

NINTENDO 100% PURE ACTION: 027

**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
9/99**



POWER

NINTENDO 100% PURE ACTION

WORMS ARMAGEDDON

BEWAFFNET UND GEFAHRLICH!

SHOWTIME!

WWF ATTITUDE

DIE NEUE WRESTLING-REFERENZ?

THE NEW TETRIS

ACHTUNG, STEINSCHLAG! DIE TETRIS-KLÖTZCHEN FALLEN WIEDER...

3 RIESENFEATURES

18 Captain Falcon – Unser Held des Monats September!

20 Wer die Wahl hat... hat die Qual! Spiele im Systemvergleich!

26 Battlezone 64 – Neuer Action-Knaller aus England!

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

plus!



**Seit über 6 Jahren
Zuverlässig und schnell**

N64-Spiele

All Star Tennis dt.	109,90
Beetle Racing dt.	99,90
Carmageddon 64 dt.	109,90
Castlevania 64 dt.	119,90
F1 World GP 2 dt.	89,90
Fifa Soccer 99 dt.	109,90
Goemon 2 dt.	119,90
Monster Truck Mad. dt.	109,90
Premier Manager dt.	109,90
Racing Sim. 2 dt.	119,90
Rush 2 dt.	119,90
Starcraft 64 dt.	vorb.
Superman 64 dt.	119,90
SW Rogue Sq. dt.	114,90
Tetris the New dt.	89,90
Virtua Pool dt.	119,90
WCW vs. NWO Rev. dt.	139,90
Zelda 64 dt.	114,90



N64-Zubehör

Expansion Pak (Org.)	69,90
Gamebuster Deluxe	109,90
G64 Lenkrad + Ped.	129,90
Joypad ver. Farben	59,90
MemoryCard 1Mb	29,90
LX4 Rumble Pak	29,90
LX4 Run. + 1Mb	49,90
Padverlängerung 2M.	19,90
Passport Adapter	69,90
X-Ploder	vorb.

Besuchen Sie unsere Shops in:

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

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

Bringt Ordnung in die Spielesammlung !!

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



Sega Dreamcast (ab 23.9)

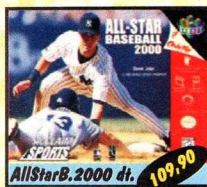
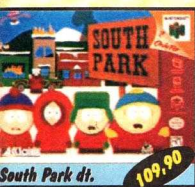
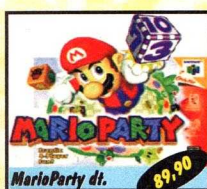
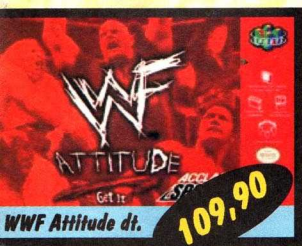
Dreamcast inkl. Modem	499.-
VMU Card	59,90
RGB Kabel	49,90
Joypad	59,90
BlueStinger dt.	89,90
Powerstone dt.	99,90
Sega Rally 2 dt.	109,90
Sonic Adv. dt.	89,90
Virtua Fighter 3 TB dt.	89,90
US. und JP. Spiele vorrätig	!!!



Duke Nukem Zero Hour Actionfiguren (ca. 20cm) Stück 29,90 DM

Telefon: 0201 / 777235
Fax: 0201 / 777236

Bestellzeiten:
Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr
Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr



Telefonische Bestellannahme

Ladenpreise können abweichen.
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten 10,90 DM (inkl. NN Gebühr).

0201 / 777235



04

IN

POWER

WORMS ARMAGEDDON

team 17
nice & i

30

Auf dem PC sind sie schon seit Jahren Kult, und die PlayStation ist auch befallen – jetzt greifen die schwer bewaffneten Würmer das Nintendo 64 an!

REVIEWS

WWF ATTITUDE

48

Muskulöse Männer in albernem Kostüm tun so, als ob sie sich gegenseitig verprügeln – kann das Spaß machen?



PREMIER MANAGER

64

Fußballmanager erfreuten sich in den 80er Jahren großer Beliebtheit – kann Premier Manager ebenfalls süchtig machen?



WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

60

Geplant war ein ernsthaftes Konkurrenzprodukt zu Gran Turismo – können die Boss Studios ihrem Anspruch gerecht werden?



MONSTER TRUCK MADNESS

68

Riesige Trucks rasen durch unwegsames Gelände – kann die Rutschpartie alle Rennfreaks begeistern?



IN-FISHERMAN BASS HUNTER

70

Das Angeln in Zelda den 64 Power-Leser testen Minispielen ein reines Angelspiel

MARIO GO

72

Mario setzt seine Karriere als Golfer kann er mit seinem Spiel dem legendären

INHALT



PLAYERS' CHOICE

70

LYLAT WARS

Mit Lylat Wars begann der Siegeszug des Rumble Paks – kann der Shooter auch heute noch ins Schwarze treffen?

FEATURE

18 Captain Falcon – Der Held des Monats!
F-Zero (X) kennt fast jeder – doch wer kennt schon den Helden des Spiels?

20 Wer die Wahl hat...
... hat die Qual! Wir werfen einen Blick auf die Qualitätsunterschiede zwischen Konsolen- und PC-Spielen.

26 Battlezone 64
Eine Mischung aus StarCraft und Mission: Impossible? Klingt interessant!



64ZOOM

32 Tonic Trouble
Ein außerirdischer Sportdrink sorgt für Wirbel!

34 Ruff & Tumble
Knuddelige Alpträume für jedermann!

37 Supercross 2000
Matsch, Motorräder & Menschenmassen!

38 Sprocket
Keine Arme, keine Beine – und trotzdem ein Held!

40 Taz Express
Der tasmanische Teufel auf Abwegen!

42 StarCraft
Echtzeitstrategie, die zweite!

43 Resident Evil
Die Zombiehatz für harte Jungs!

44 Wild Waters
Viel Spaß im kühlen Naß?

RUBRIKEN

05

06 News-Flash

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

12 Postfach 64

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

46 Wertungssystem

Was denken sich die Kerle eigentlich bei ihren Wertungen?

83 Lesercharts

Eure ganz persönlichen Tops, Flops und Most Wanted-Spiele

86 Abo-Angebot

Als Abonnent verpaßt 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.

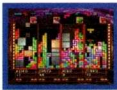
88 Lylat Wars
Zwei Seiten Tips und Tricks zu unserer Players Choice des Monats!

90 Mario Party
Zug um Zug baut Mario an seinem Ruf als Superheld – wir geben Tips fürs gute Gelingen.



THE NEW TETRIS

76 Zahllose Legenden ranken sich um Alexej Pajitnows Meisterwerk – kann die Neuauflage des Klassikers immer noch Spaß machen?



RUGRATS

78 In Amerika erfreuen sich die Teppichratten größter Beliebtheit – können die knuffigen Kerlchen in ihrem N 64-Debüt überzeugen?



HA, HA, HA!

Was haben wir gelacht – und das gleich zweimal. Da will Sega dieser Tage eine neue Konsole auf den Markt bringen und vergißt doch glatt, die Käufer darüber zu informieren. Wir erinnern uns: Etwa ein Vierteljahr vor der Markteinführung des N64 rannten die Leute in Scharen in die Läden, um sich mit einer Anzahlung von 64 Mark an einer Vorkaufsaktion bisher nicht gekannten Ausmaßes zu beteiligen. Und was macht derweil Sony? Zum einen veranschlagen sie für die japanische Einführung ihrer PlayStation 2 im Januar 2000 den horrenden Preis von umgerechnet etwa 395 Dollar, zum anderen verschrecken sie die Third-Party-Entwickler mit einer nur schwer in den Griff zu bekommenden Hardware. Und Nintendo? Hier gibt es so viele gute Nachrichten zu vermelden, daß wir die beiden nebenstehenden News-Seiten damit füllen konnten.

Apropos, gute Nachrichten! Bei Deiner 64 Power hat sich allerhand getan. Nach der Einführung einiger inzwischen sehr beliebter Rubriken, hat sich nun auch personell etwas verändert. Das kannst Du schon daran erkennen, wer diesmal das Editorial schreibt. Einen echten Grund zum Feiern haben wir übrigens auch: Unsere verkaufte Auflage hat sich allein im letzten Quartal um beinahe ein Drittel gesteigert. Wir möchten diesen Weg auch in Zukunft weitergehen und haben deshalb einige Überraschungen in petto, mit denen wir Dich schon sehr bald überhäufen werden.

Bis dahin wünschen wir Dir viel Spaß mit unserer ersten Ausgabe nach der Sommerpause. Vielleicht laufen wir uns ja auf der IFA in Berlin oder der ECTS in London über den Weg. Welche Neuigkeiten wir dort entdeckt haben, erfährst Du auf jeden Fall im nächsten Heft.

**MARTIN MIRBACH &
FLORIAN SEIDEL**

64

News-Flash

**Neue
Peripherie-
Geräte •
Aktuelle News-
Meldungen**



NINTENDO HEBT AB!

**Lauter gute
Neuigkeiten
aus dem Haupt-
quartier!**

In seinem Brief an die Aktionäre gewährte Nintendo-Präsident Hiroshi Yamauchi einen umfassenden Einblick in die derzeitige Unternehmenslage und einige Pläne für die nahe Zukunft. Demnach konnte Nintendo im abgelaufenen Steuerjahr einen neuerlichen Rekordgewinn erzielen, trotz einer Höherbewertung des Yen und des immer noch schwierigen wirtschaftlichen Umfeldes in Japan und Europa. Vor allem der ungebremsste Höhenflug des N 64 in den Vereinigten Staaten, der überwältigende Erfolg von *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* und der Gameboy Color haben zu dieser Entwicklung beigetragen. Aktuelle Wirtschaftsdaten untermauern Yamauchis optimistische Einschätzung: Demnach liegt

bei den Hardware-Verkäufen in Japan das N 64 mit bislang 422.496 abgesetzten Konsolen 1999 noch immer knapp vor Segas Dreamcast (418.009).

Für die nahe Zukunft erwartet Yamauchi einen weiteren Wachstumsschub durch die Einführung der Pokémon-Spiele in Europa. Tatsächlich sorgten die kleinen Monster dort, wo sie bereits erhältlich sind, für eine Steigerung der Gameboy-Verkäufe um bis zu 400 Prozent. *Pokémon Snap* und *Pokémon Stadium* liegen in der japanischen Jahres-Top 100 bereits auf den Plätzen zwei und drei (N 64), *Pokémon Pinball* gar auf Platz eins (Game Boy). Weiterhin sollen Neuerscheinungen rund um die populären Helden Mario, Yoshi und Donkey Kong für Auftrieb sorgen. Angesichts unserer Wertung für *Mario Golf* in dieser Ausgabe und der Erwartungen an *Donkey Kong 64* keine sehr gewagte These. Schließlich und endlich kommt auch die Next-Gen-Konsole Dolphin immer mehr in Fahrt. Mehr dazu auf der nächsten Seite.





ALLIANZEN FÜR DEN DOLPHIN! Nintendo holt die Besten an Bord.

Daß IBM, Art-X und Matsushita, bei uns in erster Linie durch seine Panasonic-Produkte bekannt, beim Dolphin für Prozessor, Grafikchip und DVD-Laufwerk zuständig sein werden, berichteten wir bereits in unserer letzten Ausgabe. Jetzt wurde die offizielle Liste der Dolphin-Pioniere um drei große Namen länger. Factor 5, von Euch bei der letzten Leserwahl mit dem Award für den besten Sound (Rogue Squadron) ausgezeichnet, werden das Sound-Tool Musy, zum Entwickler-Kit beisteuern, das auch einen

hochwertigen Dolby Surround-Echtzeit-Decoder enthält. Von Metroworks wird eine speziell auf die Dolphin-Konsole zugeschnittene Version der bekannten Entwicklersoftware Code Warrior, kommen, und die Applid Microsystems Corporation (AMC) wird die Hardware des Entwickler-Kits liefern. Mit allen drei Firmen wurden bereits Verträge unter Dach und Fach gebracht, die über die gesamte Lebensdauer des Dolphin laufen. Für die Entwickler zukünftiger Spiele bedeutet dieser Schritt, daß sie sehr frühzeitig und zugleich langfristig gesichert mit den fortschrittlichsten Tools der Branche arbeiten werden können. Ganz begeistert zeigte sich auch Julian Eggebrecht von Factor 5: "Nintendos neue Konsole wird mehr Power haben als irgend etwas anderes da draußen, und wir sind begeistert, daran mitarbeiten zu können." Ist es nicht schön, wenn alle zufrieden sind?



▲ Bei Star Wars: Rogue Squadron hat Factor Five gezeigt, daß die Firma mit Sound gut umgehen kann. Jetzt liefert sie das offizielle Sound-Tool für den Dolphin – was für ein Aufstieg!



AUCH KLEMPNER WERDEN ALTER!

Mario begleitet Dolphin-Markteinführung.

An der geplanten weltweiten Markteinführung des Dolphins im Winter nächsten Jahres hat sich bislang nichts geändert. Neu, aber nicht sehr überraschend, ist nur die Nachricht, daß unser Mario den Konsolenstart mit einem neuen Actionspiel begleiten wird. "Auf dem Dolphin werdet Ihr eine ganz neue Seite an Mario kennen lernen", verrät sein geistiger Schöpfer Shigeru Miyamoto im Nintendo Online Magazine. "Oder kommen Euch Mario und Luigi mittlerweile nicht auch ein bißchen zu niedlich vor? Ich möchte jedenfalls, daß sie sich ein wenig mehr wie Erwachsene verhalten. Besonders Luigi, Marios jüngerer Bruder, wird viel gelassener werden. Er entwickelt gerade die Lässigkeit des Zweitgeborenen, der nicht unbedingt die Hauptrolle spielen muß. Momentan probieren wir sehr viel mit ihm aus, lassen ihm in unserer Entwicklungsabteilung richtig Auslauf. Wer zu Besuch kommt, könnte glatt glauben, Mario spiele nur noch eine Nebenrolle." Aber wir wissen ja, daß das nicht so ist, und sind sehr, sehr gespannt, wie die beiden auf dem Dolphin rüberkommen werden.

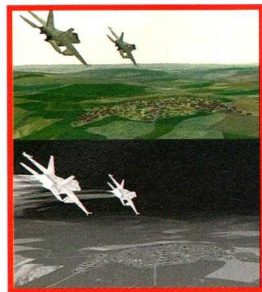


SPIELE, KEIN VIDEO!

**Spekulationen
um den Dolphin-Einstiegs-
preis**

Nintendo of America-Oberboß Howard Lincoln brachte es auf den Punkt: "Nein, der Dolphin wird nicht in der Lage sein, DVD-Videos abzuspielen. DVD-Player werden sich ohnehin am Markt behaupten und das alte VHS-System verdrängen. Wer braucht da einen zweiten DVD-Player in seiner Konsole? Uns geht es um Spiele, und sonst um nichts." Wie in einer früheren Rede bereits angekündigt, wird es dagegen von Panasonic DVD-Player mit eingebauter Dolphin-Technologie geben, die sich dann auch zum Spielen eignen. Auch optionale Erweiterungsmodule für den Dolphin werden nicht mehr ausgeschlossen. In Fachkreisen lösten diese Ankündigungen heftige Spekulationen über den

Einführungspreis des Dolphins aus. Derzeit kann man wohl von maximal 199 Dollar ausgehen, ein noch niedrigerer Preis gilt nicht mehr als unwahrscheinlich. Howard Lincoln konnte oder wollte dazu keine näheren Angaben machen, sagte aber wegen des günstig zu produzierenden Speichermediums auch für die Dolphin-Spiele aggressive Marktpreise voraus.



▲ Ha, ha, ha! Sowas kursiert im Netz als erste Schnappschüsse der neuen Dolphin-Grafik. Seiten so gelacht.

NEWS-SCHNIPSEL

Marios Rückkehr – eine etwa einen Meter hohe Statue des Nintendo-Maskottchens Mario wurde Ende Mai aus dem Big N-Hauptquartier in Redmont, Washington, gestohlen. Wenige Tage später tauchte der kleine Klemptner allerdings im Hof des Gebäudes wieder auf, ordentlich in eine Decke gehüllt. Angst vor dem Gesetz oder späte Reue?

Spiders Job – 1962 von Stan Lee und Steve Ditko erfunden, mauserte sich Spiderman zu einem der beliebtesten und besonders in jungen Jahren umstrittensten Comic-Helden überhaupt. Nach zahlreichen Auftritten auf nahezu allen Videogame-Systemen, steht im Anschluß an die bald erscheinende PlayStation-Version auch ein N 64-Spiel an, das von Activision vertrieben werden wird.

E 3 Video – Falls Dir der Flug nach Kalifornien zu teuer war, bietet Game-store für 49,95 Mark ein sehr gutes Messevideo auf zwei VHS-Kassetten an. Wie Du's bestellen kannst, steht in der Anzeige in diesem Heft.

ULTIMATIV AUSGESCHIEDEN!

Wie uns Acclaims PR-Manager Stefan Luludes offiziell bestätigte, wurde die Entwicklung von Ultimate Football endgültig eingestellt. Schon seit Jahren geisterte das Spiel unter verschiedenen Namen durch die N 64-Szene (Ultra Acclaim Soccer, Ultimate Soccer, Ultimate Football), jüngst wurde es auch hierzulande von einigen Zeitschriften

ausführlich angespielt und für November versprochen. Wir hielten uns zurück, vertrauten unserem Feeling, und siehe da – jetzt kam das endgültige Aus. Es wäre ohnehin fraglich gewesen, ob sich Ultimate Football ohne offizielle Lizenzen und mit einem Gameplay irgendwo zwischen Simulation und Arcade hätte behaupten können. Vielleicht in einer anderen Liga...



▲ Vom Platz gestellt. Ultimate Football

MIT 80 IN DIE KURVE!

Driver kommt fürs N 64.

Das Action-Rennspiel Driver entwickelt sich mehr und mehr zu einem der meistverkauften Spiele auf der PlayStation. Deutlich über 150.000 verkaufte Exemplare in Deutschland, mehr als 1 Million weltweit sprechen eine deutliche Sprache. Ein Grund für den Erfolg liegt neben dem grandiosen Gameplay sicher auch in der aggressiven Marketingkampagne der BILD-Zeitung. Trotzdem freuen wir uns natürlich mächtig, daß der (Verkaufs-) Renner nun auch auf dem N 64 erscheint. In der Rolle des Undercover-Cops Tanner ist es Deine Aufgabe, als Fahrer eine mächtige Verbrecherorganisation zu unterwandern. Bis du an Gangsterboß Castaldi herankommst, führen Dich verschiedene Aufträge durch vier Städte in drei amerikanischen Bundesstaaten – und durch das gar nicht mal so leicht zu meisternde Parkhaus ganz zu Anfang! Angelehnt an Filme der Siebziger (Bullitt, Driver) besticht die PlayStation-Version nicht nur als Rennspiel, sondern vor allem durch ihre ganz besonders coole Atmosphäre. Wollen wir hoffen, daß dies auf dem N 64 auch der Fall sein wird – und daß die BILD-Zeitung weiterhin die Werbepauke schlägt!

► Hier ein paar Eindrücke der PlayStation-Version. Vor dem N 64-Driver wird im Herbst noch die obligatorische Variante für den PC erscheinen.



ACCLAIM AUSGEZAHLT!

Während Ihr in dieser Ausgabe das WWF Attitude-Review lesen könnt, steht bereits fest, daß noch in diesem Jahr ein weiteres Wrestling-Game mit WWF-Lizenz erscheinen wird – aber nicht mehr von Acclaim. Denn am 15. November wird die begehrte Lizenz von THQ übernommen, die sich mit ihren WCW-Spielen einen erstklassigen Namen gemacht haben. So wundert es nicht, daß WWF Wrestlemania 2000 auf einer weiterentwickelten WCW vs NWO Revenge-Engine basieren wird. Wenn wir daran denken, wie lange sich die WCW-Titel in unseren Charts gehalten haben, schien Euch genau diese Engine hervorragend gefallen zu haben. Andererseits, seien wir mal ehrlich: Die besseren Wrestler und die abgedrehtere Show findet Ihr nicht mehr bei der WWF...



THQ übernimmt WWF-Lizenz.



▲ Stone Cold Steve Austin wird seinen Stunner auch diesmal wieder auspacken.



▲ Und wieder ein Three-Count! Man soll sich eben nicht mit Val Venis anlegen.

SEQUEL BESTÄTIGT

Erste Bilder von Zelda Gaiden veröffentlicht!

Obwahl weder Details noch genaue Release-Termine feststehen, wurde der Nachfolger von The Legend of Zelda: The Ocarina of Time nun offiziell bestätigt. Zum ersten Mal in größerem Rahmen soll Zelda Gaiden auf der Tokyo Space Show vorgestellt werden, bisher haben wir auch nicht mehr Material als diese Screenshots aus dem Internet. Ursprünglich sollte das Spiel nur für das 64 DD erscheinen, angesichts immer größer werdender Cartridges und der Popularität des Vorgängers, gehen wir jedoch von einer normalen Version aus. Mehr dazu vielleicht schon in unserer nächsten Ausgabe.



CRASH!

Destruction Derby fürs N 64!

Viel zu tun bei THQ! Neben der WWF-Lizenz (siehe News-Meldung) hat man sich auch noch die Rechte am sehr erfolgreichen Destruction Derby gesichert. Ursprünglich für PlayStation und PC erschienen, bucht sich bald auch auf dem N 64 das Blech. Obwohl es sich natürlich um ein Rennspiel handelt, kommt der richtige Spaß erst auf, wenn man seine Gegner im großen Crash von der Piste fegt. Wie bei Driver könnte die Atmosphäre dabei direkt aus einem Seventies-Movie kommen, aber vielleicht einem mit Burt Reynolds... Als Release-Termin rechnen wir mit November.



64 Power CHARTS

KOMMENTAR:

Kaum macht man einen Monat Sommerpause, schon sehen die Charts ganz anders aus. Weiterhin gut positioniert: die Titel der Player's Choice (Mario Kart, F-1 World Grand Prix, Wave Race), außerdem viele Neueinsteiger. Die beiden Star Wars-Spiele nehmen FIFA mächtig in die Zange, und Gex taucht überraschend wieder auf. Wir sind gespannt, welches Bild sich im nächsten Monat ergibt.

● Neu, ▲ Rauf, ▼ Runter, ◆ Stabil.

DIESEN MONAT	LETZTEN MONAT	SPIELNAME	VERTRIEB	64 POWER WERTUNG
◆ 1	1	Star Wars: Episode 1 Racer	Nintendo	91%
▼ 2	1	FIFA '99	EA Sports	94%
▼ 3	2	Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo	89%
▲ 4	5	The Legend of Zelda	Nintendo	98%
● 5	-	Micro Machines	Codemasters	85%
▲ 6	7	South Park	Acclaim	79%
▼ 7	4	Vigilante 8	Activision	78%
▼ 8	6	Mario Kart 64	Nintendo	80%
▲ 9	17	Banjo-Kazooie	Nintendo	94%
● 10	-	Castlevania	Konami	88%
▼ 11	8	F-1 World Grand Prix	Nintendo	89%
▼ 12	11	Mario Party	Nintendo	86
▼ 13	3	Beetle Adventure Racing	EA	90%
▲ 14	18	Indiziert	Nintendo	XX%
▼ 15	12	Turok 2: Seeds of Evil	Acclaim	94%
▼ 16	15	Diddy Kong Racing	Nintendo	95%
● 17	-	Bust A Move 3DX	Acclaim	90%
▲ 18	14	1080° Snowboarding	Nintendo	90%
● 19	-	Gex: Enter the Gecko	GT	90%
● 20	-	Wave Race	Nintendo	91

KAUF MICH JETZT! Neuer Internet-Händler.

Www.justashop.de startet ab sofort mit einem breiten Programm rund um Computer- und Videospiele im Internet. PlayStation-Besitzer werden die Firma just! als Zubehörlieferanten bereits kennen, nun ist also auch der Online-Shop eröffnet. Und hier gehört natürlich Nintendo-Zeugs zum Angebot. Bei Redaktionsschluss war noch nicht das gesamte Sortiment online, von der übersichtlichen Menüführung, dem Angebot zur Mailing-Liste und Beratung via E-Mail und dem praktischen Quickfinder waren wir aber immerhin sehr angetan. Reinschauen lohnt!



Gamewatch

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

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

KÜRZLICH ERSCHIENEN

Command And Conquer 64	DT	Jul
In-Fisherman Bass Hunter	DT	Jul
Michael Owen's Soccer	DT	Jul
Quake 2	DT	Jul
Shadowgate 64	DT	Jul
Superman	DT	Jul
World Driver Championship	DT	Jul
WWF Attitude	DT	Jul

SEPTEMBER UND SPÄTER

4x4 Mud Monsters	US	Okt
40 Winks	DT	Sep
Armorines	DT	Nov
Assault	DT	Sep
Army Men: Sarge's Heroes	US	Nov
Battletanx 2	US	Dez
Blues Brothers 2000	DT	Nov
Carmageddon	DT	Sep
Daikatana	DT	Nov
DethKarz	DT	Okt
DethKarz	US	Okt
Donkey Kong 64	DT	Nov
Duke Nukem: Zero Hour	DT	Aug
Gauntlet Legends	US	Sep
Harrier 2001	US	Jul
Hybrid Heaven	US	Sep
Jet Force Gemini	DT	Okt
Lego Racers	DT	Dez
Mario Artist Series	DT	Dez
Mario Golf	DT	Okt
Michael Owen Soccer	DT	Okt
New Tetris	DT	Sep
Nuclear Strike	DT	Nov

Paperboy	DT	Sep
Perfect Dark	DT	Dez
Rainbow Six	US	Nov
Rayman 2	DT	Okt
Rat Attack	DT	Nov
Ready 2 Rumble	DT	Nov
Resident Evil 64	US	Dez
Re-Volt	DT	Sep
Ridge Racer Revolver	DT	Nov
Roadsters Trophy	DT	Sep
Shadowgate Rising	DT	Nov
Shadowman	DT	Sep
Smash Brothers	DT	Dez
Starcraft	DT	Okt
Top Gear Hyperbike	DT	Dez
Top Gear Rally 2	DT	Dez
Tonic Trouble	DT	Sep
Vigilante 8: Second Offense	DT	Nov
Vigilante 8: Second Offense	US	Sep
Xena: Warrior Princess	DT	Nov
WWF Wrestlemania 2000	DT	Nov
Zelda Gaiden (64DD)	Jap	Nov

2000

Banjo-Tooie	DT	2000
Die Hard	US	2000
Eternal Darkness	US	2000
Harrier 2001	US	Okt
Hydro Thunder	DT	März
Rika	US	2000
Turok 3: Oblivion	US	2000



Perfect Dark: Sie gehört mir!



JG: Hübsches Outfit, nicht wahr?



UNBESTÄTIGTE TERMINE

3Sixty	US
Airport Inc	DT
Alien Saga	DT
Animaniacs Ten Pin Alley	US
Asteroids	DT
Bassmasters 2000	DT
Battlezone	US
Cenzo's Carnival Adventure	US
Daikatana	US
Derby Stallion 64	Jap
Dragon Sword	DT
Duck Dodgers	DT
Earthworm Jim 3D	DT
Eternal Darkness	DT
Excite Bike 64	US
Extreme Sports 64	DT
FIA Formula 1	DT
FIFA 2000	US
Fire Emblem 64	Jap
F-Zero Xpansion (64DD)	Jap
Gex 2: Deep Cover Gekko	US
Ghoul & Ghosts	Jap
Harvest Moon	DT
Hercules	US
Hot Wheels	DT
Jeff Gordon X5 Racing	DT
Jest	DT
Jungle Emperor Leo	Jap
Kirby 64	Jap
Kobe Bryant 2	US
Knockout Kings	DT
Knockout Kings	US
Looney Tunes: Space Race	DT
Madden 2000	US
Magik Flute	Jap
Metal Gear	Jap
Mini Racers	DT
Mortal Kombat: Special Forces	US
Mother 3	Jap
Neon Genesis Evangelion	Jap
New Tetris	US
NFL Blitz 2000	DT
Ogre Battle 3	DT
Ogre Battle 3	Jap
Pocket Monsters Stadium 2	Jap
Polaris Snocross	DT
Puma Street Soccer	US
Quest 2	US
Rally Masters	DT
Rev Limit	DT
Ridge Racer Revolver	US
Road Rash 64	DT
Robocop	US
Rollerball	US
Ronald Soccer	DT
Sim City 2000	DT
Sim City 64 (64DD)	Jap
Snowboard Kids 2	DT
South Park: Chef's Luv Shack	US
South Park Rally	US
Space Invaders	US
Spooky	US
Spy Hunter	US
Sydney Olympics 2000	US
Tazmanian Express	US
Thornado	US
Thrasher: Skate And Destroy	US
Tiger Woods 2000 PGA Golf	DT
Top Gun	DT
Toy Story II	DT
Turok: Rage Wars	US
Twelve Tales: Conker 64	DT
Velocity	DT
WCW Mayhem	DT
Wetrix 2	DT
Wild Waters	DT
Win Back	DT
Winback	Jap
Worms Armageddon	Jap
The Young Olympians	US

PLAY TO WIN NEVER TO LOSE!

GAME BUSTER DELUXE

DELUXE

FOR REAL CODE JUNKIES

DAS ULTIMATIVE SCHUMMELMODUL



ENTHÄLT ALLE FEATURES DES ORIGINAL GAMEBUSTER • **PLUS FREEZE-MODUS:** HALTET DAS SPIEL AN, VERWENDET DIE POWER DES GAMEBUSTER UND KEHRT MIT EINEM EINZIGEN TASTENDRUCK WIEDER IN DAS EIGENTLICHE SPIEL ZURÜCK!
PLUS CODE GENERATOR: FINDET EIGENE SCHUMMELCODES HERAUS! (N64-VERSION BENÖTIGT NINTENDOS ODER DATELS SPEICHERERWEITERUNG • **PLUS VIRTUAL MEMORY:** EINGEBAUTE 8 MEG-MEMORY CARD FÜR BIS ZU 120 SPEICHERPLÄTZE!
 • TAUSENDE EINGEBAUTE 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 99,-

48 in 1

24 in 1

8 in 1

DM 79,-

DM 79,-

INTERACTOR

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

DM 119,-

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

DM 49,-

DM 119,-

DM 69,-



EQUALIZER

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

DM 69,-



POWERFLASH

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

DM 119,-

DM 119,-

DM 79,-

POWER RAM

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

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 BEDIEHEN

DM 119,-

1080 SPIEL STÄNDE!



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

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

Tel: 0 28 22/6 85 45

INT (49) 28 22/6 85 45

FAX ORDERS 0 28 22/6 85 47

INT (49) 28 22/6 85 47

Postfach

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

**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!

Geschafft! Nach vier Wochen Palmen, Cocktails am Strand und anstrengenden Kämpfen mit Feuerqualen besiedeln wir endlich wieder die Redaktionsräume. Zu allem Entsetzen mußten wir feststellen, daß sich in dieser Zeit rein spielerisch nur wenig getan hat. Das angeblich nicht mehr existierende Sommerloch gibt es wohl doch noch. Aber genug gelabert, jetzt seid Ihr an der Reihe! Was habt Ihr im Urlaub erlebt? Konntet Ihr beobachten, daß das N64 auch im Ausland geschätzt wird? Schreibt mir! Jeder Brief wird gelesen... dann zerrissen und verbrannt!

**EUER LEVELENDGEGNER
ONKEL TOM!**

Wertungshochflüge

Guten Abend, ich halte gerade die Ausgabe 7-8/99 in der Hand, und ich muß sagen, Ihr macht ein relativ gutes Mag! Aber wir wollen auch mal – entgegen Eurer Tradition – Kritik an Euch üben:

1. Warum vergibt Ihr viel höhere Wertungen als PC-Mags – sind die jeweiligen Konsolentitel etwa qualitativ hochwertiger als ihre PC-Pendants? (beispielsweise die Grafik)
2. Ihr könntet doch mehr Werbung in Euer zartes Magazin reinpumpen; dadurch hätten Ihr (bzw. Eure Leser) zweierlei Vorteile: Die Seitenanzahl wird in die Höhe getrieben, wobei der Preis (theoretisch) gedrückt wird; Antiproportionalität eben. Denn 6,80 DM für dieses Heft, das etwas mehr als 99 Seiten beinhaltet, scheinen mir etwas übertrieben! Außerdem könntet Ihr von dem zusätzlichen Geld ein Lektorat anschaffen, um ein einheitliches Layout (besonders in den Leserbriefen) zu erhalten (frühere Ausgabe). (Sag mal, was soll das jetzt heißen? – TC)

Der Marbus

Anm. v. Onkel Tom: Traditionsgemäß üben die Leser Kritik an unserem Heft, stellen aber später klar, daß es sich dabei nur um einen Scherz handelte. Bei Dir ist das anders. Und da wir jeden Leser von unserer Genialität überzeugen wollen und können, gehe ich jetzt mal auf Deine Fragen ein:

1. Im Durchschnitt liegen unsere Wertungen höher, als die der PC-Mags, das stimmt schon. Da es für das N64 nur sehr wenige gute Spiele gibt, bleibt uns auch keine andere Wahl, als diese entsprechend hoch zu bewerten. Solange uns Firmen nicht immer wieder vor Augen halten, zu was die Konsole fähig ist, können wir uns nicht am Wunschenken festkallern und alle Spiele in den Boden stampfen. Scheinbar wurde die Benchmark von *Zelda 64* festgelegt, höher oder genauso hoch bewerten wir deshalb auch erst einmal nicht. Ich gebe Dir allerdings zum Teil Recht. Manchmal haben wir wirklich ein ganz kleines bißchen zu hoch gegriffen. Das wird sich ab sofort auch ändern! Doch ist es nicht so: ob ein Spiel nun 91% oder 95% bekommt, Du kaufst es doch (wenn Dir der Inhalt gefällt) trotzdem, oder?
2. Hey, hey, hey! Wie denn jetzt? Unser Heft ist fett, wir haben sehr wenig Werbung im Heft und liefern Dir damit auch eine ganze Menge Informationen. Deshalb ist der Preis durchaus gerechtfertigt.

Dies und das

Hallo Uncle Tom! Wie jeder andere auch lob ich Euer Magazin mit einem dreifachen Super...Super...Super! Aber jetzt zu den Fragen:

1. Wie sieht's mit dem 64DD aus?

2. Wird *Perfect Dark* aller Voraussicht nach indiziert?
 3. Wann kommt die neue Nintendo-Konsole in Japan auf den Markt?
 4. Wann kommen denn *Jet Force Gemini* und *WWF Attitude* endlich?
- OK. Das war's, aber ich hab noch eine Frage: Warum steht im Gamewatch (z.B. in Ausgabe 6/99) das Spiel *Gauntlet Legends* (bei April-Mai) 25. Mai und dann (unter Juli und später) 22. September? Das ist mir auch schon in anderen Ausgaben aufgefallen und das bei mehreren Spielen. Laßt Euch diesbezüglich mal was einfallen.

Rene Paczulla

Anm. v. Onkel Tom:

1. Ziemlich schlecht. Hattest Du eine andere Antwort erwartet? Interessiert Dich das Thema 64DD wirklich noch? Oh oh! Nein, jetzt mal im Ernst. Wenn Du das Ding überhaupt jemals zu Gesicht bekommen solltest, dann auf einer Japanreise oder bei Deinem Importhändler. Angeblich soll es tatsächlich nur noch in Japan erscheinen. Über Sinn und Unsinn läßt sich jetzt streiten. Wir haben uns längst damit abgefunden, und halten es für unsinnig, in irgendeiner Form noch weiter über diesen Fehltritt zu diskutieren.
 2. Aller Voraussicht nach nicht. Die Hersteller denken mittlerweile eh bei sehr wichtigen Titeln an eine Anpassung an den deutschen Markt. Sollte im Spiel zu viel Blut fließen, spritzen oder beim Trinken auf den Schlabberlatz plätschern, fließt, spritzt und plätschert es in Good ol' Germany nur in Grün oder gar nicht, denn wir sind ein sauberes Land...
 3. Im Laufe des nächsten Jahres. Vielmehr Mitte oder Ende nächsten Jahres. Wenn Nintendo schlau ist, sind dann mehr als drei Spiele beim Verkauf der Konsole bereits fertig.
 4. *Jet Force Gemini* wird aller Voraussicht nach in den nächsten Wochen endlich bei uns eintreffen (den wir sind optimistisch), und *WWF Attitude* dürfte mittlerweile im Laden stehen.
- Die Sache mit dem Gamewatch verhält sich so: Je nach Land erscheint ein Titel zu einem anderen Zeitpunkt. Oftmals verschieben die Hersteller dann plötzlich den Veröffentlichungstermin, so daß wir sofort unser Gamewatch aktualisieren müssen. Eine 100 prozentig richtige Angabe kann es im Gamewatch nicht geben!

Kritik! (Aber echt jetzt!)

Sehr geehrtes 64 Power-Team,
Da ich begeisterter N64-Spieler bin und daher auch Fachmagazine lese, um mich bestmöglich zu

informieren, kaufte ich mir mal eine Ausgabe Ihres Magazins. Und ich muß sagen: Ein derart schlechtes Mag hielt ich selten in meinen Händen! Angefangen von der total unschönen Sprache Ihrer Artikel, die nur so von umgangssprachlichen Vokabeln strotzen bis hin zu dem unprofessionellsten Layout ist in Ihrer Zeitschrift wirklich alles vertreten. Ich meine, wen bitte interessiert z.B. bei C&C, wie das N64-Logo am Anfang des Spiels zerlegt wird oder wie der Game Over-Abspann aussieht? Das schlichte Erwähnen würde voll und ganz genügen, doch Sie bringen gleich eine ganze "Bildergeschichte" davon, nur um Ihr Heft mit uninteressantem Nonsens vollzustopfen.

Das ist mit Sicherheit nicht die beste "Vermarktung", wie man ja bei Ihnen sehr gut sehen kann. Oder warum erscheint die 64 Power jetzt wieder alle zwei Monate? Soviel ich weiß, war das bei Ihnen nur am Anfang der Fall, als Sie sich noch nicht auf dem Markt etabliert hatten. Das hatten Sie aber dann zu einem späteren Zeitpunkt auch geschafft, allerdings nicht allzu lange (wie man ja heute deutlich sehen kann). Ich würde mich nun sehr freuen, wenn Sie zu dieser Mail Stellung beziehen könnten und wünsche Ihnen weiterhin viel Erfolg (denn den können Sie gut gebrauchen).

Mit freundlichen Grüßen
Lars Vollmer

Anm. v. Onkel Tom: Sie drücken auf unsere Tränenröhren, Herr Vollmer. Ja, wir geben es zu, wir sind Versager! Bis auf Klaus, der war kein Versager, deshalb darf er jetzt auch nicht mehr für die 64 Power schreiben. Unsere Layouter haben auch völlig umsonst studiert, das ist schon wahr. Kurz gesagt: Wir verstehen unser Handwerk nicht!

OK, kleiner Scherz... Da müssen Sie wohl etwas mißverstehen haben. Die 64 Power hat – wie in jedem Jahr – nur für einen einzigen Monat, rechtzeitig zur Sommerpause, ausgesetzt. Auch wir brauchen mal Urlaub. Warum sollten wir ein Magazin, das so gut läuft, plötzlich nur noch alle zwei Monate auf den Markt bringen? Ihre rein subjektiven Gedanken-spiegelungen in der Mail mögen zwar interessant klingen (wir können auch mal etwas Abwechslung verlangen), doch rund 96% unserer Leserschaft denkt anders. Man kann eben nicht jedem Geschmack entsprechen. Wenn Sie dennoch Vorschläge für ein besseres Layout oder für bessere Beiträge haben, können Sie gerne Ihre Bewerbungsunterlagen an uns schicken.

Fragen über Fragen

Hi, Ihr da draußen (Hi Onkel Tommy). Hahaha. Gleich zu meinen Fragen:

1. Kann man mit dem N64 auch an Steckdosen die mehr oder weniger Volt haben? (Du weißt schon, im Ausland!)
2. Wieso ist Silvereye eigentlich indiziert? Mein Nachbar hat dieses Spiel (nein, ich nenne keine Namen). Man schießt auf Soldaten oder Wissenschaftler, die sich ein bißchen kugeln und dann schon nicht mehr sichtbar sind. Und?
3. Wann soll der Dolphin denn nun erscheinen?
4. Wo sind die Bilder von Euch?
5. Euer Wertungssystem ist das beste überhaupt –

aber stellt Euch vor, Ihr gebt auf *Zelda 64* (habt Ihr ja gemacht) 98% und Ihr kriegt *Perfect Dark* in die Hände, und das Spiel stellt *Zelda* 100% in den Schatten. Ihr müßtet ja mehr geben als auf *Zelda 64*!

Dario Rieck

Anm. v. Onkel Tom:

1. Das unterläßt Du mal besser. Eine derartig unsachgemäße Umgangsweise mit Deinem liebsten Kind könnte schon fast das Todesurteil für die Konsole sein. Nicht umsonst werden mit Importgeräten zusätzliche Adapter für deutsche Steckdosen ausgeliefert!
2. Das Spiel sollte nun wirklich nicht verhamlost werden. Es ist brutal, ohne Zweifel, und "ein bißchen kugeln" ist wohl etwas untertrieben.
3. Im nächsten Jahr. Wohl zum Weihnachtsgesicht erst in Deutschland. Abwarten und sich freuen!
4. In einer der kommenden Ausgaben. Versprochen! (hihihi)
5. Natürlich werden die Spiele mit der Zeit immer besser. Das Nonplusultra auf dem Markt bewerten wir eben immer in Relation zum derzeit technisch Machbaren. Es kommt aber in Spielen auch nicht immer nur auf die Grafik an!

Filmumsetzungen

Schleim: Ihr macht das beste, schönste, oberflächigste, supermegacoolste Heft, das es auf diesem gnadenlosen Markt gibt.

Bemerkung: Ihr habt im Test von *ST Episode 1 Racer* geschrieben, daß die Spiele von erfolgreichen Streifen meistens von erschreckender Qualität seien. Ich denke, das ist auch beim zweiten Spiel der Episode 1-Reihe, *The Phantom Menace*, so. Das PC-Heft Gamestar hat dieses Spiel getestet und eine Wertung von sage und schreibe 58% vergeben... ferner die Grafik ausreichend, der Sound befriedigend, die Bedienung ausreichend, die Spieltiefe befriedigend. Ich denke das sagt genug. Ich weiß, Geschmäcker sind verschieden, aber ich glaube kaum, daß ein anderes Heft eine Wertung von 90% bringt. Mich nimmt nur Wunder, wie die N64-Version bewertet wird.

Lob: Eure neue Rubrik "Held des Monats" finde ich wirklich spitze, aber wer kommt dann nach Link, Donkey und Yoshi? Gibt es etwa noch mehr Helden? Fragen:

1. Wird es etwas bringen, wenn Nintendo das 64DD doch noch rausbringt, wenn im nächsten Jahrtausend sowieso die/der N2000 kommt?
 2. Wie heißt Ihr dann? 2000 Power?
 3. Habt Ihr einen iMac?
- Anmerkung: Kurz und bündig... Konsolenkrieg=Blödsinn. Emulatoren=Gute Idee, schwach umgesetzt. PJS: Geht mich nichts an, bin aus der Schweiz und darf alle Spiele kaufen, die ich möchte... ääätsch!

