feld. Nur einige wenige Laufanimationen wirken etwas ruckelig, ein Makel, der leicht zu übersehen ist.

▼ Mal wieder gibt es echte amerikanische Stadien zu bewundern, doch so detailgetreu wie in *ASB 2000* wurden sie hier nicht umgesetzt.



Speicheroptionen

SPEICHER:

Nicht vorhanden

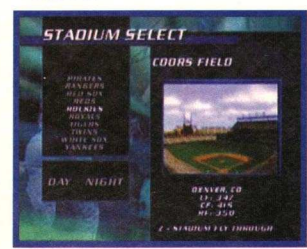
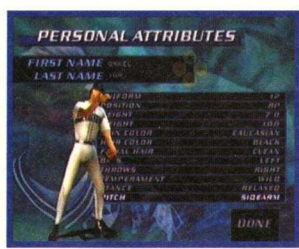
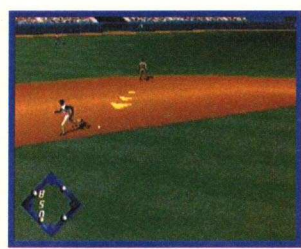
CONTROLLER PAK:

Speichert Teaminstellungen, Spieler- und Saisondaten etc.



Kurz & Knapp

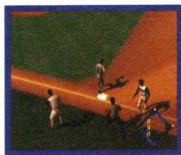
- Exzellente Grafik
- Super Geräuschkulisse!
- Sehr realistisch
- Echte Lizenzen
- Nicht so abgerundet wie *ASB 2000*



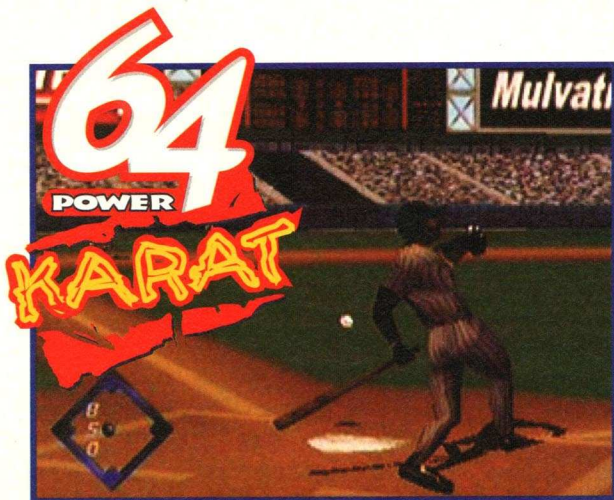
r's

iele nimmt
en gerne
so gut wie

► Getroffen, aber irgendwie
kullert der Ball nur wenige
Meter weit.



▲ Eigentlich handelt es sich
bei Baseball um einen
irischen Sport, oder
warum tänzelt dieser
Mann so typisch irisch auf
dem Feld herum?



Ansonsten tun sie genau das, was auch
echte Spieler tun. Sie schlagen bei einer
Niederlage wütend den Schläger auf
den Boden oder machen sich vor dem
Spiel warm. Echt spitze! Am Design der
Stadien gibt es ebenfalls nichts zu
bemängeln. Die Zuschauer bestehen aus
dem gleichen Brei wie in anderen
Baseballsimis auch, das ist dem Spiel
also nicht unbedingt anzulasten.

In punkto Spielatmosphäre schneidet
Ken Griffey's Slugfest besonders gut ab.
Die Kommentatoren (übrigens auch Ken
Griffey selbst) sorgen für Stimmung,
labern nur selten ohne Abwechslung
den gleichen Unsinn und kündigen
jeden Spieler ausführlich mit Namen an.

während einer wichtigen Spielsituation
mal den Controller weg, geht gleich ein
Raunen durch die Menge und
gelangweilte Zuschauer schimpfen. Das
alles im feinsten Dolby-Sound!

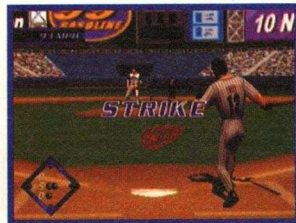
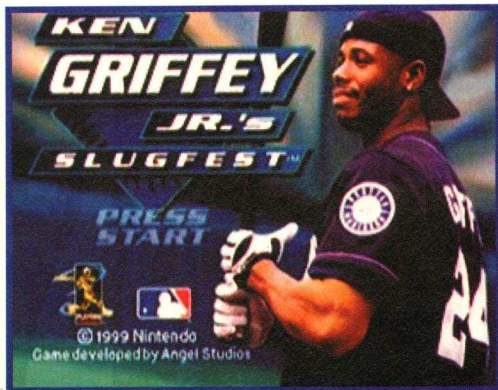
Das Spiel läuft flott und ohne öde
Zwischenpausen ab. In Sachen
Spielsteuerung unterscheidet sich diese
Baseballsim so gut wie gar nicht von
den anderen. Alles ist eben beim alten
geblieben. Besonders spaßig sind vor
allem die zum Teil wilden Kamera-
fahrten. Fliegt ein Ball hoch in die Luft,
schaut man dem Fänger gespannt über
die Schulter und sieht, wie der Ball aus
dem Himmel mit einem entsprechenden
Geräusch (klingt wie ein abstürzendes

Eine nie dagewesene Spielatmosphäre!

Abgerundet wird der Sound von der
Geräuschkulisse im Stadion. Legt man

Flugzeug) auf einen zugeflogen kommt.
Super! Ansonsten läßt das Spiel leider
nur sehr wenige manuelle
Kameraeinstellungen zu.

Ken Griffey Jr.'s Slugfest kann sich,
wie auch All-Star Baseball 2000, sehen
lassen. Egal welches der beiden Spiele
Du Dir zulegst, Du kannst gar keinen
Fehler machen. ASB 2000 hat rundum
gesehen vielleicht noch einen kleinen
Tick mehr zu bieten.



▲ Und das ist Ken Griffey, der übrigens auch für die Motion Capturing-
Animationen in einen Anzug schlüpfen mußte.

▲ Knapp daneben ist auch vorbei.

KEN GRIFFEY JR.'S SLUGFEST

REVIEWS

64
POWER

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



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

Alternativen

All-Star Baseball 2000: Acclaim (ca. 110 DM)
Getestet in Ausgabe 6/99, 93%
Triple Play 2000: EA (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 6/99, 51%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



90

Fazit

Fast hätte es ASB 2000 vom Thron geholt!

Bottom of

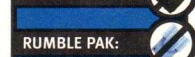
Und noch ein Baseballspiel. Daß aber nicht mehr alle Hersteller den Anforderungen an die Kategorie gerecht werden können, beweist uns dieses Exemplar.

Ninfo

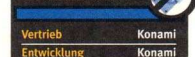
SPIELER:



EXPANSION PAK:



RUMBLE PAK:



Vertrieb	Konami
Entwicklung	Konami
Genre	Baseball
Getestete Version	USA
Erhältlich	jetzt! (Import)
Preis	TBA

Ein Amerikaner, der sich mit dem Sport auskennt, hätte wahrscheinlich gleich erkannt, daß es sich hierbei um eine Baseballsimulation handelt. Für mich jedoch klingt *Bottom of the 9th* nach allem anderen, aber bestimmt nicht nach einer Baseballsim. Umso überraschter war ich, als ich das Titelbild zu Gesicht bekam und mich erneut mit einem Baseballschläger bewaffnet in einen Test stürzen durfte. Völlig verwöhnt von Ken Griffey Jr.'s *Slugfest* und *All Star Baseball 2000* machte ich mich an die Arbeit.

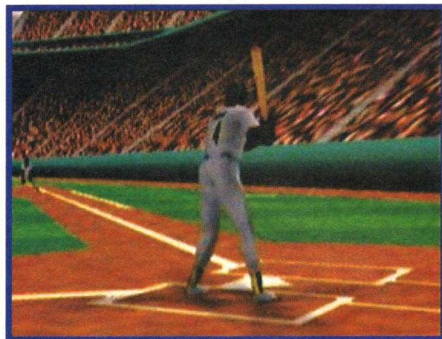
Unerreichbare Höhen?

Acclaim hat mit *ASB 2000* einen Standard gesetzt, den man nur noch schwierig erreichen oder gar überbieten kann. Ken Griffey näherte sich mit seinem *Slugfest* hautnah dem König der Baseballsims. Aber was genau hat uns *Bottom of the 9th* zu bieten? Hat Konami wirklich alle Register gezogen und gewinnt, wie im Bereich des Fußballs, die gnadenlose Schlacht um die Gunst der wenigen Baseballer hier in Deutschland? Absolut nicht.

Zwar bietet auch dieses Spiel die

offizielle MLBPA-Lizenz und damit auch alle Bilder und Daten echter Spieler in den Menüs, doch die Schwächen werden spätestens im Spielverlauf offenkundig. Hartgesottene Fans wird wohl auch die fehlende MLB-Lizenz stören, doch wen, außerhalb der Vereinigten Staaten, kümmert das schon?

Als einziges Spiel seiner Art bietet dieser Titel die Möglichkeit, sich zuerst in einem Trainingsmodus mit der Steuerung vertraut zu machen. Ansonsten ist alles beim alten geblieben. Wähle zwischen Einzelspielen, Turnieren oder gar einer ganzen Spielsaison, oder stelle als Manager im Handel mit Spielern Dein Können unter Beweis. Lediglich das Home Run Derby und die Möglichkeit, eigene Spieler zu kreieren, fehlen, kleine Boni für die beiden anderen, führenden Baseballsims. Dafür ist



▲ So detailliert wie die Grafik von *ASB 2000* ist die von *Botgth* mit Sicherheit nicht. Das sieht man schon an den Uniformen.

Botgth mit seinen vorgefertigten Szenarien einzigartig. Stelle Dich berühmten Spielsituationen der BB-Geschichte und hole das Beste aus ihnen heraus. Nun, zumindest sind diese Situationen in einem fernen Land berühmt...

Unerreichbare Höhen!

Auch auf hochauflösende Grafiken muß das verwöhnte Auge leider verzichten.



▲ Ein Kreuz und ein kleiner Kasten zeigen an, wo der Ball hinfliegen wird.



▲ Von hier oben sehen die Spieler wie Ameisen aus.



Kurz & Knapp

- ⊕ Gelungene Animationen
- ⊕ Offizielle MLBPA-Lizenz
- ⊕ Szenario-Spiele
- ⊖ Einfach nicht mehr up to date
- ⊖ Langweiliger Sound
- ⊖ Keine HiRes-Grafik



Speicheroptionen

SPEICHER:
Nicht vorhanden
CONTROLLER PAK:
Speichert Spielstände, Teamdaten etc.

the 9th



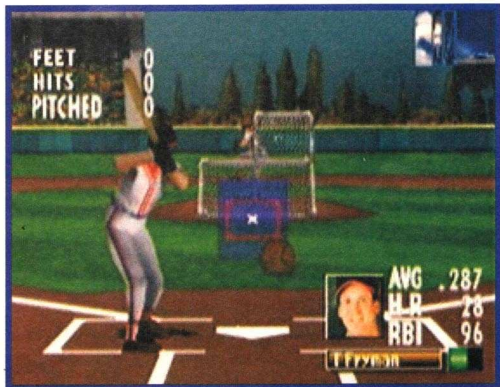
▲ So sind sie, die Baseballer. Erst lächeln sie freundlich, und dann schlagen sie mit dem Knüppel zu!



▲ Nanü, wo ist denn der Ball hin?

Die Animationen können durchaus als gelungen bezeichnet werden, doch die Marke, die Acclaim mit *ASB 2000* aufgestellt hat, erreicht *Botgth* auf keinen Fall. Rundum gesehen wirkt die Grafik im Vergleich noch etwas altbacken. Zudem ruckelt sie bei Flügen durch das Stadion leicht, obwohl es sich um LoRes-Grafik handelt. Eine Schande!

Obwohl auch *Botgth* eher auf Action und gute Spielbarkeit setzt, verwirren unnötige Zeichen und Menüs auf dem Bildschirm und beeinträchtigen den



▲ Im Training kannst Du gezielt Würfe und Schläge üben.



▲ Eine kleine Besonderheit sind die Szenarien.

Spielfluß. Tut mir leid, Konami, aber Acclaim und Nintendo haben hier deutlich höhere Maßstäbe gesetzt, auch was den leichten Einstieg in den für uns recht unbekannten Sport betrifft.

