

DER UNABHÄNGIGE

1/99 • DM 9,80 • sfr 9,80 • öS 79



NINTENDO⁶⁴ GAMES GUIDE

**KOMPLETT-
ÜBERSICHT**
**ALLE 110
SPIELE
IM TEST**

CHEATS:

**Tips und Tricks
zu über 90
Games**

IM GESPRÄCH:

**Star-Designer
Miyamoto über Zelda**

AUSSERDEM:

**Die Technik des N64
Altersfreigaben
Alle Releases '99
Adressen
Websites
Hotlines**



Herausgegeben von:





Editorial

Vor genau zwei Jahren hat Nintendo die 64-Bit-Ära in Deutschland eingeläutet. Als die Konsole im März 1997 hierzulande auf den Markt kam, gab es viel Verdruß über den mangelnden Spielenachschub. Die Games tröpfelten buchstäblich aus den Software-Fabriken, und viele Entwickler mußten erst einmal lernen, mit der neuen Hardware umzugehen. Seit dem Jahreswechsel 1997/98 kam das Cartridge-Schlachtschiff Nintendo endlich in Fahrt und die Software-Regale füllten sich zusehends. Fast dreimal so viele Spiele wie noch ein Jahr zuvor wurden in der Bundesrepublik veröffentlicht, und die Perspektiven für die Zukunft sind mehr als rosig. Auf den Release-Plänen der Hersteller stehen schon jetzt rund 100 Titel für 1999.

Erfreulich ist auch die steigende Qualität der Spiele. Mit *Turok 2* hielt die 4-MB-Speichererweiterung Einzug und *Zelda* schraubte die Modulgröße auf 256 MBit hoch. Den zynischen Beinamen „Nebelwerfer“ aus den ersten Tagen kann das Nintendo⁶⁴ jetzt jedenfalls endgültig ablegen. Die Programmierer haben viel gelernt und werden uns in diesem Jahr mit einer Menge vielversprechender Games verwöhnen.

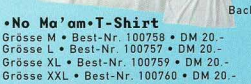
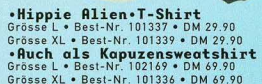
Spitzentitel wie *Perfect Dark*, *Jet Force Gemini*, *Donkey Kong 64*, *Ogre Battle 3* oder *Castlevania* bedienen die unterschiedlichsten Genres und stehen bei vielen Fans bereits auf der Wunschliste. Wir haben alle 110 bisher in Deutschland erhältlichen Spiele getestet, miteinander verglichen und bewertet. Zusätzlich sind im hinteren Teil des Games Guides Tips und Tricks zu fast allen Spielen zu finden. Zusammen mit dem Technik-Report und einem Interview mit Nintendos Star-Programmierer Shigeru Miyamoto haben wir ein Magazin zusammengestellt, das allen Nintendo-Fans als fundiertes Nachschlagewerk dienen soll.

Viel Spaß beim Lesen wünscht
die Redaktion!



www.napo.de

•Alien Smiley-T-Shirt
Grösse L • Best-Nr. 101334 • DM 29.90
Grösse XL • Best-Nr. 101335 • DM 29.90
•Auch als Kapuzensweatshirt
Grösse L • Best-Nr. 102168 • DM 69.90
Grösse XL • Best-Nr. 101333 • DM 69.90



**Bestellungen an NASTROVJE POTSDAM • Postfach 3864 • 78027 VS-Schwenningen
Phone 07720 - 1000 • Fax 07720 - 22782 • E-Mail: mailorder@napo.de • www.napo.de**

☐ Ich möchte im Moment nur den neuen, kostenlosen NP-Hauptkatalog. (Liegt Bestellungen automatisch bei!)

Ab einem Bestellwert von DM 50.- gibt's ein Freishirt unserer Wahl!
Bitte auch bei telefonischer Bestellung Kennwort "NINTENDO" angeben!

Datum / Unterschrift:



•Psykomon Evil Pilz-T-Shirt
Größe M • Best-Nr. 163001 • DM 35,-
Größe L • Best-Nr. 163002 • DM 35,-
Größe XL • Best-Nr. 163003 • DM 35,-
•Auch als T-Shirt mit V-Kragen
Größe S • Best-Nr. 163010 • DM 39,90
Größe M • Best-Nr. 163011 • DM 39,90
Größe L • Best-Nr. 163012 • DM 39,90
Größe XL • Best-Nr. 163013 • DM 39,90



•Psykomon Overdrive-T-Shirt
Größe M • Best-Nr. 162971 • DM 35,-
Größe L • Best-Nr. 162972 • DM 35,-
Größe XL • Best-Nr. 162973 • DM 35,-
•Auch als T-Shirt mit V-Kragen
Größe S • Best-Nr. 162980 • DM 39,90
Größe M • Best-Nr. 162981 • DM 39,90
Größe L • Best-Nr. 162982 • DM 39,90
Größe XL • Best-Nr. 162983 • DM 39,90



•Manga Sign Bear-T-Shirt
Größe M • Best-Nr. 163251 • DM 35,-
Größe L • Best-Nr. 163252 • DM 35,-
Größe XL • Best-Nr. 163253 • DM 35,-



•Devil DJ-T-Shirt
Graues T-Shirt mit schwarzen Bündchen und weißer Paspel + Backprint
Größe M • Best-Nr. 162791 • DM 39,90
Größe L • Best-Nr. 162792 • DM 39,90
Größe XL • Best-Nr. 162793 • DM 39,90
•Auch als Kapuzensweatshirt, uni grau
Größe M • Best-Nr. 162794 • DM 79,90
Größe L • Best-Nr. 162797 • DM 79,90
Größe XL • Best-Nr. 162798 • DM 79,90



•Alien Big Head-Schlüsselanhänger-Feuerzeug mit Anzündmelodie!
Best-Nr. 104916 • nur DM 14,90



•Alien Mouse-Das einzig wahre Mousepad!
Best-Nr. 162144 • nur DM 9,90



•Radical Suzuki-Das Housepad mit einem schönen Motiv von Japans Szenekunststar!
Best-Nr. 162029 • nur DM 9,90



•Alien Skater-Adventurebag, bestickt
44x33x13 cm, Best-Nr. 101914 • DM 59,90



•Devil 666-T-Shirt
Graues T-Shirt mit schwarzen Ärmeln und schwarzem Rücken-Backprint
Größe M • Best-Nr. 162811 • DM 39,90
Größe L • Best-Nr. 162812 • DM 39,90
Größe XL • Best-Nr. 162813 • DM 39,90
•Auch als Kapuzensweatshirt, schwarz
Größe M • Best-Nr. 162816 • DM 79,90
Größe L • Best-Nr. 162817 • DM 79,90
Größe XL • Best-Nr. 162818 • DM 79,90



•Nimm2-Baseballcap
Best-Nr. 101978 • nur DM 15,-



•Alien Skull-Aschenbecher
8 x 9,5 cm. Mit Bi-Metall. Keine Kippe kippt mehr in die falsche Richtung!
Best-Nr. 101854 • nur DM 9,90



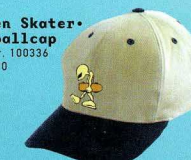
•Mike-Adventurebag bestickt
44x33x13 cm, Best-Nr. 101915 • DM 59,90



•Japan Style Skull-V-Kragenshirt
Größe S • Best-Nr. 163190 • DM 29,90
Größe M • Best-Nr. 163191 • DM 29,90
Größe L • Best-Nr. 163192 • DM 29,90
Größe XL • Best-Nr. 163193 • DM 29,90
•Auch als Kapuzensweatshirt, navyblau
Größe M • Best-Nr. 102192 • DM 69,90
Größe L • Best-Nr. 102193 • DM 69,90



•Psychobitch Knife-Baseballcap
Best-Nr. 101962
DM 29,90



•Alien Skater-Baseballcap
Best-Nr. 100336
DM 29,90



•Japan Style Beetle-T-Shirt
Anliegendes Rundhals-Shirt-Backprint
Größe S • Best-Nr. 163080 • DM 35,-
Größe M • Best-Nr. 163081 • DM 35,-
Größe L • Best-Nr. 163082 • DM 35,-
Größe XL • Best-Nr. 163083 • DM 35,-

CD's, Vinyl+Poster zu Superpreisen!



>V.A. Trancecore Vol.1
>OCD Nr. 120044, DM 12,95
Superklassische Sample! Floorfill in allen Gatt. Fast 3 Stunden Heister Trance, MC MC Jump, Polished World, G-Trax, Dune etc. Plüsch!



>V.A. Groovezone Vol.1
>OCD Nr. 120041, DM 12,95
Superklassische Trip Hop Compilation mit Chemical Brothers, Ian Pauley, U2 Fond, Massive Attack, Long Gura etc. Nur Guff Und Freiwert!



>V.A. Groovezone Vol.2
>OCD Nr. 120042, DM 12,95
Klassische Teil mit Ariete von den glorreichen Labels Ninja Tones, Skint, Hypermatic etc. Nur erstklassigen Material. Nie wieder so billig!!



>V.A. Groovezone Vol.3
>OCD Nr. 120043, DM 12,95
Letzte Folge der genialen Serie mit "Underwater Love" aus der Lewis Werbung, Witegays, Jimi Tenor, Blue Boy, Trip Hop erster Lige!

V.A. Das DJ Techno Package

>3 x 12" Nr. 104051
3 Techno Vinyl Mixes unserer Wahl
Nur DM 9,95
>5 x 12" Nr. 104047
5 House Vinyl Mixes unserer Wahl
Nur DM 12,00

V.A. Das DJ Vinyl Jumbo 12" Paket

>10 x 12" Nr. 120040
10 versch. House/Trance/Techno House unserer Wahl, Überausstark package aus Importen!!
Nur DM 22,95

V.A. Das Club Cheapo Package

>3 DaCD's Nr. 105579
3 Doppel CD's unserer Wahl aus House, Scltro, Trance, Drum & Bass, Kein Schrott! Trendiger Underground
Nur DM 24,95

V.A. Das Techno/House Cheapo CD-Paket

>3 CD's Nr. 120039
3 Full Length CD's unserer Wahl aus der Techno/House/Trance - Ecke
Nur DM 13,95

•Absolute Beginner-Recordbag mit Handy-Tasche.
ca. 35 x 30cm, Best-Nr. 192336 • DM 39,90



Inhalt



110 Spiele im Test

Alle Spiele, die seit dem Erstverkaufstag des Nintendo⁶⁴ in Deutschland erschienen sind, gibt es an dieser Stelle in einer Komplettübersicht. Die wichtigsten Infos und Fakten zu jedem Game – von *AeroFighters Assault* bis *Zelda*. **Ab Seite 20**

Tips und Tricks

Unverwundbarkeit, Waffen-Cheats, versteckte Charaktere, Special Moves, Bonuslevel, Easter-Eggs – mit dem Tips&Tricks-Teil dieses Nintendo⁶⁴ Games Guides werden Geheimnisse zu über 90 Spielen gelüftet. **Ab Seite 75**



Technik-Report

Das Innenleben von Nintendos 64-Bit-Maschine unter der Lupe. Die Aufgaben der verschiedenen Chips und das Leistungspotential werden verständlich erklärt. **Ab Seite 12**

News

Die Neuheiten für 1999 7–10

Indizierte Spiele

Alle Spiele, die von der BPJS indiziert wurden 10

Hersteller-Adressen

Ansprechadressen bei Problemen 10

Technik-Report

Das N64 unter der Lupe 12–13

Zubehör

Die besten Erweiterungen 14–15

Interview

Miyamoto über *Zelda* 16–17

Bewertungssystem

So entsteht ein Testbericht 18

Katalog

Alle 110 Spiele im Test 20–74

Tips und Tricks

Cheats zu über 90 Spielen 75–81

Release

Alle kommenden Spiele im Blick 82

Rubriken:

Editorial	3
Inhalt	6
Impressum	6
Händlerregister	10

Impressum

Chefredaktion: Marcus Höfer (ViSDP)

Grafik: Hanno Meier, Arne Bahruth

Freie Mitarbeit: Michael Neubert, Henke Vogt, Holger Reher, Thomas Morgen

Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: ARC, Ernő Andrich, Industriestr. 44a, 82194 Gröbenzell, Tel.: 0 81 42/5 71 07, Fax: 0 81 42/5 71 08

Anzeigenkoordination: Brigitta Schöler

Anzeigenleitung: Torsten Weber (ViSDP)

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Verlag: X-plain Verlag,
Friedensallee 41 · 22765 Hamburg
Tel.: 0 40/ 39 88 37-0
Fax.: 0 40/39 50 43
E-Mail: redaktion@x-plain.de
Internet: <http://www.x-plain.de>

Titel-Foto: Cordula Kropke

Das Nintendo- und das Nintendo⁶⁴-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Nintendo. Die Rechte an allen genannten Titeln und abgebildeten Artworks liegen beim Inhaber.

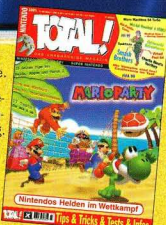
Der X-plain Verlag ist alleiniger Inhaber aller Rechte an den Titeln neXt Level, TOTAL!, 64 fan magazin, PlayStation Secrets, Nintendo⁶⁴

Games Guide,
PlayStation Games Guide.

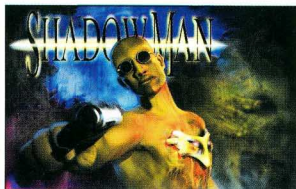
Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangt eingesendete Manuskripte, Fotos etc.

Besonderen Dank für die Unterstützung an die Redaktion der TOTAL!, Friedegund für das Lektorat und „Trouble“ für den technischen Support.

©1999 X-plain Verlag



Shadowman Der blanke Horror



Eigentlich sollte *Shadowman* aus dem Hause Acclaim noch vor *Turok 2 – Seeds of Evil* für das N64 erscheinen, doch aus dem angestrebten Release-Termin ist nichts geworden. Fans von Action-Adventures können sich aber schon einmal auf gepflegtes Gruseln freuen, wenn sie mit Mike LeRoi gegen Horden untoter Serienkiller antreten, um den eigentlich unabwendbaren Weltuntergang zu verhindern. Die faszinierende Hintergrundgeschichte, die beeindruckende grafische Umsetzung, die klassischen Horrorfilm-Einstellungen, mit der ausdrucksstarken Gestaltung der Comicvorlage kombiniert, und die prognostizierte Leistungsfähigkeit der Game-Engine schrauben die Erwartungen in dieses Spiel enorm in die Höhe. Genreanhängern wird mit *Shadowman* erstklassige und äußerst gespenstische Unterhaltung geboten.

Erster Eindruck: starke Comicumsetzung

Rayman 2 Der heimliche Held

Nach seinem 32-Bit-Erfolg macht sich das kleine Fabelwesen Rayman, dessen Hände und Füße scheinbar ohne Verbindung zum Rest des Körpers in der Luft schweben, auf, nun die Herzen der N64-Besitzer zu erobern. In dessen erstem 3D-Abenteuer muß er seine Freunde befreien, die von skrupellosen Raumpiraten entführt wurden. In über 30 Levels ist Rayman nicht immer nur zu Fuß unterwegs, sondern kann sich beispielsweise eines Bootes, der Wasserskier oder einer Lore bedienen. In völliger Bewegungsfreiheit kann sich der knuddelige



Held so richtig austoben, um jeden Winkel der bunten Welt zu erforschen. Neben *Banjo – Kazooie* und *Super Mario 64* könnte *Rayman 64* zu einem weiteren 3D-Jump&Run der Extraklasse werden, es muß allerdings noch den Kampf mit dem Eichhörnchen Conker aufnehmen.

Erster Eindruck: hitverdächtiges 3D-Jump&Run

Wild Metal Country Durchschlagende Action

Meist warten die Entwickler von DMA Design mit ziemlich ungewöhnlichen Spielen auf. *Wild Metal Country* ist da ein wenig bodenständiger. Mit einem futuristischen Panzer wird alles vernichtet, was sich dem High-Tech-Ungeheiß in den Weg stellt. Mit durchschlagskräftigen Waffensystemen und, wie bei DMA typisch, ständig wech-



selnden Fahrzeugen wird actionlastige Langzeitmotivation garantiert. Die Grafik scheint diesmal ein wenig besser zu werden als bei den letzten Produkten der Programmierer. Eine generelle Schwerpunktverlagerung auf das Gameplay ist nicht verkehrt, aber das Auge spielt schließlich auch mit. So kann man gespannt sein, ob *Wild Metal Country* auf technischer Ebene ebenfalls zu überzeugen weiß.

Erster Eindruck: für Freunde handfester Action

good vibrations ...



LX4 Tremor
Das Rumble Pak, das keine Batterien benötigt.
Rüttelt Xtra stark!
Unverb. Preisemp. 29,95 DM

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

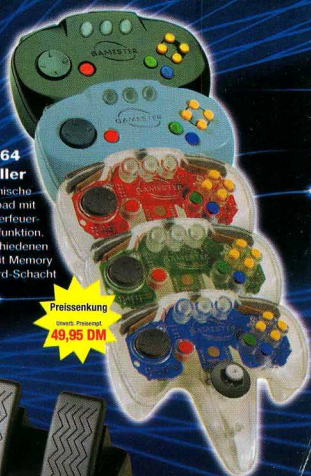
G64 Lenkrad mit Rumble-Technik

- Das neue analoge N64-Lenkrad mit integrierter Rumble-Funktion
 - Benötigt keine Batterien
 - Digitale Fingertip-Schaltung
 - Analoges Gas- und Bremspedal
 - Ergonomisches Design
- Unverb. Preisemp. 139,95 DM



G64 Controller
Das ergonomische N64-Joyypad mit Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion. In fünf verschiedenen Designs. Mit Memory Card-Schacht

Preis senkung
Unverb. Preisemp. 49,95 DM



12 Monate
GARANTIE
auf alle Produkte

Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Vidix Electronic Vertriebs GmbH • Borsfelder Chaussee 65-69 • 22545 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-48



Looney Tunes Space Race Mein Name ist Hase



Marvin, der Marsianer, bedroht mal wieder die Welt, und nur die *Looney Tunes* können sie retten. In einem abgedrehten Rennspiel müssen die Zeichentrickfiguren durch fünf Welten rasen, um schließlich auf dem Mars zu landen. Während des Rennens können ACME-Extras eingesammelt werden, wie man sie aus den berühmten Cartoons kennt. Mit ihnen können Gegner daran gehindert werden, in den Besitz von Marvins Modulator zu kommen, mit dem man die Ziellinie überfahren muß, um ein Rennen zu gewinnen. Effektvolle Gags sind natürlich bei diesem Thema Ehrensache. So zucken Blitze auf die Rennteilnehmer nieder, oder sie werden von riesigen Felsen geplättet. Per Splitscreen-Modus kann sogar zu viert gespielt werden.

Erster Eindruck: buntes Rennspiel für Kids

Carnageddon 64 Tod den Zombies!

Kaum ein anderes PC-Spiel hat in den vergangenen Jahren so einen Sturm der Entrüstung ausgelöst wie *Carnageddon*. In dem rasanten Rennspiel geht es nämlich nicht in erster Linie darum, gute Rundenzeiten zu erlangen und als erster die Ziellinie zu überqueren, sondern darum, so viele Fußgänger wie möglich über den Haufen zu fahren. Da das zwar Extrapunkte auf dem Konto, aber Minuspunkte bei der BPJS und besorgten Eltern gibt, wird das Spiel für den deutschen Markt wohl ähnlich entschärft werden wie die englische PC-Variante, die ab 15



Jahren freigegeben ist. Aus Fußgängern werden kurzerhand schlurfende Zombies. Auch spielerisch hat *Carnageddon* einiges zu bieten. So erwarten den Spieler ganze 37 Strecken mit zehn verschiedenen Grafik-Sets, wie beispielsweise eine Großstadt, ein Wintersportgebiet und ein Flughafen. Sogar das Expansion Pak wird unterstützt, so daß eine aufwendige Optik und ein ruckelfreier Zweispieler-Splitscreen-Modus erwartet werden dürfen.

Erster Eindruck: actiongeladenes Rennspiel

Perfect Dark Die Aliens kommen

In schöner Regelmäßigkeit entwickeln die britischen Vorzeigeprogrammierer von Rare einen Tophit nach dem anderen. Der zur Zeit beste 3D-Shooter für das N64 wurde wegen der brutalen Gewaltdarstellungen in Deutschland indiziert,



doch mit *Perfect Dark* kommt bald der Nachfolger, der durch die Thematik bedingt wohl auch in unserem Lande erhältlich sein wird. Im Gegensatz zum Bond-Abenteuer hat es die Hauptdarstellerin Joanna Dark nämlich überwiegend nicht mit Menschen, sondern mit Aliens zu tun, die von einem dubiosen Konzern auf der Erde zu Testzwecken gefangengehalten werden. Die Story wird von Level zu Level immer komplexer und verwirrender, da sich einige der Außerirdischen als Menschen tarnen, so daß Joanna bis zur Halskrause in der Arbeit steckt, um mit den grünen Männchen fertig zu werden. Zahlreiche Waffensysteme, riesige Level, die an verschiedenen Schauplätzen spielen, ein simultaner Vierspieler-Modus und eine überragende grafische Gestaltung werden *Perfect Dark* allem Anschein nach zu einem der besten 3D-Shooter aller Zeiten machen.

Erster Eindruck: überragender 3D-Shooter

O.D.T. Suche nach Überlebenden

In *O.D.T.* muß sich der Spieler auf die Suche nach fünf Überlebenden eines Luftschiffabsturzes machen. Dieses wurde durch ein unerklärliches Kraftfeld angezogen und auf das Dach eines riesigen Turms geschleudert, der nun erklimmen werden muß. In dem schaurigen Gemäuer warten allerhand Geheimnisse darauf,



geführt zu werden, und gegen viele Widersacher muß gekämpft werden. Die Grafikfehler der PlayStation-Version sollen in der N64-Fassung nicht mehr vorkommen, und auch leichte Veränderungen im Spielablauf werden erwartet. Ein echter Hit wird *O.D.T.* wohl nicht werden, Freunde von Action-Adventures können aber trotzdem bedenkenlos zugreifen.

Erster Eindruck: mittelmäßiges Adventure

Hybrid Heaven Mutantenjagd in Amerika

Einen interessanten Genremix aus Action-Adventure und Rollenspiel stellt Konamis *Hybrid Heaven* dar. Die Geschichte ist schnell erzählt: Die Genexperimente, die das amerikanische Militär in der Erdumlaufbahn durchführt, um willenlose Supersoldaten zu erschaffen, scheitern. Die entstandenen mißbildeten Kreaturen sollen, zwecks genauer Untersuchungen, in ein Forschungszentrum auf der Erde befördert werden, doch der Transporthutle stürzt ab. Um eine Katastrophe zu verhindern, übernimmt der Spieler die Rolle des Spezialagenten Johnny Slader, der die Mutanten in bester *Blade Runner*-Manier wieder einfangen und im Notfall eliminieren soll. Die Kämpfe werden dabei, ähnlich wie bei Rol-



lenspielen, über Menüs ausgetragen. Je länger man spielt, desto besser werden Sladers Fähigkeiten, um so hartnäckiger gestalten sich aber auch die Auseinandersetzungen mit dem Feind. *Hybrid Heaven* vermittelt eine spannende Science-fiction-Atmosphäre, und die minutenlangen Zwischensequenzen mit Sprachausgabe erzeugen eine filmreife Stimmung. Zusammen mit dem komplexen Gameplay könnte aus *Hybrid Heaven* ein echter Leckerbissen werden.

Erster Eindruck: genialer Genremix

Lego Racers Stein auf Stein



Wer hat nicht in seiner Kindheit mit den kleinen, bunten Steinen gespielt? In *Lego Racers* darf bald auch durch Lego-typische Welten gefahren werden. Auf insgesamt zwölf verschiedenen Pisten heißt es, den Sieg davonzutragen, wenn man an Ritterburgen vorbeifährt oder um Mondkrater herumkurvt. Das Spiel legt weniger Wert auf realistische Fahrphysik und edle Grafik, sondern spricht mit seinem Kinderspielzeug-Flair eher eine jüngere Zielgruppe an, die mit der einfachen Steuerung keine Probleme haben wird. Ein spannender Zweispieler-Modus soll ebenfalls enthalten sein.

Erster Eindruck: schönes Rennspiel für Einsteiger

GT World Tour Auf die Plätze ...

Midway bringt mit *GT World Tour* ein Rennspiel auf den Markt, das hoffentlich ein wenig mehr zu bieten hat als die bisher für das N64 erschienenen. Insgesamt 33 Fahrzeuge sollen integriert werden, von denen immer acht gleichzeitig



an den Start gehen. Auf zehn Strecken, die alle in drei unterschiedlichen Varianten zur Verfügung stehen, müssen fahrerisches Können und Durchsetzungsvermögen an den Tag gelegt werden, um eine reelle Chance auf den Sieg zu haben. Auch der obligatorische Mirror-Modus ist vertreten, so daß eine reiche Auswahl an Kursen vorhanden ist. Es kann sogar ohne das Expansion Pak im High-Res-Modus gespielt werden, allerdings nur mit Letterbox-Streifen. Wenn *GT World Tour* hält, was es unter anderem durch die sehr guten Screenshots verspricht, ist es ein Kandidat für den Titel des besten Rennspiels auf Nintendos 64-MBit-Konsole.

Erster Eindruck: tolle Grafik und viele Strecken

Smash Brothers Die Stars prügeln sich

Das hatte wohl niemand erwartet. Ausgerechnet Mario und seine Freunde sind die Hauptdarsteller in dem Prügelspiel *Smash Brothers* und schlagen sich darin nicht nur Fäuste, sondern auch alle möglichen Gegenstände um die Ohren. Jeder Charakter hat seine eigene Stage, in der gekämpft wird. Ob in Marios Luftschiß, Donkey Kongs Dschungel oder Pikachus Heimat Yamabuki City, überall geht es darum, den anderen Figuren ordentlich eins überzubraten und möglichst nicht in einen Abgrund zu fallen. Insgesamt vier Mitspieler können gleichzeitig an dieser Massenschlägerei teilnehmen, wobei jeder mit seiner Figur auch über deren typische

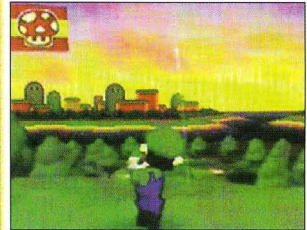


Moves und Waffen verfügt. Link wirft mit dem Bumerang, Fox McCloud schießt mit seinem Blaster, Yoshi umschlingt die Gegner mit der Zunge, und Kirby kann sogar die Fähigkeiten der anderen imitieren. Spaß ist bei *Smash Brothers* also garantiert, und versteckte Charaktere, Spielmodi und Power Ups werden für die Langzeitmotivation sorgen.

Erster Eindruck: lustiges Prügelspiel

Mario Golf Gut eingelocht, Mario!

Wie schon bei *Mario Party* und *Smash Brothers* treffen sich auch bei *Mario Golf* einige Freunde des Klemmpfers mit ihm, um in einem Wettstreit gegeneinander anzutreten. Diesmal hat Nin-



tendo sich für Golf entschieden, und auf insgesamt sechs Kursen à 18 Löcher wird der Meister ermittelt. Die Steuerung wird sehr einfach ausfallen, so daß sich Anfänger gleich zurechtfinden. Profis können sich bei Bedarf wechselnde Wind- und Wetterverhältnisse dazuschalten, um das Ganze etwas anspruchsvoller zu gestalten. Natürlich hält Nintendo an der Strategie von *Mario-Spielen* fest, und es wird bei *Mario Golf* eine Menge versteckter Extras geben, die jedoch nicht näher benannt wurden.

Erster Eindruck: klasse Golfspiel mit Mario

VORSICHT HOCHSPANNUNG!



P-393A TREMDPAK PLUS (1MB)

- Vibrationseinheit mit eingebautem Schacht für Speicherkarten
- Erste Erschütterungen garantieren ultimative Realitätsnähe
- Intensität der Erschütterungen in zwei Stufen regelbar (mit Stromsparmodus)
- Vorhandene Speicherkarten können weiterverwendet werden
- 1MB Speicherkarte im Set enthalten

unverbindl. Preisempf.

DM 59,99



SV-388 DEXDRIVE

- Speichert Ihre Nintendo 64-Spielstände auf Ihren PC
- Praktisch unbegrenzte Speicherkapazität
- Versenden Sie Ihre Spielstände an Freunde per E-Mail
- Speichern Sie Ihre Spielstände (von Ihrem PC) auf beliebig viele Memory Cards
- Verwaltung Ihrer Memory Cards: Kopieren, formatieren und löschen auf einfachstem Wege
- Neueste DexPlayer™ Software enthalten

unverbindl. Preisempf.

DM 79,99



SV-380A V3 RACING WHEEL 64

- Analoge Lenkreaktion
- Lenkempfindlichkeit stufenlos einstellbar
- Lenkwinkel bis 300° einstellbar
- Rumble-Funktion
- Lenksäule in Höhe und Neigung verstellbar
- Digitale Fußpedale für Gas und Bremse
- Acht Feuer Tasten und digitales Steuerkreuz
- Tisch- oder Aufsitzbedienung
- Kein zwingender Einsatz der Fußpedale

unverbindl. Preisempf.

DM 139,99



Vertrieb nur über den Fachhandel
Interact Europe - Kreuzberg 2 - D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-33 - Fax (0 42 87) 12 51-36
www.interact-europe.de

64DD Never-ending-Story

Die Geschichte des ewig angekündigten Disk-Drives für das N64 erstreckt sich nun schon fast über drei Jahre. Bei der Einführung der Konsole in Japan im Juni '96 wurde das 64DD für das folgende Jahr auf den Release-Plan gesetzt. Im Mai '97 hieß es dann, daß die Veröffentlichung noch mindestens bis Ende des Jahres dauern würde, um dann im November '97, auf der Space-World-Messe in Tokio, das Projekt auf Sommer '98 zu verschieben. Auch dieses Jahr verging ohne Erscheinen des Peripherie-Gerätes, und sogar die Space World wurde vom November '98 auf Mai



'99 verlegt. Alle rechneten zu diesem Zeitpunkt damit, daß dort die große Präsentation stattfinden würde. Inzwischen wurde die Messe aber noch einmal gestrichen und als Ausweichdatum August '99 genannt, wodurch die Spekulationen jetzt dahin gehen, daß das Laufwerk überhaupt nicht mehr auf den Markt kommt. Während für japanische Videospieler noch ein Funken Hoffnung auf das 64DD besteht, gab Nintendo bereits bekannt, daß eine Veröffentlichung im Westen kein Thema mehr sei. Die Story findet wohl so langsam doch ihr Ende.

Liste der indizierten N64-Spiele

Stand: Ende Februar 1999

Titel	Genre
Doom 64	F. P. Shooter
Duke Nukem 64	F. P. Shooter
GoldenEye 007	F. P. Shooter
Killer Instinct Gold	Prügelspiel
Mortal Kombat 4	Prügelspiel
Mortal Kombat Trilogy	Prügelspiel
Mortal Kombat Mythologies Sub-Zero	Prügelspiel
Quake	F. P. Shooter
War Gods	Prügelspiel



Fürstenfelder Str. 9
80331 München
0 89/23 66 24-0
<http://www.akclaim.de>
Hotline: 01 80/5 33 55 55 (24h/täglich)



Entertainment
900 Veterans Boulevard, Suite 600
Redwood City, CA 94036, USA
<http://www.ascii.co.jp>



Pascalstr. 6
52076 Aachen
0 24 08/94 00
<http://www.ea.com>
Hotline: 01 90/90 00 30 (1,20DM/Min.;
Mo-Fr: 24 h)



Warburgstr. 35
20354 Hamburg
0 40/4 13 27 77-0
<http://www.gtinteractive.com>
Hotline: 0 18 05/25 43 91 (Mo-So: 15-20 h)



Infogrames
Robert-Bosch-Str. 18
63303 Dreieich-Sprendlingen
0 61 03/33 41 00
<http://www.infogrames.com>
Hotline: 0 61 03/33 44 44 (Mo-Fr: 15-19 h)



Konami
Berner Str. 103-105
60437 Frankfurt a. M.
0 69/9 50 81-20
<http://www.konami.com>
Hotline: 0 69/95 08 12 88 (Mo-Fr: 14-18 h)



Bis 1999: siehe GT Interactive
Ab 1999: siehe Konami
<http://www.midway.com>



Babenhäuser Str. 50
63760 Großostheim
0 60 26/9 50-0
<http://www.nintendo.de>
Hotline: 06 62/88 92 16 00 (Mo-Do: 9-12 h,
13-16 h, Fr: 9-12 h)



Agnesstr. 14
80798 München
0 89/2 78 22-0
<http://www.take2.de>
Hotline: 01 80/ 5 30 45 25 (Mo-Fr: 10-18 h)



Zimmerstr. 19
40215 Düsseldorf
02 11/3 38 00-0
<http://www.ubisoft.com>
Hotline: 02 11/3 38 00 33 (Mo-Fr: 9-17 h)



Kyoto Research Park, 47F
1, Chudoji Awata-Cho.
Shinogyoku, Kyoto
600-8815 Japan
<http://www.dreamsquare.co.jp>



Friedensallee 41
22765 Hamburg
0 40/39 88 37-0
<http://www.x-plain.de>
E-Mail: redaktion@x-plain.de

Inserentenverzeichnis

NP Factory, Alleenstr. 13, 78054 Villingen-Schwenningen, Tel.: 0 77 20/83 47 36, Fax: 0 77 20 2 24 35
Playcom Software Vertriebs GmbH, An der Flurscheide 9, 99098 Erfurt, Tel.: 03 61/49 29 40-0, Fax: 03 61/49 29-292
Theo Kranz Versand, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Tel.: 09 31/3 54 52-27, Fax: 09 31/57 16 02
Fun Records Kierdorf, Königshorsterweg 3, 29439 Lüchow, Tel. 01 71/6 47 25 02

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de



**Händleranfragen
erwünscht!**
Schriftlicher Gewerbenachweis
erforderlich



Bestell ☎ 0361 - 49 29 300

Fax 0361 - 49 29 292



Info ☎ 0662 - 44 01 44

Fax 0662 - 44 01 44 14

Österreich: Fa. Gamebusters, fordern Sie Ihren kostenlosen Katalog an.