Michael Simonett

Anm. v. Onkel Tom: Der *Racer* aus der neuen *Star Wars*-Reihe hat es wirklich in sich, das können wir Dir garantieren, während das *Adventure* von *The Phantom Menace* tatsächlich überall mit Tomaten beworfen wurde. Was uns doch gezeigt hat, daß

KURZ GESAGT

Goemon 2-Trick

Hi Tom! Ich habe einen Trick für Euch, wie man bei *Goemon 2* leichter an Geld kommt: Zum Beispiel bei dem Mädchen in Tree Stump Village, das 3500 Münzen von Euch haben will. Geht Ihr einfach alle Münzen, die Ihr habt, und speichert dann Euer Spiel im Hotel. Wenn Ihr jetzt auf die "Reset"-Taste des Nintendos drückt und Euer eben gespeichertes Spiel neu startet, habt Ihr wieder 100 Münzen die Ihr dann wieder ausgeben könnt. So kann man sich auch 99 Leben holen, ohne je eines zu riskieren.

Tobi

Anm. v. Onkel Tom: Ok, danke! Wir drucken das jetzt mal ungeprüft so ab...

Spielumsetzungen von Filmmaterial nicht unbedingt schlecht sein müssen.

Was die Helden des Monats betrifft: Da wird uns schon was einfallen, keine Angst! Schließlich kommen die "Helden" nicht nur von Nintendo.

1. Ich sage es mal so, es bräute uns einen winzigen Bruchteil von dem, was es ursprünglich hätte bringen sollen.
2. Darüber machen wir uns erst einmal noch keine Gedanken.
3. Nö, leider nicht.

Controller-Haken

Hallo Onkel Tom! Jetzt muß ich doch mal wieder meinen Senf dazu geben. Erstmal ein dickes, fettes Lob an Euch! Ihr habt wirklich das beste Mag aller Zeiten entworfen! Ich lese es schon seit der 12. Ausgabe. Aber nur zur Sache: Als ich den Brief über "hakende" Controller gelesen habe, konnte ich Herrn Wellendorf & Günther nur zustimmen! Das ist tatsächlich so. Als bei mir das weiße, abgeschabte Plastikpulver zu sehen war, habe ich es sofort entfernt (das solltet Ihr unbedingt!). Mein Controller funktioniert noch wie am ersten Tag (und ich habe damit schon acht Spiele durchgespielt!). Die Controller von einem Freund jedoch haben einen Leiterradius von knapp einem Zentimeter.

Olszak Sebastian

BPJS-Drama

Na, Ihr Fruchtzergermütter, dies ist bereits mein dritter Brief an Euch und getreu dem Motto "Aller guten Dinge sind drei", hoffe ich, daß mein Brief diesmal abgedruckt wird. Jetzt noch das übliche Gesabbel: Ihr seid die Besten! Ich habe alle Ausgaben, bis auf die 1. Blablabla.

Andreas Meissner hat sich in seinem Brief über die BPJS beschwert. Da happ ich auf wau zu mählden! Ich



habe letzts Giga auf NBC gesehen. Dort war ein Gast der BPJS anwesend. Die beiden laberten sich Haare auf die Zunge, aber dabei ist herausgekommen, daß gar nicht die BPJS die Spiele indiziert. Na ja, nicht so ganz jedenfalls. Es läuft folgendermaßen ab: Wenn ein Spiel auf dem Markt ist und beispielsweise ein Elternteil dieses Spiel zu sehen bekommt, kann es sich ans Jugendumat wenden. Das Jugendumat sieht sich das Spiel an und entscheidet, ob eine Indizierung gerechtfertigt ist. Sollte diese der Fall sein, wendet sich das Jugendumat an die BPJS und kann einen Indizierungsantrag stellen. Die BPJS ist zwar für die Indizierung zuständig, aber testet das Spiel nicht selbst. Ganz im Gegenteil! Zum Testen werden aus ein paar Berufsgruppen, z.B. aus dem Kunstgewerbe, Schriftsteller oder gar Studenten, junge Leute gezogen. Die Härte ist aber, daß sogar ein Programmierer des Spiels anwesend ist. Natürlich entscheidet dieser nicht, ob das Spiel indiziert wird. Dann wäre er schön blöd. Er zeigt den Testern Stellen im Spiel, die eine Gewaltszene entschärfen können. Er sagt den Testern auch, ob es eine Alternative zur Gewalt gibt. Letztendlich entscheiden also die Tester, ob das Spiel indiziert wird. Klingt kompliziert, ist es aber nicht.

Alessandro Rovere

1+1=3

Moin Jungs! Scheinbar habt Ihr ein Problem mit Mathematik. Oder warum folgt bei Euch in fast jeder Ausgabe auf Seite 46 Seite 55? Etwa, weil Ihr in Wirklichkeit keine 98 Seiten vollkriegt? Tst!

Matthias Steinhorst

Anm. v. Onkel Tom: Ist Dir jemals aufgefallen, daß zwischen diesen Seiten ein Poster hängt, das insgesamt acht bedruckte Seiten für sich beansprucht, es aber irgendwie unlogisch wäre Seitenzahlen auf ein Poster zu drucken?

Drohung!

Ich habe schon ungefähr fünf Briefe an Euch geschickt und bekam nie eine Antwort. Ich flehe Euch an, diesen Brief zu beantworten und abzudrucken (die Strafe dafür, daß Ihr meine Briefe nicht abgedruckt habt). Das übliche Geschleime: Ich lese Euer Magazin erst seit einigen Monaten und finde, daß Ihr das weltbeste, sensationellste und coolste Magazin habt. Nun zu meinen Fragen:

1. Wird es für das N64 einen Xploder geben?
2. Wenn ja, wann?
3. Wird es für das N64 Platinum-Spiele oder sogar Demo-Cartridges geben?
4. Sind für das N64 Spiele wie Theme Hospital, Siedler, César oder Crash Bandicoot geplant?

P.S.: Wenn Ihr diesen Brief wieder nicht beantwortet und abdruckt, werde ich Euer Mag nicht mehr lesen!

Tobias Huber

Anm. v. Onkel Tom: Jaja, ist ja schon gut...

1. ja, wird es. Es könnte sogar schon im Laden liegen, während Du diese Ausgabe der 64 Power in den Händen hältst. Leider hat die Zeit für einen Tploder nicht mehr gereicht. Dafür nehmen wir den Xploder 64 in der nächsten Ausgabe genauer unter die

Lupe. Die technischen Daten klingen soweit vielversprechend.

2. Ende August, Anfang September zum Preis von knapp 120 Markern.
3. Die N64-Platinum-Spiele gibt es schon, und sie werden unter der Bezeichnung Player's Choice für rund 60 Markier verscherbelt. Demo-Cartridges wird es wohl in Zukunft nur in limitierter Auflage und auch nicht für die breite Masse geben. Der Produktionsaufwand ist einfach zu hoch und die Herstellung zu teuer.
4. Keiner der von Dir genannten Titel. Leider. Allerdings tut sich etwas auf dem Strategiespielsektor. Mit *Command & Conquer* wurden wir schon so richtig verwöhnt. *Starcraft* steht noch ein großer Auftritt bevor, und mit *Battlezone 64* erwartet uns auch etwas Schmackhaftes.

Kuk mal wer da spricht 2!

Hallo Onkel Tom!

Ich brauche mich ja nicht vorzustellen, mich, den N64-hassenden PSX-Fan. Erstmal möchte ich sagen: "Alle N64-Fans können mich am "piiieep" lecken." Und auf die 3. Frage von Frank Mark (Ausgabe 3/99, "Krieg"): Ja, Big N wird untergehen. Spätestens dann, wenn die PSX 2 erscheint. Und wenn ein "piiieep" N64-Fan wie Frank Mark oder Oliver und Sebastian ein Problem mit mir oder der PSX haben, sollen sie mich anrufen unter "piiieep". Ich grüße noch die ganze Klasse 9fH, Al Bundy, Presskopf und David (die Nervensäge).

Gökhan Kuk

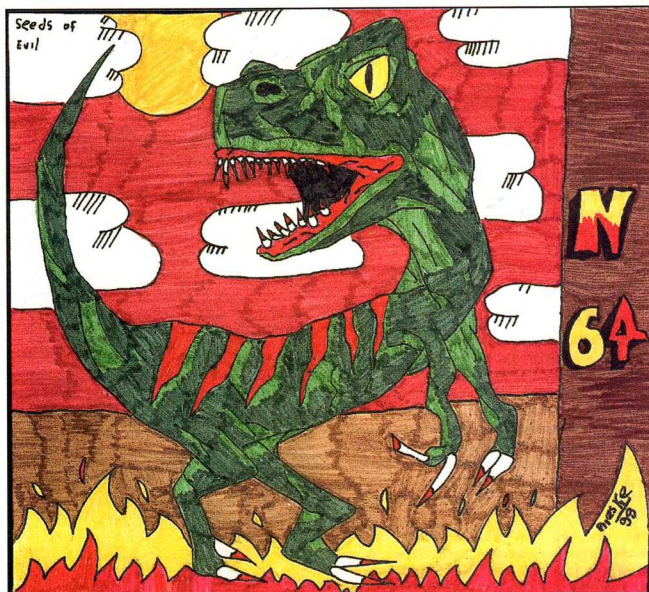
Anm. v. Onkel Tom: Er ist tatsächlich wieder da! Und weil Äh, was ist eigentlich mit dem Dolphin, wenn die PSX 2 erscheint? Wir wollen hier ja nicht Äpfel mit Eiern vergleichen, gelle?

Das ROCKt!

Hi Onkel Tom!

Erst einmal ein megafettes Lob an Euer saugeiles Magazin! Meiner Meinung nach seid Ihr das beste Magazin auf dem Markt, weil Ihr im Gegensatz zu den anderen Mags nicht an Kritik spart und mit Eurem witzigen Schreibstil kurz und informativ sagt, was Sache ist. (Quatsch, unser Stil ist schlecht, unsachlich und umgangssprachlich, wie ich gerade erfahren habe. Pff - TQ) So, aber jetzt zum Thema:

Ich habe mir vor einigen Wochen den Film "The Rock" aus der Videothek ausgeliehen und war total begeistert. Seitdem werde ich den Gedanken nicht mehr los, daß man aus diesem genialen Film ein Videospiel machen könnte. Ich bin der Meinung, daß sich dieser Film für eine Spielumsetzung sehr gut eignet, weil es genug Filmszenen gibt, die man nachspielen könnte. Der Spieler könnte beispielsweise zwischen den beiden Hauptdarstellern John Mason und Stanley Goodspeed wählen, die im Spiel verschiedene Aufgaben zu lösen hätten, was das Spiel länger interessant macht. Also könnte man den Film aus den verschiedenen Sichten der beiden Hauptdarsteller nachspielen. Ich würde aus diesem Film einen 3-D-Ego-Shooter machen, und man sollte die Missionen, in denen Mason und Goodspeed



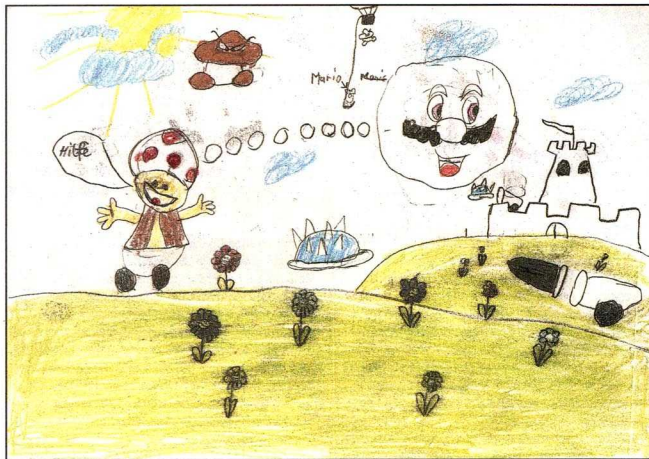
▲ Marcel Plieske verwöhnte uns mit diesem Meisterwerk.

► Michael Krämer ist eindeutig ein Mario-Fan und hat mit dieser Zeichnung unsere Redaktionspinwand mit einem weiteren Kunstwerk verschönert.

zusammen kämpfen, zu zweit kooperativ spielen können. Stellt Euch mal folgendes vor: Stanley Goodspeed (Spieler 1) muß in der Leichenhalle von Alcatraz die VX-Gasraketen entschärfen, während ihm John Mason (Spieler 2) Feuerschutz gibt, damit er von den Marines nicht abgeknallt wird. Natürlich sollte es auch einen Vierspieler-Deathmatch-Modus mit den Darstellern des Films geben, in dem sich die einzelnen Charaktere in Größe, Kraft, Geschwindigkeit und Ausdauer unterscheiden. [...]

Ich habe vor ungefähr vier Monaten meine Vorschläge an den Club Nintendo geschickt und erhielt als Antwort, daß mein Konzept zwar gut sei, sie mir aber nicht weiterhelfen könnten. Dann habe ich mein Konzept an Acclaim Deutschland geschickt und habe sie in meinem Brief darum gebeten, mir wenigstens zu schreiben. Bis jetzt kam noch keine Antwort. Jetzt dachte ich, daß mir der liliie Onkel Tom vielleicht weiterhelfen könnte und mir vielleicht sagen kann, an wen ich mich wenden kann, denn sonst hätte ich mir die ganze Mühe umsonst gemacht. Wie Du sehen kannst, habe ich Dir mein ganzes Konzept auf Diskette mitgeschickt.

Simon Andres



P.S.: Euer Mag find ich am besten!

Alexandra Schaidhammer

Anm. v. Onkel Tom: Puuh, da hast Du Dir aber wirklich viel Mühe gemacht! Echt klasse! Leider ist das mit Spieledesigns nicht immer so ganz einfach. Die Hersteller haben natürlich ihre erfahrenen Mitarbeiter, die rund um die Uhr an neuen Konzepten arbeiten oder an bereits bestehenden feilen. So gut anfänglich ein Konzept auch scheinen mag, die verteilten Tücken und Probleme eines Spiels entwickeln sich erst später bei der Programmierung. Schließlich läßt sich nicht alles so einfach umsetzen, wie es sich zunächst anhört. Insgesamt gesehen finde ich Dein Konzept im Ansatz gut. Bei richtigen Spieledesigns muß man natürlich noch viel tiefer ins Detail gehen. Wenn Dein Traum der Beruf des Spieledesigners ist, solltest Du Dich von den ersten Absagen nicht beirren lassen. Bei Acclaim trüben bestimmt noch ganz andere Konzepte täglich ein. Also, nicht aufgeben, aber auch nicht zuviel erwarten!

Whisper of the Ages

Hallo Onkel Tom!

Ich bin ein weiblicher Uhu ("unter hundert", 30 J.), also konsolenmäßig gesehen aus einer Randgruppe und muß mal Dampf ablassen. Ich spiele am liebsten Adventures und nicht zu schwere Jump'n'Runs. *Zelda 64* war wirklich toll, *Mystical Ninja* ganz nett, aber war's das? Ich sehe nur noch Renn- und Sportspiele erscheinen! Was ist mit den Spielen, auf die ich mich einst so freute, wie *Conker 64* oder *Mother 3*? Mir fällt auch auf, daß, trotz (vielleicht auch deswegen) High-tech-heck-meck, der Spielspaß immer mehr auf der Strecke bleibt. Fazit: Es taugt die beste Konsole nichts, wenn die Software nicht stimmt. Quo vadis, N64? Vielleicht hätte ich mich damals doch lieber für eine PSX entscheiden sollen?!

Anm. v. Onkel Tom: Stimmt, seit der Veröffentlichung von *Banjo-Kazooie* hat sich im Jump'n'Run-Sektor, bis auf *Goemon 2*, nur sehr wenig wirklich Positives getan. In der Hinsicht geben wir Dir vollkommen Recht. Aber warte mal ab, die Hersteller haben wahrscheinlich schon längst wieder Weihnachtsbäume und Christbaumkugeln in den Köpfen. Dann wird sich auch wieder was tun auf dem Markt!

Blick in die Zukunft

Hi 64 Power-Team,

Zuerst will ich Euch sagen, daß die 64 Power total cool ist. Ihr macht das beste Mag der Welt! Ich habe ein paar Fragen an Euch:

1. Wenn eine neue Nintendokonsole auf den Markt kommt, macht Ihr dann mit der 64 Power Schluß und schreibt ein neues Mag? Oder macht Ihr gar beides?
2. Wird *Command & Conquer* mit Maus ausgeliefert?
3. Wenn ein Spiel das Expansion Pak unterstützt, bewertet Ihr die Grafik dementsprechend höher? Macht so weiter!

Andreas Scholz

Anm. v. Onkel Tom:

1. Das können wir jetzt noch nicht sagen. Bis zum Herbst nächsten Jahres dauert es ja noch ein Weilchen.
2. Nein.
3. Wir weisen im Text und im Kasten darauf hin. Sollte es sich bei der Grafik dann um einen technischen Quantensprung handeln, bewerten wir sie natürlich auch etwas höher.

Kritische Wertungen

Hallöchen,

Onkel Tom! Als erstes möchte ich Euch ein Lob aussprechen: Es scheint so, als ob die 64 Power sozusagen erwachsener geworden ist. Denn wenn ich die Spielwertungen der aktuellen Ausgabe mit denen der älteren 64 Power vergleiche, fällt mir auf, daß Ihr kritischer geworden seid. Wo früher noch auf jeder dritten Seite eine 90%-Wertung das Papier schmückte, stehen heute schon mal Wertungen von 85%, 78% oder 36% da. Glückwunsch, das schafft auch nicht jeder!

Fabian Hueber

Verbesserungsvorschläge

Gruzi Tommyboy (haha), Ihr seids ganz toll..., jetzt kommt der wichtige Teil des Briefes: Hier noch einige Verbesserungsvorschläge zu Eurem eh schon genialen Mag.

- Ihr könntet bei Spielen, die Ihr noch nicht endgültig zur Verfügung habt eine schlüssige Vorabemerkung machen.
- Im Index: Über die Form will ich erst gar nicht motzen, weil das schon so viele getan haben und Ihr das eh nicht befolgt. Aber bei Eurem "Im Dauertest" könntet Ihr noch eine Prozentbewertung hinschreiben.

Zwei heimliche Verehrer

Anm. v. Onkel Tom: Sinn und Zweck unserer Previews (Zooms) ist es, Dir einen ersten Eindruck von dem Spiel zu verschaffen. Natürlich versorgen wir Dich mit so vielen Informationen wie möglich. Manchmal haben wir selbst noch keine spielbare Vorabversion eines Spiels in den Händen gehabt, weshalb eine Prognose oft sehr schwer fällt. Im Text kannst Du immerhin nachlesen, wie wir das Spiel grob einschätzen.

Wir haben uns der Meinung der meisten Leser gefügt und die Wertungen von Spielen im Nachhinein nicht verändert. Darum reicht auch die Angabe eines Replay-Wertes im Dauertest. In seiner prozentualen Wertung bleibt das Spiel unverändert.

Mensch oder Maschine?

Hi Onkel Tommy!

Zuerst mal das übliche (räusper): Ihr seid das oberaffengeste, megacoolste, allerbeste, am besten gestaltete, informativste Mag des Universums. So, das wäre einmal die Einschleimerei. Erstens wollte ich mal sagen, daß man ein Mag wie Eures unter den meist lahmen PC-Mags brauchen könnte. Ihr könntet auch einmal ein spezielles Cheat- bzw. Lösungsheft auf den Markt bringen. Das wäre doch wohl zu schaffen. Ich möchte auch den Vorschlag machen, lohnerswerte N64-Pages vorzustellen. Was soll denn diese 4 Seiten-Verschwendung Mensch oder Maschine im Heft 7-8/99? Eine letzte Frage noch: Wird es eine Zeldafortsetzung auf dem Dolphin geben?

Tom

Anm. v. Onkel Tom: Der Ausgabe 6/99 war ein Cheatbuch beigelegt und hin und wieder bringen wir eine 64 Power Spezial, gefüllt mit Komplettlösungen und Cheats heraus. Noch mehr, der Herr? Die vier Seiten über Samus Aran haben lediglich unseren Helden (oder unsere Heldin) des Monats beschrieben. Ein Feature über *Metrod* ist mit Sicherheit keine Verschwendung! (Find ich auch; ich steh auf starke Frauen! – TC) Man sollte davon ausgehen, daß Nintendo sein erfolgreichstes Spiel Zeldafür das Dolphin neu entwickeln wird. Klar doch!

Shadowgate

Hallo, Onkel Tom!

Ich habe mir jetzt *Shadowgate 64* gekauft und in zwei Tagen durchgespielt. Wie Ihr auf eine 78%-Wertung kommt, entzieht sich meinem Verständnis. Bei den Alternativen habt Ihr bedauerlicherweise nur N64-Spiele aufgelistet. Noch einer verwandt ist es vom Spielablauf wohl eher mit *King's Field 1 + 2* auf der PSX. *Castlevania* hat weder diese Spielweise noch die altmodische Grafik.

Also, ich würde *Shadowgate* höchstens 50% bewilligen. Mehr ist zuviel. Ihr habt dieses Spiel zu hoch bewertet. Es ist flach, simpel, ohne Überraschungen, zu langsam, die ständig knarrenden Türen nerven mit der Zeit, und die Bibliothek, die man mit der Zeit mit sich herumschleppt, trägt auch nicht gerade zur Erheiterung bei.

Zu einzelnen Punkten im Artikel:

Ein reindrassiges Adventure ist das ganz sicher nicht. Meilensteine haben ganz andere Spiele gesetzt, aber nicht *Shadowgate*. Eigentlich hielt ich Euch für Profis, die zwischen guten und schlechten Spielen unterscheiden können. Aus *Shadowgate* hätte man viel mehr machen können. Negativ anzumerken ist auch das Fehlen des Modulspeichers (bei Rare und Nintendo selbstverständlich, auch bei 256 MBit wie bei *Zelda*), keine Rumble Pak-Funktion.

Jetzt auch *Myst* und *Riven* mit hineinzubringen, grenzt schon an Wahnsinn. Diese beiden PC-Spiele sind von Grafik und Spielbarkeit genial.

Ich hoffe nur, daß sich andere Hersteller an diesem schlechten Spiel kein Beispiel nehmen. Auf dem N64 sollte die Grafik von *Super Mario 64*, *Banjo-Kazooie*, *DK64* und ähnlichen Hochkarätern absoluter Standard sein. Mir unbegreiflich, wie Kemco so ein Spiel auf dem N64 veröffentlichen kann. Das Spiel sieht aus, als ob es aus den 80er Jahren stammt.

Andreas Lindig

Anm. v. Onkel Tom: Bei den von Dir genannten Kritikpunkten gebe ich Dir zum Teil recht. Wir haben auch nie behauptet, daß *Shadowgate* ein "Meilenstein der Softwaregeschichte" ist. *Shadowgate* ist in der Hinsicht etwas Besonderes, weil es für das N64 bisher kein reindrassiges Adventure gab. Natürlich können wir in diesem Fall *Castlevania* als Alternative angeben, da es eine ähnliche Atmosphäre aufgreift und viele Adventure-Elemente bietet. Nicht anzugeben sind PSX-Spiele wie *King's Field*, da wir ein reines N64-Magazin produzieren und auf PSX-Spiele nicht eingehen können. 78% ist nun auch nicht gerade das Gelbe vom Ei. Klar, *Myst* und *Riven* (übrigens zwei meiner absoluten PC-Liebblings-Adventures!) wirken viel erwachsener, seriöser und technisch ausgefeilter. Auch wenn mir das Umblättern von gerenderten Standbildern nicht gerade ein "Ooh!" oder "Aahh!" entlockt. Bedenke nur, daß wir es Kemco zu verdanken haben, daß sich überhaupt mal jemand um Spieler dieses Genres kümmert. Mit Sicherheit nur ein gutgemeinter Anfang...

Lob

Ich habe eine Anregung an das Lob, am Anfang des Briefes. In den ersten Ausgaben der 64 Power las ich so Sachen wie: "Ihr macht das beste Heft des Universums!" Später kam dann nur noch: "Das Lob lasse ich jetzt mal weg," oder: "Ihr seid die Besten, bla, bla, bla.....," oder: "Jetzt noch das Pflichtgeschleime:....."

In der Ausgabe 6/99 las ich, daß man sich darüber aufregt, daß das Lob zu kurz komme, und schon geht das Geschleime wieder los. Merkt ihr nicht, daß sich daraus ein Teufelskreislauf bildet? Also, liebe Lober oder nicht Lober: Wenn ich einen Brief an die 64 Power schreibe, dann denke ich, daß Tom daraus schließen kann, daß der Absender die 64 Power als bestes Mag empfindet, sonst würde er ja einem anderen Mag schreiben. (Schleimer! – TC) Mein Brief ist ja auch ohne Lob oder nicht Lob ausgekommen und wird deshalb (hoffentlich) auch abgedruckt.

Jetzt noch ein Tip an Tom: Wie wäre es, wenn Du am Anfang des Briefes einfach in Klammern Lob schreibst, ich lese nämlich das Lob oder nicht Lob langsam gar nicht mehr. Wenn ihr es wegläßt, könntet Ihr viel Platz sparen.

Matthias Jenny

Anm. v. Onkel Tom: Man kann wohl kaum immer davon ausgehen, daß alle die 64 Power als bestes Mag ansehen, nur weil sie mir einen Brief schreiben. Oft lassen wir schon die Lobessätze weg, aber warum sollten wir nicht voller Stolz präsentieren,

wie Ihr unser Heft einschätzt? Ich werde mich in Zukunft bemühen, das Lob etwas zu verkürzen, was jetzt aber auch nicht heißen soll, daß wir keines mehr hören wollen!

Messebericht

Hallö Tom!

Das muß man jetzt wirklich mal sagen: Eure letzte Ausgabe war ziemlich genial! Schön fett, guter Messebericht, Leser-Awards etc.... Doch eigentlich muß ich noch eingestehen, daß ich Euren letzten Messebericht ein bißchen besser fand. Und zwar fand ich es nicht so gut, daß Ihr diesmal nicht Eure Einschätzung offenbart habt. Warum habt Ihr nicht wie letztes Mal Eure "Lechzungen" eingesetzt? Wenn Du jetzt als Antwort sagen/schreiben willst, daß man das sehr gut aus dem Text zum Spiel lesen konnte, gilt das nicht. Weil, wenn man/ich/du /er/sie/es/wir/ihr/sie sich nicht richtig für ein Spiel interessieren, man aber trotzdem wissen will, wie Eure Einschätzung ist, wären Zungen besser, als sich gelangweilt den Text durchzulesen. Nur meine Meinung!

Tobias Prinz

Anm. v. Onkel Tom: Ich denke mal nicht, daß Du Dir ein Magazin nur der Bilder wegen kaufst, oder? Wir versorgen Euch schon mit genug Bildmaterial, doch auf die Texte kommt es im wesentlichen an. Wenn Du anderer Meinung sein solltest, empfehle ich Dir die Bilderbuchabteilung für Kinder in der Buchhandlung Deiner Wahl.... aua, nicht hauen!

Silvereye

Tag Onkel Tom, wie alle anderen sage ich Euch auch einmal, daß Euer Mag wirklich oberaffennegageil ist und ich jede Ausgabe besitze und mir jeden Monat die neue Ausgabe kaufe. Der Preis ist absolut nicht zu hoch, denn gute Qualität ist nunmal teuer. Die Lesercharts, der Nindex, die regelmäßige Game-watch, die Reviews und überhaupt das ganze Mag ist voll stark.

Ich finde, daß unser Mr. Silvereye (Alexander Teves) in Ausgabe 7-8/99 nicht ganz klar ist im Kopf. Wenn man schon so eine sauböle Frage stellt, sollte man auch eine sauböle Antwort vertragen können. In der zweiten Hälfte seines Briefes schreibt er, daß er sich doch auch nicht lustig mache, wenn Ihr von der 64 Power das Spiel "Silvereye" nennt. Ich glaube der Mensch weiß nicht was das mit der BPJS so läuft. Zum Schluß noch eine Frage! Was haltet Ihr von der Idee, Anfang nächsten Jahres (vielleicht auch früher) einen Wettbewerb zu veranstalten, bei dem man mit Euch nach Amerika fliegen kann, und mit Euch zur E3 geht? Na, wat hältst du davon?

Patrick Zeller

Anm. v. Onkel Tom: Daß Ihr immer gleich persönlich werden müßt... mannmann. Die Idee mit der E3 finde ich klasse, denn so könntet Ihr auch mal einen Eindruck davon gewinnen, daß der redaktionelle Besuch einer solchen Messe alles andere als ein Zuckerschlecken ist! Leute, das ist Streß pur!!! Tut Euch das nicht an! Zumindest nicht mit uns...

Rot, Grün, Blau Onkel Tom (cooler Titel was?)

Anm. v. Onkel Tom: Nö, deshalb:

Lesercharts-Gewinner

Hallo Onkel Tom!

Zuerst ein Mal ein großes Lob an Euch, Euer Heft ist das beste auf dem Markt! Ich kaufe es jeden Monat, und freue mich jedes Mal aufs Neue. Genug mit dem Geschleime und auf zur Tat!

Als ich mir die neueste Ausgabe der 64 Power (6/99) durchlas und bei der Rubrik Lesercharts angekommen war, bemerkte ich, daß der Gewinner des Super Pads der Gleiche war, der das Pad einen Monat zuvor gewonnen hatte. Wieso gewinnt er zwei Mal? Das ist unfair!

Ich würde gerne von Euch erfahren, wie das möglich ist. Auf jeden Fall würde ich mich freuen, wenn Ihr meinen Brief im nächsten Heft veröffentlichen könntet. So, jetzt muß ich Schluß machen. Alles Gute, und bleibt wie Ihr seid!

Serge Pierre-Kaiser

Anm. v. Onkel Tom: Tja, auch unser Lay-out macht mal Fehler. Der eigentliche Gewinner des Pads wurde inzwischen auch von uns benachrichtigt und daddelt derzeit wohl genüßlich mit seinem neuen Pad. Aber trotzdem: Es ist auch möglich, daß es zwei Mal den selben Gewinner geben kann. Letzten Endes braucht Ihr nur etwas Glück, denn der Gewinner wird von unserer Glücksfee (in diesem Falle ich) blind gezogen.

Neuer Konsolenkrieg?

Da ich Euch schon mehrere Male gemalt habe, unterlasse ich die Schleimerei. Zum Wesentlichen: Es lebe Nintendo! Jetzt haben die Nintendo-Jünger wieder Lebenskraft bekommen. Der Dolphin wird die PS2 wegfegen, denn wer das Wort Konsole in den Mund nimmt, denkt automatisch an Nintendo. Hoffentlich erscheint der Dolphin nicht mit einer solchen Verspätung wie *Zelda 64*. Apropos Dolphin, könnte es sein, daß neben Mario auch die Wave Racer wieder ihren Auftritt haben werden? (*Wave Race* - Dolphin, na klingelt's?) Hoffentlich, denn wenn das Spiel die Power des Dolphins nutzt, wird es

definitiv ein Erfolg. Leider habe ich aber etwas Angst um die Next Generation-Spiele. Stellt euch *Quark 2* (PC-Fassung) mit Dolphin-Qualität vor. Obwohl ich *Quark 2* mit Freude durchgespielt habe, mache ich mir Sorgen um die jüngeren Spieler. Ihr Deutschen habt dank der "netten, liebevollen, von allen geliebten und süßen" BPJS nichts mit diesem Problem zu tun. Momentan, wo Realität und Spiel noch unterschieden werden kann, ist mir das eigentlich egal. Ich werde mir auch die englische Fassung von *Perfect Dark* besorgen.

XX Force, Wollau

Anm. v. Onkel Tom: Natürlich wird das/der/die Dolphin (*der Dolphin, mein Schatz... - TC*) wieder alles in den Schatten stellen, was bisher als spektakulär galt. Viel mehr Sorgen mache ich mir jedoch um die PC-Spiele der Zukunft, denn mit denen wird immer mehr möglich. Bessere 3-D-Brillen, bessere Grafik und noch bessere Sounds. Wird es irgendwann einmal das perfekte Spiel geben? Auch ein Dolphin wird seine Grenzen noch kennenlernen. Freuen wir uns aber auf das technisch Unfaßbare und das, was danach noch so kommen mag. Lediglich die BPJS wird immer mehr zu tun bekommen.



Rock 'n' Rumble



LX4 Tremor

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

Unverb.

Preiseempf. 29,95 DM

LX4 Tremor + 1MB

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



LX4 Lenkrad
mit Rumble-Technik
Das erste 16:1-Lenkrad, bei dem Du Vibrationen und Rüttelkräfte spürst. Benötigt keine Batterien!
Unverb. Preiseempf. 139,95 DM



G4 Controller

Das ergonomische

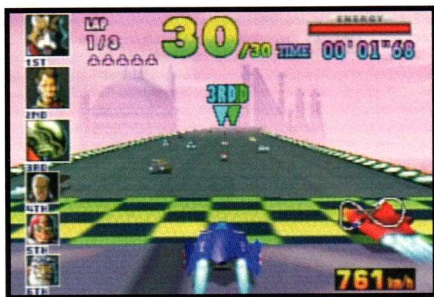
N64-Joystick mit Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion. In fünf verschiedenen Designs.
Unverb. Preiseempf. 59,95 DM

Jetzt im gut sortierten Fachhandel

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

Der rasende

Am Anfang war Captain Falcon nur einer von vielen Fahrern bei F-Zero – inzwischen hat der Mann richtig Karriere gemacht!



als kleiner Junge von einem UFO entführt und für medizinische Zwecke mißbraucht wurde? Ich weiß also, daß es SIE gibt und daß SIE stark nach Ziegenstall müffeln. – TC) Schließlich sind UFOs nichts weiter als Unbekannte Flugobjekte – im Zweifelsfall also abgestürzte Wetterballons. Während die UFO-Sichtungen aus der Mitte des 20.

Jahrhunderts wirklich nur den Einbildungen labiler Menschen entsprungen sind, besuchten ab Ende des 2. Millenniums tatsächlich außerirdische Wesen den Planeten Erde. Zuerst heimlich. Als sie aber merkten, daß von den Menschen keine unmittelbare Bedrohung ausging, offenbarten sie sich ihren unwissenden Gastgebern, und eine Zeit des Reichtums begann...

Pico

Heute schreiben wir das Jahr 2560. Zwischen den Völkern des Alls und der nach zwei Jahrtausenden der Kriege geeinten Erde herrscht eine friedliche Koexistenz, von der alle Seiten nur profitieren. Nach einer zunächst nur zögerlichen Annäherung zu Beginn des dritten Jahrtausends, begann man schon bald mit dem Austausch technologischer und kultureller Errungenschaften. Seit dieser Zeit florierete auch der interplanetare Handel. Dabei wurden Gewinnspannen offenbar, von denen zuvor niemand auch nur geträumt hätte. Während einige Teile der Menschheit noch weiter in die Armut geschleudert wurden, eröffneten sich für andere unglaubliche Reichtümer. In hohen Kreisen zählten Millionäre bald zum Armerhaus der High Society, Milliardäre bildeten die "soziale Mittelschicht", und

Aus heutiger Sicht wirkt das alles ziemlich lächerlich: Roswell, das Projekt "Blue Book", uralte 2-D-Filme, in denen sich schleimige Monster aus dem All auf harmlose Farmer des amerikanischen Mittelwestens stürzten, um sie zu verstümmeln. Wie wir heute wissen, war Roswell tatsächlich nichts weiter als ein abgestürzter Wetterballon, das Projekt Blue Book war reine Zeitverschwendung, und die fast schon peinlich anmutenden Filme nichts weiter als Hirngespinnste untalentierter Drehbuchautoren. UFOs jedoch gibt es tatsächlich. Wie könnte man das auch leugnen? (Erwähnte ich bereits, daß ich



Die Falke

zu Beginn des 25. Jahrhunderts wurde schließlich William Gates VII. zum ersten Multi-Billionär der Erde.

Doch, wie schon unter den Reichsten der Reichen in den Jahrhunderten zuvor, brach gähnende

Langeweile aus. Ein Nervenkitzel der besonderen Art mußte her. Da der Kampf auf Leben und Tod sozial geächtet war, suchte man die Flucht in die Geschwindigkeit. Bereits 600 Jahre zuvor gab es auf der Erde einen Rennsport der besonderen Art, an dem nur die Reichsten und Kühnsten teilnehmen konnten und durften: Die Formel 1. Die alte Technik verschwand jedoch sofort in der Mottenkiste, und die besten Ingenieure der Welt wurden damit beauftragt,

neue Fahrzeuge zu entwickeln.

Binnen weniger Tage einigten sich einige Superreiche auf neue Regeln und begannen sogleich mit dem Bau atemberaubender Rennstrecken. Da fast die komplette Erdoberfläche inzwischen mit Städten überzogen war, wurden die Rennbahnen in Rund 100 Metern Höhe errichtet und von Antigravitations-Führungsträgern an beiden Seiten der Bahn begrenzt. Für die Rennwagen, die für diese

Bahnen entwickelt wurden, setzte man die allerneuesten Technologien ein. Sie hatten keine Räder, sondern schwebten über der Rennbahn.

Als das erste Grand Prix-Rennen stattfand, waren die Menschen über die Gefahren des Wettkampfes entsetzt. Die Veranstalter hatten während des Baus mehrere Hindernisse und Fallen entlang der Rennbahn errichtet. Aber mit der Zeit

gewöhnten sich die Leute an die Gefahren und verlangten sogar nach noch mehr Nervenkitzel. Schon bald bedeutete das Gewinnen dieser Rennen die größte Ehre, die jemandem im Weltraum zuteil werden konnte.

Goroh

Die Fahrer der Rennleiter kamen aus den unterschiedlichsten sozialen Schichten – einige waren adlig, andere kamen aus der bittersten Armut. Einer von ihnen war Captain Douglas Jay Falcon. Manche würden ihn als guten Menschen bezeichnen, andere als den Teufel persönlich. Aber Kopfgeldjäger hatten schon immer einen höchst zweifelhaften Ruf. Bis heute weiß niemand, warum Falcon "Captain" genannt wurde, obwohl es Gerüchte gibt, daß Falcon einst Offizier der Internova-Polizei gewesen ist. Aber für dieses Gerücht gibt es nicht den geringsten Beweis, und der Mann aus Port Town war kein Mann, der viel von seiner Vergangenheit erzählte. Auch sonst lebte der muskulöse Hüne sehr zurückgezogen. Nur zwei Dinge lockten den Falken aus seinem High Tech-Hort im Süden Port Towns: Ein hohes Kopfgeld und die Chance, an einem F-Zero-Rennen teilzunehmen. Dabei war Falcon ein sehr jähzorniger Mann: Wenn er mit seinem Rennleiter "Blue Falcon" einmal ein Rennen verlor, zettelte er regelmäßig Schlägereien mit allerhand skurrilen Typen an...



DER RASENDE FALKE

FEATURE

64
POWER

MUTIGER FALKE

F-Zero (X) Fahrer dürfen nicht zimperlich sein. Captain Falcon hat bisher in folgenden Spielen Mut bewiesen:



F-Zero, SNES, 1992



F-Zero 2, SNES, 1997
(nur Japan!)



F-Zero X, N64, 1998



Smash Brothers, N64, 1999
(US / JAP)



Wer die W

Wird die Racing Simulation 2 wirklich besser als ihr Bruder auf der PlayStation? Gibt es eine Konsole für Erwachsene und eine für die Kinder? Gibt es überhaupt die optimale Spieleplattform? Kann man auf diese Fragen eine Antwort finden?



Du bist also ein waschechter Nintendo-Jünger? Wenn Du nicht gerade mit Deinem N 64 beschäftigt bist, kramst Du immer wieder die alten NES- oder SNES-Spiele hervor? Und daneben läßt Du höchstens noch den Gameboy als angemessene Spieleplattform gelten? Dann wirst Du Dich im Stillen schon mehr als einmal geärgert haben, daß einige Titel, für die Du Dich durchaus interessieren könntest, nur für andere Systeme erschienen sind. Rechtig

schlimm wird die Sache aber erst, wenn Du neben dem N 64 auch noch eine PlayStation besitzt. Und wenn sich auf dem Schreibtisch womöglich ein PC befindet, wird das Desaster immer dann perfekt, wenn ein Spiel in allen drei Versionen erscheint. An dieser Situation wird sich in Zukunft wohl nichts ändern, vielmehr ist das Gegenteil der Fall. Am 23. September wird Sega versuchen, mit dem Dreamcast einen Teil des hiesigen Konsolenmarktes zurückzuerobern. Viel später, aber genauso sicher, werden

DVD-Videooplayer erscheinen, die dank des eingebauten Nuon-Chips viel aufwendigere Spiele als die heute bereits für dieses Format erhältlichen ersten Gehversuche verarbeiten können. Und dann? Für welches Format soll man sich entscheiden, wenn mehrere Versionen desselben Titels angeboten werden?

Es lebe der Sport

Doch vergessen wir die Zukunftsmusik. Mit N 64, PC und PSX teilen sich derzeit drei System den Markt. Dabei läßt sich die Grafikleistung eines durchschnittlichen Pentium-PCs eher mit der des N 64 vergleichen, Sony hinkt hier deutlich hinterher. Trotzdem haben Spiele wie *Metal Gear Solid*, *Legacy of Kain: Soul Reaver* oder *Silent Hill* gezeigt, daß auch in der PlayStation noch Ressourcen stecken. Daneben spielt in den meisten Fällen der Erscheinungstermin eine wichtigere Rolle bei der Kaufentscheidung als der Preis. Und an erster Stelle stehen natürlich versionsabhängige Qualitätsunterschiede, die wir uns zunächst an einigen Beispielen etwas genauer ansehen wollen. Denn oft erlebt man sein blaues Wunder, wenn man sich denselben Titel in unterschiedlichen Versionen ansieht. Wegen der Vielzahl an Simultanveröffentlichungen eignet sich kaum ein zweites Genre so gut für den Direktvergleich wie das der Sportspiele.

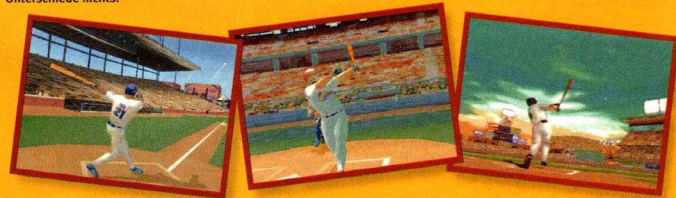
Doch auch hier sind die Unterschiede nicht immer gar so krass wie bei *Triple Play 2000*. Während für die PlayStation ein richtig gutes, neues Baseball-Spiel

EA Sports - einfach vorbildlich

Die meisten Sportspiele von Electronic Arts erscheinen für PC, PSX und N 64. Meistens ist es dabei recht egal, für welche Version man sich entscheidet. Es gibt jedoch auch Ausnahmen.



Die neuen Animationen von NHL 99 sehen in allen Versionen gut aus. Von links nach rechts siehst Du die Windows-, PSX- und N 64-Version. Alle drei erzielten Top-Wertungen und spielen sich ganz hervorragend, daran ändern auch die kleinen Unterschiede nichts.



Ganz anders bei Triple Play 2000. Die Nintendo-Version basiert auf dem 99er Vorgänger, dessen Gameplay auch noch merkbar abgespeckt wurde. Die leicht aufgebohrte Grafik und eine verbesserte Steuerung trösten da wenig. Wieder v.l.n.r.: Windows, PlayStation, N 64.



Wahl hat...

Die Pokemon kommen!

In diesem Herbst beginnt die Pokémon-Welle zu rollen, und sie wird auch für unsere Lieblingskonsole nicht ohne Folgen bleiben. Hier ein kleiner Vorgeschmack auf die Dinge, die da kommen. Tamagotchis, Furbys aus dem Weg – wer nicht wegläuft, wird gefressen!