Hätte Konami dieses Spiel vor einem Jahr veröffentlicht, hätten wir vielleicht sogar noch Beifall gependet. Selbst der Sound klingt keineswegs so stimmungsvoll und hochwertig wie der anderer Baseballsims. Ganz im Gegenteil: Das monotone Gebrabbel des Kommentators geht schon nach kurzer Zeit mächtig auf die Nerven und ist eh schwer zu verstehen. Wenigstens geht das Spiel selbst sehr rasant über die Bühne und macht auch durchaus Spaß.

Was kann also eigentlich noch zum Kauf dieses Spiels verleiten, wenn es schon deutlich bessere Produkte auf dem Markt gibt? Um ehrlich zu sein: gar nichts. Wenn Du schon Dein fleißig erspartes Geld in ein Produkt dieser Sparte pumpst, dann doch besser in *ASB 2000*. *Botgth* ist kein schlechtes Spiel, muß sich aber den Vergleich mit den großen Vorbildern gefallen lassen, so sehr es Konami auch Kopfschmerzen bereiten wird.



▲ Nana, wer wird denn hier auf den Kopf zielen?

BOTTOM OF THE 9TH

REVIEWS

64
POWER

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Wie zwangsläufig bei Baseballspielen: zu viele Funktionen, um sie hier aufzulisten.

Alternativen

All Star Baseball 2000: Acclaim (ca. 110 DM)
Getestet in Ausgabe 6/99, 93%
Ken Griffey Jr.'s Slugfest: Nintendo
Test in dieser Ausgabe

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

69%

Fazit

Greife zum Schläger, aber nicht zu dem von Konami!

Ninfo

SPIELER:

EXPANSION PAK:

RUMBLE PAK:

Vertrieb Nintendo
Entwicklung Nintendo
Genre Rennspiel
Getestete Version PAL
Erhältlich jetzt!
Preis 59,90 DM

Kurz & Knapp

- Absolut realistische Darstellung des Wassers
- Bahnbrechende Lichteffekte
- Keine Grafikschwächen im Zweispielermodus

Speicheroptionen

SPEICHER:
Beste Rundenzeit und die drei besten Rennzeiten für jede Strecke. Die besten drei Werte im Stuntmodus.

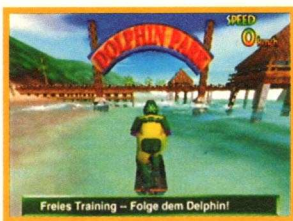
CONTROLLER PAK:
Weitere Einstellungen zum Abgleich mit den Werten eines Freundes.



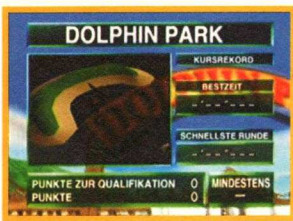
Ich Stülper! Schande über mein Haupt! Diese Anzeigen sind fast noch schlimmer als das fette "Lost" im Zweispielermodus. Um sie zu vermeiden, hilft nur eins: Üben, üben, üben!



Das erste Rennen: Mit jeder Lampe steigt der Adrenalinspiegel.



Ein Trainingsmodus macht Dich auf lockere Weise mit der Steuerung vertraut.



Zu jeder Strecke gibt es eine ausführliche Beschreibung.

Wave Race

Wenn solche Spiele zum Budget-Preis wieder auf die Freude groß. Auf zur Jet Ski-Meisterschaft!

Als *Wave Race* anno 1996 erschien, waren die Erwartungen hochgesteckt. Schließlich handelte es sich um eines der ersten Spiele für das N 64, und alle Nintendo-Jünger wollten die versprochenen Grafikleistungen sehen. Kurz und gut: *Wave Race* erfüllte die Erwartungen mit Bravour. Sämtliche Animationen laufen absolut flüssig ab (und dies ist nicht bloß ein Wortspiel!), die Bewegungen der Fahrer sehen realistisch aus, und die Fahrphysik stimmt einwandfrei. Und dann dieses Wasser. Noch nie zuvor gab es so ein Wasser auf einer Videokonsole. Unter einer wahren Orgie aus Reflexionen und Transparenzen tummeln sich ganze Fischeschwärme, Lichteffekte in Deiner Umgebung und bildschöne Hintergründe passen sich diesem hohen Standard nahtlos an. Trotzdem hat man nie das Gefühl, daß die Grafik das Gameplay in irgendeiner Form überdecken müßte. Im



Gegenteil, *Wave Race* spielt sich ganz hervorragend.

Rasend übers Wasser

Worum es geht, ist schnell erklärt. Du nimmst an Jet Ski-Rennen über verschiedene Wasser-Parcours teil, und dies in drei unterschiedlichen Modi. Im Zeitrennen geht es, wie der Name schon verrät, nur um die beste Rundenzeit, im Meisterschaftsmodus um den Sieg gegen mehrere Computergegner, und im Stuntmodus sammelst Du Punkte durch das Überwinden von Hindernissen, z.B. große Reifen oder steile Schanzen. Außerdem gibt es einen Trainingsmodus, in dem Du einem Delphin folgen und Dich so mit der Steuerung vertraut machen kannst. Und natürlich einen Zweispielermodus mit einem Splitscreen, der die Action ohne jegliche Qualitätsverluste bei der Grafik wiedergibt. Die Steuerung funktioniert

niert überraschend simpel und effektiv – sie zeigt sehr eindrucksvoll, was der analoge Stick auf dem Controller Pad leisten kann. Ständig mußt Du Deinen Kurs dem Wellengang anpassen und besonders in den scharfen Kurven aufmerksam mit dem Gas spielen. Fährst Du zum Beispiel auf der falschen Seite an einer Boje vorbei, kostet Dich das Power-Ups und Leben. Zu langsam darfst Du aber auch nicht werden; zwar lenkt sich Dein Jet Ski dann behäbig wie ein Supertanker, die Rundenzeiten kannst Du allerdings vergessen. Und für Feinheiten wie die Kurvenunterstützung und das sachte Gleiten auf dem Wasser brauchst Du schon einige Runden Übung.

Gut wie eh und je

Auch wenn geübte Spieler es nicht allzu schwer finden werden, den

2. Meinung

Der Zweispielermodus bietet nichts Außergewöhnliches, und das Spiel ist insgesamt zu langsam. Trotzdem ist *Wave Race* dank des genialen Streckendesigns, der Grafik und der Fahrphysik ein absoluter Kauf. Man fühlt förmlich den Wellengang unter dem Joypad; wer ihn allerdings richtig fühlen möchte, der greift zur japanischen Shindou-Version – die unterstützt sogar das Rumble Pak (kostet allerdings insgesamt auch dreimal so viel, wie die deutsche Player's Choice-Variante)!

FLORIAN SEIDEL

Wertung





▲ Zum Glück gehört der Sunny Beach zu den leichteren Strecken...



▲ Bei den Meisterschaften heißt es, auch in einem solchen Pulk die Übersicht zu bewahren.

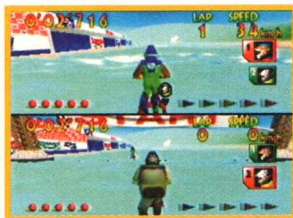
64

nuchen, ist

▼ Zwei Bojen verpaßt, und 'ne schlappe Zeit. Kollege Trafford fährt wieder außer Konkurrenz!



das Du in der Meisterschaft erreicht hast, fahren kannst, ergeben sich hier satte 29 Streckenvariationen. Zusammen mit dem ausgezeichneten Stuntmodus, bei dem es sich im Grunde um ein eigenständiges Spiel handelt, kommt der Dauerspaß also ganz bestimmt nicht zu kurz. Auch heute, mehr als zwei Jahre nach seinem Erscheinen, gehört *Wave Race* immer noch zu den besten Rennspielen für das N 64. Wer es noch nicht in seiner Sammlung hat, sollte jetzt unbedingt zugreifen. Mehr Spaß bekommt man für schlappe 60 Mäuse einfach nirgendwo.



▲ So macht das Spiel erst richtig Spaß: Zwei Spieler teilen sich den Splitscreen.

Erst die Arbeit,...

...dann das nasse Vergnügen. Im Vorfeld eines Rennens sind die klassischen Einstellungen zu bewältigen, mit denen Du bereits den Grundstein für einen späteren Sieg legen kannst:



Bei den Water Bikes kannst Du einige Einstellungen manuell verändern.



Nicht zu allen Strecken erhältst Du sofort Zugang. Immer ein Schritt nach dem anderen!



Die beste Option: der Zweisspielermodus. Du brauchst allerdings einen würdigen Gegner.

WAVE RACE 64

REVIEWS

64 POWER

64 Auf Einen Blick
Pad-Belegung



Alternativen

Air Boarder 64: Human (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 05/98, 89%
Snow Speeder: Imagineer (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 02/99, 77%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

91%

Fazit

Immer noch einer der besten Renner für das N64!

WANTED



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

100% Nintendo Action

64 **Bestellcoupon**

POWER

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 6/99	☐
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**

Kaum zu glauben, aber wahr: **Zelda 64** ist und bleibt immer noch Euer persönlicher Favorit! **Acclaim** mußte jedoch einen schmerzhaften Abstieg verbuchen. **Star Wars Episode 1 Racer** drängte sich bis auf den zweiten Platz vor, dicht gefolgt von der imperialen Macht **Rogue Squadrons**. **Turok 2** muß sich diesmal mit der vierten Position zufriedengeben; immer noch eine gute Platzierung. Mit von der Partie sind nun auch die **Smash Brothers** von Nintendo, der zweite Neueinstieg in diesem Monat. Doch jetzt steht zunächst die Sommerpause bevor. Danach wird sich wohl einiges tun. Wir sind gespannt!



Lourens MOST WANTED

- 1 Perfect Dark
- 2 Win Back
- 3 Donkey Kong 64
- 4 Banjo-Tooie
- 5 Goemon 2

TOP 10

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

	TITEL	HERSTELLER
1	◆ Zelda 64: Ocarina of Time	Nintendo
2	● Star Wars Episode 1 Racer	Nintendo
3	◆ Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo
4	▼ Turok 2: Seeds of Evil	Acclaim
5	◆ F-Zero X	Nintendo
6	▲ F1 World Grand Prix 2	Paradigm
7	▼ Castlevania	Konami
8	▼ Mario Party	Nintendo
9	● Smash Brothers	Nintendo
10	▼ Beetle Adventure Racing	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	● GASP	Konami

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 **Benjamin Multhammer** aus Dachau am See (A). Herzlichen Glückwunsch!

BENJAMINS TOP 5

- 1 Zelda 64: Ocarina of Time
- 2 Goemon 2
- 3 Star Wars: Rogue Squadron
- 4 Smash Brothers
- 5 F-Zero X

BENJAMINS FLOP 5

- 1 Chameleon Twist
- 2 Yoshi's Story
- 3 Glover
- 4 FIFA 64
- 5 GASP



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



84

SPIEL HILFEN

Wave Race 64

88 Es geht noch einmal aufs Wasser!

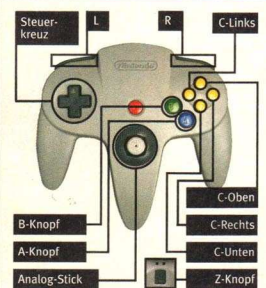


Micro Machines 64

90 Wie der Blitz über die Strecken geflitzt – mit unserer ausführlichen Spielhilfe!



Pad im Überblick

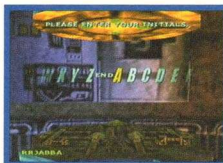


STAR WARS: EPISODE 1 RACER

Kaum kommt es in den Handel, setzt es sich in den Lesercharts gleich auf den zweiten Platz! LucasArts' Rennspiel ist eben ein Knüller. Probleme im Spiel? Pah, wer braucht schon die Macht, wenn es unsere Cheat-Box gibt?

Unzerstörbarkeit

Wähle den Turniermodus und einen leeren Speicherplatz. Halte Z gedrückt und gib RRJABBA ein. Mit L wählst Du die Buchstaben. Gehe dann auf "End". Beginne ein Rennen auf irgendeiner Strecke, pausiere das Spiel und drücke Links, Unten, Rechts, Oben. Im neuen Cheatmenü kannst Du jetzt schummeln!



Spiegelmodus

Wähle den Turniermodus und einen leeren Speicherplatz. Halte Z gedrückt und gib RRTHEBEAST ein. Mit L wählst Du die Buchstaben. Gehe dann auf "End". Beginne ein Rennen auf irgendeiner Strecke, pausiere das Spiel und drücke Links, Unten, Rechts, Oben. Im neuen Cheatmenü kannst Du jetzt die gespiegelten Strecken auswählen.