Playcom der Nintendo Spezialist!
**Wir liefern alle Spiele, die Hardware
und das komplette Zubehör schnell und
zuverlässig zu fairen Preisen.**

Ihre Vorteile:

**Alles aus einer Hand:
Spiele, Hardware
und Zubehör**

**Hammerhart
kalkulierte
Preise**

**Treuebonus:
Playcom Magazin**

**Service, Sicherheit
und die Kompetenz
eines großen
Unternehmens**

**Also zurückkehren
und die Lieferung
in der Sicherheits-
verpackung zuhause
entgegennehmen**



Fordern Sie kostenlos eine Ausgabe des Playcom Magazin an. Das Playcom Magazin ist vollgepackt mit brandheißen Infos, den aktuellsten News und Previews zu Spielen und Zubehör aller Systeme, sowie die neuesten DVD-Filme. Dieses Angebot sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen.

Kostenlos!



Versand:

Fa. PLAYCOM, An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Tel. 0361 - 49 29 300

- Bestellannahme: Mo- Fr. 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr.
- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.

- Versandkosten per Post 7,- zzgl. Nachnahme, ab 250,- versandkostenfrei.

- Versandkosten per UPS 9,- zzgl. Nachnahme, ab 350,- versandkostenfrei.

Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten.

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.





N64

Technik-Report

Fast auf den Tag genau zwei Jahre ist es her, daß das Nintendo⁶⁴ in Deutschland in die Verkaufsregale kam. Als beste und schnellste Spielkonsole wurde es von der Fachpresse gelobt. Der Traumstart von 250.000 bis 300.000 verkauften Geräten am ersten Tag in Japan machte Hoffnung. Mittlerweile ist auch in Deutschland die Millionengrenze überschritten, und die zu Beginn schleppenden Software-Releases haben sich ordentlich gesteigert. Grund genug, einmal unter die Haube von Nintendos Wunderkonsole zu schauen.

Das Kernstück einer jeden Videospielkonsole ist zweifellos die CPU. Doch beim N64 ist dies nicht irgendein Chip, sondern ein 64-Bit-RISC-Prozessor aus der MIPS-Reihe von Silicon Graphics Industries, oder kurz SGI (sprich: „Ess-Dji-Ei“). Allein der Name dieser Traditionsfirma aus dem kalifornischen Silicon Valley läßt bei allen Grafikern

das Wasser im Mund zusammenlaufen. Denn für

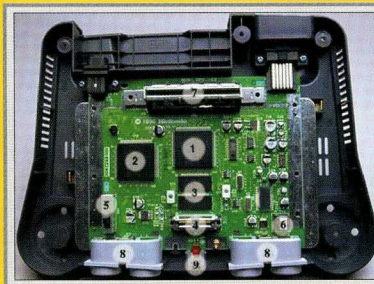
ambitionierte Profis stellt SGI sozusagen den Rolls Royce unter den Workstations dar. Die im N64 verwendete CPU hört auf den Namen R4300 und ist mit 93,7 MHz getaktet. Auf dem Papier bedeutet dies ein Geschwindigkeitsverhältnis von 6:1 im Vergleich zur PlayStation. Als interner RAM-Speicher stehen den Spielen 4,5 MB zur Verfügung, was auch hier eine deutliche Steigerung zum Konkurrenzprodukt von Sony mit 2,5 MB darstellt. Damit die Datenkommunikation nicht als Bremse fungiert, wurde der Datendurchsatz zwischen den Chips auf theoretische 500 MB pro Sekunde hochgeschraubt. Lediglich der Datendurchsatz zum ROM-

Modul ist mit einem 8-Bit-Datenbus etwas langsam. Dennoch reicht dies locker aus, um die Ladezeiten von der CD (z. B. PlayStation oder Dreamcast) auf die Plätze zu verweisen.

Doch die CPU allein wäre aufwendigen Spielen wie *Zelda* und Co. gar nicht gewachsen. Deshalb setzte Nintendo zusätzlich den optisch fast identischen RCP-Spezialchip in die direkte Umgebung des Hauptprozessors. Dieses Stück Silikon sorgt für die atemberaubenden Sound- und Grafikfähigkeiten des 64-Bitters. Allein die Integration dieses Chips

in die bestehende Hardware ist ein kleines Wunderwerk. Der RCP-Chip (oder auch Reality Immersion Engine) ist im Großen und Ganzen eine abgespeckte Version der Reality Engine aus den Onyx Workstations von SGI (Preis ca. 100.000 DM) und wird im N64 mit 63 MHz getaktet.

Durch die perfekte Zusammenarbeit dieser beiden Chips sind Auflösungen von 256 x 240 Pixel bis 640 x 480 Pixel möglich. In Sachen Farbe können die Entwickler ganz tief in die Töpfe greifen. 16,7 Millionen Farben (sogenannter True-Color-Modus) sind nutzbar. Jedoch beschränken sich sehr viele Programmierer auf die optisch fast ebenbürtige 32.000-Farben-Version. Zusätzlich dürfen die Coder noch den 8-Bit-Alpha-Channel benutzen, der für die edlen Transparenzeffekte verantwortlich ist. So sind erst durchscheinendes Wasser, realistisches Glas und kinoreife Explosionen möglich.



Die wichtigsten Chips und Anschlüsse des Nintendo⁶⁴

- ① RCP (Sound- und Grafik-Prozessor)
- ② R4300 CPU (Hauptprozessor)
- ③ 4MB DRAM Arbeitsspeicher
- ④ Expansion-Slot für Erweiterungen
- ⑤ Power-Schalter
- ⑥ Reset-Schalter
- ⑦ Cartridge-Slot für die Spielmodule
- ⑧ 2 x 2 Joypad-Anschlüsse
- ⑨ rote Power-LED



Im klassischen 2D-Bereich kann die Hardware problemlos mit neun unabhängigen Hintergrundgrafiken umgehen. Doch gehört die 2D-Technik mittlerweile der Vergangenheit an. Viel wichtiger sind die neuen Möglichkeiten in der dritten Dimension. Dort spielt der RCP seine echten Fähigkeiten aus. Jede erdenkliche Form von Filtern steht theoretisch für



Perspektivenverhältnis dargestellt werden. Weder Verzerrungen noch Flackereffekte haben deshalb auf dem N64 eine Chance.

Nahezu perfektioniert wird die Spielgrafik durch das sogenannte Anti-Aliasing. Dieser Filter begegnet dem Treppeneffekt, der an allen schrägen und runden Kanten auftreten würde. Um dies zu erklären, folgendes vereinfachtes Beispiel: Wenn wir ein schräges Hausdach darstellen wollen, entsteht an der Schräge keine gerade Linie, sondern eine Reihe schräg übereinander angeordneter, quadratischer Pixel einer Farbe. So sieht das Auge bei genauer Betrachtung



der Daten auf der Cartridge für die Präsentation der Spiele auf der Habenseite des N64. Findige Programmierer schaffen es durchaus, durch geschicktes Komprimieren der Daten die dreifache Menge auf eine Cartridge zu packen. Also

Die schnellen Chips unter der Lupe

optische Hochgenüsse zur Verfügung. Doch die vielen Möglichkeiten, reale Bilder darzustellen, bekommen einen herben Dämpfer. Der Texturspeicher (Texture-Cache) läßt nämlich nur vier KiloByte grobe Texturen zu. Diese eigentlich unverständliche Sparmaßnahme seitens Nintendos ist auch einer der beiden Gründe für den unschönen Spitznamen „Nebelwerfer 64“. Denn so entstehen nicht selten die unscharf erscheinenden Hauswände und Grünflächen. Der eingebaute Texturfilter sorgt dafür, daß es keine Pixelwüsten in N64-Spielen gibt, wenn die Oberflächen näher an den Spieler herankommen.

Ein weiterer starker Filter ist das Z-Buffering. Dieser verhindert theoretisch das lästige Hineinpoppen von Polygonen ins Bild. Die Technik, die dahintersteckt, ist an sich sehr einfach. Der Z-Buffer-Filter zeichnet dafür verantwortlich, daß Polygone mit samt Texturen von vorne nach hinten in der richtigen Reihenfolge dargestellt werden und pixelgenau am Horizont auftauchen. Da der viel zu kleine Texturspeicher vielen Entwicklern dies für offenes Terrain fast unmöglich macht, setzten fast alle Firmen auf den Nebel-Kompromiß, der sehr weit entfernte Objekte schlichtweg im Nebel verschwinden läßt.

Ebenfalls neuartig für Videospielekonsolen ist der Einsatz von Mip-Mapping, das hauptsächlich verhindert, daß Texturen beim Heranzoomen kein Eigenleben entwickeln und so immer im richtigen

tung eine Treppe. Anti-Aliasing interpoliert nun zwischen diesen Pixeln und färbt die Zwischenschritte etwas heller oder dunkler, so daß zumindest der Eindruck einer Geraden erweckt wird.

Doch die RCP-Einheit sichert nicht nur eine schöne Grafik, sondern hat auch die Sounduntermalung zur Aufgabe. Dementsprechend gibt es im N64 keinen speziellen Sound-Chip. Programmierer gehen dabei von der Faustregel aus, daß jede verwendete Stimme circa ein Prozent der RCP-Kapazität benötigt. Ergo würde zu einem schwarzen Bildschirm ein 100stimmiges Orchester möglich sein. Jedoch beschränken sich fast alle Entwickler darauf, dem Sound nur 10 bis 25 Prozent der RCP-Leistung zu gönnen, um ausreichende Kapazitäten für die Grafik zu haben.

Schließlich steht noch die Kompressionsrate



Ansichten einer Konsole: Die Steckplätze für Erweiterungen und das Netzteil sorgen dafür, daß das Hauptgerät immer zeitgemäß und international gesehen baugleich bleibt

würden auf eine 64-MBit-Cartridge theoretisch immerhin 192 MBit an Daten passen. Alles in allem ist das N64 doch ein beeindruckendes Stück Technik.

Die Fakten auf einen Blick

CPU:	R4300i 64-Bit-MIPS-RISC/ 93,7 MHz, 16 KByte Instruktions-Cache, 8 KByte Daten-Cache
RCP:	64 Bit / 62,5 MHz
Reality-Display-Prozessor:	4 KByte Textur-Cache
Reality-Signal-Prozessor:	4 KByte Instruktions- und Daten-Cache
Farben:	16,7 Millionen (True Color), standardmäßig werden jedoch nur 32.000 Farben verwendet
Farbtiefe:	32 Bit (inklusive 8-Bit-Alpha-Channel)
Grafikauflösung:	256 x 224 bis 640 x 480 Pixel
Sound:	Bis zu 100 Stimmen möglich, jedoch werden normalerweise nur 10 bis 25 Stimmen verwendet, da jede Stimme CPU- und Coprozessor-Zeit beansprucht.
Polygon-Fähigkeiten:	Eine durchschnittliche Anwendung kommt bei allen Spezialeffekten auf 2000 Polygone pro Bild. Bei 60 Bildern pro Sekunde wären dies 120.000 Polygone.

Zubehör

Auf den folgenden beiden Seiten wird empfehlenswertes Zubehör für das N64 vorgestellt. Entweder sind die Geräte eine sinnvolle Erweiterung für die Konsole, oder aber sie vergrößern das Spielerlebnis. Da an dieser Stelle nur getestete und für gut befundene Produkte beschrieben sind, wurde auf eine Benotung im Einzelfall verzichtet.

Expansion Pak

Das Expansion Pak wird im Laufe dieses Jahres ein Muß für alle N64-Fans. Für 70 Mark verdoppelt diese Einsteckerverweiterung den Arbeitsspeicher auf satte 8 MB. Dadurch wird in zahlreichen Spielen der High-Res-Modus möglich, und auch beim Low-Res-Modus darf man zumindest mit einem ruckel-freien Bild rechnen. Bisher unterstützen folgende Spiele das Modul:

Turok 2, Top Gear Overdrive, South Park und Star Wars: Rogue

Squadron. Alle führenden Hersteller haben jedoch den Support für kommende Games angekündigt. Wer also auf dem neuesten Stand sein möchte, sollte die Ausgabe nicht scheuen.



Info:

Hersteller: Nintendo
Speicherkapazität: 4 MB
Bezug: im Fachhandel
Preis: ca. DM 70

LX4 Tremor Pak 1MB

Von LMP Gamester stammt dieses wirklich sinnvolle Zubehörteil. Außer der vierfachen Speicherkapazität eines regulären Controller Paks bietet es zudem die begehrte Rumble-Funktion, die mittlerweile von fast allen neuen Games unterstützt wird. Der Knüller daran ist, daß es im Vergleich zum original Nintendo-Rumble-Pak ohne die auf Dauer teuren Batterien auskommt. Das LX4 Tremor Pak von Gamester gibt es zu einem fast unschlagbaren Preis von circa 49 DM.



Info:

Hersteller: LMP Gamester
Speicherkapazität: 4 x Standard-Controller-Pak + Rumble-Funktion
Bezug: im Fachhandel
Preis: ca. DM 49

RF-Adapter

Alte Fernseher besitzen meistens keinen Scart- oder Cinch-Anschluß, sondern lediglich einen Antenneneingang. Damit ein solches TV-Modell mit einem N64 verbunden werden kann, benötigt man einen speziellen AV-Adapter. Nintendo bietet dieses Zubehör für ca. 50 DM an, aber es sind auch gleichwertige Geräte für ca. 30 DM von Performance und Speed Link zu haben.



Info:

Hersteller: Nintendo, Performance, Speed Link
Funktion: Adapter für Fernseher ohne Scart- und Cinch-Eingang
Bezug: im Fachhandel oder unter 0 42 87 / 1 25 10
Preis: ca. DM 30-50

G64 Controller

Der Trend geht eindeutig zum Zweit-Controller. Natürlich hat das auch die Zubehörindustrie entdeckt. Der G64 Controller von Gamester soll hier einmal stellvertretend präsentiert werden. Alle Funktionen sind gut zu erreichen, selbst wenn die C-Buttons etwas klein geraten sind. Der Analogstick hat einen etwas größeren Hebelweg als das Original-Pad von Nintendo und erlaubt exakteres Steuern. Zudem steht eine Pausen- und eine Dauerfeuer-Funktion zur Verfügung. Das Gerät ist in Grau und Schwarz oder in Transparent mit verschiedenenfarbigen Platinen für rund 60 DM zu haben.



Info:

Hersteller: Gamester
Funktion: Joypad mit Dauerfeuer- und Pausenfunktion
Bezug: im Fachhandel oder unter 0 40/51 49 19 27
Preis: ca. DM 60

Passport Plus

Eine saubere Universallösung bietet der Passport Plus Adapter von E.M.S. IND. LTD. Das Gerät erlaubt es nämlich, alle PAL-Spiele auf NTSC-Konsolen und umgekehrt zu spielen. Außerdem ist ein vollwertiges Action-Replay integriert, mit dem man selbst Hand an die Spielstände legen kann. Unverwundbarkeit oder unendliche Munition sind so kein Problem mehr. Cheats zu vielen Spielen sind bereits enthalten, und per Internet lassen sich die neuesten Codes problemlos besorgen. Als kleine Dreingabe können Spielstände frei zwischen verschiedenen Controller Paks kopiert werden. Einziger Haken, der bei allen Universal-Adaptoren auftritt, ist, daß unter Umständen Speicherstände von Cartridges unbrauchbar werden können. Unschlagbar ist der Preis für diesen Schummel-Adapter von gerade einmal 100 DM.



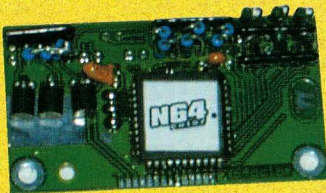
Info:

Hersteller: E.M.S. IND. LTD.
Funktion: PAL-NTSC- und NTSC-PAL-Adapter sowie Cheat-Modul
Bezug: im Fachhandel oder unter 0 40/69 64 04 50
Preis: ca. DM 100

RGB-Umbau

Alle, die ein optimales Bild aus ihrem PAL-N64 kitzeln wollen, haben jetzt die Möglichkeit dazu. Für den Preis von 100 bis 140 DM bekommt man ein absolut scharfes Bild mit frischen Farben und saubereren Konturen, das sogar die bisherigen RGB-Umbauten für NTSC-Konsolen übertrifft.

Wer selbst lötet, kann sich den Bausatz für 100 DM beim Hersteller double you bestellen. Wer nicht selbst Hand anlegen will, kann sein Gerät auch zu double you oder anderen Umbauprofis wie ECS oder Wolfsoft schicken. Dann kostet der Umbau jedoch circa 140 DM. Für ein handelsübliches RGB-Kabel sollten aber noch einmal rund 30 DM einkalkuliert werden.



Info:

Hersteller: double you
Funktion: Umbau der Konsole auf das schärfere RGB-Bild
Bezug: Bausatz oder Umbau: double you, 0 40/6 57 18 41, ECS, 0 40/40 91 79 oder Wolfsoft, 0 26 22/8 35 17
Umbau: Bausatz ca. DM 100, Umbau ca. DM 140
Preis:

8 MB Mega Memory Card

Wer kennt nicht das Problem:

Da hat man ein neues Spiel, und schon beim ersten Start meldet die Cartridge, daß nicht genug Speicherplatz auf dem Controller Pak ist. Da aber wirklich alle Spielstände grundsätzlich wichtig und unersetzbar sind, bleibt nur der Kauf

eines neuen Speicher-Paks. Damit dies in Zukunft nicht passiert, gibt es von Blaze die 8 MB Mega Memory Card, die exakt 32 originale Controller Paks von Nintendo ersetzen kann. Mit so einem Gerät verlieren sogar Speicherfresser wie zum Beispiel Madden 64 ihren Schrecken. Für circa 90 DM ist dieses Gerät im Handel, das übrigens ähnlich aufgebaut ist wie die Speicher-version von InterAct.



Info:

Hersteller: Blaze (bauähnlich auch von InterAct)
Funktion: ersetzt 32 originale Controller Paks
Bezug: im Fachhandel oder unter 0 21 54/ 94 52 30
Preis: ca. DM 90

V3FX Racing Wheel

Mit einer Neuauflage mit Rumble-Funktion ist jetzt der Nachfolger des V3 Racing Wheels auf den Markt gekommen. Eine solide Verarbeitung und jede Menge durchdachter Lösungen machen das V3FX Racing Wheel zum einzigen, wirklich empfehlenswerten Lenkrad für das N64. Sonderlich stark ist der Rüttel-

effekt jedoch nicht. Lediglich wenn man sich das Lenkrad zwischen die Beine

klemmt, wird das Feature spür- und erlebbar. Individuelle Neigungswinkel und Höheneinstellungen sowie analoge Pedale machen das Set komplett. Für den Preis von rund 150 DM gibt es zur Zeit nichts Vergleichbares auf dem Markt.

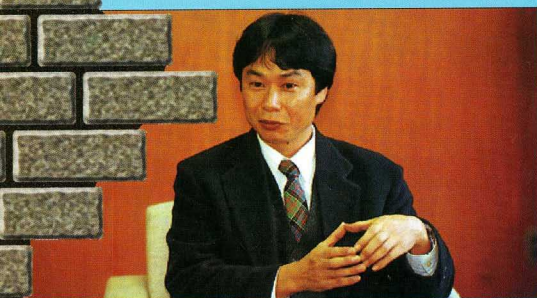
Rennspiel-Profis, und solche, die es werden wollen, sollten auf jeden Fall ein Probierspielchen beim Händler riskieren.



Info:

Hersteller: InterAct
Funktion: Lenkrad mit Pedalen für Rennspiele
Bezug: im Fachhandel
Preis: ca. DM 150

Der Heldenmacher



Wie die Spielfigur Mario sind auch Link und Zelda dem genialen Hirn von Shigeru Miyamoto entsprungen. Nintendos Mastermind besuchte persönlich Frankreich und Süddeutschland, um sich von den prächtigen Fachwerkhäusern und den landschaftlichen Besonderheiten für das neue *Zelda*-Spiel inspirieren zu lassen. Eigenen Angaben zufolge läßt er seinen Helden Link die Abenteuer erleben, von denen er als Kind geträumt hatte – Abenteuer voller Phantasie und ungewöhnlicher Ideen.

N64 Games Guide (N64GG): Viele Monate fieberten wir Links neuem Abenteuer entgegen. Warum hat uns Nintendo so lange warten lassen?

Shigeru Miyamoto (SM): Für die Wartezeit möchte ich mich entschuldigen. Während der Entwicklungsarbeiten kamen immer wieder neue Ideen auf, und die Welt von *Legend of Zelda* wuchs und wuchs. Dieser kreative Prozeß war derart fesselnd, daß wir endlos hätten weitermachen können – da hatte allerdings unsere Marketing-Abteilung etwas dagegen.

N64GG: Was ist Ihrer Meinung nach das Geheimnis eines großartigen Spiels, was zeichnet es aus?

SM: Ich denke, daß es dabei vor allem auf die richtige Zusammensetzung ankommt, auf die Gewichtung der verschiedenen Elemente. Mein Erfolgsrezept ist, daß 70 Prozent aus Aufgaben besteht, die der Spieler zu erfüllen hat, und die restlichen 30 Prozent Geheimnisse und Rätsel sind, die es zu erforschen beziehungsweise zu lösen gilt. Das kann ein versteckter Eingang

sein, der zu einem Labyrinth führt (Anm. d. Red.: wie im ersten *Zelda*-Spiel), und den man erst entdeckt, wenn man den Baum davor abbrennt. Oder die Suche nach dem Eingang zum Palast, wie in *The Legend of Zelda – A Link to the Past*, wo Link zunächst die Lichtwelt betreten muß, um dann mittels des magischen Spiegels an der richtigen Stelle in der Schattenwelt zu landen.

N64GG: Sie haben ein spezielles Studio für Motion Capturing eingerichtet ...

SM: Ja, und wir haben es mehrfach um- und ausgebaut. Sogar die Szene, in der Link eine Schatzkiste öffnet, wurde mit Motion Capturing aufgenommen. Außerdem wurde das FMCG-Verfahren (Full Motion Computer Graphics) genutzt, um noch realistischere Bewegungsabläufe zu programmieren. Zusammen mit dem Motion-Capturing-Verfahren sind uns mit Sicherheit beeindruckende Bewegungsabläufe gelungen. Wir haben extra ein künstliches Pferd im Studio aufgebaut!

N64GG: Wer war Link bei diesen Aufnahmen?

SM: Wir hatten einen Profischauspieler für diese Szenen. Außerdem haben wir für die Schwertkämpfe Stunt-Profis engagiert, und zwar Samurai-Schwertkämpfer aus einem Vergnügungspark in der Nähe von Kioto.

N64GG: Was war die größte technische Herausforderung bei der Entwicklung?

SM: Eine der größten Herausforderungen war die Darstellung der realistischen Lichteffekte, Bewegungsabläufe und Oberflächentexturen. Das ist notwendig, um ein visuell eindrucksvolles und ausdrucksstarkes Spiel zu programmieren. Nehmen wir zum Beispiel die Kapuze von Link, die sich beim Reiten und Laufen bewegt, oder das schimmernde Fell von Links Pferd Epona. Dies alles so authentisch wie möglich zu programmieren, war wirklich eine der größten Herausforderungen! Aber ich möchte das Gewicht gar nicht so sehr auf die technischen Aspekte des Spiels legen: Vielmehr hoffe ich, daß wir mit dem neuen *Zelda*-Abenteuer eine ganz eigene, phantastische Welt erschaffen haben, in die man als Spieler förmlich eintauchen kann. Action ist übrigens auch ein bedeutender Faktor! Denn für kom-





plexe Moves und Aktionen sollten nur wenige Knöpfe benötigt werden, die Bedienung muß so einfach wie möglich sein. In *The Legend of Zelda – Ocarina of Time* ermöglichen wir dem Spieler, die Belegung der C-Knöpfe weitgehend den persönlichen Vorlieben anzupassen. Das heißt, daß Waffen oder magische Gegenstände mit beliebigen C-Knöpfen aufgerufen werden können.

N64GG: Wurden neue grafische Techniken eingesetzt, die auf dem N64 bisher noch nicht zu sehen waren?

SM: Beim Texture-Mapping wird die gesamte Farbpalette des N64 ausgenutzt, was die abwechslungsreichen Landschaftsgrafiken ermöglicht hat. Da alle Charaktere mit einer geschlossenen Texturhaut überzogen wurden, treten trotz der geschmeidigen Animationen keine Blitzer auf. Link beherrscht mehr als 500 Bewegungen, bei deren Berechnung sogar die Bodenunebenheiten berücksichtigt werden.

N64GG: Manche Szenarien wie beispielsweise die Dörfer sind unglaublich detailliert gestaltet. Wie ist es Ihnen gelungen, dabei Slowdowns zu vermeiden?

SM: Es kommen abwechselnd normale 3D-Kulissen und virtuelle 3D-Techniken zum Einsatz, bei denen zweidimensionale Hintergründe durch Rendering räumlich wirken. Durch diese besondere Technik werden die Fähigkeiten des Nintendo⁶⁴ optimal ausgenutzt.

N64GG: Welches ist Ihr persönliches Lieblingsmonster im Spiel?

SM: Es gibt zwar zahlreiche Monster, die ich mag, aber am besten gefällt mir die Idee mit den Deku-Büschen, die manchmal als Feind und dann wieder als Verbündeter agieren.

N64GG: Warum benötigt *Legend of Zelda – Ocarina of Time* ein 256-MBit-Modul? Sind die extrem aufwendigen Grafiken oder der enorme Spielumfang der Grund?

SM: Wir hatten ursprünglich gar nicht den Plan, ein 256-MBit-Spiel zu entwickeln. Wir wollten eine äußerst vielschichtige Welt konstruieren und kamen dann letztendlich zu diesem Ergebnis.

N64GG: Wird *The Legend of Zelda – Ocarina of Time* das 64DD unterstützen?

SM: Dazu möchten wir uns erst äußern, wenn das 64DD auf den Markt kommt.

N64GG: Wie viele Personen haben an *The Legend of Zelda* mitgewirkt?

SM: Vierzig bis fünfzig Personen – die größte Entwicklergruppe, die je für ein Nintendo-Projekt entwickelt hat! Außerdem haben wir mit einem weiteren Unternehmen eng zusammengearbeitet. Wenn ich diese Leute dazuzähle, waren es rund 120 Personen, die an der Verwirklichung des neuen *Zelda*-Abenteuers mitgewirkt haben.

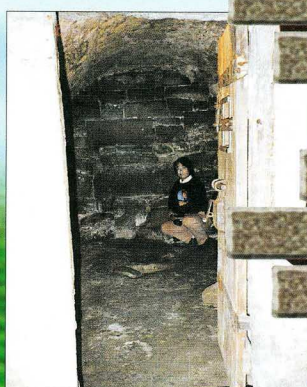
N64GG: Macht es Spaß, bei Nintendo zu arbeiten oder ist es harte Arbeit?

SM: Nintendo ist eine der ganz wenigen Firmen, in der die Stimmen der Spieleentwickler mehr zählen als die der Marketing-Manager. Das ist äußerst angenehm und macht auch sehr viel Spaß, weil ich genau das machen kann, was ich will. Andererseits ist es eine schwierige Aufgabe, Projekte zu realisieren, an die sich bisher noch nie jemand gewagt hat, und die hohen Erwartungen der Fans zu erfüllen.

N64GG: Spielen Sie auch zu Hause?

SM: Mit meinen Kindern spiele ich den Battle-Modus von *Mario Kart 64* und *Lylat Wars*.

N64GG: Vielen Dank für dieses Gespräch.



Wave Race 64 Rennspiel



Bei Wave Race 64 werden Sie statt asphaltierter Strecken feuchtförmige Parcours geboten. Das unterscheidet das Spiel schon auf den ersten Blick von anderen bekannten Rennspielen. In puncto Streckenführung sind die Kurse aber mindestens genauso anspruchsvoll wie die Tracks gewohnter Games. Die fetige Raserlei wird durch die unterschiedlichen Wetteinlagen in den Szenarien interessant. Auf dem Drake-Lake-Kurs gleitet der Fahrer über eine spiegelglatte Wasseroberfläche, auf dem Port-Blue-Kurs kämpft er hingegen mit beeindruckenden Wogen. Das Game hat für ein Rennspiel sehr umfangreiche Optionen, darüber hinaus kann die Stärke des Speegangs eingestellt werden. Dies zeigt jedoch lediglich im Time-Attack-Modus Auswirkungen. Es ist sinnvoll, bei der Auswahl des Fahrers das unterschiedliche Fahrverhalten der Charaktere zu berücksichtigen, denn

auf eine hohe Endgeschwindigkeit kommt es nicht unbedingt an. Wave Race 64 hat einen Zweispieler-Simultanmodus, in dem sich zwei ambitionierte Jetski-Piloten nebeneinander geteilt. Trotz leichter optische Abstrichen und verlangsamt. Aufgrund der 3D-Grafik ist das Spielfeld so groß, daß durchgehende Nächte nicht gerade eine Ausnahme sind. Die Grafik ist eine der großen Stärken des Spiels. Zwischen durch möchte man sich am liebsten an einen der fantastisch gestalteten Strände legen, sich in der Sonne brennen lassen und beim Anblick der realistisch anmutenden Wasseroberfläche entspannen. Akustisch wird das szenenmäßige Design durch beständige Kompositionen und einen Online-Kommentar, der in englischer Sprache stets die wichtigsten Informationen durchgibt, bereichert.

Fakten zum Spiel

Hersteller
Nintendo
Spieler
1-2 Spieler (simultan)
Level
8 Strecken
Rumble-Pak
nein
Controller-Pak
k. A.
Modul-Speicher
k. A.
Modul-Größe
64 MBit
Erscheinungsdatum
April 97
Preis
DM 100



Genre

Die Genreangabe charakterisiert mit einem Wort die Art des Spiels in der der jeweilige Titel angesiedelt ist. Während Rennspiele noch klar definiert werden können, gibt es auch Games, die mehrere Kategorien in sich vereinen. In diesem Fall wird das dominierende Prinzip zugrunde gelegt.

Der Testbericht

In diesem Bereich wird eine kurze Inhaltsangabe zum Spiel und dessen Entstehung gegeben. Zudem werden an dieser Stelle der Schwierigkeitsgrad, die allgemeine Spielbarkeit sowie die Stärken und Schwächen des Titels herausgestellt. In speziellen Fällen findet man hier auch Zusatzinformationen, die auf Filmvorlagen, Vorgängerversionen oder andere Genrevertreter verweisen. Vergleiche mit letzteren sind dabei durchaus üblich.

Fakten zum Spiel

Die Fakten zum Spiel beinhalten alle Eckdaten – angefangen beim Hersteller über den Preis, Speichermöglichkeiten bis hin zum Erscheinungsdatum. Der Zusatz im Feld Spieleranzahl stellt klar, ob man gleichzeitig (simultan) oder abwechselnd spielen kann. Der Hinweis auf das Rumble Pak zeigt, ob das jeweilige Spiel dieses Feature unterstützt oder nicht. Außerdem kann hier in Erfahrung gebracht werden, ob Spielstände direkt auf dem Modul oder auf dem Controller Pak im Joypad gespeichert werden können. Die Modulgröße in Mega-Bit gibt versierten Spielern Auskunft über den Umfang des Programms.

USK-Freigabe

Die Unterhaltungs-Software-Selbstkontrolle (USK) vergibt für viele Spiele Altersfreigaben (Raute mit weißem Rahmen). Sollte die USK ein Game nicht bewertet haben, finden Sie an dieser Stelle eine Empfehlung der Redaktion (Raute mit rotem Rahmen).



Spiele mit dieser Auszeichnung gehören zu den Top Ten der N64-Games und gehören in jede gutsortierte Sammlung.



Sollte dieses Symbol neben dem jeweiligen Spiel auftauchen, sind einer oder mehrere Tips dazu am Ende des Katalogs zu finden.

Die Wertung

Die Wertungsskala reicht von 0 bis fünf Sterne. Jedoch war kein Spiel im Test so schlecht, daß wir eine Wertung ohne Stern vergeben haben. Sollte ein Spiel zwischen zwei Noten liegen, wird dies durch halb ausgefüllte Sterne dargestellt.

Ein Game mit groben technischen Mängeln und einem fraglichen Spielprinzip.

Kaum zu empfehlen. Technische Mängel. Nur für eingeleichte Genre-Fans.

Durchschnittliches Spiel. Kann trotz Mängeln überzeugen, ist aber kein Highlight.

Ein gutes Spiel mit sehr geringen Mängeln. Kann bedenkenlos gekauft werden.

Ein Spiel mit dieser Wertung ist nicht nur im jeweiligen Genre Spitzenklasse. Nur in Ausnahmefällen gibt es technische Mängel, die aber durch andere Vorzüge kompensiert werden. Auch für Genreneulinge eine exzellente Anschaffung.

MAD
...zockt ab!



© 1999 E.C. PUBLICATIONS INC. - ALL RIGHTS RESERVED.

Dino
COMICS

MAD #007
Nur noch DM 5,-
Ab 31.03. im
Handel!