Die ersten Gameboy-Spiele versprechen trotz der niedlichen Grafik ein komplexes RPG-Universum - und einen unterhaltsamen Flipper mit den kleinen Monstern.



gehört *All Star Tennis* weder als N 64- noch als PSX-Version zu den Topspielen des Genres, immerhin geben und nehmen sich die Titel aber so gut wie nichts – beides typische Vertreter des 70er-Wertungsbereichs. Wie oft bei Ubi, erschien jedoch die PlayStation-Variante einige Monate früher, womit auch hier die PlayStation-Besitzer im Vorteil waren.

Aber was soll's? Dafür gibt es ja Acclaims erstklassiges *All Star Baseball 2000*, das die ebenfalls sehr gute 99er Version nochmals überbietet und exklusiv für N 64 (und Gameboy!) erschienen ist! Besser machte es da schon Ubi-Soft mit seiner in der *All Star*-Reihe erschienenen Tennissimulation. Zwar

Bei den meisten wirklich guten Sportspielen, besonders wenn sie unter dem EA Sports-Label veröffentlicht wurden, spielt es jedoch kaum eine Rolle, welche Konsole zu Hause am Fernseher hängt. Ob *NBA Live '99*, *FIFA '99* oder *NHL '99*, hier wird wirklich jeder glücklich. Natürlich gibt es immer



▲ Auf PC und PlayStation ist Rayman längst ein Superstar. Im Laufe dieses Jahres wird er mit *Rayman 2* seinen ersten Auftritt auf dem N 64 absolvieren. Wir erwarten nur Gutes!

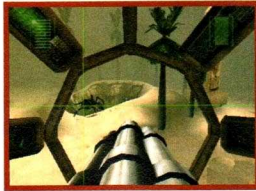
entwickelt wurde, basiert die N 64-Version auf dem 99er Vorgänger. Viel schlimmer: Um "dem Baseball wieder Spaß zu geben", so die Entwickler, wurde das Gameplay auch noch deutlich verwässert. Viele Details bei den Simulationsabschnitten wurden einfach weggelassen, da tröstet die verbesserte Steuerung nur wenig. Bei diesem Spiel haben N 64-Besitzer ganz eindeutig das Nachsehen.



▲ Mit Shadowgate hielt endlich ein echtes Adventure Einzug auf dem N 64. Gut gelungen, bis auf die viele Laufarbeit. Am zweiten Teil wird übrigens gearbeitet.



Wir freuen uns am Star Wars Racer. Episode 1: Die dunkle Bedrohung wird dagegen nur für PC und PSX erscheinen.



▲ Besitzer mehrerer Konsolen werden auch bei Armored Core die Wahl unter den Versionen haben.

noch versionsbedingte Unterschiede; es wäre jedoch kleinkariert, sich daran hochzuziehen. Wir wollen aber nicht verschweigen, daß dies nicht von Anfang an der Fall war. Nach dem mißglückten FIFA 64 haben die Entwickler bei Electronic Arts sich mächtig ins Zeug gelegt und verlorenen Boden schnell wieder gutgemacht. PC-User schwören zwar nach wie vor auf die Windows-Varianten, aber in diesem Fall darf man ruhig von altem Lagerdenken sprechen.

Auf ins Abenteuer

So gering wie bei den Sportspielen sind auch die

Unterschiede bei den meisten anderen Titeln, die als konvertierte PC-Spiele auf den Konsolen landen. Einen leichten Vorteil könnte hier in Zukunft Segas Dreamcast für sich verbuchen, das ja Windows CE als Betriebssystem nutzt und PC-Spielen daher relativ geringe Modifizierungen ihrer Engine abverlangt. Doch auf diese erst in Kürze erhältliche Konsole kommen wir später noch zu sprechen. Viel interessanter als Spiele, die es gibt, sind sehr oft solche, die es nicht gibt. Star Wars Racer zum Beispiel. Entgegen etlichen Ankündigen in anderen Magazinen (als Leser der 64 Power warst Du von Anfang an richtig informiert!) wird der Sternrenner tatsächlich nicht für die PlayStation erscheinen, es bleibt bei den Versionen für PC und N 64. Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung wird dagegen nur als PSX- und PC-Variante verfügbar sein, dabei gucken wir in die Röhre. Du kannst Dir sicher denken, daß mit dieser Meldung die alten Unkenrufe wieder lauter wurden: Für den N 64 gibt's die Kinderspiele, die Großen spielen mit der PlayStation. Aber was soll's? Erstens handelt es sich beim Star Wars Racer um ein wirklich gutes Rennspiel, auf das so

mancher PlayStation-Besitzer neidvoll schielen wird. Und zweitens – hat die PlayStation wirklich so viel mehr "erwachsene" Spiele zu bieten, wie immer gern behauptet wird?

Wann ist ein Spiel denn überhaupt "erwachsen"? Wenn es sich bei den Charakteren nicht um Comicfiguren mit runden Köpfen handelt? Wenn die Handlung mit Sex oder Crime oder beidem gespickt ist? Oder wenn geschlachtet wird und das Blut in Strömen fließt? Auf viele solcher Spiele, die sich tatsächlich ungemeiner Beliebtheit erfreuen, können wir hier nicht näher eingehen, weil sie bei uns auf dem Index stehen. Trotzdem: Wir haben Turok, wir haben den Duke, wir haben Dumm und einige andere mehr. Wir warten auf Quark 2 und President Devil 64. Niemand wird also ernsthaft behaupten, daß Ego-Shooter der härteren Gangart auf dem N 64 nicht existierten. Was könnten sie also sonst meinen, die rufenden Unken? Action-Adventures im Agentenstil? Okay, Metal Gear Solid haben wir nicht, aber immerhin einen unterhaltsamen, wenn auch indizierten James Bond. Außerdem handelt es sich bei diesem Sub-Genre oft um Filmadaptionen, die man nicht unbedingt als Superknüller bezeichnen kann. Mal ehrlich, hat es uns wirklich so viel gebracht, Mission: Impossible eher spielen zu können als PlayStation-Besitzer? Wird uns Rainbow Six die Offenbarung bringen? Überhaupt muß man sich manchmal die Frage stellen, was explizite Brutalität dem Gameplay bringt. Wären Bio

Dreamcast? Wenn ja, warum?

Segas Dreamcast wird ganz sicher als Zweitgerät an etlichen Mehrfach-Scart-Leisten landen. Damit wird die Qual der Wahl noch ein Stückchen größer. Wer sich zum ersten Mal für eine Konsole entscheidet, wird auch auf die Spiele schauen. Wird es welche geben, die den Dreamcast-Kauf zum "Muß" machen?



Sonic Adventures? Wird im Verlauf des Spiels immer besser, die ersten Levels werden Anfänger aber eher abschrecken.



Sega Rally 2? Noch steht nicht fest, ob die Renn-Aktion zum Eröffnungs-Line-Up gehören wird.



Virtua Fighter 3? Wenn man auf Beat-'em-Ups steht, sicher ein schlagkräftiges Argument.



▲ NBA Live '99: Wie die meisten Sportspiele von EA eine gute Wahl auf allen Systemen. Diese Bilder stammen aus der N 64-Version. Wir freuen uns auf jede weitere Folge...



Freaks, Nightmare Creatures oder MK 4 ohne die volle Härte etwa schlechtere Spiele? Oder verhält es sich bei den ultraharten Szenen nicht eher wie bei den Endlosvideos auf PSX-CDs – einmal sehen macht Spaß, danach wird's einfach nur öde? Tatsächlich handelt es sich bei dem Ruf nach "erwachsenen" Spielen ursprünglich um einen Wunsch vieler PC-Besitzer, die zwei der traditionell stärksten Genres im Konsolenlager vermissen: das klassische Adventure und das Strategical. Gerade die Echtzeitstrategie stellt bis heute das beliebteste und in Deutschland meistverkaufte Genre dar. Nicht zuletzt wegen anderer Interessen der meist jüngeren Videogamer und Problemen bei der Umsetzung der Steuerung hält es bei den Konsolen erst langsam Einzug. Auch das Adventure ist wirklich schwach vertreten, und wir meinen hier keine Actionspiele mit eingestreuten Puzzles, sondern atmosphärische Hirn- und Nervenmarterer wie *Sierras Phantasmagoria*- oder *Gabriel Knight*-Reihe. Doch dieses Manko müssen sich alle Konsolen ankreiden lassen; es nur auf den N 64 zu übertragen, ist wirklich altzu platt.

Ein Blick nach vorn

Und was wird sich in Zukunft tun? Immerhin stehen uns wieder einmal etliche Titel ins Haus, die in mehreren Versionen erscheinen. Oder in anderen Versionen bereits



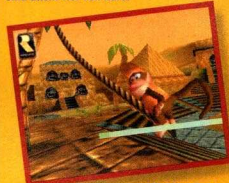
▲ Nur um Dich zu quälen: Keine Frage, die PC-Version von *Re-Volt* schlägt bei entsprechender Hardware jede Konsolengrafik.

erschienen sind, wie zum Beispiel *Ubis Racing Simulation 2*. Für PC und PlayStation längst erhältlich, enterte das PSX-Game in unserer Schwesterzeitschrift *PowerStation* ansehnliche, aber nicht überwältigende 84 Prozent. Ursprünglich war ein nahezu zeitgleicher Release der Konsolenversionen geplant, dann aber war von der N 64-RS 2 plötzlich nichts mehr zu hören – obwohl die NTSC-Variante mit dem Titel *Monaco Grand Prix 2* bereits in mehreren US-Mags getestet wurde. Offiziell ließ *Ubi-Soft* verlauten, daß man nur noch auf das Okay von Nintendo warte und sich der Verkaufstart daher bis September verzögere. Böse Zungen behaupten dagegen, daß Nintendos überragendes *F1 World Grand Prix 2* *Ubis* Entwickler dazu veranlaßt hätte, so lange an ihrer RS 2 herumzuschrauben, bis ein wirklich erstklassiges und feingetuntetes Teil dabei herauskäme. In diesem Falle dürfte die Nintendo-Version der PSX-Variante merklich überlegen sein.

Natürlich fällt diese Aussage in den Bereich der Spekulation. Ebenso wie eventuell vorhandene Differenzen bei Acclaims in Kürze erscheinendem *Shadow Man*. Wir durften das gute Stück bereits in allen Versionen anspielen und fanden es absolut vielversprechend.

Gute Gründe...

... sich glücklich schätzen zu dürfen, einen N 64 zu besitzen, gibt es mehr als genug. Wer immer noch nach neuen Gründen sucht, sich endlich einen zu kaufen – bitte sehr, hier sind allein vier von Rare:



Donkey Kong

64 läßt vor Erwartung schon so manches Herzen schneller schlagen.



Auch Jet Force

Gemini wird zu den ganz großen Highlights unter den kommenden Veröffentlichungen gehören.



Als inoffizieller

Nachfolger des bei uns indizierten *Bond-Spiels* wird es *Perfect Dark* nicht ganz leicht haben...



Etwas später werden

sich vor allem jüngere Spieler über *Twelve Tales: Conker 64* hermachen dürfen.

Leider hat das testfähige Spiel bis zum Redaktionsschluß ganz knapp den Weg auf unsere Schreibweise verpaßt. Ebenfalls noch nicht endgültig

Spiele für Erwachsene?

Sogenannte "erwachsene" oder "besonders anspruchsvolle" Spiele finden sich meist auf dem PC. Besonders Echtzeitstrategien und Adventure-Freaks behaupten gern, ihr Genre gehöre dazu. Es liegt in erster Linie an der Kapazität der Cartridge, daß wir etwa äußerst beliebte Sierra-Adventures wie diese nie zu sehen bekommen haben:



Auch die Gabriel Knight-Reihe erfreut sich großer Beliebtheit. Hier eine Szene aus dem zweiten Teil.



Der erste Teil von Phantasmagoria überzeugte durch seine Atmosphäre und landete im Gegensatz zu seinem Nachfolger nicht auf dem Index.



Bei Urban Runner handelte es sich um das erste komplett aus Videosequenzen zusammengesetzte Adventure. Nur die schweren Logikmängel störten...

abschätzen läßt sich, was die Nintendo-Versionen von *Gex*, *Earthworm Jim 3D* oder *Worms* bringen werden. Einen schlechten Eindruck macht aber bisher keines dieser Spiele. Auch wer schon immer mal *StarCraft* oder *Carmageddon* spielen wollte, wird bald auf seinem N 64 Gas geben können. Sehr interessant dürften außerdem die Wiederbelebungen alter Klassiker wie *Asteroids*, *Space Invaders* oder *Tetris* werden. Und die *Looney Toons* von Infogrames. Nicht zu sprechen von *Hybrid Heaven*, *Ogre Battle 3*, *Gauntlet Legends*, den Disney-Lizenzen und, und, und... Hey, gibt es da draußen wirklich noch jemanden, der allen Ernstes meint, mit dem N 64 wären wir schlechter bedient als mit irgendeinem anderen System?

Fazit? Unmöglich!

Auch am Ende dieses Features bleibt die Frage unbeantwortet, für welche Version eines Spiels man sich entscheiden soll, wenn mehrere Systeme zur Verfügung stehen. Die einzige Empfehlung, die man geben kann, heißt: Im Einzelfall entscheiden. Und selbst das ist manchmal schwer genug, etwa wenn zwischen der Veröffentlichung zweier Versionen mehrere Monate liegen oder die knappe Kasse einen im Grunde unwesentlichen Preisunterschied zum ausschlaggebenden Kriterium macht. Hinzu kommt, daß die Entscheidung für

eine bestimmte Version eigentlich schon mit der Entscheidung für eine bestimmte Konsole fällt. Denn noch immer zeigt sich die Konsollenlandschaft bei uns ganz anders als etwa bei unseren Nachbarn in Frankreich oder England. Dort erobert jede neue Konsole vergleichsweise hohe Marktanteile und steht dann zusammen mit der oder den alten vor dem Fernseher. In Deutschland jedoch identifizieren sich die Spieler viel mehr mit "ihrem" System, vor allem natürlich die über Jahre fair behandelten und mit erstklassigen Spielen verwöhnten Nintendo-Fans. Spätestens an dieser Stelle muß unsere Suche nach der besten Version eines Spiels in die Suche nach dem

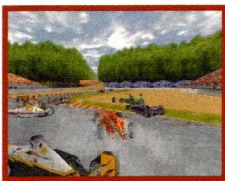
besten System übergehen. Den PC wollen wir dabei aber vergessen, da wir Videogamer es im Grunde einfach nicht nötig haben, uns mit langwierigen Installationen und lästigen Windows-Abstürzen herumzuergern. Dafür kommt in September mit Segas Dreamcast ein neuer und im Vorfeld von vielen Seiten hochgelobter Konkurrent hinzu. Wirklich so ein Überflieger?



▲ Auch der grüne Gecko bereitet sich schon intensiv auf seinen neuen N 64-Auftritt vor.



▲ Auch Jet Force Gemini wird zu den ganz großen künftigen Highlights gehören.



▲ Auf der PlayStation schon längst durchs Ziel gerauscht, müssen wir N 64-Besitzer immer noch auf den Startschuß für Urbans Racing Simulation 2 warten. Um Euch die Wartezeit bis zum Erscheinen des Spiels ein wenig zu verkürzen, hier einige Bilder von recht schönen Unfällen.



Hinzu kommt eine viel zu spät einsetzende Marketing-Kampagne, die Gefahr läuft, in Nintendos gigantischen Pokémon-Werbefeldzug unterzugehen. Da das Dreamcast in etwa doppelt so viel kosten wird, wie PlayStation oder N 64, werden diese beiden Giganten wohl auch

in Zukunft den größten Teil des Kuchens unter sich aufteilen. Für die PlayStation spricht dabei eigentlich nur die gewaltige Auswahl an Spielen – und

die Tatsache, daß sich diese immer noch mit relativ wenig Aufwand kopieren lassen.

Denn daß Masse nicht gleich Klasse sein muß, zeigt die große Anzahl an Flops unter den PSX-Titeln. Da tun die zwei Mark für einen vergeudeten Rohling vielen Spielern offenbar weniger weh als der Hunderter für eine Neuerscheinung. So kommen wir vielleicht doch noch zu unserem eigentlich für unmöglich

gehaltenen Fazit. Denn sucht man Genre für Genre nach dem besten Spiel, unabhängig von Preis, Version und Erscheinungsdatum, kann der Sieger nur Nintendo heißen.

In Zukunft erst recht!

Und Verstärkung ist bereits im Anmarsch, allein in

diesem Jahr stehen noch etliche hervorragende Spiele ins Haus. *Jet Force Gemini*, *Perfect Dark* – und natürlich *Donkey Kong 64*, das allein schon zu den Spielen gehört, wegen derer sich viele Leute jetzt noch die Nintendo-Konsole kaufen werden. Auch von der wegen Pokémon zu erwartenden Gameboy-Welle (in den Ländern, in denen es sie bereits gibt, erhöhten die Pokémon den Gameboy-Absatz um bis zu 400%) wird der N 64 profitieren. Der Datenaustausch mit den gegen Ende des Jahres erscheinenden N 64-Pokémon-Titeln wird das Zusammenwachsen von Gameboy und N 64 sicher in ähnlicher Weise fördern, wie er es auch auf dem japanischen Markt getan hat. Bisher unbestätigten Gerüchten zufolge soll es einen vergleichbaren Austausch auch bei *Perfect Dark*, Rares inoffizieller *Silvereye*-Nachfolger, geben: Mit der Gameboy-Kamera eingefangene Schnappschüsse sollen dann quasi als Texturen über die Gegner gelegt werden können. So könnte der Gameboy schon sehr bald für ein Revival des N 64 sorgen und somit für eine neue Qualität des Spielens. Ein Handheld als Verstärkung hat eben niemand sonst – Sega nicht, Sony nicht und schon gar nicht Windows & Co.

Unser Mario!

Auch die Einführung von Nintendos Next-Gen-Konsole Dolphin wird wiederum von einem Mario-Spiel begleitet werden. Der kleine Klemmer gehört einfach zur Nintendo-Familie, und die Spiele, in denen er auftaucht, sind allein schon Grund genug, sich für keine andere Konsole zu entscheiden. Diese Freuden werden Sony-Spieler niemals spüren:



Nicht nur Kollege Seidel war von der Mario Golf-Importversion sehr angetan. Den Test findet Du im Review-Teil.



Als Player's Choice im Sonderangebot zu haben, aber trotzdem eines der besten Multiplayer-Spiele überhaupt: Mario Kart 64.



Nicht das beste Mario-Spiel, aber immer noch ein origineller Spaß für vier Personen: Mario Party.



Der Klassiker, der in keiner Sammlung fehlen darf und den jeder Nintendo-Jünger bis zum Ende kennen sollte: Super Mario 64.

Was passiert, wenn man Starcraft mit Mission: Impossible kreuzt?

Battlezone

Es gibt hierzulande wohl nur sehr wenige Menschen, die schon mal von dem kleinen englischen Ort Fareham gehört haben. Das idyllische Fleckchen liegt an der englischen Südküste zwischen Southampton und Portsmouth. In Fareham tobt nicht gerade das Leben. Es gibt keine Anziehungspunkte für Touristen, keine Vergnügungsparks und auch keinen prominenten Sportclub. Aber eine Sache sollte nicht unterschlagen werden: Fareham ist die Heimat von Climax, einem Softwarehaus, das gerade an einer N64-Umsetzung des PC-Spiels *Battlezone*

arbeitet. Mit *Battlezone 64* wagt sich das Team bei dieser Konsole auf Neuland. Viele andere sind bei dem Versuch schon gescheitert – gibt es Hoffnung aus Südingland?

Battlezone 64 basiert von Grund auf auf der PC-Version, selbst die Vorgeschichte des Spiels wurde 1:1 übernommen. Jene dreht sich um die zahlreichen Verschwörungstheorien rund um die Mondlandung im Jahre 1969. Viele Menschen – zumindest einige in den Vereinigten Staaten – sind der Überzeugung, daß die Mondlandung nur eine Fälschung war und niemals geschehen ist. OK, schluckt mal weitere eure Pillen und laßt uns mit der Theorie in Ruhe. Eine andere hingegen ist viel interessanter, und um die dreht sich auch der Plot von *Battlezone*: Tatsächlich setzte Armstrong seine

wattierten Füßchen auf die Mondoberfläche, doch schon einige Zeit vorher. Die angebliche "Live"-Übertragung im TV war gar nicht live, sondern wurde schon vorher aufgenommen, um auch sicherzugehen, daß alles gut geht.

In *Battlezone 64* schreiben wir das Jahr 1962, sieben Jahre vor dem großen Überfall Neil Armstrongs auf den Mond. Die USA und die (damalige) UdSSR liegen miteinander in Streit, da auf dem Mond Artefakte außerirdischer Lebensformen entdeckt wurden. Jetzt geht das Gerangel um die wertvollen Schätze natürlich los. Die Funde haben es in sich: Bei richtiger Anwendung verwandelt sich das Material in



▲ Was wissen wir schon über die Planeten anderer Lebewesen? Immerhin gibt es dort schöne Wolken.



▲ Die Funktionsweisen der verschiedenen strategisch wertvollen Einheiten müssen erst einmal erlernt werden. Nur dann gehst Du als Sieger hervor!

64



mächtige Waffen oder fortgeschrittene Fahrzeuge. Jede Supermacht, die dieses Bio-Metall besitzt, hat also die Möglichkeit, den Kurs des Kalten Krieges zu bestimmen. Und schon beginnt das "Spiel"...

In der PC-Version von *Battlezone* spielt man entweder den Russen oder einen Amerikaner. In der N64-Fassung soll es eine dritte Macht geben, doch Climax hält sich darüber noch in Schweigen. Allem Anschein nach handelt es sich dabei um schwarz-gekleidete Spezialeinheiten, die weder auf der Seite der Amis, noch auf der der Russen stehen. In der PC-Version gab es ebenfalls schon eine dritte Macht, doch konnte man diese nicht selbst steuern oder deren Handlungen in irgendeiner



◀ Diese große blauweiße Murnel am Himmel ist die Erde. Wir müssen nach Hausel Holmes, übernehmen sie!

▲ Im Moment werden die Fahrzeuge noch ins Spiel integriert. Dieses ist eines davon und... ääh, es ist grün.

Weise beeinflussen. Auf den ersten Blick wirkt *Battlezone 64* wie ein First-Person Shoot'em-Up nach alter Machart, wenn die Gefechte auch außerhalb der Erde ausgetragen werden. Doch hat man sich erst einmal näher mit dem Spiel befaßt, entdeckt man noch ganz andere Qualitäten. *Battlezone 64* bietet drei Spielmodi. Der erste und geradlinigste ist der Arcade-Modus. Darin wirst Du in einen Hover-Panzer gepfropft, auf ein Schlachtfeld entsandt und mußt dort auf alles schießen, was sich bewegt und nicht schnell genug auf den Bäumen ist. Nichts Besonderes also. Interessant ist jedoch die Vierspielervariante dieses Modus, in der sich die Spieler ein echtes Kopf-an-Kopf-Rennen liefern dürfen.

Der Commander-Modus ist der komplexeste und tiefgehendste Modus des Spiels – der geht glatt als First-Person-Version von *Starcraft* oder *Command & Conquer* durch. Steuere ein Fahrzeug Deiner



Der PC, Sklave des N64!

Um herauszufinden, ob es überhaupt möglich war, für das N64 ein *Battlezone* zu erschaffen, bastelte man zunächst an der PC-Version und legte die Steuerung auf ein Microsoft Sidewinder-Pad (welches eine ähnliche Knopfkonfiguration hat wie das N64-Pad). Alle Missionen des N64-Spiels wurden auf einem PC entwickelt und auch dort getestet, bevor sie zur Konsole transferiert wurden. Climax hat also ein PC-Spiel kreiert, nur um die N64-Version zu perfektionieren. Na, wie ist das, PC-Besitzer?



Der Schwerpunkt liegt sicherlich auf der heißen Action!



▲ Die Beschreibungen der Missionsziele erscheinen in Kästen auf dem Screen, während Du die Mission tapst. Links die Kommando-Bar.



▲ Stehen gerade keine Fahrzeuge in der Nähe, darf es auch mal zu Fuß über Stock und Stein gehen. Interessant ist dabei vor allem der Scharfschützen-Modus, wie hier zu sehen.



Wahl und gib Deinen Einheiten Befehle. Nach Deinen Anweisungen suchen diese dann nach Ressourcen und bauen Gebäude und Fahrzeuge, die dem Gegner wiederum das Leben schwer machen sollen. Strategisches Planen gehört zur täglichen Arbeit, doch auch sorgfältiges Ressourcenmanagement ist wichtig.

Wenn Dir das ganze strategische Geplänkel gehörig auf die Nüsse geht, solltest Du mal einen Blick auf den dritten Spielmodus werfen. Im Pilot-Modus spielst Du alle Missionen, die auch im Commander-Modus gespielt werden. Doch operierst Du

dieses Mal als Teammitglied und unterstehst, wie die anderen Einheiten auch, dem Anführer. Zwar verteidigen sich Deine Kollegen bestmöglich, doch wer wirklich weiterkommen will, muß im Kampf eine Vorbildfunktion übernehmen. So ist das nun einmal im Leben eines Videospielhelden.

Zusätzlich zum Mehrspieler-ArCADE-Spiel bietet *Battlezone 64* eine Zweispieleroption, Pitched Battle genannt. Als Anführer einiger vordefinierter Sondereinheiten geht es in den Kampf gegen einen "Freund", wobei dieser natürlich die gleichen Mittel besitzt. Der Überlebende gewinnt die Schlacht. Steuerst Du eine Einheit, die kurzerhand später in ihre Einzelteile

▲ Viele der Planeten, auf denen gekämpft wird, erinnern optisch an die Erde. Abgesehen von den fehlenden Bäumen, Flüssen und Menschen.

verfügbaren Einheiten verspricht angenehmes Spielgefühl, auch über Tage hinweg. Sowohl Strategiefans, als auch Action-Fanatiker kommen hier auf ihre Kosten. Das Steuern von Miniatur-Einheiten ist sicherlich nicht jedermanns Sache, aber wenn einem alternativ dazu auch pures Geballere geboten wird, kann man dann als Strategiehasser noch nein sagen?



▲ Merkwürdige Alien-Architektur oder HiTec-Hardware... es interessiert echt nicht! Einfach nur volles Rohr draufhauen!

Battlezone könnte ein echter Abräumer werden!



zerlegt wird, springt die Automatik des Spiels gleich weiter zur nächsten Einheit – sofern es denn noch eine gibt!

Mit insgesamt 40 Missionen, die allesamt über die Spielmodi verteilt sind, sieht *Battlezone 64* sehr vielversprechend aus. Die Tiefe des Gameplays und die Anzahl der

Hallen-R(a)us(c)h!

Wäre das nicht eine tolle Spardose? Climax arbeitete an der PlayStation-Version von *San Francisco Rush*, und während der Entwicklung stellte ihnen Midway diesen Spielhallenautomaten ins Haus.



64 zoom

Was kommt in den nächsten Wochen und Monaten für Dein Nintendo 64?

- ▶ **RESIDENT EVIL 64** 43
Die Zombiehatz für harte Jungs!
- ▶ **RIFF & TUMBLE** 34
Knuddelige Alpträume für jedermann!
- ▶ **SPROCKET** 38
Keine Arme, keine Beine – und trotzdem ein Held!
- ▶ **STARCRAFT** 42
Echtzeitstrategie, die Zweite!
- ▶ **SUPERCROSS 2000** 37
Matsch, Motorräder & Menschenmassen!
- ▶ **TAZ EXPRESS** 40
Der tasmanische Teufel auf Abwegen!
- ▶ **TONIC TROUBLE** 32
Ein außerirdischer Sportdrink sorgt für Wirbel!
- ▶ **WILD WATERS** 44
Viel Spaß im kühlen Naß?
- ▶ **WORMS: ARMAGEDDON** 30
Bewaffnete Würmer greifen an!

Worms Wurmbefall im N 64?

Seit 1995 residieren die beinahe 100 Angestellten von Team 17 in einem imposanten Gebäudekomplex in Ossett, nahe Leeds. Das war jedoch nicht immer so. Als die Firma 1990 gegründet wurde, herrschte Aufbruchsstimmung in der Spielezene. Mit

einer kleinen, aber hochmotivierten Mannschaft produzierte Team 17 bis heute unvergessene Titel wie *Full Contact*, *Alien Breed 1 & 2* oder *Superfrog*. Es folgte eine Kooperation mit dem Softwareriesen Ocean, in deren Verlauf zahlreiche Spiele für PlayStation, Saturn, Atari Jaguar, Megadrive, Super Nintendo, Gameboy und Philips CD-i entstanden. Der überragende Durchbruch kam jedoch erst 1996 mit der Veröffentlichung von *Worms*: Über eine

WORMS: ARMAGEDDON

Vertrieb: Team 17
Hersteller: Infogrames
Erhältlich: November



▲ Unter Wurmbefall bricht auch das schönste Schloß zusammen.



Armageddon

u schön, um wahr zu sein!

Million verkaufte Exemplare und Auszeichnungen ohne Ende katapultierten Team 17 in die erste Liga der Spielentwickler. Die PSX-Version des Spiels erhielt sogar den begehrten *Sony PlayStation Developers Award* – ist es da ein Wunder, daß Team 17 seine Aktivitäten im Konsolensektor erheblich ausbauen will?

Würmer, alles voller Würmer

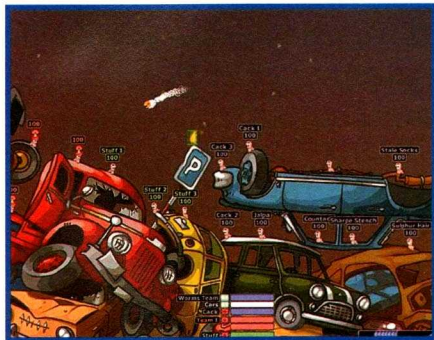
Für alle, die in ihrem bisherigem Leben vom Wurmbeißel verschont geblieben sind, hier ein kleiner Abriss: Bei *Worms* wie auch bei *Worms 2* handelt es sich um ein rundenbasiertes Strategiespiel. Du kommandierst ein Platoon (eine



► Die Übersicht zu behalten, wird Anfängern nicht immer leicht fallen.

◀ Schwimmen können sie nicht, aber das Kapitänspatent war kein Problem!

▼ Auf dem Autofriedhof werden bald auch ein paar tote Würmer liegen.



▼ Dieser Kirchgang wird ganz bestimmt nicht friedlich enden!



▲ Willkommen in Holland, dem Land der Tulpen, Windmühlen, weichen Drogen und Killer-Würmer.

Kampfeinheit) kleiner, gemeiner und bis an die Zähne bewaffneter Würmer, das in einem unbekannten Terrain ausgesetzt wird. Dieses Gelände zu erobern, ist der eigentliche Sinn des Spiels – doch leider laufen hier bereits feindliche Wurmarmeen herum, die damit ganz und gar nicht einverstanden sind. Zug um Zug gilt es nun, sich mit der KI Deiner Feinde zu messen. Da müssen Taktiken entwickelt, WurmSoldaten positioniert und grausame Waffen konsequent eingesetzt werden. Und das alles in den wenigen Sekunden, die Dir pro Zug zur Verfügung stehen. Das aktuelle Spiel der *Worms*-Saga, *Worms: Armageddon*, wird nun auch für das N 64 erscheinen.

„Das Spiel wird auf einer aufgetriebenen *Worms 2*-Engine basieren. Wir haben uns über zwei Jahre lang mit einer 3-D-Variante beschäftigt, konnten aber zu keiner wirklich überzeugenden Spielbarkeit gelangen. Anstatt trotzdem auf den verkaufsträchtigen 3-D-Zug aufzuspringen und mit einem nicht so guten Spiel richtig abzukassieren, machen wir lieber das, was wir können. Und das wird richtig gut!“, so Projektleiter Guy Palmer. Doch von einigen sehr hoch gesteckten Zielen mußten sich die Entwickler leider verabschieden. „Wir haben zum Beispiel mit dynamischem Wasser experimentiert, das zum Eisblock gefrieren und dann wieder schmelzen kann. Oder das nach einem Erdbeben wie eine riesige Flutwelle übers Land schwappt. Aber abgesehen von riesigen Designproblemen wurde das Spiel dadurch unerträglich langsam. Also wieder raus damit!“



Warte, warte noch ein Weilchen

Auch fahrbare Untersätze wie Panzer oder Jeeps wurden wegen ähnlicher Mängel nicht verwirklicht. Dafür gibt es mittlerweile ca. 16.000 animierte Worm-Frames, alles individuell erstellte Sprites aus einer Vielzahl von Winkeln – 4.000 mehr als in *Worms 2*, was für noch flüssigere Bewegungen sorgen wird. „Wegen der Spielbarkeit haben wir uns auch wieder auf 256 Farben beschränkt. Das spart Speicher, und außerdem macht eine 16-Bit-Palette in so einem Spiel wirklich keinen Sinn“, gibt sich Guy ganz überzeugt. „Warte ab, bis du die Explosionen gesehen hast, da haben wir einiges dran getan. Auch alle beliebten Waffen sind noch da. Insgesamt 60 werden es sein, davon 17 ganz neu. Plus neun weitere Hilfsmittelchen. Laß' dich überraschen.“ Es werden noch einige Wochen vergehen bis zur ersten spielbaren Version, aber die zahlreichen neuen Features sowie die Möglichkeit, Allianzen mit anderen Spielern einzugehen, oder das geheimnisvolle Alien-Level machen die Wartezeit zur Qual. Wir halten Dich auf dem laufenden.



▲ Achtung: Würmer können nicht schwimmen – ein Sprung ins Wasser endet daher tödlich.

Tonic Trouble

Und wir dachten immer, nur alkoholische Getränke könnten uns auf lange Sicht gefährlich werden...



Ed, ein netter Kerl aus den Tiefen des Weltalls, läßt versehentlich eine Getränkedose auf die Erde fallen, während er an einer wissenschaftlichen Expedition zur Erkundung des Universums teilnimmt. Obwohl es sich bei dem Getränk um einen für Aliens harmlosen, regenerierenden Sportdrink handelt, richtet das Gebräu auf dem blauen Planeten verheerenden Schaden an: Flüsse füllen sich mit Sangria, Ozeane erscheinen und verschwinden wieder, schneebedeckte Gletscher erheben sich aus dem Nichts. Natürlich möchte Ed mit dieser Sache am liebsten nichts zu tun haben – also macht er sich so schnell wie möglich aus dem Staub. Doch damit lassen Eds Bosse die Sache nicht auf sich beruhen, sie schicken ihn zurück zur Erde, um sein



▲ So stellt sich ein Insalata Capricciosa die Hölle vor: das Gemüsehauptquartier



▲ Das Ketchup aus dieser Tomate solltest Du dir besser nicht über die Pommes kippen.

Mißgeschick doch noch auszubügeln. Wenn es dafür nicht schon zu spät ist...

Rettet die Umwelt!

Denn auf der Erde angekommen, muß Ed erkennen, daß der angerichtete Schaden deutlich größer ist, als eigentlich geahnt. Die Dose ist einem brutalen, nichtsnutzigen Schurken in die Hände gefallen und verleiht ihm große Kräfte. Jetzt plant er sogar, die absolute Weltherrschaft zu übernehmen! Unterstützt wird Grogh, der Hölische, von seinen gefährlichen Wachen und einer Reihe verrückter Mutationen wie Killergemüse und paranoiden Robotern. Um ihn aufzuhalten, mußt Du in der Rolle des Ed die verschiedensten Abenteuer bewältigen, etliche Gegner erledigen und regelmäßig Puzzles lösen.



▲ Der verrückte Turm bietet eine Herausforderung der interessanteren Art.

Unterstützung bekommst Du dabei von Doc, dem Wissenschaftler, und seiner hübschen Tochter Suzy. Allerdings sitzt der Doc zu Beginn des Spiels in einem von Groghs Verliesen. Erst wenn Du ihn daraus befreit hast, beginnen Deine eigentlichen Missionen.

Auf jeder dieser Missionen mußt Du sechs verschiedene Gegenstände einsammeln, die Doc zu Groghs Vernichtung braucht. Bei Deiner Reise durch sehr unterschiedliche Locations kannst Du durch das Einsammeln von Quicksilbertropfen und kleinen Thermometern Deine Lebensenergie erhöhen, und an Bienenstöcken findest Du Munition für Dein Blasrohr. Mit der Fähigkeit zu schwimmen, zu fliegen und das Blasrohr als Ruder oder Pogo-Stick zu verwenden, verfügst Du über ein angemessenes Repertoire



ble

e



▲ Bei den vielen Schluchten, Tälern und Auen fällt es nicht immer leicht, den Rückweg zu finden.



▲ Beim Cocktail Gletscher solltest Du ein mindestens ebenso kühles Gemüt beweisen.



▲ Wenn Dein Brett nicht gut gewachsen ist, hast Du auf dieser Piste keine Chance.

an Aktionen. Sind die ersten beiden Zwischenziele, also Docs Befreiung und das Einsammeln sämtlicher

Gegenstände, erfüllt, erwartet Dich als letztes Spielziel der Kampf gegen Grogh und seine Wachen. Insgesamt bleibt *Tonic Trouble* sowohl inhaltlich wie auch spielerisch sehr übersichtlich und dürfte sich eher an Gelegenheitsspieler oder den jüngeren Nachwuchs richten.

Was lange währt

Noch gar nicht erschienen, hat *Tonic Trouble* bereits einen langen Weg hinter sich. Die allererste spielbare Version (eine amerikanische, wohlgerückte) fiel durch eine erschreckend niedrige Frame-Rate, eine mäßige Grafik und eine unübersichtliche Kameraperspektive auf. Wahrscheinlich bezogen sich auch die "Tests" einiger US-Online-Mags, die schon kurz nach ihrer Veröffentlichung auf wundersame Weise wieder verschwanden, auf eben



▲ In der südlichen Ebene kann auch der eitle Sonnenschein nicht über die Gefährlichkeit des mutierten Gemüses hinwegtäuschen, während sich die nördliche Ebene in unheilvolles Dunkel hüllt.

diese frühe Version. Tatsächlich war *Tonic Trouble* bei unserem Redaktions-schluß auch jenseits des Atlantiks noch nicht released, ebenso wenig wie UBI dort eine Testversion herausgegeben hat. Die uns vorliegende Version lief jedenfalls flüssig, die Grafik konnte sich sehen lassen, und die Kameraposition

ließ sich vor dem Spielauswählen und zwischendurch verändern. Okay, vielleicht hat Newcomer Ed nicht das unübertroffene Flair des kamferproben *Rayman*, von einem schlechten Spiel kann aber bisher keine Rede sein. Hoffen wir also, daß sich dies bis zu unserem Test nicht ändern wird.

**Jetzt
aber
marsch,
marsch
ins
Bett!**



RUFF & TUMBLE

Vertrieb: GT Interactive
Hersteller: Eurocom
Erhältlich: September



▲ Das Level mit dem Endgegner in der Piratenwelt. Ruff bedient die Kanonen und muß den Thread Bear auf dem anderen Schiff treffen, dabei den fliegenden Piraten ausweichen.



▼ ... man nennt ihn Ruff, und wenn er die Welt retten will, muß er sich ein Hofnarrenkostüm anlegen – manche Kids haben einfach kein Glück, oder?



Ruff

Träume haben schon immer eine Faszination auf die Menschen ausgeübt. So manch einer glaubt, sie sagten etwas über die Zukunft aus, andere verbinden sie mit Ereignissen aus einem früheren Leben, und Sigmund Freud war tatsächlich der Meinung, sie spiegelten die Vorstellung von Sex mit der eigenen Mutter wieder.

Man kann sich nicht dagegen wehren, Träume kommen und gehen. Robert Englund spazierte scharf wie Nachbars Pitbull durch die Träume von Jugendlichen in den *Nightmare On Elm Street*-Filmen, und Bucks Fizz hatte einen... ääh, "Hitsong" über Träume, der da *The Land Of Make Believe* hieß.

Ruff & Tumble ist das erste N64-Spiel, das Dich in solche Traumwelten entführt und in Anbetracht der hohen Qualität auch nicht so

Ruff & Tumble

schnell wieder entläßt. Der Plot rankt sich um die böse Maschinerie eines dunklen Typen namens NiteKap. Der Kerl ist ziemlich sauer, und dafür hat er auch gute Gründe – schon lange hat er keinen Schlaf mehr gehabt. Denke nur mal daran, wie schlimm schon drei Stunden fehlenden Schlafes sein können und vertausendfache dieses Problem...

Ich befehle dir zu schlaaaaafeen!

Das ist nun die solide Grundlage für ein blutiges Gemetzel durch die kranken Alpträume eines Menschen? Mit zahlreichen Erotikeinlagen garniert? Weit gefehlt! Ruff & Tumble zielt auf ein deutlich jüngeres Publikum ab, das die Zehn-Jahre-Altersgrenze noch nicht überschritten hat. NiteKap frißt also keine kleinen Kinder, sondern beschert den Lebewesen dieses Planeten Alpträume; denn wenn er nicht schlafen kann, sollen andere es auch nicht dürfen. Der böse, böse Nite!

Zu allem Überfluß hat sich NiteKap an der Traumwelt zu schaffen gemacht und alle "Winks" gekidnappt! Alle was? Klar,

die Winks! Die Winks sind kleine Kreaturen, die dafür sorgen, daß schlafende Wesen gute Träume haben. Sie bekämpfen die Alpträume und sorgen für einen erholsamen Schlaf.

NiteKap hat die meisten dieser Winks in Hood-Winks verwandelt. Die Hood-Winks sind nicht mal ansatzweise so nett und kümmern sich viel lieber um Alpträume. Zum Glück wurden nicht alle Winks verwandelt. NiteKap hat 40 von ihnen auf sechs Levels verteilt und eingesperrt. Uns ist nicht ganz klar, warum der Depp solche Aktionen startet... aber wieso auch nicht, schließlich gehört es zum Plot.

Womit wir auch schon bei den Helden des Spiels wären, Ruff und Tumble. Es sind Bruder und Schwester und unsere letzte Hoffnung, wenn wir in Zukunft nicht mehr von Vera (am Mittag) und den Backstreet Boys träumen wollen. Ruff und Tumble schlagen sich also durch sechs Traumlevels und befreien auf ihrem Weg einen Wink nach dem anderen, bevor es dem stinkenden NiteKap an die Kappe geht.



▲ Die Alens sind unter uns!
Ruff Fox Mulder! Kein Weltraumlevel wäre komplett ohne graue Alens.

Keine Schlaftablette

Die Programmierer zogen bei der thematischen Darstellung der Welten alle Register und versorgten uns so mit Schlössern, Piraten, Unterwasser-szenarios, Alpträumen, Raumschiffen und Urzeitviechern. Kein "Planet der nackten Affenbräute" also. Hier geht es wohl ausschließlich durch Kinderträume. (So, und Du träumst also von nackten Affenbräuten! – TC) Jedes Level besteht aus drei Abschnitten, in denen zahlreiche Monster und anderes Gesocks – mechanischer oder organischer Natur – Ruff und Tumble

◀ Schon mal darüber nachgedacht, wie ein Wink wohl aussieht? Überlege nicht länger! Nicht sehr imposant, oder?



Aufgewacht!

Das ist Wakey Wakey, der Wecker! Er übernimmt eine ähnliche Rolle wie Bottles in Banjo-Kazooie. Praktisch handelt es sich um einen Reiseführer durch das Land der Träume. Zu Beginn des Spiels klärt er Dich über die verschiedenen Bewegungstechniken und die anfänglichen Rätsel auf. Später hilft er bei schwierigeren Puzzles auch mal weiter.