Debug-Menü

Wähle den Turniermodus und einen leeren Speicherplatz. Halte Z gedrückt und gib RRDEBUG ein. Mit L wählst Du die Buchstaben. Gehe dann auf "End". Beginne ein Rennen auf irgendeiner Strecke, pausiere das Spiel und drücke Links, Unten, Rechts, Oben. Über das neue Cheatmenü erreichst Du jetzt das Debug-Menü!



Dual Control-Option

Wähle den Turniermodus und einen leeren Speicherplatz. Halte Z gedrückt und gib RR DUAL ein. Mit L wählst Du die Buchstaben. Gehe dann auf "End".

Bonuspilot

Wähle den Turniermodus und einen leeren Speicherplatz. Halte Z gedrückt und gib RRJINNRE ein. Mit L wählst Du die Buchstaben. Gehe dann auf "End". Der neue Pilot ist nur dann zugänglich, wenn Du spätere Strecken schon geöffnet hast. Ein anderer wird überschrieben.



Gegner ärgern

Wähle den Turniermodus, halte Z und drücke A, um ein Rennen zu starten. In einer Zwischensequenz siehst Du Deinen Piloten, wie er sich mit einem Gegner anlegt. Drücke während des Rennens zweimal R für noch mehr Spaß.

KEN GRIFFEY JR'S SLUGFEST

Fast jeden Monat erscheint mittlerweile ein Baseballspiel. Hier ein Tip für alle Home Runner!

Home Run

Ken Griffey Jr. selbst steht in der Schlagbox. Noch bevor der Ball fliegt, drücke Links, Links, Rechts, Rechts, Rechts, Links, Links, A. Griffey zeigt jetzt mit seinem Schläger in eine andere Zone. Triff jetzt den Ball für einen Home Run.

LODE RUNNER 3-D

Ein sehr interessantes Puzzlespiel für das N64. Früher oder später wirst auch Du in einem Puzzle festhängen. Dieser Cheat hilft Dir etwas auf die Sprünge.

Zugang zu allen Levels

Drücke während des Spiels Start und halte Z gedrückt. Gib mit gedrücktem Z-Knopf R, B, A, B, A, C-Oben, C-Unten, C-Links, C-Rechts, C-Oben, C-Unten, C-Links, C-Rechts ein. Hast Du alles richtig gemacht, ertönt ein Signal, und eine neue Option erscheint. Über diese gelangst Du in ein beliebiges Level.



CHARLIE BLAST'S TERRITORY

Für ein derartig hochexplosives Spiel braucht man natürlich auch heiße Codes, die die Lunte zum Brennen bringen. Hier sind sie!

Legende:

H – Herz A – As
C – Kreuz J – Bube
S – Pik Q – Dame
D – Karo K – König

Level 2: 4C, 5H, 10C, QC, QC
Level 3: 4C, 5H, 10S, 9C, 4C
Level 4: AC, 7D, 6H, 6S, 2H
Level 5: 6H, 2H, AS, 5H, 8H
Level 6: 9D, 10D, JD, JH, QH
Level 7: 9D, 10H, 10H, 7D, 5H
Level 8: AC, 7D, 8D, 5C, 8H
Level 9: 6D, 4H, 9H, 6H, QC
Level 10: 7D, 10H, AH, 9S, 6H
Level 11: 7D, 4S, 9D, 7H, QH
Level 12: 6D, 4D, 9C, 8C, 4C
Level 13: 5C, 9C, JH, 6C, 4C
Level 14: 2H, 3D, 9D, 3D, 2C
Level 15: 4C, 5H, QS, 4C, 8C
Level 16: 6D, JS, 2H, AD, 6H
Level 17: 6H, 2H, QC, 7S, 3H
Level 18: 6C, KH, 10H, AC, 3S

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR

Ob Du es willst oder nicht, Rampage wird wohl immer eine Rolle in der Videospielwelt spielen! Mit diesen Codes erhältst Du Zugang zu den geheimen Figuren.



Geheime Monster befreien Big Al, der Zyklop

Gib im Paßwortschirm den Code B1G4L ein.

Grüner Zyklop

Gib im Paßwortschirm den Code N0T3T ein.

Spiele als George

Gib im Paßwortschirm den Code SM14N ein.

Spiele als Lizzy

Gib im Paßwortschirm den Code S4VRS ein.

Spiele als Ralph

Gib im Paßwortschirm den Code LVPVS ein.

Spiele als Alien

Gib im Paßwortschirm den Code B1G4L ein.

SUPERMAN

Levelauswahl

Beende zunächst den ersten Flug. Wenn das Programm Dir die Möglichkeit zu speichern gibt, solltest Du mit "Yes" antworten. Verlasse das Spiel und gehe in das Hauptmenü. Gehe zu "Load Game". Bei der Frage nach dem Rumble Pak solltest Du B und dann A drücken. Du solltest jetzt Zugang zu allen Levels haben.



COOL!

1 MB MEMORY CARD LINEAR

64
POWER

DAS MAGAZIN FÜR ALLE N64-BESITZER

AUSGABE 7-8/99

SEITE 20

PROJEKT DOLPHIN
... UND ANDERE E3-HIGHLIGHTS!

ANGESPIELT!
DONKEY KONG 64
DAS WIRD DER HIT DES JAHRES!

HELDENHAFT!
SUPERMAN
GROSSER NAME - GUTES SPIEL?

FIGHTING FORCE 64
EINE ZUNFTIGE SCHLÄGEREI!

COMMAND & CONQUER
ECHTZEITSTRATEGIE VOM FEINSTEN!

PLUS!

- 4 RIESENFEATURES
- 16 SAMUS ARAN - Der Held des Monats!
- 32 64 POWER-LESERAWARDS! - Die Verleihung!
- 38 DRAGON SWORD - Das neue Fantasy-Spektakel!
- 42 FRIEDHOF DER VIDEOSPIELE - Lebendig begraben!

DIE HEISSESTEN N64-SPIELE IM TEST!

NINTENDO 100% PURE ACTION!

DM 6,80 • Str. 6,80 • Str. 170 • Dkr. 37,50
Frank. 32,50 • L. 9500 • Nr. 42 • 85 55

ABONNIERE DIE 64 POWER, DENN DIE VORTEILE SIND ÜBERZEUGEND!

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

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

Gratis!



**„WENN DU
JETZT
NOCH NICHT
UNPACKST...!“**



► ABO - COUPON

ABO

**64
POWER**

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

**64 POWER
ABOSERVICE
POSTFACH 3161
48581 GRONAU**

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

HIERMIT BESTELLE ICH:

Das 64 power-Abonnement. (bitte ankreuzen)

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

Persönliche Angaben (bitte in Blockschrift)

Vorname, Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Unterschrift:

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

Datum, Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

ICH ZAHLE (andere Zahlungsarten können leider nicht berücksichtigt werden, Bankeinzug nur in Deutschland möglich)

- ☐ Geld liegt bei
☐ per beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck
☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich Sie hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:

Kontonummer:

Bankleitzahl:

Geldinstitut/Ort:

Datum, Unterschrift:

(Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

Vorname, Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Unterschrift:

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

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

HIERMIT BESTELLE ICH:

Das 64 power-Abonnement. (bitte ankreuzen)

- ☐ Ich erhalte 6 Ausgaben zum Preis von nur DM 37,50 (Schweiz und Österreich: DM 47,50) inklusive Porto und Verpackung. Das Abonnement verlängert sich automatisch um weitere 11 Ausgaben, wenn ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich kündige.

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

Persönliche Angaben (bitte in Blockschrift)

Vorname, Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Unterschrift:

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

Datum, Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

ICH ZAHLE (andere Zahlungsarten können leider nicht berücksichtigt werden, Bankeinzug nur in Deutschland möglich)

- ☐ Geld liegt bei
☐ per beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck
☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich Sie hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:

Kontonummer:

Bankleitzahl:

Geldinstitut/Ort:

Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Wave Race

Ein Player's Choice-Spiel jagt das andere, und fast alle haben eines gemeinsam: Die Anschaffung lohnt sich! Auch auf dem Wasser darf jetzt mit Wave Race 64 die Jagd weitergehen. Rauf aufs Bike, Helm auf, und ab geht die Post! Aber nur mit unseren Tips und Tricks...

UNTERSCHIEDLICHE FARBEN DER JET SKIS

Ein kleiner Trick, um den eigenen Jet Ski nach individuellen Wünschen zu lackieren. Drücke einfach im Jet Ski-Menü den Analogstick nach oben. Mit A kannst Du Deine Wahl bestätigen.

RITT AUF DEM DELPHIN

Tatsächlich, das ist möglich! Allerdings ist es nicht ganz einfach. Der folgende Trick funktioniert NICHT mit Version 1.1 des Spiels.

Wähle im Dolphin Park den Stuntmodus. Durchfahre alle Ringe und führe die folgenden Stunts aus:

HANDSTAND (runter vom Gas, Unten und Oben)

DREHUNG (Spin) (runter vom Gas, Analogstick im Uhrzeigersinn drehen)

STEHEN (runter vom Gas, Analogstick entgegen dem Uhrzeigersinn drehen) und Salto (nach unten halten)

ROLLE LINKS (von der Rampe springen, nach rechts drücken und dann links halten)

ROLLE RECHTS (von der Rampe springen, nach links drücken und dann rechts halten)

FLIP (von der Rampe springen, Oben halten und nach unten drücken)

TAUCHEN (von der Rampe springen, Unten halten und nach oben drücken)

Hast Du alles richtig gemacht, quitscht ein Delphin, wenn Du die Ziellinie überfährst. Verlasse das Rennen, wähle den Championship-Modus und die Aufwärmphase. Halte bei der Wahl des Fahrers den Analogstick nach unten. Wenn das Spiel beginnt, reitest Du auf dem Delphin! Auch der Delphin hat einige Stunts auf Lager.

HINWEIS: Du kannst nur in diesem Gebiet auf dem Delphin reiten. Der Trick wird mit dem Spielstand abgespeichert, so daß Du die Prozedur nicht immer wiederholen mußt.

Sollte es mit Deiner Wave Race-Version nicht klappen, versuche auch mal die folgende Möglichkeit:

HANDSTAND RÜCKWÄRTS

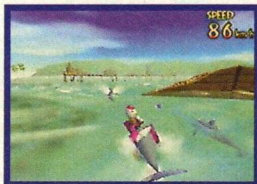
FAHREN IM STEHEN

SALTO

EINMALIGE DREHUNG

TAUCHEN

SEITWÄRTSROLLE (in beide Richtungen)



SCHNELLSTART

Kurz bevor der Kommentator "Go!" sagt, mußt Du beide Gasknöpfe gedrückt halten. Wenn Du den richtigen Moment erwischst, fährst Du mit maximaler Kraft von der Startlinie weg.

SCHNELLSTART 2

Es ist auch möglich, bei jedem Piepton während des Starts den Gasknopf zu drücken und so nach und nach die Lampen auf Deiner Kraftkala zum Leuchten zu bringen. Du sitzt dann schon richtig auf dem Jet Ski, wenn der Kommentator "Go!" sagt.

HELIKOPTERTRICK

Fahre mit einer möglichst hohen Geschwindigkeit auf eine Rampe zu. Sobald Du die Abprungzone erreichst, mußt Du den Stick für diesen Trick nach unten links, oder unten rechts drücken.

ANDERE FAHRTRICHTUNG

Gewinne das Spiel im Expertenmodus. Kehre nach der Endsequenz zum Meisterschaftsmodus (Championship) zurück und wähle dort die neue Option für umgedrehte Strecken.

SCHNELLER AUFSTIEG

Du bist während eines Rennens vom Bike gefallen? Halb so schlimm. Drücke einfach nach dem Sturz schnell A, um wieder auf den Jet Ski zu klettern.

EXTRAPUNKTE

Pausiere das Spiel gleich nach einem erfolgreich ausgeführten Stunt im Stuntmodus, bevor der Kommentator etwas über den Stunt sagt. Wenn alles klappt, sollte nur noch die Stimme des Kommentators zu hören sein. Danach gibt es auch für die simpelsten Stunts fette Extrapunkte. Weitere Extrapunkte gibt es für das Überfahren der Ziellinie, gerade wenn der Zähler Null erreicht.

WENIGER ZEIT IN DER LUFT

Kurz bevor Du eine große Welle oder Rampe erreichst, solltest Du B drücken, um nicht zu lange in der Luft zu bleiben.