1080° Snowboarding

Action/Sport



Darauf haben alle Wintersport-Fans gewartet: Bei 1080° Snowboarding wird die riskante Mischung aus Ski- und Skateboard-Fahren auch für weniger waghalsige Naturen zum reinen Vergnügen. Dabei wurde jede Variante der Sportart mit einbezogen. Ob es sich nun um einen pfeilschnellen Abfahrtslauf oder um Artistik und waghalsige Stunts in der Halfpipe handelt, alle Spielmodi wurden makellos umgesetzt und bieten Spielspaß bis zum Abwinken. Besonders erfreulich ist, daß die Streckenführung frei interpretiert werden kann, und bei entsprechendem Können auch auf gefährlichen Umwegen der Siegmöglichkeit ist. Die Kondition des virtuellen Alter egos darf dabei jedoch nicht aus den Augen verloren werden, denn Kollisionen mit Hindernissen oder anderen Spielern wirken sich negativ auf den Zustand von Fahrer und Board aus. Das hervorragende Gameplay wurde

mit opulenter Grafik ausgestattet. Die Landschaft wirkt sehr natürlich und erfreut mit vielen Details das Auge. Auch bei den Animationen der Fahrer haben sich die Programmierer schwer ins Zeug gelegt. Man kann auf Dutzende Arten vom Brett absteigen, die anderen Fahrer behindern oder an den Banden entlangschlittern. Dafür verlangt das Game dem Spieler einiges an Fahrgefühl ab. Anfänger, die nach dem Motto „Bahn frei!“ über die Kurse brettern, haben kaum eine Chance, das Ziel in einer akzeptablen Geschwindigkeit zu erreichen. 1080° Snowboarding ist das perfekte Trainingsgelände für echte Fans, die sich über die schneefreie Zeit hinwegtrösten wollen und einen gehobenen, realistischen Schwierigkeitsgrad suchen. Ansonsten bietet das Modul ausgezeichnete Grafik, langen Spielspaß, einen prima Zweispieler-Modus und kann jedem empfohlen werden.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Nintendo
Spieler	1-2 (simultan)
Level	8 Strecken
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	nein
Modul-Speicher	ja
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	September 98



Preis ca. DM 100



AeroFighters Assault

Flugsimulation



Auf der Erde ist der thermonukleare Krieg ausgebrochen. Eine Atombombenexplosion in der Antarktis hat eine globale Überflutung ausgelöst, die Großstädte wie Tokio und New York weggeschwemmt hat. Die einzige Hoffnung auf Rettung ist eine Spezialeinheit der Vereinten Nationen namens Project Blue. Um den bösen Phutia Maranga aufzuhalten und weitere Katastrophen zu verhindern, muß sich der Spieler in dieser hyperrealistischen Luftkampsimulation hinter das Steuer eines der vier modernen Kampffjets schwingen. Das ist wahrhaft keine leichte Aufgabe, denn der Schwierigkeitsgrad des Moduls ist sehr hoch und die Steuerung der Maschinen extrem realistisch angelegt. Bevor man sich so richtig anschauen kann, hat sich schon eine gegnerische Maschine hinter das eigene Heck gesetzt, die auch mit Loops und Rollen kaum wieder abzu-

schütteln ist. Hat man selbst endlich einen feindlichen Düsenjäger vor die Linse bekommen, dreht dieser meist sofort wieder ab und verschwindet in den Wolken, bevor die eigene Rakete überhaupt zum Abschuss bereit ist. Der erste Level des Spiels erscheint noch harmlos, ab dem zweiten wird es jedoch mächtig schweißtreibend. Wer keinen Pilotenschein besitzt, kommt hier schnell ins Hintertreffen. Die Grafik des Spiels ist wirklich und wirkt sehr verschwommen, da können die recht gut gelungenen Lichteffekte nur wenig retten. Auch von der Soundfront ist kaum Gutes zu vermelden: Die langweilige Kaufhausmusik wird nur selten durch plumpe Effekte unterbrochen. Leider bietet der Mehrspieler-Modus keine erwähnenswerten Besonderheiten. Sich mit einem Freund zu umkreisen und gelegentlich eine Rakete abzufeuern, bringt nur äußerst geringen Spielspaß.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Video Systems
Spieler	1-2 (simultan)
Level	10
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	nein
Modul-Speicher	ja
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	Januar 98



Preis ca. DM 140



Aero Gauge Rennspiel



Auf den ersten Blick wirkt *Aero Gauge* durch die flotte Grafik schon beeindruckend. Jedoch entpuppt es sich bereits nach kurzer Spielzeit nur als etwas besserer *F-Zero*-Ersatz. Der Spieler knattert mit futuristischen Renngleitern in atemberaubender Geschwindigkeit über vier Pisten. Dabei kann der Gleiter kurzfristig von der Strecke abheben, was das Ganze noch interessanter macht. Doch dieses neue Feature läßt sich viel zu selten einsetzen, da man auf den extrem verinkelten Kursen häufiger in die Wand kracht, als gerade auf der Strecke zu bleiben. Dies wird zusätzlich dadurch erschwert, daß man den weite Verlauf des Kurses meist nicht so richtig erkennen kann, denn die Grafik wird erst spät aufgebaut. Eine weitere Besonderheit sind Beschleunigungsröhren, in denen der Gleiter aberwitzige Temporekord aufstellen kann. Diese Konstruktion ist aber noch nicht ganz

ausgereift, so daß der Spieler während der Fahrt wie in einer Waschmaschine durchgewirbelt wird. Die Grafik ist dabei auch in der höchsten Spielstufe, in der die Gefährte schon aberwitzige Geschwindigkeiten erreichen, ungewöhnlich flüssig, und es kommt nicht zu Rucklern. Die Steuerung der Gleiter ist sehr genau und läßt sich jederzeit gut beherrschen. Schade ist, daß die Strecken von *Aero Gauge* ziemlich wirr zusammengebastelt sind. Anfangs fällt es schwer, dem richtigen Weg zu folgen, da hinter der nächsten Kurve schon wieder seltsame Kombinationen aus Pfeilern, Wänden und Tunneln warten. Hat man sich an die Strecken gewöhnt, sticht der nächste Schwachpunkt ins Auge: Wie soll man gegen die überstarken Gegner gewinnen? Ohne Einsatz der reichlich schwierigen Turbo-Funktionen ist es fast unmöglich, die Erstplazierten zu Gesicht zu bekommen.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Konami
Spieler	1-2 (simultan)
Level	4 Strecken
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	k. A.
Modul-Speicher	k. A.
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	April 98



Preis ca. DM 150



Air Boarder 64 Action/Sport



Wem Skate- oder Snowboards zu langweilig sind, sollte sich einmal an *Air Boarder 64* versuchen. Hierbei kann der Spieler die futuristischen Kurse mit Hoverboards unsicher machen, die an *Zurück in die Zukunft II* erinnern. Mit Antischwerkraft und vektorisierter Beschleunigung wird das Board über sehr magere fünf Strecken gejagt. Dabei stehen auch waghalsige Stunts auf dem Programm. Nachdem der Spieler aus anfangs vier Fahrern gewählt hat, muß er sich noch ein Board, den gewünschten Renn-Modus und eine Strecke aussuchen, bevor die wilde Jagd über die Kurse losgeht. Drei Spielmodi sind implementiert: Time Attack, Checkpoints-Races oder Punktejagd durch Trick-sprünge. Die Steuerung ist recht gut gelungen, der Analogstick dient zur Navigation des Fahrers. A-, B- und Z-Trigger sind für Sprünge, Turbos und andere Aktionen ausgelegt. In

der Luft kann er dann die verschiedensten Stunts ausführen, an Hauswänden hochgleiten und Hindernisse überspringen. Eine Anzeige verrät, welcher Stunt gerade absolviert wurde. Die Grafik ist in Ordnung und wurde mit einigen hübschen Effekten versehen, kann aber ebenso wie der Rest des Spiels nicht richtig überzeugen. Es wird nur wenig Neues geboten, so daß man die große Bewegungsfreiheit kaum ausnutzen möchte. Die Streckenanzahl hätte weitaus höher sein müssen, um dem Spiel einen wirklich andauernden Reiz zu verleihen. Auch die musikalische Untermalung läßt zu wünschen übrig und hat keine Höhepunkte. Es wäre sicher interessanter gewesen, wenn die Entwickler etwas mehr Liebe in die Details gesteckt und dem Spieler neue Erlebnisse präsentiert hätten. So ist *Air Boarder 64* bereits nach kurzer Zeit langweilig und eher uninteressant.

Fakten zum Spiel

Hersteller	ASCII
Spieler	1-2 (simultan)
Level	5 Strecken
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	76 Seiten
Modul-Speicher	nur neue Fahrer
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	November 98

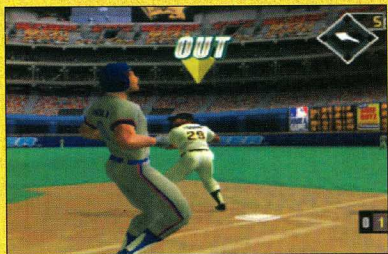


Preis ca. DM 130



All Star Baseball 99

Sport



All Star Baseball 99 ist eine echte Augenweide. Wie auch bei Iguanas NFL Quarterback Club 98 kommt die hohe Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten zum Einsatz. Außerdem haben die Programmierer die Grafik-Engine des Football-Games komplett überarbeitet, wodurch es ermöglicht wurde, noch detaillierter zu Werke zu gehen. Vor allem bei den Animationen der Sportler wurde die Realität sehr gut nachempfunden. So stoppt zum Beispiel ein Spieler seinen Lauf entnervt ab, wenn er „out“ ist. Doch All Star Baseball 99 ist keineswegs ein optischer Blender, der spielerisch seiner Präsentation hinterherhinkt. Acclaims Sport-Hit ist eine kompromislose Baseball-Simulation, die eine Menge Fingerfertigkeit und taktisches Geschick erfordert: Das heimliche Erschleichen der nächsten Base, ein sogenannter Steal, muß genauso perfekt beherrscht und zum richti-

gen Zeitpunkt ausgeführt werden wie effektive Schläge und gefühlvolle Würfe. Pitches und Batten ist dank der sinnvollen Zielvorrichtungen (bewegliche Kreise, die als Fadenkreuz fungieren) ein kontrollierbares und spielförderndes Element. Die Steuerung ist anfängerfreundlich und gibt auch Neulingen schnell die notwendige Sicherheit am Pad. Sämtliche Originalspieler der American und der National League, umfangreiche Season- und Einzelspielmodi sowie komfortable Trading- und Create-a-Player-Funktionen runden den guten Gesamteindruck ab. Etwas geschmälert wird das positive Erlebnis durch den nicht überragenden Sound. Die viel zu lieblos gesprochenen Kommentare haben daran einen großen Anteil. Zwar ist der Einstieg in die Königsklasse mit All Star Baseball 99 sehr leicht, aber um richtig gut zu sein, bedarf es längerer Trainingssitzungen.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Acclaim
Spieler	1-4 (simultan)
Level	30 + 2 Teams
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	103 S.
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	August 98

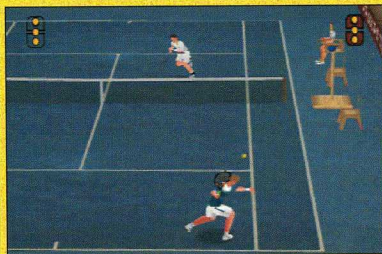


Preis ca. DM 130



All Star Tennis 99

Sport



Für Anhänger des weißen Sports ist es wirklich nicht einfach, eine gute Videospielumsetzung zu finden. Zum einen sind immer noch Fußball, Basketball und Eishockey die favorisierten Konsolensportarten, und zum anderen wurden die letzten wirklich brauchbaren Tennis-Spiele für das SNES entwickelt. Ubi Soft ändert zumindest am ersten Punkt etwas, denn es gibt viele Punkte bei All Star Tennis 99, die nicht zu überzeugen vermögen. Neben vier erdachten Sportlern kann sich der Spieler auch für eine von acht realen Tennispersönlichkeiten entscheiden. Neben Chang, Krajicek, Kuerten, Björkman und Philipoussi bei den Herren, stehen bei den Damen Coetzer, Martinez und Novotna zur Verfügung. Großartige Unterschiede in der Spielweise und in den Fähigkeiten lassen sich aber nicht erkennen, wodurch es mit allen Akteuren die selben Chancen auf einen Sieg im

jeweiligen Modus gibt. Beim Smash-Tennis wird ein Match über einen, drei oder maximal fünf Sätze gespielt. Dabei kann aus acht Bodenbelägen einer ausgewählt werden. Im Arcade-Modus wird nacheinander gegen immer bessere Gegner auf jeweils einem anderen Belag angetreten, wobei die Möglichkeit, ein reales Turnier spielen zu können, doch stark vermisst wird. Der Bomb-Tennis-Modus ist nur als spaßige Zugabe zu verstehen. Die Bälle hinterlassen nämlich Bomben an jeder Stelle, an der sie auf dem Boden auftreffen, und begrenzen dadurch die Fläche, die betreten werden kann. All Star Tennis 99 hat wirklich gute Ansätze, weist aber auch einige entscheidende Fehler auf. Die Steuerung ist sehr ungenau, und die Sportler unterscheiden sich zuwenig in ihren Eigenschaften. Die abschaltbaren Spezialschläge, über die jeder Spieler verfügt, sind außerdem zu schwierig auszuführen.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Ubi Soft
Spieler	1-4 (simultan)
Level	12 Spieler
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	nein
Modul-Speicher	ja
Modul-Größe	128 MBit
Erscheinungsdatum	April 99



Preis ca. DM 130





Automobili Lamborghini Rennspiel



Titus liefert mit *Automobili Lamborghini* eine Mischung aus realistischem Straßen- und Action-Racer. Rein grafisch präsentiert sich das Rennspiel von der besten Seite des N64 – es bietet hohe Blicktiefe, scharfe Bilder, und Nebel wird nur als Wettereffekt eingesetzt. Leider ist der Rest des Spiels nicht ganz so gut gelungen! Mit bis zu vier Spielern kann man sechs verschiedene Strecken unsicher machen. Regen, Schnee, Sandabschnitte und natürlich Nebel und sich verändernde Wetterbedingungen sorgen für Abwechslung auf den Strecken, die vor- und rückwärts befahren werden können. Dem Spieler stehen dabei zwei Modelle der Firma Lamborghini in drei unterschiedlichen Farben zur Auswahl, die restliche internationale Sportwagenkonkurrenz macht sich nur als Gegner auf den Strecken bemerkbar. Der Einzelspieler-Modus ist technisch einwandfrei umgesetzt,

jedoch haben die Rennen wenig mit der Realität zu tun. Nach Unfällen, die immer nach dem gleichen Schema verlaufen, bleiben keine Schäden am Wagen zurück. Auch in puncto Geschwindigkeit und Steuerbarkeit wirkt der italienische Sportflitzer nicht so recht überzeugend. Die Wagen kommen nur sehr langsam in Schwung, die Lenkung dagegen, die ausschließlich per Analogstick gesteuert werden kann, reagiert übersensibel, so daß aus einer Kurve schnell eine 360-Grad-Drehung wird. Da die Streckenführung etwas eintönig ist, wird man nach wenigen Runden in der Lage sein, die meisten Kurse blind zu fahren. Auch der Mehrspieler-Modus kann das Spiel nicht weiter aufpeppen. Im Zweispieler-Modus gibt es nur die Spielerfahrzeuge, Computer-Gegner sind nicht vorhanden. Der Wettkampf zu dritt oder zu viert kann ebenfalls nicht richtig überzeugen.

Fakten zum Spiel

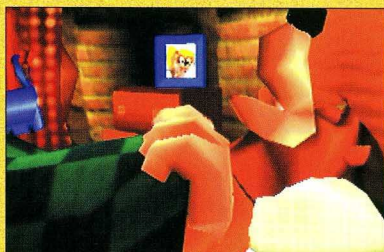
Hersteller	Konami
Spieler	1-4 (simultan)
Level	6 Strecken
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	ja
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	Dezember 97



Preis ca. DM 150



Banjo-Kazooie Jump&Run



Banjo, der Bär, und Kazooie, die Rotkamm-Möwe, sind unzertrennliche Freunde und agieren in diesem außerordentlich guten Spiel gemeinsam als eine Spielfigur. Ihr Gegner ist die böse Hexe Grunthilda, die Banjos kleine Schwester entführt hat. Und so macht sich Banjo mit Kazooie im Rucksack auf den Weg, seine Verwandte aus dem Hexendom zu befreien. Beiden stehen gemeinsam über 20 verschiedene Moves zur Verfügung, die ihnen im Laufe des Spieles von Bottles, dem Maulwurf, beigebracht werden. Die Führung übernimmt hauptsächlich Banjo, da er sich meist viel besser gegen Feinde verteidigen kann. Kazooie aber ist darin unschlagbar, schnell zu rennen oder steile Wände zu erklettern. Der effektivste Kampfstil ist ein Angriff von Banjo, den Kazooie gleichzeitig mit einer wüsten Pickattacke begleitet. Alle Moves werden auch gebraucht, um durch ein

phantastisches Game zu puzzeln, kämpfen, rennen, zaubern, fliegen, schwimmen oder zu springen. Dazu wurde noch eine Vielzahl von Minispielen eingebaut, bei denen Melodien zu merken oder Code-Wörter zu buchstabieren sind. Wichtig für den Spielverlauf sind die Geschichten von Brenthilda, der guten Hexe. Ihre Hinweise benötigt man, um das Spiel lösen zu können. Ein zusätzlicher Schamane ist in verschiedenen Leveln versteckt und kann die Helden in eine Robbe, eine Biene oder anderes Getier verwandeln. Der Schwierigkeitsgrad steigert sich langsam mit den wachsenden Fähigkeiten, so daß sich auch Fortgeschrittene herausgefordert fühlen. Die neun Welten sind so liebevoll und spannend gestaltet, daß kaum Wünsche offenbleiben. Der Spieler kann ganz in diese Welt eintauchen, deren Atmosphäre durch Musik und Soundeffekte noch verdichtet wird.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Nintendo
Spieler	1
Level	9
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	nein
Modul-Speicher	3 Spielstände
Modul-Größe	128 MBit
Erscheinungsdatum	Juli 98



Preis ca. DM 100



Bio Freaks Prügelspiel



Bei diesem Spiel ist die völlig übertriebene Gewaltdarstellung Trumpf. *Bio Freaks* bietet selbst für einen Vertreter dieses Genres ungewöhnlich „harte“ Action. Zum Beispiel können die Kontrahenten einander im Kampf die Arme oder den Kopf abtrennen, was ja für ein modernes Prügelspiel durchaus noch nicht ungewöhnlich ist, meistens aber durch schlechte Grafik oder comicartige Darstellung kaschiert wird. Doch bei *Bio Freaks* spritzt das Blut, grafisch sehr detailliert dargestellt. Auch die gesamten Bewegungen der Kämpfer wurden schön animiert. Dabei stehen verschiedene Spielmodi und Schwierigkeitsstufen zur Verfügung. Die acht Recken besitzen Schusswaffen mit unbegrenzter Munition, Raketenrucksäcke sowie diverse Special-Moves, die jedoch recht wirkungslos sind und in der Ausführung zu lange brauchen. So können sie sich ohne

Arme noch wehren und verteilen eine Übelkeit erregende Menge an Blut über den gesamten Screen.

Abgesehen von den ersten Levels ist es unglaublich schwer, die Computer-Gegner zu besiegen, die meist härter zuschlagen und viel zu schnell auf die Aktionen des eigenen Charakters reagieren, so daß der Spieler keine Chance zur Gegenwehr hat. Zusätzlich bergen die jeweiligen Szenarien tödliche Gefahren wie Lava oder Säure. Das Spiel hat zehn Hintergründe in sich steigenden Schwierigkeitsstufen. Die grafische Darstellung ist mit schönen Lichteffekten und netten Details gut gelungen. Auch die Animation kann durch ihren flüssigen Ablauf überzeugen. Ebensoviele Mühe gab sich Midway mit der finsternen Musik und der edlen Sprachausgabe. Etwas weniger Blut und dafür mehr Spieltiefe hätten *Bio Freaks* aber gut zu Gesicht gestanden!

Fakten zum Spiel

Hersteller	GT Interactive
Spieler	1-2 (simultan)
Level	8 Kämpfer
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	ja
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	128 MBit
Erscheinungsdatum	Juli 98



Preis: ca. DM 150



Blast Corps Action/Strategie



Daß mit Atomenergie nicht zu spaßen ist, ist allgemein bekannt. Wenn die Katastrophe aber doch passiert und ein Atomtransporter außer Kontrolle gerät, ist das ein Job für die *Blast Corps*. Als Red Adair der Atomindustrie muß der Spieler dem Transporter den Weg freiräumen. Dazu kann er die Steuerung von verschiedensten Fahrzeugen übernehmen, angefangen vom normalen Straßenwagen über Bagger bis hin zu Robotern, mit denen er im Weg stehende Kisten, Gebäude und andere Hindernisse beseitigen muß. Um dabei erfolgreich zu sein, muß schon einmal öfter um die Ecke gedacht werden, denn im Laufe des Spiels türmen sich jede Menge Schwierigkeiten vor ihm auf, die oft mit brutaler Gewalt alleine nicht zu lösen sind. Viele Level können nur durch geschicktes Kombinieren der zur Verfügung stehenden Fahrzeuge absolviert werden: Mit dem Bagger muß zum

Beispiel ein Stein beiseite geräumt werden, bevor man in den Zug umsteigen und einen Durchgang zu einem anderen Abschnitt passieren kann. Neben Köpfchen ist aber auch Geschick gefragt, um die Aufgaben mit den vielen verschiedenen Vehikeln zu erfüllen. Nur wer alle Missionen innerhalb des festgelegten Limits durchspielt und in jedem Level eine Goldmedaille erringt, kann auch die Bonuslevel erreichen. Um alle Aufgaben bewältigen zu können, muß der Spieler unter anderem auch noch sechs, in den Levels versteckte, Wissenschaftler finden. Rare hat es bei diesem Spiel wieder einmal verstanden, eine ungewöhnliche, interessante Spielidee mit einer einwandfreien Grafik zu kombinieren. Eine bewegliche Kamera, detailliertes und abwechslungsreiches Gelände sowie viele filmreife Spezialeffekte sorgen für das passende optische Drumherum.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Nintendo
Spieler	1
Level	57
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	ja
Modul-Speicher	ja
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	August 97



Preis: ca. DM 100



Body Harvest

Action/Adventure



Die Geschichte beginnt im Jahr 2016. Seit 100 Jahren befinden sich außerirdische Wesen, sogenannte Bugs, unter den Menschen. Diese Bugs haben in grauer Vorzeit die Menschen „gesät“ und kamen, um die Ernte einzuholen und die Menschheit zu verspeisen. Nur wenige überlebten und konnten gentechnisch einen Heroen konstruieren, den sie in die Vergangenheit der Erde sandten, um die schreckliche Zukunft abzuwenden. Die Reise von Adam, dem Helden des Spiels, beginnt im Griechenland des Jahres 1916 und führt ihn über Java, die USA nach Sibirien, bis er schließlich auf dem Alienplaneten landet. Adam muß nicht nur gegen die Aliens kämpfen, sondern auch Gegenstände finden, Städte schützen und mit den Menschen reden. Über 60 verschiedene Fahrzeuge können durch die Level gelenkt werden, unter anderem Cadillacs, Hubschrauber, Luft-

kissenboote und eine Eisenbahn. Eine der Hauptaufgaben ist es, zu verhindern, daß die Aliens zu viele Menschen in die Finger bekommen, da sie sonst in der Lage sind, einen Superkämpfer zu schaffen – einen riesigen Mutanten bestehend aus Mensch und Alien. Der Anspruch an die Fähigkeiten des Spielers wird ständig höher und Action wird großgeschrieben. Die Kameraführung ist etwas hölzern und zeigt nicht immer den gewünschten Ausschnitt. Dieses Problem tritt besonders beim Einsatz einiger Fahrzeuge auf. Auch die Steuerung reagiert träge. Das Design des Spiels ist durchaus gelungen, hätte aber noch ein wenig mehr Details in der Grafik verdient. Die Faszination des intensiven Gameplay läßt über den leichten Nebel der Bilder hinwegsehen. Der Umfang dieses Spiels ist gewaltig, die fünf Level sind riesig, und die Fülle der Spielideen fesselt für lange Zeit.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Acclaim
Spieler	1
Level	5
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	nein
Modul-Speicher	3 Spielstände
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	November 98



Preis

ca. DM 130



Bomberman 64

Action



Bomberman ist schon so etwas wie eine Legende in der Welt der Konsolenspiele. Das explosive Kerlchen von Hudson Soft setzte Ende der 80er Jahre zu seinem Siegeszug quer durch die Spielkonsolen, angefangen von NES über das Sega MS bis hin zum SNES, an. In der 64-Bit-Variante für das N64 schafften die Programmierer einen neuen Höhepunkt in der Geschichte dieses Games, das zuvor von den meisten Spielern auf Grund des genialen Mehrspieler-Modus geliebt wurde. Im komplett überarbeiteten Einzelspieler-Modus muß sich der Held durch sechs Welten mit je drei Abschnitten kämpfen. Dabei hat das bombige Männchen immer noch nicht zu springen oder zu ballern gelernt. Der Klassiker wird dadurch aber nicht langweilig, ganz im Gegenteil. Der Spieler muß wesentlich stärker auf Kleinigkeiten achten, die dem Helden auf dem Weg zum Aus-

gang helfen können. Es gilt unter anderem, Steinblöcke zu verschieben, Brücken zu aktivieren und Schleusen zu öffnen. Um sich lästige Gegner vom Hals zu schaffen, hat der Held natürlich Bomben zur Verfügung, die er herumtragen und durch Sammeln in Superbomben verwandeln kann. Die großen und äußerst geschickten Zwischen- und Endgegner sind auch für geübte Spieler eine Herausforderung. Was wäre Bomberman ohne den Mehrspieler-Modus? Sechs verschiedene Szenarien stehen für die Schlacht mit mehreren Pads zur Auswahl. Die neuen Level erstrecken sich über viele, mit Leitern verbundene Ebenen, durch die sich der Spieler sprengen muß, damit er seine Konkurrenten ausschalten kann. Dank der überarbeiteten 3D-Grafik, des neuen Solo-Modus und der vielen Variationen kann Bomberman 64 sich wieder einen Platz in die Herzen der Fans bomben.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Nintendo
Spieler	1-4 (simultan)
Level	18
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	nein
Modul-Speicher	ja
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	Dezember 97



Preis

ca. DM 130



Bomberman Hero

Action/Jump&Run



Seit dem Erscheinen der ersten Spielkonsolen existieren die verschiedensten Varianten dieses Spiels. In *Bomberman Hero* ist es die Aufgabe, den weißen Helden durch eine Vielzahl von Leveln zu führen, und dabei möglichst viele Gegner zu besiegen und bestimmte Gegenstände einzusammeln. Dazu ist er mit einem unerschöpflichen Vorrat an Bomben versorgt, die grundsätzlich immer explodieren. Der Unterschied besteht darin, ob der Held sie wirft, tritt oder einfach nur liegenläßt. Er kann dabei auch mehrere Bomben gleichzeitig einsetzen, sollte aber immer einen gebührenden Sicherheitsabstand einhalten, um nicht den eigenen Explosionen zum Opfer zu fallen. Dank der gefundenen Extras erweitern sich seine Fähigkeiten, beispielsweise steigt der Explosionsradius, oder die Bomben können aus sicherer Ferne gezündet werden. Wie gewohnt

muß sich Bomberman den verschiedensten Endgegnern stellen, die ihn bei Abschluß jeder Welt erwarten. Durch die vielen Continues kann selbst der unerfahrenste Spieler mit der nötigen Ausdauer bis ans Ende des Spiels gelangen. *Bomberman Hero* ist aber nicht nur auf festem Land unterwegs, er muß seine Aufgaben auch unter Wasser, in der Luft oder im Schnee bewältigen. Die hierfür notwendigen Spezialausrüstungen werden automatisch benutzt. Die Steuerung aller Aktionen ist insgesamt leicht zu erlernen, die einzelnen Charaktere sind phantasievoll und bieten echte Herausforderungen. Grafisch gibt es wenig Neues zu berichten, mehr Detailreichtum wäre angenehm gewesen. Der Sound ist zu aufdringlich und wirkt auf Dauer nervig. Völlig unverständlich: Es fehlt der Mehrspieler-Modus, was bei früheren Versionen doch eigentlich die Hauptattraktion war.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Nintendo
Spieler	1
Level	4 + 1 in 24 Welten
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	nein
Modul-Speicher	4 Spielstände
Modul-Größe	128 MBit
Erscheinungsdatum	Oktober 98



Preis ca. DM 130



Buck Bumble

Shoot 'em Up



Buck Bumble ist eine Biene und Heldin dieses Spiels. Statt sich mit einem normalen Stachel zufriedenzugeben, hat sie reichlich Schußwaffen zur Verfügung. Als Einzelkämpferin einer Verteidigungsarmee wird sie auf die unterschiedlichsten Einsätze geschickt und muß in über 20 Leveln gegen ein außerirdisches Heer mutierter Insekten anfliegen. Diese Insektoiden wollen unter Führung der großen Wespenkönigin die Weltherrschaft an sich reißen. Buck muß also an allen Gegnern vorbei, um die Königin zu finden und zu vernichten. Vorher gilt es, in einzelnen Missionen die eigenen Truppen zu verteidigen, oder dem Gegner möglichst hohe Verluste zu bereiten. Der Spieler kann die Umwelt dabei entweder durch Bucks Augen oder aus der Third-Person-Perspektive wahrnehmen. Ein Radar warnt vor anfliegenden Feinden, was auch dringend nötig ist, denn die Gegner sind oft mit bloßem

Auge wegen ihrer geringen Größe und des leichten Nebels schlecht zu erkennen. Dieser wallt in allen Leveln und raubt dem Spiel ein wenig von seinem Reiz. Die Welt, durch die man sich bewegt, ist den Proportionen einer Biene angepaßt. Die detaillierten und riesigen Bäume, Blumen und anderen Objekte hätten eine sauberere Darstellung verdient. Die Steuerung verlangt etwas Übung, bis man Haken schlagen und Loopings drehen kann. Denn sie ist recht originalgetreu gehalten, so daß der Spieler bei etwas rabiaterem Flugverhalten durchaus die Kontrolle verlieren kann. Eine andere Variante bietet der Zweispieler-Modus, in dem beide Mitspieler entweder ein Deathmatch gegeneinander veranstalten oder eine Runde Fußball spielen können. Dabei müssen die Kontrahenten eine, logischerweise, riesige Kugel in das jeweils gegnerische Tor schieben.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Ubi Soft
Spieler	1-2 (simultan)
Level	21 + 1
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	16 Seiten
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	November 98



Preis ca. DM 130



Bust-A-Move 2 Arcade Edition

Puzzlespiel



Puzzle Bobble, das hierzulande unter dem Titel Bust-A-Move bekannt ist, erschien vor circa drei Jahren auf dem Neo-Geo. Der Überraschungserfolg wurde bald auch auf SNES, Saturn und PSX fortgesetzt. Die erste N64-Umsetzung dieser Reihe entspricht bis ins kleinste Detail dem zweiten Teil des bekannten Konsolen-Games. Das Spielprinzip ist simpel, aber gleichermaßen fesselnd: Mit einer Kanone kann der Spieler bunte Blasen an die Spielfelddecke schießen. Trifft ein Geschöß auf mindestens zwei gleichfarbige Blasen, zerplatzen diese. Ansonsten bleibt die Blase einfach an den anderen Kugelmassen kleben und blockiert so kostbaren Spielfeldplatz. Durch gezielte Schüsse, bei denen auch die Bande mit genutzt werden sollte, gilt es nun, den Bildschirm freizuräumen. Wenn alle Blasen zerplatzt sind, hat der Spieler den Level gewonnen. Das Spiel ist

beendet, wenn der Spielraum bis an den unteren Bildschirmrand vollgestapelt ist. Dabei sorgen zusätzliche Zeitlimits für Hektik. Was sich unkompliziert anhört, erweist sich im Lauf der Zeit als immer schwieriger und mindestens so süchtig machend wie Tetris. Besonders unterhaltsam ist der Zweispieler-Modus, bei dem die Blasen, die ein Spieler von seinem Feld entfernt, auf dem Spielfeld des Kontrahenten erscheinen. Im Einzelspieler-Story-Modus übernehmen unterschiedlich starke Computer-Gegner die Rolle des menschlichen Gegners, zusätzlich bieten ein Time-Attack- und ein Puzzle-Modus Abwechslung. Obwohl das Spiel die Fähigkeiten des N64 bei weitem nicht ausnutzt, hat der Klassiker auf Grund des sehr unterhaltsamen Spielprinzips noch nichts von seinem Charme verloren. Nur der etwas in die Jahre gekommene Sound wirkt dabei störend.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Acclaim
Spieler	1-2 (simultan)
Level	über 100
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	k. A.
Modul-Speicher	k. A.
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	Juni 98



Preis

ca. DM 100



Bust-A-Move 3DX

Puzzlespiel



Bust-A-Move ist schon seit Jahren auf sämtlichen Konsolen in immer wieder neuen Versionen ein Renner, ob zu Hause oder in der Spielhalle. Die größte Stärke dieses Evergreens liegt in seiner Einstiegsfreundlichkeit. Trotz der einfachen Idee und der unkomplizierten Steuerung ist Faszination über lange Stunden hinweg garantiert. Der Spieler schießt mit einer kleinen Kanone bunte Blasen auf ein Spielfeld, auf dem sich schon eine bestimmte Anzahl und Form ebendieser bunten Ballons befindet. Ziel ist es, drei oder mehr Blasen gleicher Farbe zu gruppieren, so daß diese sich auflösen. Alle Ballons, die unter dieser Gruppe kleben, fallen dann dem Gesetz der Schwerkraft zum Opfer und verschwinden aus dem Spielfeld. Die Randbegrenzung kann dabei als Bande benutzt werden, so daß man mit ein wenig Übung und Geschick seine Blasen auch um die

„Ecke“ schießen kann. Das Spiel ist zu Ende, wenn entweder alle Blasen aufgelöst sind oder das Spielfeld bis an den unteren Rand gefüllt ist. Bust-A-Move 3DX kann im Arcade-Modus, alleine gegen den eigenen High-Score, gegen den Computer oder gegen einen zweiten, dritten und vierten Mitspieler gespielt werden. Die Möglichkeit, zu dritt oder zu viert zu spielen, ist neu. Dabei wird der Bildschirm allerdings unterteilt und die Sets sind nur gut zu erkennen, wenn man einen großen Fernseher benutzt. Natürlich kann der Spieler auch gegen drei CPU-Gegner antreten. Das Beste jedoch ist der Puzzle-Modus, in dem sagenhafte 1.025 vorgegebene Aufgaben warten. Wenn das immer noch nicht genug ist, kann der Spieler mit dem Editor eigene Spielfelder erstellen, von denen 25 Stück auf 64 Seiten des Controller-Paks passen. Ein echter Leckerbissen für Puzzle-Fans!