▲ Die Kerze, die Ruff trägt, kann als Waffe eingesetzt werden. Aber denkt dran: Spielt niemals mit Feuer!



ordentlich was hinter die Pelle geben wollen. Glücklicherweise sind unsere beiden Helden alles andere als unbewaffnet. Beide Kids haben einige Angriffstechniken auf Lager, um sich die Kollegen von NiteKap vom Leibe zu halten. Aber das ist nicht alles!

An bestimmten Punkten im Spiel stolpern Ruff und Tumble über bunte Kisten. Springen sie in diese hinein, schlüpfen sie in verschiedene Kostüme mit eigenen Spezialkräften. Beide Kids



▲ Läufst Du heutzutage durch einen Wald, kannst Du Dich auf eine Überraschung gefasst machen. Und ist Thread Bear in der Gegend, wird aus dem Picknick erst recht nichts!



Wahrscheinlich das cooleste Outfit. In das Ruff je schlüpfen wird. Sieht er jetzt nicht aus wie ein Teenage Mutant Ninja Turtle?

werden so zu Monstern, Robotern oder gar Ninjas. Ruff bevorzugt die Rolle des übermächtigen Hofnarren, während Tumble eher auf die Kräfte einer Fee schwört.

Viele der Puzzles in den sechs Levels erfordern ganz bestimmte Kostüme, um sie zu lösen. Als wir das Spiel jedoch angespielt hatten, verschwanden die Kostüme dank eines eingebauten Timers gleich wieder. Spieleproduzent Chris Johnson konnte uns allerdings beruhigen. Für das fertige Spiel werden die Zeitlimits entfernt und durch eine Routine ersetzt, die die Kostüme erst nach Einstecken einiger Treffer verschwinden lässt.

Mr. Sandman... give me a dream!

Natürlich wäre dieser Titel kein echtes Adventure ohne die obligatorischen Boß-Figuren. In *Ruff & Tumble* erscheinen die Bosse hauptsächlich in der Form eines Charakters – Thread Bear. Dieses flauschige Etwas agiert praktisch als rechte Hand von NiteKap und sorgt in regelmäßigen Abständen für mächtig viel Ärger. Unter anderem greift er als Ritter an, als Kapitän eines Piratenschiffs oder als riesige Roboterspinne, um nur drei Varianten zu nennen.

In grafischer Hinsicht erinnert *Ruff & Tumble* stark an das altbewährte *Banjo-Kazooie*. Die Verwandlungskünste der beiden Hauptcharaktere und die Integration einer leitenden Hilfsfigur lassen Erinnerungen an *Rares* Meisterstück wachwerden.



Schlag mit dem Zaunpfahl

Dieser unerwünschte Gast ist ein Hood-Wink. Es handelt sich dabei um das finstere Alter Ego eines Winks, und das sorgt für ungemütliche Träume. Hood-Winks sind keine Streicheltiere – verpasse ihnen einen ordentlichen Klappsp!

Na los, ab ins Rennen!

Neben der obligatorischen Kampfszene mit einem Levelendgegner bietet jede Welt zudem ein ganz eigenes Rennen. Hier nehmen Ruff und Tumble gerade auf einer Feuerwerksrakete Platz. In einem Rennen auf einer speziell dafür angelegten Strecke müssen sie sich mit anderen Figuren anlegen. Im fertigen Spiel sind vielleicht Mehrspieler-Schlachten in Arenen zu erwarten, hundertprozentig sicher ist das jedoch noch nicht.



► Als Roboter können Ruff und Tumble mit zielsuchenden Raketen schießen. Na, das ist doch mal was Nützliches!



► In den Piratenlevels müssen sich Ruff und Tumble mit allerlei Gesocks aus dem Ozean abgeben. Appetit auf Krabbensalat?



Ruff & Tumble offeriert zahlreiche neue Ideen, schließt einen anreizenden Zweispielers-Kooperativmodus ein und läßt Adventure-Neulinge zarten Alters wegen der leichten Puzzles nicht im Regen stehen. Wir halten trotz Überstunden und totaler Übermüdung Augen und Ohren offen!



▲ Noch steuert sich das Spiel etwas schwammig...



▲ ... aber bis zur Fertigstellung sind ja noch ein paar Monate Zeit.



▲ Haarnadelkurven sind eher die Regel denn die Ausnahme.

Supercross 2000

Matsch, Ölgeruch und harte Männer – das ist der Stoff, aus dem Bikerträume gemacht sind!



Videospielumsetzungen von Freak-Sportarten werden immer beliebter: Ob BMX, Snowboard, Jet Ski oder Kanu – nichts ist abgedreht genug, als daß man es nicht auch am heimischen Fernseher genießen möchte. Jetzt erwischt es einen Fun-Sport, der in den 80er Jahren seinen bisherigen Höhepunkt hatte: Motocross.

Während Nintendos *Excitebike* ins nächste Jahrtausend verschoben wurde, läßt Electronic Arts mit *Supercross 2000* noch in diesem Jahr die Geländemaschinen aufheulen. Für dieses nicht ganz unwichtige Projekt hat EA niemand geringeren als MBL Research, das Team hinter dem Knaller-Eishockeyspiel *NHL '99*, verpflichtet. Der Wechsel von Eis auf Matsch scheint dabei relativ leicht gelungen zu sein, wie eine erste Probe-runde auf den Rasenmäher-Maschinen eindrucksvoll unter Beweis stellt.

Mit einem von 25 verschiedenen Fahrern stürzt Du Dich in hals-

brecherische Rennen auf mehr als einem Dutzend unterschiedlicher Strecken, allesamt in riesigen Arenen angesiedelt. Unter dem Hintern Deines Fahrers befindet sich dabei eine "echte" Maschine. Anhänger dieses ungewöhnlichen Motorsports erfreuen



▲ Autsch! So ein Sturz kann ziemlich schmerzhaft sein.



▲ Matsch, wohin das Auge auch blickt.

sich unter anderem an einer Yamaha YZ und einer Kawasaki KX. Aber nicht nur die Fahrer- und Motorradnamen sollen echt sein. Nein, EA hat seine Programmierer beauftragt, das realistischste Cross-Spiel aller Zeiten zu erstellen. Ob das gelingen ist, wird wohl erst ein ausgiebiger Test zeigen. Auf den ersten Blick macht

SUPERCROSS 2000

Vertrieb: Electronic Arts

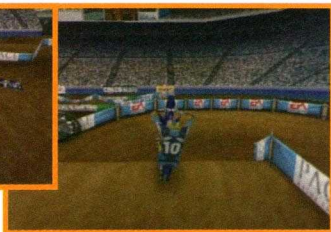
Hersteller: MBL Research

Erhältlich: Herbst

Supercross 2000 jedoch schon einen hervorragenden Eindruck. Die Bewegungen der Fahrer auf ihren Bikes sehen beeindruckend aus, und auch wenn die Steuerung noch etwas hakelig ist, macht es schon in einer sehr frühen Version tierisch Spaß, durch die riesigen (nebbelfreien!) Schlammarenen zu brettern. Aber nicht nur Vollgas-Typen kommen auf ihre Kosten: In drei speziellen Arenen müssen atemberaubende Stunts vollführt werden, um das Publikum auf den Rängen bei Laune zu halten. Verschiedene Spielmodi, wie beispielsweise ein Karrieremodus, sollen für Langzeitmotivation sorgen.



▲ Stürze kosten unglaublich viel Zeit.



Sprocket

Ein Held ohne Arme und Beine. Ein Traktorstrahl als Hilfsmittel. Ein durchgeknalltes Maskottchen und ein verzweifelter Erfinder. Was für ein Spiel!



▲ Schade, daß es bei dieser Achterbahn keinen Looping gibt!



Vertrieb: UBI
Hersteller: Sucker Punch
Erhältlich: Herbst

Nein, bei "Sucker Punch" handelt es sich nicht um einen neuen Cocktail mit durchschlagender Wirkung und auch um keine zweideutige Redewendung, sondern um ein kleines, erst 1997 gegründetes Softwarehaus aus Bellevue, Washington. Dort werkelt ein ständig wachsendes Entwicklerteam an seinem ersten Produkt, einem Actionspiel fürs N 64 namens *Sprocket*. Auf der E3 erstmals einer größeren Öffentlichkeit präsentiert, erregte *Sprocket* sofort Aufsehen und wurde von einem beliebten amerikanischen Magazin sogar mit dem Titel "Sleeper-Hit des Jahres"

▼ Hoffentlich führen Dich diese Wegmarkierungen nicht in eine Sackgasse!



► Jurassic Park trifft Sven Martinek? In diesem Spiel hat wirklich jeder Platz...



► Neben flinken Karts kannst Du auch einen schwergewichtigen Panzer durchs Gelände manövrieren.

bedacht. Es gibt viele Gründe, die *Sprocket* so interessant machen. Das innovative Konzept zum Beispiel. Oder die revolutionäre Engine, auf die wir später noch kommen. Zu allererst fällt aber sicherlich der gleichnamige Held des Spiels ins Auge.

Physik mit Fun

Denn *Sprocket* ist keine Figur wie viele andere, auch wenn sein Gesicht aussieht, wie das eines ganz normalen Jungen. Doch er hat keine Beine und bewegt sich auf einem im Hüftbereich festgewachsenen Einrad durch die Gegend. Und er hat keine Hände, mit denen er irgendwelche Gegenstände bewegen oder benutzen könnte. "Diese Fakten standen bereits ziemlich zu Anfang der Entwicklung fest", so Programmierer und Sucker Punch-Mitbegründer Bruce Oberg. "Lediglich das Design der Figur mußten die Grafiker

mehrfach überarbeiten." Natürlich wirst Du in der Rolle des *Sprocket* trotzdem die verschiedensten Objekte einsetzen können, Hunderte sogar, und zwar mittels eines Traktorstrahls. Die zu bewältigenden Puzzles unterscheiden sich dabei sehr, auch viele Farbrätsel gibt es zu bewältigen. So müssen etwa im Steinzeitlevel Höhlenwände mit ganz bestimmten Malereien verziert oder der eigene Körper verschiedenfarbig angemalt werden, um in den nächsten Spielabschnitt zu gelangen.

Die Levels sind übrigens Teile eines riesigen intergalaktischen Vergnügungsparks, in dem *Sprocket* seine Mission zu bewältigen hat. Denn einen Tag vor der großen Eröffnung der "Whoopie World" passiert das Unfaßbare: Jojo, eines der beiden Maskottchen des Parks, wird stinksauer, weil es weniger beliebt ist als sein Partner. Also beschließt es, den Park

▼ Wenn Du jetzt zu langsam wirst, setzt's ein kaltes Bad!



► Mount Rushmore läßt grüßen. Von diesen Präsidenten haben wir allerdings zuvor noch nie gehört.



▲ Solche Rätsel gehören zu den Herausforderungen der seichteren Art...

kurzerhand zu zerstören. Der Wissenschaftler Dr. Gavin, Erfinder und Erbauer des Parks, sieht nur eine Chance, sein Lebenswerk zu retten. Er setzt seinen Lieblingsroboter auf Jojo an, weil dieser allein genügend Tricks

auf Lager hat, um das durchgeknallte Maskottchen zur Raison zu bringen. Der Name dieses Roboters? Sprocket, natürlich! In sieben gigantischen Levels kann Sprocket nun beweisen, daß er wirklich das Zeug dazu hat, alles zum Guten zu wenden.

Das absolut herausragende Element bei Sprocket ist mit Sicherheit die Engine. Jedem Objekt im Spiel wurden ein realistisches spezifisches Gewicht und weitere, ebenso authentische physikalische Eigenschaften zugeordnet. Wirfst Du zum Beispiel mit einer riesigen Muschel nach einem geparkten Auto, wird sie zwar davon abprallen, ohne es ernsthaft zu beschädigen, das Auto aber dennoch in eine sanfte Erschütterung versetzen. Rollst Du über eine schiefe

▼ Man sagt, manche Entwickler werden ihren Figuren immer ähnlicher. Scheint zu stimmen, wenn man sich den Typ vorn rechts ansieht...



▲ Auch vor größeren Objekten braucht Dein Traktorstrahl nicht zu kapitulieren.

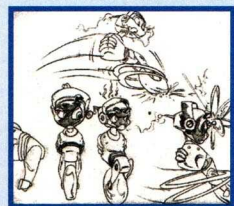
Ebene und wirst dabei zu langsam, schmierst Du unweigerlich ab. So findet eine ständige Interaktion zwischen Dir und unzähligen, sich in Echtzeit drehenden, schwingenden und bewegenden Objekten statt. "Es hört sich an, wie eine hochtrabende Floskel", so noch einmal Bruce Oberg. "Aber tatsächlich hat die Sprocket-Engine mehr drauf, als man gegenwärtig auf einem PC realisieren könnte."

Beam me up, Sprocket!

Die Steuerung ist erfreulich simpel: Mit dem B-Knopf aktivierst Du einen Traktorstrahl, der aus einer Vorrichtung an Sprockets Helm zischt und automatisch einen Gegenstand ergreift, wenn er sich in Reichweite befindet. Mit Z läßt Du den Gegenstand wieder fallen. Ein weiteres Drücken auf B wechselt zum Wurf-Modus, der wiederum mit dem Joystick ausgeführt wird. Im Laufe des Spiels bringt Tinker, Dein kleiner Weggefährte, Dir immer neue Tricks bei. Und obwohl es sich bei Sprocket eigentlich um einen Wartungs-, und nicht um einen Kampfroboter handelt, können sich Deine Gegner auf einiges gefaßt machen. Alles in allem erwartet uns mit Sprocket ein echt innovatives Spiel, das sich gar nicht erst bemüht, ein weiterer Mario-Klon zu werden. Tausend Überraschungen, versteckte Levels und die Erfahrung, mit der UBI-Soft als Vertrieb ins Rennen geht, werden dem Spiel mit Sicherheit zu einem guten Start verhelfen. Wenn der erste Eindruck sich bestätigt, kann wirklich nichts mehr schiefgehen.

Wir zeichnen ein Spiel...

... und das ist gar nicht so einfach. Hunderte verschiedener Entwürfe, etliche neue Anläufe, wechselnde Kolorierungen und noch mehr Feinarbeit häufen sich auf dem langen Weg von der Skizze zur endgültigen Grafik an. Hier ein paar Beispiele.



Bis Sprocket selbst so aussah wie auf diesem Entwurf, wurde sein Erscheinungsbild mehrfach überarbeitet.



Gemeine Robot-Moskitos wie dieser machen Dir das Leben schwer. Auch wenn sie etwas belächelt dreinschauen.



▲ So ganz unversehrt sieht dieses Päckchen aber nicht aus. Hoffentlich gibt's da die richtige Versicherung...



▲ Die omnipräsente ACME-Corporation spielt in zahllosen Cartoons der Warner Bros. eine Rolle.



▲ In der tasmanischen Stadt gehören auch Wolkenkratzer zu den überwindbaren Hindernissen.

Taz Express

Die Looney Tunes erobern das N 64, ihnen mit Affenzahn voran natürlich der Tasmanian Devil. Schnell her mit diesem Spiel!

Das Leben könnte so schön sein, auch für den Tasmanischen Teufel: den lieben, langen Tag auf dem Sofa verbringen, kein Football-Match verpassen und nur hin und wieder aufstehen, um Snacks und kühle Drinks heranzuschaffen. Leider ist uns Männern dieser paradiesische Zustand meistens nicht vergönnt. Jedenfalls dann nicht, wenn wir unser Leben in dauerhafter weiblicher Gesellschaft verbringen. So wie Taz. Irgendwann konnte She-Devil, seine Freundin, das lässige Nichtstun nicht länger ertragen und beschloß, daß es auch für Taz an der Zeit wäre, sich endlich einen Job zu suchen. Was soll man auch machen, wenn der Vermieter schon droht, die Türe einzutreten, nur weil man mit seinen Zahlungen ein paar Monate im Rückstand ist? Und der richtige Job war schnell gefunden. Als Jungunternehmer und einziger Angestellter wird Taz für den Kurierdienst Taz Express verpflichtet.

Arbeit, nichts als Arbeit

Von jetzt an besteht Taz' Lebensinhalt darin, Päckchen zu schleppen. Und sie beim Empfänger abzuliefern – pünktlich,

► Nicht immer nur der Nase nach, auch abseits des Weges warten etliche Aufgaben.



▲ Klar, daß dieser Screenshot aus dem Western-Level stammt. Wo gibt's denn hier 'nen Whisky?



▲ Feeling und Atmosphäre scheinen direkt aus den Cartoons zu stammen. Genau wie die Geschwindigkeit!

unversehrt und möglichst mit einem Lächeln auf den Lippen. "Als Figur in einem Videospiel ist Taz wirklich allererste Wahl", so Infogrames-Vizepräsident Mike Markey. "Schließlich liegen seine charakteristischen Eigenschaften in einem unerschöpflichen Energievorrat und dem ständigen Drang nach Bewegung. Wir haben wirklich alles gegeben, um diese einzigartigen Eigenschaften möglichst



▲ Selbst zur Weihnachtszeit kann Taz kein beschauliches Leben führen.



▲ Ziemlich wenig Leben in diesem Saloon. Die berühmte Ruhe vor dem Sturm?



▲ Kisten zu wuchten gehört für Taz zu den leichteren Übungen.

originalgetreu aus der Zeichentrickserie zu übernehmen." Wir, das heißt in diesem Fall Infogrames und die Entwickler der britischen Spieleschmiede Zed Two. Berühmt geworden mit dem feuchtföhlichen Puzzle *Wetrix*, verhelfen sie nun dem Tasmanischen Teufel zu seinem ersten Auftritt auf dem N 64.

Und Taz kommt nicht allein, auch andere Looney Tunes tauchen in dem Action-Adventure als Nebenfiguren auf. Schon bei seinem ersten Auftrag machen ihm nicht nur Mutter Natur, sondern auch Yosemite Sam, Marvin The Martian und Wile E. Coyote mächtig Ärger. Dabei soll er doch eigentlich ein Paket der ACME Corporation, der fiktiven Firma, die ja in zahllosen Warner Bros.-Cartoons eine Rolle spielt, intakt und „ungestohlen“ abliefern. Auch die nächsten Aufträge haben es mächtig in sich und führen Taz durch satte 25 Levels, die in fünf verschiedenen Welten spielen: im tasmanischen Busch, im Monument Valley, im Wilden Westen, in einer



▲ Es grünt so grün: Im Buschland können hinter jedem Baumstumpf Gefahren lauern.



▲ Marvin The Martian macht unserem Taz das Leben schwer. Da wird man doch glatt zum Orkan...

tasmanischen Stadt und auf dem Mars.

Um mit allen Hindernissen und Unwägbarkeiten fertig zu werden, vertraut Taz auf seine bekannten Fähigkeiten. Er rennt wie der Teufel, frißt sich durch nahezu jeden Gegenstand, springt auf Wolkenkratzer und zerstört beinahe jedes Objekt als lebender Wirbelwind. Klassische Moves, wie Gegenstände aufheben und durch die Gegend werfen, beherrscht er natürlich mit links. Wirklich interessant wird die komplette 3-D-Umgebung durch ihr sogenanntes „Dynamic Environment“, was nichts anderes heißt, als daß Du als Spieler mit beinahe jedem Gegenstand auf die ein oder andere Art herumhantieren kannst.

Daneben fehlt es aber auch sonst



▲ Ob hier ein religiöser Kult sein Unwesen treibt? Was wollen die mit unserem Päckchen?

an nichts, von unterschiedlichen Anforderungen durch das Gameplay (Schnelligkeit, Puzzles, Aufmerksamkeit) bis zu einigen versteckten Levels, die sich nur dem hartnäckigen Spieler öffnen.

Die Lizenz zum Spielen

In der Vergangenheit hat Infogrames gezeigt, daß man dort ganz groß im Lizenzieren ist. Seien es die Rechte an dem Paramount-Kinoknüller *Mission: Impossible*, die berühmten 24 Stunden von Le Mans oder das brasilianische Fußballteam samt Superstar Ronaldo. Jetzt hat man mit den Looney Tunes ein weiteres, ganz heißes Eisen im Feuer. Nach dem ordentlichen *Bugs Bunny Lost in Time* für die PlayStation verspricht Taz Express auf dem N 64 mindestens ebenso gut zu werden. Das erwähnte Gameplay und die wirklich schnelle Engine könnten es sogar zu einem echten Topspiel machen. Mit den anstehenden Batman- und Disney-Spielen von UBI versammeln sich nach und nach alle namhaften Comic-Helden auf unserer Lieblingskonsole. Und obwohl Infogrames die Hauptzielgruppe für Taz Express mit "männlich, 10-17 Jahre alt" angibt, sollte man sich das Spiel unbedingt auch dann ansehen, wenn man weiblich und/oder über sechzig ist. Falls man dazu keine Zeit hat, reicht auch der Blick in unsere vermutlich übernächste Ausgabe, in der wir das fertige Teil einem ausführlichen Test unterziehen.



StarCraft

Im Weltraum ist die Hölle los - und Du bist mittendrin!

STAR CRAFT

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Mass Media
Erhältlich: Oktober

Die Jungs von Nintendo entdecken ihr Herz für Echtzeitstrategien: Kaum hat der aufgemotzte Klassiker *Command & Conquer* die Händlerregale erreicht, steht mit *StarCraft* bereits der nächste Vertreter dieses bisher so vernachlässigten Genres in den Startlöchern.

Wie schon zuvor *C&C* basiert auch *StarCraft* wieder auf einem gleichnamigen und unglaublich erfolgreichen PC-Vorbild. Du hast die Wahl zwischen drei verschiedenen Sternenvölkern, und Deine Aufgabe ist keine geringere als die Eroberung des Weltalls. Mit schwer bewaffneten menschlichen Siedlern, den telepathisch begabten Protoss und den Riesenkakerlaken vom Volk der Zerg mußt Du Dich durch rund



▲ Alle drei Rassen spielen sich grundlegend anders.



▲ Noch sind nur leichte Truppen im Einsatz, bald werden schwerere Geschütze aufgefahren.



▲ Massenschlachten wirst Du auch in StarCraft nicht vermissen.



▲ Per Split-Screen dürfen zwei Spieler gleichzeitig ran - entweder gegen- oder miteinander.

30 umfangreiche Solo-Missionen kämpfen. Da sich die Sache mit Zusatz-CDs beim Nintendo 64 "etwas" komplizierter gestaltet, haben sich die Entwickler dazu entschlossen, die für den PC erschienene Mission-Disk *Brood Wars* gleich mit zu integrieren. Wem das immer noch nicht genug ist, der schnappt sich einen Freund und bestreitet zusätzliche Bonusmissionen

per Split-Screen - entweder Seite an Seite oder gegeneinander! Da jeder erst einmal klein anfängt, hetzt Du zu Beginn des Spiels schwache Bodentruppen aufeinander. Doch schon nach wenigen Missionen kommen schwere Fahrzeuge hinzu, bis schließlich in interplanetaren Schlachten riesige Raumschiffe zum Sieg benötigt werden - oder das entsprechende Pendant der jeweiligen Rasse. Denn während sich in den meisten Echtzeitstrategiespielen die verschiedenen Gruppierungen allesamt recht ähnlich spielen, zeichnet sich bei *StarCraft* ein erhöhter Anspruch ab: Eine Taktik, die mit den Zerg ein voller Erfolg ist, kann mit den Protoss total in die Hose gehen. Volle Konzentration und schnelles Umdenken sind daher unabdingbar.

Eine erste Probeurunde verspricht einen absoluten Topitell. Die Steuerung

wurde exzellent an die Joypad-verhältnisse angepaßt, so daß man die fehlende Mausunterstützung zu keinem Zeitpunkt vermißt. Im Vergleich zum PC-Vorbild müssen zwar grafische Abstriche gemacht werden, mit dem N64-*Command & Conquer* kann *StarCraft* jedoch problemlos mithalten. Im Vergleich zu früheren Versionen, die noch Schlimmes befürchten ließen, bekommt das Spiel also langsam auch den erwarteten optischen Schiffschiff verpaßt. Dank der vier Speicherplätze können sich vorsichtige Strategen jederzeit absichern und müssen so nicht jede Mission von vorne beginnen, wenn es mal nicht so rund läuft. Wenn sich die fertige Version so spielt, wie es die Preview-Fassung hoffen läßt, dann wird das ein höllisch heißer Herbst!



▲ Die Zerg sind ein wirklich häßliches Völkchen.

Resident Evil 64

Jetzt wird's blutig: Das PSX-ansässige Böse macht sich auf, Nintendo-Fans herauszufordern. Wir nehmen gerne an!



▲ Lange war es unsicher: Resident Evil 64 wird jetzt bei uns von Virgin in die Läden gebracht.



Falls Du neben Deinem N 64 auch eine PlayStation besitzt, wirst Du von den 32-Bit-Versionen mit Jill Valentine und dem T-Virus bestimmt schon mal gehört haben – Index hin oder her. Falls nicht, hier ein kurzes Update. Der erste Teil versetzt den Spieler in ein klassisches Horror-Szenario. Wegen eines mißglückten wissenschaftlichen Experiments liegen Laborangestellte und Mediziner tot am Boden, bizarre Kreaturen verbreiten Angst und Schrecken in den Straßen der Stadt, und die überlebenden Zivilisten sind längst zu seelenlosen Zombies geworden. Nach dem Entsenden einer Spezialeinheit sieht es zunächst so aus, als könne die US-Regierung den unliebsamen Zwischenfall mit einem kleinen Atombömbchen vertuschen. Doch



▲ Eins ist jetzt schon klar: Wie der Erstling wird auch Resident Evil 64 die Diskussion über Gewalt in den Medien wieder richtig anheizen.



▲ Cinematische Kameraführung und altbewährte Perspektive sorgen für Übersicht und Action.



▲ Spieler mit ängstlichem Gemüt können das, was vom Gemetzel zu sehen ist, der eigenen Nervenstärke anpassen.



das verantwortliche Virus erweist sich als äußerst zäh und verwandelt nun auch die unbescholtenen Bürger des Nachbarortes Racoon City in fleischungrige Zombies.

Resident Evil 64 beginnt genau hier in Racoon City. Du steuerst entweder den Polizei-Neuling Leon Kennedy oder die hübsche Claire Redfield, die unter den wenigen Nichtinfizierten nach ihrem Bruder sucht. Neben dem Eliminieren von Monstern und Mutanten warten einige Rätsel und verschlossene Türen auf Dich. Vor allem aber brauchst Waffen, große Waffen. Je intensiver der Terror wird, desto mehr davon stehen Dir zur



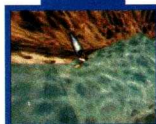
Verfügung. Daneben kannst Du mit Kräutern Deine angeschlagene, oder besser „angeknabberte“, Gesundheit wiederherstellen. Der Nachfolger des bei uns indizierten Erstlings wird sowohl als PSX- als auch als N 64-Version erscheinen; beide unterscheiden sich jedoch in mehrfacher Hinsicht voneinander. Zum einen werden wir von den Sony-üblichen Ladezeiten verschont bleiben. Auf der anderen Seite werden die PlayStation-CDs mehr Cut-Scenes und Audiotracks

enthalten, alle wesentlichen und für den Spielverlauf erforderlichen Videos finden dank neuester Komprimierungstechnik aber auch auf der Cartridge Platz. Außerdem wird es exklusiv bei der Nintendo-Version die Möglichkeit geben, den Grad der sichtbaren Grausamkeit einzustellen. Wir rechnen jedoch nicht damit, daß sich die BPJS von diesem Feature allzu sehr beeindrucken lassen wird. Wer sich für Resident Evil 64 interessiert (also jeder), sollte daher auf keinen Fall unseren Test versäumen – oder mit einem Kauf zu lange warten. Wer zu spät geboren wurde, den betrafen unsere Sittenwächter!



Wildwaters

Mensch gegen Natur: Reißende Sturzbäche versprechen Abenteuer pur!



▲ Die geschmeidigen Animationen von Wildwaters kannst Du in dieser Bilderserie erahnen – sanfter ist bisher kein Videospiel-Kajakfahrer eine Stromschnelle hinab gefahren.

WILDWATERS
Vertrieb: Ubi Soft
Hersteller: Looking Glass
Erhältlich: November

Viel Spaß im kühlen Naß! So könnte das Motto in der neuesten Kreation des Softwareentwicklers Looking Glass heißen. Wie der Name schon vermuten läßt, entführt Dich *Wildwaters* auf wilde Gewässer. In einem Kajak wirst Du von unbezähmbaren Strömungen sechs verschiedene Flüsse hinabgerissen.

Zur Wahl stehen Dir dabei sechs comicartige Charaktere, jeder mit anderen Werten bei Attributen wie Stärke und Ausdauer. Aber nicht nur die Fahrer haben unterschiedliche Eigenschaften: Drei verschiedene Wildwasser-Kajaks stehen zur freien Verfügung. Es versteht sich von selbst, daß die Wahl von Fahrer und Kajak für den Erfolg im Spiel entscheidend sein kann.

Auf die Kajaks wurde dabei besonders viel Wert gelegt. Das realistische Fahrverhalten soll neue Maßstäbe in dieser noch jungen und erst langsam populär werdenden Sportart setzen.

Trotzdem wird *Wildwaters* weniger eine schlichte "Sportsimulation", sondern vielmehr ein reinrassiges Action-Rennspiel werden. Für die Anfänger gibt's eine leicht zugängliche Steuerung. Profis dürfen sich an zahllosen Stunts versuchen. Wie im richtigen Leben gibt es Drehungen und Überschläge, die bei Sprüngen von kleinen Wasserfällen optisch ansprechend in Szene gesetzt werden. Auf sechs Flüssen (Woodchuck Ridges, Devil's Elbow, Paradise, The Dragon, Glacier Peak, Ancient Valley), die alle in unterschiedlichen Umgebungen angesiedelt sind, mußt Du Dein Können unter Beweis stellen.

Hast Du im Arcade-Modus die ersten Proberunden absolviert, kannst Du im Time Trial auf Rekordjagd gehen. Bist Du eher etwas gemüthlicher, schöngestiger veranlagt und hast mit dem schnellen "runter und dann ist's auch schon vorbei" nicht viel am Hut, dann solltest Du einen Blick auf die Stunt Challenge werfen. Hier kannst Du bereits erlernte Stunts bis zur Perfektion trainieren und neue dazulernen. Im

Meisterschaftsmodus wird Dir schließlich alles abverlangt – nur wer Stunts und Schnelligkeit kombiniert, kann die Gegnerschaft dominieren. Gesellige Typen, die so ganz und gar nicht dem Image des autistischen Videospielers entsprechen, freuen sich über einen Zweisspielermodus.

Ein erster Blick auf *Wildwaters* brachte einen recht interessanten Titel zum Vorschein. Kajak fahren gehört ja immer noch zu den etwas stiefmütterlich behandelten Sportarten, vielleicht kann Looking Glass das ja ein für allemal ändern.



▲ Diese tiefe Schlucht ist nur eine von sechs Strecken.



▲ Stromschnellen, Wirbel, Steinschläge – Gefahren lauern überall.



▼ Die Steuerung ist leicht erlernbar, aber schwer zu meistern.





▲ Auch wenn Wildwaters auf den ersten Blick wenig aufregend aussieht, steckt doch ein ganz enormes Potential in dem ungewöhnlichen Titel.

"Spaß ist der Schlüssel zum Spiel!"

Was ist an *Wildwaters* eigentlich so besonderes? Bitten wir jemanden zu Wort, der es wissen muß: Jefferey Hutt, Creative Director bei Looking Glass, gibt Antworten auf interessante Fragen.

64: Könnten Sie uns das Konzept von *Wildwaters* beschreiben?

Jefferey Hutt: *Wildwaters* ist ein echtes Wildwasser-Erlebnis. Wir wollen, daß das Spiel sehr Charakter-orientiert ist und einfach Spaß macht.

Wenn der Spieler loslegt, hat er oder sie die Wahl aus sechs Charakteren, jeder mit einer einzigartigen Persönlichkeit. Jeder Charakter hat eine eigene Auswahl an Kajaks.

Die Umgebung ist sehr stilisiert, eher wie eine Attraktion in Disneyland, als ein echter Fluß in der Wildnis. Diese Umgebung reicht von trockener Wüste über eine tropische Insel bis hin zu einem vereisten Gletscher.

Es gibt fünf verschiedene Spielmodi, beispielsweise einen Meisterschaftsmodus, auf Zeit fahren und Arcade. Es gibt sogar einen Mehrspielermodus. Grundsätzlich soll das Spiel schnell sein und Spaß machen. Es gibt eben noch kein vergleichbares Produkt.

64: Welche Probleme mußten Sie bei der Entwicklung von *Wildwaters* aus dem Weg räumen?

J. Hutt: Wir wollten das realistischste Wassermode in einem Videospiel. Was dieses Spiel von *Wave Race* und anderen "Wasserspielen" unterscheidet, ist daß es auf einem Fluß stattfindet, der den Spieler mit sich reißt. Wir wollten außerdem, daß der Fluß auf fallende Bäume, Steine und Felsen reagiert und daß sich Strudel, Rückströmungen und

Wirbel realistisch verhalten. Also haben wir uns der Dienste eines Professors an der Universität von Washington bedient, der uns ein paar Gleichungen aufstellte. Das hat uns geholfen, einen Simulator zu erschaffen, der es unserem Designteam ermöglichte, Objekte zu platzieren, den Fluß zu bewerten und zu entscheiden, was Spaß machen wird, ohne herumprobieren zu müssen.

64: Ist *Wildwaters* eine Simulation?

J. Hutt: Soweit es das Wasser betrifft, ist es eine Simulation. Realismus ist ein großer Teil bei der Erschaffung eines Flusses, und es ist spannend, mit dem Fluß zu interagieren.

Aber der Schlüssel zum Spiel ist immer noch der Spaß. Wir machen kein Spiel, in dem der Spieler wunden, den Fluß hinaufpaddeln und durch das Tor fahren muß, wenn er mal eines verpaßt hat. Wir möchten, daß das Spiel intuitiv zu bedienen ist, vom Stil her wie ein Spielhallenautomat und viel bunter und dynamischer, was die Charaktere und die Umgebungen angeht. Alles in allem geht es in dem Spiel mehr um den Spaß als um die anspruchsvolle Simulation der echten Sportart.

64: Was unterscheidet *Wildwaters* Ihrer Meinung nach von anderen Spielen?

J. Hutt: Wir haben viel Aufwand betrieben, um einen Fluß zu erschaffen, der den Spieler direkt in die Wildnis versetzt. Wir haben diesen Realismus mit dynamischen Charakteren, vielen Animationen und drei Möglichkeiten zur Spielsteuerung kombiniert – von einfachen Bewegungen für Anfänger bis hin zu komplexen Stunts für erfahrene Spieler.

Aus unserer Sicht ist dieses Spiel mit keinem bisher erschienenen Produkt vergleichbar.

64: Was hat es mit den Stunts auf sich?

J. Hutt: Die Steuerung in *Wildwaters* ist sehr wichtig. Wir haben sie in verschiedene Stufen aufgeteilt, um ein möglichst großes Publikum zu erreichen.

Die erste Stufe besteht aus Paddeln und der grundlegenden Steuerung. In der zweiten Stufe geht es um fortgeschrittene Manöver, mit denen man das Kajak in extremen Situationen unter Kontrolle halten kann. Die dritte Stufe sind die Stunts.

Wir haben eine Auswahl an Drehungen, Rollen und Überschlägen, die der Spieler bei einem Sturz von einem Wasserfall ausführen kann. Im Gegensatz zu anderen Produkten sind die Stunts in *Wildwaters* aufeinander abgestimmt, so daß der Belohnungsfaktor um einiges höher ist. Das ist für uns eine weitere Möglichkeit, dem Spieler ein Spaßelement zu bieten, das er während des Spiels genießen kann.



▲ Das Spiel an sich soll extrem realistisch werden, die Kajak-Fahrer jedoch sind Comicfiguren.



45



**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 müsst 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.



48

Muskulöse Männer in albernen Kostümen tun so, als ob sie sich gegenseitig verprügeln – kann das Spaß machen?

Kurz & Knapp

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



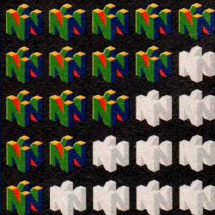
Speicheroptionen

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.

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

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

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

60 WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
Geplant war ein ernsthaftes Konkurrenzprodukt zu Gran Turismo – können die Boss Studios ihrem Anspruch gerecht werden?

64 PREMIER MANAGER
Fußballmanager erfreuten sich in den 80er Jahren großer Beliebtheit – kann Premier Manager ebenfalls süchtig machen?

68 MONSTER TRUCK MADNESS
Riesige Trucks rasen durch unwegsames Gelände – kann die Rutschpartie alle Rennfreaks begeistern?

70 IN-FISHERMAN BASS HUNTER
Das Angeln in Zelda wurde von den 64 Power Lesern zum beliebtesten Mini-Spiel gewählt – kann ein reines Angelspiel unserem Anspruch genügen?

72 MARIO GOLF
Mario setzt seine lange Karriere als Golfer fort – kann er mit seinem neuesten Spiel dem legendären Ruf gerecht werden?

76 THE NEW TETRIS
Zahllose Legenden ranken sich um Alex Pajitnows Meisterwerk – kann die Neuauflage des Klassikers immer noch Spaß machen?

78 RUGRATS
In Amerika erfreuen sich die Teppichratten größter Beliebtheit – können die knuffigen Kerlchen in ihrem N64-Debüt überzeugen?



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 auf 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 bekommt, sollte sich selbst der begeisterte Sternenkämpfer überlegen, ob er sich diesen Krampf antun möchte. Neue Ideen gibt's meist keine, und selbst wenn, sind sie so schlecht umgesetzt, daß sich die Programmierer die Arbeit besser geschenkt hätten.

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 diätetisch umgesetzt. Diese Spiele sind keine funk 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!



WWF

Die Herren des Rings scheinen sich zu vermehren. Genetisch geht es heiß her!

Egal wie oft man den Fans des Sports auch sagt, daß im Ring wirklich nur alles Show ist, sie können einfach nicht den Schauplätzen fernbleiben. Vor allem in den Vereinigten Staaten grüßeln sich fanatische Zuschauer schon um die vorderen Plätze auf den Tribünen, wenn mal wieder Steve Austin den Ring besteigt. Manch einer schüttelt bei dem Namen vielleicht nur den Kopf. Muß man ihn kennen? Meiner Meinung nach definitiv nicht. Acclams Rechnung ging aber schon immer auf: Die Käufer stehen auf

Wrestling, und Acclams Produkte gehen weg wie warme Semmeln im russischen Winter.

Nach dem erstklassigen WCV vs NWO *Revenge* könnte man davon ausgehen, daß es schwierig sei, überhaupt noch ein derartiges Spiel auf den Markt zu bringen, das die Qualitäten des großen Vorgängers toppen kann. Doch wir wollen keine voreiligen Schlüsse ziehen, denn *WWF Attitude* kommt mit mindestens genauso viel Tamtam daher wie die Wrestler selbst. Alles, was das Original *WWF Warzone* zum Erfolg machte, ist auch hier vorzufinden, und noch einiges mehr.



▲ In den Triangle-Kämpfen treten drei Wrestler gegeneinander an. Der Verlierer verläßt den Ring!

Immer in die Fresse

Wenn man diese neue Version des *WWF*-Spiels mit der alten Fassung vergleicht, fallen sofort die wichtigsten Veränderungen respektive Erweiterungen auf. Über 40 *WWF*-Superstars stehen Dir zur Auswahl, jeder mit seinem eigenen Wrestling-

Vor allem an den kle

Kampfstil, seiner Kampfmusik und seinen Spezialtechniken. Schon mal die ganzen Individual-, Tag Team-, Weapons-



▲ Versuche, jeden Gegner so schnell wie möglich aus dem Ring zu werfen. Wer es mit zwei Kontrahenten gleichzeitig zu tun hat, kommt schnell ins Schwitzen!

Kurz & Knapp

- ⊕ Tonnenweise Kämpfer
- ⊕ Immer noch die überzeugendste Spielersammlung überhaupt
- ⊕ Sound und Grafik von allerster Güte
- ⊕ Es ist Wrestling, viele Leute mögen es!
- ⊕ Es ist Wrestling, viele Leute hassen es!
- ⊕ Wird auf Dauer etwas eintönig

Ninfo

SPIELER:



EXPANSION PAK:



RUMBLE PAK:



Vertrieb Acclam
Entwicklung Acclam Sports
Genre Wrestling
Getestete Version DT
Erhältlich Jetzt!
Preis ca. 110 DM

Speicheroptionen

SPEICHER:
Nicht vorhanden
CONTROLLER PAK:
Speichert
Spielfortschritt, Cheats
und eigene Wrestler

Attitude



und Cage-Matches gesehen? Nun gibt es satte 15 verschiedene Spielmodi! Im Career-Modus geht es ebenfalls mit neuen Optionen weiter. Wer diesmal Champion werden möchte, muß etwas mehr leisten, als nur gegen andere Wrestler zu kämpfen und auf der Welttrangliste eine Stufe nach oben zu rutschen. Ganz unten in der Rangliste

▲ **Stable-Matches sind noch viel heißer. 16 Wrestler geben sich hier in 4x4-Teams die Kante. Körper fliegen durch die Luft – das reine Chaos!**

n Dingen wurde ordentlich gefeilt.

fängst Du an. Auf Deinem Weg nach oben geht es durch die regulären WWF-Events, die das ganze Jahr über stattfinden. Wenn Du gerade beginnst,



▲ **Drei gegen drei, und nur eine Person kann gewinnen – es ist das Triple Threat Match. Stelle Dich einfach auf den Kopf des Gegners...**

nimmst Du nur an wirklich winzigen Schaukämpfen teil. Erweist Du Dich höherer Ehren für würdig, bekommst Du schon Deine eigenen TV-Shows, so wie beispielsweise Saturday Shotgun, Sunday Night Heat oder Monday Night Raw. Letzten Endes warten sogar Auftritte bei einem der Pay-Per-View-Sender auf Dich. Titel wie Summerslam, Survivor Series und King of the Ring solltest Du dir dann schon auf Deinen Gürtel schreiben dürfen.

Es liegt was in der Luft...

Das ganze WWF-Spielkonzept wurde noch einmal in Sachen Grafik und Sound für WWF Attitude überarbeitet. Während die Wrestler ungefähr gleich aussehen, wurden ihnen immerhin mehr Details mit auf den Weg gegeben, und auch die Bewegungen scheinen jetzt etwas flüssiger zu sein. Alles andere erstrahlt nun ebenfalls in neuem Glanz: authentischere Arenen, tonnenweise nette kleine Ideen, während die Wrestler den Schauplatz betreten – sieh Dir die Flammen an, wenn Gangrel durch den Eingang kommt – und besser ausschauende Menüs.

Auch in soundtechnischer Hinsicht gibt es nichts zu bemängeln. Jeder der 40 Wrestler hat seine eigenen Geräusche und Sprachfetzen, die zwar limitiert sind, aber dennoch das Interesse aufrechterhalten können. Auf der Seite der Kommentatoren sitzen bekannte Sprecher wie Jerry "The King" Lawler und Shane McMahon. Im Gegensatz zu den MIDI-Konvertierungen in WWF Warzone, setzt man diesmal auf akkurate Musikstücke in voller Länge bei jedem Wrestler, der den Ring betritt.