KAMERASCHWENKS

Mit C-Oben und C-Unten beeinflusst Du den Zoom-Faktor. Mit C-Links und C-Rechts kann der Kamerawinkel verändert werden.

SCHLITTERN

Drückst Du den R-Knopf, schlitterst Du in den Kurven.

BABY-DELPHINE

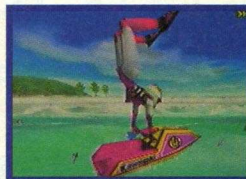
Wähle den Championship-Modus (Meisterschaft), normal und dann die Aufwärmphase. Verfolge über drei Runden den Delphin und mache ihm alle Stunts nach. Machst Du alles richtig, springt der Delphin hinter dem Dolphin Park-Schild über die Brücke.

► Sobald sich der Nebel aufgelöst hat, ist es viel einfacher, ohne Crash durch die Felsen zu kommen



HANDSTANDTRICK

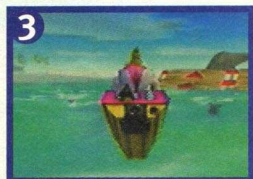
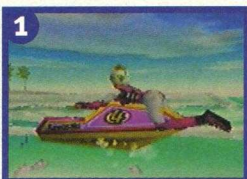
Drücke einfach den Stick nach unten und schnell wieder nach oben. Drücke ihn jetzt nochmals nach oben, aber halte ihn fest. So machst Du einen Handstand auf dem Jet Ski.



STUNT MODE

Jede der acht Hauptstrecken und die Übungsstrecke haben einen Stunt-Modus. In diesem sind Dutzende von Ringen zu einem optimalen Kurs gesteckt, bei dem Du Punkte sammeln kannst: Wenn Du die Ringe nacheinander durchfährst, dann bekommst Du für den ersten 50 Punkte, für den zweiten 100 Punkte, für den dritten 150 Punkte usw. Wenn Du einen Ring verpasst, dann beginnt die Zählung allerdings wieder von vorne, und Du bekommst für den nächsten Ring nur 50 Punkte. Die Ringe alleine sind schon Herausforderung genug, aber zusätzlich gibt es auch noch sieben Stunts - z.B. Handstand, Eskimo-Rolle oder Vorwärtssalto -, für die Du jeweils Zusatzpunkte bekommst. Um eine richtig hohe Punktzahl zu erreichen, mußt Du alle diese Stunts nacheinander ausführen und gleichzeitig keinen der Ringe verpassen. Außerdem mußt Du Dich an ein bestimmtes Zeitlimit halten: Wenn Du es unterschreitest, dann bekommst Du dafür Extra-Punkte.

Du kannst rückwärts lenken (1), Dich an einer Eskimo-Rolle versuchen (2), Vorwärtssalti (3) oder Rückwärtssalti (4) machen - und bekommst dafür Zusatzpunkte. Also: üben, üben, üben!



► Einfach nur im Stehen zu fahren ist keine große Kunst, ...



KILLERWAL

Wiederhole den Trick für die Baby-Delphine, folge ihm diesmal aber über zwanzig oder dreißig Runden! Ein Killerwal taucht auf und führt die Baby-Delphine.



30.000 STUNTPUNKTE

Mit diesem Trick kannst Du bis zu 30.000 Punkte für die Stunts im Dolphin Park erreichen. Gleich hinter der Startzone entdeckst Du eine große Welle kurz vor einem Ring. Kümmere Dich nicht um den Ring und mache einen Stunt in der Luft, z.B. eine Drehung. Drücke gleich nach der Landung Start und halte den Knopf fest. Lasse den Knopf nach der Pause wieder los. Erscheint die Punktetafel, hast Du es richtig gemacht. Führe jetzt auf dem Kurs weitere Luftstunts aus und versuche, mit null Sekunden über die Checkpoints zu fahren. Am Ende sollte Dein Punktekonto aus allen Nähten platzen.

Micro Machi

Nie wieder durch Wackelpudding rasen oder von Tischkanten fallen – mit unserer Spielhilfe!

90

Tips und Cheats

Das Spiel ist streckenweise schon ziemlich schwierig, aber keine Angst, es gibt eine ganze Menge Cheats! Pausiere das Spiel und gib den Code ein (ein Signal ertönt nach korrekter Eingabe). Fahre danach ganz normal weiter. Jeder Code ist nur für das aktuelle Rennen wirksam.

Heckperspektive

Links, Rechts, C-Links, C-Rechts, Links, Rechts, C-Links, C-Rechts. Dieser Code setzt die Kamera an das Heck Deines Fahrzeugs. Du siehst so zwar Deine Umgebung besser, aber kaum das, was auf Dich zukommt. Eine Einstellung für Experten!

Große Sprünge

C-Links, Rechts, Rechts, Unten, Oben, Unten, Links, Unten, Unten. Mit diesem Code vergrößert Du die Sprungkraft der Fahrzeuge. Wenn Du nun den Sprungknopf drückst, fliegst Du weit nach oben.

Doppelte Geschwindigkeit

C-Links, C-Unten, C-Rechts, C-Links, C-Oben, C-Unten, C-Unten, C-Unten, C-Unten. Nach Eingabe dieses Codes wird das Spiel unglaublich schnell. Natürlich wird es so auch unnötig schwierig – besonders auf Turbo Level 5!

Turbosprung

Nur für Showeinlagen. Drücke am Ende nach Überquerung der Ziellinie den Sprungknopf. Mit dem richtigen Timing springt Dein Wagen doppelt so hoch und hinterläßt eine Rauchwolke. Funktioniert aber nur, wenn Du den ersten Platz belegst.



Langsame Gegner

C-Rechts, C-Oben, C-Links, C-Unten, C-Rechts, C-Oben, C-Links, C-Unten. Alle anderen Fahrzeuge fahren jetzt extrem langsam, so daß Du kaum noch eine Niederlage erleiden mußt.

Wagen transformieren

Unten, Unten, Oben, Oben, Rechts, Rechts, Links, Links. Wenn Du diesen Code eingibst verwandelt sich Dein Fahrzeug in eines der Objekte, die auf der Strecke herumstehen. So kannst Du glatt als Toaster durch die Küche rasen!

Debug-Modus

C-Links, Oben, Unten, Unten, C-Links, C-Rechts, C-Rechts, C-Oben, C-Unten. Nach Eingabe dieses Codes stehen Dir eine Menge neuer Optionen zur Verfügung. Gib nur eine der folgenden Kombinationen ein:

Beende das Rennen und gewinne

Halte Z und drücke C-Unten (funktioniert nicht in Zeitrennen)

Kameraschwenk

Halte Z und drücke Oben, Unten, Links oder Rechts

Kamerazoom einstellen

Halte Z und drücke L oder R

Spielerfahrzeug in Computerdrone verwandeln

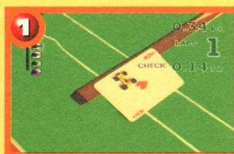
Halte Z und drücke C-Links

Turbostart

Zwar kein Cheat, aber ein nützlicher Tip: Vor dem Rennen ertönen drei Geräusche. Drücke bei jedem Ton den Beschleunigungsknopf, und beim dritten saust Dein Fahrzeug davon!

Beginner

In diesem Challenge-Turnier gibt es vier Strecken, die wohl nur als Aufwärmphase für das angesehen werden können, was da noch auf Dich zukommt. Diese hier sollten kein Problem darstellen.



Brettere hier mit Turbostart los, und Du kannst laut lachen. Bewege noch nicht den Stick, sondern fahre zunächst geradeaus und schnell über die erste Rampe.



Gleich hinter der Kurve sollst Du Dich für die linke Seite dieser Rampe ausrichten. So bist Du für das bereit, was dahinter noch kommen mag.



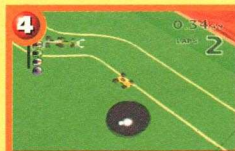
Der Sixties F1-Wagen hat gute Geschwindigkeitswerte sowie eine ansprechende Steuerung. Für die letzte Kurve mußt Du nicht abbremsen. Stoße nicht mit den Billardkugeln zusammen!

BEGINNER Snerve Shot

Streckentyp: Billardhalle
Fahrzeug: Sixties F1
Power-Ups: Grabber
Zielzeit: 00:19:46



Vorsicht! Nach Absprung von der Rampe sollst Du Dich um 90° in der Luft drehen. Gleich dahinter lauert eine gefährliche Kurve.



Wenn Dein Fahrzeug richtig ausgerichtet wurde, umfährst Du bedenkenlos diese kleine, nette Schikane. Entferne Dich nicht zu weit von der Strecke, oder Du explodierst!



Versuche während der Fahrt, den Grabber auf der anderen Seite der zweiten Rampe zu schnappen. Damit ziehst Du den Führenden wieder nach hinten.

Micro Machines 64 Turbo

BEGINNER

Periodic Park

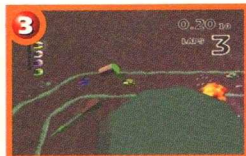
Streckentyp: Laboratorium
Fahrzeug: Panzer
Power-Ups: Hammer, Minen
Zielzeit: 00:58:78



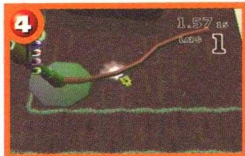
Der Start auf dieser Strecke sollte nicht viele Probleme bereiten. Versuche, so schnell wie möglich von der Startlinie weg zu kommen.



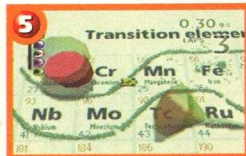
Bremse bei der ersten Schikane nicht ab. Rutsche schnell nach links und nimm den Hammer, bevor ein anderer ihn kriegt.



Alle Aufmerksamkeit sollte dieser Kurve gewidmet werden. Sie birgt erst dann Gefahren, wenn Du zu früh die Richtung wechselst. Clevere Fahrer nehmen die Abkürzung auf der Innenseite der Strecke.



Fahre unterhalb des Flaschenhalses entlang und suche nach dem Minen-Power-Up. Fahre mit hoher Geschwindigkeit durch die Kurve. Geübte Fahrer umfahren unter der Röhre die 90°-Kurve.



Diese Schikane kann ziemlich häßlich sein, wenn Du es nicht packst. Fahre mit weichen Lenkbewegungen hindurch und ebenso durch die nächste.



An den Streichholzschachteln geht es vorbei durch die letzte große Kurve vor der Zielgeraden. Achte auf den Klebstoff vor der Ziellinie!

BEGINNER

Cheeser Jumps

Streckentyp: Frühstück
Fahrzeug: Sixties F1
Power-Ups: Schild, Grabber
Zielzeit: 00:33:47



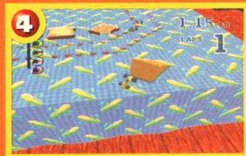
Entferne Dich wie der Blitz von der Startlinie und fahre schnell durch die erste Kurve. Du darfst nicht abbremsen. Rutschst Du ab, verhindert der Honig einen Sturz von der Tischkante.



Fahre mit Höchstgeschwindigkeit oben über die Gerade und trete beim Salzstreuer auf die Bremsen. Fahre langsam durch die Kurve, oder Du knallst auf den Küchenboden.



Trete erneut aufs Gas und fahre über die nächste Gerade. Versuche, in der Mitte der Strecke zu bleiben, um nicht dem Besteck ausweichen zu müssen.



Hinter dem Besteck wartet eine echte Horrorkurve auf Dich. Brems ab und fahre vorsichtig weiter oder rutsche über die Rampe, die Dich direkt vom Tisch befördert.



Ordne Dich hinter der großen, bösen Kurve in der Mitte der Strecke ein. Tust Du es nicht, verpaßt Du die große Käserampe, was das Ende bedeuten könnte.



Halte die Geschwindigkeit aufrecht und rutsche mit Hilfe der Milchpfütze durch die letzte Kurve. Nimm sie früh genug, um Dich danach gleich richtig einordnen zu können.

91

▶

Charaktere



SPIDER

Das kommt dabei raus, wenn man in der Kindheit zu viele James Dean-Filme schaut. Er ist bis auf die Knochen schlecht und tut alles, um zu gewinnen.



JETHRO

Er liebt seine funkigen Dreadlocks und Reggae-Musik. Jethro liegt genauso gerne am Strand, wie er mit seinem Fahrzeug unterwegs ist. Frag ihn nur nicht, was er unter seinem Hut versteckt hat!