Fakten zum Spiel

Hersteller	Acclaim
Spieler	1-4 (simultan)
Level	1.025
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	64 Seiten
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	Januar 99



Preis

ca. DM 120



Castlevania Action/Adventure



Es war wirklich nur eine Frage der Zeit, wann es *Castlevania* für das N64 geben würde. Seit nunmehr 13 Jahren geistert Graf Dracula durch die Wohnzimmer der Videospieler und gibt einfach nicht auf. Auch im neuesten Teil des Action-Adventures treibt der Vampirkönig wieder sein Unwesen und muß durch einen tapferen Helden zur Strecke gebracht werden. Dazu hat der Spieler die Auswahl zwischen Reinhardt Schneider, einem der berühmten Vampirjägerfamilie Belmont, und dem kleinen Mädchen Carrie Fernandez. Ihre Eltern wurden vom blut-saugenden Grafen in Vampire verwandelt, wofür sie schreckliche Rache nehmen will. Der Weg führt unweigerlich ins gruselige Schloß des Bösewichts, in dem sich jede Menge Monster, Vampire und Skelette herumtreiben und den Helden attackieren, sobald sie ihn sehen. Dieser verteidigt

sich mit Peitsche, Bumerang, Axt oder Messer, wobei alle Waffen automatisch ihr Ziel anvisieren. Sieht es mit der Gesundheit doch einmal nicht so gut aus, helfen Hähnchenbraten und verschiedene Heilmittel bei der raschen Genesung. Diese und andere Extras können entweder bei einem freundlich gesonnenen Händler gekauft, oder unter manchen Kerzen im weitläufigen Schloß gefunden werden. Die Atmosphäre von *Castlevania* ist auf dem N64 sehr gut gelungen. Die Grafik sieht zwar ein wenig verwaschen aus, aber die beeindruckend gestalteten Säle und Hallen, und vor allem die stimmungsvolle Musik, machen das Spiel zu einem Meisterwerk unter den Action-Adventures. Die zwei verschiedenen Handlungsstränge der Hauptdarsteller sorgen zudem für Langzeitmotivation, da es wirklich sehr viel Neues mit der jeweils anderen Figur zu entdecken gibt.

Fakten zum Spiel

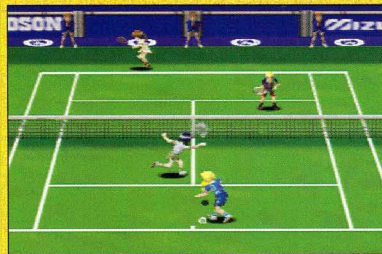
Hersteller	Konami
Spieler	1
Level	14
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	ja
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungstermin	April 99



Preis ca. DM 150



Center Court Sport



Center Court ist eine Tennis-Simulation aus dem Hause Mitsui, die das Thema von der humorigen Seite angeht. Anstatt um möglichst hohe Plazierungen auf der Rangliste zu kämpfen, geht es hier eher darum, den Kneiderschrank mit möglichst ausgefallenen Klammotten und Accessoires zu füllen. Je mehr Punkte der Spieler sich erkämpft, desto mehr Outfits erhält er. So kann er sich vor Antritt eines Matches also erst einmal völlig dem Styling widmen. Weihnachtsmann oder Fledermausflügel, das ist hier die Frage. Die Spielfelder befinden sich in Australien, Frankreich, den USA und England, also den Grand-Slam-Nationen, zusätzlich kann auf einem Hochhausdach und einer grünen Wiese gespielt werden. In vier Übungsleveln erlernt man den richtigen Einsatz der möglichen Schläge. Dabei können bis zu vier Spieler simultan die weiße Welt des Tennis etwas bunter ge-

stalten. Im Mehrspieler-Modus dient der Inhalt der Kleiderschränke gleich als Spieleinsatz. Dadurch kann der Sieger noch hipper ins nächste Turnier gehen. Die Animation der etwas großköpfigen Charaktere ist gut gelungen, leider wurden aber nur sehr wenige Schlagvariationen eingebaut, so daß der Spieler kaum variieren kann. Einen Spin oder Slice zu schlagen bleibt ganz verwehrt. Standardschläge und Lobs werden über die A- und B-Buttons ausgelöst. Die Schlagstärke kann dabei durch gleichzeitiges Drücken des Z-Triggers zusätzlich verändert werden. Bei härteren Schlägen verlängert sich das Ausholen, eine Feinabstimmung fehlt gänzlich. Mit dem Analogstick wird die Länge und Richtung der Schläge gesteuert. Die Sprachausgabe ist auf Dauer sehr monoton geraten. Echter Spaß kommt im Mehrspieler-Modus auf und dreht sich ganz um die Garderobe.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Mitsui
Spieler	1-4 (simultan)
Level	12 Spieler
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	100 Seiten
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	Dezember 98



Preis ca. DM 130



Chameleon Twist

Jump&Run



Davy, der Held dieses Spieles, war eigentlich ein ganz normales Chamäleon, bis er eines Tages durch ein seltsames Licht sprang. Danach fand er sich mit Armen und Beinen versehen in einer anderen Welt wieder. Praktischerweise hat er seine lange Zunge behalten, mit der er sich gegen die vielfältigen Gegner zur Wehr setzen kann. Er darf die Widersacher jedoch nicht verspeisen, sondern muß sie als Wurfgeschosse einsetzen. Aber auch zur Fortbewegung eignet sich das glitschige Ding hervorragend. In bester Indiana Jones-Manier kann der Held damit Pfähle ergreifen, sich auf Plattformen schwingen oder im Hochsprung üben. Dies ist nicht gerade selten notwendig, um die vielen Puzzles, die in den Levels warten, zu lösen. Wer einfach losrennt, ist schon verloren. Jeder Schritt in *Chameleon Twist* sollte gut durchdacht sein. Neben Davy stehen beim Spielstart noch drei sei-

ner Freunde zur Auswahl, die sich lediglich durch die Farbe unterscheiden. Der Spieler muß sich mit diesen Figuren durch die freie Wildbahn, gigantische Fabriken oder überdimensionale Ameisenbauten kämpfen. Neben jeder Menge Gegner und trickreicher Fallen warten natürlich auch Endgegner auf die Echse, die mit den verschiedensten Methoden versuchen, dem Helden das Leben schwerzumachen. Für den Spaß mit bis zu vier Spielern ist ebenfalls gesorgt: Es gibt einen unterhaltsamen Battle-Modus, bei dem die Joy-pad-Akrobaten probieren müssen, einander von den Plattformen zu stoßen. Grafisch ist das Game gut und abwechslungsreich. Leider läßt der Kamerawinkel, aus dem der Spieler die Handlung betrachtet, zu wünschen übrig. Die Perspektive ist recht unflexibel und erschwert das Vorgehen. Das ist ein Manko bei einem sonst gelungenen Spiel.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Laguna
Spieler	1-4 (simultan)
Level	5
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	nein
Modul-Speicher	ja
Modul-Größe	96 MBit



Erscheinungsdatum November 97 Preis ca. DM 150



Charlie Blast's Territory

Puzzlespiel



Schon auf dem SNES gab es mit *Bombuzal* ein Spiel, in dem es um geschicktes Hantieren mit Bomben ging. Diesen Klassiker hat *Charlie Blast's Territory* zum Vorbild, und jeder Rätsel-Fan sollte es in seiner Sammlung haben, denn es bringt Köpfe zum Glühen und macht schon nach wenigen Levels süchtig. Dabei ist die Aufgabenstellung genial einfach. Als Sprengmeister Charlie muß der Spieler Bomben so anordnen, daß sie alle nacheinander explodieren. Jede Bombe hat mit ihrer Detonationswelle eine andere Reichweite, so daß darauf geachtet werden muß, daß weniger stark explodierende Sprengkörper auch wirklich die nächsten entzünden. Das Schwierige daran ist, daß die Bomben zu Beginn einer Stage schon an einem vorgegebenen Platz liegen und Bäume, Steine, Kisten und andere Hindernisse manche Schiebereichungen versperren. Da heißt

es, sich jeden Schritt genau zu überlegen, um nicht noch einmal von vorne anfangen zu müssen. Mit fast jedem neuen Puzzle kommt ein weiteres Element hinzu. Fließbänder, mit deren Hilfe Bomben an einen anderen Platz manövriert werden müssen, oder Zeitzünder, die nach einiger Zeit wieder neu eingestellt werden sollten, um nicht vorzeitig alles in die Luft fliegen zu lassen, sind nur einige davon. Durch diese Extras bleibt *Charlie Blast's Territory* über alle 60 Level hinweg spannend und herausfordernd, selbst wenn die schlichte Grafik nicht mehr zeitgemäß ist. Die Möglichkeit, mit bis zu vier Personen gleichzeitig spielen zu können, wertet das Spiel zusätzlich auf und sorgt für Langzeitmotivation. Wer also *Tetris* mochte und *Bombberman* liebte, liegt mit *Charlie Blast's Territory* goldrichtig und wird nächtelang über den Rätseln brüten, bis er auch das letzte gelöst hat.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Kemco
Spieler	1-4 (simultan)
Level	60 + 45
Rumble-Pak	ja
Controller Pak	nein
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	32 MBit



Erscheinungsdatum Februar 99 Preis ca. DM 100



Chopper Attack

Action/Strategie



Chopper Attack ist eine interessante Mischung aus Action und Strategie. Nachdem lange nur ein japanisches Modul erhältlich war, kann der Spieler mittlerweile auch in einer PAL-Version abheben. Sie bietet acht verschiedene Hubschrauber mit unterschiedlichen Beschleunigungs-, Lenkbarkeits- und Kampfwerten. Einen davon kann der Pilot auswählen und sich durch 30 Level kämpfen. Eine Grundausrüstung an Waffen ist bereits vorhanden, kann aber im Laufe des Spieles durch geschickte Einkäufe wirksam erweitert werden. Hilfreiche Extras in den Levels erhöhen die Bonuspunkte, vermehren den Sprit oder verbessern die Leistung der Waffen. Das Spiel beginnt mit einfach zu bestehenden Missionen, doch der Schwierigkeitsgrad wird mit jedem weiteren Level höher. Außer den üblichen Kameraperspektiven steht noch die Raketenkamera und die Gegnerkamera zur Ver-

fügung, die einen ganz besonderen Reiz ausüben. Die Hubschrauber, die Darstellung der Gegner und die Effekte sind dabei sehr gut animiert, die Gestaltung des Hintergrundes hinkt jedoch der Zeit grafisch hinterher. Er zeigt nur wenige Details und wirkt ziemlich verwaschen. Bevor der Hubschrauber wirklich das tut, was sein Pilot von ihm will, ist etwas Übung nötig. Dabei werden der Analogstick und die C-Buttons verwendet, deren Abstimmung nicht ganz einfach ist. Eine alternative Einstellung der Steuerung ist im Gegensatz zur Originalversion leider nicht mehr möglich. Es bleibt bei der normalen Pilotensteuerung. Auch die musikalische Untermalung des Spiels ist gut gelungen. Zusätzlich zu den vorgeschriebenen Missionen bietet sich außerdem der Free-Battle-Modus an, in dem sich der Spieler in den eroberten Territorien nach Lust und Laune austoben kann.

Fakten zum Spiel

Hersteller	GT Interactive
Spieler	1
Level	30
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	nein
Modul-Speicher	4 Spielstände
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	September 98



Preis

ca. DM 150



Clayfighter 63 1/3

Prügelspiel



Wenn Knetmasse zum Leben erwacht und sich auf dem N64 zu einem Prügelspiel einfindet, muß jede Menge Humor im Spiel sein. Bereits auf dem SNES bewiesen die Claymates, daß die weiche Masse durchaus zu harten Kämpfen fähig ist. Diesmal sind die Kämpfer mit einem Flugzeug auf einer Insel abgestürzt, auf der sich zufällig 14 Kampfarenen und natürlich auch ihr gemeinsamer Erzfeind Dr. Kiln befinden. Clayfighter 63 1/3 ist bei weitem kein normales Prügelspiel, und auch die Moves der verschiedenen Knetkämpfer sind alles andere als gewöhnlich: Blob morphet sich beispielsweise kurzerhand in eine Flasche, die er seinem Widersacher über den Kopf zieht, während der Buschmann Hougan sein Gummihuhn einsetzt. Earthworm Jim, der hier als Gastprügler mitspielen darf, scheut sich nicht, seine Waffe zu benutzen, um Gegner in Schwierigkeiten zu bringen.

In harten Kämpfen über zwei Runden gilt es, die fünf zusätzlichen Charaktere freizuspielen und die Welt vor Dr. Kiln zu retten. Um die vielfältigen Special-Moves anwenden zu können, muß der Spieler zuvor Energie in einem separaten Balken sammeln. Am Ende eines Fights stehen sogenannte Claytality-Moves zur Verfügung, bei denen der Gegner mit Hilfe schwieriger Tastenkombinationen auf sehr unterhaltsame Art und Weise unter die Erde gebracht wird. Während des Kampfes werfen sich die Helden nicht nur handfeste Argumente, sondern auch jede Menge witzige Sprüche um die Ohren. Wenn der Spieler seinen Kontrahenten aus dem Szenario tritt, geht das Gerangel in einer neuen Umgebung weiter. Durch fünf Schwierigkeitsgrade ist das Spiel sowohl für Einsteiger als auch für Könnern geeignet. Ein gelungener Zweispieler-Modus sorgt für weitere Motivation.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Acclaim
Spieler	1-2 (simultan)
Level	14 Kämpfer
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	k. A.
Modul-Speicher	k. A.
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	November 97



Preis

ca. DM 150



Cruis'n USA Rennspiel



Der erfolgreiche Spielautomat, in dem sich der Fahrer durch regen Gegenverkehr und Falschfahrer wühlen muß, wurde 1:1 auf dem N64 umgesetzt. Dabei hat die Crew um Videospiellegende Eugene Jarvis reale Schauplätze für die grafische Gestaltung benutzt. Auf 14 Strecken kann der Spieler seinen Geschwindigkeitsrausch ausleben. Leider begeistert trotz Vielfalt keine der langen Strecken, sondern es stellt sich schnell heraus, daß sie eine einzige Links- und Rechtskurve bieten. Genau genommen wechselt eigentlich nur der Hintergrund, die Streckenführung ähnelt sich wie ein Ei dem anderen. Dabei kann man eher von Schlittern als von Fahren sprechen, denn die Lenkung der Wagen reagiert äußerst unpräzise und eigenwillig. Sie kann zwar in fünf Stufen variiert werden, doch trotzdem ist von möglicher Analogsteuerung nicht die Rede. Ob nun mit dem digita-

len Steuerkreuz gelenkt oder den Analogstick benutzt wird, macht keinerlei Unterschied. Hardware-bedingt mußte die Spielautomatengrafik abgespeckt werden, das Ruckeln, das auch schon bei der Arcade-Version unangenehm auffiel, ist jedoch geblieben. Für Nintendo eher ungewöhnlich kann bei diesem Spiel die Lautstärke sowohl der Soundeffekte als auch der Musik nach Belieben eingestellt werden. Die vor sich hin dudelnde Country-Musik kann nur wenig begeistern und nervt recht schnell. Auch die Soundeffekte wirken nicht gerade überzeugend. Der einzige Anreiz zum Weiterspielen liegt darin, daß man nach dem Durchspielen schnellere Autos bekommt. Da der Schwierigkeitsgrad dieses Spiels eher niedrig ist, hat man aber auch diese Aufgabe schnell bewältigt. Nur der stauige Asphalt unendlich weiter amerikanischer Highways entwickelt einen gewissen Reiz.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Nintendo
Spieler	1-2 (simultan)
Level	14 Strecken
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	nein
Modul-Speicher	3 Spielstände
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	Mai 97



Preis ca. DM 120



Cruis'n World Rennspiel



Wie schon der Vorgänger Cruis'n USA ist dieses Modul eher ein Fun-Racer als eine realistische Rennsimulation. Statt quer durch die USA zu rasen, sind die Strecken nun über die ganze Welt verteilt. Bei jedem Track wurde dabei eine Besonderheit des jeweiligen Kontinents berücksichtigt, so kreuzen in Australien beispielsweise Kängurus die Fahrbahn. Insgesamt stehen zwölf verschiedene Fahrzeuge zur Verfügung, vom getunten Käfer über einen riesigen Truck bis hin zum dreirädrigen Lieferwagen. Außer mit dem Gegenverkehr muß der Spieler auch mit kreuzenden Tieren und unübersichtlichen Baustellen fertig werden. Ein Wheelie, bei dem sich der Wagen auf den Hinterrädern aufrichtet, wird durch dupliertes Antippen des Gas-Buttons initiiert. Auf einer Kuppe kann dies sogar dazu führen, daß das Vehikel abhebt und seine Gegner überspringt.

Auch seitlich auf zwei Reifen zu fahren ist problemlos möglich. Im Vierspieler-Modus entfällt der Gegenverkehr ebenso wie die Musik. Für zusätzliche Geschwindigkeit im Championship-Modus sorgt eine begrenzte Anzahl Turbos, bei denen die Wagen mit brennenden Reifen durchstarten. Außerdem gibt es umfangreiche Tuning-Optionen und alternative Lackierungen. Wirklich interessant ist das Rumble-Pak-Menü, in dem der Spieler die Wirkungsweise der einzelnen Aktionen selbst bestimmen kann. Leider sind die Streckenverläufe an sich, wie auch schon beim Vorgänger, sehr ereignislos gestaltet. Sie können gefahren werden, ohne daß ein einziges Mal gebremst werden muß, fahrerisches Können wird fast gar nicht gefordert. Hat der Pilot den Cruis'n-Modus bewältigt, geht die wilde Jagd auf dem Mond weiter – aber nicht einmal die Schwerkraft ändert sich dabei.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Nintendo
Spieler	1-4 (simultan)
Level	14 + 1 Strecken
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	nein
Modul-Speicher	4 Spielstände
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	September 98



Preis ca. DM 100



Dark Rift

Prügelspiel



Dark Rift gehört zu den Pionieren der 3D-Prügelspiele für das N64. In der von Vic Tokai speziell für die 64-Bit-Konsole entwickelten Prügelarena treten gräßliche Dämonen aus den verschiedensten Ecken des Universums, schwerbewaffnete Söldner und Roboter sowie Außerirdische in einem Duell auf Leben und Tod gegeneinander an. Spielerisch ist *Dark Rift* recht gut umgesetzt. Die Kämpfer reagieren flüssig auf die Steuerbefehle, und nach hinten und vorne in den Raum auszuweichen, ist mit Hilfe der Schultertasten des Steuer-Pads möglich. Die Special-Moves sind nicht besonders originell geraten, Fatality-Moves zum Beenden der Leiden eines niedergeworbenen Gegners fehlen gänzlich. Die Charaktere sind zwar auch mit Spezialwaffen ausgerüstet, doch hier liegt der Schwachpunkt des Spiels: Einige Fighter können den Gegner mit wahren Bombenteppichen ein-

decken, andere verfügen aber nur über recht kraftvolle Schläge wie den Dragon-Punch. Diese Special-Moves können sie im Kampf aufgrund mangelnder Reichweite oft nicht vernünftig einsetzen. Die Grafik des Spiels ist sehr schnell. Die Recken werden mit Lichteffekten verschönert, jedoch erscheinen die Helden insgesamt wie aus einem Guß und haben keine Ecken oder Kanten. Dadurch wirkt die gesamte Grafik, trotz der relativ aufwendigen Animationen, recht steril und unpersönlich. Auch der Sound ist nicht gerade überragend, sondern eher bessere Hausmannskost. Dank der umfangreichen Optionsmenüs kann man den Schwierigkeitsgrad, die Anzahl der Spielrunden und sogar einen Trainingsmodus auswählen. Die solide Grafik und die vielen Möglichkeiten in Sachen Feineinstellung können *Dark Rift* aber nicht über den Status „kurzweiliges Vergnügen“ hinausheben.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Kronos
Spieler	1-2 (simultan)
Level	10 + 2 Kämpfer
Rumble-Pak	Nein
Controller-Pak	k. A.
Modul-Speicher	k. A.
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	September 97



Preis

ca. DM 120



Diddy Kong Racing

Rennspiel



Beim Fun-Racer *Diddy Kong Racing* von Rare ist Rennspaß pur angesagt. Bevor der Spieler aber alle Kurse wählen kann, muß er diese erst einmal im Adventure-Modus Strecke für Strecke freifahren. Zu Beginn befindet man sich in einer riesigen Welt, in der es außer der Spielfigur nur noch den Elefantengeist Taj gibt. Dieser steht dem Spieler mit Tips und Tricks zur Seite und ermöglicht außerdem, zwischen Kart, Hovermobil und Flugzeug zu wechseln. Jetzt kann sich der Fahrer auf die Suche nach Ballons machen, um die Türen zu den ersten Tracks zu öffnen. Denn für jede Strecke ist eine bestimmte Anzahl Ballons notwendig. Der Gewinn eines Rennens wird mit einem neuen Ballon von Taj belohnt, so daß andere Strecken zugänglich werden. Hat man die vier Stages einer Welt erst einmal gewonnen, muß man sich mit dem Endgegner herumprügeln. Hier gilt

es, gegen Walrosse, Drachen, Rhinocerosse und Kraken zu bestehen. Damit sind die Aufgaben in einer Welt aber noch nicht beendet. Der Charakter muß die Strecken nochmals als Sieger abschließen und dabei acht Münzen einsammeln. Ist dies vollbracht, wartet ein weiteres, wesentlich schwereres Rennen mit dem Oberholz, bevor auch die Trophy-Rennen freigeschaltet werden. Erst nachdem alle Trophy-Rennen in den vier zu Anfang verfügbaren Welten gewonnen wurden, kann er gegen den fiesen Wipzig antreten. Neben den üblichen Rennspielen stehen aber auch Extralevel zur Verfügung, in denen der Spieler Eier oder Bananen sammeln oder einfach nur die Konkurrenz abschießen muß. Aufgrund der hervorragenden Grafik, der vielen Ideen und der ausgezeichnet umgesetzten Steuerung ist *DKR* eines der besten Fun-Rennspiele, die auf dem N64 erschienen sind.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Nintendo
Spieler	1-4 (simultan)
Level	20 + 6 + 4 Strecken
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	nein
Modul-Speicher	ja
Modul-Größe	128 MBit
Erscheinungsdatum	Dezember 97



Preis

ca. DM 100



Dual Heroes Prügelspiel



Der Titel dieser Prügelorgie von Hudson erscheint viel versprechend, und die Gestaltung der Charaktere ist sehr detailliert, zumal die Kämpfer wirken, als wären sie gerade der Fernsehserie *Power Rangers* entsprungen. Doch die Hoffnungen zerplatzen spätestens mit dem Einsetzen der Titelmelodie. Was man hier zu hören bekommt, liegt weit unter 16-Bit-Niveau und ist eine Beleidigung für die Ohren. Auch die Kampfarenen können nicht überzeugen, sie sind langweilig und trostlos gestaltet. Selbst wenn der Spieler durch ungeschicktes Agieren vom Rand der Spielplattform abstürzt, führt dies meist zu einem Unentschieden, da der Computer-Gegner sofort dem eigenen Charakter in die Tiefe folgt. Doch damit hört die Liste der schlechten Nachrichten nicht auf. Das Spiel bietet lediglich die nötigsten Spielmodi wie Arcade-, Versus- und Practice-Mode. Dem Spieler stehen

lediglich acht verschiedene Kämpfer zur Auswahl, die über viel zu wenige Special-Moves und Combos verfügen, und zudem unspektakulär umgesetzt wurden. Auch das Gameplay läßt stark zu wünschen übrig. Die Kämpfer können nur mit dem Analogstick gesteuert werden, wodurch die Special-Moves äußerst schwer abzurufen sind. Allerdings wirkt sich das nicht besonders störend auf das Spiel aus, da alle Gegner inklusive der drei Obermotze mit ein und demselben Schlag ausgeschaltet werden können. Wer hier gekonnte Block-Moves sucht, wird leider auch nicht fündig. Geht der Charakter erst einmal zu Boden, sieht es finster aus. Die Figur hat fast keine Chance, wieder auf die Beine zu kommen. Da sich der Kämpfer auch nicht automatisch zum Gegner umdreht, kann dieser meist einige Schläge anbringen. *Dual Heroes* – ein trauriges Beispiel aus dem Genre!

Fakten zum Spiel

Hersteller	Hudson Soft
Spieler	1-2 (simultan)
Level	8 + 3 Kämpfer
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	k. A.
Modul-Speicher	k. A.
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	Februar 98



Preis ca. DM 150



Extreme G Rennspiel



Extreme G setzt den Spieler auf spacy designierte Bikes, mit denen er extrem schnelle, sich in alle Richtungen drehende Strecken bezwingen muß. Damit keine Langeweile aufkommt, bietet das Game insgesamt acht unterschiedliche Modi. Dabei erwarten den Piloten vier Welten mit jeweils drei Kursen, die in drei Schwierigkeitsgraden gespielt werden können. Um den nächsten Kurs erreichen zu können, muß man in den Rennen einen bestimmten Platz erzielen, was acht Computer-Gegner verhindern wollen. Der Spieler kann aber nicht nur Gas geben, die Future-Bikes sind auch waffentechnisch gut gerüstet. Zudem befinden sich zahlreiche Extras wie Minen, Raketen und andere Goodies auf der Strecke. Eine Besonderheit hierbei ist der Warp, der an zwei Stellen des Tracks ausgesetzt werden kann und erlaubt, einen Teil zu überspringen oder gegnerische Fahrer zurückzusetzen.

Nicht nur die Extras sind spektakulär. Bereits die erste Fahrt in einfachster Schwierigkeitsstufe läßt den letzten Besuch in der Achterbahn wie einen gemütlichen Abendspaziergang wirken. Die Streckenführung ist genauso verwirrend wie bunt. Sie bereitet zu Anfang Schwierigkeiten, bis man sich an die gelungene Steuerung gewöhnt hat und auf den Knopfen des Geschwindigkeitsrausch ausleben kann. Schräglagen, Loopings, Steilkurven und kornenzieherartige Tunnel winden sich durch den dreidimensionalen Raum. Damit auch mit mehreren Spielern Stimmung aufkommt, hat *Extreme G* abwechslungsreiche Spielmodi, angefangen beim einfachen Kopf-an-Kopf-Rennen bis hin zum Battle Race, bei dem sich die Spieler gegenseitig aus der Bahn werfen müssen. Beim Flag Race wird der Gewinner an Hand der Zahl der eingesammelten Flaggen bestimmt.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Acclaim
Spieler	1-4 (simultan)
Level	12 + 1 Strecken
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	ja
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	November 97



Preis ca. DM 150



Extreme G2 Rennspiel



Dieser Nachfolger von *Extreme G* ist momentan eines der grafisch beeindruckendsten Rennspiele auf dem Markt. Erfreulicherweise sind viele Negativpunkte des Vorgängers wie zum Beispiel der Nebel im Einzelspieler-Modus beseitigt worden. Das Spiel ist sehr detailliert dargestellt, sowohl was die Strecken als auch was die Bikes betrifft. Für die bessere Übersicht auf der Rennstrecke steht ein Rückspiegel zur Verfügung. Auf den spannend und abwechslungsreich gestalteten Kursen sorgen magnetische Störfelder und herumhüpfende Minen für Unterhaltung. Durch die Fülle der Eindrücke kann man alle Details erst nach mehrmaligem Befahren der Strecke wahrnehmen. Diese Effekte haben aber Nachteile. Die Engine kommt manchmal bei gleichzeitig ablaufenden Handlungen wie Explosionen, während sich mehrere Fahrzeuge im Bild befinden, ins

Stocken. Das sehr actionreiche Spiel bietet natürlich auch die verschiedensten Spielmodi: Im Arcade-Modus muß man zum Beispiel gegen Gegner kämpfen, die um das eigene Bike herumfliegen. Im Time Trial erwarten Ghost-Fahrer den Spieler. Leider ist beim Vierspieler-Modus die Frame-Rate sehr niedrig, so daß die Spielbarkeit dann nicht mehr so gut ist. In diesem Modus geht es nicht um Schnelligkeit, sondern die Spieler müssen sich in Arenen gegenseitig bekämpfen. Auch die Steuerung ist nicht besonders ausgefeilt: Wie bei *Extreme G* ist eine exakte Lenkung nicht in jeder Situation möglich. Das Fahrzeug bricht leicht aus und reagiert zu empfindlich, vor allem in Kurvenlage bei gedrücktem Schleuder-Button, daher sollte man sich den Einsatz dieses Buttons gut überlegen. *Extreme G2* ist trotz allem ein gutes Rennspiel, das einen stundenlang beschäftigt.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Acclaim
Spieler	1-4 (simultan)
Level	12 x 3 Strecken
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	36 Seiten
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	128 MBit
Erscheinungsdatum	Dezember 98



Preis ca. DM 120



F1 Pole Position 64 Rennspiel



Spätestens seit Schumis Einzug in die Formel 1 ist die sonntägliche Raserei alle drei Wochen zum Pflichtprogramm für Millionen Fernsehschauer geworden. Wer nicht so lange warten will und selbst hinter das Steuer eines Boliden klettern möchte, kann zu *F1 Pole Position 64* greifen. Das in Japan unter dem Titel *Human Grand Prix* erschienene Rennspiel wurde für den europäischen Markt komplett überarbeitet. Die Programmierer haben an der Grafik-Engine gefeilt, die Steuerung verbessert und eine FIA-Lizenz dazugekauft, so daß die Namen der Fahrer und Teams aus dem Jahr 1996 verwendet werden. Das Spiel ist jedoch keine realistische Fahrsimulation, sondern ein Arcade-Spiel mit unrealistischer, aber einfach zu beherrschender Steuerung. Auch die Rennstrategie kommt nicht zu kurz. Um den Wagen optimal auf die 16 verschiedenen Kurse vorzubereiten, kann

der Spieler zwischen unterschiedlichen Reifentypen wählen sowie Bremsdruck, Spoiler und Treibstoffmenge einstellen. Diese Setups wirken anfangs zwar etwas verwirrend, erweisen sich aber bereits nach kurzer Zeit als sehr übersichtlich und helfen dem Spieler, den Wagen besser an die verschiedenen Strecken- und Wetterbedingungen anzupassen, die den Rennen aus dem Jahre 1996 entsprechen. Die Strecken wurden gut umgesetzt, die Grafik bietet hohe Sichtweite und ist sehr schnell, wobei einige Kurven recht eckig wirken und die Bäume und Gebäude am Streckenrand nur aus wenigen Polygonen bestehen. Während längerer Rennen kommt es auch auf die richtige Boxenstrategie an: Es gilt, Reifen zu wechseln, nachzutanken und Reparaturen auszuführen. Dabei wird der Fahrer jederzeit über Funk über den Zustand des Wagens aufgeklärt.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Ubi Soft
Spieler	1
Level	16 Strecken
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	ja
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	Oktober 97



Preis ca. DM 130



F1 World Grand Prix

Rennspiel



F1 World GP ist ein Rennspiel mit sehr hohem Spielniveau, bei dem sich dem Spieler umfangreichste Optionen und Einstellungen bieten. Zur Beherrschung der 800-PS-Boliden gehört einige Übung. Anfänger haben aber die Möglichkeit, viele Funktionen der Rennen unbeachtet zu lassen und sich so ganz in Ruhe mit den Strecken und den Fahrzeugen vertraut zu machen. Fahrzeugschäden, Flaggen und Pit-Stops können dazu ausgeschaltet, Beschleunigungs- und Bremshilfen aktiviert werden. Auch das Wetter bleibt dem Wunsch des Fahrers überlassen und kann in den Rennen geändert werden. Eine durch Reifenspuren angezeigte Ideallinie und Kartenausschnitte helfen auf dem Weg zum Profi weiter. Die Renndauer kann von vier Runden an bis hin zur vollen Distanz selbst bestimmt werden. Im Paddock-System ist es möglich, sämtliche Modifikationen an den Wagen vorzu-

nehmen und abzuspeichern. Dies reicht von der Menge des Treibstoffes über die Flügeleinsteilung bis zur Reifenwahl. Dazu stellt der Paddock-Computer die jeweiligen Telemetriedaten zur Verfügung. Im Challenge-Modus können 15 authentische Rennen der '97er Saison, sämtliche Fahrer, Fahrzeuge und Strecken ausgewählt werden, wobei auch die Möglichkeit besteht, das Original-Fahrverhalten der Konkurrenz simulieren zu lassen. Einige kleinere Ungereimtheiten in der Fahrphysik, scheinbar jedoch typisch für F1-Simulationen, und die kantige Streckengrafik stören den Spielspaß genauso wenig wie der leicht ruckelige Bildaufbau, wenn sich eine größere Anzahl von Fahrzeugen auf dem Bildschirm befindet. Leider fehlt im Zweispieler-Modus die Grand-Prix-Option. Die Soundeffekte sind durchaus passend, wenn auch nicht immer zufriedenstellend umgesetzt.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Nintendo
Spieler	1-2 (simultan)
Level	17 Strecken
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	nein
Modul-Speicher	4 Spielstände
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	September 98



Preis

ca. DM 100



FIFA 64

Sport



Bei dieser Fußball-Simulation wird der optische Schwerpunkt auf eine realistische, farbtreue Gestaltung gelegt, aber eine ruckelige Kamera, unsaubere Animationen und ein Dunstschleier machen sich im Spiel negativ bemerkbar. Pässe, Körpertäuschungen und Formationsänderungen sind nur schlecht durchführbar, da die Kicker sich nicht der direkten Kontrolle des Spielers unterordnen. Daher bereitet es erhebliche Schwierigkeiten, bei Zweikämpfen in den Besitz des Balles zu kommen. Der Optionsbildschirm bietet vielfältige Einstellungsmöglichkeiten, vom Aktionscharakter der Spielerfigur über Regelmodifikationen bis zu den aktuellen Daten aus 158 Mannschaften mit mehr als 1000 Spielern für die Saison 96/97, die hier eingesehen werden können. Es ist jedoch nicht möglich, eine eigene Elf zusammenzustellen. Die fünf voreingestellten Spiel-

taktiken können nur in Spielpausen geändert werden, dabei werden lediglich sechs verschiedene Spielformationen angeboten. Die Spielfeldaktionen sehen bei FIFA 64 recht unschön aus. Es fehlt der gute Überblick über das Geschehen. Das Verhalten computergesteuerter Gegner ist höchst unrealistisch. Statt sich variabel auf die Schwächen des Gegners einzustellen, agieren die einzelnen Spieler einfach programmgemäß. Der Keeper nimmt dem ballführenden Spieler den Ball ab, sobald dieser sich auf zehn Meter dem Tor nähert, so daß Tore fast ausschließlich mit Distanzschüssen zu erzielen sind. Im Mehrspieler-Modus können vier Spieler zwischen den beiden gegeneinander antretenden Mannschaften aufgeteilt werden. Weiter stehen noch ein Turnier-, ein Liga- und ein Play-Off-Modus zur Verfügung. Nur der Sound hat eine authentische Stadionatmosphäre.