▲ **Der Career-Modus ist der Kern des Ganzen und dauert eine halbe Ewigkeit. Schlage Dich durch die Ränge, doch die Aufgabe ist nicht leicht.**

WWF ATTITUDE

REVIEWS

64
POWER



▲ **Wenn Du stolz sein willst, versuche mal, den Titel "King of the Ring" zu ergattern. Ein Knockout-Turnier, bei dem der gewinnt, der als letzter übrigbleibt.**

... **Schweißgeruch!**
Wieder einmal darf man sich in WWF Attitude den eigenen Traum-Wrestler

Die ganze Gang ist hier!

Um mit anderen Wrestling-Sims mithalten zu können, hat sich Acclaim für WWF Attitude besonders ins Zeug gelegt und bietet 30 Superstars und elf zusätzliche Wrestler, die erst im Verlauf des Spiels zugänglich gemacht werden können. Vor allem auf Authentizität wurde viel Wert gelegt. Die Wrestler können die typischen Bewegungsabläufe vorweisen, tragen sogar die echten Kostüme. Jeder hat seine eigene Intromusik und seinen Stil beim Betreten des Rings. Fast wie im Fernsehen. Unglaublich!

GANGREL

Mit Sicherheit einer der stärksten Auftritte. Er beschwört einen Ring aus Feuer und versprüht in alle Richtungen Blut. Nett.

X-PAC

Achte auf X-Pac wenn er durch den Ring rennt. Das Feuerwerk war sicherlich nicht billig. Der Soundtrack kommt klasse rüber!

STONE COLD STEVE AUSTIN

Typisch für ihn: Er stürmt in den Ring und will gleich die ersten Schläge austreten. Finger konnten wir jedoch nicht sehen...

KANE

Kane läuft durch eine Feuerwand, wenn er den Ring betritt, und beschwört dann die "Feuer der Hölle".

49



Mach es selbst

Wenn Du zu den wenigen Menschen gehörst (ähem), die wirklich auf Wrestling stehen, dann hast Du bestimmt schon oft die Ereignisse auf Pay-Per-View-Sendern gesehen. Und nicht nur dort: Auch auf anderen Sportkanälen machen sie sich breit. In WWF Attitude kannst Du Deine eigene Wrestling-Show leiten. Suche Dir nur einen Namen aus, wähle die Farben und den Stil der Arena, und entscheide Dich dann für die Wrestler. Lehne Dich zurück und vergnüge Dich am Kampf. Dann fühlst Du Dich wie der Top-Manager der WWF – im eigenen Wohnzimmer!

► Hmmm... wie soll der Event denn mal heißen? Also zu Knabberern sagen wir nie nein, wie wäre es mit "Biscuitmania"?



► Als nächstes sind die Gardinen und Lichter dran. Also, ein Innendekorateur könnte uns ruhig die Arbeit abnehmen.



► Wähle jetzt die Kämpfe, und Du bist dabei. So gut wie jede Kombination ist zulässig. Erstelle Dein eigenes Traummatch, und let's get ready to rumble!



► Faarooqs Demonstration seiner reinen und frischen Unterhose hat wohl den Rock nicht so sehr beeindruckt.



► Auf obere Seil zu klettern kann fatale Folgen haben. Du kannst einen zerstörerischen Schlag ausführen, oder aber Du endest verknottet in den Seilen!

eigenen Beinen (ganz Eilige nutzen die Zufallsgenerierung), wird er auf der Memory Card abgespeichert. Das Besondere daran: Nimme Du den Wrestler mit zu Deinen Freunden, wissen sie im Kampf nie genau, welche Techniken er auf Lager hat!

Das Ergebnis

Wie von einem Wrestling-Spiel zu erwarten war, geht es im Einzelspielermodus ordentlich zur Sache. Doch WWF Attitude kommt erst im Mehrspielermodus richtig zur Geltung. Das Ausprobieren und Festbeissen in den einzelnen Spielvarianten könnte für Dich und Deine Freunde gar nicht späßiger sein. Aber wo viel Licht ist, gibt es bekanntlich auch Schatten. WWF Attitude ist nämlich kein Spiel, das man mal eben in die Konsole steckt und drauflos spielen kann. Vorher sind Techniken und die Steuerung zu erlernen. Etwas Übung sollte schnell zum Erfolg verhelfen, ist aber unumgänglich.

Rundum gesehen machen die kleinen Feinheiten WWF Attitude zum König des Rings. Die große Auswahl an echten Superstars, wie auch die endlose Anzahl kombinierbarer Spielvarianten halten jeden Kampfsportfan tage-, vielleicht auch wochenlang vor dem Bildschirm. Wer im Besitz älterer Wrestling-Games ist, sollte sich mal Gedanken über ein Update machen. Nur Besitzer von WCW vs NWO Revenge sollten sich die Anschaffung zweimal überlegen.

2. Meinung

Wrestling-Spiele werden auch immer besser, aber nur mit kleinen Schritten. Wenn Du erst kürzlich eins gekauft hast, ist Attitude nicht gerade eine Verbesserung für Dich. Die Präsentation ist phantastisch, und es ist auch gut spielbar; Wrestling-Fans kommen also mal wieder voll auf ihre Kosten. **Thomas Richter**

Wertung



64 Auf Einen Blick

Pad-Belegung



Alternativen

WCW Vs NWO Revenge: THQ
Getestet in Ausgabe 12/98, 87%
WWF Warzone: Acclaim (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 9/98, 90%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



Fazit

Mit Ausnahme des Gameplays wurde alles erweitert. Erstklassiges Wrestling!

basteln. Schon bei der Vorgängerversion war diese Möglichkeit äußerst populär und wurde von der Fachpresse ausgiebig gefeiert. Diesmal setzt man sogar noch ein i-Tüpfelchen oben drauf! All die unterschiedlichen Arten von Körpern, Kleidungsstücken sind wieder hier, doch Du kannst jetzt noch mehr ins Detail gehen und sogar Gesichtszüge manipulieren. Sogar die Art, wie der Wrestler den Ring betritt, kann jetzt bestimmt werden. Vorbei sind auch die Zeiten, in denen man sich bei einem Wrestler für gewisse Sets an Techniken entscheiden mußte – jetzt kannst Du ganz nach eigenen Wünschen einzelne Techniken zuweisen!

Steht der Wrestler erst einmal auf

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

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 je 79
Streetfighter II Die Serie Box 3+4 je 59
Tekken je 39

Sonstiges

Soundtracks z. B.:
Final Fantasy VII Reunion 59
Final Fantasy VII 99
Final Fantasy VIII 99
Metal Gear Solid 19,90
Parasite Eve 79
Xenogears 99
Schlüsselanhänger 9,90
Forsaken 99
Gex 3D 119
Mario Party 89
Micromachines 64 99
Mission Impossible 79
NFL Quarterback Club '99 99
South Park 99
Star Wars - Racer 109
Top Gear Rally 49
Turk 2 PV 89
V-Rally 99
Diverse "Magic Line" Lösungen z. B.:
Abe's Odyssey 24,80
Abe's Odyssey 9,90
Akai - The Heartless 9,90
Alundra 14,80
Atlantis + Safebreaker 9,90
Baphomets Fluch 1+2 9,90
Blaze & Blade 14,80
Breath of Fire 3 9,90
Casper 14,80
Command & Conquer 1+2 je 9,90
Diablo 9,90
Discworld 1+2 9,90
Exhumed 9,90
Final Fantasy VII Gex 2 + Rayman 14,80
Heart of Darkness 9,90
Legacy of Kain 9,90
Medi Evil 14,80
Mission: Impossible 9,90
Myst 9,90
Riven 9,90
Sukoden 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 16,00
EGM 16,00

Game Boy

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



Nintendo 64

All Star Baseball 2000 DT 109
Beetle Adventure Racing DT 119
Bio Freaks DT 119
Body Harvest DT 77
Castlevania 64 DT 99
Extreme G 2 PV 79
F1 Racing Simulation DT 109
FIFA '98 DT 49
Fighter's Destiny DT 49
Fighting Force 64 auf Anfr.
Forsaken DT 119
Gex 3D DT 89
Mario Party DT 99
Micromachines 64 DT 79
Mission Impossible DT 79
NFL Quarterback Club '99 DT 99
South Park DT 99
Star Wars - Racer DT 109
Top Gear Rally DT 49
Turk 2 PV 89
V-Rally DT 99

Dreamcast

Dreamcast - Grundgerät ab 499
Control Pad JP 79
JoyStick - Arcade JP 139
Lenkrod 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
Akikhabara Dendokumi 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 Ladders JP 129
D 2 JP 129
Daytona 2 JP 129
Dynamite Deka 2 JP 129

Elemental Gimmick Gear JP 129
Entertainment Golf JP 129
Evolution JP 99
Expendable JP 129
Game Gun JP 89
Gel Bass mit Angel JP 219
Godzilla Generations JP 79
Godzilla Farbig PV 129
Grandia 2 auf Anfr.
Incoming JP 139

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

Sony Playstation

Abe's Odyssey 2 DT 79
Ace Combat 3 auf Anfr.
Akai-The Heartless DT 89
Apocalypse DT 89
Astelrix DT 99
Azure Dreams DT 89



NHL Pro '99

Bio Freaks DT 59
Bloody Roar 2 DT 89
Bombberman Fantasy Race DT 89
Box Champion DT 89
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 Gegenangriff 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
F1 Racing Simulation DT 89
Final Fantasy Collection auf Anfr.
Final Fight '98 DT 89
Forsaken DT 39
G-Police DT 49
Gex 3D Return of the Gekko DT 49
Grand Theft Auto-London DT 49
Heart of Darkness DT 49

Hard Edge DT 89
Jeremy McGrath Supercross '98 DT 89
Kensel DT 89
KKND 2 - Krossfire DT 89
Last Blade auf Anfr.
Lenkrod für 3 Systeme ab 99
Master of Monsters DT 99
Medi Evil DT 89
Metal Gear Solid DT 89
Micro Machines V 3 DT 45
Motor 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
Omega Boost auf Anfr.
NHL Pro '99 DT 99
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.
Planet Blank 2 auf Anfr.
Popolous DT 79
Poy Poy 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 89
Swing DT 89
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 2000 DT 89
WCW NWO Thunder US 89
WWF Attitude auf Anfr.
X-Men vs Streetfighter DT 89

Asien-Importen je 34,90 DM (weiterer Versand auf Anfrage)

ANGEBOT DES MONATS

Dual Shock Kabel 3,90
Speicherkarte 16MB / RGB / Kabel je 9,90
Lenkrod mit Gas und Bremse je 9,90
Action Figuren Metal Gear Solid 45,00
Pistole 007 mit Rummel 59,90
Mega-modul "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 nach dem selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommenen Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angeliefert! 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.





▲ Im Hi-Res-Widescreen-Modus wird nur der halbe Bildschirm genutzt, aber es geht ohne Expansion Pak.



▲ Guck mal, kein Nebel! In WDC wird Nebel tatsächlich nur als Wettereffekt genutzt!

**SPIELER**

EXPANSION PAK:



RUMBLE PAK:



Vertrieb	Konami
Entwicklung	Midway
Genre	Rennspiel
Getestete Version	USA
Erhältlich	Jetzt! (Import)
Preis	ca. 100 DM



▲ Im Zweispielermodus geht es auf die gewöhnlichen Standardstrecken.

World Drive

Das beste Rennspiel für das N 64? Ääh



Kurz & Knapp

- Viele Grafikdetails, auch in Lo-Res
- Realistische Steuerung
- Komplexe Replays
- Sehr flüssig
- Verschiedene Rennmodi
- Cleveres Teamsystem
- ➖ Dumme Gegner
- ➖ Keine echte Herausforderung
- ➖ Nur für maximal zwei Spieler
- ➖ Keine Schäden oder Unfälle

Mittlerweile gibt es sehr viele Rennspiele für das N64 – einige meinen sogar, es sind zu viele –, doch nur wenige sehen so beeindruckend wie *World Driver Championship* aus. Die Fahrsimulation aus dem Boss Game-Studios bietet zwei Grafikmodi: normales Vollbild mit Lo-Res-Grafik und hochauflösende Grafiken mit verkleinertem Bild. Beide Modi können gleichermaßen faszinieren. Der Titel läßt schon erahnen, daß es mit Rennwagen auf die verschiedensten Pisten geht. Die Darstellung der Wagen in *World Driver Championship* basiert auf echten Fahrzeugen. Kleinere Unterschiede müssen

Nur wenige Spiele sel

jedoch, zwecks Umgehung der teuren Lizenzen, in Kauf genommen werden. Wer es schafft, sich durch eine komplette Meisterschaft zu schlagen, hat eine komplette Weltreise hinter sich, denn die zehn

Stars der Garage

Während Deines Vorankommens im Spiel stehen immer wieder neue Fahrzeuge zur Auswahl. An der Spitze der Liste steht der legendäre Mystic, doch gib auch den anderen Boliden ruhig mal eine Chance...

Eclipse Stallion



Einer der beiden Wagen, die anfangs schon zur Verfügung stehen. Starke Ähnlichkeit zum Ford Mustang. Selbst stark aufgerüstet zu schwerfällig und schwächer als die andere Autos.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
TOP SPEED	100	120	140	160	180	200	220	240	260	280
ACCELERATION	100	120	140	160	180	200	220	240	260	280
HANDLING	100	120	140	160	180	200	220	240	260	280
WEIGHT	100	120	140	160	180	200	220	240	260	280

Rage 512 Evo

Die Form der Karosserie liegt irgendwo zwischen einem 911 und einem 959. Herr Porsche wird nicht darüber erfreut sein zu erfahren, daß der 512 keineswegs die beste Wahl ist.

TOP SPEED		100 120 140 160 180 200
ACCELERATION		100 120 140 160 180 200
HANDLING		100 120 140 160 180 200
WEIGHT		100 120 140 160 180 200

Elan Swift TT



Nicht weit entfernt vom Lotus Esprit steht der Swift als annehmbarer Allrounder in der Garage. Wenn die Farben doch nur nicht so grausam wären...

TOP SPEED

ACCELERATION

HANDLING

WEIGHT



ver Championship

Strecken (plus jeweils sechs Variationen) sind über den gesamten Globus verteilt. Fahrten durch Sydney und Rom stehen beispielsweise auch auf dem Programm.

Bekanntestes Produkt aus dem Hause Boss ist für N 64-Besitzer mit Sicherheit das exzellente *Top Gear Overdrive*. Dank seiner schicken Optik, gepaart mit einer anspruchsvollen Wagensteuerung, konnte es schnell eine Menge Fans für sich verbuchen. Schon der erste Punkt trifft auch bei *World Driver Championship* voll zu. Ob Du nun durch die von Neonlicht durchfluteten Straßen von Las Vegas fährst oder Dir die Gebirgssichten des Black Forest gönnst – alles wurde hervorragend detailliert und realistisch in Szene gesetzt.

so beeindruckend aus...

Gang rauf

Im Gegensatz zu *Top Gear Rally*, wo es noch richtige Crashes und Schäden an den Fahrzeugen gab, bleiben die Wagen in *WDC* auf dem Boden der Tatsachen. Gewinnst Du ein Rennen, rüstest Dein Team den Wagen mit neuem technischen Schnickschnack auf, und neue, leistungsstärkere Modelle werden



▲ Drückst Du im Rennen C-Unten, schaut Du über die Schulter zurück – nützlich, wenn Dich jemand verfolgt.

vorgestellt. Wer's im eigenen Blechgehäuse gar nicht mehr aushält, kann sich also auch einen anderen Wagen zulegen, vorausgesetzt, man erfüllt die notwendigen Anforderungen dafür.

Die Wagensteuerung hebt sich sehr von den üblichen Kontrollmöglichkeiten der N 64-Go-Karts ab. Schon allein die unterschiedlichen Werte in der Aufhängung kommen vor allem in den Replays zum Tragen, wo Fahrzeuge entsprechend in Kurvenmanövern auf die eingestellte Technik reagieren. Wer in Kurven nicht abbremsst, wird früher oder später geradewegs in eine Absperrung



preschen. Nimmst Du allerdings eine Kurve zu stark, könnte das Heck des Wagens ausbrechen.

Mit Sicherheit ein sehr hübsches Produkt, doch was bei *World Driver Championship* zur Abwertung führt, ist leider das Rennen selbst. Da helfen auch die späteren Wagen nicht weiter. *World Driver Championship* schafft es einfach nicht, das Wichtigste im Körper des Spielers zum Fließen zu bringen: Adrenalin!

Reeds R12 Manta



Die Scheinwerfer sehen anders aus, doch von vorne und hinten spiegelt der Manta eine Corvette wieder. Zwar müssen vorher dafür Punkte gesammelt werden, doch technisch ist er dem Swift unterlegen.

TOP SPEED
ACCELERATION
HANDLING
WEIGHT

Ran Venom GTR



Kaum ein Versuch wurde ausgelassen, dieses Fahrzeug wie eine Dodge Viper aussehen zu lassen. Solange Du das Gerät auf der Strecke halten kannst, fährst Du immer ganz vorne mit.

TOP SPEED
ACCELERATION
HANDLING
WEIGHT

Furlo LS



Von vorne schlecht zu deuten, doch das Heck verrät es – tatsächlich ein Marcos Mantara! Deutlich besser als der russische Venom und mit Sicherheit ein Meisterschaftssieger.

TOP SPEED
ACCELERATION
HANDLING
WEIGHT

EXR Challenger



Wir sind uns zwar nicht sicher, aber uns erinnert der Wagen am ehesten an einen TVR Cerberus. Macht ja auch nichts – das Heck bricht ständig aus, wenn Du auf Bleifuß setzt!

TOP SPEED
ACCELERATION
HANDLING
WEIGHT



▲ Du stehst auf Burnouts? Kein Problem! In *WDC* hast Du die Möglichkeit, Dein Profil auf der Straße zu lassen.

Hier fließt kein Adrenalin...

Panne

Von den spannenden, atemberaubenden Kurvenfahrten, die noch charakteristisch für *Top Gear Overdrive* waren, fehlt hier so gut wie jede Spur. Zu offensichtlich reiht sich eine Kurve an die andere, und auch das gegnerische Pack führt sich anders

▼ Selbst im Zweispielermodus kann der Widescreen-Hi-Res-Modus eingesetzt werden. Das Bild wird geteilt.



Smells Like Team Spirit

Zu Beginn einer Rennsaison trittst Du einem von zwei Teams bei – Speedcraft oder Kohn Racing. Jedes Team hat einen anderen Wagen, der während der Meisterschaft ständig aufgerüstet wird. Bleibe bei Deinem ursprünglichen Team, und Du fährst am Ende den bestmöglichen Wagen... wechselt Du während des Spiels zur anderen Seite, könntest Du mit etwas Glück an einen besseren Motor gelangen!



► Die Cockpitsicht bietet keine Instrumententafel, aber einen Rücksiegel.



auf, als man es von ernstzunehmenden Kontrahenten erwarten kann; die gleichen eher Straßenblockaden. Sie folgen stets einer vorprogrammierten Spur, selbst wenn das bedeutet, Dich mit voller Gewalt von der Strecke zu drängeln. Hauptsache die Spur bleibt unter dem Kühler. Das Fahrverhalten der computergesteuerten Fahrer ist extrem nervig. Ständig schubsen sie an Dir herum, anstatt auch mal auf die Bremse zu treten und auszuweichen, wie es echte Fahrer schließlich auch täten. Ein paar Schubser reichen aus, und das eigene Gefährt bricht aus, egal wie hart man auch dagegen ankämpft. Wegen der fehlenden Schadensdetails bleibt einem schon fast nichts anderes mehr übrig, als selbst als Rammbock über die Strecke zu düsen und bei Überholmanövern auch mal brachial die Streckenbegrenzungen umzunieten. Enttäuschend auch der Mehrspielermodus. Maximal zwei Spieler dürfen sich ein Rennen liefern, das dem Einspieleroriginal in nichts nachsteht. Doch auch hier fehlt es an Einfallsreichtum und technischer Präzision. Der Titel bietet einfach nicht genug Anreiz, um neben den anderen N 64-Rennspielen bestehen zu können.

2. Meinung

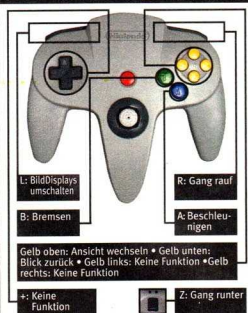
Anfänglich hinterläßt das Spiel keinen guten Eindruck. Das Spiel ist langsam – an die Geschwindigkeit der Wagen im PlayStation-Spiel *Ridge Racer* kommt der Titel überhaupt nicht heran. Eine weiche Grafik weiß zu überzeugen, doch das Rennfeeling kommt nicht rüber. **KARSTEN ROHLOFF**

Wertung



64 Auf Einen Blick

Pad-Belegung



Alternativen

F1 World Grand Prix 2: Nintendo (ca. 90 DM)
Getestet in Ausgabe 6/99, 90%
Star Wars Racer: Nintendo (ca. 110 DM)
Getestet in Ausgabe 6/99, 91%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

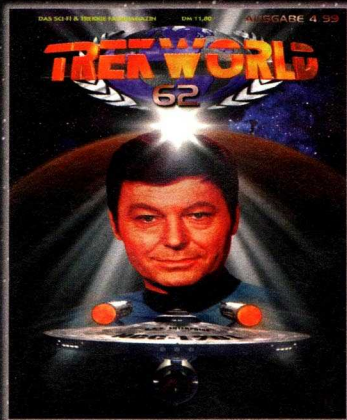


79

Fazit

Keine Qualitäten unter dem Make-Up.

STAR TREK FANCLUB



STAR TREK CENTRAL EUROPE - Postfach 22 01 11 - 86181 Augsburg

Bei uns seit Ihr immer top informiert, wenn es um Star Trek geht. Erfahrt aus erster Hand alles aus dem Star Trek Universum, die neue Fernsehserie, den neuen Kinofilm. Beim STCE bekommt Ihr:

- Das Magazin Trekworld - 170 Seiten, 6 x im Jahr
 - Exklusives Merchandise
 - Clubausweis
 - Stammtischverzeichnis
 - Poster, Sonderdrucke
 - Merchandisekatalog
 - Webpage mit Downloadbereich, Infos, Episode Guides und vieles andere mehr.
- Fordert noch heute unsere kostenlosen Infos an!

Tel.: 0821/219 1936

Fax: 0821/219 1937

www.stce.de



ONLINE STORE



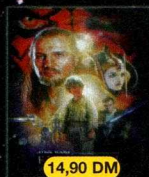
14,90 DM



14,90 DM



14,90 DM



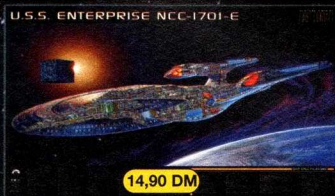
14,90 DM



14,90 DM



14,90 DM



14,90 DM

Der ultimative Science Fiction Online Store!

Alles über Star Wars - Phantom Menace, Actionfiguren, Poster, Modelle, Spielzeug u.v.a.m.

Supergünstige Sonderposten, Kunstdrucke, Autogramme, Tassen, und unsere Sci-Fi News mehrmals wöchentlich!!

Katalog kommt kostenlos - einfach bestellen unter:

Tel.: 0821/219 1936 oder Fax: 0821/219 1937

www.space-store.de

Premier

Und die Pille rollt wieder!

In den prähistorischen Tagen der Videospiele gab es einst einen Titel namens *Football Manager*. Das ganze Trara in der Werbung hatte sich damals gelohnt, denn die Hersteller versprachen genau das, was nachher auch im Spiel vorzufinden war. Legionen von Teenagern ergriffen die Chance, einer eigenen Mannschaft zum Sieg zu verhelfen. Unterstützt wurden die Managementfunktionen durch eine komische Grafik, in der kleine Strichmännchen über ein grausam gezeichnetes Spielfeld hoppelten und hin und wieder mal ein Punkt zu sehen war, der in Richtung Tor kullerte. Du konntest selbst

Besitzer fast das gleiche Spiel zocken. Die Präsentation mag sich zwar verändert haben – es gibt jetzt sogar Grafik und Sound –, doch das reizende Gameplay ist das gleiche geblieben. Mit Deinen Fähigkeiten und etwas Glück bringst Du eine englische Fußballmannschaft bis ganz nach oben – oder sitzt später weinend vor dem Stadion!

Das ist Fußball!

Premier Manager 64 ist eines der Spiele, das viel Deiner wertvollen Freizeit in Anspruch nehmen wird. Wenn Du schon *Robotron 64* nach fünf Minuten ausgeschaltet hast, weil es Dir zu anspruchsvoll war, kannst Du jetzt ruhigen Gewissens weiterblättern. *Premier Manager* macht sich zwar die Grafik-Engine von *Actua Soccer 3* zunutze, um die Spiel-

Ein Spiel, das sehr viel Freizeit in Anspruch nimmt

Ninfo

SPIELER:



EXPANSION PAK:



RUMBLE PAK:



Vertrieb	Infogrames
Entwicklung	Gremelin
Genre	Fußball
Geladete Version	UK
Erhältlich	Jetzt!
Preis	ca. 100 DM

Date

KID 3/27/98

English Premier League

Leicester City 1 V 1 Manchester United

March 3

72-35

2nd Half

1

Penalty

4 Goals

3 Offsides

7 Corners

3 On Target

3 Subs Left

K Keller

M Elliott

R Whitmore

E Hinkley

F Sinclair

P Kavanagh

N Lennon

S Campbell

A Garszaspoun

G Foster

G Parker

P Schmeichel

H Berg

D Irwin

P Scholes

R Johnson

J Stam

R Gigg

R Keane

A Cole

T Sheenaghan

J Blomqvist

nicht am Spiel teilnehmen, sondern saßest einfach nur im Häuschen des Managers und hastest gehofft, Dein Team würde mit den vorher definierten Taktiken und Spielern das andere Team schlagen. Trotz der grausigen technischen Präsentation zog das Spiel verblüffenderweise jeden in seinen Bann. Nun, 15 Jahre später, dürfen N64-

Date: 10/12/94

Season's end and improvements

Season's end	1990-1991
Average	12 Months
Location	London
Cost	250,000
Time	3 Months
Capacity	65,350
Current	No Change

Highlights zu präsentieren, doch in die Action kannst Du nicht eingreifen. Rund 90% des Spiels gehen bei der Durchforstung von Menüs und Statistikbildschirmen drauf. Alles andere ist was für Auge und Ohr, mehr nicht. Wähle zwischen zwei Spielmodi –



▲ Die Red Devils schießen ein Tor gegen Chelsea. Premier Manager macht sich in Replays die *Actua Soccer 3*-Engine zunutze.

▲ Du kannst ein Spiel auch anhand von Tabellen darstellen lassen, schöner sind aber die Highlights in 3-D!

Athletic Bilbao 0 : 1 Manchester United



▲ Manchester schlüpft in die europäische Schlacht. Es sieht für sie allerdings gar nicht so rosig aus.

Date	Charity Shield	Away
SUN 10 AUG 1995		MANCHESTER UNITED
Arsenal	V	Manchester United
★ D Seaman ★ N Vivas ★ N Winterburn ★ P Vieira ★ T Adams ★ M Keown ★ R ParLOUR ★ D Bergkamp ★ N Kana ★ N Anelka ★ T Katschala	Attendance 73,834 From Wembley match 	★ P Schmeichel ★ G Neville ★ D Irwin ★ P Scholes ★ J Stam ★ N Butt ★ D Beckham ★ R Keane ★ A Cole ★ D Yorke ★ R Giggs

Kurz & Knapp

- Einziges Spiel seiner Klasse
- Merkwürdig faszinierend
- Spiel-Highlights
- Echte Teams und Spieler
- Statistik-Paradies
- Statistik-Hölle
- Kaum eigene Einstellungen

Manager 64

Manager, in dem Du eine Mannschaft aus vier englischen Divisionen wählst, oder Karriere, in dem Du einen von zehn Clubs der dritten Division aufbauen kannst. Letzterer Modus ist natürlich um einiges anspruchsvoller, da anfangs auch weniger Geld zur Verfügung steht. Klingelt es langsam? Es geht nur um englische Mannschaften. Und jetzt der Schock: Dieses Spiel wird in dieser Form auch nur in England verkauft! Ob es bald auch eine an den deutschen Markt angepasste Version geben wird, möchten wir nicht völlig ausschließen, zur Zeit sieht es dafür allerdings schlecht aus.

Zu Beginn Deiner neuen Aufgabe gilt es, die eigene Mannschaft gründlich zu untersuchen. Der Computer kann den günstigsten Kader bestimmen. Wer sich aber seines Stolz als Manager nicht berauben lassen will, stellt aus eigener Hand das Team

zusammen. Mit der Trainingsoption lassen sich individuell für jeden Spieler eigene Trainingsprogramme erstellen. Bei einigen mangelt es an spielerischem Können, andere hingegen sind nicht fit genug und müssen Gewichte stemmen. Liegen Spiele dicht beieinander, mußt Du dafür sorgen, daß Deine Sportler genügend Ruhe und Erholung bekommen.

Schnell wie die Hasen!

Neben dem Umgang mit den Spielern, muß auch der Umgang mit Geld gelernt sein. Du wählst Sponsoren, bestimmst Ticketpreise, entscheidest, wann Spieler ein teures Training zu absolvieren haben, bietest Boni für gute Spiele und kaufst und verkaufst Spieler. Der Transfermarkt von Premier Manager beweist, daß sich ein N64 nicht vor dem PC zu verstecken braucht – das Blättern durch die Menüs, Optionen und Statistikbildschirme kann Ewigkeiten



dauern. Eben eine pure Management-simulation!

Sobald Deine Mannschaft steht, kannst Du Dich zurücklehnen und grinsend von der Seitenlinie aus Deinen Jungs beim Spielen zuschauen. Es besteht die Möglichkeit, nur ein rein statistisches Ergebnis des Spiels zu Gesicht zu bekommen, oder sich Zeit für die Highlights eines Matches zu nehmen. Diese werden in einer Actua Soccer 3-Grafik präsentiert und sehen, wenn auch

◀ Auf dem Taktikbildschirm kannst Du Dir einen perfekten Überblick über die Formationen verschaffen. Vor jedem Spiel darfst Du selbst Hand anlegen an each match.



nen wird!

Mit Schirm, Charme und Pille!

Die Navigation durch die Menüs von Premier Manager wirkt anfangs beängstigend, doch mit etwas Übung läuft's wie geschmiert.

Hauptmenü

Die acht Icons, die den Ball umgeben, lassen Dich das Team managen, während ein Klick auf den Ball Dich ins Spiel bringt!

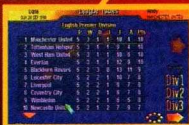
Veranstaltung
Erzählt Dir etwas über das nächste Match, und wie lange Du noch trainieren solltest.



Top Team
Es ist nicht nur der Name des Spitzenteams der Division, sondern eine Mannschaftsaufstellung.



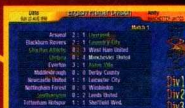
Torkönige
Selbsterklärend – es ist eine Liste mit den Spielern, die besonders viele Tore erzielt haben.



Liga
Zeigt alle Ligatabelle an, inklusive der europäischen Liga.

Teamaufstellung
Stelle hier Dein Team zusammen, trainiere Spieler, spioniere die Gegner aus und lege Taktiken fest.

Transfermarkt
Hier kannst Du Spieler kaufen und verkaufen.



Resultate
Berichtet über die Ergebnisse und Leistungen in den gespielten Matches.



Finanzen
Das muß sein! Egal wie gut Deine Mannschaft spielt. Du mußt mit Geld umgehen können.

Überraschend, wie faszinierend es sein kann!



etwas körnig, sehr beeindruckend aus. Leider erreichen die Animationsdarstellungen keineswegs den von ISS gesetzten Standard.

Wer die Wahl hat...

Neben den League-Spielen erhältst Du zudem die Chance, im FA-Cup zu spielen oder gar an der European Super League teilzunehmen. *Premier Manager 64* überläßt Dir ausschließlich das Kommando über englische Teams, doch in den Europa-Spielen geht es natürlich auch anderen Ländern an den Kragen. Alle Spieler, egal ob englisch oder aus anderen Teilen Europas, entsprechen der Realität und kommen sogar mit plausiblen statistischen Daten der 98er und 99er Saison daher.

▲ Bereit für den Angriff! Replays können einen ganz schön nervös machen, da man selbst nicht ins Geschehen eingreifen kann.

► Einige Spiele werden durch Strafstöße entschieden.

Das Gefummle mit den Menüs kann manchmal etwas hakelig sein. Der Analogstick ist nun doch nicht so präzise, wie er sein sollte, und einige der Icons sind etwas klein geraten. Mit etwas Übung und Feingefühl gibt es aber keine Probleme.

Leider ist es nicht möglich, die Namen der Spieler zu manipulieren, so daß Du und Deine Freunde leider der Mannschaft fernbleiben müssen. Hardcore-Fans fehlt damit logischerweise auch die Möglichkeit, Daten zu aktualisieren. Klar, der eigentliche Spielspaß wird dadurch nicht geschmälert, doch dieses kleine Extra hätte nicht schaden können.

Gegner dieser Sportart oder solche, für die schon das Wort "Managementsimulation" als patentiertes Schlafmittel durchgehen könnte, sollten bloß die Finger von *Premier Manager* lassen. Wer sich dennoch mal daran versucht, wird überrascht sein, welchen Spaß trockene Bildschirme mit purem Datenwust hervorrufen können. Wer nicht vorsichtig genug ist, vergißt Kind und Kegel, läßt das Mittagessen kalt werden und verpaßt seine Lieblings-TV-Shows. Fußballfanatiker werden es lieben, und selbst Gelegenheitszuschauer werden sich kaum davon lösen können. Wenn es doch nur nicht bloß für den englischen Markt gedacht wäre. Mist!



Jetzt aber RAN!

Wer die echte Herausforderung sucht, fängt von Grund auf mit einer Mannschaft der dritten Division an. Geld ist dabei knapp! Die besten Spieler kannst Du Dir anfangs nicht leisten, und einen Namen mußt Du Dir ebenfalls erst einmal aufbauen.



▲ Ein komisches Gefühl, ins Verderben zu steigen...



▲ Ooops. Gegen Macclesfield verloren. Peinlich!



▲ Die Shaymen-Erschlaffung war abzusehen...



▲ ... und die oberste Instanz zeigt uns die rote Karte!

64 Auf Einen Blick

Pad-Belegung



Alternativen

ISS '98: Konami (ca. 60 DM)
Getestet in Ausgabe 10/98, 95%
FIFA '99: EA Sports (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 2/99, 94%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

85%

Fazit

Nicht für jeden Geschmack, aber Fans des Genres werden es lieben!

2. Meinung

Ich gebe zu, kein Fan dieses Genres zu sein. Ich schaue sogar lieber einer Schnecke beim Überqueren einer Straße zu. Wer darauf steht, geht beim Kauf kein Risiko ein. Doch der Geschmack will erst einmal getroffen werden...

KARSTEN ROHLF

Wertung



**ÜBER
50%
SPAREN!**

VOLL COOL!



**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 • Abverwaltung
Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham

PC Heft & Spiel SCHNUPPERCOUPON



Ja, ich bestelle die nächsten 3 Ausgaben PC Joker Heft & Spiel für DM 12,- statt DM 26,70 bei Einzelheftkauf. Ich spare damit DM 14,70. Ich zahle per **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 wir Ihnen das 3. Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben für 91,- DM (Häufigkeit 100,- DM). Dieses habe ich Kenntnis genommen und bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Ninfo

SPIELER:



EXPANSION PAK:



RUMBLE PAK:



Vertrieb	Take 2
Entwicklung	Edge Of Reality
Genre	Rennspiel
Getestete Version	US
Erhältlich	Jetzt!
Preis	Unterschiedlich

Monster Madness

Große Reifen und laute Motoren – aber reicht das schon für ein gutes Rennspiel?

► *Monster Truck Madness* verleiht Fließfähigkeit!



Speicheroptionen

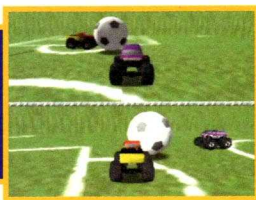
SPEICHER:
Nicht vorhanden
CONTROLLER PAK:
Speichert Spielfortschritt



Kurz & Knapp

- 20 Trucks
- Tolle Mehrspielermodi
- Coole Extrawaffen
- Nebel ohne Ende
- Wirkt unfertig
- Schwammige Steuerung

► Jawohl, immer dem Pfeil nach.



D b Skateboard oder Inline-Skater, Furby oder Fast Food – früher oder später schwappt jeder noch so bescheuerte amerikanische Trend über den atlantischen Ozean und überschwemmt halb Europa. Trotz ihrer Affinität zu Autos konnten sich die Deutschen für ein in den Vereinigten Staaten seit Jahren populäres Phänomen (noch?) nicht begeistern: Monster Trucks. Jetzt versucht sich Take 2 mit *Monster Truck Madness* an einem recht unkonventionellen Rennspiel rund um die vierradrigen Monster.

Die Idee hinter dem Spiel ist recht simpel und somit genau das, was man von einem Monster Truck-Spiel erwarten kann: Du setzt Dich in eine der riesigen Powermaschinen, heizt eine meist rutschige Strecke entlang und versuchst, dabei alles

aus dem Weg zu räumen, was vor Deinen Kühler kommt. Da die Rammkraft hinter der Stoßstange allein oft nicht ausreicht, hat das Entwicklerteam *Edge of Reality* ein paar nette Extrawaffen eingebaut: Raketen, Ölpfützen, Schilder, Super-sprungfedern und vieles mehr steht Dir als unfaires Mittel zur Verfügung. Kommst Du also an einem Gegner nicht vorbei, wirkt eine gut platzierte Rakete Wunder. Sobald das Ding nämlich einschlägt, macht Dein Konkurrent vor lauter Frust einen gewaltigen Luftsprung mitten in die Pampa. Ein Problem weniger...

Skrupel, diese Waffen einzusetzen, solltest Du zu keinem Zeitpunkt haben. Erstens machen es die anderen genauso, und zweitens muß man das Manko der nicht unbedingt präzisen Steuerung

ausgleichen. Die Bodenhaftung der tonnenschweren Kolosse ist bestenfalls mit "ausreichend" zu bewerten, und so kann es schon hin und wieder mal vorkommen, daß es Dich selbst aus einer harmlos erscheinenden Kurve ziemlich heftig rauhaut.

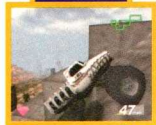
Andererseits macht das schwammige Sliden streckenweise richtig Spaß, vor allem, wenn man während einer solchen Aktion mit vollem Karacho einen gegnerischen Truck rammt und ihn unsanft ins Abseits befördert.

Neben den normalen Rennstrecken haben sich die Programmierer aber noch ein paar spezielle Spielmodi ausgedacht. Wenn Du jemals Buck Bumble gespielt hast, dann werden Dir die Fußball- und Eishockey-Modi bekannt vorkommen.

Die Mehrspielermodi machen sehr viel Spaß



Truck 64



▲ Die Mehrspielermodi sorgen für den Dauerspaß.

◀ Solche Rangelien finden alle Nase lang statt.

Deine Aufgabe hierbei ist es, den Ball beziehungsweise den Puck in das gegnerische Tor zu bugsieren. Auf den ersten Blick wenig spektakulär, machen die beiden Minispielen auch dann noch Spaß, wenn sich der Solomodus bereits zum Gähner entwickelt hat. Dabei sind die zwei sportlichen Varianten bei weitem nicht die besten Mehrspielermodi. Der absolute Knaller nennt sich "Summit Rumble". Du mußt per Sprungschanze auf eine in der Arena schwebende Plattform springen und Dich so lange wie möglich oben halten, während Deine Mitspieler und der Computer versuchen, Dich wieder runterzuschubsen. Summit Rumble ist zweifellos der Höhepunkt eines sonst nur leicht überdurchschnittlichen Rennspiels.

Das Projekt scheint Take 2 zwar recht wichtig gewesen zu sein, denn hinter dem beauftragten Softwarehaus Edge of

ist streckenweise total unübersichtlich, und hin und wieder haut es Dich unabsichtlich von der Strecke. Da hilft es dann auch nur wenig, daß sich die Entwickler Originalizenzen für die Trucks gesichert haben und WCW-Fans sich an sogenannten WrestleTrucks erfreuen können. Denn spätestens auf der Strecke merkt man ganz deutlich, daß der Erfinder von "TurFog" seine Finger im Spiel hatte – Nebel soweit das Auge reicht; und das ist leider nicht sehr weit!

Alles in allem ist *Monster Truck Madness* kein durch und durch schlechtes Spiel, denn trotz der nicht gerade wenigen Schwächen macht es einfach Spaß. Alleine zwar nicht sonderlich lange, aber gerade die Mehrspielermodi überbrücken in einer geselligen Runde schnell die ein oder andere Abendstunde. Wer also von *Mario Kart*, *Lylat*

Hin und wieder haut es Dich von der Strecke

Reality steht kein geringerer als Rob "Master Of Fog" Cohen, der Entwickler der ersten Turok-Engine. Dennoch hat man sich den ein oder anderen Faupas geleistet, so daß das Spiel gelegentlich einen etwas unfertigen Eindruck macht. Ob es unter dem zu früh anvisierten Veröffentlichungstermin gelitten hat? Du kannst durch Objekte am Straßenrand

Wars oder den meist indizierten Ego-Shootern die Schnauze voll hat und mal wieder ein "Dafür werde ich mich bitter an Dir rächen"-Spiel zocken möchte, dem sei *Monster Truck Madness* durchaus ans Herz gelegt vorausgesetzt, man will das Spiel nicht oft im Solomodus nutzen und kann mit den technischen Schwächen leben.



▲ Nebel, Nebel und kein Ende...

MONSTER TRUCK MADNESS 64

REVIEWS

64 POWER

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



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

++: Menüwahl Z: Extra einsetzen

Alternativen

Mario Kart: Nintendo (ca. 70 DM)
Getestet in Ausgabe 6/99, 90 %
Top Gear Rally: Mitsu (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 13/97, 90 %

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

%

73

Fazit

Spaßige Offroad-Raserei!

Zelda hat das Angeln populär gemacht – aber kann die erste eigenständige Angelsimulation ebenso überzeugen?



In-Fisherman Bass Hunter

Info

SPIELER:



EXPANSION PAK:



RUMBLE PAK:



Vorteil	Take 2
Entwicklung	Gear Head Studios
Genre	Angelsimulation
Geldeste Version	US
Erhältlich	Jetzt!
Preis	Unterschiedlich



Speicheroptionen

SPEICHER:
Speichert Fortschritt
CONTROLLER PAK:
Keine Funktion



Kurz & Knapp

- Realistische Fischgründe
- Viele Lizenzen
- Verschiedene Wetterbedingungen
- Angeln ist 8de
- Spielerisch eintönig

Es gibt Sportarten, die sind eigentlich gar keine: Schach... Formel 1... Häkeln... Gut, Häkeln ist wirklich keine Sportart. Aber ob Angeln eine ist, darüber kann man sicherlich auch diskutieren! Daß nicht nur das echte Angeln mit Wurm am Haken Spaß machen kann, hat Nintendo unlängst mit dem kleinen Zwischenspiel in *Zelda* bewiesen. In Japan sind Angelspiele schon seit vielen Jahren sehr populär, im Westen konnte erst Nintendo für einen kleinen Durchbruch sorgen. Genau in diese Kerbe stößt jetzt Take 2 mit seinem *In-Fisherman Bass Hunter 64*, der ersten reinen Angelsimulation für den Nintendo 64!