WALTER

Er ist dick, er ist rund, er wiegt weit über 100 Kilo. Klar, Walter ist das übliche dicke Kind einer Truppe in Videospielen. Er ist aber ein echt netter Kerl und trägt sogar die Strickjacke, die ihm seine Oma zu Weihnachten gestrickt hat.



CHERRY

Woah! Mit ihren langen blonden Haaren und ihren großen blauen Augen zieht sie die Aufmerksamkeit auf sich. Laß Dich von ihr nicht täuschen – sie mag zwar eine gute Fahrerin sein, doch versteht sie es auch, mit ihrem Charme Männer abzulenken!



DWAYNE

Was gibt es über Dwayne schon zu sagen? Schau ihn Dir doch mal an. Seine Haare frisiert er per Schocktherapie und in seinen Augen kreist der Wahnsinn. Leg Dich nicht mit ihm an, er ist verrückt.



JADE

Dieses Mädchen versteht keinen Spaß und kann auf der Piste den Männern durchaus zeigen, wozu eine Frau in der Lage ist. Frauenfeindliche Witze sind bei ihr natürlich fehl am Platz.



CHEN

Dieses chinesische Wunder ist ein As, wenn es um technische Fragen geht. Bei Motorschäden ist er gleich zur Stelle. Leider war es das aber auch mit seinen Vorzügen – wie auch Walter, hat er kaum Chancen bei Frauen. Der arme Kerl!

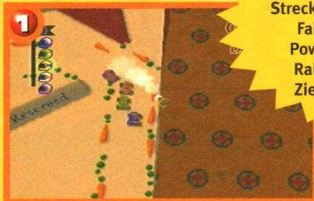


BONNIE

Bonnie geht bis an ihre Grenzen, um den Sieg einzuholen. Sie versucht stets, sich zu konzentrieren, doch ihr Herz schlägt eigentlich für Jethro. Das hindert sie aber nicht daran, jedes Rennen gewinnen zu wollen!

Vindaloo Drive-Thru

BEGINNER

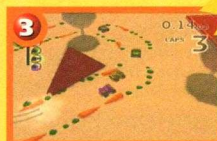


Streckentyp: Restaurant

Fahrzeug: Kipper
Power-Ups: Schild,
Raketen, Hammer
Zielzeit: 01:28:48



Gleich nach dem Start wird es haarig. Meistens fährst Du an der Tischkante entlang und kannst leicht herunterfallen, besonders in der kleinen Kurve beim Start.



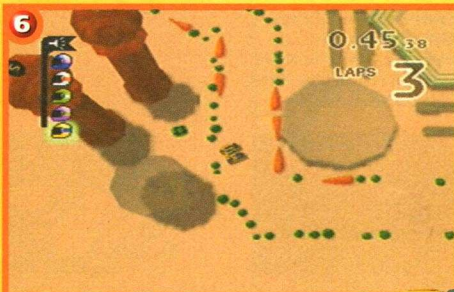
Fahre an der Tischkante entlang und schnell durch die Kurve an diesem Dinner-Set vorbei. Fährst Du vorsichtig genug, kommst Du sogar mit Höchstgeschwindigkeit weiter.

Setze die Bremse sparsam ein, um diese Haarnadelkurve zu durchfahren. Halte Ausschau nach einem Messer auf der Strecke – fahre an seiner Seite entlang, um gut durch die Kurve zu kommen.



Achte auf der Geraden nach der 90°-Kurve auf die Servietten auf der Strecke. Berührst Du sie, wirst Du ausgebremst oder landest sogar auf dem Boden.

Für diese Kurven hast Du genug Spielraum. Du brauchst nicht jede sauber zu durchfahren, sondern kannst einfach geradeaus hindurchfahren.



Während Du an einem weiteren Teller vorbeifährst, solltest Du auf die nächste Serviette achten. Weiter geht es durch die letzte Rechtskurve und gleich wieder nach links über die Ziellinie.

Tricky

Der Schwierigkeitsgrad wird einen Zahn nach oben geschraubt, doch auch hier wirst Du nur wenige Probleme damit haben, Erster zu werden. Siehe diese Strecken als Übungsrounds für die folgenden an.

TRICKY Pond Life

Streckentyp: Garten
Fahrzeug: Sportboot
Power-Ups: Grabber,
Raketen, Minen
Zielzeit: 01:05:68



Achte darauf, daß sich Boote ganz anders fahren lassen als Autos. Kurven müssen möglichst früh in Angriff genommen werden, um nicht aus ihnen heraus getrieben zu werden.

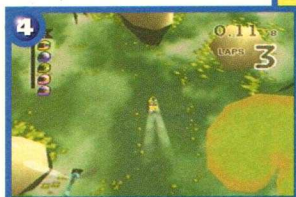


Versuche, nach der ersten Kurve noch auf der Strecke zu bleiben und nicht auf der Blume zu landen. Auf ihr verlierst Du nämlich eine ganze Menge Zeit.





Rase durch die Gerade und mit Anlauf durch die Kurve am anderen Ende. Wende nicht zu früh, oder Du rammst die Steine und verlierst Geschwindigkeit.



Die nächsten Kurven sind für Kapitane besonders schwierig zu meistern, da die Boote leicht abdriften. Wer cool ist, fährt einfach links von der Strecke an ihnen vorbei.



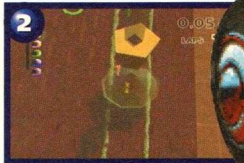
Nach den langen Geraden solltest Du die Bremse betätigen, um nicht an der Mauer zu enden. Wende und fahre mit hoher Geschwindigkeit durch die 90°-Kurve.



Fahre mit voller Geschwindigkeit über die nächste Gerade und halte Dich etwas links, wenn Du die Minen unter der Brücke haben willst. Schere am Ende weit aus, um die beiden Kurven in einem Rutsch zu meistern.



Gleich nach dem Startschuß solltest Du Dich auf eine Rechts/Links-Kombination einstellen. Der F1-Wagen rutscht bei hohen Geschwindigkeiten schnell aus, also fahre vorsichtig!



Bleibe nach der ersten großen Gefahr in der Mitte der Strecke und fahre auf den Trichter. Verpasse ihn nicht, da Du nur über ihn die nächste Sektion erreichen kannst.



Du kannst den Wagen gleich nach Verlassen der Röhre wieder steuern, also sei bereit für die scharfe Kurve. Fahre weiter geradeaus und springe von Tisch zu Tisch.



Einer Flasche mit Säure mußt Du ausweichen, doch richte Dich gleich danach schnell wieder aus, oder Du verpaßt den Sprung zum nächsten Tisch mit der leichten Rechtskurve.



Der letzte Abschnitt ist heikel. Richte Dich perfekt an der Brücke aus, wenn Du nicht abstürzen willst. Eventuell mußt Du auf der Brücke noch springen, bevor es danach rechts über die Ziellinie geht.



Fahre zwischen Löffel und Streichhölzern hindurch. Sammle auf dem Weg den Hammer ein. Diese Objekte kannst Du nicht umfahren, also richte Dich gut aus.



Entferne Dich schnell von der Startlinie und bremsen vor der engen Schikane gleich wieder ab. Wer hier zu schnell fährt, rammst viele Objekte auf dem Tisch und verliert die Chance zum Sieg.



Fahre zum Rand des Tisches und mit gedrückter Bremse durch die Kurve, so nah wie möglich am Teller vorbei, um nicht herabzufallen.



Sehr knifflige Kurven – die zahlreichen Hindernisse haben eventuell eine schnelle Niederlage zur Folge. Bleibe in der Mitte der Strecke, suche nach dem Power-Up und fahre nicht in die Weinpfütze.



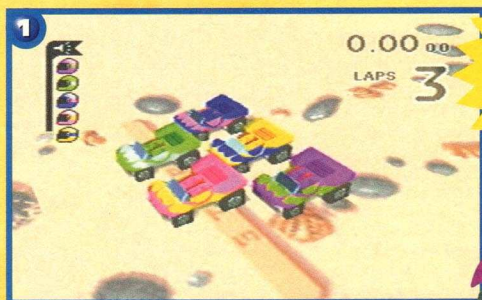
Fahre rechtzeitig in die letzte Kurve ein und durchfahre sie, ohne vom Gas zu gehen. Erwische nicht die Rampe bei der Ziellinie, während Du rutschst.

TRICKY
Formula X
 Streckentyp: Laboratorium
 Fahrzeug: F1
 Power-Ups: Feuerball
 Zielzeit: 01:20:69

TRICKY
The Main Course

Streckentyp: Restaurant
 Fahrzeug: APC
 Power-Ups: Hammer, Schild
 Zielzeit: 00:41:07





TRICKY
Beached Buggies
Streckentyp: Strand
Fahrzeug: Wüstenbuggy
Power-Ups: Keine
Zielzeit: 00:49:92



Der beste Weg, eine einfache Schikane wie diese zu umfahren, besteht aus zwei weiten Kurven, eine nach rechts und eine nach links. Du rutschst vom Streckenrand, schaffst es aber gerade noch.



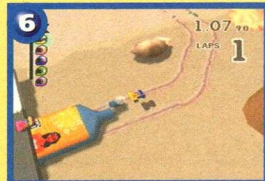
Die zweite scharfe Kurve kommt gleich hinter der rutschigen Schikane. Wende hier schnell und benutze den Sand, um durch die Kurve zu schliddern. Ruhe Dich noch nicht aus...



Als nächstes erwartet Dich eine richtig nervenzerreißende Scharf-links/Haarnadel/scharf-rechts-Kombination. Rutsche nicht über den Hügel auf die gegenüberliegende Strecke, oder Du explodierst.



Fahre in die Mitte der Fahrbahn und weiter schnurstracks über die Gerade. Springe über die Sanddünen. Gleich danach geht es nach links auf den nassen Sand.



Nasser Sand ist nicht sonderlich rutschig, also kannst Du hier etwas entspannen. Springe über die Planke, über die Sonnencreme und fahre gleich nach der Landung nach links über die Ziellinie.



TRICKY
Superboni

Streckentyp: Frühstück
Fahrzeug: Kipper

Power-Ups: Raketen 2x, Feuerball
Zielzeit: 00:52:43



Der perfekte Kurs für einen Turbostart, da die erste Kurve leicht genommen werden kann. Rutsche nur nicht in das Radio an der Seite.



Nimm den Finger vom Gas, wenn Du die obere Gerade überfährst. Rutsche durch die nächste Kurve und nimm auf dem Weg das Feuerball-Extra mit.



Achte auf das Besteck auf der linken Seite – es ist das Signal, um eine schnelle Rechts-Links-Kurve in Angriff zu nehmen. Vorsicht vor der Banane!



Bremse vor der nächsten Kurve früh ab und rutsche auf die untere Gerade. Die Banane kann als Stopper eingesetzt werden. Drücke aufs Gas und fahre davon.



Bleibe dicht am Rand der Strecke und weiche jeglichem Besteck aus. Am Messer solltest Du abbremsen und durch die letzte Kurve rutschen.



Kein Aufatmen auf der letzten Geraden. Halte Dich weiter außen, oder Du rammsst die Scheibe Toastbrot, die gefährlich auf der Strecke liegt.

Difficult

Okay, jetzt ist es an der Zeit, die wirklich schwierigen Strecken in Angriff zu nehmen. Wer diese Herausforderung meistert, ist ein echter Champion!

Diese Strecke unterscheidet sich etwas von den anderen. Fahre nicht mit hoher Geschwindigkeit von der Startlinie weg, oder Du landest gleich hinter der ersten Brücke in einer Schikane.



DIFFICULT Bouvette Balance

Streckentyp: Restaurant
Fahrzeug: APC
Power-Ups: Feuerball,
Schild, Raketen
Zielzeit: 01:02:77



Mit geschickten Kurvenmanövern überholst Du in den folgenden Kurven die Gegner. Einige Kurven sind etwas schwierig, also stoße nicht an eines der Hindernisse.



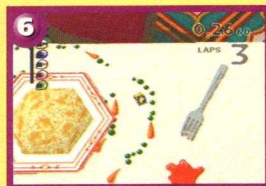
Gleich nach den Kurven solltest Du ein bißchen schummeln. Mit Hilfe der Eistüte kannst Du eine weite Kurve umfahren.



Für alle tapferen Fahrer unter Euch gibt es diese kleine Abkürzung zwischen den Servietten. Du findest dort auch einen Schutzschild. Damit stoßt Du die anderen Fahrer von der Brücke.