Fakten zu Spiel

Hersteller	EA Sports
Spieler	1-4 (simultan)
Level	158 Teams
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	ja
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	Mai 97



Preis

ca. DM 110



FIFA 98 – Die WM-Qualifikation Sport



Nach dem mißlungenen Einstand des Sportspezialisten EA Sports auf dem N64 bemüht sich die kanadische Software-Schmiede nun, die Scharte mit dem zweiten Teil der Serie wieder auszubessern. Dabei muß sich der Spieler erst einmal für die WM des Jahres 98 qualifizieren, die er dann im dritten Teil der Serie selbst in Angriff nehmen darf. Die Regeln für die Qualifikation entsprechen genau den Regeln, die auch bei der WM angewandt wurden. Wählt der Spieler beispielsweise die deutsche Nationalelf aus, muß er sich in der UEFA-Gruppe 9 mit Teams aus Albanien, Algerien, Portugal, Nordirland und der Ukraine messen. Wer sich durch die Vorrunden gekämpft hat, muß dann noch die Gruppenspiele der Endrunde und die Finalsiege erfolgreich überstehen. WM-Muffel können sich dem Kampf um elf nationalen Meisterschaften stellen. Dabei stehen unter anderen

die ersten Ligen aus Deutschland, Italien, England, Frankreich und Spanien zur Verfügung. Dort kann sich der Spieler am Transfermarkt nach frischem Blut für seine Mannschaft umsehen. Natürlich muß aber auch immer auf den Etat geachtet werden, ein Olaf Marshall von Kaiserslautern kostet „nur“ 1,8 Millionen DM, für Weltstars wie Ronaldo muß der Spieler schon mal 65 Millionen hinblättern. Am Rahmenprogramm des Spiels wurde nicht gespart: 4.500 Sportler mit jeweils 14 individuellen Leistungsparametern, 18 Stadien und fünf Witterungsbedingungen sorgen für Abwechslung. Dank der acht verschiedenen Steuerkonfigurationen mit unterschiedlicher starker Computerunterstützung fällt die Steuerung der solide animierten Spielfiguren leicht. Für die akustische Untermauerung sorgen Kommentare von bekannten deutschen Sportberichterstatern.

Fakten zum Spiel

Hersteller	EA Sports
Spieler	1–4 (simultan)
Level	361 Teams
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	ja
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	Februar 98



Preis ca. DM 150



FIFA 99 Sport



Regelmäßig erscheinen Nachfolger erfolgreicher Spiele. Bei Sportspielen ist diese Vorgehensweise sogar noch üblicher, und in den meisten Fällen gibt es auch wirklich viele oder wenigstens wichtige Verbesserungen zu entdecken. So verhält es sich ebenfalls bei FIFA 99. Nach dem sehr guten FIFA 98 – Die WM-Qualifikation kam mit der WM-Sonderausgabe eine wesentlich schwächere Version heraus, die in erster Linie zu wenig Mannschaften zu bieten hatte. Im neuesten Teil kann der Spieler wieder aus dem Vollen, in diesem Fall aus 246 Teams schöpfen. Zusätzlich wurde die unschöne Verzögerung bei der Befehlsgebung beseitigt, so daß die Kicker diesmal prompt auf Tastenbetätigung reagieren. Dadurch lassen sich die schönsten Kombinationen wunderbar geschmeidig ausführen, was aber nicht bedeutet, daß keine Übung dafür nötig wäre. Wer selbst gegen eher schwache Teams einen Stich sehen will,

muß erst einmal die umfangreiche Tastenbelegung kennenlernen. Dazu wird einfach in den Trainingsmodus geschaltet, in dem alle relevanten Standard- und Spielsituationen bis zur Perfektion einstudiert werden können. Hat man sich für eine Mannschaft entschieden, oder mit Hilfe des Editors selbst eine erschaffen, kann es losgehen. An der Modi-Vielfalt läßt sich nichts bemängeln. Standards wie Liga-, Turnier- oder Freundschaftsspiele werden durch Golden-Goal-Matches und Pokalvarianten ergänzt. Hallenfußball wie bei FIFA 98 – Die WM-Qualifikation gibt es allerdings nicht mehr, genauso wenig wie Kommentare von Wolf-Dieter Poschmann und Werner Hansch. Mit flüssiger Grafik, vielen Modi und einem umfassenden Angebot an Mannschaften zählt FIFA 99 zu den besten Fußballspielen überhaupt und klickt in derselben Liga wie ISS 99. Auf welchem Platz, hängt vom persönlichen Geschmack ab.

Fakten zum Spiel

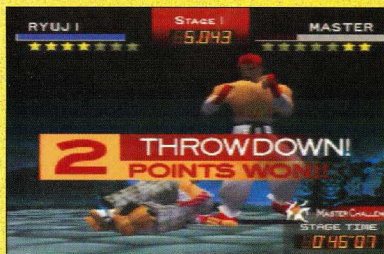
Hersteller	EA Sports
Spieler	1–4 (simultan)
Level	246 Teams
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	ja
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	128 MBit
Erscheinungsdatum	März 99



Preis ca. DM 100



Fighters Destiny Prügelspiel



Beim großen Einerlei der N64-Prügelorgien bietet *Fighters Destiny* eine wohlthuende Abwechslung. Die Programmierer von Imagineer haben sich eher Judo und Karate zum Vorbild genommen. Wie in diesen Sportarten geht es auch in dem Prügelspiel darum, durch geschickte Moves Punkte zu sammeln. Der in den meisten Spielen so bedeutende Energiebalken ist nur noch in zweiter Linie wichtig, Gewinner ist, wer am Ende mehr Punkte hat. Dabei sind Spezialangriffe und Niederschläge natürlich mehr wert als Würfe oder Ring-Outs. Ein Fighter, der keine Energie mehr hat, ist kurzzeitig benommen, kann aber immer noch feindlichen Angriffen durch Ausweichen oder Bücken entgehen. Die Steuerung ist gleichermaßen einfach wie genial gelungen. Mit nur vier Knöpfen läßt sich ein wahres Feuerwerk an Moves und Spezialangriffen abrufen. Kommt es zum Inflight oder zu Würfen, muß der Spieler durch schnel-

les Triggern einen Energiebalken aufbauen, um den Wurf ausführen oder kontern zu können. Damit im Kampf alle Spezialangriffe zur Verfügung stehen, können pro Kämpfer acht neue Special-Moves im Master Challenge Mode gegen den Meister aller Kampfkarten erspielt werden. Die gewonnenen Moves werden auf dem Controller Pak abgespeichert. In einem der vielen Mehrspieler-Modi kann sogar um besonders gute Moves gespielt werden. Der Gewinner erhält den Move, der vom Controller Pak des Verlierers gelöscht wird. Zudem kann der Spieler noch weitere vier Kämpfer freilegen. Dabei tummeln sich Exoten wie die Kuh Emil oder der französische Clown unter den Extracharakteren. Zwar kann *Fighters Destiny* grafisch keine neuen Höhepunkte setzen, das innovative Gameplay und die vielen abwechslungsreichen Spielmodi garantieren jedoch Langzeitmotivation für Fans des Genres.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Ocean
Spieler	1-2 (simultan)
Level	10 + 4 Kämpfer
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	2 Seiten
Modul-Speicher	ja
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	März 98



Preis

ca. DM 150



Forsaken 1st Person Shooter



Bei *Forsaken* muß der Spieler mit futuristisch gestylten Hoverbikes durch düstere Gänge und Korridore rasen und dabei Gegner aller Couleur vernichten. Natürlich gilt es auch, den einen oder anderen Gegenstand sowie jede Menge Extras einzusammeln, die den Weg zum Levelausgang deutlich vereinfachen können.

Um der N64-Umsetzung dieses bereits von der PSX und dem PC bekannten Actionspiels gerecht zu werden, beauftragten die Entwickler von Probe einen bislang eher unbekannten Ableger der Firma Iguana. Deren Programmierer legten mehr Wert auf Dauerspaß als die eigentlichen Erfinder des Spiels und implementierten eine Reihe zusätzlicher Einzelmissionen, was den Unterhaltungswert nochmals weiter steigert. Damit sich der Spieler richtig durch die Level bewegen kann, sind alle Buttons des Controllers belegt. Nur durch richtiges Driften und Rotieren des Bikes

hat der Fahrer auf Dauer eine Chance, gegen die äußerst geschickt agierenden Computer-Gegner zu bestehen. Dabei ist die Steuerung des Spiel aber schnell zu erlernen. Grafisch steht die N64-Umsetzung ihren PC- und PSX-Brüdern in nichts nach. Die Lichteffekte sind einfach atemberaubend, die Texturen außergewöhnlich scharf und detailliert. Dank der futuristisch klingenden englischen Sprachausgabe und der abwechslungsreichen, leicht technologischen Musik ist auch für die entsprechende akustische Untermalung gesorgt. Besonders erwähnenswert ist der Mehrspieler-Modus. Hier können bis zu vier menschliche Gegner in mehreren Spielmodi gegeneinander antreten. Dabei ist die Darstellungsgeschwindigkeit bei vier Mitspielern noch sehr hoch. Fehlende Pad-Akrobaten können in diesen Modi durch unterschiedlich starke Computer-Kontrahenten ersetzt werden.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Acclaim
Spieler	1-4 (simultan)
Level	22 + 8 Multiplayer
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	k. A.
Modul-Speicher	k. A.
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	Juni 98



Preis

ca. DM 130



Frankreich 98 – Die Fußball-WM Sport



Electronic Arts widmet dem alle vier Jahre stattfindenden Großereignis des Fußballs eine Sonderausgabe der FIFA-Reihe. *Frankreich 98* ist durchaus gelungen, kann aber seinem Vorgänger *FIFA 98* bei weitem nicht das Wasser reichen. Der Spielmodus beschränkt sich auf die reine WM. Weitere Qualifikationen, nationale Meisterschaften oder Hallenturniere, die sonst den besonderen Reiz ausmachen, sind nicht implementiert. Eine deutsche Sprachausgabe ist ebenfalls nicht vorhanden, und der englische Kommentator langweilt vor allem durch regelmäßige Wiederholungen. Es stehen nur 40 Mannschaften zur Verfügung, was im Vergleich zum Vorgänger mit 361 Mannschaften sehr gering ist. Für den echten Fußball-Fan gibt es in den Halbzeiten der Spiele ein Quiz rund um das runde Leder. Als kleines Highlight bietet sich dem Spieler nach dem erfolgreichen Absolvieren der

WM die Möglichkeit, acht klassische WM-Finalpartien nachzuspielen. Inwieweit diese wirklich interessant sind, bleibt offen. Die Animation der Spieler ist von sehr guter Qualität und entstand durch eine komplette Überarbeitung der Grafik-Engine. Die Bewegungen sind sehr sauber und realistisch, das Gameplay äußerst vielfältig. Nachteilig wirkt sich dies allerdings bei längeren Kamefahrten aus, da es dabei zu Rucklern kommt. Besonders bemerkbar macht sich dies bei langen Pässen oder Abstoßen. Dementsprechend kompliziert ist es, im Spiel die Übersicht zu behalten. Die Steuerung ist sehr komplex und vielfältig einsetzbar, aber auch entsprechend schwer beherrschbar. Die Kontrolle der Spieler hätte in einigen Punkten besser ausfallen können. Leider kommt nicht soviel Spielspaß wie beim Vorgänger auf, die Animationen der Kicker sind aber durchaus sehenswert.

Fakten zum Spiel

Hersteller	EA Sports
Spieler	1-4 (simultan)
Level	40 Teams
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	117 Seiten
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	Juli 98



Preis ca. DM 150



F-Zero X Rennspiel



F-Zero X ist eine Fortsetzung des SNES-Klassikers *F-Zero*, dessen Optik fast im Verhältnis 1:1 übertragen wurde. Viel mehr als Dunst und Racing-Track ist im Hintergrund jedoch nicht zu sehen, dafür ist aber die Anzahl der Gleiter um so riesiger 30 Stück befinden sich gleichzeitig auf der Strecke und die Geschwindigkeit enorm hoch. Die einzeln anwählbaren Fahrzeuge unterscheiden sich sehr stark im Fahrverhalten voneinander und wecken eine Menge Entdeckerfreude. Die anfänglich relativ einfachen Streckenführungen werden im Laufe des Spiels immer ausgefallener und spektakulärer. Dabei wird das fahrerische Können bis ins letzte gefordert. Über Geschwindigkeit spricht man in diesem Falle nicht, sondern rauscht einfach davon. Überall befinden sich Booster auf der Fahrbahn, die die Fahrer bis auf 1.800 km/h beschleunigen, wenn der Turbo noch nicht ausreicht. Andere

Felder laden die Schutzschirme wieder auf. Die Gegner können, unter Beachtung der eigenen Energieleiste, auch schon einmal angerempelt und von der Fahrbahn geschubst werden. Einfach nur Gas geben und lenken ist bei diesem Rennen bei weitem nicht ausreichend. Im Expert-Modus zu gewinnen, setzt eine Menge Können voraus. Die Zahl der Strecken und Herausforderungen ist im Grunde fast unendlich, denn nach dem Expert-Modus wartet die X-League mit zufallsgenerierten Strecken. Im Time-Trial-Modus wiederum ist es möglich, gegen einen Geister-Gleiter anzutreten. Bestzeiten werden nur im Time-Trial-Modus gespeichert. Der interessante Death-match-Modus steht zudem lediglich im Einzelspieler-Modus zur Verfügung. Die rockige E-Gitarrenmusik von Taro Bando (*Super Mario Kart*) paßt ausgezeichnet zu diesen heißen Rennen, von denen niemand so schnell die Finger lassen kann.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Nintendo
Spieler	1-4 (simultan)
Level	18 + 6 + x Strecken
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	nein
Modul-Speicher	ja
Modul-Größe	128 MBit
Erscheinungsdatum	September 98



Preis ca. DM 110



G.A.S.P. Fighter's NexTream Prügelspiel



Bei G.A.S.P. bieten sich dem Spieler nicht nur neun verschiedene Fighter, sondern auch die Möglichkeit, einen weiteren Charakter selbst zu erschaffen. Hierfür wurde ein spezieller Modus eingerichtet. Dadurch entsteht Abwechslung gegenüber den mittlerweile aus allen Prügelspielen sattem bekannten Charakteren, die nur allzuoft den Rennern des Genres entliehen zu sein scheinen. Im Editormodus kann sich der Spieler von der Statur über Hautfarbe, Haare, Geschlecht und Outfit seinen ganz persönlichen Recken erstellen und durch Training und Fights mit Computer-Gegnern ausbilden. Besonders ansprechend ist es, im Editor ein wenig an der Figur des Helden herumzumbasteln. Dabei kann man ihr zum Beispiel einfach schnell mal zwölf Hamburger mehr oder weniger auf die Hüften legen. Leider endet die Flexibilität des Charakters beim Einsatz im Kampf. Zu Beginn der Auseinanderset-

zungen stehen dem Spieler nur wenige Grund-Moves zur Verfügung, die sich jedoch mit größerer Erfahrung erweitern lassen. Aber nicht nur Hände und Füße können für den Kampf benutzt werden, in den Leveln können auch noch Gegenstände gefunden werden, mit denen man die Gegner schlagen oder bewerfen kann. Das Spannendste an G.A.S.P. ist auf jeden Fall der Editormodus, der die eigene Kreativität anspricht. Danach bleibt nur ein durchschnittliches Prügelspiel mit recht ungelungenen Fightern und groben Animationen übrig. Auch die Moves wirken etwas steif. So ist der Hauptspaß schon vor Beginn des Kampfes vorbei. Gerade eine schöne Animation ist jedoch Grundvoraussetzung für ein gutes Prügelspiel. Die Hintergrundgrafik hätte zudem etwas mehr Klarheit und Detailreichtum vertragen können. Bei den Soundeffekten wurde dafür um so dicker aufgetragen.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Konami
Spieler	1-2 (simultan)
Level	9 + 1 Kämpfer
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	120 Seiten
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	Oktober 98

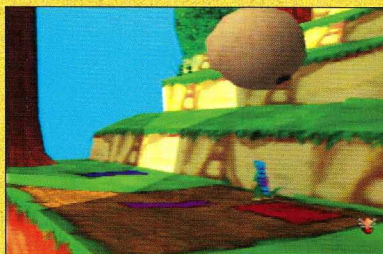


Preis

ca. DM 100



Gex 64 - Enter the Gecko Jump&Run



Der kleine Gecko, der die Hauptfigur dieses Spiels darstellt, ist ein sehr geschickter Bursche. Nicht nur, daß er springen, klettern, laufen, mit dem Schwanz schlagen, Wände hinaufklettern oder sogar kopfunter an der Decke hängen kann, er trägt sogar zu jedem Level das passende modische Outfit. Die Stages bestehen aus Fernsehwelten, die Gex aus der Zentralwelt durch einen Sprung in einen Bildschirm betreten kann, um insgesamt drei Fernbedienungen zu finden, die ihm wiederum neue Bildschirme öffnen. So gelangt er im Kung-Fu-Anzug nach Chinatown oder jagt den Endgegner im Indiana-Jones-Outfit. Auch als Hase verkleidet macht er sich ganz gut. Das Beste an dem Kerlchen sind allerdings seine frechen Sprüche über die Größen der Video- und Spielewelt, die er in bester Sprachausgabe überbringt. Gegenüber der Version für die Playstation sollte die

N64-Variante verschiedene Verbesserungen bringen. Jedoch ist dies nicht der Fall. Einer der spannendsten Level, das Geisterhaus, mußte dem Suchen nach der Titanic weichen. Aber dieser Unterwasserlevel wurde nicht so liebevoll designt wie die finstere Burg, ein echter Verlust. Von einer verbesserten Grafik ist ebenfalls wenig zu merken, sie ruckelt zu stark und wirkt etwas verwaschen. Die Kameraführung, die schon PlayStation-Besitzer gelegentlich genervt stöhnen ließ, wurde auch auf dem N64 nicht ruhiger und zeigt hin und wieder mit absoluter Konsequenz genau das, was man nicht sehen möchte.

Gex bleibt auf jedem Fall abwechslungsreich und unterhaltsam, die verschiedenen Filmmusiken und die Sprachausgabe sind sehr gut. Wer sich erst einmal eingespielt hat, wird die Hauptfigur dieses Spiels gerne bis zum letzten Level begleiten.

Fakten zum Spiel

Hersteller	GT Interactive
Spieler	1
Level	27
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	16 Seiten
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	September 98



Preis

ca. DM 150



Glover Jump&Run



Bei Glover steuert der Spieler einen verzauberten Handschuh, der einem Magier in eines seiner Süppchen fiel und gemeinsam mit seinem Bruder, dem bösen Handschuh, Glover entsprang. Glover, der gute Teil der Handschuh-Brüder, muß nun Ruhe und Frieden im Reich herstellen, indem er sieben in Bälle verwandelte Diamanten aus dem ganzen Land zusammenträgt. Die wundersame Verwandlung hat dazu geführt, daß Glover auf zwei Fingern gehen und die beiden anderen Finger als Hände benutzen kann. Richtig gezählt, der Held hat nur vier Finger! Glover kann damit springen und rennen, Doppelsprünge machen, kriechen, zur Faust werden und zuhauen, ein Rad schlagen, am Rande eines Abhanges sitzen und sogar reiten, wobei er natürlich kein gewöhnliches Pferd hat. Vor allem aber muß er die Bälle an all den vielen Gegnern vorbei durch die Level transportieren. Er kann

den Ball schieben, ihn schlagen, ihn nehmen und werfen und damit dribbeln oder balancieren. An einigen Stellen ist es möglich, den Ball zum Beispiel in eine Bowlingkugel zu verwandeln, die Kisten zerstören kann. Ein Übungslevel macht den Spieler mit allen Moves vertraut. Nach jeweils drei Levels in einer der umliegenden Höhlen muß Glover sich einem Endgegner stellen. Dabei gibt es auch genug Rätsel zu lösen, so daß nicht nur Geschick im Umgang mit dem Ball gefragt ist. Glover läßt sich sehr schön steuern, was bei einigen Aufgaben auch vonnöten ist. Das Spiel steckt voller witziger Ideen und ulkiger Gestalten. Die Level zeigen große 3D-Landschaften, die nicht immer besonders ansprechend aussehen, aber viel Abwechslung im Spielverlauf bieten. Am Ende erwartet Glover dann natürlich der böse Bruder, der dem gleichen Suppentopf entsprang, zum finalen Kampf.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Nintendo
Spieler	1
Level	21 + 7 Bosse
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	nein
Modul-Speicher	6 Spielstände
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	November 98



Preis ca. DM 100



GT 64 Championship Edition Rennspiel



Mit GT 64 ist der Sturm auf die Tourenwagen eröffnet. Für dieses Spiel sicherte sich Genki die Lizenz der japanischen Grand Touring Car Championship, in der neben Honda, Nissan und Toyota auch Porsche und Lamborghini vertreten sind. 14 authentische Fahrzeuge stehen dem Spieler zur Auswahl, Originalstrecken darf er aber nicht befahren. Statt dessen gibt es drei Hauptkurse, die in einer verkürzten und einer langen Variante absolviert werden können. Diese sechs Kurse müssen in einer Meisterschaft gegen sieben computergesteuerte Konkurrenten bestanden werden. Dabei kann die Rennlänge zwischen drei, sechs, 12 oder 24 Runden variiert werden. Um das Fahrzeug optimal auf die Strecke vorzubereiten, können im Setup viele Fahrzeugwerte wie Übersetzungen, Treibstoffmenge und Reifendruck eingestellt werden. Bei den längeren Rennen spielen

natürlich auch Pitstops zum Nachtanken und Reifenwechseln eine Rolle. Die Grafik des Spiels ist zwar klar und bietet hohe Blicktiefe, jedoch kann die Darstellungsgeschwindigkeit nicht überzeugen. Der Bildaufbau ruckelt merklich, was sich besonders auf dem grafisch anspruchsvoll gestalteten USA-Kurs bemerkbar macht. Auf Grund der niedrigen Framerate geht das Gefühl für die Geschwindigkeit des Fahrzeugs verloren, so daß es sehr schwerfällt, Kurven richtig anzubremsen. Ansonsten ist die Steuerung gut umgesetzt, die Fahreigenschaften der GTC-Wagen bilden einen Kompromiß zwischen Realismus und Spielspaß. Die harten Positionskämpfe mit den aggressiv fahrenden Computer-Gegnern machen den besonderen Reiz dieses Spiels aus. Für Unterhaltung zu zweit sorgt der Zweispieler-Modus, in dem keine anderen Fahrzeuge am Start antreten.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Ocean
Spieler	1-2 (simultan)
Level	6 Strecken
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	k. A.
Modul-Speicher	k. A.
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	Juni 98



Preis ca. DM 140



Hexen 64

1st Person Shooter



Nachdem die PCs nahezu von Monstern befreit sind, schickt GT Interactive nun die mittelalterlichen Recken auch auf dem N64 ins Gefecht. Mit frisch geschliffener Streitraxt und jeder Menge Zaubersprüche gilt es, die Welt vor dem Bösen zu beschützen. Dazu stehen dem Spieler zu Beginn drei unterschiedliche Kämpfer zur Verfügung. Der Krieger ist zwar sehr stark, hat dafür aber Schwierigkeiten im Umgang mit der Magie. Der Magier dagegen beherrscht die dunklen Mächte exzellent, meidet jedoch den Nahkampf. Eine solide Mischung aus beiden Charakteren ist der Kleriker, der sowohl mit der Magie als auch mit Waffen gut umgehen kann. Natürlich gibt es in den insgesamt 31 Levels noch reichlich weitere Waffen und magische Gegenstände zu finden, mit denen die Helden sich den Weg durch die unterirdischen Labyrinth ballern können. Dank der frei nach oben und unten schwenkbaren Sicht

fällt die Orientierung in den zum Teil sehr verwinkelten Levels wesentlich leichter als in vergleichbaren Spielen. Die gut gelungene deutsche Sprachabgabe, die liebevoll eingestreuten Soundeffekte und die schummrige mittelalterliche Musik verstärken die düstere Atmosphäre des Spiels, so daß man über die teilweise recht verwachsen wirkenden Grafiken hinweggetröstet wird. Besonders interessant wird *Hexen 64* vor allem durch den Vierspieler-Simultanmodus. Auf einem in vier gleich große Quadrate aufgeteilten Bildschirm können bis zu vier Spieler gleichzeitig antreten. Dabei steht zur Wahl, ob man im Team den Kampf gegen die Monster aufnimmt oder in einem Deathmatch versucht, die menschlichen Gegner auszuschalten. Damit die Grafik auch im viergeteilten Bildschirm noch flüssig dargestellt werden kann, muß man jedoch einige Abstriche bei der mittelalterlichen Kulisse machen.

Fakten zum Spiel

Hersteller	GT Interactive
Spieler	1-4 (simultan)
Level	31
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	ja
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	September 97



Preis

ca. DM 120



Holy Magic Century

Rollenspiel



Holy Magic Century ist ein im Mittelalter angesiedeltes Rollenspiel für Einsteiger. Hierbei handelt es sich um das mit deutschem Bildschirmtext versehene US-Spiel *Quest 64*. Die Spielfigur sucht sowohl nach einem magischen Buch als auch nach seinem Vater. Auf dem Wege dorthin gilt es, viele Herausforderungen zu meistern. Um die abwechslungsreichen Gegner zu besiegen, muß sich der Spieler in Magie und Kampfkunst üben. Diese Magie beruht auf den vier Elementen Feuer, Wasser, Erde und Luft, die in unterschiedlichen Kombinationen, aber meist begrenzten Mengen zur Verfügung stehen. Den Helden erwartet eine Welt aus Burgen, Dörfern und Wäldern. Hier müssen Personen ausgefragt oder um Hilfe gebeten, Geheimnisse gelüftet, Kisten geöffnet und Türen aufgeschlossen werden. Wichtige Dinge können auf- und mitgenommen werden. Insgesamt warten acht Endgegner darauf,

daß der Spieler sein Können unter Beweis stellt. Durch das sehr verständliche Kampf- und Magiesystem ist dieses Game auch für Rollenspiel-Neulinge leicht zu erlernen. Die Charaktere tragen ihre magischen Kämpfe in Runden aus und können die Wirkung ihrer Zaubersprüche effektiv über den ganzen Bildschirm strahlend beobachten. Der deutsche Bildschirmtext ermöglicht es vor allem jüngeren Spielern, der Story gut zu folgen. Jedoch braucht man eine Menge Geduld für das im Laufe der Spielzeit doch etwas langatmige, mittelalterliche Vergnügen. Die Landschaft ist manchmal von trauriger Öde und Weltläufigkeit, die auch durch die ständigen Kampfsequenzen nicht wettgemacht wird. Die Musik paßt sich mit atmosphärischen mittelalterlichen Klängen wunderschön dem Spiel an. Für den echten Rollenspiel-Profi ist *Holy Magic Century* jedoch wohl etwas zu einfach geraten.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Konami
Spieler	1
Level	-
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	2 Seiten
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	November 98



Preis

ca. DM 150



Iggy's Reckin' Balls Rennspiel



Das Game *Iggy's Reckin' Balls* ist schwer einzuordnen. Am ehesten kann man es wohl als Rennspiel bezeichnen. Sowohl die Figuren als auch die Machart sind reichlich verrückt gestylt. Zu Beginn stehen acht Charaktere zur Auswahl, darunter eine Tomate oder ein Smily, acht weitere kann man erspielen. Die Strecken erinnern an eine Achterbahn, bieten dem Spieler jedoch deutlich mehr Freiheit. Mit dem Haken, über den jede Figur verfügt, kann sich der Heldenlenker per Analogstick auf höhere Bahnen ziehen, um Gegner zu überspringen. Vielfältige Extras helfen beim Vorankommen, zum Beispiel gibt es Rollbänder, Trampoline und so weiter. Natürlich dürfen aber auch die üblichen Hindernisse nicht fehlen: So sind beispielsweise rollende Fässer oder Ventilatoren vertreten, die die Bahn versperren. Jedoch ist nicht nur Geschwindigkeit bei diesem Game Trumpf, son-

dern man sollte auch immer die Mitspieler im Auge behalten, da man sie, wenn sie einem zu nahe kommen und einen dadurch behindern, mit Waffen abwehren kann. Dabei gilt es, mehr als 100 Level in den verschiedensten Modi wie Time-Trial, Battle und Team Combo Mode zu entdecken. Im Team-Combo-Modus bietet das Spiel die Möglichkeit, zu viert als Zweierteams regelrechte Schlachten gegeneinander zu führen. Die Grafik wirkt zuerst simpel, doch durch die immense Geschwindigkeit und die oft spektakulären Kamerafahrten in die Höhen und Tiefen der virtuellen Welt kann einem ganz schön schlecht werden. Obwohl das Game nur zweidimensional ist, hat es jede Menge Unterhaltung in petto. Es sollten öfter solche abgedrehten Module auf den Markt kommen, die den Spieler mit einfallsreichen Ideen und einer guten grafischen Realisierung überraschen.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Acclaim
Spieler	1-4 (simultan)
Level	über 120
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	ja
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	32 MBit
Erscheinungsdatum	August 98



Preis ca. DM 100



International Superstar Soccer 64 Sport



Konamis *ISS 64* ist eine grafisch nicht ganz saubere, aber dennoch überzeugende Fußball-Simulation. Die Animationen der Kicker sind realistisch und erinnern an ihre natürlichen Vorbilder. Auch die Gestaltung ist gelungen. Die Analogsteuerung erlaubt präzise Soloaktionen mit einzelnen Athleten. Pässe und Flankenläufe wirken nicht nur realistisch, sondern sind zudem sehr übersichtlich. Mögliche Aktionen, wie Pässe in den Lauf, Paßstaffetten, Doppelpässe, Körpertäuschungen und Variationen des Laufspiels, sind gut durchführbar. Der Spieler hat in jeder Phase des Matches die volle Kontrolle über das Geschehen. Das computergesteuerte Angriffsspiel ist variantenreich und flexibel. Keine Mannschaft verhält sich wie die andere. Der Schwierigkeitsgrad wird dabei an das Können des jeweiligen Spielers angepaßt. Die Taktik bestimmt einen sehr

großen Teil des Verlaufes. Von acht möglichen Taktiken können vier innerhalb des Matches angewählt werden. Die Kicker können dabei individuell positioniert werden, und eine bestimmte Mannscheidung kann vorgegeben werden. Insgesamt 16 Formationen stehen zur Auswahl, wobei auch einige exotische Varianten möglich sind. Der Spieler kann im Optionsmenü eigene Profis kreieren, persönliche Leistungsprofile erstellen und sie einer beliebigen Mannschaft zuordnen. *ISS 64* bietet drei verschiedene Kameras mit jeweils drei Zoom-Stufen. Selbst bei Nahaufnahmen behält man noch den Überblick über das Geschehen, die Zeitlupen-Funktion ist dabei besonders gelungen. Die englische Sprachausgabe ist erstaunlich umfangreich, kann aber wegen der sehr freien Editierbarkeit der Kicker die Namen der Spieler nicht nennen, so daß sie recht distanziert wirkt.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Konami
Spieler	1-4 (simultan)
Level	36 + 6 Teams
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	ja
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	Mai 97



Preis ca. DM 120





International Superstar Soccer 98 Sport



Wer gerne auf dem Nintendo⁶⁴ Fußball spielt, wird an *ISS 98* nicht vorbeikommen. Es ist schneller als *ISS 64* und die Animationen sind weicher. Die grafischen Extras, wie Sanitäter, die nach einem schweren Foul mit einer Trage aufs Feld rennen, oder verschieden große Spieler sind realistisch umgesetzt. Sogar an neue Perspektiven der Kamera wie zum Beispiel eine Hinterrückansicht wurde gedacht. So offenbaren sich frische Eindrücke. Für die Sprachausgabe wurde der englische Sportmoderator Toni Gubba verpflichtet. Es gibt noch eine Vielzahl weiterer Neuerungen: Ein Profi, der keine Motivation hat, bringt auch keine Leistung. Die Fitneß der einzelnen Kicker sollte der Spieler ebenfalls im Auge behalten. Ein schlecht überdachter Wechsel oder ein falsch ausgewählter Mannschaftskapitän haben zur Folge, daß sich die anderen Profis nicht mehr

voll einsetzen. Sogar das Wetter mit verschiedenen Temperaturen wurde berücksichtigt und führt zum Konditionsverlust der antretenden Athleten. Viele Schwachpunkte des Vorgängers wurden hier ausgebügelt. Die nicht besonders intelligenten Torhüter verschwanden ebenso wie nicht zu erreichende Steilpässe im Laufe des Matches. Bei *ISS 64* standen nur acht Spieltaktiken zur Verfügung, von denen vier im Game aufgerufen werden konnten. *ISS 98* hat dagegen 16 Taktiken, von denen acht im laufenden Match anwählbar sind. Leider ist es den Machern auch bei dieser Überarbeitung nicht gelungen, eine FIFA-Lizenz zu erhalten. So bietet sich dem Spieler zwar der von *ISS* gewohnte Variantenreichtum an Spielfiguren, auf echte Helden und nachgestellte Partien muß er jedoch weiterhin verzichten. Die Qualität dieses Spieles tröstet leicht darüber hinweg.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Konami
Spieler	1-4 (simultan)
Level	48 Teams
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	118 Seiten
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	September 98