Wie im richtigen Leben kannst Du den Angeltag auf zwei Arten verbringen: Entweder Du hängst Deinen Köder nur so zum Spaß in den See und angelst ein wenig vor Dich hin, oder Du nimmst an einem Wettangeln teil. Wer in kürzester Zeit die dicksten Brocken aus dem Tümpel zieht, gewinnt. Vor jeder Runde gibst Du dazu eine kleine Einführung, in der Du über Deine genaue Aufgabe, den Angelort und die Wetterbedingungen aufgeklärt wirst. Ob Frühling oder Herbst, Schlammbrühe oder klares Wasser, hier bekommst Du wichtige Informationen für Dein weiteres Vorgehen. Denn im Gegensatz zum relativ simplen *Zelda*-Angeln legt *In-Fisherman Bass Hunter 64* Wert auf den Anspruch einer Angelsimulation. Damit Anfänger nicht sofort das Handtuch werfen, werden die Infos von keinem geringen als Al Linder, dem Moderator der amerikanischen Angelsendung "In-Fisherman", präsentiert.

In-Fisherman

Tja, und dann geht's auch schon raus auf den See. Dank der Unterstützung modernster Elektronik ist es ein leichtes, die dicksten Fische zu erten. Schnell mit dem Boot in die Nähe der schuppigen



▲ Oho, da hängt wohl ein ganz dicker Brocken an der Leine. Jetzt mußt Du nur die Ruhe bewahren!

Freunde geschippert, und dann kann es endlich los gehen – mit der Auswahl von Angelrute, Spule und Köder. Da so eine Angelsimulation an sich schon ein richtiges Nischenprodukt ist, hat Take 2 weder Kosten noch Mühen gescheut, um dem geeigneten Hobbyfischer ein möglichst authentisches Erlebnis zu

bieten. Statt den Spieler mit Phantasieprodukten abzuspeisen, wurden unzählige Artikel namhafter Firmen wie Spidercast, Bagley, Mitchell, Arbogast, Berkeley und einem halben Dutzend weiterer lizenziert. Dem Durchschnittsspieler ist das zwar Wurst, für den passionierten Angler ist das aber



▲ Die Steuerung des Bootes übernimmt Du selbst.



▲ Alternativ zum männlichen Angler gibt's noch eine weibliche Variante.

► Die Teiche im Spiel sind bekannten und beliebten Fischgründen nachempfunden.



er 64



▲ Besonders die großen Fische wehren sich ziemlich heftig.

mit Sicherheit ein Kaufgrund.

Das Auswerfen der Angel ist ähnlich leicht wie in *Zelda*: Zuerst wird die Wurftechnik ausgewählt und dann die Stärke des Wurfs festgelegt. Sobald der Köder die Wasseroberfläche erreicht hat, wird der Bildschirm horizontal in zwei Hälften geteilt: In der oberen Hälfte sind Boot und Angler/in zu sehen, in der unteren Hälfte kannst Du Deinen Köder beobachten. Jetzt gilt es, die Ruhe zu bewahren und mit vorsichtigen Bewegungen einen Fisch an den Haken zu locken. Ungeduldige Angler, die einen Fisch wieder vom Haken verlieren, werden ebenso mit Zeitstrafen belegt wie solche, die einen falschen Köder ausgewählt haben und diesen Fehler beheben wollen.

Wurm am Haken

Wenn dann endlich mal einer angebissen hat, geht der Spaß erst richtig los: Der Fisch versucht, in sämtliche Richtungen zu fliehen, und Du mußt ihn selbstverständlich daran hindern. Dabei arbeitest Du vor allem mit den C-Knopfen, denn wenn die Spannung auf der Leine zu groß ist, reißt sie, ist sie zu gering,

kannst Du Dein Opfer nicht einholen. So tobt er dann, der Kampf des alten Mannes auf dem See. Gehst Du als Sieger aus der ungleichen Auseinandersetzung hervor, darfst Du hinterher in einem Angelshop einkaufen gehen und Dir so Zugang zu weiteren Angelruten, Ködern und Booten erkaufen.

Optisch bietet das Spiel einiges: Die Fische sind sehr gut animiert, und die Angelgründe sind echten amerikanischen Seen wie dem Lake Palmer und dem Lake Arthur nachempfunden. Hinzu kommen unterschiedliche Wetterbedingungen mit Regen und... ja, natürlich darf der Nintendo 64 auch wieder mit seinen grandiosen Nebel-effekten glänzen, in diesem Fall jedoch mit Absicht. Leider ist die Unterwasserkamera nicht besonders gut, zumal auch noch die Frame-Rate unter dem Splitscreen leidet.

Alles in allem sorgt *In-Fisherman Bass Hunter 64* nur kurzzeitig für Kurzweil. Zwar wurden unzählige Lizenzen gekauft, doch das interessiert den Gelegenheitsangler nur am Rande. Denn irgendwie will der Funke nicht überspringen. In *Zelda* war das Angeln ein netter Gag, der für ein wenig Abwechslung sorgte. Als abendfüllende Unterhaltung bietet *In-Fisherman Bass Hunter 64* jedoch insgesamt viel zu wenig. Passionierte Fischer auf der Suche nach einer etwas komplexeren Angelsimulation können zwar relativ bedenkenlos zugreifen, alle anderen sollten zuvor zumindest einmal probierspielen.



▲ Geschafft! Nach zähem Kampf holt unser Angler den Fisch ins Boot.

► IN-FISHERMAN BASS HUNTER 64

REVIEWS

64 POWER

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

Außer der kleinen Angel-Runde in *Zelda* gibt es (noch) keine echten Alternativen.

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



Fazit

Fanatische Angelfans greifen zu – allen anderen reicht *Zelda*!

In Japan populär – auch bei uns ein Hit?

2. Meinung

Ich glaub's ja nicht, auf welche Ideen manche Softwarehersteller kommen! Jetzt ist also Angeln der neuste Schrei, hm? Dabei könnte ich eher ins Schreien ausbrechen, denn Angeln ist ähnlich öde wie Farbe beim Trocknen zusehen – Finger weg von *In-Fisherman*!

KARSTEN ROHLOFF

Wertung



Ninfo

SPIELER:



EXPANSION PAK:



RUMBLE PAK:



Vertrieb	Nintendo
Entwicklung	Camelot
Genre	Sportspiel
Getestete Version	US
Erhältlich	jetzt!
Preis	Unterschiedlich



Speicheroptionen

SPEICHER:

Speichert

Spielfortschritt

CONTROLLER PAK:

Keine Funktion



Kurz & Knapp

- 108 Kurse
- Alles im Nintendo-Stil
- Anfängerfreundlich und trotzdem fordernd
- 10 Spielmodi
- GB Transfer Pak kompatibel
- Irgendwann kennt man alle Kurse
- Golf ist nicht jedermanns Sache

Mario Golf

Golfspiele auf dem Nintendo 64 waren bisher immer eine mittlere Katastrophe. Ob Nintendos Maskottchen Mario neue Maßstäbe setzen kann?

Mario ist ein echter Tausend-sassa: Wenn er nicht gerade seiner Hauptbeschäftigung – hüpfend und springend Prinzessinnen retten – nachgeht, fährt er Kartrennen, prügelt sich mit seinen Freunden oder spielt Brettspiele der ganz besonderen Art. Da das alles sehr, sehr anstrengend ist, wird es mal wieder Zeit für ein wenig Zerstreuung. In Ruhe die Natur genießen und sich dabei sportlich betätigen – was gibt es da schöneres als Golf?

Donkey Kong

Tja, und schon ist Mario der namensgebende Held eines Golfspiels der Extra Klasse. Eine Mischung aus realistischer Golfsimulation und purem Spielspaß sollte es werden, dieses *Mario Golf*. Da dem Hause Nintendo seit Marios letztem Ausflug in die Welt der Putter und Roughs jedoch scheinbar die Golfprofis entflucht sind, wurde flugs ein Expertenteam beauftragt: Die Firma Camelot feierte im vergangenen Jahr mit ihrem *Hot Shots Golf* für die PlayStation einen riesigen Überraschungserfolg. Und was für die PlayStation gut ist, kann für den Nintendo 64 ja wohl kaum schlecht sein! Sind wir mal ehrlich: Ein leicht erlernbares, aber dennoch forderndes, auf Dauer motivierendes, alle Altersklassen ansprechendes, über Monate hinweg



▲ Das Titelbild von *Mario Golf* – noch ein Knopfdruck, dann kann's endlich los gehen!

Spielspaß bringendes und dennoch nicht zu komplexes Golfspiel zu entwickeln – das ist keine leichte Aufgabe!

Um so erfreulicher das Ergebnis, das Camelot jetzt ablieferte. Nach den beiden Supergurken *Augusta Masters* und *Glory Of St. Andrews* hatten wir redaktionsintern die Hoffnung auf ein nur halbwegs passables Golfspiel schon beinahe aufgegeben. Es ist fast unglaublich, was in diesem mit 128 MBit nicht besonders großen Modul alles drin steckt. 18 Charaktere, 6 Golfkurse mit insgesamt 108 Löchern, 10 verschiedene Spielmodi, unterschiedliche Wetterbedingungen, Rumble Pak-Unterstützung, und erstmals wird sogar das GB Transfer Pak in Deutschland unterstützt (siehe Box).



Anfänger starten ihre ersten Gehversuche im Trainingsmodus, in dem man nicht nur einfach seinen Abschlag üben, sondern gezielt jeden einzelnen Parcours bis zum Abwinken trainieren kann. Welche Wind- und Wetterbedingungen dabei herrschen sollen, das bestimmt allein Du. Ob windstiller Hole-In-One oder ein Par 5-Kurs bei 20 Meter Gegenwind und Gewitter, hier ist einfach alles einstellbar. So lernst Du am einfachsten die



▲ Das Pütten gehört zu den besonderen Herausforderungen in *Mario Golf*.

64 POWER KARAT



Grundlagen für ein erfolgreiches Turnierspiel.

Yoshi

Ausgangspunkt für das weitere Vorgehen ist die Wahl des Spielers. Anfänglich stehen Dir gerade einmal magere vier Spieler zur Verfügung, jeder mit unterschiedlichen Eigenschaften. Mit



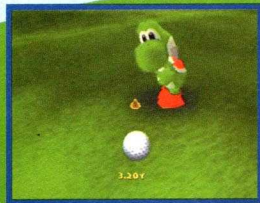
▲ So, noch einen, dann ist die Hälfte der geheimen Golfer freigespielt.

Erwartungsgemäß reicht die Palette vom Putter bis zum 1er-Holz. Um Anfängern die Wahl zu erleichtern, macht der Computer von sich aus einen Vorschlag, den Du jedoch nicht unbedingt befolgen müßt. Denn neben der reinen Entfernung zum Loch sind Faktoren wie Windstärke,

Mario Golf wird auch Dich in seinen Bann ziehen

fortschreitender Spieldauer kannst Du dir dann noch satte 14 weitere Golfer erspielen. Doch dazu müßt Du erst einmal das eigentliche Spiel beherrschen.

Vor einem jeden Schlag steht die Wahl des Schlägers auf dem Programm.



Windrichtung, Höhenunterschiede und Hindernisse für die Schlägerwahl von entscheidender Bedeutung. Um sich einen optimalen Blick über die aktuelle Situation zu verschaffen, kannst Du mit der R- und den C-Tasten das Terrain erkunden. Bist Du mit der Flugrichtung zwar zufrieden, mit der Weite hapert es aber noch, kannst Du einen sogenannten Power-Schlag einsetzen, der etwa zusätzliche zehn Prozent an Weite bringt. Die Anzahl der Power-Schläge ist je nach Spielmodus jedoch stark limitiert, sie sollten nur sehr bedacht eingesetzt werden. Ist die Wahl dann schließlich getroffen, beginnt mit dem Abschlag die eigentliche Schwierigkeit. Per Knopfdruck stoppst Du eine Power-Leiste. Zuerst wird die Schlagstärke festgelegt, danach die Richtung. Ungeschickte Zeitgenossen können so einen auf 250 Yards geschätzten Schlag ganz locker versemeln und kommen nur wenige Zentimeter weit. Nintendo sei Dank hat Camelot jedoch ein Herz für Anfänger gezeigt, und so ist die Steuerung binnen weniger Schläge leicht erlernbar.

Hast Du schließlich mit einer mehr oder weniger geringen Anzahl von Schlägen den Ball in die grüne Zone gedroschen, wartet die nächste (und vielleicht größte) Herausforderung auf Dich: das Putten. Zwar fällt der lästige Wind weg, und die Schlägerzahl reduziert sich auf schlappe drei, dafür müßt Du Dich jedoch mit kleinen, aber nervigen Höhenunterschieden auseinandersetzen. Wenn Du den Ball um 0,2 Fuß am Loch vorbeiputtest, weil Du die Schräge nicht richtig in Deine Berechnungen mit einbezogen

► MARIO GOLF

REVIEWS

64 POWER

Erfahrener Golfer

Mario hat schon eine sehr lange Golfkarriere hinter sich gebracht und schwingt zum nunmehr vierten Mal die Schläger. Folgende Auftritte hat er bereits erfolgreich absolviert.



Golf, NES, 1985

STROKE PLAY



Golf, Game Boy, 1990



NES Open Tournament Golf, NES, 1991

hast, dann kann schon mal die blanke Wut hochsteigen. Das Putten ist definitiv eine Wissenschaft für sich, und im Mehrspielermodus steigt die Spannung hier erst so richtig. Apropos Mehrspielermodus. Insgesamt gibt es fünf verschiedene Mehrspielervarianten, und generell gilt: Wer am weitesten vom Loch weg ist, darf schlagen. So kann es passieren, daß ein Mitspieler zum fünften Mal in Folge

▲ Der "Ring Shot" gehört zu den schwierigsten Spielmodi. Wenn Du auch nur einen Ring ausläßt, kannst Du wieder von vorne beginnen.



▲ **Guter Schlag:** Wurden Schlagstärke und -richtung optimal getroffen, darfst Du Bonusanimationen bestaunen.



▲ **Luigi** ist mit seinen Leistungen offenbar zufrieden.

versucht, aus einem Sandbunker zu schlagen, während Dein eigener Ball bereits nach einem Schlag das Grün gefunden hat.

Peach

Während die leicht erlernbare aber dennoch anspruchsvolle Steuerung bereits für einen schnellen Einstieg sorgt, wird *Mario Golf* dank zehn verschiedener Spielmodi auch auf Dauer nicht

Austauschprogramm

Kurze Zeit nach der Nintendo 64-Version wird es auch eine Color-Neuaufgabe des alten Game Boy-Golf geben. Das Besondere: Per Game Boy Transfer Pak kannst Du Daten zwischen dem GB und dem N 64-Modul austauschen – hast Du spezielle Golfer auf einem Modul freigespielt, kannst Du sie per Knopfdruck ins

andere Modul hieven. Ansonsten soll das transportable 16 Mbit-Modul viele Features des großen Vorbildes bieten: unterschiedliche Wetterbedingungen, verschiedene Spielmodi, On-Screen-Spieltips und natürlich die bekannten Helden aus dem Hause Nintendo.



▲ **Klein-Mario** steht vor einer schwierigen Wahl: Tournament oder lieber Ring Shot?

langweilig. Im "Tournament"-Modus spielst Du ganz entspannt eine der sechs Bahnen, von denen Dir zu Beginn des Spiels aber nur eine zur Verfügung steht. Wählst Du "Get Character", geht es schon um mehr als nur Deine Ehre. Du mußt gegen einen der 14 versteckten Spieler antreten, und wenn Du ihn besiegst, steht er Dir künftig zur Verfügung. Für die ungeduldligen Naturen unter den Golffans hat Camelot einen "Speed"-Modus eingebaut. Hier zählt neben der Anzahl der benötigten Schläge vor allem die Zeit. Noch anspruchsvoller, dafür aber ohne Zeitdruck, geht es im "Ring Shot" zu. Überall auf der Strecke sind riesige Ringe verteilt, durch die Du den Ball auf dem Weg zum Grün schlagen mußt. Sind alle Ringe durchgeflogen, mußt Du dann "nur noch" mit Par abschließen. Bei solchen Herausforderungen trennt sich die Spreu vom Weizen! Neben diesen Solomodis gibt es noch ein paar weitere, die Du zusammen mit Freunden spielen kannst beziehungsweise sogar mußt. Im "Match Game" geht es Mann gegen Mann. Wer hier die meisten Bahnen gewinnt, triumphiert über seinen Gegner. Ähnliches gilt für "Stroke", nur wird hier nicht pro Loch, sondern pro Bahn abgerechnet. Während im "Skins Match" wieder das beste Ergebnis pro Bahn zählt, bietet "Club Slots" eine ganz besondere Herausforderung: Im Gegensatz zu allen anderen Spielmodi steht Dir hier nur eine



begrenzte Anzahl an Schlägern zur Auswahl, mit denen Du wohl oder übel auskommen mußt. Mehr als nur eine simple Dreingabe ist



▲ Von diesem Automaten bekommst Du im "Club Slot"-Modus Deinen Schläger zugeteilt.



▲ So, jetzt nur die Ruhe bewahren. Gut zielen, nicht zu fest schlagen und dann geht alles gut.

dann, last but not least, das spielerisch sehr wertvolle "Mini Golf". Wer die heimische Minigolfbahn um die Ecke schon viel zu anspruchsvoll findet, der sollte sich auf was Gefäß machen. Das Minigolf in *Mario Golf* ist eine echte Herausforderung mit teils extrem schweren Kursen. Wer sich jedoch hier durchbeißt, der wird auf den normalen Kursen beim Putten umso weniger Probleme haben – einen besseren Trainingsmodus kannst Du dir nämlich kaum vorstellen!

Plum

Spielerisch ist *Mario Golf* eine Offenbarung. Da verwundert es nicht weiter, daß die Optik kaum hinterherhinkt. Der typische Mario-Knuddelstil könnte zwar einige "coole Jungs" etwas abschrecken, aber seit wann spielen coole Jungs Golf? Gerade durch

die liebevolle Grafik gewinnt das Spiel ungemein. Die Animation der Charaktere ist unglaublich gut, und die vielen Kleinigkeiten, wie zum Beispiel Spezialanimation bei besonders gelungenen Schlägen, verdeutlichen ganz klar, daß die Programmierer mit dem Herzen dabei waren. Auch die Streckendesigner haben ganze



▲ So ein Mist: Der Schlag zuvor ging nur knapp am Loch vorbei!

Arbeit geleistet: Während die ersten fünf Plätze wie ganz normale Golfanlagen aussehen, haben sich die Designer für den sechsten Parcours typische Nintendo-Motive vorgenommen und diese zur Grundlage des Kursdesigns gemacht.

Mario, der Superstar: Nach seinen Auftritten in dem besten Jump'n'Run, dem besten Kart-Spiel, dem besten Brettspiel und dem besten Prügelspiel für das Nintendo 64 setzt er jetzt auch bei den Golfspielen neue Maßstäbe. *Mario Golf* ist einfach brillant. Leicht erlernbar und dennoch fordernd, optisch und akustisch ansprechend, unglaublich umfangreich und dank der zahlreichen Solo- und Mehrspielermodi über Monate hinweg motivierend. Wenn Du auf der Suche nach einem guten Golfspiel bist, dann mußt Du einfach zugreifen. Alle anderen sollten eventuelle Vorurteile über Bord werfen und einfach mal bei einem Freund oder Händler probierspielen – *Mario Golf* wird auch Dich in seinen Bann ziehen!



▲ Die Kurse auf der sechsten Bahn sind atemberaubend schön.

MARIO GOLF

REVIEWS

64
POWER

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

Augusta Masters '98: T&E Soft (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 9/98, 25%
The Glory Of St. Andrews: Sega (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 11/97, 20%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



90

Fazit

Grandioses Golfspiel für jung und alt!

Ninjo

SPIELER: 

EXPANSION PAK: 

RUMBLE PAK: 

Vertrieb	Nintendo
Entwicklung	H2O
Genre	Puzzle
Getestete Version	US
Erhältlich	jetzt!
Preis	Unterschiedlich

Speicheroptionen

SPEICHER:
Speichert
Spielerstatistik

CONTROLLER PAK:
Modulinterner Speicher
kann ausgelagert
werden

Kurz & Knapp

- Geniale Mehrspielermodi
- Tolle neue Ideen
- Es ist Tetris!
- Katastrophaler Soundtrack
- Solospieler vermissen Features

▼ Bei vier Spielern erreicht der Spielspaß seinen Höhepunkt!



The New

Achtung, Steinschlag! Die Tetris-Klötzchen fallen wieder...

Es ist mal wieder so weit: Tetris geht in eine neue Runde. Im Gegensatz zu ihrem

Erstlingswerk *Tetrisphere*, mit dem die Damen und Herren von H2O den Klassiker neu erfinden wollten, halten sich die Kanadier diesmal wesentlich näher an der Ur-Version. Das heißt natürlich nicht, daß man ein geniales Spiel nicht noch weiter verbessern könnte...

Prinzipiell bleibt alles beim alten: Noch immer fallen verschiedene Klötzchen vom oberen Rand des Bildschirms zum unteren, und noch immer muß man sie lückenlos stapeln. Neu an *The New Tetris* sind vor allem vier Dinge: der Weltwunder-Modus, der Ersatzstein, die Quadratbildung und der Vierspielermodus.

Die Innovation schlechthin ist die Ersatzsteinfunktion. Im Gegensatz zu allen anderen *Tetris*-Versionen kannst Du jetzt ein Klötzchen Deiner Wahl "parken" und jederzeit austauschen. Beispiel: Du bekommst einen langen Stein, hast aber noch keine Gelegenheit, damit vier Reihen auf einmal abzubauen. Also

mit einem Mal ganz neue strategische Möglichkeiten erschließen.

Im ersten Moment ebenfalls ungewohnt ist der "Schatten", den der aktuelle Stein auf den Zylinderboden wirft. Dadurch wissen selbst Spieler mit einem Knick in der Optik immer, wo der Stein zu Boden kommt, wenn die Fallrichtung nicht mehr korrigiert wird. Leider ist dieses Feature ebensowenig abschaltbar wie die Anzeige der nächsten drei Steine. Anfängerhilfe in allen Ehren, aber viel leichter kann man es dem Spieler kaum noch machen. Überhaupt scheint das komplette Spiel auf Einsteiger ausgerichtet zu sein, denn neben den bereits genannten Spielhilfen vermissen *Tetris*-Köner eine hohe Einstiegsgeschwindigkeit (es geht immer bei Level o lost), ein Highscore (bei *The New Tetris* zählen nur die abgebauten Reihen!) und knallharte Computer-Gegner – selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad haben geübte Spieler den elektronischen Gegner spätestens nach zwei streßfreien Minuten niedergerungen!

H2O hat insgesamt verdammt gute Arbeit geleistet!

parkst Du ihn so lange auf der Ersatzposition, bis sich Dir die Gelegenheit zu einem Tetris bietet. Dann tauschst Du den aktuellen Stein durch den Ersatzklotz aus, und voilà, fertig ist der Tetris! Erfahrene Spieler rümpfen ob dieser vermeintlichen Erleichterung erst einmal die Nase, müssen jedoch bald erkennen, daß sich vor allem im Mehrspielermodus

Für neue Herausforderungen sorgt jedoch die Quadratbildung. Wenn Du es schaffst, mit vier Steinen Deiner Wahl ein mal vier Felder großes Quadrat zu

► Die Grafik ist schlicht, aber gut.



▲ Das wird eng – noch viel Reihen, dann ist das Spiel vorbei.



▲ Gegen den Computer zu spielen ist viel zu einfach, das macht gar keinen richtigen Spaß.

bauen, verfärbt sich dieses und bringt beim endgültigen Abbau 40 Bonuslinien.

Damit wären wir dann auch schon bei den Weltwundern angelangt. Wie in *Tetris DX* für den Game Boy Color merkt sich das Modul die Gesamtzahl der



Tetris



abgebauten Linien. Wenn Du eine bestimmte Zahl erreicht hast, erhältst Du Zugriff auf ein halbes Dutzend 3-D-

▲ **Klassische Motive sind gern genutzte Hintergrundbilder.**

Modelle sogenannter Weltwunder. Los geht es nach 2.500 Linien mit einer Maya-Pyramide, und nach unzähligen Stunden Zockerei endet es bei unglaublichen 500.000 Linien in Rußland. Selbst Vielspieler sind da wochenlang beschäftigt.

Wem es zu öde ist, sich allein am Freispielen der Wunder zu versuchen, der kann bis zu drei Freunde hinzuholen und gemeinsam zocken – sämtliche im Mehrspielermodus abgebauten Linien werden automatisch zum Weltwunder-Kontingent hinzugezählt. Die Mehrspielermodi sind auch zweifelsfrei DER Kaufgrund für *The New Tetris*. Wie auch für Solospieler gibt es drei Varianten: Marathon (überlebe so lange wie möglich), Sprint (baue in drei Minuten möglichst viele Reihen ab) und Ultra (baue so schnell wie möglich 150 Reihen ab). Das Gemeine dabei: Du kannst per Tastendruck selbst bestimmen, wer Deiner Gegner die von Dir abgebauten Reihen übergeschickt bekommt. Kommst Du mit diesem Druck nicht klar (oder willst Du nicht gezielt Freundschaften zerstören), dann kann die Linienverteilung auch vom Computer gesteuert werden.

Daß man optisch nicht viel von einem Puzzle-Spiel wie Tetris verlangen kann, ist klar. Da bietet *The New Tetris* mit den wirklich tollen 3-D-Wundern sogar noch

überraschend viel. Eine mittlere Katastrophe ist hingegen der Sound. Im Laufe der Jahre bekommt man ja schon den ein oder anderen miesen Soundtrack zu hören, aber was sich Neil Voss mit seinen grausigen Kompositionen für dieses Spiel gedacht hat, das ist echt ein Rätsel. Da kann man nur eines raten: Musik aus, Lieblings-CD in die HiFi-Anlage und nicht mehr an den konfusen Krach denken, der einem vom Modul geboten wird!

Insgesamt haben die Mannen um Tetris-Veteran Henk Rogers aber verdammt gute Arbeit geleistet: Die Steuerung ist toll, die Optik stimmt, und die Mehrspielermodi sind einfach phantastisch. Leider fühlen sich reine Solospieler etwas verschaukelt, denn verschiedene Geschwindigkeitsstufen, ein Highscore und ein paar intelligentere

Computer-Gegner sind ja wohl kaum zu viel verlangt, oder?

► In der linken oberen Ecke befindet sich der Ersatzstein, eine der Neuerungen von *The New Tetris*.

▼ So richtig schnell wird Tetris erst ab etwa 700 Linien.

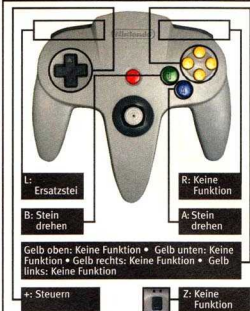


THE NEW TETRIS

REVIEWS

64 POWER

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

Tetrisphere: Nintendo (ca. 90 DM)
Getestet in Ausgabe 11/97, 77%
Magical Tetris: Capcom (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 1/99, 90%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

88%

Fazit

Mehrspieler-Tetris at it's best – das muß man einfach haben!



Rugrats Scavenger Hunt

Sei doch kein Baby!

Kinder oder junge Schüler werden die Rugrats mit Sicherheit schon oft im TV gesehen haben. Die Cartoon-Serie, in denen Babys miteinander kommunizieren, solange keine Erwachsenen in der Nähe sind, erfreute sich erst kürzlich auch bei Kinogängern großer Beliebtheit. *Rugrats Scavenger Hunt* ist ein versoffenes Brettspiel mit allen Figuren der TV-Show.

Wer jetzt etwas in der *Mario Party*-Machart erwartet, wird enttäuscht sein. *Rugrats* ist mehr oder weniger ein traditionelles Brettspiel, ohne Arcade-Minispielchen. Bis zu vier Spieler (die Konsole füllt mit

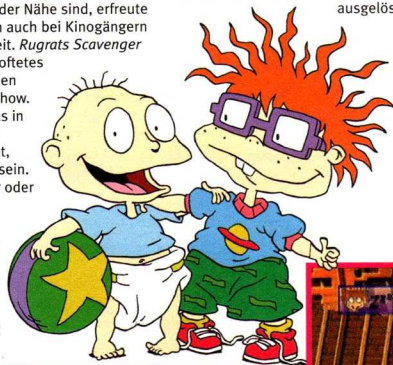
computergesteuerten Gegnern auf, falls nicht genügend vorhanden sind) krabbeln Zug um Zug über eines der drei Bretter.

Landest Du dabei auf bestimmten Feldern, werden spezielle Ereignisse ausgelöst.

Normalerweise bekommst Du zusätzliche Kekse, die als Währung im Spiel fungieren, doch manchmal geht es in einen Mini-Wettkampf auch gegen einen anderen Spieler. Auf dem



▲ Drücke A, um den Spinner zu drehen. Mit A stoppst Du ihn auch. Die gedrehte Zahl gibt Auskunft über die zu setzenden Felder.



▲ In den Zwischensequenzen siehst Du alle Stars der Fernsehserie. Doch die Animation läßt zu wünschen übrig!

Ninjo

SPIELER:



EXPANSION PAK:



RUMBLE PAK:



Vertrieb	THQ
Entwicklung	Realtime
Genre	Brettspiel
Getestete Version	US
Erhältlich	jetzt (Import)
Preis	unterschiedlich



Speicheroptionen

SPICHER:
Speichert den Spielfortschritt
CONTROLLER PAK:
Keine Funktion



Kurz & Knapp

- Sprachausgabe der Originalsprecher
- Bringt das Feeling der Serie rüber
- Sehr schwaches Gameplay
- Animationen ganz und gar nicht Nobelpreisverdächtig!



▲ Angelica ist immer wieder für alle Boshaftigkeiten verantwortlich. Eine Karriere als Chefredakteurin steht ihr bevor!

Temple of Gloom-Brett müssen einige Gegenstände gefunden werden, die für die Erfüllung der Aufgabe erforderlich sind.

Schlabber

Rugrats Scavenger Hunt zielt auf ein sehr junges Publikum ab – Spieler ab acht Jahren werden schnell gelangweilt sein. Das Gameplay kann kaum noch simpler sein. Am interessantesten sind die zahlreichen Zwischensequenzen. Trotz grober Animationen, sind dort wenigstens die echten Stimmen der Originalserie zu hören.

Eine Familie mit jungen Kindern wird an gemütlichen Abenden zu viert eventuell Spaß mit diesem Produkt haben, doch die echte Herausforderung wird man hier kaum finden. Allen anderen sei der Griff zur Fernbedienung empfohlen, wenn es denn wirklich die *Rugrats* sein müssen.



2. Meinung

Irgendwie mag ich sie ja, die *Rugrats*. Aber selbst mir als Fan sind die simplen Spielchen einfach zu dämlich. Wenigstens hat man den Flair der Serie eingefangen...

KARSTEN ROHLOFF

Wertung



64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

Mario Party: Nintendo (ca. 90 DM)

Getestet in Ausgabe 4/99, 83%

Tamagotchi World: Bandai (Import)

Getestet in Ausgabe 4/98, 72%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



Fazit

Simplees Brettspiel, nur für hartgesottene Rugratler.

In der Schule lernen wir für's Leben!



N64 XPLODER

- über 200 Codes
 - vorab gespeichert
 - PC-Link - Updatefähig ab August '99
- DM 119.95***



N64 MegaRAM

- 4 MB RAM Grafik
- Speicher Erweiterung
- Kühleinheit für lange Lebensdauer

DM 69.95*

N64 1MB Memory Card linear

- 4 x größer als Standard
- 498 Speicherplätze auf einer Seite

DM 29.95*



N64 8MB Memory Card

- bis zu 32 Seiten
- je 123 Speicherzeilen
- zuverlässiger Kompressionsalgorithmus

DM 49.95*

BLAZE

Internet: <http://www.blaze.de>
e-mail: service@blaze.de

Lylat Wars

Seinerzeit einer der besten Shooter fürs N 64. Und heute? Für diesen Preis erst recht nicht zu schlagen!

Ninfo

SPIELER:



EXPANSION PAK:



RUMBLE PAK:



V Vertrieb	Nintendo
E Entwicklung	Nintendo
G Genre	Shoot-'em-Up
G Gefestigte Version	DT
E Erhältlich	Jetzt
P Preis	69,90 DM



Fortsetzungen sind nicht immer gut. Manchmal werden sie sogar nur aus einem einzigen Grund produziert: um auf der Erfolgswelle eines großen Titels mitzuschwimmen und noch mal richtig abzusahnen. Bei *Lylat Wars* (oder *Star Fox 64*, wie die NTSC-Version heißt) sah das zum Glück ganz anders aus. Natürlich handelte es sich bei *Star Fox* um einen der erfolgreichsten Shooter fürs SNES, doch *Lylat Wars* war von Anfang an fürs N 64 konzipiert und machte sich dessen Möglichkeiten voll zunutze. Allein aus technischer Sicht sind die beiden Spiele also kaum vergleichbar. Was blieb, oder sogar besser wurde, ist das grandiose Gameplay, die superschnelle Action und die Figuren Peppy Hare, Slippy Toad und Falco Lombardi, die Fox McCloud bei der Durchführung seiner Missionen unterstützen. Und diese Missionen haben es in sich.

Sternenkrieger

Die kleine Planetengruppe des Lylat-Systems genießt Frieden, Freiheit und Wohlstand. So lange währt der Frieden schon, daß die Forschungsarbeiten zu



▲ Bei solchen Spiegelungen kann man sich ja kaum noch auf die Tore konzentrieren.

neuen Biowaffen endgültig eingestellt werden sollen. Einem paßt das aber gar nicht. Der ebenso brillante wie größenwahnsinnige Wissenschaftler Andross plant, Corneria, den vierten Planeten des Lylat-Systems, mit Hilfe seiner zuletzt entwickelten Superwaffe zu unterjochen. Obwohl sein Plan vereitelt werden kann und der Kriegstreiber auf den Exilplaneten Venom verbannt wird, gibt er keine Ruhe. Fünf Jahre später sieht Andross den Zeitpunkt seiner Rache gekommen. Er erklärt dem Lylat-System den Krieg, nimmt einen Planeten nach dem anderen ein und nähert sich Corneria mit



Riesenschritten. Falls ihn überhaupt noch jemand stoppen kann, dann Fox McCloud und sein legendäres Starfox-Team...

Zu Anfang (und für Anfänger!) ist *Lylat Wars* vielleicht nicht ganz leicht zu spielen. Aber nachdem Du den ausgezeichneten Trainingsmodus in Ruhe absolviert hast, solltest Du auch mit 180°-Slides und Loops keine Probleme mehr haben. Dann wird es Zeit für die Levels, von denen einige Dich linear durch Weltraumschlachten führen, während andere Dir die Freiheit lassen, Deine Umwelt zu erkunden. Gefragt sind nicht nur schnelle Reaktionen, sondern auch die richtige Strategie. Es reicht nicht aus, jeden der 15 Levels einfach nur erfolgreich



Speicheroptionen

SPEICHER:
High Scores, sonst nichts.

CONTROLLER PAK:
Keine Funktion.



Kurz & Knapp

- Extravagante Grafik mit vielen Effekten
- Flüssiges Gameplay auch in Extremsituationen
- Sehr gutes Handling



▲ Bei den Endgegnern gibt es reichlich Abwechslung. Nettes Kerlchen, nicht?



▲ Sieht so aus, als fliegst Du direkt in ein schwarzes Loch!



▲ In der ersten Warp-Zone kannst Du Treffer sammeln, daß es nur so kracht. Vorausgesetzt, Du hast genügend Bomben.



▲ Der Schwachpunkt dieses Gegners liegt genau in der Mitte des Schiffs. Aber Vorsicht, er wehrt sich heftig!

zu beenden – wenn Du es versäumst. Deine Waffensysteme immer weiter auszubauen, wirst Du am Ende einfach keine Chance mehr haben. Wie bei Waffen, Power-Ups und Endgegnern gibt es übrigens auch bei den Fahrzeugen reichlich Abwechslung; sogar ein U-Boot und einen Panzer kannst Du fahren.

Lylat Wars wirst Du auch nach dem ersten Durchspielen immer wieder hervorkramen!



▲ Einen Bonus gibt's für die Vernichtung kleiner Ziele auf der Hülle dieses Endgegners.

2. Meinung

Dieses Spiel ist immer noch todteilig, auch wenn der Multiplayer-Modus meiner Meinung nach etwas schwächelt. Kollege Seidel sieht das anders, aber der hat auch monatelang nichts anderes gespielt und gewinnt deswegen immer. Wer seine Konsole noch nicht so lang besitzt und Lylat Wars nie getestet hat, sollte aber unbedingt zugreifen. Für Genre-Fans ist dieser Titel sowieso ein Muß!

KARSTEN ROHLOFF

Wertung



Neue Welten

Technisch sorgte Lylat Wars bei seinem Erscheinen gleich in mehrfacher Hinsicht für Furore. Ganze drei Megabyte der 8 MB-Cartridge wurden mit Sprachsamples belegt, so daß wirklich jede der 23 Figuren im Spiel etwas zu sagen oder zu schreien hat. So etwas gab es damals höchstens auf CD. Und auch die Rumble Pak-Unterstützung, mit der Du jeden Treffer in den Fingern spürst, gehörte zu den echten Knallern. Auch wenn beides heute Standard ist, zählt doch die Grafik noch immer zum besten, was man bislang in einem Weltraum-Shooter zu sehen bekam. Nur bei wenigen Levels macht sich zuviel Dithering negativ bemerkbar. Alles in allem sorgen Gameplay, Grafik und Sound aber auch heute noch für ein beinahe kinoreifes Game-Spektakel, das sich niemand, der auf Shooter steht, entgehen lassen sollte. Und zum Preis der Player's Choice-Reihe schon mal gar nicht.



▲ Auch heute noch ist Lylat Wars ein echtes Fest für streßgeplagte Augen...

LYLAT WARS

REVIEWS

64 POWER

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

Star Wars: Rogue Squadron (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 02/99, 89%
Forsaken (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 06/98, 93%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

85%

Fazit

Weltklasse-Shooter mit kinoreifer Atmosphäre!

WANTED



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

100% Nintendo ACTION

64 Bestellsoupon

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 7-8/99	☐
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.

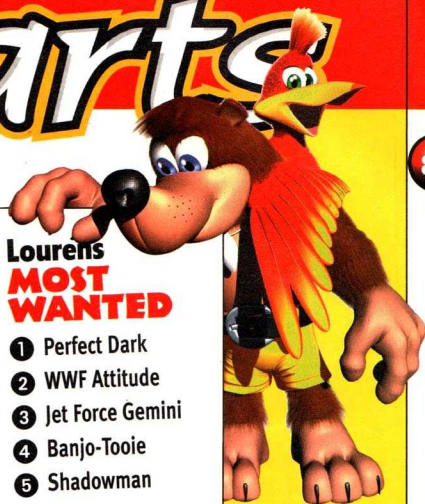
AUSGABE 6/99 DM 8,80 zzgl. DM 2,- P/V (AUSLAND + DM 4,-) PRO HEFT.

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

Leser Charts

**64
POWER**

Tja, nun hat das Sommerloch doch noch gegriffen. Von der erwarteten Komplettumgestaltung der Lesercharts ist keine Spur zu sehen. Lediglich die akzeptablen Neuerscheinungen vor zwei Monaten konnten etwas frischen Wind in die Top 10 blasen. Zelda 64 hält sich immer noch krampfhaft auf Platz 1 fest, der Star Wars Racer hängt Link nach wie vor an den Fersen, und Command & Conquer hat sich inzwischen zu den ersten fünf Plätzen vorgekämpft. Mit einem Superman oder Baseballspiel können wir, wie zu erwarten, nicht dienen, dafür aber mit der restlichen Crème de la Crème der N64-Software!



Lourens **MOST WANTED**

- ① Perfect Dark
- ② WWF Attitude
- ③ Jet Force Gemini
- ④ Banjo-Tooie
- ⑤ Shadowman

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	● Command & Conquer	Nintendo
4	▲ Castlevania	Konami
5	▲ F1 World Grand Prix 2	Paradigm
6	▲ Mario Party	Nintendo
7	▲ Smash Brothers	Nintendo
8	▼ F-Zero X	Nintendo
9	▼ Turok 2: Seeds of Evil	Acclaim
10	▼ Beetle Adventure Racing	Paradigm

FLOP 5

	TITEL	HERSTELLER
1	◆ Clayfighter 63 1/3	Interplay
2	● Superman	Titus
3	◆ Dark Rift	Vic Tokai
4	◆ Penny Racers	THQ
5	● A Bug's Life	Activision

MACH MIT...

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

And the winner is...

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

CHRISTIANS TOP 5

- Zelda 64
- Mario Party
- Turok 2
- F-Zero X
- Banjo-Kazooie

CHRISTIANS FLOP 5

- FIFA 64
- Penny Racers
- War Gods
- Dark Rift
- Clayfighter 63 1/3



Falls Du nicht gewinnst, kannst Du das Joypad auch für 44,95 Mark kaufen. Info unter (042 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

Lylat Wars



80

Noch einmal geht es den Sternenspiraten an den Kragen!



Mario Party

90

Willkommen in unserer neuen Rubrik: Bretter die die Welt bedeuten!



FIGHTING FORCE 64

Dieser Trick ist zwar nicht unbedingt der Oberhammer, da das Spiel nur über den Importweg zu beziehen ist. Nützlich ist er jedoch allemal!

Levelauswahl & Unverwundbarkeit

Halte L, Z, C-Oben und C-Unten gedrückt, während Du Dich im Titelbild befindest. Nach einigen Sekunden erscheint die Kämpferauswahl. Drückst Du hier C-Rechts oder C-Links, stellst Du das Startlevel ein. Jetzt nur noch den richtigen Kämpfer gewählt, und los geht's!



STAR WARS ROGUE SQUADRON

Man muß sich schon wundern, was dieses Spiel noch für Überraschungen im Ärmel hat! Jetzt kannst Du die epischen Phantom Menace-Momente noch einmal in einem alten Star Wars-Gleiter erleben.

Spiele mit einem Naboo Starfighter

Jetzt kannst auch Du den Naboo Starfighter wie Anakin Skywalker in Episode One steuern. Gehe zum Paßwortbildschirm und gib HALIFAX? als Paßwort ein. Gib danach nochmals den Paßcode IYNGWIE! ein (achte nicht auf das Geräusch, das besagt, daß der Code nicht funktioniert). Wähle noch einmal "Enter Code", und Du entdeckst, daß das gelbste Schiff im Star Wars-Universum Dir in allen Levels zur Verfügung steht, mit Ausnahme der Snow Speeder-Levels.

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

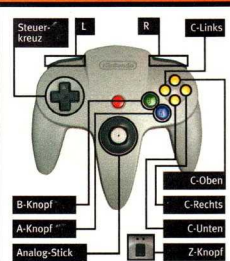


Möglicherweise der Welt unsinnigster Cheat, es sei denn, Du stehst ganz besonders auf Pink!

Pinkfarbene Wagen

Beginne ein neues Spiel im Championship-Modus und gib IGN64 als Namen ein.

Pad im Überblick



RUSH 2: EXTREME RACING USA

Bei der Anzahl an Cheats, die ständig für dieses Spiel bei uns eintrudeln, ist es kein Wunder, daß irgendwann mal einer kommt, der richtig für Spaß sorgt.

Tag-Modus

Wähle den Übungsmodus für zwei Spieler. Sobald die Spieler ihre Wagen gewählt haben, beginnt der Countdown. Drücke dabei wiederholt C-Oben. Wenn es korrekt gemacht wurde und das Spiel beginnt, wird einer der Spieler "Es" sein. Der muß jetzt gefangen werden.