Nimm vorsichtig die weite Rechtskurve, da Du leicht ausrutschst und vielleicht die nächste Rampe verpaßt. Über die Gerade geht es weiter zur letzten Kurve.



Die letzte Kurve ist so ausgeweitet, daß Du sie mit hoher Geschwindigkeit nehmen kannst. Falle dahinter bloß nicht kurz vor dem Ziel vom Tisch!



DIFFICULT Beware Of The Dog

Streckentyp: Garten
Fahrzeug: Schlepper
Power-Ups: Grabber, Schild,
Hammer
Zielzeit: 01:25:46

Eine grauvolle Strecke gleich zu Beginn, da hier zahlreiche Kurven ohne Warnung auf Dich zukommen. Markierungspunkte wie dieser Stein geben Dir Hinweise für Lenkmanöver.



Rutsche mit Deinem Schlepper um diesen großen Stein herum. Schlage nicht zu früh ein, oder Du wirst explodieren.



Fahre eine scharfe 90°-Kurve nach rechts und durch die nächste bei den großen gelben Blumen. Du gelangst zum Gartenzaun. Durchfahre die folgenden Links- und Rechtskurven.



Rase nach dem Zaun über die Gerade und halte Dich in der Mitte der Strecke, um über die Planke und das Skateboard zu fahren. Drehe das Fahrzeug nach dem Absprung um 45° nach links.



Wer richtig wendet und so landet, weicht automatisch dem Hund aus, der am Ende des Skateboard-Sprungs lauert.



Der untere Teil der Strecke verlangt noch einmal einiges Können – die Steine sind schwierig zu umfahren, und die scharfe 90°-Linkskurve ist alles andere als locker. Fahre hinter der zweiten Topfpflanze nach rechts über die Ziellinie.

95



Waffen

Wenn Du gegen computergesteuerte Gegner antritst, findest Du auf den Strecken hilfreiche Geschenke in Kisten. Fahre über sie hinweg, um sie einzusammeln. Oben links wird angezeigt, was Du gefunden hast und wie oft Du das Objekt einsetzen kannst.

Grabber

Diese gigantische Klaue packt jedes Fahrzeug vor Dir und zieht es hinter Dein Fahrzeug. LADUNGEN: 5



Feuerball

Hebst Du dieses Objekt auf, steht Dein Wagen in Flammen! Jetzt mußt Du nur noch andere Fahrzeuge rammen, um sie explodieren zu lassen. DAUER: 3 SEKUNDEN



Hammer

Drücke den Knopf, und Du fährst einen übergroßen Hammer aus, der Deine Gegner in den Boden rammt. Schwieriges Ziel. LADUNGEN: 5



Minen

Du findest nicht viele davon, aber sie sind sehr nützlich, wenn sich jemand an Dein Heck hängt. Wirf eine Mine ab und beobachte, wie die Fahrer hinter Dir zu fluchen beginnen. LADUNGEN: 3



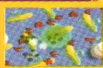
Flammenstrahl

Nach der Aufnahme schießt ein fetter Flammenstrahl aus dem Heck Deines Fahrzeugs und röstet die Verfolger. Nur dann nützlich, wenn sich ein Gegner dicht an Dich hängt. DAUER: 3 SEKUNDEN



Hüpfschild

Legt eine Schutzbarriere um Dein Fahrzeug... nur beschützt sie Dich nicht! Drücke den Knopf, um mit der Barriere nahe Gegner von der Strecke zu schubsen. LADUNGEN: 3



Molotow-Cocktail

Ein bißchen schwierig einzusetzen, aber man findet sie auch nur selten. Sie fliegen durch die Luft und explodieren am Boden... fahre nur nicht in die Flammen! LADUNGEN: 6



Ricochet-Rakete

Diese kleine Schönheit zerstört sämtliche Fahrzeuge in ihrem Weg. Sie prallt auch an Objekten ab, also Vorsicht! LADUNGEN: 3



Right On Cue

Streckentyp: Billardsaal
Fahrzeug: Barbarian
Power-Ups: Feuerball, Schild, Molotow-Cocktail
Zielzeit: 00:52:19



Versuche, unterwegs den Feuerball mitzunehmen. Fahre in die scharfe Rechtskurve und richte Dich in der Mitte der Strecke aus, so daß Du korrekt die Rampe erwischst.

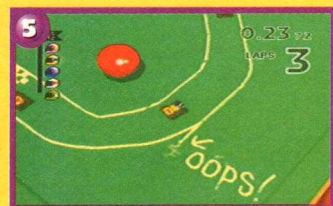


Zwei Taschen müssen umfahren werden, bevor es zurück auf den Tisch geht. Am besten fährst Du sehr schnell, trittst dann auf die Bremse und wendest zügig, bevor es wieder mit mehr Tempo weitergeht.

Gleich nach dem Start geht es schnurstracks durch den ersten Teil der Strecke – fahre über die Gerade, dann nach links zwischen den gelben Bällen hindurch und unter den Kartentunnel.



Es klingt ein bißchen riskant, aber am besten hältst Du Dich auf den Kisten ein wenig am Rand. So sinkt die Chance, daß Du in eine der Taschen fällt.



Weiter geht es auf dem Tisch entlang. Hole Dir links den Molotow-Cocktail und fahre mit hoher Geschwindigkeit durch die letzte Kurve zum Ziel.

Bucket And Speed

Streckentyp: Strand
Fahrzeug: Wüstenbuggy
Power-Ups: Raketen, Hammer, Flammenstrahl
Zielzeit: 01:25:83



Wieder einmal ist Vorsicht angesagt, denn hier gerät selbst der beste Fahrer leicht aus der Bahn. Rutsche durch die oberen beiden Kurven und lasse Dich am Gras entlang in diesen Graben fallen.



Nach Verlassen des Grabens ist es ratsam, frühzeitig zu wenden, um nicht mit den Objekten zu kollidieren. Rutsche zurück nach rechts und durchfahre mit Leichtigkeit die weite Kurve.



Durchfahre gleich die ersten beiden Kurven ohne abzubremesen. Fahre durch diese grüne Masse und ziehe alle anderen mit in die Flammen!



Fahre vorsichtig am Rand des Tisches entlang. Bremse an der Kurve ab und fahre am Becken entlang scharf nach links und weiter leicht nach rechts, bevor es über das Buch geht.



Was auch immer geschieht, fahre nicht in die rote Masse auf der Strecke! Es ist Unsichtbarkeitstinte! Du verschwindest für einen kurzen Moment und kannst kaum noch die Fahrtrichtung ausmachen.



Umfahre gleich hinter der U-Kurve beim Trichter die Flasche und richte Dich für den großen Sprung aus, der Dich hinüber zum nächsten Tisch bringt.



Fahre nach der Landung nicht in einen der Trichter am Streckenrand. Fahre durch eine Rechtskurve, bevor es zur nächsten Rampe geht.



Hinter dem Mikroskop wird es noch schwieriger. Die nächsten Kurven und die Steuerung des Willys machen das Spiel sehr schwierig. Fahre etwas langsamer.



Durchfahre die letzte enge Kurve und dann die weite am Bunsenbrenner vorbei. Berühre nach Verlassen der Kurve nicht die Tinte.



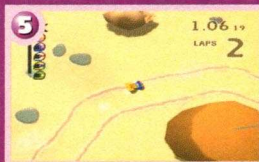
Über die letzte Gerade geht es an der Schikane vorbei zu einer Brücke. Halte Dich dann in der Mitte der Strecke.



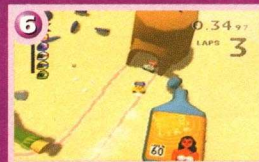
Fahre genau in der Mitte der Fahrbahn, während Du über die Gerade saust. Ansonsten verpaßt Du die Rampe über den beiden Eimern und verlierst jegliche Gewinnchancen.



Rutsche gleich nach der Landung durch die 90°-Rechtskurve und (bleibe wieder in der Mitte) fahre mit hoher Geschwindigkeit über die nächste Gerade. Springe über die Muscheln.



Am Ende der Strecke müssen zwei Sandburgen umfahren werden. An der vierten Seemuschel angekommen solltest Du nach rechts in die U-Kurve einfahren. Auf der kurzen Geraden geht es weiter.



Der letzte Abschnitt ist entscheidend. Umfahre sorgfältig die Flasche und richte Dich so aus, daß Du gut durch die Sandburg kommst. Verpaßt Du den Tunnel, hast Du mit Sicherheit verloren.

Preis-
wagen

Jedes Mal, wenn Du eine Challenge, ein Zeitrennen oder ein paar Rennen im Kopf-an-Kopf-Modus gewinnst, wirst Du mit einem Preiswagen belohnt. Je nach eingestellter Schwierigkeitsstufe bekommst Du unterschiedliche Wagen. Anfänger erhalten die Standardfahrzeuge, während knallharte Profis die besten Flitzer in die Garage gestellt bekommen. Wer mit Cheats fährt, der fährt letzten Endes auch ohne Preis nach Hause! Übung ist also angesagt.

Hier eine kleine Auswahl der Fahrzeuge, mit denen Du schon bald fahren könntest...

Surf Wagon

Er sieht richtig cool aus, doch im Einsatz versagt er kläglich. Er ist langsam und sorgt in Kurvenfahrten für Frust. Halte Dich davon fern!

Hovercraft

Sehr nützlich auf Strecken mit Wasserflächen. Dank der Technik kannst Du damit auch über Land fahren, nur Kurven nimmt das Hovercraft nicht wie ein Weltmeister.

Super Snail

Der Name (Snail=Schnecke) sagt eigentlich schon alles über dieses Ding aus. Es reagiert kaum auf Lenkbewegungen und fährt völlig langsam. Nicht anfassen!

APC

Dieser Streifenwagen hat schon einen der besseren Motoren unter der Haube. Gute Geschwindigkeit und ein ansprechendes Kurvenverhalten helfen Dir über die Runden.

Willys

Wohl der schlechteste Name für ein Fahrzeug überhaupt, aber er fährt sich äußerst gut. Der Willys ist zwar sehr schnell, doch in Kurven bricht er manchmal aus.

Tonemasters

Warum irgend jemand in einem Rennen einen Eiswagen fahren sollte, ist uns schleierhaft. Sehr durchschnittliche Werte, aber die Hupe hat einen guten Sound. Cool.

Micro

Der Mini spielt nicht immer die erste Geige. Niedrige Geschwindigkeit und gutes Kurvenverhalten zu Beginn, dafür hohe Geschwindigkeit, aber in den Kurven sehr rutschig in den höheren Levels.

Advanced

Das erste der Bonus-Turniere macht keine Kompromisse – wenn Du bis hierher mühselig gekämpft hast, kannst Du jetzt einpacken und nach Hause gehen. Ab hier werden die Preiswagen jedoch um einiges besser, so daß der Reiz, Erster zu werden, groß ist.

ADVANCED
Snail Trail

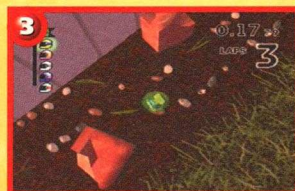
Streckentyp: Garten
Fahrzeug: Wüstenbuggy
Power-Ups: Schild, Hammer, Flammenstrahl
Zeitzeit: 01:39:68



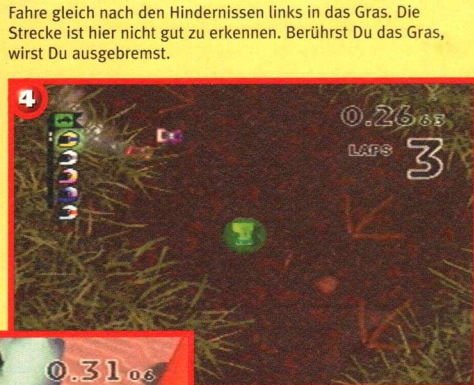
Kommst Du mit einem Turbostart von der Startlinie weg, solltest Du ohne Probleme mit Höchstgeschwindigkeit durch den ersten Abschnitt gelangen. Mache Dich am großen Stein auf eine Rechtskurve gefaßt.



Auf der nächsten Geraden geht es weiter. Die Schnecke solltest Du als Beginn des nächsten Lenkmanövers betrachten. Ohne zu bremsen solltest Du die Kurve nehmen können.



Diese Seite des Gartens birgt einige Probleme – Du mußt in der Mitte der Strecke bleiben, um sicher über die Brücke zu gelangen. Vorsicht vor den Ziegelsteinen!