Preis

ca. DM 130



Knife Edge – Nose Gunner Action



Das Originellste an diesem Game ist eindeutig der Name, der übersetzt Messerklinge – Nasenkanonier bedeutet. Ansonsten stellt es kaum größere Anforderungen an das N64. *Knife Edge* kann mit bis zu vier Piloten simultan über sechs Level gespielt werden. Dabei wird das Fadenkreuz eines Fluggerätes per Analogstick über den Bildschirm gesteuert, der Hintergrund läuft selbstständig weiter. Die Flugroute ist also nicht beeinflussbar. Den entgegenkommenden Feinden weicht man entweder mit Hilfe der C-Tasten aus oder beschießt sie mit der Bordkanone über den Z-Trigger, bis die Kanone heißläuft. Einige Extrawaffen stehen in begrenzter Anzahl zur Verfügung, haben jedoch nur eine geringe Effektivität. Weiter kann man auf den Routen noch Extras erkämpfen, die die Angriffstärke und -geschwindigkeit erhöhen. Beim Simultanspiel mit vier Akteuren wurde der Bild-

schirm nicht unterteilt, sondern man hat vier Steuerkreuze. An dieser Stelle wird es recht unübersichtlich, aber zumindest die diversen Gegner haben nicht mehr die geringste Chance, wenn die Spieler sich in dem Gewusel noch zurechtfinden. Sechs Level sind natürlich ziemlich wenig. Es besteht zwar die Möglichkeit, verschiedene Routen anzuwählen, aber da die einzelnen Wege sich nicht gravierend voneinander unterscheiden, wird das Game dadurch auch nicht ereignisreicher. Die Steuerung ist sehr ungenau, und die Qualität und Übersichtlichkeit der Kamerafahrten hält sich in Grenzen. Durch den Einsatz einer Lightgun könnte den Spielspaß erheblich gesteigert werden, doch leider gibt es diese noch nicht für das N64. Immerhin unterstützt *Knife Edge – Nose Gunner* das Rumble Pak. Insgesamt gesehen verdient der mittelmäßige Sound noch die beste Wertung.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Mitsui
Spieler	1-4 (simultan)
Level	6
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	nein
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	Januar 99



Preis

ca. DM 100



Kobe Bryant in NBA Courtside Sport



Kobe Bryant ist der jüngste NBA-Spieler aller Zeiten und Vorbild des ersten Titels aus der Nintendo-Sport-Reihe. Neben dem Youngster, der zum Erfolgsgaranten der L.A. Lakers geworden ist, sind über 300 weitere Spieler in 29 Teams der 98er NBA-Saison mit von der Basketball-Partie. Dank der feinen Grafikumsetzung kann man die bekannten Gesichter der NBA problemlos auf dem Bildschirm wieder identifizieren. Auch sonst ist die Optik bei *Kobe Bryant in NBA Courtside* vom Feinsten: Die Grafik ist sauber und zeigt nicht den berühmten Milchglaseffekt. Durch sieben stufenlos zoombarer Kameraperspektiven hat man beste Sicht auf die geschmeidig animierten Basketball-Helden. Jedoch leidet die Geschwindigkeit leicht unter der detaillierten Grafik, so daß der Spielfluß der Dynamik realer NBA-Games nicht ganz gerecht wird. Beim Match kommt es daher weni-

ger auf ultraschnelle Paßspiele und gelungene Fast Breaks an, sondern der Schlüssel zum Erfolg liegt in taktischen Überlegungen. Der scheinbare Nachteil des etwas langsameren Gameplays erweist sich bald durchaus als Vorteil, da dank des verringerten Tempos die Übersichtlichkeit und somit die Beherrschbarkeit des Ablaufs steigt. Die vielfältigen Moves der NBA-Stars, vom Crossover Dribble bis zum Alley Oop, können gleichermaßen gut für ein variantenreiches Angriffsspiel wie für eine kontrollierte Defensive eingesetzt werden. Damit die gesamte Mannschaftstaktik stimmt, sind sechs verschiedene Taktikvoreinstellungen über das Steuerkreuz abrufbar. Natürlich können die Teams auch nach Bedarf umgestellt werden, und das Regelwerk ist umfangreichen Änderungen aufgeschlossen. Alles in allem eine gelungene Simulation der amerikanischen Korbjäger-Liga.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Nintendo
Spieler	1-4 (simultan)
Level	31 Teams
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	ja
Modul-Speicher	ja
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	Juni 98



Preis ca. DM 100



LylatWars Shoot 'em Up



General Popper hat das *Star Fox*-Team unter Leitung von Fox McCloud wieder zusammengerufen, um in einem 3D-Welt-raum-Shooter den Kampf gegen Andross, den Tyrannen der Galaxis, aufzunehmen. Dazu müssen sich die wackeren Kämpfer, die bereits auf dem SNES harte Fights hinter sich gebracht haben, per durch das Universum schlagen. Der Spieleerfinder Miyamoto hat sich dabei wieder jede Menge einfallen lassen, damit die Langzeitmotivation in diesem erstklassigen Ballerspiel lange erhalten bleibt. Um zwischen den drei verschiedenen Routen, die zum Ziel führen, zu wechseln, muß der Spieler bestimmte Aufgaben in den Levels erfüllen. Und auch die Flügelleute dienen diesmal nicht nur als Schutz, sondern sie haben besondere Fähigkeiten. So kann beispielsweise nur Slippy die Endgegner analysieren, deren Energiebalen können einblenden und den Schwachpunkt ermitteln. 15

Level auf drei Flugrouten mit wunderschönen, detaillierten Landschaften, in denen sich jede Menge Feinde und riesige Endbosse tummeln, erwarten den Spieler. Über sechshundert Sprachsamples in bestem Lylat sorgen für die Sounduntermauerung, die deutschen Übersetzungen werden als Untertitel eingeblendet. Dabei muß das Geschwader sein Können sowohl in Weltraumschlachten als auch auf Planeten beweisen. Grafisch wird in *LylatWars* ein echtes Effektefeuerwerk abgebrennt, das durch wahrhaft bombastische Soundeffekte noch unterstützt wird. Da fällt es leicht, über die etwas belanglose Musik hinwegzuhören. Besondere Beachtung verdient auch der Multiplayer-Modus, bei dem bis zu vier Mitspieler gegeneinander antreten können. Wurden im Story-Modus die verschiedenen Schwierigkeitsgrade gelöst, stehen hier neben den Arwings auch Panzer und Fußtruppen zur Auswahl.

Fakten zum Spiel

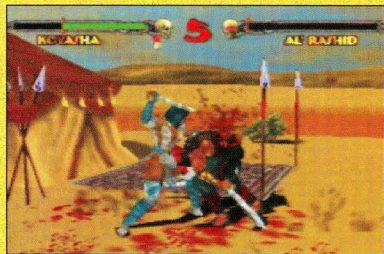
Hersteller	Nintendo
Spieler	1-4 (simultan)
Level	15
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	ja
Modul-Speicher	k. A.
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	Oktober 97



Preis ca. DM 110



Mace: The Dark Age Prügelspiel



Bei Midways Prügelspiel *Mace: The Dark Age*, einer Umsetzung des gleichnamigen Spielautomaten, wird der Spieler in das Mittelalter entführt. Er muß gegen den dunklen Magier Asmodeus antreten, der die Erde versklaven will. Dazu hat dieser das heilige Zepter Mace of Tanis an sich gebracht, das ihm übernatürliche Kräfte verleiht. Um den Magier zu besiegen, stehen zehn verschiedenen erfahrenen Kämpfer zur Auswahl. Dabei hat jeder seinen eigenen Kampfstil zur Verfügung, angefangen beim blinden Kung-Fu-Mönch über den Henker bis hin zur Ninjutsu-Meisterin. Die Kämpfer sind selbstverständlich mit den verschiedensten Waffen ausgerüstet. Die Auswahl ist groß und reicht vom „einfachen“ Stock bis hin zum japanischen Langschwert. Bevor der Fighter den Magier selbst herausfordern kann, muß er sich genreüblich mit den anderen Kämpfern messen. Dazu benutzt er je

nach Figur unterschiedliche Combos und Special-Moves. Natürlich gilt es auch, sechs Extracharaktere zu entdecken. Wer mag, kann dann zum Beispiel seinen ganz privaten Hahnenkampf durchführen. Die Steuerung des Prügelspiels ist einfach, aber gut durchdacht. Mit vier Buttons kann man alle Aktionen dirigieren. Der Analogstick, beziehungsweise das Steuerkreuz, wird benutzt, um die Position des Kämpfers zu verändern. Hier zeigt sich eine der Stärken des Spiels, die Figuren können richtig dreidimensional im Raum bewegt werden. Der Spieler muß auf seine Umgebung achten, da die abwechslungsreich gestalteten Hintergründe unter anderem Treppen bieten, so daß der eine Fighter plötzlich höher steht als sein Gegner und somit einen Vorteil im Kampf hat. Die Prügelei kann sogar in angrenzenden Seen weitergeführt werden. Kurzum: *Mace* hat weder Höhen noch Tiefen.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Midway
Spieler	1-2 (simultan)
Level	10 + 6 Kämpfer
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	k. A.
Modul-Speicher	k. A.
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	Dezember 97



Preis ca. DM 130



Madden Football 64 Sport



Madden Football hat bereits eine lange Tradition auf den unterschiedlichsten Computern und Konsolen. Bei der N64-Variante verlassen die Programmierer dieses Sportspiels erstmals bekanntes Terrain und setzen statt Sprites für die Darstellung der Spieler echte 3D-Modelle ein. Dadurch wirkt die grafische Präsentation sehr realistisch. Aktionen wie Ballübergaben, Würfe und Sprünge wurden aufwendig animiert umgesetzt. Die gute Spielbarkeit wurde von den Vorgängern übernommen. Die Spielzüge werden klar und übersichtlich dargestellt, durch den Analogstick können die Sportler noch präziser über den Rasen an die richtigen Positionen gescheucht werden. So kann man problemlos mit dem Ball einmal einen Haken schlagen und die Abwehr des Gegners ins Leere laufen lassen. Die Kontrahenten, die in den riesigen Sportarenen warten, sind sehr spielstark. Pässe,

die einfach in den freien Raum geworfen werden, sind zum Scheitern verurteilt. Der Coach am Joypad muß darauf achten, daß der Fänger auch wirklich frei steht. Die Gegner stellen sich aber sehr schnell auf Spielstrategien ein, so daß eine Taktik nicht zu oft versucht werden sollte. Dank der verbesserten künstlichen Intelligenz sind Laufspiele fast nicht durchzubringen, da die gegnerische Abwehr meist gleich den passenden Spielzug auf Lager hat. Leider konnte sich EA für dieses Spiel nicht die offizielle NFL-Lizenz sichern, so daß zwar alle Spieler mit Namen und Bewertungen von John Madden vertreten sind, echte Teamnamen und -logos jedoch nicht verwendet werden durften. Der echte NFL-Fan wird dadurch zwar leicht enttäuscht, aber das Modul kann dieses kleine Manko durch die hervorragende Spielbarkeit locker wieder wettmachen.

Fakten zum Spiel

Hersteller	EA Sports
Spieler	1-4 (simultan)
Level	30 Teams
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	ja
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	Dezember 97



Preis ca. DM 140



Madden NFL 99

Sport

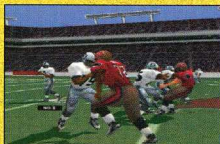


Bei **Madden NFL 99** kämpft man mit einer der aktuellen NFL-Mannschaften in der Football-Liga. Dieses exzellente Spiel ist der sechste Teil aus der **Madden**-Serie und steht seinen Vorgängern in nichts nach. Neben den üblichen Spielmöglichkeiten in der Saison, dem Turnier, dem Practice-Modus oder dem Freundschaftsspiel gibt es zusätzlich den Manager-Modus, bei dem die Spielerzusammenstellung selbst geändert werden kann. Hierbei helfen ausführliche Statistiken, die den Spielereinkauf oder die Aufstellung übersichtlicher machen. Alleine das Stöbern darin übt seinen eigenen Reiz aus und erleichtert den Einstieg für Neulinge. Wodurch das Spiel gerade für Einsteiger noch reizvoller wird, ist die Möglichkeit, alle Aktionen mit nur einer einzigen Taste auslösen zu können. Dies führt zu einer hervorragenden Spielbarkeit. Es stehen eine große Anzahl Spielzüge

und sehr intelligent gesteuerte Gegner zur Verfügung, die den Sieg nicht unbedingt einfach machen. Im Practice-Modus sind die Laufwege der Wide-Receiver auf das Grün gemalt, so daß das Passen leichter gelingt. Hier, wie in den anderen Modi, wird das Anwählen der unterschiedlichsten Spielzüge auf einem Übersichtsschirm auch für Laien leicht genug dargestellt, so daß es trotz der Fülle fesselnd bleibt. Die Animationen der Spieler sind flüssig und wirken nur selten etwas abgehackt. Die hochauflösende Grafik setzt sich in der Qualität deutlich von den Vorgängern ab. Auch der Sound gefällt, obwohl der Kommentator reichlich unbeteiligt klingt und die Zuschauer ruhig etwas temperamentvoller sein könnten. Insgesamt ist **Madden NFL 99** ein sehr gelungenes Spiel, das über längere Zeit zu faszinieren weiß, vor allem wenn man mit bis zu vier Spielern in die Saison geht.

Fakten zum Spiel

Hersteller	EA Sports
Spieler	1-4 (simultan)
Level	94 Teams
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	123 S.
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	Dezember 98



Preis ca. DM 110



Mario Kart 64

Rennspiel



Mario ist ja bereits in etlichen Rollen auf dem N64 und den Vorgängerkonsolen aufgetreten, in diesem Spiel darf er sich mit seinen Freunden mal wieder im Kart-Sport versuchen. Dabei gilt es nicht nur, zwanzig verschiedenartige Strecken zu erkunden, sondern auch möglichst viele Extras einzusammeln, mit denen die Gegner dann so richtig schön geärgert werden können. Unter anderem stehen rote und grüne Schildkrötenpanzer als Geschosse zur Verfügung, die roten haben sogar eine Suchfunktion. Es können zudem bis zu drei Extras Munition mitgenommen und als Schutzschild benutzt werden. Bananen kann man als Ketten mitführen, sich mit ihnen verteidigen oder sie nachfolgenden Fahrern als Hindernis hinterlassen. Der beliebte Schrumpfbitz ist wieder mit von der Partie sowie drei unterschiedliche Turbo-Pilzvarianten. Die Extras in Form von Blöcken wurden vermehrt, so

läßt es sich mit mehr Action spielen. Das Interessanteste an diesem Modul ist aber, daß es nun möglich ist, **Mario Kart** zu vier Races anzutragen. Dabei sind nicht nur spannende Wettrennen, sondern auch Battle-Matches anwählbar, in denen man innerhalb einer Arena versuchen muß, den Gegner zu besiegen, wobei die Ballons um den Gegner herum mit Gewalt zerstört werden müssen. Alle 16 Kurse des Spieles sind genauso wie die Hubraumklassen (50, 100, 150 ccm) von Anfang an frei anwählbar. Da die Computer-Gegner nicht besonders intelligent sind, kann man ziemlich schnell Erstplatzierungen erringen. Die Fahrzeugkontrolle ist exzellent. Leider wurden die Bildschirmtexen nicht übersetzt. Richtiger Spielspaß kommt erst im Mehrspieler-Modus auf, auch wenn der Einzelspieler-Modus den Vergleich zu anderen Rennspielen nicht scheuen muß.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Nintendo
Spieler	1-4 (simultan)
Level	16 + 4 Strecken
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	k. A.
Modul-Speicher	k. A.
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	Juni 97



Preis ca. DM 100



Mario Party

Action/Brettspiel



Als Mario und seine Freunde sich auf einer Party über ihre Abenteuer unterhalten, stellen sie sich plötzlich eine Frage: Wer ist unter ihnen eigentlich der größte Star? Um das herauszufinden, ziehen sie los, um insgesamt elf Welten von einem bösen Fluch zu befreien. Anders als in den bekannten Mario-Spielen lenkt der Spieler seine Figur nicht durch schwierige Lauf- und Sprungpassagen, sondern nimmt mit ihr an einem Brettspiel teil. Je nachdem auf welchem Feld er nach dem Würfeln landet, verliert er Münzen, gewinnt welche hinzu oder kann bei einem Mini-Game mitspielen. Diese kleinen Zwischen-Games machen auch den ungeheuren Spaß aus, der *Mario Party* auszeichnet, denn in über 50 verschiedenen Prüfungen müssen Geschick, Geduld und manchmal auch ein gutes Gedächtnis bewiesen werden. Gerade im Mehrspieler-Modus kommt durch die un-

terschiedlichen Aufgaben Stimmung auf, und die Schadenfreude steigt, wenn die Mitspieler ihre Chance auf weitere Münzen ungenutzt lassen. Die Spiele werden aber nicht immer alleine ausgetragen. Nach jedem Durchgang, in dem alle Figuren einmal bewegt wurden, treten alle Teilnehmer gleichzeitig in einem Mini-Game an. Da wird um die Wette gerudert, nach Schätzen geangelt, auf einem Seil balanciert, während die anderen mit Kanonenkugeln auf dieses feuern, und vieles mehr. Die Steuerung wurde generell sehr einfach gehalten und stellt selbst für Anfänger kein Problem dar. *Mario Party* hält, was der Name verspricht, und hat im Mehrspieler-Modus die gleichen Qualitäten wie das legendäre *Bomberman*. Wer alleine spielt, wird nicht ganz soviel Spaß haben, kann aber zumindest schon einmal ausgiebig für die nächste Runde mit Freunden üben.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Nintendo
Spieler	1-4 (simultan)
Level	6 + 5
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	nein
Modul-Speicher	ja
Modul-Größe	256 MBit
Erscheinungsdatum	März 99



Preis ca. DM 100



Micro Machines 64 Turbo

Rennspiel



Schon auf dem SNES wußten die *Micro Machines* zu begeistern. Durch ihre Winzigkeit konnte der Spieler mit ihnen Rennen auf Küchen- und Billardtischen austragen und sich diebisch freuen, wenn er ein gegnerisches Fahrzeug über die Kante geschubst hatte. An Modi stehen in der N64-Version Challenge-, Kopf-an-Kopf- und Zeitrennen zur Verfügung, wobei es im Kopf-an-Kopf-Wettbewerb darauf ankommt, als erster im Ziel einzutreffen. Beim Challenge-Rennen geht es darum, dem Gegner so weit davonzufahren, daß dieser nicht mehr auf dem Bildschirm erscheint. Dafür gibt es jedesmal einen Punkt, und wer nach drei Runden die meisten Punkte gesammelt hat, ist der Sieger. Beim Zeitfahren wird wie üblich eine der insgesamt 48 Strecken gegen die Zeit gefahren. Im Gegensatz zum sehr guten Mehrspieler-Modus verliert der Einzspieler-Modus bereits nach kurzer Zeit seinen Reiz. Es

bringt eben nur richtig Spaß, einen Gegner mit einem der vielen Extras, wie Kraftfeld oder Greifzange, aus dem Verkehr zu ziehen, wenn dieser sich dann auch darüber ärgern kann. Die des öfteren ungünstige Kameraposition stört im Wettkampf mit anderen nicht so sehr wie im Einzelspiel, wo es gegen die vier starken Computer-Gegner auf jede Sekunde ankommt. Die einzige Neuerung gegenüber der PlayStation-Version ist die Möglichkeit, die Geschwindigkeit der Fahrzeuge an das eigene Können anzupassen. So haben Anfänger auf der untersten Stufe eine bessere Siegchance und Profis auf der Turbo-Stufe eine echte Herausforderung. *Micro Machines 64 Turbo* ist ein vernünftiges Spiel für mehrere Personen, das durch viele Strecken, jede Menge Spielmodi und verschiedene Fahrzeuge Langzeitmotivation garantiert. Der Einzspieler-Modus kann auf Dauer aber nicht überzeugen.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Konami
Spieler	1-8 (simultan)
Level	48 Strecken
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	8 Seiten
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	128 MBit
Erscheinungsdatum	März 99



Preis ca. DM 130



Mischief Makers

Action/Jump&Run



Daß ein interessantes Spiel auf dem N64 auch mit zweidimensionaler Grafik zu realisieren ist, beweist *Mischief Makers* von Treasure. Schon die Story klingt aberwitzig: Professor Theo, der die Hauptfigur des Spiels, Marina Liteyears, geschaffen hat, wird auf dem friedlichen Planeten Clancer entführt. Jetzt muß der Spieler zu einer Rettungsmission aufbrechen, wobei er unter anderem von einem Strauß, einer Katze und vielen anderen illustren Gestalten unterstützt wird. Ungewöhnlich für dieses Genre ist, daß der Charakter nicht über Waffen verfügt. Dafür kann Marina fast alles und jeden greifen und kräftig durchschütteln, um so begehrte Extras zutage zu fördern. Selbstverständlich kann die Heldin auch Freund oder Feind packen und als Wurfgeschöß mißbrauchen, um sich zur Wehr zu setzen. Oberstes Ziel dabei ist, den Ausgang des jeweiligen Levels zu

erreichen. Dazu stehen Marina viele verschiedene Moves zur Verfügung. Aber nicht nur Geschick ist gefragt, sondern auch jede Menge Köpfchen, denn es gilt, einige recht knifflige Puzzles zu lösen, damit der Weg zum nächsten Level gelingen kann. Natürlich dürfen in einem ordentlichen Actionspiel die Endgegner nicht fehlen. Hier zeigt *Mischief Makers* besondere Qualitäten: Die ersten Obergegner wirken zwar noch recht klein, aber in späteren Levels sind die Bösen bildschirmfüllend und äußerst beeindruckend. Die Moves, mit denen Marina die riesigen Battlemechs in die Knie zwingt, sind dabei originell und witzig gestaltet. Der Sound ist etwas ungewöhnlich, paßt aber zum gesamten Design des Spiels. Wer sich von dem außergewöhnlichen Äußeren nicht abschrecken läßt, findet mit *Mischief Makers* ein lustiges und wirklich originelles Action-Jump&Run.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Nintendo
Spieler	1
Level	54
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	nein
Modul-Speicher	ja
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	November 97



Preis ca. DM 120



Mission: Impossible

Action/Strategie



Kobra, übernehmen Sie!, so klangte der deutsche Titel der erfolgreichen amerikanischen Fernsehserie *Mission: Impossible*. Auch wenn sich kaum jemand an diesen Klassiker erinnert, die Verfilmung des Serienstoffes mit Tom Cruise in der Hauptrolle dürfte wohl jedem ein Begriff sein. Die Agenten-Stories, in denen es viel um Geheimaufträge mit High-Tech-Materialien geht, sind auf dem N64 nachspielbar. Der Spieler steuert sein virtuelles Alter ego in einer Third-Person-Perspektive durch dreidimensionale Umgebungen, löst viele Rätsel und macht unter Umständen von der Schußwaffe Gebrauch. Dabei steht jedoch nicht unbedingt das Töten von Bösewichtern an erster Stelle, sondern der ambitionierte Geheimagent kommt wesentlich weiter, wenn er den Ballermann strategisch einsetzt und damit störende Lampen oder Überwachungskameras ausschaltet. Das ganze Game

ist von interessanten Puzzles und sehenswerten Grafikeffekten durchsetzt. Klar, daß die Action-Fans mit der spannenden Story eine Menge Spaß haben werden, aber den Spieler von *Mission: Impossible* erwartet vor allem eine gehörige Portion Kopfarbeit. Die Grafik ist gut gelungen und bringt das Spionageambiente prima herüber. Die Geschichte wurde in mehrere Level aufgeteilt, in denen es jeweils eine andere Aufgabenstellung zu lösen gilt. Wichtig ist dabei, daß man ausgiebig mit anderen Leuten kommuniziert. Aber Vorsicht: Nicht jeder, der dem Spieler zuhören will, ist auch unbedingt vertrauenswürdig. Unter Umständen erhält man von anderen Personen noch Unteraufträge. Mit *Mission: Impossible* gelang es Infogrames ausgezeichnet, eine Filmvorlage umzusetzen. Das Game ist durchgängig spannend, bietet eine Menge Spielspaß und wurde technisch einwandfrei programmiert.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Infogrames
Spieler	1
Level	20 + 1
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	nein
Modul-Speicher	4 Spielstände
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	September 98



Preis ca. DM 110



Multi Racing Championship Rennspiel



Geschwindigkeitsrausch pur steht bei *Multi Racing Championship* an erster Stelle. Insgesamt zehn brandheiße Sportwagen der obersten Leistungsklasse können vom Spieler über drei traumhafte Strecken gejagt werden. Das ist zwar nicht gerade viel für ein Rennspiel, doch bei Laguna hat man sich einiges einfallen lassen, um diese wenigen Pisten dafür attraktiver zu gestalten. So dürfte es zum Beispiel einzigartig sein, daß man eine Strecke auf mehreren Routen mit unterschiedlichen Bodenschaffheiten fahren kann. Dadurch lassen sich durch geschicktes Taktieren bei den reichhaltig vorhandenen Wagentinstellungen auf jeder Piste ungeahnte Geschwindigkeiten erreichen, und die virtuellen Schrauber und Testpiloten haben jede Menge Einstellungen zum Feintunen. Auch nach Monaten entdeckt man noch den ein oder anderen Kniff, wie sich ein paar Sekunden wett-

machen lassen. Die gefährlichen Zeiten kann man abspeichern und später versuchen, dem eigenen Ghost-Fahrer den Track-Rekord streitig zu machen. Die Grafik und Streckenführung sind sehr detailliert und werden, obwohl sie stellenweise ein wenig verschwommen sind, nicht langweilig. Die eindeutige Stärke von *Multi Racing Championship* liegt im Einstellen und Testfahren. Ansonsten ist das Game viel zu einfach. Die wenigen Pisten hat man in kurzer Zeit unter Kontrolle und beherrscht sie auch ebenso schnell in spiegelverkehrter Fahrweise. Das Freifahren der beiden Bonuswagen beschäftigt einen Renn-Profi nicht lange. Ebenfalls Minuspunkte sammelt der Zweispieler-Modus, der lediglich durch winzige, überfüllte Fenster, ein drohes Gameplay und heftige Geschwindigkeitsabbrüche auffällt. Wer jedoch auf die technischen Aspekte des Rennsports steht, ist sicher gut bedient.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Laguna
Spieler	1-2 (simultan)
Level	3 Strecken
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	k. A.
Modul-Speicher	k. A.
Modul-Größe	64 MBit

Erscheinungsdatum November 97



Preis

ca. DM 130



Mystical Ninja - starring Goemon Action/Adventure



Bei *Mystical Ninja - starring Goemon* taucht der Spieler in der Rolle von Goemon in die dreidimensionale Welt japanischer Mythen ein, die von Drachen, riesigen Kampfrobootern und den skurrilsten Geschöpfen bevölkert ist, die man sich vorstellen kann. Das Action-Adventure bietet einen extrem abwechslungsreichen und phantasievollen Spiel Aufbau. In der japanischen Ortschaft Oedo beginnt das große Abenteuer mit dem Angriff eines Ufos auf die herrschaftliche Burg. Die Peach Mountain Shoguns – ein bösartiges Musik-Korps – sind gekommen, um den Lageplan der großen Bühne zu entwenden. Kompletter Nonsens, der im Verlauf des Spiels immer groteskere Formen annimmt. Nicht selten erweisen sich die Gespräche mit Dorfbewohnern und auf Bergen lebenden Weisen sowie mit Hexen als unsinnig, sie sind aber amüsant, da sie fast alle mit derben Kalauern durchsetzt sind. Goemon, der

Anführer des Heldenquartetts, wird von Anfang an von Ebisumaru begleitet – die geheimnisvolle Yae und der mechanische Sasuke müssen erst gefunden werden. Alle Charaktere haben besondere Fähigkeiten, die sich in jeder Stadt auf der Reise durch Japan als hilfreich erweisen, denn überall erwarten neue Probleme den Spieler. In Cafés und Restaurants stärkt man sich mit traditionellen Spezialitäten der Region und plaudert mit den Leuten. In Läden werden nützliche Ausrüstungsgegenstände verkauft, Wahrsager geben nützliche Tips und in Trainingshallen erlangt man durch das Meistern mäßig schwieriger Geschicklichkeitsaufgaben magische Fähigkeiten. Das abwechslungsreiche Geschehen wird von fernöstlichen Musikklangen und glasklaren Soundeffekten untermauert. Die reichlich schlechte Übersetzung der Texte ins Deutsche wird durch die schön anzusehende 3D-Grafik mit aufwendigen Texturen aufgewogen.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Konami
Spieler	1
Level	8 + 3
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	16 Seiten
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	64 MBit

Erscheinungsdatum

April 98



Preis

ca. DM 150



Mystical Ninja 2 – starring Goemon Jump&Run



Bei diesem Jump&Run übernimmt der Spieler die Steuerung des Ninjas Goemon oder seines Kollegen Ebisumaru. Goemon schlägt mit einer Pfeife zu, während Ebisumaru in Kämpfen seine Klatzsche zückt. Später im Spiel gibt es noch zwei weitere Charaktere, die ebenfalls über spezielle Kampfmethoden und Fähigkeiten verfügen. Goemon kann mit seiner Flöte bestimmte Blöcke zerschlagen, die ansonsten Durchgänge versperren. Ebisumaru hingegen brüllt japanische Schriftzeichen durch sein Megaphon, die er als Stufen benutzen kann. Das bedeutet, daß oft im Spiel die Figur gewechselt werden muß, um voranzukommen. Die Grafik ist während der Jump&Run-Aufgaben stets in bunter 2D-Optik gehalten, in den Zwischenphasen hat der Spieler volle Bewegungsfreiheit in 3D. *Mystical Ninja 2* ist in den ersten Abschnitten noch sehr einfach zu spielen. Mit der Zeit werden die

Aufgaben aber immer komplizierter, und die unterschiedlichen Fähigkeiten der einzelnen Helden müssen gut ausgenutzt werden, um das Spiel erfolgreich zu beenden. Der knuddelige Japan-Look spricht eher jüngere Spieler an, jedoch auch ältere Semester erhalten, dank kniffliger Rätsel und Sprungaufgaben, eine angemessene Herausforderung. Als negativer Punkt läßt sich eigentlich nur eine gewisse Unübersichtlichkeit bei den Jump&Run-Passagen aufführen. Durch die Verstärkung des räumlichen Eindrucks, durch am Vordergrund vorbeiziehende Balken ist es an manchen Stellen schwierig, die Figur oder die nächste Plattform zu erkennen. Das endet dann meistens in dummen Abstürzen, die nicht selten eines der Bildschirme kosten. Ansonsten bietet *Mystical Ninja 2 – starring Goemon* exzellente 2D-Jump&Run-Kost und eine gute Alternative zu *Yoshi's Story*.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Konami
Spieler	1–2 (simultan)
Level	4 + 1 Welt
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	ja
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	128 MBit
Erscheinungsdatum	April 99



Preis ca. DM 150



Nagano Winter Olympics Sport



Mehrkampf-Sportspiele waren einmal sehr beliebt auf Heimcomputern und in Spielhallen oder Kneipen. Klassiker wie *Track & Field* von Konami machten die Sportsimulation über mehrere Disziplinen zur schweißtreibenden Angelegenheit. Zentrales Spielelement war damals nicht die pompöse Grafik, sondern die ausgefeilte Steuerung, die dem Spieler echte körperliche Arbeit abverlangte. So kam es zu besonders aufregenden Multiplayer-Matches, weil zwei Spieler vor der Maschine standen und so lange auf die Feuerknöpfe hämmerten oder am Joystick rüttelten, bis einer im wahrsten Sinne des Wortes nicht mehr konnte. Obwohl *Nagano Winter Olympics* ebenfalls von Konami stammt und versucht, an die alten Erfolge anzuknüpfen, wurden erstaunlicherweise gerade diese besonderen Spielmerkmale weggelassen. Die 3D-Grafik und der Sound sind überdurchschnittlich, und bei zwölf olympischen

Wettkampfsarten (Bobsfahren, Rodeln, Snowboarding, Curling, Slalom, Skisprung etc.) gibt es auch jede Menge Abwechslung. Der Multiplayer-Modus wurde jedoch so ausgelegt, daß sich die Spieler nacheinander abwechseln und gegen Computer-Gegner antreten müssen, was aus der ganzen Herausforderung irgendwie die Luft herausläßt. Auch bei der Steuerung kommt es eher auf den gezielten Einsatz des Analogsticks an, und die Umsetzung ist nur in wenigen Disziplinen gelungen. Alle Events hintereinander zu spielen ist ebenfalls nicht möglich, entweder man qualifiziert sich im Olympia-Modus für eine Sportart, oder man spielt im Meisterschaftsmodus eine Folge von sieben Disziplinen. *Nagano Winter Olympics* hat eine ansprechende Optik, und auch der Sound gibt keinen Anlaß zur Kritik. Das Gameplay wird schnell langweilig und gerade der vielversprechende Multiplayer-Modus wurde verhunzt.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Konami
Spieler	1–4 (abwechselnd)
Level	12 Disziplinen
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	ja
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	März 98



Preis ca. DM 150



NASCAR 99

Rennspiel



Wer bisher bei Computer-Rennspielen immer Schwierigkeiten hatte, die Kursführung auswendig zu lernen, sollte sich einmal an *NASCAR Racing 99* versuchen. Die in Amerika so beliebten High-Speed-Rennen werden nämlich bevorzugt auf möglichst kurzen Ovalekursen ausgetragen. Das macht die Navigation natürlich extrem simpel: im Zweifelsfall einfach nach links. Das Manko der kurzen Strecken wird bei einem NASCAR-Rennen durch die unglaublich hohen Rundenzeiten wieder wettgemacht. 250 Runden kontinuierlich mit Vollgas im Kreis, da kennt man irgendwann nach der hundertsten Runde die Strecke wie seine Westentasche und kann sich ganz darauf konzentrieren, durch ständiges Optimieren der Fahrlinie immer bessere Rundenzeiten aufzustellen. Auch wenn sich das zunächst einmal etwas eintönig anhört, macht es trotzdem Riesenspaß, wenn die Streckenführung zur Abwechs-

lung einmal zur Nebensache degradiert wird, und man seinen virtuellen Boliden nach Herzenslust ausfahren kann. Daß es 17 Kurse gibt, fällt kaum ins Gewicht, denn für Nicht-NASCAR-Fans ähneln sich die Strecken im wahrsten Sinne des Wortes größtenteils wie ein Ei dem anderen. Interessanter ist da schon die reichhaltige Kollektion von NASCAR-Rennwagen und die mannigfaltigen Einstellungsmöglichkeiten, mit denen technisch ambitionierte Autoschrauber ihre wahre Freude haben können. Die Steuerung wurde gut umgesetzt, wenngleich man auch den Schwierigkeitsgrad eines 300-Runden-Rennens nicht unterschätzen sollte. Die eindeutigen Schwächen liegen in der unscharfen und seltsam kolorierten Grafik des Spiels. Obwohl es nur sehr wenig Fahrbahndetails zu sehen gibt, wirkt das Ganze verwaschen und unrealistisch. Trotzdem ist *NASCAR 99* für echte Auto-Fans durchaus eine Fahrt wert.