KEN GRIFFEY JR'S SLUGFEST

Ein starkes Baseballspiel für das N 64 und mindestens genauso starke Cheats von uns!

Explodierender Schläger

Drücke während eines Schläges sehr schnell Rechts, Links, Unten, Rechts, Links, Oben, Rechts, Links und Unten.

Feuerwerk anschauen

Wähle den Exhibition-Modus und drücke während der Stadionauswahl Z, um den "View Stadium"-Modus zu betreten. Drücke in diesem Modus R und Z gleichzeitig, um ein Feuerwerk zu starten.

Für die folgenden Codes brauchst Du vorher nichts zu gewinnen; kreierte einfach einen Spieler mit dem entsprechenden Namen für den gewünschten Effekt

Name	Effekt
CODE BIGFEET	Große Füße
CODE INVISIBLEMAN	Unsichtbares Team
CODE TOOTHPICK	Schlankes Team
CODE LIDDLELEAGUE	Kleines Team
CODE WEEBLEMAN	Weeble-Team
CODE STEAMROLLED	Plattes Team
CODE PHATTBATT	Große Schläger
CODE EMOTIONS	Geheime Teams

Hinweis: Die geheimen Teams stehen Dir nicht in den Seasons zur Verfügung.

Große Köpfe

Gewinne die World Series auf der Schwierigkeitsstufe Rookie und kreierte einen Spieler mit dem Namen CODE BIGGEDZ.

CPU vs CPU-Modus

Gewinne die World Series auf der Schwierigkeitsstufe All-Star und kreierte einen Spieler mit dem Namen CODE CPUVSCPU.

Tick-Team

Gewinne die World Series auf der Schwierigkeitsstufe Veteran und kreierte einen Spieler mit dem Namen CODE THETICK.



A BUG'S LIFE

Nicht das beste Spiel auf Erden, doch die Disney-Lizenz garantiert unverschämte viele Verkäufe. Quäl Dich nicht länger durch jedes Level, probier's mal hiermit...

Levelauswahl

Bewege im Hauptmenü den Cursor auf Ant Hill (erstes Level), halte den Z-Knopf und alle C-Knöpfe gleichzeitig gedrückt und drücke R. Du kannst jetzt zwischen den 15 Levels hin- und herspringen.



WWF ATTITUDE

Ein weiteres in der langen Reihe der Wrestling-Sims, doch wenn es immer wieder Steigerungen gibt, können wir uns nicht beschweren.

Bonus-Charaktere

Gewinne den WWF-Titel im Career- oder Challenge-Modus auf der normalen oder harten Schwierigkeitsstufe. Benutze die folgenden Kämpfer, um an die versteckten zu kommen.

Gewinne mit

Al Snow
Steve Austin
Triple H
Chyna
Weiblicher Custom-Kämpfer
Männlicher Custom-Kämpfer
Billy Gunn/X Pac/Road Dogg
HBK
Undertaker/Kane
D-Lo/Mark Henry
Goldust
Owen Hart/Jeff Jarrett
Jerry Lawler

Preis

Head
Vince McMahon
Chyna
Test
Sable
Shane McMahon
Shawn Michaels
Sgt Slaughter
Paul Bearer
The Godfather
Marc Mero
Jerry Lawler
Brian Christopher

Neue Damen-Outfits im Create Player-Modus

Gewinne den WWF-Titel im Career- oder Challenge-Modus mit Val Venis bei normalem oder hartem Schwierigkeitsgrad.

Neue Herren-Outfits im Create Player-Modus

Gewinne den WWF-Titel im Career- oder Challenge-Modus mit Mankind bei normalem oder hartem Schwierigkeitsgrad.

Mehr Haar im Create Player-Modus

Gewinne den WWF-Titel im Career- oder Challenge-Modus mit The Rock bei normalem oder hartem Schwierigkeitsgrad.

Keine Feiglinge-Modus

Gewinne den WWF-Titel im Career- oder Challenge-Modus mit Faarooq oder Bradshaw bei normalem oder hartem Schwierigkeitsgrad.

STAR WARS: EPISODE 1 RACER

Manche Cheats müssen einfach abgedruckt werden! Der Film ist gerade in die Kinos gekommen, und Du kannst Dir in diesem unglaublich schnellen Rennspiel noch einmal frischen Wind um die Nase blasen lassen.

Debug-Menü

Gehe in den Turniermodus und wähle eine unbenutzte Position in der Namensangabe. Halte Z gedrückt und gib RRDEBUEG als Name ein, indem Du mit L die Buchstaben wählst. Wähle "End" und drücke L, gefolgt von A, um einen Namen Deiner Wahl einzugeben. Starte ein Rennen auf einer beliebigen Strecke und drücke Links, Unten, Rechts, Oben. Im Cheatmenü erscheint dann die Debug-Option.

Alle Cheats öffnen

Gehe in den Turniermodus und wähle eine unbenutzte Position. Gib wie oben beschrieben den Code für den Debug-Modus ein. Mit der gleichen Methode, indem Du Z festhältst und mit L Buchstaben wählst, gibst Du RRTANGENTABACUS ein. Wähle dann "End". Starte ein Rennen wie gewohnt, pausiere und drücke Oben, Links, Unten und Rechts auf dem Steuerkreuz. Im Cheatmenü kannst Du Dich jetzt nach Belieben austoben.

Einmal

► SUPER MARIO 64 RADIO ► ABONNIERE DIE 64 POWER, DENN DIE VORTEILE SIND ÜBERZEUGEND! MI

64
POWER
NINTENDO 100% PURE ACTION

WORMS ARMAGEDDON
BEWAFFNET UND GEFAHRLICH!

SHOWTIME!
WWF ATTITUDE
DIE NEUE WRESTLING-REFERENZ?
THE NEW TETRIS
ACHTUNG, STEINSLAG! DIE TETRIS-KLÖTZCHEN FALLEN WIEDER.

PLUS!
3 RIESENFEATURES!
18 Captain Falcon - Unser Held des Monats September!
20 Wer die Wahl hat... hat die Qual! Spiele im Systemvergleich!
26 Battlezone 64 - Neuer Action-Knaller aus England!

DAS MAGAZIN FÜR ALLE N64-BESITZER

AUSGABE 9/99

MARIO GOLF
Seite 72

DIE HEISSESTEN N64-SPIELE IM TEST!

Printed in Germany
DIE 6.00 + 56.6.00 + 06.17.0 + 06.17.50
Post 12.50 + 1.95.00 + 06.42 + 05.55

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

NEU!

Wenn Du jetzt einen Abonnenten wirst, erhältst Du das Super Mario 64 Radio mit eingebauter Uhr!

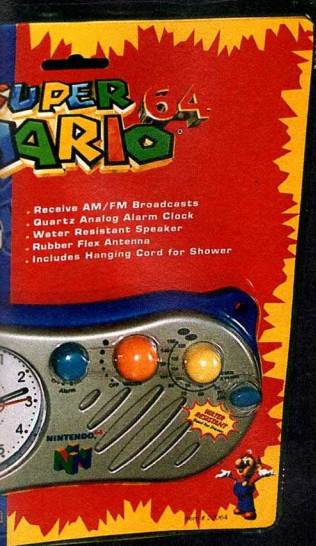
Bedingungen:
Der von Dir geworbene Leser darf in den vergangenen 12 Monaten nicht Abonnent der 64 Power gewesen sein! Und Du darfst Dich nicht selbst werben!



ig!

IO

T UHR!



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 beigeliefertem Verrechnungsschein/Eurocheck
☐ 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 gewonnen und bitte um Zusendung des Super Mario 64 Radios mit Uhr:

Vorname, Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Unterschrift:

Bitte beachten: Die Radio mit Uhr 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 beigeliefertem Verrechnungsschein/Eurocheck
☐ 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)

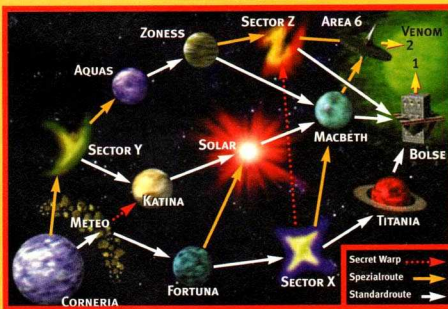
Lylat Wars

Nicht nur Schweine können im Weltall mitunter für ziemlich viel Trouble sorgen. Fox McCloud und seine Kollegen gehen mit frisch geladenen Laserwaffen und vollen Torpedorohren erneut auf die Jagd nach Andross!

88

EINMAL IST KEINMAL

Das Besondere an Lylat Wars (Starfox 64) ist die Missionswahl. Wer das Spiel nur einmal durchspielt, wird mit Sicherheit längst nicht alles gesehen haben. Je nachdem, wie Du im Spiel fliegst, für welche Routen Du Dich entscheidest und wie viele Punkte Du jeweils erzielst, wird Deine weitere Flugroute durchs All festgelegt. Es lohnt sich durchaus, Lylat Wars auch ein drittes Mal durchzuspielen. Diese kleine Karte verdeutlicht, wie die Planeten und Sterne im Lylat-System angeordnet sind.



TIPS & TRICKS

LOGO BEWEGEN

Mit dem Analogstick läßt sich im Titelbild das Starfox-Logo bewegen. Fox und seine Crew gucken dann etwas verdutzt...

GEHEIME STARFOX-KUNSTWERKE

Schaffe das Spiel im Expertenmodus und warte auf den Abspann. Je nachdem, ob Du nun durch Venom 1 oder Venom 2 geflogen bist, bekommst Du zwei unterschiedliche Bilder zu sehen. Das eine zeigt die Köpfe der Figuren des Spiels, auf dem anderen ist das komplette Lylat Wars-Team zu sehen.

EXTRALEREBEN AUF ZONESS

Wenn Du 200 oder mehr Gegner auf Zoness erledigst, bekommst Du zwei Extraleben. Wiederhole einfach diesen Vorgang immer und immer wieder, indem Du das Level neu beginnst und jedesmal 200 Gegner abschießt. So lassen sich beinahe unendlich viele Leben anhäufen.

ANDERES INTRO

Gehe in den Trainingsmodus und beginne das Spiel. Pausiere es und drücke R. Verlasse den Trainingsmodus. Schau Dir jetzt die Eröffnungssequenz an. Rob64 und General Pepper sagen jetzt etwas anderes als sonst.

METEO-MEDAILLE

Versuche, ungefähr 100 Treffer zu erlangen, bevor Du in den Warp fliegst. Schieße im Warp einfach auf alles Sichtbare. So erreichst Du sehr schnell 200 Treffer.

EXPERTENMODUS

Sobald Du Zugang zu dieser Option hast, beginnt für Dich erst die eigentliche Herausforderung. Du schlüpfst in die Haut von Foks Vater (mit cooler Sonnenbrille), und das Spiel wird deutlich schwieriger. Erstens gibt es mehr Gegner, die Dir das Leben zur Hölle machen. Zweitens ist der Arwing empfindlicher, und leichte Kollisionen (die vorher lediglich einen Energieverlust zur Folge hatten) reißen Dir jetzt einen gesamten Flügel ab. Drittens wird nicht nur der Flügel leichter abgerissen (und damit auch die Laser-Power-Ups), sondern der Arwing ist auch schwieriger zu steuern. Positiv ist aber, daß man so viel schneller an die für eine Medaille benötigten Treffer gelangt. Und: Gewinnst Du eine Medaille im Venom 2-Level im Expertenmodus, wirst Du mit einem besonderen Glückwunschbild belohnt. Auch der Vs-Modus läßt etwas Neues zu: Das Starfox-Team steht jetzt zur Auswahl. Dieses rennt durch die Gegend und kann mit Bazookas ballern. Bei gedrücktem R-Knopf rennen sie, und mit dem L-Knopf kannst Du springen, während die anderen Knöpfe ihre normale Funktion behalten.



METEO-BONUSGEBIET

Dieses Extra-Level ist sehr wichtig. Alle besiegten Gegner kommen Deinem Medaillen-Punktekonto zugute, und außerdem läßt sich hier der Arwing maximal aufrüsten. Solltest Du sterben, erscheinst Du nicht im Bonusgebiet, sondern wieder im Meteo-Level. Nicht sehr einfach!



▲ Ob zu Lande, zu Wasser oder in der Luft – Fox kämpft sich durch!

SCHWIERIGERE TRAININGSLEVELS

Holst Du 100 Schiffe im Trainingsmodus vom Himmel, erscheint ein neues Raumschiff, das Dich wiederum aufs Korn nimmt. Das Schiff erscheint erneut, wenn Du es zerstört hast, also übe vorher gut.

UNENDLICH VIELE LEBEN AUF VENOM 2

Fliege auf Venom 2 im Tunnel of Power an der ersten Gabelung nach rechts und an der zweiten nach links. Folgst Du der Route, erhältst Du ein Extraleben. Stirbst Du im Kampf gegen Andross, kannst Du Dir auf gleichem Wege ein weiteres Extraleben holen und besiegst Andross irgendwann ohne Probleme.

VERSTECKTE LASER AUF METEO

Zu Beginn siehst Du drei Asteroidenringe. Fliege durch sie hindurch, und ein Laser erscheint. Wenn die "Big Ones" auftauchen, fliege durch den ersten, und ein weiterer Laser erscheint.



▲ Die Endgegner sind nicht einfach

NEUES TITELBILD

Wer mal ein anderes Titelbild sehen möchte, sollte alle Medaillen im Expertenmodus gewinnen.

ZU FUSS IM VS-MODUS

Gewinne eine Medaille auf Venom im Expertenmodus, um im Vs-Modus zu Fuß spielen zu können.

ALLGEMEINE TIPS

1. Fliege im ersten Level durch alle Torbögen im Wasserabschnitt. Falco führt McCloud dann automatisch durch einen Wasserfall hindurch zu einem geheimen Ort. Vorher mußt Du aber auf jeden Fall Falco vor seinen Verfolgern beschützen. Benutze dafür den zielsuchenden Laser, um die ganze Staffel auf einen Schlag zu vernichten, ohne dabei Falco zu gefährden.
2. Greife im ID4-Level den Dorn des Raumschiffes an. Einige Novabomben bringen das Schiff nach unten.
3. Schieße im Zug-Level die Wegweiser am Rand der Flugbahn ab. Hast Du getroffen, dreht sich ein solches Schild. Treffe sie alle und öffne die Kiste mit den acht Lichtern, die irgendwann erscheint. Ein Schuß auf den Hebel in der Box, und ein Bonuslevel wird zugänglich gemacht.
4. Fliege im Asteroiden-Level durch sämtliche blauen Ringe, um das Bonuslevel zu aktivieren.
5. Ziele beim Lavamonster zuerst auf die Arme und dann auf den Kopf. Die Zerstörung der Lavasteine bringt Dir zusätzliche Energie.
6. Der zielsuchende Laserstrahl ist äußerst effektiv. Nicht nur beim Abfangen der Verfolger Deiner Wingmen, sondern auch im Kampf gegen Deine Freunde im Mehrspielermodus.

POWER-UP AUF VENOM 2

So bekommst Du eine Bombe, drei Goldringe und zwei Laser-Upgrades auf Venom 2: Fliege im Tunnelsystem nach links, rechts, links, links, rechts und wieder rechts.

ENERGIE IM MUTTERSCHIFF

Solltest Du mit wenig Energie in Sektor Z ankommen, kannst Du in den hinteren Hangar Deines Mutterschiffes fliegen. Du kommst auf der anderen Seite wieder heraus – nur mit aufgeladenen Schutzschilden!



MEDAILLENJAGD

In jedem Lylat Wars-Hauptlevel gibt es eine Medaille für die besten Spieler. Um eine Medaille zu gewinnen, mußt Du eine bestimmte Anzahl von Treffern landen, und Deine Kameraden müssen überleben. Hast Du dies geschafft, erscheint am Ende des Levels eine Grafik. Die Medaille wird gespeichert, und Du darfst Dich nun an andere Medaillen wagen. Sobald Du im Spiel sämtliche Medaillen abgeräumt hast, erhältst Du in den Optionen Zugang zum Expertenmodus. Weiterhin gibt es einen neuen Soundcheckmodus, und wenn Du den VS-Modus aktivierst, hast Du sogar Zugang zu einem Landmaster-Panzer. Dieser ist gegenüber dem Arwing zwar langsamer, hat aber den Vorteil, daß er auf dem Radarschirm nicht zu sehen ist.

MARIO PARTY



PAD-BELEGUNG

Und so steuerst Du Mario und Co. auf das Siegerpodest.

A KNOBF: Springen / Angreifen / Luftpumpe drücken / Schubkarre bewegen etc. (je nach Situation)

B KNOBF: Angreifen / Skate (je nach Situation)

▲ C KNOBF: Keine Funktion

▼ C KNOBF: Keine Funktion

◀ C KNOBF: Keine Funktion

▶ C KNOBF: Keine Funktion

ANALOG PAD: Figur bewegen / Paddeln / Seil ziehen etc. (je nach Situation)

Z KNOBF: Luftpumpe betätigen (nur im Balloon Burst-Spiel)

R KNOBF: Keine Funktion

D PAD: Keine Funktion

Begleite Mario und seine Freunde auf eine Party der ganz besonderen Art. Folge den Anweisungen unserer ausführlichen Spielhilfe, und Du landest auf der Seite der Gewinner!

CHEATS

SCHNELLES GELD UND STERNE

Um das ganze Geld und alle Sterne zu behalten, die hinter der Warp-Röhre von Computer-Gegnern eingesammelt wurden, pausiere einfach das Spiel und gehe zum Optionsbildschirm. Andere alle computergesteuerten Spieler in der letzten Runde auf dem Brett in menschliche um – Du mußt genügend Controller eingestöpselt haben. Wenn die Punkte zusammengerechnet werden, bekommst Du neben Deinen eigenen auch ihre Gewinne.

BUMPER BALL-LABYRINTH 1

Besiege Toad im finalen "Slot Car Derby 2" auf der Minispiel-Insel. Du kannst jetzt Bumper Ball Maze 1 im Minispiel-Haus zocken.

BUMPER BALL-LABYRINTH 2

Schaffe alle 50 Minispiele auf der Minispiel-Insel, um Zugang zum Bumper Ball Maze 2 im Minispiel-Haus zu bekommen.

BUMPER BALL-LABYRINTH 3

Stelle in Bumper Ball Maze 1 und 2 einen Rekord auf, um den dritten Kurs zu öffnen.

ARTY



OBJEKTE

**PLUS-BLOCK (KOSTET 200 MÜNZEN)**

Erscheint zufällig auf jedem der Bretter in der Warp-Röhre. Du bewegst Dich um die angezeigte Anzahl an Feldern weiter und erhältst die gleiche Anzahl an Münzen.

**MINUS-BLOCK (KOSTET 100 MÜNZEN)**

Erscheint zufällig auf jedem der Bretter in der Warp-Röhre. Du bewegst Dich um die angezeigte Anzahl an Feldern weiter, doch Du verlierst auch die gleiche Anzahl an Münzen.

**SPEED-BLOCK (KOSTET 200 MÜNZEN)**

Erscheint zufällig auf jedem der Bretter in der Warp-Röhre. Verhält sich wie ein normaler Würfel, hat aber nur die Zahlen 8 bis 10 drauf.

**SLOW-BLOCK (KOSTET 100 MÜNZEN)**

Erscheint zufällig auf jedem der Bretter in der Warp-Röhre. Verhält sich wie ein normaler Würfel, hat aber nur die Zahlen 1 bis 3 drauf.

**WARP-BLOCK (KOSTET 200 MÜNZEN)**

Erscheint zufällig auf jedem der Bretter in der Warp-Röhre. Zerbreche diesen Block, und Du tauschst den Standort mit einer anderen Figur auf dem Brett.

**EREIGNIS-KISTE (KOSTET 200 MÜNZEN)**

Erscheint zufällig auf jedem der Bretter in der Warp-Röhre. Zerbreche diese Kiste, und es erscheinen entweder Koopa, Boo oder Bowser, die Dir helfen oder Dich behindern.

**GLÜCKSKISTE (KOSTET 400 MÜNZEN)**

Wähle diese Kiste in der Bank, und sie ersetzt Deine Münzkiste. Auf die Münzen, die Du in der Warp-Röhre gewinnst, gibt es 10 % Zuschlag.

**CASINO-KISTE (KOSTET 300 MÜNZEN)**

Wähle diese Kiste in der Bank, und sie ersetzt Deine Münzkiste. Setze die Münzen ein, die Du in der Warp-Röhre gewinnst, und verdopple oder halbiere so Dein Geld.

**PLATTE (KOSTET 50 MÜNZEN)**

Besuche das Optionshaus, sobald Du diese Platte gekauft hast, und Du kannst Dir die Musikstücke des Spiels in aller Ruhe anhören.

**SPRECHENDER PAPAGEI (KOSTET 50 MÜNZEN)**

Na toll! Gehe ins Optionshaus und höre Dir an, wie dieser Vogel irgendeine Person des Spiels nachahmt!

**MECHA-FLY GUY (KOSTET 200 MÜNZEN)**

Teste Deine Analog-Dreh-Fähigkeit mit diesem Kerl. Er lebt im Haus der Minispiele und zählt, wie oft Du in zehn Sekunden den Analogstick drehen kannst.

CHARAKTERE

Die ganze Gang gibt sich in Mario Party ein Stelldichein – alle wollen mal wieder aufs Siegerpodest, doch am Ende kann es nur einen Sieger geben!

**MARIO**

Auch der kleine, rote Klemmner ist wieder dabei mit seinem nervtötenden Schrei "Let's Go!". Er ist hier, um zu beweisen, daß er auch auf dem Brett ein Superheld ist.

**LUIGI**

Marios großer, grüner Bruder ist der Erträglichere der beiden Klemmner. Er könnte uns zeigen, daß er mehr im Kopf hat als Mario in den Armen (oder im Hintern).

**PEACH**

Nach ständigen Entführungen und anderen Quälereien kehrt Peach zurück und ist bereit für den Kampf. Sie will Bowser und der Gang zeigen, daß sie es satt hat, ständig herumgeschubst zu werden.

**YOSHI**

Er ist Marios bester Freund, seit er seine Eltern verlassen hat. Yoshi gibt alles, wenn es darum geht, als Sieger aus einem Abenteuer hervorzugehen.

**DONKEY KONG**

Der große, häßliche Affe gehört natürlich auch dazu. Sein Verlangen, der größte Superstar von allen zu werden, ist verständlich – er will beweisen, daß er der stärkste Affe des Nintendo-Universums ist.

**WARIO**

Der finstere Zwillingbruder Marios möchte seinem Verwandten mal wieder ordentlich was auf die Mütze geben. Mit seinen Tricks und Täuschungsmanövern verschafft er sich oft Vorteile, doch kann sein Geschick ihn zum Superstar machen?

**TOAD**

Toad ist keine spielbare Figur in Mario Party. Statt dessen läuft er über das Brett und verkauft Sterne an jeden, der ihn einfängt. Er versucht alles nur mögliche, um Bowser nicht als Sieger dastehen zu lassen.

**BOWSER**

Dieser Typ hört niemals auf. Er hat sich die Macht über die Spielbretter angeeignet, stiehlt Münzen und Sterne und verursacht ganz allgemein Chaos. Vorsicht, seine Baby-Koopa stehen ihm bei!

**KOOPA TROOPER**

Koopa ist der Veranstalter des Spiels. Er gibt jedem Hilfestellung, der auf der Suche nach dem Weg zum Superstar ist, und hilft, wo immer er nur kann. Aber hat er nicht einst für Bowser gearbeitet?

**KEIN KOOPA (KOSTET 500 MÜNZEN)**

Setze diesen ein, und Koopa Trooper erscheint auf einigen der Spielbretter nicht. Nur dann verfügbar, wenn Du 100 Sterne und den "Eternal Star" geschafft hast.

**KEIN BOO (KOSTET 500 MÜNZEN)**

Setze diesen ein, und Boo erscheint auf einigen der Spielbretter nicht. Nur dann verfügbar, wenn Du 100 Sterne und den "Eternal Star" geschafft hast.

**CREDITS (KOSTET 100 MÜNZEN)**

Erlaubt Dir, die Credits so oft Du willst anzuschauen. Nur verfügbar, wenn Du 100 Sterne und den "Eternal Star" geschafft hast.

FELDER TYPEN

Jedes Brett in Mario Party ist übersät mit unterschiedlichen Feldern – irgend etwas geschieht immer nach einem Zug. Es könnte gut oder schlecht ausgehen. Die Würfel entscheiden!



BLAUES FELD

Beendest Du Deinen Zug auf diesem Feld, bekommst Du drei Extramünzen gutgeschrieben. Landest Du in den letzten fünf Runden darauf, bekommst Du sogar sechs Münzen.



ROTES FELD

Du verlierst drei Münzen, wenn Du darauf landest, es sei denn, Du landest innerhalb der letzten fünf Runden darauf – dann gibt es nämlich einen Abzug von sechs Münzen.



MINISPIEL-FELD

Landest Du auf diesem Feld, springst Du sofort in ein Minispiel, wo Du ordentlich Geld machen kannst, ohne daß Dich jemand hindert. Gut, wenn Du hinten liegst.



CHANCE-FELD

Dieses Feld bringt Dich zum Chance-Spiel. Die drei Blöcke rotieren und werden schnell, sobald Du einen stoppst. Mit dem richtigen Timing kommst Du an Dein Ziel – Du kannst einige Münzen stehlen oder sogar einen Haufen Sterne gewinnen. Die Bowser-Chance ist eine Version dieses Spiels, bei der Bowser aber immer gewinnt!



EREIGNISFELD

Was hier geschieht, hängt von dem Brett ab, auf dem gespielt wird. Manchmal erhältst Du die Gelegenheit, münzenraubende Pflanzen aufzustellen oder sogar alle blauen Felder des Bretts in rote umzuwandeln.



BLAUER PILZ-FELD

Ende auf diesem Feld, und ein Block erscheint über dem Kopf Deiner Figur. Drücke A, um den Block zu zerstören – ein roter Pilz gibt Dir einen weiteren Wurf, während ein Giftpilz Dich eine Runde aussetzen läßt.



BOWSER-FELD

Lande darauf, und Du hast Probleme ohne Ende. Egal für welches Spiel sich das Roulette auch entscheidet, das Ergebnis ist meistens alles andere als gut.



BOWSER-PUNKT

Komme niemals in die Nähe dieses Feldes, sonst gibt es Ärger. Er ist dummer als fies, daß er Dir oft Münzen oder sogar auch



STERNEN-PUNKT

Wenn immer Du kannst, versuche eine Route zu wählen, die an Toad vorbeiführt. Er ist hier, um Dir zu helfen. Jeder, der ihn passiert, hat die Chance, einen Stern für 20 Münzen zu kaufen. Er bewegt sich oft über das Brett.



BOO-PUNKT

Wenn Du Boo passiert, stoppt er Dich und fragt, ob er einer anderen Figur etwas stehlen soll. Er kauft eine zufällige Menge an Münzen. Bezahlst Du ihn mit 50 Münzen, kauft er sogar Sterne!



KOOPA-PUNKT

Koopa steht am Anfang eines Bretts und stellt sozusagen das "Los!"-Feld dar. Jeder, der an ihm vorbeikommt, bekommt 10 Münzen (bei den letzten fünf Zügen sogar 20). Jede zehnte Figur bekommt noch ein paar Bonus-Münzen oben drauf.



SPIELBRETT

DK'S JUNGLE ADVENTURE

SCHWIERIGKEIT ★★★★★

Viele Wege führen durch den Dschungel. Wer sich hier für den falschen Weg entscheidet oder in eine Falle läuft, kann sich maßlos ärgern. Vor allem die Whomps stehen einem oft in der Quere: Sie verlangen zehn Münzen Wegezoll, wenn Du an ihnen vorbei willst. Landest Du auf einem ?-Feld, rollt ein großer Stein über die schattierten Felder. Jede Figur, die dem Stein im Weg steht, läuft vor diesem fort und endet in der Nähe des Brettanfangs.

STRATEGIE

Wegen der vielen Wege solltest Du öfter einen Blick auf die Karte werfen, um zu sehen, welche Route schnellstmöglich zu Toad führt. Er bewegt sich nach jedem gekauften Stern über das Brett, also sei auf einen plötzlichen Richtungswechsel gefaßt. Setze auch die Whomps zu Deinem Vorteil ein – wenn jemand hinter Dir eine bestimmte Route läuft, kannst Du ihm mit den Whomps den Weg versperren und ihm so Münzen aus der Tasche ziehen.



57



7



5



0



9 (läßt einen Stein über das Brett rollen)



3



3



Bewegt sich nach jedem gekauften Stern



Bleibt auf einem Feld links vom Brett



Zwei (je einer an den Seiten des Bretts)

PEACH'S BIRTHDAY CAKE

SCHWIERIGKEIT ★★☆☆

Oben auf der Geburtstagstorte könnte es kaum übersichtlicher sein, doch natürlich ist das Ganze nicht ohne Haken. Am schlimmsten ist die Blumen-Lotterie: Wähle eines von vier Saatkörnern. Erwischt Du die Bowser-Pflanze, wirst Du zur Bowser-Insel geschickt. Das geht ja noch, auch wenn Bowser Dir alle Münzen stiehlt, aber wenn Du nochmals die Lotterie spielst und verlierst, geht es zurück zu Bowser! Das Leben ist einfach nicht fair.

STRATEGIE

Landest Du mit einem Vermögen von 30 Münzen auf einem Fragezeichen, kannst Du eine sterneklauende Pflanze kaufen. Das erinnert an so manches Eigentumsfeld eines Monopoly-Spiels. Nutze die Vorteile dieser Pflanzen, da es schwierig ist, immer genug Geld für Toad zu haben. Oh, und halte Dich von der Bowser-Insel fern!



28



4



2



2



14 (Sterneklauende Erdbeerpflanzen kannst Du hier kaufen)



6



2



Bleibe in der Mitte des Bretts



Bleibt rechts auf seiner eigenen kleinen Insel



Keiner

YOSHI'S TROPICAL ISLAND

SCHWIERIGKEIT ★★☆☆

Mit seinen zwei kleinen Inseln, die durch Brücken miteinander verbunden sind, kann dieses tropische Eiland zur echten Herausforderung werden. Spannend sind insbesondere die zahlreichen Fragezeichen-Felder – das Betreten eines dieser Felder läßt Bowser und Toad die Plätze tauschen, so daß Du eigentlich nie wissen kannst, wohin die Reise gehen soll. Die Brücken werden von Thwomps bewacht, die natürlich Wegezoll haben wollen. Die Kosten dafür steigen mit jeder Überquerung. Ansonsten ein ausreichend übersichtliches Brett mit interessanten Ideen.

STRATEGIE

Versuche nicht hartnäckig, Toad auf dem Brett zu verfolgen, da auf Dauer das Überqueren der Brücken zu teuer wird. Wechsle nur die Inseln, wenn Du Boo oder Toad unbedingt brauchst. Denke aber daran: Bleibst Du auf der rechten Insel, kommst Du auch nicht an Koopa und seinen Bonus-Münzen vorbei. Nutze den Wegezoll zu Deinen Gunsten und lasse Spieler mit wenig Geld vor den Thwomps stehen.



34



3



4



2



7 (Toad und Bowser tauschen den Standort)



3



2



Tauscht die Position mit Bowser



Tauscht die Position mit Toad



1 (in der rechten oberen Ecke der rechten Insel)

WARIO'S BATTLE CANYON

SCHWIERIGKEIT ★★☆☆

Wohl das schlechteste Brett im ganzen Spiel. Wer hier gewinnen will, braucht eine gehörige Portion Glück, dank des tollen Layouts. Vier Inseln umgeben eine kleine Zentralinsel, jede mit ihrer eigenen Strecke. Über die Fragezeichen-Felder verändertest Du die Schußrichtung der Kanonen, die Dich zwischen den Inseln hin und her befördern. Das Landen wird durch das Roulette-Spiel erschwert, bei dem Du mit Geschick das Feld bestimmst, auf das Du geschossen wirst. Toad läßt sich so schwer erreichen.

STRATEGIE

Eine gute Strategie kann hier wegen des Glücksfaktors kaum aufgebaut werden. Es ist nahezu unmöglich, auf dem gewünschten Feld zu landen. Selbst wenn man gut zielt, kann sich die Ausrichtung des Brettes schlagartig ändern. Eines ist klar – mit dem Fly Guy die Gegner zu terrorisieren ist fein, doch solange Toad nicht da ist, setze ihn nicht ein, um zu Bowser's Insel in der Mitte zu gelangen. Das kostet einfach zu viele Münzen.



									
41	7	10	0	2 (ändert die Ausrichtung der Kanonen)	5	2	Bewegt sich nach jedem gekauften Stern	Bleibt auf der mittleren Insel	1 (auf der linken oberen Insel)

LUIGI'S ENGINE ROOM

SCHWIERIGKEIT ★★★★★

Ein echt hartes Brett. Für Probleme sorgen hauptsächlich die blauen und roten Türen, die entweder geschlossen oder geöffnet sind – geöffnete rote Türen haben geschlossene blaue zur Folge und umgekehrt. Nach jeder Runde öffnen bzw. schließen sie sich, doch Du kannst den Zustand bestimmen, indem Du mit dem Roboter sprichst oder ein Fragezeichen-Feld betrittst. Bowser wartet in der Ecke links unten und brütet über einem fiesem Trick, der jedem schadet, der sich in sein Domizil wagt.

STRATEGIE

Toad zu verfolgen kann schwierig sein, wenn Du an bestimmten Türen vorbei möchtest. Versuche abzuschätzen, welche Türen auf Deinem Weg zum Ziel geöffnet sein könnten. Nutze auch den Roboter zu Deinem Vorteil und versperre den anderen Beteiligten jederzeit den Weg. Sei bei der Schleife in der linken oberen Ecke vorsichtig. Gerätst Du mit dem falschen Timing hinein, könntest Du darin hängenbleiben.



									
57	4	4	0	5 (öffnet und schließt verschiedene Türen)	3	3	Bewegt sich nach jedem gekauften Stern	Bleibt in der unteren linken Ecke des Bretts	1 (kurz vor dem Start)

MARIO'S RAINBOW CASTLE

SCHWIERIGKEIT ★★☆☆

Marios Wolkenschloß darf natürlich auch hier nicht fehlen, doch dafür, daß es sich hier um die Behausung des Großmeisters selbst handelt, gibt es hier wirklich wenig, was auf den Magen schlagen könnte. Und auch wenn Bowser mal im Schloß für Unruhe sorgt – man braucht nur etwas Zeit zu verdrödeln, und die anderen rennen ihm in die Arme. Die Fragezeichen-Felder schalten Toad und Bowser im Schloß um. Boo in der oberen linken Ecke wird dann nützlich, wenn Du Münzen oder Sterne dringend benötigst.

STRATEGIE

Lediglich Toad ist von großer Bedeutung, wenn er sich im Schloß aufhält. Steht Bowser vor der Tür, solltest Du Dich vorerst für die längere Route entscheiden. Abgesehen davon gibt es keine nennenswerten strategischen Ziele. Das Rainbow Castle solltest Du praktisch als Lernbreit für die Minispiele und die richtige Verwendung von Boo einsetzen. Statte Boo so oft wie möglich einen Besuch ab, so kümmerst Du Dich um Kohle!



33



5



4



2



5 (tauscht die Positionen von Bowser und Toad)



5



2



Tauscht die Position mit Bowser



Tauscht die Position mit Toad



1 (in der linken oberen Ecke des Bretts)

BOWSER'S MAGMA MOUNTAIN

SCHWIERIGKEIT ★★☆☆

Bowser's Heimatbrett ist eines der schwierigsten und unfairsten des gesamten Spiels. Viele Abkürzungen führen schnell zum Ziel, doch der Rock Guard zieht einem das Geld aus der Tasche. Du mußt bei ihm das Chancen-Spiel zocken und gewinnen, wenn Du an ihm vorbei willst! Der Weg zu Bowser wird auch von einem solchen Wächter bewacht, und wenn Du bei ihm das Spiel verlierst, verlierst Du nicht nur deutlich mehr Münzen, sondern auch Sterne. Die Fragezeichen machen Bowser böse und verwandeln alle blauen Felder in rote... echt tragisch!

STRATEGIE

Wenn Du bei den Chancen-Spielen nicht sehr gut bist, hast Du hier viel zu erleiden. Weiter üben! Toad bewegt sich viel zu oft über das Feld, als daß man ihn taktisch schnell erreichen könnte. Nutze die Abkürzungen weise. Versuche, Dich von den Fragezeichen fernzuhalten, da dabei jeder tonnenweise Münzen verliert, vor allem bei den letzten fünf Zügen.



45



4



3



0



4 (alle blauen Felder werden rot)



3



2



Bewegt sich nach jedem gekauften Stern



Bleibt oben auf dem Brett



1 (im oberen Rand des Bretts)



ETERNAL STAR

SCHWIERIGKEIT ★★ ★

Das letzte Brett ist ein Alptraum – es gibt keinen Toad, keinen Koopa und überall nur Bowser! Um hier Sterne zu gewinnen, mußt Du auf einem Baby-Bowser landen und 20 Münzen im Würfelroll-Wettkampf einsetzen. Rollst Du eine höhere Zahl, gewinnst Du, wenn nicht, verlierst Du Deine Münzen! Wer das Brett umrunden will, muß hier und dort einen Teleporter nutzen, so weißt Du nie, wo Du enden wirst. Zu guter Letzt befördern alle Fragezeichen-Felder die Spieler zurück zum Start. Meide sie wie die Pest!

STRATEGIE

Das Planen einer Route auf diesem Brett ist nahezu unmöglich, da die Teleporter von einer Sekunde auf die andere die Richtung ändern können. Da Toad nicht dabei ist, müssen die Sterne aus den Baby-Bowsern gequetscht werden. Anfänglich sind es sieben, und es kommen erst dann weitere hinzu, wenn alle sieben besiegt wurden. Eine kleine Verfolgungsjagd steht also auf dem Programm. Meide auch das Feld von Bowser – landest Du auf ihm, verlierst Du einen Stern!



36



4



3



0

4 (schickt alle Spieler zurück zum Start)



3



2



Bewegt sich nach jedem gewonnenen Stern



Bleibt auf der mittleren Insel



1 (auf der linken oberen Insel)

SPIELBRETT

Wenn Du zu denen gehörst, die etwas Ruhe und Frieden benötigen, dann ist die Minispiel-Insel der richtige Urlaubsort für Dich. Hier kannst Du Dich nach und nach an jedem der kleinen Spielchen versuchen, die Dich unter der Warp-Röhre erwarten. Folge einfach unseren hilfreichen Anweisungen, und Du erreichst mit Leichtigkeit Dein Ziel!



WELT 1: OPEN PLAINS

**1-1: Coin Block Blitz-Spiel:**

Zerbreche die Kästen und schnapp Dir die Münzen.

Ziel:

Zehn oder mehr Münzen.

Strategie:

Bewege Dich schnell zwischen den Kästen. Sind die Vorräte erschöpft, schlage den Gegner das Geld aus den Taschen. Zerbrich einander eine Kiste mit vielen Münzen, springe einfach auf Deinen Gegner und hüpfle zwischen ihm und der Kiste rauf und runter.

**1-2: Coin Block Bash-Spiel:**

Zerstöre mit dem Hammer die Blöcke und hebe die herabfallenden Münzen auf.

Ziel:

Zehn oder mehr Münzen.

Strategie:

Der Hammer bremst Dich aus. Um also die anderen von den Münzen fernzuhalten, bearbeite sie mit dem Hammer. Zerbreche die Kästen und kimmere Dich um deren Inhalte. Verlierst Du den Hammer, schnapp Dir sofort die Münzen und laufe vor Deinem Gegner mit der Waffe fort.

**1-3: Coin Shower Flower-Spiel:**

Fange die herabfallenden Münzen, aber falle nicht von der Blume.

Ziel:

20 oder mehr Münzen.

Strategie:

Halte Dich stets in der Mitte der Blume und laufe vorsichtig zu den herabfallenden Münzen. Dann sollte eigentlich nicht schiefgehen. Gerade auch nicht in Panik, wenn sich die Blume mal zu stark neigt. Laufe langsam weiter und kimmere Dich um die Münzen.

**1-4: Paddle Battle-Spiel:**

Paddele wie ein Verrückter und bringe das Boot zur anderen Seite.

Ziel:

15 oder mehr Münzen.

Strategie:

Zeit für etwas sportliche Betätigung. Die Handflächentechnik hat sich hier als äußerst effektiv erwiesen – lege die Mitte Deiner Handfläche auf den Analog-Stick und drehe ihn wie verrückt. Diese Technik funktioniert bei allen Stick-Dreh-Spielen gut. Ein blühchen Ausdauer solltest Du schon haben...



2-1: Memory-Spiel

Lasse Dich auf die Quadrate fallen, um verschiedene Bilder zu öffnen.

Ziel:
Finde alle Paare.

Strategie:
Ein biblischen Glück kannst Du hier schon gebrauchen. Du mußt mindestens ein Paar gefunden haben, nachdem Du Dein zweites Paar aufgedeckt hast, oder die Zeit reicht nicht mehr für die Lösung. Das Betreten des brennenden Feldes ist nicht ratsam. Schnelle Spieler kommen noch einmal mit einem Schrecken davon, aber kein zweites Mal!



2-2: Ground Pound-Spiel

Merke Dir die flachen Pfähle und ramme sie dann in den Boden.

Ziel:
Ramme alle flachen Pfähle in den Boden.

Strategie:
Spieler mit gutem Gedächtnis haben das Glück auf ihrer Seite. Achte auf die Pfähle mit flacher Spitze und bearbeite sie, sobald die Schmetterlinge sich darauf niederlassen. Triffst Du eine Spitze, verlierst Du eine Menge Zeit. Wer genau hinschaut, entdeckt einen Unterschied zwischen flachen und spitzen Pfählen.



2-3: Limbo-Tanz-Spiel

Hüpfe unter den Stangen hindurch, ohne umzufallen.

Ziel:
Schlüpfe erfolgreich unter den Stangen hindurch.

Strategie:
Jedes Mal, wenn Du A drückst, beugt sich Deine Figur weiter nach unten. Tust Du nichts, steht sie langsam wieder auf. Der Trick liegt darin, immer so weit unten wie möglich zu sein, ohne umzukippen – bleibe in einem gleichmäßigen Rhythmus und warte eine Sekunde, falls Du zu fallen drohst.



2-4: Musical Mushroom-Spiel

Warte, bis die Musik endet, und stürze Dich auf die Kiste.

Ziel:
Schnapp Dir die Kiste vor den anderen.

Strategie:
Laufe sofort los, wenn die Musik zu spielen aufhört. Halte am besten schon vorher den Stick immer in die Richtung des Pilzes, so läufst Du von Anfang an in die richtige Richtung. Ignoriere die kleineren Pilze und springe gleich auf den großen.



2-5: Piranha's Pursuit-Spiel

Springe mit dem Skateboard über Hindernisse und besiege die Pflanze im Wettrennen.

Ziel:
Weiche der Pflanze aus.

Strategie:
Danach wirst Du sehr erschöpft sein. Stolperst Du über ein Hindernis, bleibst Du schnell auf der Strecke liegen. Siehst Du einen Baum fallen – SPRINGE! Du segelst mit Sicherheit darüber hinweg.



3-1: Crazy Cutter-Spiel

Führe den Preißhammer sorgfältig über den Umriß.

Ziel:
80 oder mehr Punkte.

Strategie:
Versuche, nach Möglichkeit immer auf den Linien zu bleiben. Kommt Du doch mal von der Spur ab, gibst es immer noch mehr Punkte, wenn Du innen bleibst, anstatt nach außen zu gleiten.