Fahre aus dem grasigen Gebiet heraus auf den Gartenpfad. Weiter geht es nach links und geradeaus unter den Hahn, bevor der Blumentopf umfahren wird.



Der letzte Abschnitt der Strecke birgt einige Kurven unter dem Gartenschlauch. Du mußt das Fahrzeug perfekt ausrichten, da nicht alle Bereiche des Schlauches angehoben sind.

ADVANCED Bernina Curves

Streckentyp: Schule
Fahrzeug: Rattler
Power-Ups: Minen,
Hammer
Zielzeit: 01:07:37



Da sich der Rattler schwer steuern lässt, gibt es hier einige Probleme. Bei vielen Rampen und Tunnels mußst Du Dich perfekt ausrichten, und die Kurven liegen meist am Tischrand... gefährlich!



Gleich hinter der ersten Rampe solltest Du Dich auf eine scharfe Linkskurve einstellen. Tust Du es nicht, verpaßt Du den Tunnelleingang hinter der Ecke.



Noch eine scharfe Kurve, diesmal eine, die nach rechts führt. Rutsche dahinter nach links unter den kurzen Tunnel hindurch, bevor es wieder nach rechts geht.



Gehe hinter dem Apfel vom Gas und rutsche durch die nächste Kurve. Richte Dich an der Zeitungsbrücke aus. Dahinter wartet der Tischrand auf Dich.



Schwinde in einem weiten Kreis zurück unter die Brücke, die Du gerade überquert hast. Weiche auf jeden Fall den Stiften aus, da sie Dich vom Tisch befördern können.



Noch einmal geht es nach links und rechts zu den Rampen und Tunnels, die Du nahe der Ziellinie überquert hast. Springe über das erste Buch und fahre unter dem zweiten hindurch über die Ziellinie.

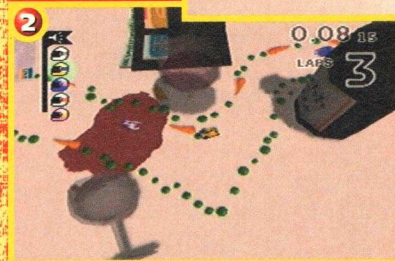


ADVANCED Tanks A Lot

Streckentyp: Restaurant
Fahrzeug: Panzer
Power-Ups: Schild,
Hammer x2, Minen
Zielzeit: 01:19:11



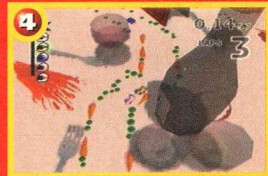
Diese Strecke bringt nichts als Ärger mit sich. Überall warten Kurven auf Dich, selbst am äußersten Rand des Tisches. Der Panzer nimmt die Kurven jedoch sehr gelassen, also sei auch Du cool.



Der komplette erste Abschnitt der Strecke ist ein gewundener Pfad um jede Menge Hindernisse herum. Halte Dich in der Mitte der Strecke, aber achte auf die Panzer, die mit Raketen schießen!



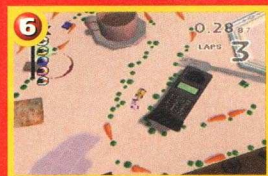
Das ist einfach nur grausam – überall auf der Strecke liegt Schokolade verteilt, und es ist kaum möglich, ihr auszuweichen. Finde die Route, die am besten für Dich ist.



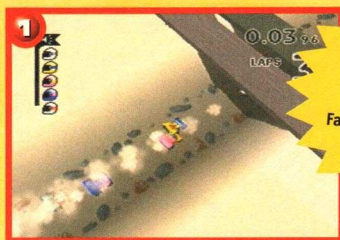
Noch mehr fiese Kurven in diesem Gebiet. Ramme keines der Objekte und fahre schnell über die Karte nach unten zur Strecke.



Deine erste Begegnung mit der Tischkante strapaziert nicht unbedingt die Nerven. Bremsen leicht ab und umfahre den Teller. Achte auf die Schokolade hinter der nächsten Ecke.



Zwei weitere Haarnadelkurven liegen vor Dir, doch bei der Wendigkeit des Panzers hast Du keine Probleme damit. Durch die letzte 90°-Linkskurve geht es zum Ziel.



ADVANCED Dunes Of Hazard

Streckentyp: Strand
Fahrzeug: Wüstenbuggy
Power-Ups: Keine
Zielzeit: 01:20:28



Jep, eine weitere rutschige Sandstrecke! Richte Dich nach der leichten Rechtskurve am Start in der Mitte aus, oder Du verfehlst den Graben unter der Brücke und explodierst.



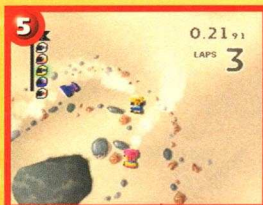
Fahre nach links um den Strandball herum und rutsche durch die obere Kurve. Fahre an der Harpune vorbei.



Am Spaten geht es vorbei. Bleibe weiter in der Mitte. Fahre mit Höchstgeschwindigkeit über die Dünen und die Brücke.



Wenn Du auf der linken Seite Kieselsteine siehst, solltest Du scharf nach links durch die 90°-Kurve fahren.



Ein einfach zu bewältigender Abschnitt – eine weite Kurve um einen Stein herum.



Rutsche rechts an den Hindernissen hinter der Links-Rechts-Schikane vorbei und fahre rauf auf die nächste. Fahre nicht zu schnell, oder Du crashst.



ADVANCED Cereal Killer

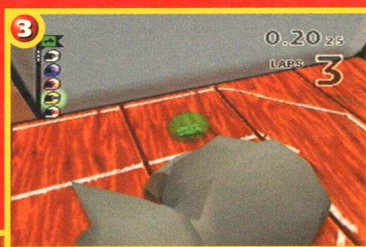
Streckentyp: Frühstück
Fahrzeug: Cor!
Power-Ups: Minen 2x,
Schild, Hammer
Zielzeit: 01:54:03



Die Kurven am oberen Tischrand sind mit Vorsicht zu genießen – der Cor! hat ein sehr schlechtes Kurvenverhalten, und wenn Du eine der Milchpfützen berührst, hast Du schon so gut wie verloren.



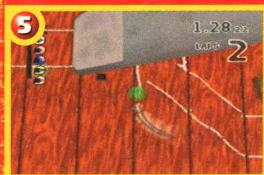
Fahre über den Toaster und halte Dich auf der Fahrbahn. Wenn Du so vom Tisch springst, schnappst Du Dir den Schutzschild, der auf dem Stuhl liegt.



Bremse nach dem Stuhl stark ab und fahre in der Kurve um die Katze herum. Über die Gerade geht es weiter an den Schuhen vorbei und zweimal nach links unter den Tisch.



Bleibe in der Mitte der Strecke. Ansonsten verpaßt Du den Käsesprung auf das Skateboard. Springe am Ende hinunter und umfahre rechts das Toastbrot.



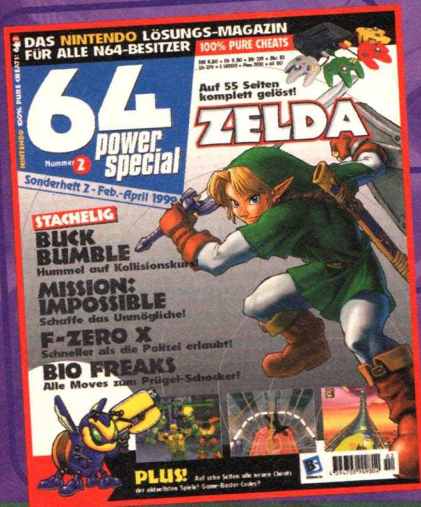
Versuche, nach links über die Minen zu schleudern. Umfahre anschließend den Hundekorb. Früher oder später gelangst Du nach einigen Hindernissen zurück auf den Tisch.



Es ist nur noch ein kurzer Weg bis zur Ziellinie. Aber Vorsicht: Eine kleine Schikane und eine 90°-Linkskurve stehen Dir noch bevor. Achte auch auf den Sirup, der Dich noch einmal ausbremsen könnte.



THE POWER OF GAMES



DIE WICHTIGSTEN KOMPLETTLÖSUNGEN!

AUS Z.T. VERGRIFFENEN 64 POWER-HEFTEN.

Legend of Zelda: Ocarina of Time

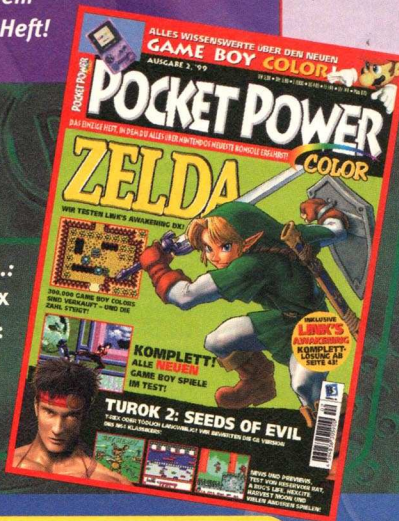
- Buck Bumble ● Mission Impossible
- F-Zero X ● ...und viele andere

- Dazu die heißesten Game-Buster-Codes, Cheats, Tips und Tricks für alle relevanten Titel!
- Und das alles in einem starken 132-Seiten-Heft!

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

- Electronic Entertainment Expo – Messereport mit den wichtigsten Neuheiten!
- Rayman 2 – Großer Report über die Fortsetzung eines Kultspiels!
- Topaktuell: V-Rally 2 im Test
- Außerdem getestet: Croc 2, Driver, GTA London 1969, Omega Boost, u.v.a.

PLUS: Tips, Tricks, Cheats und Codes für die wichtigsten Game-Module auf sagenhaften 32 Seiten!

PLUS: Platinum Spieletest zu FIFA '98!

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 Lieferengpässen kommen. Falls das Heft vergriffen ist, gibt es das Geld/Scheck postwendend zurück.

Coupon einschicken an: BriStein
Special-Service
Postfach 3161
48581 Gronau



**JETZT
AUF 140
SEITEN IM
NEUEN
LOOK!**

3X POWER – 300% SPIEL, SPASS UND INFORMATION!

Von POWER

N64-

POWER

Von A-Z eine komplette Übersicht

Von A-Z eine komplette Übersicht

102

A Bug's Life

Aerofighters Assault

Air Boarder 64

Beetle Adventure Racing

LANGE DES TESTS:

3 Monate

REPLAY-WERT: 4/5

Anders als bei den Beat'em-Ups brauchen sich N64-Spieler über mangelnde Fahrsimulatoren nicht zu beschweren. Als ein ganz besonders gutes Stück Software hat sich Beetle Adventure Racing herausgestellt. Wie der Name schon sagt, geht es hier auch ausschließlich mit VW-Beetles über Stock und Stein. Besonders gut ist nicht nur die Grafik, sondern auch das Streckendesign. Jeder der Kurse hat gigantische Ausmaße und bietet genug Spielraum für Erkundungstouren. Denn nur wer hier stets die besten Abkürzungen fährt und die Umgebung in seine Routenplanung mit einbezieht, fährt letzten Endes als Sieger über die Ziellinie. Bis man wirklich alles vom Spiel gesehen hat, sind Tage vergangen. Klar, es ist kein Gran Turismo, da hier mehr Wert auf Action und Spaß gelegt wurde als auf Realismus, aber vielleicht übt ja gerade das die Faszination auf uns aus. Nur keine Hemmungen, in diesen Käfer steigt man auch lange Zeit später noch ein!