Fakten zum Spiel

Hersteller	EA Sports
Spieler	1-2 (simultan)
Level	17 Strecken
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	38 S.
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	November 98



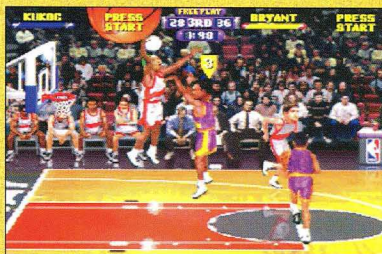
Preis

ca. DM 140



NBA Hang Time

Sport



NBA Hang Time ist die Fortsetzung der populären *NBA Jam*-Reihe. Genau wie in den beiden vom Super Nintendo bekannten Vorgängern wird mit Mannschaften zu je zwei Spielern um Körbe und Punkte gekämpft. Da es keine Fouls, Ausbälle oder Backcourt Violations gibt, geht es mit allen Mitteln zum Ball. Der Gegner darf auch mit einem brutalen Rempeler zu Boden geworfen werden, so daß das Game etwas realitätsfern ist. Diese Vorgehensweise ist für Basketball, einen „berührungslosen Sport“, untypisch und macht *NBA Hang Time* zu einem reinen Fun-Sport-Spiel. Nach Neuerungen im Vergleich zu den anderen *NBA Jam*-Versionen kann man lange suchen, sie sind Mangelware. Die hervorragende Präsentation hebt es von seinen Vorgängerversionen ab, die Basketball-Stars werden aber weiterhin zweidimensional dargestellt, haben jedoch beträchtlich an Größe hinzugewonnen,

so daß in den Gesichtern der Spieler die wechselnde Mimik zu erkennen ist. Der ästhetische Genuß wird durch die eleganten und schnellen Bewegungen der Sportler gesteigert und akustisch durch gute Soundeffekte und Sprachsamples verstärkt. Die aufwendige Soundkulisse sorgt für viel Atmosphäre, der Höhepunkt der akustischen Präsentation ist ein in der Halbzeitpause jedes Spiels eingespieltes Rap-Stück, das zwei volle Strophen umfaßt. Des weiteren wird jedes Match von rhythmischer Instrumentalmusik begleitet. Die Basketball-Spieler beherrschen eine ganze Reihe neuer spektakulärer Dunking-Moves, wie beispielsweise den Alley Oop und Double Dunk. Doch trotz der zahlreichen Impressionen nutzt *NBA Hang Time* nur beschränkt die Fähigkeiten des N64. Wer nicht allzuviel Spielteufe sucht und eher auf einen reinen Action-Spaß aus ist, liegt mit diesem Game genau richtig.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Nintendo
Spieler	1-4 (simultan)
Level	29 Teams
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	ja
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	Juli 97



Preis

ca. DM 110



NBA Jam 99

Sport



Mit *NBA Jam 99* werden alle 29 Teams der nordamerikanischen Profiligen inklusive der berühmten Spieler (wie immer ohne Michael „Air“ Jordan) aufgeboten. Die Korbballartistik der Hauptdarsteller wird dabei in aufwendigen Animationssequenzen wiedergegeben. Da das Game im hochauflösenden Grafikmodus des NG4 läuft, können vor allem die Hintergründe sehr detailliert dargestellt werden, die Basketball-Stars sehen aber so aus, als würden sie vor den gestochenen scharfen Hintergründen schweben. Diese etwas merkwürdige Optik wirkt leicht irritierend, die Spieler sind in Korbraumzonen im dichten Gedränge dadurch leichter wahrzunehmen. Die verringerte Geschwindigkeit des Games hat einen positiven Effekt auf die Spielbarkeit: Slam-Dunks, Reverse-Dunks und ähnlich aufregende Würfe prägen sich erstaunlich gut ein. Die Auswahl an diversen Optionen (Exhibition, Season, Play-Offs,

3-Point- und Freeshot-Contest etc.) garantieren viel Spaß, der Mehrspieler-Modus ist jedoch definitiv die Dauerlösung. Dank eines ausgesprochen komfortablen Replay-Menüs bietet sich die Möglichkeit, spektakulärste Aktionen aus jedem erdenklichen Blickwinkel und in jeder beliebigen Vergrößerung zu betrachten, so daß man aus eigenen Fehlern lernen kann. Das Spiel hat neben den ins Auge fallenden Schwächen im Design nur durchschnittlichem Sound. Der Klang der Musik- und Soundeffekte wirkt quäkig, was den Gehörgängen nicht gerade schmeichelt. Zugute halten muß man *NBA Jam 99* aber die leicht erlernbare Steuerung. Anfänger in diesem Genre sollten auf eine all zu strenge Regelauslegung seitens des Schiedsrichters verzichten. Durch die in drei Stufen variierbare künstliche Intelligenz der Gegenspieler ist es sowohl für Korbpros als auch für absolute Anfänger bestens geeignet.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Acclaim
Spieler	1-4 (simultan)
Level	29 + 2 Teams
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	123 S.
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	Dezember 98



Preis ca. DM 120



NBA Live 99

Sport



Bei *NBA Live 99* stehen 29 Profiteams der nordamerikanischen Basketball-Liga zur Verfügung. Die detaillierten Texturen auf den Gesichtern der Korbjäger verleihen dem Game Realismus, so daß der Spieler leicht in die Atmosphäre des rasanten Hallensports eintauchen kann. Die Figuren fügen sich gut in die real wirkenden Hintergründe ein, in den Korbzeiten verlieren sie aber ein wenig an Schärfe. Der Spaß wird dadurch jedoch nicht getrübt, denn das flotte Tempo von *NBA Live 99* und der brillante Klang des Sounds verstärken die realitätsnahe Grafikpräsentation. Quiet-schende Turnschuhe auf spielndem Parkett, realistische Prellgeräusche der Bälle und authentische Kommentare des Sprechers runden das Erlebnis des Basketball-Spieles ab. Mit einer Vielzahl von Optionen läßt sich jede Partie individuell anpassen. Vor Spielbeginn wird zwischen dem Simulations-

oder Arcade-Modus entschieden. In ersterem wird die Action der NBA bis ins kleinste Detail übertragen, auch wenn es letztendlich dem Spieler selbst überlassen bleibt, wie streng der Schiedsrichter sich an das Regelwerk halten soll. Hat man sich erst einmal mit den Grundfertigkeiten wie Ballkontrolle und Paßspiel vertraut gemacht, können basketballtypische Spielkonzepte wie unerlaubte Rückpässe (Back-court-Violation) oder Spielfeldbegrenzungen und Fouls einzeln zugeschaltet werden. Um sowohl Anfängern als auch Ballpros die Lust am Dribbeln lange zu erhalten, kann die Schwierigkeit in vier Stufen vom Rookie bis zum Super-Star eingestellt werden. Im Arcade-Modus kann der Spieler mit Modellathleten unglaubliche Moves vollführen. Besondere Geräusche und Effekte unterstreichen den absoluten Spaßcharakter dieser Spielvariante.

Fakten zum Spiel

Hersteller	EA Sports
Spieler	1-4 (simultan)
Level	29 + 6 Teams
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	115 S.
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	Dezember 98



Preis ca. DM 130



NBA Pro 98

Sport



Als erstes N64-Modul mit einer echten NBA-Originalizenz (natürlich exklusive „His Airness“ Michael Jordan) schickte Konami *NBA Pro 98* ins Rennen. Leider ist dies das einzig Positive, das man über dieses Modul sagen kann. Konami lieferte zwar endlich eine lang vermisste Simulation, doch das haben mittlerweile andere Spiele ebenfalls und meist wesentlich besser. Auch die NBA-Lizenz macht das Game nicht mehr einzigartig, denn damit können die neueren Stars der N64-Baseball-Simulationen auch aufwarten. Was bleibt, ist ein Spiel, das in keinster Weise an Konamis erfolgreichere Sportspiele wie zum Beispiel *ISS 64* anknüpfen kann. Hauptmanko ist die verwischene, unübersichtliche Grafik, die dem Spielspaß ziemlich schnell ein Ende bereitet. Es ist einfach nicht mehr möglich festzustellen, wo sich der Ball auf dem Spielfeld gerade befindet oder welchen Spieler man

zur Zeit steuert. In hektischen Spielsituationen kommt es unweigerlich zum Massenaufmarsch unter dem Korb, und alle Übersicht ist zum Teufel. Da hilft die eigentlich recht gute Vielfalt an Optionen oder Spielmodi nicht weiter. Das Ganze sieht unrealistisch aus und hört sich ebenso dürrig an. Das Debakel kann aus zehn verschiedenen Kameraperspektiven betrachtet werden, von denen eine so unbrauchbar ist wie die andere. Obwohl der Spieler jede Menge persönlicher Feininstellungen bleiben, mit denen er unter anderem Regelanpassungen vornehmen oder Spieler an- und verkaufen kann, kommt keine richtige Freude auf. *NBA Pro 98* wurde eindeutig verpatzt und stellt den absoluten Tiefpunkt der N64-Basketball-Spiele dar. Weder Profis noch Einsteiger sollten sich daran versuchen, sondern lieber irgendeinen 99er Titel aus dem NBA-Fundus wählen.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Konami
Spieler	1-4 (simultan)
Level	31 Teams
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	k. A.
Modul-Speicher	k. A.
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	April 98



Preis

ca. DM 150



NFL Blitz

Sport



American Football ist gleichbedeutend mit Action, Taktik und Volksfeststimmung. Die Regeln stellen jedoch für den Europäer ein Problem dar, und deshalb liegt Football in der Beliebtheit weit hinter Fußball. Doch um *NFL Blitz* zu spielen, muß man wirklich kein Football-Experte sein, denn für das Game wurde das Regelwerk sehr stark vereinfacht. Was noch davon übrig ist, erklärt sich auch dem Laien beim Zocken von ganz alleine. Die entscheidenden Actionelemente der Sportart bleiben zwar erhalten, der Schiedsrichter stellt sich aber bei jedem noch so harten Foul blind wie ein Maulwurf, so daß der Gegner ohne jegliche Bedenken knallhart attackiert werden kann. Weitere Gemeinheiten wie fiese Sprünge in die Beine und Sprünge in das Kreuz am Boden liegender, angeschlagener Gegenspieler sind daher möglich. Die bissigen Sprüche eines amerikanischen Kommen-

tators sorgen für Stimmung, und die typische Atmosphäre eines Stadions kommt bei *NFL Blitz* gut rüber. Ansonsten geht es bei Football hauptsächlich um Raumgewinn: Pro Spielzug gilt es jedoch, dreißig anstatt der regulären zehn Yards zu überbrücken. Nach einem Touchdown wird der Extrapunkt automatisch vergeben, um so pausenlose Action zu gewährleisten. Die Spielgeschwindigkeit ist enorm hoch, denn jede Aktion dauert nur einige Sekunden, dann werden die Angreifer von der Defense zu Boden gerissen. Die Spieler können sehr schnell laufen und große Felddistanzen ohne Mühe überbrücken. Zusätzliche Manöver lassen sich per Turbo-, Sprung- und Abwehrtaste ausführen. Zum Glück startet jedes Team nur mit sieben Mitgliedern, so bleibt das hektische Treiben einigermaßen übersichtlich. Entscheidend ist, wie geschickt der ballführende Spieler durch die Abwehr gesteuert wird.

Fakten zum Spiel

Hersteller	GT Interactive
Spieler	1-2 (simultan)
Level	29 Teams
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	110 S.
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	128 MBit
Erscheinungsdatum	Dezember 98



Preis

ca. DM 130



NFL Quarterback Club 98

Sport



Football erfreut sich auch in Deutschland immer größerer Beliebtheit. Wer sich mit den umfangreichen Regeln vertraut machen möchte oder einfach nur Fan eines guten, groben Geholzes ist, der sollte sich erst einmal an einer Simulation versuchen, bevor er seine Knochen riskiert. Bei *NFL Quarterback Club 98* ist man als ambitionierter Fan bestens aufgehoben. Für die Umsetzung des amerikanischen Volkssports in ein spielenswertes Konsolen-Game zeichnete kein Geringeres als das Iguana-Team verantwortlich. Diese Firma sorgte bereits mit *Turok* auf dem N64 für Furore. Das merkt man dem Game auch an. Superrealistische Animationen in High-Res-Grafik (640 x 480 Pixel) stehen dafür, daß man Action geboten bekommt, die im Sportfernsehen nicht realistischer dargestellt werden könnte. Bei Football ist die strategische Planung der nächsten Aktionen ein wesentlicher

Bestandteil des Games. Anders als bei einer Fußball-Simulation greift der Spieler weniger ins Geschehen ein. Vor jedem Spielzug spricht er mit der Mannschaft genau ab, was mit dem Lederlei nun passieren soll. Dieses quasi „rundenbasierte“ Verhalten eines Football-Matches gepaart mit den komplizierten Regeln und den irrwitzigen Code-Namen für die verschiedenen Taktiken macht es gerade Einsteigern schwer, sich in dieser Sportart zurechtzufinden. Hinzu kommt, daß Football hierzulande noch nicht die Bedeutung wie in Amerika erlangt hat. *NFL Quarterback Club 98* ist der optimale Einstieg in diese zum Kult erhobene Sportart. Sowohl der Taktiker, der seine Mannen gezielt über den Rasen schicken will, als auch der actionbegeisterte Sport-Fan, der seinen Spieler per Tastendruck nach dem Ei hechten lassen will, finden hier ein ausgezeichnetes virtuelles Trainingsfeld.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Acclaim
Spieler	1-4 (simultan)
Level	30 Teams
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	ja
Modul-Speicher	ja
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	Dezember 97



Preis

ca. DM 140



NFL Quarterback Club 99

Sport



American Football wirkt auf viele Sport-Fans abschreckend, was vor allem an dem sehr komplexen Regelwerk und der schier unübersichtlichen Menge an Variationsmöglichkeiten liegt. Auch die kurzen Spielzüge werden häufig als zu kompliziert angesehen. Dabei erfordert es viel Übung und Training, bis man mit dem Ball in die gegnerische Endzone gelangt. Im neuen Practice-Modus können die Hunderten von Spielzügen jetzt geübt und perfektioniert werden, um sie dann im Spiel gegen den Computer oder drei menschliche Gegner in den verschiedenen Modi anzuwenden. Neben den Freundschaftsspielen und Turnieren besteht die Möglichkeit, eine komplette Saison mit der Lieblingsmannschaft zu bestreiten. Dank NFL-Lizenz sind alle 30 Teams der aktuellen Saison sowie die wichtigsten Stadien der NFL verfügbar. Die beeindruckende Grafik zaubert eine sehr rea-

litätsnahe Atmosphäre der Football-Stadien auf den Bildschirm, selbst an Details wie den Atemdampf der Football-Spieler im Winter wurde gedacht. Die Replays, in denen man gelungene Aktionen noch einmal aus allen möglichen Blickwinkeln bewundern kann, sehen hervorragend aus und bieten beinahe Fernsehqualität. Durch flüssige Animationen und hochauflösende Grafik wird das Spiel zur Augenweide. Die Grafik kommt selbst bei hohem Spieltempo nicht ins Wanken. Die realistische Präsentation des Sounds mit ihrem mitreißenden Zuschauergetöse und den coolen Sprachsamples sorgt für den Rest. Der Spielspaß wird dabei durch eine präzise Steuerung und packende Action garantiert. Die Mischung aus Action und Taktik ist ausgewogen, und dank der 32 neuen Superbowl-Szenarien ist auch im Einspieler-Modus eine ausreichende Langzeitmotivation garantiert.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Acclaim
Spieler	1-4 (simultan)
Level	30 Teams
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	123 S.
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	128 MBit
Erscheinungsdatum	Dezember 98



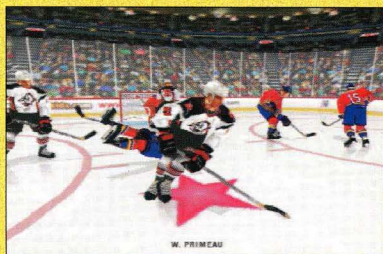
Preis

ca. DM 110



NHL 99

Sport



Bei den Kanadiern ist Eishockey der Volkssport Nummer eins. Die Programmierer von EA Sports in Vancouver sind daher mit dieser schnellen Sportart groß geworden und allesamt Experten. Das merkt man *NHL 99* in jedem Punkt an. Alle Teams der National Hockey League fanden Einzug in das Modul, und Grafik und Gameplay können auf Anhieb überzeugen. Mit den übersichtlich gestalteten Benutzeroberflächen kommt auch ein Hockey-Anfänger auf Anhieb zurecht. Besonders gut gelungen ist die Soundkulisse der Matches. Die Spielgeräusche werden in perfekter Qualität wiedergegeben, digitalisierte Zuschauerengesänge, passende Kommentare und jede Menge Hintergrundgeräusche sorgen für eine lebhaft Stadionatmosphäre. Dabei sind die reichhaltig vorhandenen, bissigen Sprüche des Kommentators sowie die Lautsprecherdurchsagen der Stadionleitung besonders hervorzuheben. Das Gameplay ist

sehr actionlastig, und statt ausgefeilter Taktik stehen eher schnelle Reaktionen und der häufige Einsatz von Bodychecks auf dem Programm. Die Steuerung wurde sehr intuitiv belegt, so daß auch Anfänger einen schnellen Einstieg ins Spieleschehen finden. Die High-Res-Grafik ist sehr ausgewogen, auf unnütze Effekte, die den Spieler eher ablenken, wurde zugunsten des guten Gameplays verzichtet. Während des Spiels stehen bis zu acht verschiedene, gut brauchbare Kameraperspektiven zur Verfügung. Lediglich bei längeren Kamerafahrten kann es zu Aussetzern in der Darstellungsgeschwindigkeit kommen. Obwohl die Computer-Gegner verhältnismäßig schwach sind und in manchen Spielsituationen etwas seltsam reagieren, bekommt man viel Spielspaß für sein Geld geboten. Gerade im Mehrspieler-Modus gibt es aufgrund des actionbetonten Gameplays jede Menge Spaß, der über lange Zeit anhält.

Fakten zum Spiel

Hersteller	EA Sports
Spieler	1-4 (simultan)
Level	37 Teams
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	80 S.
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	November 98



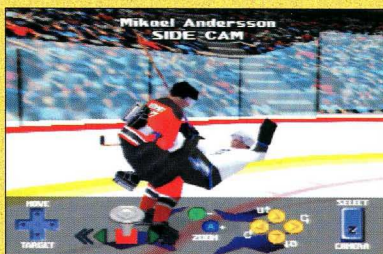
Preis

ca. DM 140



NHL Breakaway 98

Sport



Auf dem Modul *NHL Breakaway 98* sind alle 36 Mannschaften der amerikanischen Eishockey-Profiliga inklusive ihrer Originalspieler vertreten. Dabei beinhalten die persönlichen Daten sogar das Gewicht jedes einzelnen Spielers, so daß schwerere „Kufenkünstler“ bei einem Zusammenstoß leichtere Kontrahenten von den Kufen hauen. Ganz einfach ist der Einstieg auf das Bildschirmplattis nicht. Die Computer-Gegner beherrschen ihr Metier so gut, daß einiges an Übung nötig ist, um den Sieg zu erringen. Traumhafte Matches und beeindruckende Erfolge erwarten den, der sich auf knallhartes Training einläßt. Egal ob Analogstick oder digitales Steuerkreuz, die Steuerung ist ausgesprochen anwenderfreundlich, und die Spieler lassen sich stets vorzüglich über das Eis manövrieren. Dabei können Pässe automatisch zum nächstgelegenen Team-Kameraden gespielt werden. Man

kann die Spieler sogar rückwärts fahren lassen, um anderen Eishockey-Profis den Weg zum Puck zu versperren. Ein weiterer Pluspunkt sind die gut animierten Aktionen und die grafische Präsentation des Spiels. Akustisch bietet *NHL Breakaway 98* die für Eishockey typischen Orgelmusiken, ein paar Soundeffekte und spärliche Kommentare. Mehr johlende Fan-Chöre und knackigere Sprüche wären für die Atmosphäre eines Eishockey-Stadions förderlich gewesen. Für Abwechslung sorgen die genretypischen Modi: Freundschaftsspiele, Play-Offs und Saison. Erwähnenswert ist zudem der ausgezeichnete Manager-Modus, in dem man sich in der Team-Versorgung üben kann. Wer keine Lust zum Spielen hat, kann sich als Manager betätigen und die Steuerung der Crew auf dem Eis dem Computer überlassen. Aber auch die umgekehrte Variante ist möglich.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Acclaim
Spieler	1-4 (simultan)
Level	36 Teams
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	k. A.
Modul-Speicher	k. A.
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	März 98



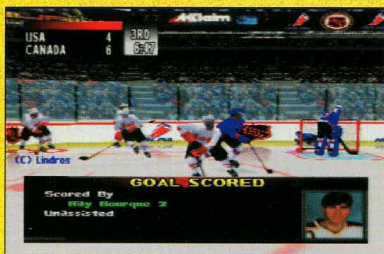
Preis

ca. DM 150



NHL Breakaway 99

Sport



Eishockey ist ein Sport für die ganz harten Kerle, die sich nicht scheuen, auf kaltem, spiegelglattem Eis im Mann-gegen-Mann-Kampf gegeneinander anzutreten. Blesuren aller Art gehören zum Spiel, und deshalb ist es gerade für den Anfänger empfehlenswert, wenn er erst einmal am N64 übt. Die 99er Version des Eishockey-Simulators *NHL Breakaway* bietet ein gutes Betätigungsfeld für die Freunde der schnellen Kufen. Neben den offiziellen NFL-Teams finden eine ganze Menge berühmter Nationalmannschaften Einzug in das Modul, Stars wie Schweden und Kanada und auch das deutsche Team sind vertreten. Die eindeutige Stärke von *NHL Breakaway 99* liegt im ausgezeichneten Handling der Spieler und somit der Spielsituation. Schnelle Pässe über mehrere Kufencracks klappen ganz hervorragend, und der Puck landet wesentlich häufiger im Kasten als bei an-

deren Genrevertretern. Die Gegnerintelligenz kann dabei in fünf verschiedenen Stufen eingestellt werden. Beim höchsten Schwierigkeitsgrad hat sogar ein ausgebuffter Profi einiges zu tun. Der dynamische Spielablauf bringt eine Menge Spannung und garantiert ein flüssiges Spiel in jeder Situation. Die einfache Steuerung ist schnell zu begreifen und läßt keine Funktion vermissen. Spielerisch ist *NHL Breakaway 99* voll auf der Höhe, lediglich bei der Grafik zieht die Konkurrenz davon. Die Stadien wirken leblos und synthetisch, alle Spieler sehen völlig identisch aus, und die Soundkulisse klingt extrem unrealistisch. Trotzdem läuft das Game fehlerfrei, und die flotte Grafik bricht nicht ein einziges Mal ein, selbst wenn viel auf dem Bildschirm los ist. Ansonsten findet der ambitionierte Spieler in dieser Simulation alles, was ein modernes Eishockey-Modul ausmacht.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Acclaim
Spieler	1-4 (simultan)
Level	36 Teams
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	32 S.
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	128 MBit
Erscheinungsdatum	Januar 99

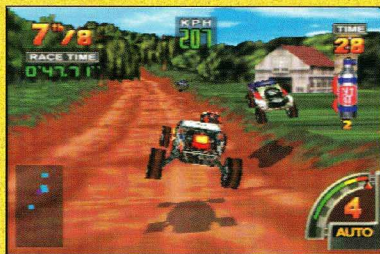


Preis ca. DM 130



Off Road Challenge

Rennspiel



Die Spielhallenversion von *Off Road Challenge* wurde schnell zum heftig umlagerten Kultgerät. Unerfreulicherweise konnte das Game jedoch das Flair des Vorbilds nicht in die N64-Konvertierung übertragen. Insgesamt 15 Kurse gilt es mit acht verschiedenen Wagen zu erfahren. Zusätzlich stehen noch drei Bonustracks zur Verfügung. Obwohl man von einem Off-Road-Game erwarten könnte, daß es zum größten Teil außerhalb des offiziellen Kurses stattfindet, knallt das Vehikel bei *Off Road Challenge* immer wieder vor unsichtbare Wände, wenn man eine Kurve etwas weiträumiger nehmen will. Die magere Streckenzahl und der eingeengte Bewegungsspielraum werden nur notdürftig durch ein erschwertes Gameplay kaschiert. Es braucht zwar eine ganze Weile, bis man alle Strecken beherrscht, ob stures Auswendiglernen dabei aber den erhofften Spaß bringt, ist fraglich. Auch die Umset-

zung von Grafik und Sound ist nicht gerade gehobener Standard und hat bei weitem nicht die Qualität des Vorbildes. Niedrige Framerates, die in heftigem Ruckeln sichtbar werden, verwaschene Texturen und viele Polygonfehler sollten in einem N64-Game nichts zu suchen haben. Der Sound klingt nach durchgedrehten Rasierapparaten und ist alles andere als realistisch. Nur zwei Spieler können sich miteinander messen, was ebenfalls eher durchschnittlich ist. Zu den positiven Aspekten gehören die eingängige Steuerung und die detaillierten Fahrzeuge, die mit einer original Toyota-Lizenz versehen sind. Alles in allem ist *Off Road Challenge* jedoch eine herbe Enttäuschung: Die Fähigkeiten des N64 werden in keiner Weise ausgenutzt, und durch erhöhte Schwierigkeit soll mehr Spielspaß simuliert werden. Wer gerne im Gelände unterwegs ist, findet für das N64 bessere Titel.

Fakten zum Spiel

Hersteller	GT Interactive
Spieler	1-2 (simultan)
Level	6 + 3 Strecken
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	ja
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	128 MBit
Erscheinungsdatum	September 98



Preis ca. DM 150



Olympic Hockey 98

Sport



Bei *Olympic Hockey 98* stehen nur 14 Nationalmannschaften statt der gewohnten 26 NHL-Teams zur Verfügung. Statt um den Stanley Cup kämpfen die virtuellen Eishockey-Teams auf dem Bildschirmglatteis um den olympischen Titel und Edelmetall. Die Mannschaften aus Deutschland, Österreich, Frankreich, Italien, Japan, Kasachstan, Weißrussland und der Slowakei müssen durch die Qualifikation, bevor sie in der Finalrunde die Möglichkeit erhalten, in rasantem Eishockey-Tempo olympisches Gold zu gewinnen. Dort treffen die qualifizierten Teams auf Mannschaften aus Finnland, Kanada, Russland, Schweden, Tschechien und den USA. Wenigstens die olympischen Nationalmannschaften entsprechen der Realität, was man von den Aufstellungen der Spieler nicht behaupten kann. Zum Ärger für Eishockey-Fans, die sich den eiskalten Spielspaß mit authentischen Größen des

Sports ins warme Wohnzimmer holen wollen, wurden die realen Spieler gegen Phantasiegiganten ausgetauscht. Nur die NHL-Spieler, die sich auf die teilnehmenden Teams verteilen, sind auch in *Olympic Hockey 98* vertreten. In der deutschen Mannschaft sind lediglich Olaf Kölzig, Uwe Krupp und Marco Sturm mit von der Partie, mehr wird dem Fan von realen Eishockeyspielern nicht geboten. Man muß sich statt dessen mit Phantasiegestalten mit so klangvollen Namen wie Bach, Krause und Weber abfinden. Die Suche nach Verbesserungen gegenüber anderen Spielen des Genres führt einen an den ultimativen Nullpunkt. Die Grafik ist ein einziges Déjà-vu-Erlebnis: der Eindruck, alles schon einmal gesehen zu haben, läßt sich nicht bestreiten. Ein Highlight ist nur der Sound, der die Atmosphäre von nordamerikanischen Eishockeystadien in heimischen Gefilden aufkommen läßt.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Midway
Spieler	1-4 (simultan)
Level	14 Teams
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	ja
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	April 98



Preis ca. DM 150



Penny Racers

Rennspiel



Penny Racers bekommt man am Schulkiosk für wenige Pfennige, wie der Name ja schon andeutet. Mit den Minifitzern kann man dann in der Pause abenteuerliche Parcours über Tische und Bänke bauen und gegen die Flitzer seiner Freunde antreten. Nachdem diese simple High-Tech-Version des Murnelspiels bereits als *Micro Machines* auf allen möglichen Computern und Konsolensystemen für Furore sorgte, kommt jetzt eine neue Variation der Flitzer ins Spiel. Die japanische Version der *Penny Racers* verfügt über einen starken Aufziehmotor und nennt sich *Choro Q*. Die Minifitzer ähneln weitestgehend den hierzulande bekannten DARDACars und entwickelten in Japan Kultcharakter. Spieleumsetzungen für dieses Fun-Racing-Genre schießen wie Pilze aus dem Boden, und die N64-Umsetzung macht einen grundsätzlichen Eindruck. Ein riesiges Sammelsurium aller Fahrzeug-

varianten vom Kleinwagen bis zum LKW steht dabei zur Verfügung. Das Spiel legt großen Wert auf den Basteleffekt, die Karossen lassen sich nachträglich noch mit allen möglichen Tuning-Teilen ausrüsten. Auch an einen kompletten Level-Editor, mit dem man zu den eingebauten 10 Standardkursen noch ein paar selbstgebastelte Teststrecken entwerfen kann, wurde gedacht. Leider kranken sowohl die fertigen Level als auch alles, was man selbst designen kann, an extremem Detailmangel. Spielerisch bringt *Penny Racers* wenig Neues ins Genre, und die Grafik entspricht nicht gerade dem neusten Stand der Technik. Realistische Fahrphysik sucht man ebenfalls vergeblich. Der Fun-Flitzer hat seine Stärken ganz eindeutig in den zahlreichen Tuning- und Basteleinlagen. Besonders im Multiplayer-Modus kommt aufgrund der extrem fieses Waffen schnell Stimmung auf.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Konami
Spieler	1-4 (simultan)
Level	10 Strecken + Editor
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	Extras + Strecken
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	November 98



Preis ca. DM 130



Pilotwings 64 Flugsimulation



Ein Flugsimulator für eine Konsole? Da muß sich ein Programmierer schon etwas einfallen lassen, wenn er den Traum vom Fliegen realistisch verwirklichen will. *Pilotwings 64* setzt hier plattformübergreifend neue Maßstäbe. Flug-Fans in der ganzen Welt sind sich einig: Kein anderes Spiel bringt den reinen Fun am „Durch-die-Luft-Gleiten“ so überzeugend herüber wie dieser Kulttitel. Zum Erstürmen des Äthers stehen dem Spieler so außergewöhnliche Flugobjekte wie ein Gyrocopter, ein Jetpack, ein Hangglider und ein voll flugfähiges Vogelkostüm zur Verfügung. Ebenfalls ein Novum sind die unglaublich detaillierten und verspielten Landschaften, die es zu erkunden gilt. Im Gegensatz zu anderen Flugsimulationen geht es bei *Pilotwings 64* nicht darum, die Schallmauer zu durchbrechen, sondern eher um stilvolles Gleiten in niedriger Flughöhe. Dabei gibt es

jede Menge detaillierte und animierte Bodenobjekte. Die vielen interessanten Szenen, die man aus den verschiedensten Perspektiven bewundern kann, laden immer wieder zu neuen Ausflügen ein. Die eifallsreiche Gestaltung der Landschaft tut ein übriges. Das Gelände ist von Schluchten und Wasserfällen durchsetzt, die regelmäßig für grandiose Momente sorgen und gierig auf halsbrecherische Stunts machen. Neben der reinen Lust am Fliegen gilt es jedoch, auch eine Menge Aufträge zu erfüllen, die für verbessertes Fluggerät sorgen. Dabei müssen Zeitlimits gehalten oder bestimmte Situationen in der Szenerie fotografiert werden. Zahlreiche Bonus-spiele runden das Ganze ab. *Pilotwings 64* ist das ideale Testgelände für Freizeitpiloten. Grafik, Sound und die simulierte Aerodynamik sind einzigartig, obwohl das Game zu den ersten N64-Titeln gehörte.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Nintendo
Spieler	1
Level	36
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	nein
Modul-Speicher	ja
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	März 97