3-2: Buried Treasure-Spiel

Grabe Dich durch den Boden und orte die versteckte Truhe.

Ziel:
Finde die vergrabene Truhe.

Strategie:
Drücke so schnell es geht A und führe Deine Figur durch den Boden. Schilder weisen Dir den Weg, doch letzten Endes ist es nur eine Frage des Glücks. Nicht aufgeben!



3-3: Desert Dash-Spiel

Kooperiere mit Deinem Partner in diesem Rennen in der Wüste.

Ziel:
Gehöre zum Gewinner-Team.

Strategie:
Einfach – drücke den Stick in die Richtung, die Dein Partner Dir vorgibt, wenn er sie Dir vorgibt. Mit dem richtigen Rhythmus brauchst Du Dich nur noch um den Thwomp zu sorgen, der sich Dir in den Weg stellt.



3-4: Seilziehen-Spiel

Ziehe mit aller Kraft Deine drei Gegner in den Abgrund!

Ziel:
Gewinne das Seilziehen.

Strategie:
Nutze wieder die Handflächentechnik beim Rotieren des Sticks. Keine Sorge wegen der Übermacht auf der anderen Seite. Höre nur nicht auf zu drehen!



3-5: Teetering Towers-Spiel

Springe von Turm zu Turm, während sie um Dich herum einstürzen.

Ziel:
Schlage Dich bis zum Ende der Türme durch.

Strategie:
Suche eine Route über die Münzen und springe erst dann ab, wenn der Turm abzusinken droht.



4-1: Bobsled Run-Spiel

Begleite Deinen Partner bei diesem Rennen übers Eis.

Ziel:
Gewinne das Rennen.

Strategie:
Drücke beim Start oft hintereinander A, um zu beschleunigen, und halte dann den Stick permanent nach vorne. Bremse nicht ab – bleibe in den Kurven innen und fahre über alle Beschleunigungsspiele. Achte auf die Kurve hinter dem letzten Beschleunigungsfeld, da keine Mauer gibt, die Dich am Sturz hindert.



4-2: Skateboard Scamper-Spiel

Fahre mit dem Skateboard über den brüchigen Boden und überspringe Hindernisse.

Ziel:
Gewinne das Rennen.

Strategie:
Drücke den B-Knopf, um das Skateboard zu beschleunigen, und drücke A, um über die Thwomps zu springen. Durchkommen ist nicht schwierig, doch auf dem letzten Stück solltest Du wie ein Bekloppter B drücken, sonst gewinnst Du nicht. Versuche auch, die Geldtaschen zu schnappen!



4-3: Handcar Havoc-Spiel

Kooperiere mit Deinem Partner, um über die Schienen zu kommen.

Ziel:
Gehöre zum Siegerteam.

Strategie:
Das Tempo zu halten ist sehr einfach – drücke konstant den A-Knopf. Einzige und allein die Kurvenfahrten sind schwer, da Du Dich hier richtig hineinlegen mußt, um nicht herunterzufallen. Nach der letzten Kurve mußt der Knopf wieder hart bearbeitet werden.



4-4: Ghost Guess-Spiel

Fange den Geisterführer, der sich zuerst bewegt.

Ziel:
Errate den richtigen Geist.

Strategie:
Für die Beobachtung der Geister bleibt Dir etwas Zeit. Finde heraus, wer der Anführer ist. Benötige aber nicht zu lange dafür, oder sie kommen Dir zu nahe und berühren Dich. Es ist einfacher, den ersten bewegten Geist zu erkennen, während sie sich auf und ab bewegen. Schläge dann zu!

**5-1: Cast Aways-Spiel:**

Mit Deiner Angelhute angelt Du nach Schätzen.

Ziel:

Angele mindestens 30 Münzen.

Strategie:

Ein schwieriges Spiel für den, der die Technik nicht beherrscht. Die Rute hat drei Auswurfstärken – je weiter der Stick zurückgezogen wird, desto weiter wird ausgeworfen. Das Timing ist je nach Weite unterschiedlich, also schätze vorher gut ab, wie lange ein Objekt braucht, um vorbeizuschwimmen.

**5-2: Shy Guy Says-Spiel:**

Beobachte den Shy Guy und hebe die gleiche Fahne hoch wie er.

Ziel:

Sei der letzte, der noch am Boot hängt.

Strategie:

Deine Konzentration zählt. Komme nicht auf die Idee, vorzeitig die Fahne zu hissen, denn der Computer variiert in der Geschwindigkeit. Warte auch ein Weilchen, wenn der Computer beide Fahnen gleichzeitig hilt, oder Du wirst losgebunden.

**5-3: Bumper Balls-Spiel:**

Schubse mit dem Ball die Gegner ins Meer.

Ziel:

Schubse jeden von der Plattform.

Strategie:

Die beste Strategie ist es, nicht immer nach vorne zu drücken. Locke die Gegner an den Rand der Plattform und schubse sie im richtigen Moment herunter. Störze Dich nicht auf jemanden, oder Du landest selbst im Wasser. Nutze stets die richtige Gelegenheit!

**5-4: Treasure Divers-Spiel:**

Tauche zum Grund und hole die versunkenen Schätze hinauf.

Ziel:

Zehn oder mehr Münzen.

Strategie:

Ziel dieses Spiels ist es, dem Hai und den Kraken auszuweichen – sie lähmen Dich bei Berührung, und Du läßt jede gefundene Truhe fallen. Versuche, außen nach oben und unten zu tauchen, und schnapp Dir zunächst die großen Kisten.

**5-5: Bombs Away-Spiel:**

Bleibe trotz Bowers Angriffen auf der Insel.

Ziel:

Bleibe auf der Plattform.

Strategie:

Problematisch wird es nicht, wenn sich die Insel neigt – vielmehr sind es die Explosionen der Kanonenkugeln! Ein Sprung hilft gegen die Lähmung nach einem Treffer, aber er macht Dich noch offener für einen Angriff. Halte Dich einfach ständig in der Mitte auf.

**5-6: Deep Sea Divers-Spiel:**

Tauche noch tiefer, um mehr Schätze für Dich und Deinen Partner zu angeln.

Ziel:

15 oder mehr Münzen.

Strategie:

Natürlich ist die begehrte Truhe die rechts unten am Grund. Dein Gegner will sie auch haben, also bearbeite wild den A-Knopf, um vor ihm da zu sein. Drücke auch danach wie ein verrückter A und gelange an die Wasseroberfläche, bevor Du abtauchst! Schnapp Dir die große Kiste, und der Sieg gehört Dir!

**5-7: Mushroom Mix-Up-Spiel:**

Stehe auf der von Toad gewählten Farbe, bevor die Pilze im See versinken.

Ziel:

Sei der letzte, der auf einem Pilz steht.

Strategie:

Bleibe auf dem schwarzen Pilz, solange Du auf Toad wartest. Bewege Dich schnell, um den richtigen Pilz zu besteigen, und bleibe immer so weit wie möglich innen. Springt jemand von unten auf den Pilz, trifft er Dich und fällt ins Meer.

**5-8: Tightrope Treachery-Spiel:**

Laufe vorsichtig auf dem Seil und weiche den Kanonen aus.

Ziel:

Erreiche die Ziellinie.

Strategie:

Konzentriere Dich einfach, und Du erreichst das andere Ende. Keine Angst vor den Gegnern unter Dir. Die treffen nicht einmal ein Scheuentor. Auch der Wind sollte nicht das Problem sein, also bleibe einfach ruhig.

**6-1: Box Mountain Mayhem-Spiel:**

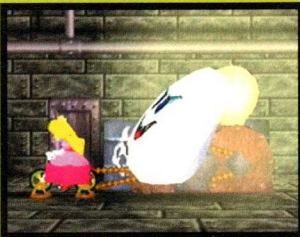
Zerstöre die Kisten und sammle die Münzen ein.

Ziel:

Zehn oder mehr Münzen.

Strategie:

Gehe so weit wie möglich hinein und zerstöre die Kisten, bevorzugt in sicherer Entfernung zu den anderen Spielern. Entdeckst Du einen Thwomp, wirst Du oft vom Haufen weggestoßen. Das ist nicht immer schlimm, da Du so zu Münzen kommst, die der Thwomp bei sich trägt.

**6-2: Pedal Power-Spiel:**

Trete wie blöd in die Pedale und erhebe so den Raum.

Ziel:

Verjage mit dem Licht Boof!

Strategie:

Wende die Handflächenmethode an und drehe den Stick so schnell wie möglich, bevor Dich Boo erreicht. Führe Du zu langsam, schnappt Boo Dich und schluckt Dich herunter. Nicht schwierig, aber danach wirst Du müde sein.

**6-3: Tipsey Tournery-Spiel:**

Kippe das Brett, so daß Koopa das Bild darunter zum Vorschein bringt.

Ziel:

Lege als erster Dein Bild frei.

Strategie:

Lasse die äußeren Steine bis zum Schluß übrig. Laufe in die Ecke des Bretts und kippe es so, daß die zentralen Steine zuerst weg sind. Kümmere Dich dann um die äußeren Steine.



6-4: Hot Bob-omb-Spiel:

Gib schnell die Bombe an die anderen weiter.

Ziel:

Fliege nicht in die Luft!

Strategie:

Das Spiel ist einfach, doch wer gewinnen will, braucht etwas Glück. Halte den Stick in eine Richtung und gib die Bombe so schnell wie möglich wieder ab – vor der Explosion wird der Bob-omb rot!



6-5: Bombsketball-Spiel:

Weiche der Verteidigung aus und setze zum Slam Dunk an.

Ziel:

Wirf einen Korb, oder sei im Siegerteam.

Strategie:

Was auch immer Du tust, verliere nicht den Ball! Ihn zurückzuholen ist echt hart. Kommt Dir beim Angriff einer zu nahe, springe einfach auf den Gegner und setze zum Wurf an.



6-6: Hot Rope Jump-Spiel:

Springe über die Kette aus Flammen.

Ziel:

Schaffe es bis zum Ende, ohne zu verbrennen.

Strategie:

Achte darauf, daß das Seil nach allen fünf Runden schneller wird, nach 20 aber wieder langsamer. Es ist deutlich schwieriger, über das Seil zu springen, wenn es langsamer dreht. Zwar mußt Du 40 mal springen, aber es dauert nicht allzu lang.



7-1: Slot Machine-Spiel:

Triff den Block, um die Räder zu stoppen.

Ziel:

Erreiche drei gleiche Symbole.

Strategie:

Beobachte die Räder und stoppe sie jeweils im richtigen Moment. Du solltest Jagd auf die Mario-Hüte machen – drei bringen Dir 20 Münzen! Drei gleiche lassen Dich das Spiel gewinnen, aber mache auch Jagd auf den Preis.



7-2: Crane Game-Spiel:

Führe den Kran und lasse Dich nach unten zum Preis fallen.

Ziel:

Hebe sorgfältig einen der Computergegner auf.

Strategie:

Es gibt so gut wie keine Ausrede, warum Du hier verlieren solltest. Führe den Kran mit dem Stick über einen der Spieler und hebe ihn mit A auf. Stelle sicher, daß sich Dein Schatten darüber befindet. Betätige danach wie ein Wilder A.



7-3: Pipe Maze-Spiel:

Lasse die Kiste durch die Röhre fallen, die zu Deiner Figur führt.

Ziel:

Die Kiste muß auf Deiner Figur landen.

Strategie:

Schau zu Beginn des Spiels genau hin – Du mußt einem Pfad von Deiner Figur bis nach oben durch die Röhre folgen. Die Kiste ändert grundsätzlich bei jeder Verzweigung die Richtung.



7-4: Bowl Over-Spiel:

Wirf den Koopa-Panzer und erziele einen Strike.

Ziel:

Wirf alle drei Gegner um.

Strategie:

Gebe dem Panzer nicht zu viel Spin mit auf dem Weg – das elektrische Feld muß! Du mußt wirklich nicht unbedingt treffen. Wenn es nach unten geht, konzentriere Dich einfach auf die gegnerischen Pins, da Du diese allein umwerfen mußt.



7-5: Whack-A-Plant-Spiel:

Springe auf die Piranha-Pflanzen, während sie aus den Röhren kommen.

Ziel:

25 oder mehr Münzen.

Strategie:

Mit der richtigen Technik gewinnst Du hier eine ganze Menge Münzen. Du mußt von Pflanze zu Pflanze springen und dabei keine auslassen. Treffe alle, bevor sie wieder verschwinden. Bei größeren Distanzen mußt der A-Knopf länger gedrückt werden.



7-6: Mario Bandstand-Spiel:

Leite die Mario Party-Band bei ihrem nächsten Konzert.

Ziel:

Spiele so gut, daß Du im Spotlight stehst.

Strategie:

Das könnte sogar Deine Oma ohne Probleme schaffen! Der Computer führt die zu spielende Sequenz vor. Spiele die richtigen Noten einfach mit dem Stick nach. Folge dem blauen Quadrat, wenn es sich bewegt, und der Sieg gehört Dir.

WELT 8: BOWSER'S CASTLE, 3. ETAGE



8-1: Running of the Bulb-Spiel:

Setze die Glühlampe ein und vertreibe die Geister.

Ziel:

Gelange zum Ende des Tunnels.

Strategie:

Es ist besser, wenn jemand anderes die Glühlampe übernimmt, so daß Du Dich um die Geister kümmern kannst. Wirst Du in einen Zombie verwandelt, hast Du keine Chance mehr. Zerstore schnell alle Geister und berühre jeden Zombie, um ihn zu heilen.



8-2: Grab Bag-Spiel:

Schnapp Dir den Rucksack des Gegners und schüttle die Münzen heraus.

Ziel:

Stehle 15 oder mehr Münzen.

Strategie:

Am wichtigsten ist es, die eigenen Münzen zu behalten. Drücke wie ein Wilder die Knöpfe, wenn Du gefangen wirst. Schätze immer die Richtung ab, in die die Gegner laufen, und lasse sie in Dich hineinrennen.



8-3: Key-Path-Spiel:

Hole Dir den Schlüssel für Bowser's Schatzkammer.

Ziel:

Schiebe den Schlüssel ins Schlüsseloch.

Strategie:

Für diese Aufgabe bleibt Dir eine Menge Zeit, und die solltest Du Dir auch lassen. Du kannst den Schlüssel abgeben, aber echte Kämpfer versuchen es selbst. Warte nur auf eine Lücke in Bowser's Verteidigung und schlüpfe hindurch.



8-4: Ballon Burst-Spiel:

Blase mit der Pumpe die Ballons auf.

Ziel:

Lasse Deinen Ballon vor den anderen zerplatzen.

Strategie:

Pumpe so schnell wie möglich Luft in Deinen Ballon. Ziehe die Pumpe so weit wie möglich mit 2 hoch (sie wird weiß) und drücke sie dann mit A wieder herunter. Das schnelle Herunterdrücken ist OK, doch die Pumpe muß immer voll aufgeladen sein.



8-5: Face Lift-Spiel:

Bearbeite mit der Hand das Gesicht von Bowser.

Ziel:

Gewinne 90 oder mehr Münzen.

Strategie:

Schau Dir das Muster gut an und ziehe dann an Bowser's Gesicht herum. Generell werden die Teile nur bis zu einem Limit in eine Richtung gezogen, übertreibe es also nicht mit Deinem Lifting.



8-6: Bash'n Cash-Spiel:

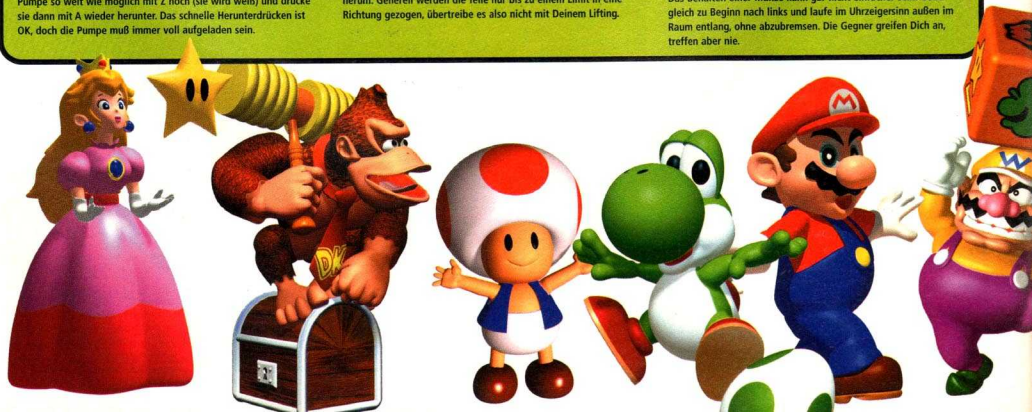
Weiche den Angriffen der anderen Spieler aus und behalte die Münzen.

Ziel:

Schaffe das Spiel mit mindestens einer Münze in der Tasche.

Strategie:

Das Behalten einer Münze kann gar nicht einfacher sein. Gehe gleich zu Beginn nach links und laufe im Uhrzeigersinn außen im Raum entlang, ohne abzubremsen. Die Gegner greifen Dich an, treffen aber nie.



WELT 9: BOWSER'S CASTLE, 4. ETAGE



9-1: Hammer Drop-Spiel:

Sammle die Münzen ein, die der Hammer Bro wirft, aber weiche den Hammern aus.

Ziel:

Zehn oder mehr Münzen.

Strategie:

Bleibe unter der Wolke, auf der der Hammer Bro schwimmt, und achte darauf, was er wirft. Handelt es sich um eine Tasche oder eine Münze, bleibe direkt unter der Wolke. Halte Dich von der Wolke fern, wenn es sich um einen Hammer handelt.



9-2: Slot Car Derby 1-Spiel:

Fahre so schnell es geht auf der Strecke und rutsche nicht aus.

Ziel:

Fahre als Erster über die Ziellinie.

Strategie:

Das erscheint zunächst echt schwierig, aber warte nur ab. Ignoriere einfach den Vorschlag, den Stick vorsichtig zu betätigen – halte ihn nach unten, so daß Du mit voller Geschwindigkeit fährst. Siehst Du Rauch, lasse den Stick für eine Sekunde los und drücke ihn dann wieder.



9-3: Shell Game-Spiel:

Konzentriere Dich auf den Koopa mit der Münzkiste.

Ziel:

Finde den richtigen Panzer.

Strategie:

Es ist nicht allzu schwierig, den Preis im Blick zu halten. Richte einfach ständig die Augen auf den Koopa mit der Kiste. Sie drehen sich und wechseln die Plätze. Blinzele bloß nicht mit den Augen!



9-4: Knock Block Tower-Spiel:

Zerschlage alle Holzblöcke und schnapp Dir die Truhe.

Ziel:

Hol Dir die Kiste vom Holzturm herab.

Strategie:

Das Treffen der Blöcke ist nicht so schwierig, meide aber die Thwomps. Am schwierigsten ist es, den zweiten Block von oben zu treffen, da im Sprung leicht ein Thwomp erwisch wird.



9-5: Platform Peril-Spiel

Laufe über die herabfallenden Plattformen und sammle auf dem Weg Münzen ein.

Ziel:

Erreiche vor den anderen die Ziellinie.

Strategie:

Bleibe stets in Bewegung, halte nie an. Ignoriere auch die Münzen und konzentriere Dich nur auf die Hindernisse in Deiner Bahn. Springe auf den Rand einer jeden Plattform, und Du wirst Erster sein.



Letztes Ziel: Slot Car Derby 2-Spiel:

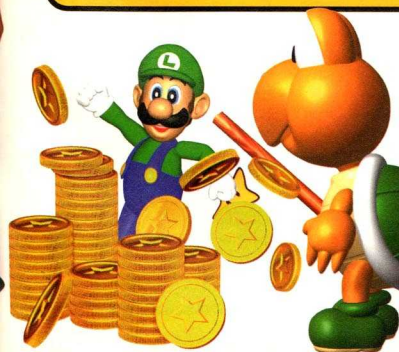
Eine Version des ersten Rennens mit mehr Kurven.

Ziel:

Besiege Toad im Rennen.

Strategie:

Wende auch hier die gleiche Technik wie im ersten Rennen an. Die zahlreichen Kurven sorgen für mehr Probleme als vorher, besonders unten in der Mitte. Toad ist hart, doch als Verlierer verliert Du kein Leben.



DER KOOPA-PUNKT

Der nützlichste Ort auf der Minispiel-Insel. Wann auch immer Du den Koopa-Punkt erreichst, kannst Du den Spielstand speichern – etwas, was Du des öfteren tun solltest. Speichere am besten nach jedem Spiel ab. Vor allem die späteren Spiele haben es in sich!

64 POWER

NINDEX

Von A-Z eine komplette Übersicht der N64-Spiele. So haben wir geurteilt...

102

Im Dauertest

NAME:

Command & Conquer

LANGE DEI TESTS:

3 Monate

REPLAY-WERT:

3/5

Lange Zeit haben sich Strategiefans gefragt "Hm, warum habe ich mir eigentlich eine N64-Konsole zugelegt?". Eine berechtigte Frage, denn Liebhaber des scheinbar vergessenen Genres mußten entweder immer auf die PlayStation oder PC ausweichen. Mit Command & Conquer gelang es Looking Glas (in Kooperation mit Big N natürlich) vor knapp drei Monaten etwas aus dem Ärmel zu schütteln, worauf wir, und die meisten von Euch, schon lange gewartet haben. C&C entspricht so ungefähr dem altbekannten PC-Original, auch wenn hier und dort natürlich Abstriche gemacht werden müssen. Und da es bis jetzt kein vergleichbares Produkt für den N64-Markt gibt, wagt man sich trotz des fehlenden Mehrspielermodus immer wieder in die strategischen Schlachten zwischen gut und böse. Solange es kein Starcraft gibt, ist und bleibt Command & Conquer die Benchmark im N64-Bereich!



Spiel						Nr.	Wertung	Wir sagen...
1080° Snowboarding	1-2	128M	●	●		11/98	90%	So schön war Snowboarding nie!
A Bug's Life	1	128M	●		●	7/99	61%	Banjo krabbelt besser!
Aero Gauge	1-2	64M	●		●	3/98	47%	Weltraum-Racing in der Mülltonne! Urks!
Aerofighters Assault	1-2	64M	●	●		1/98	41%	Tiefflug auf Niveau-Ebene...
Air Boarder 64	1-2	64M	●		●	5/98	89%	Sehr spaßiges Rennen auf Hoverboards...
All-Star Baseball 2000	1-4	128M	●		●	6/99	93%	Astreines Spiel noch einmal verbessert!
All-Stars Baseball '99	1-4	128M	●		●	7/98	91%	Rassige Baseball-Simulation.
All Star Tennis	1-4	96M	●		●	4/99	70%	Greife lieber zu Let's Smash!
Art of Fighting Twin*	1-2	96M				13/97	72%	Niedliche Charaktere, schwaches Spiel.
Augusta Masters '98	1-2	128M			●	9/98	25%	Golf, gar nicht schmackhaft!
Automobili Lamborghini	1-4	64M	●		●	1/98	80%	Tolles Rennspiel mit heißen Flitzern.
Banjo-Kazooie	1	128M	●	●		7/8/98	94%	Absoluter Knaller! Bestes Jump'n'Run!
Battle Phoenix*	1-2	96M	●	●	●	10/98	32%	Laß diese Kugel besser nicht rollen...
Battletanx	1-4	64M	●		●	2/99	55%	Panzerfahren zum Abgewöhnen!
Beetle Adventure Racing	1-4	256M	●		●	5/99	90%	Die Beetles sind los!
Bio Freaks	1-2	128M	●		●	7/98	82%	Brutal und intelligent zugleich.
Body Harvest	1	96M	●	●		12/98	83%	Guter RPG-Shooter mit viel Nebel.
Bomberman 64	1-4	64M	●		●	13/97	81%	Klassiker im 3-D-Gewand. Na ja...
Blast Corps	1	64M	●		●	6-7/97	82%	Originelle und brillante präsentierte Action.
Bombberman Hero	1	64M	●		●	1/99	49%	Versaubeutelter Ableger der Serie.
Bottom of the 9th	1-2	128M			●	7/99	69%	Greif Dir einen anderen Schläger...
Brave Spirits Wrestling*	1-4	64M			●	5/98	70%	In Sachen Wrestling gibt es Besseres.
Buck Bumble	1-2	96M	●		●	10/98	88%	Ein außergewöhnliches Shoot'em-Up.
Bust-A-Move 2	1-2	64M	●		●	7/98	88%	Tolles Puzzle-Spiel mit Langzeitmotivation.
Bust-A-Move 3DX	1-4	64M	●		●	2/99	90%	Vor Wut wirst Du hier nicht platzen!
California Speed	1-2	128M			●	5/99	57%	Keine Power unter der Haube!
Castlevania	1	96M			●	4/99	88%	Meisterwerk des Horror-Genres!
Centre Court Tennis	1-4	64M			●	1/99	87%	Erstes Tennisspiel: Sehr gut!
Chameleon Twist	1-4	96M	●	●		1/98	73%	Witziges Jump'n'Run, aber zu kurzlebig.
Chameleon Twist 2	1	96M	●		●	2/99	81%	Schwierige Steuerung, gutes Level-Design.
Charlie Blast	1-4	96M			●	6/99	69%	Für den Hunger zwischendurch.
Chopper Attack	1	64M	●	●		10/98	79%	Zwischen Himmel und Erde ist der Teufel los.
Choro Q*	1-4	64M	●		●	10/98	54%	Rennspiel für den ganz kleinen Hunger.
Clayfighter 63 1/3	1-2	96M			●	13/97	13%	Ein Kampfspiel wird zum Krampfspiel.
Clayfighter: Sculptor's Cut	1-2	128M			●	7/98	18%	Immer noch der gleiche Krampf.
Command & Conquer	1	256M	●	●		7/99	85%	Tolle Umsetzung des PC-Klassikers.
Cruis'n USA	1-2	64M	●	●	●	4-5/97	25%	Ein wirklich armseliges Rennspiel!
Cruis'n World	1-4	96M	●	●		9/98	42%	Eine Fahrt ins Grauen...
Dark Rift	1-2	64M			●	11/97	57%	Leider nur sehr mittelmaßiges Kampfspiel.
Diddy Kong Racing	1-4	128M	●	●	●	13/97	95%	Erstklassiges, witziges und buntes Rennspiel!
Doraemon*	1	64M			●	8-9/97	40%	Verkorktes Jump'n'Run. Da fehlt was.
Dual Heroes	1-2	96M			●	2/98	28%	Da nimmt es jemand mit Clayfighter auf...
Duke Nukem: Zero Hour	1-4	128M	●		●	6/99	90%	Außergewöhnlich heiße Action!
Extreme G 2	1-4	128M	●		●	12/98	70%	Ein sehr mäßiger Nachfolger. Schade.
F1 Pole Position	1	64M			●	12/97	78%	Gutes Formel 1-Spiel. Es geht besser...
F-1 World Grand Prix	1-2	96M	●	●		9/98	89%	Die neue F1-Referenz mit toller Grafik!
F1 World Grand Prix 2	1-2	256M	●		●	6/99	90%	Grandiose Fortsetzung!
FIFA 64	1-4	64M			●	6-7/97	25%	Grottenschlechtes Fußball-Spiel.
FIFA: Road to World Cup '98	1-4	128M			●	2/98	85%	Krasses Gegenteil von FIFA64!
FIFA '99	1-4	128M	●		●	2/99	94%	Das bisher beste FIFA-Spiel!
Fighters Destiny	1-2	64M	●	●		4/98	92%	Das erste gute N64-Kampfspiel.
Fighting Force	1-2	96M			●	7/99	71%	Wir haben schon besser geprügelt.

Spiel	Kapazität	Interne Speicher	Controller	Nr.	Wertung	Wir sagen...
Forsaken	1-4	128M	●	6/98	93%	Erstklassige Action in bunter 3-D-Umgebung.
Frankreich '98: Fußball WM	1-4	128M	●	6/98	93%	ISS 64 hat einen würdigen Gegner gefunden.
F-Zero X	1-4	128M	●	9/98	90%	Rasantes Rennspiel mit schlichter Grafik.
The Glory of St. Andrews*	1-4	64M	●	11/97	20%	Erstes Golfspiel fürs N64. Sauschlecht!
GASP: Fighters Nextream	1-2	128M	●	1/99	62%	Ein echter Schlag ins Gesicht!
Gex: Enter the Gecko	1	96M	●	10/98	90%	Sati(e)rlicher Jump'n'Run-Spaß in 3-D!
Glover	1	96M	●	12/98	85%	Intelligentes Rätsel-Spiel in 3-D
Golden Nugget 64	1-4	96M	●	2/99	71%	Casino-Simulation mit vielen Spielen.
GT Racing Championship	1-2	128M	●	7/98	70%	Rennspiel mit Pannen.
Habu Shogi*	1-2	64M	●	8-9/97	XX	Japanisches Schachspiel. Keine Wertung.
Holy Magic Century	1	128M	●	1/99	67%	Seit Zelda 64 noch uninteressanter.
Human Grand Prix*	1	64M	●	6-7/97	50%	Vorgänger von F1 Pole Position.
Iggy's Reckin' Balls	1-4	96M	●	9/98	83%	Gute Idee, flotte Rennen, runde Sache!
In-Fisherman Bass Hunter*	1	64M	●	9/99	66%	Unauffällige Angelsimulation.
Int. Superstar Soccer '98	1-4	96M	●	10/98	95%	Besser geht eine Fußball-Sim kaum noch.
ISS 64	1-4	64M	●	4-5/98	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%	Grottschlechter 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 mittelmaßiges 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 Golf	1-4	128M	●	9/99	90%	Grandioses Golfspiel!
Mario Kart 64	1-4	96M	●	4-5/97	80%	Sehr spaßige Kart-Rennen mit Kultfigur Mario.
Mario Party	1-4	256M	●	4/99	83%	Origineller 4-Spieler-Spaß!
Micro Machines 64 Turbo	1-8	128M	●	3/99	85%	Tolles Multi-Player-Rennspiel!
Milo's Astro Lanes	1-4	64M	●	1/99	80%	Total verrücktes Bowlingspiel!
Mischief Makers	1	64M	●	12/97	85%	Niedliches Hüpfvergnügen in 2-D-Welten.
Mission: Impossible	1	96M	●	9/98	87%	Nicht ganz der erwartete Knüller.
Mystical Ninja: Starring Goemon	1	64M	●	5/98	85%	Sehr gutes Action-Adventure.
Mystical Ninja 2 starring Goemon	1-2	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.
Monster Truck Madness 64	1-2	64M	●	9/99	73%	Späßige Off-Road Raserer.
Multi Racing Championship	1-2	96M	●	11/97	62%	Mittlerweile längst überholtes Rennspiel.
Nagano Winter Olympics	1-4	128M	●	3/98	77%	Zwar keine Goldmedaille wert, aber...
Nascar '99	1-2	96M	●	11/98	79%	Hier geht's rund, aber nicht lange.
NBA Courtside	1-4	64M	●	6/98	85%	Wow! Ein Basketball-Spiel mit Pfiff!
NBA Hangtime	1-4	64M	●	6-7/97	60%	Ziemlich hohles Basketball-Game. Bargh!
NBA Jam '99	1-4	128M	●	2/99	83%	Und noch ein Basketball-Spiel...seufz.
NBA Live '99	1-4	128	●	12/98	82%	Gutes Basketball-Spiel. Kaufenswerte!
NBA Pro '98	1-4	64M	●	4/98	70%	Guter Vierspieler-Modus, schwache Grafik.
NBA Pro '99	1-4	96M	●	6/99	59%	Eine sinnlose Anschaffung...
NFL Blitz	1-2	96M	●	2/99	85%	So einfach kann Football sein!
NFL Quarterback Club '98	1-2	128M	●	13/97	83%	Geile Hi-Res-Grafik, gutes Spiel.
NFL Quarterback Club '99	1-4	128M	●	1/99	90%	Unverzichtbar im Football-Genre!
NHL '99	1-4	128M	●	11/98	88%	Extrem gutes Eishockey-Spiel.
NHL Breakaway '98	1-4	96M	●	13/97	91%	Eissport vom Feinsten!
NHL Breakaway '99	1-4	96M	●	5/99	74%	Altes Spiel in neuer Verpackung.



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 93%

PUZZLE

1. Bust-A-Move 3DX 90%
2. Bust-A-Move 2 88%
3. Puyo-Puyo Sun 64 87%

SPORT

1. ISS '98 95%
2. FIFA '99 94%
3. All-Star Baseball 2000 93%

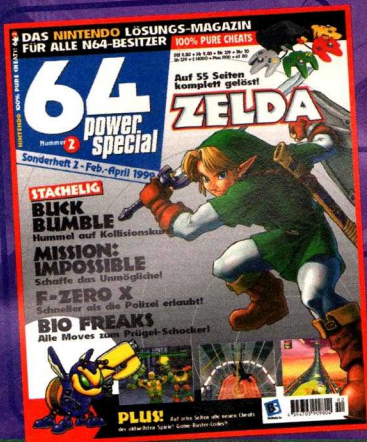
RENNSPIELE

1. Diddy Kong Racing 95%
2. Top Gear Rally (J) 92%
3. Beetle Adventure Racing 92%

KAMPFSPIELE

1. Fighters Destiny 92%
2. Smash Brothers 90%
3. WWF Warzone 90%

THE POWER OF GAMES



DIE WICHTIGSTEN KOMPLETTLÖSUNGEN!

AUS Z.T. VERGRIFFENEN 64 POWER-MEFTEN.

Legend of Zelda: Ocarina of Time

- Buck Bumble ● Mission Impossible
- F-Zero X ● ...und viele andere

- Dazu die heißesten Game-Buster-Codes, Cheats, Tips und Tricks für alle relevanten Titel!
- Und das alles in einem starken 132-Seiten-Heft!

64POWER-SPECIAL #2

Hiermit bestelle ich frei Haus:

... (Anzahl) Ausgabe(n) 64 Power Special Nr. 2 zum Preis von je DM 9,80 + DM 2 (P/V) = je DM 11,50

Ich zahle (bitte ankreuzen)

- ☐ bar (Geld liegt bei)
- ☐ per V-Scheck (liegt bei)

Andere Zahlungsarten wie Nachnahme, Rechnung oder Abbuchung werden NICHT berücksichtigt!

Name, Vorname: _____

Straße, Hausnummer: _____

PLZ/Ort: _____

Unterschrift

(Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

Aufgrund der zu erwartenden großen Nachfrage kann es sein, dass zu Lieferengpässen kommen. Falls das Heft vergriffen ist, gibt es das Geld/Scheck postwendend zurück.

Coupon einschicken an: Br!Stein
 Special-Service
 Postfach 3161
 48581 Gronau

DAS ERSTE 100% GAME BOY COLOR-MAGAZIN

In der zweiten Ausgabe u.a.:

- Hintergrund-Interview mit den Machern von Rainbow Six
- Topaktuelles Review PLUS Spielhilfe: Zelda: Link's Awakening!
- Weitere Tests von Rampage, Frogger, A Bug's Life und, und, und...



DAS 100% UNABHÄNGIGE PLAYSTATION-MAGAZIN

- Tomb Raider 4 – wir haben die neuesten Fakten und Gerüchte für Euch zusammengefaßt!
- Leinwandadaptionen – 3x großes Kino auf Konsole
- Topaktuell: Silent Hill im Test
- Außerdem getestet: Ape Escape, Legacy Of Kain: Soul Reaver, Evil Zone, Legend Of Kartia, Bugs Bunny, u.v.a.

PLUS: Tips, Tricks, Cheats und Codes für die Game-Module auf 16 Seiten!
PLUS: Platinum Spieletests zu Tekken 3, Cloin McRae Rally & Medievil!

JETZT AUF 124 SEITEN IM NEUEN LOOK!



3X POWER – 300% SPIEL, SPASS UND INFORMATION!

JET FORCE GEMINI

AUSGABE
#26 LIEGT AM
29.9.99 IM
HANDEL!

106

KURZ VOR DER
FERTIGSTELLUNG
WERFEN WIR EINEN
BLICK AUF DIE LETZTE
PREVIEW-VERSION!



PLUS:

Tonic Trouble, Hybrid
Heaven, Racing
Simulation 2,
Rainbow 6, Rayman 2,
Hot Wheels und
viele, vieles mehr!

64 POWER... WIR MACHEN DAS WARTEN AUF DIE
WEIHNACHTSHITS ERTRAGLICH!

64
POWER

NINFO!



VERLAG
BriStein bv
Kottendijk 72
7522 BT Enschede
Holland

REDAKTION/ANLAGE
64power
Postfach 3161
48581 Grönau
Tel.: (00 31) 53 430 85 64
Fax: (00 31) 53 43 09 157

REDAKTION
GESPRÄCHSLEITER
(V.i.S.d.P.)
Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com

TV- GEFÄHRDUNG
Martin Mirbach
E-Mail: mirbach@bristein.com
Florian Seidel
E-Mail: fseidel@bristein.com

TEXTHEF
Martin Wilmer

TEAM
Jan-Philipp Baier
Robert Herder
Thomas Richter
E-Mail: Posthuetten@aol.com
Karsten Rohloff

LAYOUT
Lourens Hulzinga
E-Mail: lu@bristein.com
Hugo Hazebroek
E-Mail: hug@bristein.com
Maureen Krop

HERAUSGEBER
Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com
GESCHAFTSLEITER
J.M.J. den Brinker

BRÜCKE
drukkerij moderna
Schoebroekstraat 50
B-3583 Paal-Beringen
Belgien

VERTEILER
IPV GmbH
Wendenstraße 27-29
20097 Hamburg

ANZEIGENBEREITUNG
D-Sign Werbeagentur
Lt. Frank Fischer
Beitrittsstraße 1-3
D-66179 Biebrich
Tel.: (06622) 919633
Fax: (06622) 919634

ABO-SERVICE
Zuständig: Anne Hoogland
E-Mail: abo@bristein.com
64power ABO-Service

Postfach 3161
48581 Grönau
Jahresabo Inland
(11 Ausgaben): DM 69,-
(inkl. MwSt., Versand und
Zustellgebühr)
Jahresabo Ausland: DM 79,-

64power ist ein absolut
unabhängiges Magazin und
keine offizielle Nintendo-
Lizenzvergabe. Die in diesem
Heft geäußerten Ansichten
geben nicht unbedingt die
Meinung der Firma Nintendo,
ihrer Software-Partner
oder die von Drittanbietern von
Software wieder.
Dieses Magazin ist
urheberrechtlich geschützt,
ebenso die mit ©, ® und 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: Team 17



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

FREAK'S SHOP

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

GAMEBOY

Aladdin JR. 29,95
 Animaniacs JR. 39,95
 Donkey Kong 2 & 3 Je 39,95
 Dr. Mario U. 39,95
 Earthworm Jim JR. 39,95
 Hugo 2 JR. 39,95
 Molemania G. 49,95
 Schiffe Versenken G. 29,95
 Space Invaders A. 24,95
 Super Battle Tank A. 39,95
 S. Mario U. 1 & 2 Je 39,95
 T. 2 Arcade Game A. 19,95
 True Lies A. 19,95
 WWF Superstar 1 St. 39,95

Game Boy Color Je 129,-

720° Skateboarding 59,95
 B. Wife's Life (08) JR. 59,95
 Antix (09) JR. 59,95
 Antix & Obelix JR. 59,95
 Azure Dreams (09) 54,95
 Battleships (09) 54,95
 Biano Major JR. 59,95
 Bomberman Quest* 49,95
 Bugs Bunny C. C. JR. 59,95
 Bust-A-Move 4 G. 59,95
 Caesars World of G. 59,95
 Castagnedon (09) 59,95
 Centipede 59,95
 Conkers Pocket Tales 59,95
 Cool Hand G. 49,95
 Crazy Rikers (08) R. 59,95
 Drop Zone A. 54,95
 F1 World GP SP 59,95
 FIFA 2000 (09) 59,95
 Frogger JR. 59,95
 Games & Watch Gal. 44,95
 Gex JR. 59,95
 Harvest Moon RPG 59,95
 Hollywood Pinball G. 59,95
 Holy Magic Century G. 59,95
 Hugo 2 1/2 JR. 59,95
 Klax G. 59,95
 Klaxant G. 59,95
 Legend of the River 59,95
 Live Wire (08) G. 59,95
 Lucky Luke JR. 59,95
 Maus, Die (08) JR. 59,95
 Men in Black JR. 59,95
 Millipede (07) A. 54,95
 Monzuma's Return 59,95
 Paperboy (09) 59,95
 Pin Bowling (09) 59,95
 Pitfall JR. 59,95
 Pocket Bomberman 59,95
 Power Quest A. 59,95
 Prince of Persia JR. 49,95
 Quest for Camelot 59,95
 R-Type DX (08) A. 59,95
 Rampage World Tour 59,95
 Reservior Rats JR. 59,95
 Ruffs JR. 59,95
 Schlumpfi im Alptr. 44,95
 Shadowgate RPG 59,95
 Sonic Rocket G. 59,95
 Silicon Valley (08) 54,95
 Spy Hunter & Moon P. 59,95
 Spy Vs Spy A. 59,95
 Streetfighter Alpha* 59,95
 Survival Kids (08) 59,95
 S. Mario Bros. JR. 59,95
 Sylvester & Tweety 54,95
 Tabaluga RPG 59,95
 Tetris Deluxe G. 44,95
 Top Gear Rally Rumble 64,95
 Turbo 2 A. 59,95
 V-Rally R. 59,95
 Warlord 2 JR. 59,95
 WWF Attitude SP 59,95
 Zelda RPG 59,95

NINTENDO 64

1000° Snowboarding 79,95
 Airfoighters Assault 89,95
 All Star Tennis 99,95
 Asteroids Hyper (0) 84,95
 Banjo & Kazooie JR. 79,95
 Bass Hunter (10) SP 99,95
 Battle Zone (10) A. 109,95
 Beetle Adv. Racing 99,95
 Bio Freaks "uncut" 99,95

September

Command & Conquer 104,95

September

Lighting Force 109,95

September

PlayStation mit Dual Shock & farbiges Joypad & Memory Card & Perfect Weapon oder Pitbull nur 269,-

September

Monster Truck M. (8) 89,95
 NASCAR Racing 99 89,95
 NBA Live '99 SP 89,95
 NFL Quarterback 99 89,95
 NHL '99 79,95
 NHL Breakaway 99 79,95
 Nuclear Strike (10) TBA
 Premier Manager(8) 99,95

September

Revol (09) R. TBA
 Roadsters (09) R. TBA
 Ruff Rumble (09) TBA
 Shadowgate ADV 109,95

September

Shadowman 109,95

September

WWF Attitude SP 99,95
 Zeld 64 RPG 99,95
 Zero Hour (09) 119,95

Nur solange Vorrat reicht!!
Sonderangebote:

September

Bust-A-Move 3 59,95

N64 ZUBEHÖR:

Nintendo 64 & Mario 239,-
 N64 & Star Wars R. 279,-
 MS Ram Erweiterung 59,95
 Antennenkabel 29,95
 Flight Force Pro 119,95
 Joypad 79,95

September

Mac The Dark Age 49,95

September

Off Road Challenge 59,95
 Olympic Hockey SP 44,95
 Plowings A. 59,95



WWF ATTITUDE



Kann Acclaim mit ihrem letzten WWF überzeugen?

MARIO GOLF



Kann Mario an alte Erfolge als Golfer anknüpfen?

THE NEW TETRIS



Kann ein 13 Jahre altes Spielkonzept immer noch begeistern?

WORLD DRIVER CH.



Kann dieses Rennspiel Gran Turismo die Stirn bieten?



64
POWER