Spiel	NA/99	61%	Banjo kabbelt besser!	1	128M	1	128M	1	128M
808° Snowboarding	1-2	64M	●	1/98	41%	So schön war 64M Snowboarding nie!	1	128M	1
Aero Gauge	1-2	64M	●	3/98	47%	Banjo kabbelt besser!	1	128M	1
Aerofighters Assault	1-2	64M	●	1/98	41%	Barjo kabbelt besser!	1	128M	1
Air Boarder 64	1-2	64M	●	5/98	89%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
All-Star Baseball 2000	1-4	128M	●	6/99	93%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
All-Stars Baseball '99	1-4	128M	●	7/98	91%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
All Star Tennis	1-4	96M	●	4/99	70%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
Art of Fighting Twin*	1-2	96M	●	13/97	72%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
Augusta Masters '98	1-2	128M	●	9/98	25%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
Automobili Lamborghini	1-4	64M	●	1/98	80%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
Banjo-Kazooie	1	128M	●	7/8/98	94%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
Battle Phoenix*	1-2	96M	●	10/98	32%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
Battletanx	1-4	64M	●	2/99	55%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
Beetle Adventure Racing	1-4	256M	●	5/99	90%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
Bio Freaks	1-2	128M	●	7/98	82%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
Body Harvest	1	96M	●	12/98	83%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
Bombberman 64	1-4	64M	●	13/97	81%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
Blast Corps	1	64M	●	6/7/97	82%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
Bombberman Hero	1	64M	●	1/99	49%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
Bottom of the 9th	1-2	128M	●	7/99	66%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
Brave Spirits Wrestling*	1-4	64M	●	5/98	70%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
Buck Bumble	1-2	96M	●	10/98	88%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
Bust-A-Move 2	1-2	64M	●	7/98	88%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
Bust-A-Move 3DX	1-4	64M	●	2/99	90%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
California Speed	1-2	128M	●	5/99	57%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
Castlevania	1	96M	●	4/99	88%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
Centre Court Tennis	1-4	64M	●	1/99	87%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
Chameleon Twist	1-4	96M	●	1/98	73%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
Chameleon Twist 2	1	96M	●	2/99	81%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
Charlie Blast	1-4	96M	●	6/99	69%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
Chopper Attack	1	64M	●	10/98	79%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
Choro Q*	1-4	64M	●	10/98	54%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
Clayfighter 63 1/3	1-2	96M	●	13/97	13%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
Clayfighter: Sculptor's Cut	1-2	128M	●	7/98	18%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
Command & Conquer	1	256M	●	7/99	85%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
Cruis'n USA	1-2	64M	●	4/5/97	25%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
Cruis'n World	1-4	96M	●	9/98	42%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
Dark Rift	1-2	64M	●	11/97	57%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
Diddy Kong Racing	1-4	128M	●	13/97	95%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
Doraemon*	1	64M	●	8/9/97	40%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
DUAL HEROES	1-2	96M	●	2/98	28%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
Duke Nukem: Zero Hour	1-4	128M	●	6/99	90%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
Extreme G 2	1-4	128M	●	12/98	70%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
F1 Pole Position	1	64M	●	12/97	78%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
F1 World Grand Prix	1-2	96M	●	9/98	89%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
F1 World Grand Prix 2	1-2	256M	●	6/99	90%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
FIFA 64	1-4	64M	●	6/7/97	25%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
FIFA: Road to World Cup '98	1-4	128M	●	2/98	85%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
FIFA '99	1-4	128M	●	2/99	94%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
Fighters Destiny	1-2	64M	●	4/98	92%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1
Fighting Force	1-2	96M	●	7/99	71%	Beetle Adventure Racing	1	128M	1

Spiel	Kapazität	Interne Speicher	Controller Pak	Nr.	Wertung	Wir sagen...
Forsaken	1-4	128M	●	6/98	93%	Erstklassige Action in bunter 3-D-Umgebung.
Frankreich '98: Fußball WM	1-4	128M	●	6/98	93%	ISS 64 hat einen würdigen Gegner gefunden.
F-Zero X	1-4	128M	●	9/98	90%	Rasanten Rennspiel mit schlichter Grafik.
The Glory of St. Andrews*	1-4	64M	●	11/97	20%	Erstes Golfspiel fürs N64. Sauschlecht!
GASP: Fighters Nextream	1-2	128M	●	1/99	62%	Ein echter Schlag ins Gesicht!
Gex: Enter the Gecko	1	96M	●	10/98	90%	Satir(e)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.
Ken Griffey Jr.'s Slugfest	1-4	128M	●	7/99	90%	Fast hätte es ASB 2000 vom Thron geholt!
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	●	1/99	85%	Tolles Multi-Player-Rennspiel!
Milo's Astro Lanes*	1-4	64M	●	3/99	80%	Total verrücktes Bowlingspiel!
Mischief Makers	1	64M	●	12/97	85%	Niedliches Hüpfvergnügen in 2-D-Welten.
Mission: Impossible	1	96M	●	9/98	87%	Nicht ganz der erwartete Knüller.
Mystical Ninja: Starring Goemon	1	64M	●	5/98	85%	Sehr gutes Action-Adventure.
Mystical Ninja 2 starring Goemon	1-2	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...
Naruto: The Last Mission	1-2	96M	●	11/98	79%	Hier geht's rund, aber nicht lange.
NBA Courtside	1-4	64M	●	6/98	85%	Wow! Ein Basketball-Spiel mit Pfiff!
NBA Hangtime	1-4	64M	●	6-7/97	60%	Ziemlich hohles Basketball-Game. Bargn!
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	1-2	128M	●	1/99	84%	Unverwundbar im Football-Genre!
NHL '98	1-4	128M	●	11/98	88%	Extrem gutes Eishockey-Spiel.
NHL '99	1-4	128M	●	9-12/98	91%	Beste Eishockey-Sim seit dem Eisentopf.
Nightmare Creatures*	1	128M	●	5/99	74%	Altes Spiel in neuer Verpackung.
Off Road Challenge	1-2	96M	●	1/99	71%	Ultrabrutales Action-Game.
Olympic Hockey '98	1-4	96M	●	9/98	27%	Grausames Rennspiel im Schimdmittel-Look.
				4/98	78%	Schon wieder eine Wayne Gretzky-Kopie!

Legende



Spieler



Kapazität (M=MBits)



Rumble Pak



Interner Speicher



Controller Pak



Player's Choice



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: Ein überholtes Rennspiel.

PUZZLE

1. Bust-A-Move 3DX 90%
2. Bust-A-Move 2 88%
3. Puyo-Puyo Sun 64 87%

SPORT

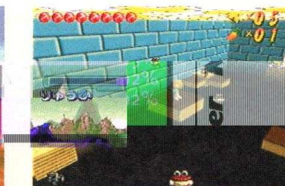
1. ISS '98 Football sein! 95%
2. FIFA '98, gutes Spiel. 94%
3. All-Star Baseball 2000 93%

RENNSPIELE

1. Diddy Kong Racing 95%
2. Top Gear Rally (1) 92%
3. Beetle Adventure Racing 92%

KAMPFSPIELE

1. Fighters Destiny 92%
2. Smash Brothers 90%
3. WWF Warzone 90%



Im Dauertest

NAME:

Smash Brothers

LANGUE DES TESTS:

5 Monate

REPLAY-WERT:

2/5

Prügelspiele sind auf dem Nintendo 64 sehr rar gesät. Man könnte fast meinen, Big N wolle immer noch Spiele, in denen es hauptsächlich um Gewalt geht, vom durchschnittlich sehr jungen Publikum fernhalten. Wer richtig prügeln will, der muß entweder zur PlayStation greifen oder in einen Kampfsportverein gehen. Einzig und allein Fighters Destiny geht auf dem N64 als anständiges Kampfspiel durch. Nicht viel schlechter dagegen Smash Brothers. Allein der Inhalt des Spiels ist eigentlich ein Witz: Die nettesten, knuddeligsten und heldenhaftesten Nintendo-Charaktere geben sich hier gegenseitig was auf die Nuß! Getrübt wird der Spaß nur von der durchschnittlichen Grafik und den wenigen Kampftechniken. Trotzdem macht das Spiel ungeheuren Spaß! Wer einmal mit Kirby gegen Link gekämpft hat, weiß, wovon wir sprechen. Jede Figur hat ein paar eigene Spezialtricks auf Lager. Vier geheime Kämpfer müssen erst einmal durch gekonntes, dauerhaftes Spiel entdeckt werden. Bis dahin ist es ein weiter Weg. Gleich danach geht es mit dem Spielspaß rapide bergab. Hat man es erst einmal komplett durchgezockt, kann Smash Brothers nur noch im Mehrspieler-Modus begeistern. Es wird einfach zu wenig Abwechslung geboten.



Spiel						Nr.	Wertung	Wir sagen...
Penny Racers	1-4	64M				3/99	54%	Ein Rennspiel, so billig wie sein Name.
Pilotwings 64	1	64M				4-5/97	79%	Über den Wolken geht es ruhig zur Sache.
Pokemon Stadium*	1-4	128M				10/98	90%	Laß Dich auf das Spiel der Zukunft ein.
Powerful Pro Baseball 64*	1-2	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...
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.
Shadowgate	1	128M				7/99	78%	Immerhin ein Adventure.
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!
Superman	1-4	64M				7/99	36%	Billige Kopie eines Superhelden.
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%	Puzzle 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%	Snowboarder – 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 (PC)	1-2	96M				7/99	91%	Klasse Wassersport!
Wayne Gretzky's 3-D Hockey	1-4	64M				6-7/97	84%	Ausgezeichneter Multiplayer-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%	Zirkusclowns in Hochform!
WCW Vs NWO: World Tour	1-4	64M				2/98	85%	Eindeutiger Herr im Ring!
Wetrix	1-2	128M				7/98	75%	Puzzle-Spiel für Wasserratten.
Wheel of Fortune*	1-3	64M				2/98	23%	Englisches Glücksrad. Würst!
Wild Choppers*	1	64M				1/98	74%	Heiße Action-Simulation. Schwere Steuerung.
Wipeout 64	1-4	128M				12/98	90%	Der pure Adrenalinstoß! Get it!
Wonder Project 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 Knüller-Adventure! Kaufen!



PC **JOKER**
Heft & Spiel

ÜBER
50%
SPAREN!

SAUGELIL
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**
Heft & Spiel

SNUPPERCOUPON



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 **Vorauskauf** (Scheck oder Bargeld liegt bei).

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

Datum/1. Unterschrift

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Datum/2. Unterschrift

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

SHADOWMAN

DER SCHATTENMANN NAHERT SICH
DER FERTIGSTELLUNG!

PLUS:

Donkey Kong 64,
Tonic Trouble,
Rugrats, Racing
Simulation 2,
Harrier 2001,
40 Winks, Mario Golf,
Monster Truck
Madness und vieles,
vieles mehr!64 POWER... WIR MACHEN DAS WARTEN
AUF DEN DOLPHIN ERTRAGLICH!AUSGABE
#25 LIEGT AM
25.08.99 IM
HANDEL!64
POWER

NINFO!

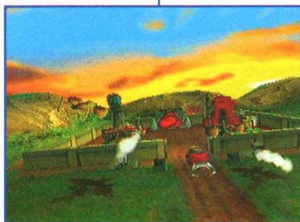
**VERLAG**
BriStein bv
Kottendijk 72
7522 BT Enschede
Holland**REDAKTION/SCHRIFT**
64power
Postfach 3161
48581 Gronau
Tel.: (00 31) 53 430 85 64
Fax: (0031) 53 43 09 157**REDAKTION**
CHEFREDAKTUR
(V.i.S.d.P.)
Klaus Trafford
E-Mail: kate@bristein.com**STV. CHEFREDAKTUR**
Thomas Richter
E-Mail: Posthuette@aol.com**TEXTCHIEF**
Martin Wilmer**REDAKTUR**
Florian Seidel
E-Mail: fseidel@bristein.com
Martin Mirbach
E-Mail: mirbach@bristein.com
Karsten Rohloff**LAYOUT**
Lourens Huizinga
E-Mail: lou@bristein.com
Hugo Hazebroek
E-Mail: hugo@bristein.com**HERAUSGEBER**
Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com**GESCHAFTSFÜHRER**
J.M.J. den Brinker**DRUCK**
drukkerij moderna
Schoebroekstraat 50
B-3583 Paal-Beringen
Belgien**VERTEILER**
IPV GmbH
Wendenstraße 27-29
20097 Hamburg**ANZEIGENBEREITUNG**
D-Sign Werbestudio
Lit. Frank Fischer
Bebriststraße 1-3
D-36179 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-
Lizenzausgabe. Die in diesem
Heft geäußerten Ansichten
geben nicht unbedingt die
Meinung der Firma Nintendo,
ihrer Software-Partner
oder die von Drittanbietern von
Software wieder.Dieses Magazin ist
urheberrechtlich geschützt,
ebenso die mit ©, ® und TM
geschützten Spiele oder
Charaktere der jeweiligen
Hersteller oder Lizenzhalter der
Produkte. Nachdruck, auch
auszugsweise, bedarf der
schriftlichen Genehmigung des
Herausgebers.

© BriStein bv.

BriStein bv

Titel: © Nintendo/Rare

COMMAND & CONQUER



Echtzeitstrategie für
Einsteiger und Profis.

SHADOWGATE



Das erste Spiel für
Adventure-Fans.

A BUG'S LIFE



Filmumsetzung für
Jungebliebene.

SUPERMAN



Comicumsetzung für
Anspruchslose.



64

POWER