Preis ca. DM 120



Rakugakids Prügelspiel



Dieses Spiel erscheint auf den ersten Blick wie der nette Versuch, Kleinkindern das Prügeln auf dem N64 schmackhaft zu machen. Der Grafikstil ist wirklich sehr eigenwillig, hat aber bei genauerem Hinsehen seinen ganz besonderen Reiz. Die Animationen sind sehr geschmeidig gestaltet und bieten ein spezielles Erlebnis, vor allem wenn man in den Special-Moves etwas geübt ist. Für Erheiterung ist bei diesen geradezu aberwitzigen Aktionen auf jeden Fall gesorgt. Auch die Hintergründe sind detailliert in 3D gestaltet und weisen viele Feinheiten auf, die die Grafik erst gar nicht erwarten läßt. Im Drawing-Modus sieht man die Kämpfer beispielsweise nur als Konturen. Sieben verschiedene Charaktere stehen dem Spieler zur Auswahl, die jeweils drei unterschiedlich harte Kicks und Faustschläge beherrschen. Gerade für die Einsteiger und Jungspieler ist hierbei die leichte

Bedienbarkeit von Interesse. Man muß sich keine komplizierten Tastenkombinationen merken, um sein Repertoire um die verschiedenen Spezial-Moves zu erweitern. Einfache Viertel- oder Halbkreisbewegungen führen schon zu ausgefalleneren Manövern der Kämpfer. Man braucht also nicht viel Zeit, um ins Spiel zu finden. Andererseits ist für den erfahrenen Spieler der Reiz auch schnell vorbei, denn er wird nicht sehr gefordert und verfällt der Langeweile, nachdem er erst einmal alle Animationen gesehen hat. Für den Einsteiger findet sich sogar noch ein Trainingsmodus, in dem das Verhalten des Gegners vor Spielbeginn bestimmt werden kann. Der Zweispieler-Modus macht *Rakugakids* wieder um einiges interessanter, gemeinsam Lachen ist eben immer besser. Eine besondere Erwähnung verdient auch der gute Sound mit einer Mixtur aus Ska-, Surf-Punk- und Country-Musik.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Konami
Spieler	1-2 (simultan)
Level	7 + 1 Kämpfer
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	nein
Modul-Speicher	ja
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	Januar 99



Preis ca. DM 140



Rampage World Tour

Action



Das Spielprinzip von *Rampage World Tour* ist schnell erklärt: Bis zu drei Spieler übernehmen die Kontrolle über gewaltige Monster und veranstalten mit einer Menge Städte das, was typischerweise in japanischen Monsterfilmen passiert. Innerhalb einer bestimmten Zeitspanne müssen die Monster George, Lissy und Ralph, ehemalige Techniker, die bei einem Atomunfall mutierten, die gesamte Szenerie zerstören und möglichst viele Menschen fressen. Dabei gilt es, an Gebäuden hochzuklettern, Wände einzureißen und auf Dächern herumzuhüpfen. Doch auch ein riesiges Monster lebt nicht ganz ungefährlich, denn die Armee hat etwas gegen die Zerstörungstournee der furchtbaren Drei. George, Lissy und Ralph werden daher ständig von Panzern, Flugzeugen und Hubschraubern attackiert. Die Minisoldaten haben Waffen dabei, mit denen sie den Monstern ernsthaft schaden können. Bei

der Nahrungsaufnahme sollte man zudem aufpassen, denn das zu häufige Verspeisen von Mülltonnen führt zu heftigen Magenbeschwerden. Falls der Spieler versehentlich einen Baptisten verschlingt, wird das gar durch einen göttlichen Blitzschlag geahndet. *Rampage World Tour* ist ein gelungenes Party-Game, dessen Regeln jeder sofort versteht und bei dem eine Menge kaputtgeht. Zahlreiche witzige Bonusgegenstände mit verheerenden Effekten können überall in den Ruinen der zerstörten Gebäude gefunden werden. Wenn die Monster eine Flagge erobern, wird man in wichtige Metropolen der ganzen Welt katapultiert und kann dabei sogar Berlin oder eine Mondbasis aufsuchen. Im Einzelspieler-Modus gibt es jedoch eindeutig zu wenig Gameplay, und auch im unterhaltsamen Mehrspieler-Brawl kommt spätestens dann Langeweile auf, wenn man über alle Animationen einmal gelacht hat.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Midway
Spieler	1-3 (simultan)
Level	130 + 20
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	7 S.
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	Juli 98



Preis

ca. DM 150



Robotron 64

Shoot 'em Up



Es ist schon über 15 Jahre her, daß der erste *Robotron*-Automat in einer Spielhalle aufgestellt wurde. Dabei handelt es sich nicht um das gleichnamige DDR-Kombinat, sondern das Spiel hieß so. Es war mit zwei Joysticks ausgestattet, die es dem Spieler erlaubten, in unabhängige Richtungen zu laufen und zu feuern. Dies war damals State of the Art und machte das Game zum Kult. In der Zwischenzeit ist auf dem Spielmarkt eine ganze Menge geschehen, und die Neuauflage des Klassikers sollte eigentlich wesentlich mehr Gameplay bieten, was jedoch nicht der Fall ist. Am Uralt-Spielprinzip hat sich hier wenig geändert. Der Spieler steuert seinen Helden über ein rechteckiges Feld, während aus allen Richtungen unglaublich viele mordlüsterne Roboter angerannt kommen. Es gilt, die Gegner zu zerstören und möglichst viele von den ebenfalls auf dem Feld herum-

laufenden Geiseln zu retten. Überarbeitet wurde lediglich die Grafik, die jetzt dreidimensional ist und einige zusätzliche Kameraperspektiven bietet. *Robotron 64* kann aber nur sinnvoll in der Draufsicht gespielt werden, da man sonst sofort den Überblick verliert. Die Grafikobjekte wurden lieblos zusammengeschustert und sehen nur wenig attraktiver aus als die einfarbigen Pixelklötchen der Originalversion. Das Spiel geht über 200 Level, was anfangs viel Dauerspaß verspricht. Da man in jedem Level nur wenige Sekunden unterwegs ist, gibt es jedoch so gut wie nichts Neues zu entdecken. Einzige Abwechslung: Alle paar Level taucht ein neuer Robotertyp auf. Die Krönung des Ganzen ist der Zweispieler-Modus, bei dem die Teilnehmer unverständlicherweise abwechselnd antreten müssen. *Robotron 64* ist nur den hartnäckigsten Nostalgiefans zu empfehlen.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Crave Ent.
Spieler	1-2 (abwechselnd)
Level	200
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	ja
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	März 98



Preis

ca. DM 150



Rush 2 – Extreme Racing USA Rennspiel



Das Spiel wendet sich in erster Linie an Fans von actiongeladenen Rennen, weniger an Spieler, die Wert auf realistische Fahrsimulationen legen. Die Fahrzeugphysik von *Rush 2 – Extreme Racing USA* ist relativ einfach ausgefallen, so daß man auch ohne Übung an Wettkämpfen teilnehmen kann und eine Chance auf den Sieg hat. Die Rennen sind nicht sehr anspruchsvoll, doch durch die Extraaufgaben wie die Suche nach Schlüsseln und das Entdecken von Geheimnissen wird das Spiel nicht so schnell langweilig. *Rush 2 – Extreme Racing USA* stellt gleich fünf verschiedene Austragungsorte zur Verfügung: Las Vegas, New York, Hawaii, Los Angeles und die Insel Alcatraz. Las Vegas erstrahlt wie aus Hollywoodfilmen gewohnt im Neonlicht. Ebenso liebevoll ist die Hawaii-Strecke ausgestattet, daß man am liebsten anhalten und sich eine Weile in der Landschaft ausrufen möchte,

doch dafür bleibt keine Zeit. Das Rennen ist viel zu rasant, als daß der Spieler seinen Urlaubsgelüsten nachgeben könnte. Die sieben CPU-Konkurrenten sind schwer zu besiegen, aber es gibt eine Menge Abkürzungen, die man auf den Strecken finden kann. Will man als erster die Ziellinie überqueren und zusätzlich noch den einen oder anderen Schlüssel für geheime Streckenabschnitte ergattern, muß man definitiv sehr aufmerksam spielen. Nicht selten verirren sich Spieler in der Botanik oder in Sackgassen. Die negativen Aspekte von *Rush 2*, nämlich die etwas unübersichtliche Streckenführung und die leider nur mittelmäßig ausgefallene Grafik, werden durch den schnellen Einstieg und die Suche nach geheimen Abschnitten wieder aufgewogen. Die Hauptkomponenten des Rennens sind weite Sprünge, jede Menge waghalsiger Stunts und zu erforschende Geheimnisse.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Konami
Spiele	1-2 (simultan)
Level	9 Strecken
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	34 Seiten
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	Februar 99



Preis ca. DM 130



San Francisco Rush – Extreme Racing Rennspiel



Eine topographische Besonderheit macht San Francisco zu einem beliebten Austragungsort für Verfolgungsrennen, was sich oft auch Actionfilme zunutze machen: Die ganze Stadt, die gewaltig groß ist, wurde sozusagen an einen Steilhang gebaut, so daß man stundenlang bergab oder bergauf fahren kann, ganz wie es der Plot des Streifens gerade erfordert. Es versteht sich von selbst, daß so eine Fahrt erst besonders lustig wird, wenn es sich dabei um ein außer Kontrolle geratenes Fahrzeug handelt, bei dem die Bremsen kaputt sind. In *San Francisco Rush* hat daher vor allem die Szenerie einen hohen Wiedererkennungswert. Nahezu jede Kreuzung ist aus einem Hollywoodfilm bekannt und wurde schon einmal von Steve Mc Queen oder Karl Malden mit funkenstiebendem Fahrwerk überflogen. Der Spaß, der aufkommt, wenn man mit möglichst großen Hüp-

fern durch die Gegend knattert, hat dabei eindeutig Vorrang vor Feinheiten wie realistischem Fahrgefühl. Dabei kann sich der Spieler aus verschiedenen Wagen seinen Favoriten auswählen. Alle Fahrzeuge sind überdurchschnittlich schnell unterwegs, und Crashes und Rempel gehören zum Tagesgeschäft. Die Karosserien verformen sich dann ein wenig, die Fahrleistung bleibt aber unverändert phantastisch. *San Francisco Rush* bietet einige nette Ideen beim Leveldesign, eine schicke Grafik und Fun-Racing bis zum Abwinken. Das konsequente Ausnutzen von Abkürzungen, bei denen die Karosserie äußerst zu leiden hat, kommt jedoch vor Fahrphysik und Realismus. Das Ganze läuft flüssig, bis man den Zweispieler-Modus probiert. Hier fängt das Game an zu ruckeln. Dann ist mit dem möglichst eleganten „Zu zweit-über-die-Kuppen-Hüpfen“ nicht mehr so viel los.

Fakten zum Spiel

Hersteller	GT Interactive
Spiele	1-2 (simultan)
Level	6 + 1 Strecken
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	ja
Modul-Speicher	k. A.
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	Dezember 97



Preis ca. DM 150



S.C.A.R.S. Rennspiel



Super Computer Animal Racing Simulation ist der komplette Name dieses irrwitzigen Autorennens. Halt, es handelt sich dabei nicht um Autos im eigentlichen Sinne, sondern eher um Hybriden: halb Tier, halb Auto. Wieso die Fahrzeuge so außergewöhnliche Formen haben, soll hier nicht näher erklärt werden. Fakt ist aber, daß die S.C.A.R.S. extrem wehrhaft sind und Rennen nicht durch konsequente Fairneß gewinnen. Im Gegenteil, die harmlos aussehenden Kuscheltiervehikel haben es faustdick hinter den Ohren. Sie können mit allerlei temporären Extrawaffen ausgerüstet werden, die auf den Rennstrecken zu finden sind. Besonders im Mehrspieler-Modus bringt der Einsatz dieser Extrawaffen jede Menge Spaß. Die Auswahl enthält nämlich einige extrem nette Gemeinheiten wie einen Magnet, Fernlenkkraketen und als besonderen Clou eine Time

Bomb, die per Tastendruck an andere Mitfahrer weitergereicht werden kann. Schafft der Spieler es jedoch nicht rechtzeitig, das ungeliebte Teil an einen Mitspieler abzugeben, macht es BOOM!, und er muß eine kurze Zwangspause einlegen. Die detailreichen und witzig gestalteten Strecken können von den Fahrern großzügig ausgelegt werden, und statt puren Geschwindigkeitsrausches gibt es hier Fun satt. Insgesamt neun Strecken mit unterschiedlichem Design und fünf Fahrzeuge mit jeweils einem tierartspezifischen Special-Feature sorgen für langen Spielspaß. Um so kläglich ist hingegen der Einzelspieler-Modus ausgefallen. Zwar hat man die ebenso ansprechende Grafik und den ganzen Bildschirm für sich alleine, aber die Strecken sind dann längst nicht so unterhaltsam. Die echten Stärken von S.C.A.R.S. liegen eindeutig im Mehrspieler-Modus. Dort geht es richtig zur Sache.

Fakten zum Spiel

Hersteller	UBI-Soft
Spieler	1-4 (simultan)
Level	9 Strecken
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	32 S.
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	Januar 99



Preis

ca. DM 100



Snowboard Kids Action/Sport



Snowboarding ist ein Trendsport. Doch wer denkt, er bekommt bei *Snowboard Kids* eine realistische Simulation geboten, liegt völlig falsch. Das Spiel wurde eindeutig für jüngere Spieler programmiert und ist für echte Wintersportler viel zu leicht. Diese sind bei 1080° Snowboarding wesentlich besser aufgehoben. Die *Snowboard Kids* sind knuddelige Comiccharaktere, bei denen die Wintersportart lediglich Staffage ist. Von Fahrphysik kann keine Rede sein, das Ganze ist ein Downhill-Rennspiel mit Bonuswaffen. Technisch ist das Game durchaus gelungen: Die Grafik ist solide und hat erst im Vierspieler-Modus Aussetzer. Mit einem der fünf Kids brettet man auf Boards sechs verschiedene Kurse hinab. Bei der waghalsigen Sturzfahrt kann man einige Stunts auslösen. Dies ist allerdings keine besondere Herausforderung. Neben der guten Interpretation des Kur-

ses und einer cleveren Board-Fahrer-Kombination sind es die in Kisten versteckten Extrawaffen, die über den Ausgang eines Rennens entscheiden. Gerade im Multiplayer-Modus bringen diese Waffen eine ganze Menge Spaß. Als alternative Spielmodi kann man noch mit Tricks in der Halfpipe Geld zum Boardausbau verdienen, Time-Trials fahren oder ein gepflegtes Zielschießen auf Schneemänner veranstalten. Das Spiel ist im Einzelspieler-Modus leider viel zu einfach und kann Köhner nicht lange begeistern. Selbst die jüngeren Fans sind mit *Snowboard Kids* hoffnungslos unterfordert. Etwas anspruchsvoller ist da der Mehrspieler-Modus, obwohl es auch hier nicht so richtig fesselnd wird. Die Grafik ist zumindest im Einzelspieler-Modus in Ordnung, den wirklich nervigen Dudel-Sound schaltet man schon nach wenigen Abfahrtsrennen ab.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Nintendo
Spieler	1-4 (simultan)
Level	6 Strecken
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	ja
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	Februar 98



Preis

ca. DM 100



South Park

1st Person Shooter



Die Helden einer der erfolgreichsten amerikanischen Zeichentrickserien sind nun Hauptdarsteller in einem Videospiel. Im gleichnamigen *South Park* von Iguana muß sich der Spieler mit einem der vier Chaos verbreitenden Grundschüler durch insgesamt fünf große Level kämpfen. Dabei wurde zwar auf die Grafik-Engine von *Turok 2* zurückgegriffen, große Ähnlichkeit besteht aber zwischen den Spielen keine. So benutzen die Kids unter anderem uringetränkte Schneebälle als Waffe und feuern zielgenau mit dem Super-Sniper-Huhn Eier auf ihre Gegner. Die Geschichte hinter dem Abenteuer ist schnell erzählt. Ein zu nah an der Erde vorbeigeflogener Komet hat im eigentlich friedlichen Örtchen *South Park* einiges durcheinandergebracht. Im ersten Level müssen zum Beispiel wild gewordene Truthähne abgeschossen werden, die in großer Anzahl die Gegend verwüsten. Ist

das zu Beginn noch sehr lustig, wird die Truthahnjagd nach einer halben Stunde bereits ziemlich langweilig, da, bis auf die riesigen Boß-Truthähne, keine weiteren Gegner auftauchen. Erst in den nächsten Leveln begegnet der Spieler dann auch anderen Kontrahenten. Von Aliens kontrollierte Kühe, Mutanten und aggressive Roboter gilt es, bis zum endgültigen Sieg zu vernichten. Kommt im Einspieler-Modus noch sehr schnell Langeweile auf, so weiß der Mehrspieler-Modus auf Dauer zu überzeugen. Bis zu vier Personen können auf einem geteilten Bildschirm gegeneinander antreten und sich mit den witzigen Waffensystemen beharken. Dank 17 verschiedener Stages und mehr als einem Dutzend Charaktere bleibt die Langzeitmotivation für einige Zeit erhalten, und wann bekommt man schon einmal Gelegenheit, einen Freund mit einer Kuh zu bewerfen?

Fakten zum Spiel

Hersteller	Iguana
Spieler	1-4 (simultan)
Level	5
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	2 Seiten
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	128 MBit
Erscheinungsdatum	März 99



Preis

ca. DM 100



Space Station: Silicon Valley

Action/Strategie



Es sollte das größte Experiment in der Erforschung künstlichen Lebens werden, das jemals von der Menschheit gestartet wurde. Die *Space Station: Silicon Valley* wurde komplett mit neuartigen Robotern bestückt, die zur einen Hälfte aus tierischer Biomasse und zur anderen aus modernsten Computerkomponenten bestehen. Schade nur, daß die Station auf dem Flug zu ihrem Bestimmungsort plötzlich verschwand. Hundert Jahre später, nachdem das Experiment schon fast vergessen war, taucht die Raumstation jedoch mit direktem Kollisionskurs auf die Erde plötzlich wieder auf. Eine Katastrophe steht bevor. Keine der amtlichen Stellen sieht eine Möglichkeit, die Lage zu entschärfen. So schickt man Dan Danger, einen völlig verblödeten Ausleih-Helden, der sich mit seinem Roboter EVO der Sache annehmen will. Natürlich geht das Unterfangen schief und endet damit, daß der Held eine

Bruchlandung baut. Der Spieler steuert nun EVO, der bei dem Unfall in viele Einzelteile zerbrochen ist. Die CPU des Androiden funktioniert noch, und so kann er die Tierhybriden der Raumstation kontrollieren. EVO muß in Jump&Run-Manier also möglichst viele der animalischen Roboter übernehmen und die Raumstation wieder flottmachen. Die 30 Level, die er dabei durchqueren muß, haben es in sich und strotzen nur so vor guten und witzigen Ideen. Da jeder der Tierhybriden andere Eigenschaften hat (fliegende Hasen, bewaffnete Füchse, Panzer-Schildkröten etc.), muß man ziemlich gut vorausplanen und in manchen Levels mehrfach den Körper wechseln. *Space Station: Silicon Valley* hat nicht gerade die beste Grafik, die es je auf dem N64 zu sehen gab, die tollen Ideen und der markenshütten Humor des Games machen dieses einzige Manko aber wieder wett.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Take2
Spieler	1
Level	30 + 2
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	nein
Modul-Speicher	4 Spielstände
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	November 98



Preis

ca. DM 130



Starshot – Panik im Space Circus

Action/Jump&Run



Der Held dieses humorvollen Jump&Runs hört auf den Namen Starshot und verdient sich seine Brötchen als Sternjongleur im Star-Circus. Auch in der fernen Zukunft wird im Schaustellergewerbe mit harten Bandagen gekämpft. Als eines Tages die Reklamarkete des Star-Circus verschwindet, ahnt jeder sofort, daß der neidische Konkurrent Virtua-Circus dahintersteckt. Damit der Zirkus nicht ohne Besucher dasteht, wird Starshot von seinem Zirkusdirektor damit beauftragt, die Rakete wieder herbeizuschaffen. Zur Unterstützung begleitet ihn die intelligente Kleinrakete Wilfly. Das Game bringt wenig Neues. Der Held läuft, hüpfet oder fliegt unter Zuhilfenahme seines düsengetriebenen Begleiters. Trotzdem ist das Spiel ein solider Jump&Run-Titel mit vielen liebevoll gestalteten Leveln. Die Aufgabenstellung der einzelnen Rätsel, die gelöst werden müssen, ist ziemlich an-

spruchsvoll und fordert den grauen Zellen des Spielers an manchen Stellen einiges ab. Mit der Steuerung sollte jeder J&R-Fan sofort klarkommen, in einem zusätzlichen Tutorial kann man alle möglichen Moves der Spielfigur erlernen. Die Grafik ist, wie bei einem Zirkusspiel nicht anders zu erwarten, knallbunt und voller lustiger Ideen. Die einzelnen Planeten, die Starshot auf seiner Reise erkunden muß, haben individuelle Charaktere und werden nicht langweilig. Polygonfehler kommen zwar vor, sind aber eher selten. Die Musik und Soundeffekte des Spiels sind reine Geschmackssache. Hier haben die Programmierer wohl Platz sparen müssen, das Ganze klingt etwas blechern und unecht. Der Klang ist jedoch nicht spielentscheidend. Daher kann sich *Starshot – Panik im Space Circus* in eine Reihe mit *Banjo – Kazooie* stellen, auch wenn es dessen Qualität nicht ganz erreicht.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Infogrames
Spieler	1
Level	7 Welten
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	nein
Modul-Speicher	ja
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	November 98



Preis ca. DM 120



Star Wars – Shadows of the Empire

Action



Das globale Phänomen *Star Wars* hat zwanzig Jahre nach seiner Erstaufführung nichts an Zugkraft verloren und ist mittlerweile auch im letzten Winkel der Erde ein Begriff. Über das Science-fiction-Spektakel muß eigentlich kein weiteres Wort verloren werden. *Star Wars* hat für Computerspiel-Fans eine ganz besondere Bedeutung, und man kann immer davon ausgehen, daß George Lucas an seine Spiele ähnliche Qualitätsansprüche stellt wie an seine Filme. *Shadows of the Empire* versucht einen Rundumschlag in Sachen *Star Wars*-Spiel zu landen. Man fragt sich unwillkürlich, wie Nintendo es wohl geschafft hat, so viele unterschiedliche Levelideen auf einem Modul unterzubringen. Der Held von *Shadows of the Empire* ist der Schmuggler Dash Rendar. Durch Zufall wird er in einen Strudel von Ereignissen hineingesogen, die ihn ans Steuer verschiedener

Raumschiffe setzen. Dazwischen muß er in First-Person-Manier Labyrinth erforschen, sich an einem Zugraub beteiligen, mit einem Speeder-Bike gegen Rocker kämpfen und Luke Skywalker persönlich treffen. Viel Spiel also fürs Geld. Doch leider hat das auch seinen Preis. Die ganzen Mini-Games sind an sich nicht der Rede wert und bieten wenig Detailreichtum. Die Level sind recht eintönig, und durch die immer wieder wechselnde Steuerung wird das Ganze nicht einfacher. Trotzdem kommt die Atmosphäre des *Star Wars*-Universums ausgezeichnet herüber. Und wie bei dem eingangs erwähnten Phänomen geschieht es auch hier wieder: Die dichte Atmosphäre packt den Spieler. Man kommt erst wieder zu sich, wenn man das Spiel durchgespielt hat. *SoE* ist ein solides Action-Game ohne grobe Fehler, das viele tolle Ideen hat. Spektakuläre Effekte sucht man jedoch vergebens.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Nintendo
Spieler	1
Level	10
Rumble-Pak	Nein
Controller-Pak	k. A.
Modul-Speicher	k. A.
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	März 97



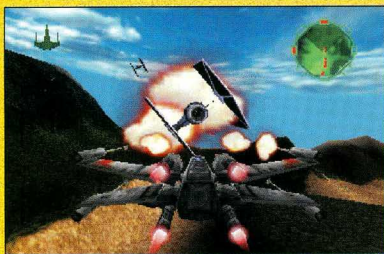
Preis ca. DM 120





Star Wars: Rogue Squadron

Action



Auch der zweite Titel aus dem Star Wars-Universum, der auf dem N64 durchstartet, ist von der erhofften Qualität, die von den Fans seit Jahren so geschätzt wird. Der Spieler ist im Gegensatz zu *Shadows of the Empire* nicht mehr zu Fuß unterwegs, bei *Rogue Squadron* dreht sich alles um das Fliegen von schnellen und gut bewaffneten Raumschiffen. Dabei schlüpft man nicht in die Rolle irgendeines unbekannten Schmugglers, sondern in die des Yedi-Ritters Luke Skywalker höchstpersönlich. Die Handlung knüpft an den ersten Teil der bisher erschienenen Trilogie an. Luke Skywalker hat den Todestern zerstört, und man wähnt das mächtige Imperium schon am Boden liegend. Die Armeen sind jedoch nach wie vor aktiv. Daher gründet Luke eine Spezialeinheit der besten Rebellenpiloten, die überall im Weltall Noteinsätze fliegen. Die Brennpunkte der Handlung spielen auf vier wichtigen Planeten des

Star Wars-Universums und bieten jede Menge Aufträge. Dabei reicht das Spektrum von Eskortieren bis hin zur kompletten Welt-raumschlacht. Angefangen vom X-Wing mit R2D2-Unterstützung bis hin zum berühmten Millennium Falcon können alle wichtigen Fighter der Allianz geflogen werden. Die Grafik und das Flug-Feeling bringen die Atmosphäre dabei ausgezeichnet herüber. Die Fighter sind einfach zu steuern und haben beeindruckende Details. Die Grafik kommt trotz umfangreicher Bodenobjekte nicht ins Stottern. Mit den flinken Schiffen sind die atemberaubendsten Angriffsmanöver möglich, ohne daß die Steuerung dabei unrealistisch wirkt. Negativ anzumerken gibt es eigentlich nur, daß die Kommentare und Zwischensequenzen nicht übersetzt wurden und kein Mehrspieler-Modus vorhanden ist. Ansonsten ist *Rogue Squadron* ein Science-fiction-Shooter, der seinesgleichen sucht.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Nintendo
Spieler	1
Level	16 + 3
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	nein
Modul-Speicher	Paßwörter
Modul-Größe	128 MBit
Erscheinungsdatum	Januar 99



Preis ca. DM 130



Super Mario 64

Jump&Run



Der italienische Klempner Mario sollte jedem Nintendo-Fan ein Begriff sein. Der Meister Shigeru Miyamoto läßt in diesem Mario-Game den virtuellen Spaßvogel durch ein interaktives Märchen reisen, das aus seiner unerschöpflichen Kreativität entstanden ist. Miyamoto scheint in *Super Mario 64* jede Kleinigkeit bedacht zu haben. Mit völliger Bewegungsfreiheit streift man durch eine ausgetüftelte dreidimensionale Umgebung, die einen in jedem Level immer wieder aufs neue überrascht und erstaunt.

Das Abenteuer der Kultfigur Mario beginnt in einem herrlichen Schloßgarten. Fernab von allen Gegnern kann man sich erst einmal mit der genialen 3D-Steuerung vertraut machen. Das verwunschene Schloß ist der Austragungsort der Odyssee. Die attraktive, blonde Schloßherrin kann ein Date mit dem pummeligen Klempner nicht einhalten, weil

sie erneut von Bowser entführt wurde. Die Grundlagen für das Leveldesign sind schon aus früheren Mario-Spielen bekannt. In den Schnee-, Unterwasser-, Berg- und Geister-Leveln erwarten den Spieler dank der 3D-Präsentation aber vollkommen neue und bisher undenkbbare Möglichkeiten. Zum Beispiel kann er auf jeden Baum klettern, auf den Wipfeln einen Handstand machen und mit einem graziösen Sprung wieder landen. Es lohnt sich auch, in die Gemälde, die in den gigantischen Sälen des Gemäuers hängen, hineinzuspringen. Insgesamt kann man dort 120 Sterne sammeln, um den Abspann zu sehen, werden jedoch nur 70 benötigt. Das brillante Leveldesign zeichnet sich dadurch aus, daß es keine festgelegten Wege gibt. Jeder Level ist eine eigene Welt, in die der Spieler eintauchen und Unglaubliches erleben kann. Ein Game für wirklich alle Altersstufen.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Nintendo
Spieler	1
Level	15 Welten
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	nein
Modul-Speicher	ja
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	März 97



Preis ca. DM 100



Tetrisphere

Puzzlespiel



Mit dem Klassiker aller Puzzlespiele *Tetris* hat Nintendo den Geniestreich *Tetrisphere* nur einen Teil seines Namens, die bekannten Klötzchen und den süchtig machenden Effekt gemein, ansonsten wurde das Gameplay völlig überarbeitet. Ging es beim Vorgänger darum, von oben herunterfallende Steine in einem zweidimensionalen Topf zu sortieren, findet man nun eine drehbare Kugel vor, die diese Kugeln zu „entpacken“, indem man Klötzchenreihen auflöst. Dazu hat der Spieler eine gewisse Zeitspanne zur Verfügung, in der er die Kugel frei drehen und die darauf liegenden Klötzchen verschieben kann. Wenn er es schafft, mehrere gleiche Klötzchen nebeneinanderzuschieben, kann er diese per Tastendruck wegsprengen. Auch die beliebten Kettenreaktionen kann er auslösen. Um das Ganze per-

фек zu machen, verfügt das Spiel über sechs verschiedene Spielmodi, in denen die Spielidee ganz unterschiedlich interpretiert wird. So muß man im Rescue-Modus einen kleinen Roboter befreien oder den Puzzle-Modus mit kniffligen, vorgegebenen Klotzformationen überstehen. Zur Unterstützung der „Entpackerei“ gibt es eine Reihe von Wunderwaffen, die verschiedene Effekte auf die Klötzchen haben. Mit einer Atombombe kann zum Beispiel eine ganze Klotzebene auf einmal abgeräumt werden, dank der Raygun erhält der Spieler einen frei beweglichen Laser, mit dem er Steine zerstören kann. Abgerundet wird das Ganze durch einen spannenden Zweispieler-Modus. Gelegentliche Aussetzer in der Grafik sind zwar unschön, bremsen den Spielverlauf jedoch nicht aus. *Tetrisphere* ist ein geniales Puzzlespiel, das auch professionelle Stapler noch vor eine Herausforderung stellt.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Nintendo
Spieler	1-2 (simultan)
Level	400
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	k. A.
Modul-Speicher	k. A.
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	Februar 98



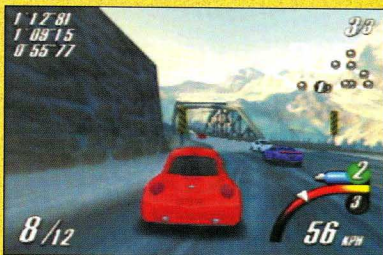
Preis

ca. DM 100



Top Gear Overdrive

Rennspiel



Frei von jeglicher realistischer Fahrzeugphysik rasen bei *Top Gear Overdrive* die Vehikel mit einem wahnsinnigen Tempo über kurvenreiche Strecken. Jede Bergkuppe wird als Schanze für atemberaubende Sprünge genutzt. Zusätzlich Nervenkitzel bringen aufsammlbare Nitros ins Spiel. Mit den Preisgeldern können die Boliden soweit getunt werden, daß sie wie Raketen über die Trasse heizen. PS-Fans werden über die Auswahl an insgesamt zehn hochwertigen Rennwagen erfreut sein. Am Anfang ist lediglich der Volkswagen Beetle und der Mitsubishi Eclipse verfügbar, doch im Laufe des Spiels können zusätzlich ein Dodge Viper, Jeep Wrangler, Porsche 911, Ferrari F40 und McLaren F1 freigespielt werden. Die Steuerung läßt mehr als zu wünschen übrig, das übersensible Fahrzeug-Handling hätte noch eines gründlichen Fein-Tunings bedurft. Schon aus kleinsten Bewegungen mit dem Stick re-

sultieren extreme Lenkmanöver, begleitet von lautstarkem Reifenquietschen und zerstörerischem Kontakt mit den Leitplanken. Ein zweiter Schwachpunkt ist bei *Top Gear Overdrive*, daß sich der Wagen bei einem Fahrfehler nicht dreht oder überschlägt, sondern gleich explodiert. Das ist besonders ärgerlich, weil man so auf jeden Fall aus dem Rennen ausscheidet, egal wie gut man fahren kann. Sechs Rennstrecken sind zwar nicht viel, aber der Vierspieler-Meisterschafts-Modus, der auch eine angenehm hohe Spielgeschwindigkeit bietet, garantiert einen anhaltenden Spielspaß. Erwähnenswert ist auf jeden Fall die bestechende Grafik. Die atmosphärischen Hintergründe werden durch unterschiedliche Witterungsverhältnisse – Schnee, Regen, Dunkelheit – bereichert. Das Design überzeugt durch ausgefeilte Texturen und Lichteffekte, insbesondere der Lack der Karossen ist beeindruckend.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Kemco
Spieler	1-4 (simultan)
Level	6 Strecken
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	nein
Modul-Speicher	ja
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	Januar 99



Preis

ca. DM 130



Top Gear Rally Rennspiel



Über einen Mangel an guten Rennsimulationen muß man sich beim N64 wirklich nicht beklagen. *Top Gear* galt lange Zeit auf dem SNES als Kultspiel. Auf dem N64 liegt die Meßlatte ein wenig höher, und mit 2D-Sprites ist kein Blumentopf mehr zu gewinnen. *Top Gear Rally* ist daher eine reinrassige Simulation mit echtem Fahrzeugverhalten und einer Menge Parametern. Eine ganze Reihe hervorragender Sportwagen stehen dem Spieler zur Verfügung, um sich über die fünf verschiedenen Pisten zu bewegen. Dabei standen echte Modelle von Herstellern wie BMW, Ford, Nissan oder Toyota Pate. Das Fahrverhalten der Vehikel wurde sehr akkurat in die Simulation übernommen und ist daher sehr realistisch. Die wenigen Strecken sind grafisch nicht besonders eindrucksvoll, bieten aber dennoch jede Menge Spielspaß, denn der Streckenverlauf kann vom Fahrer großzügig ausge-

legt werden. Man muß schon ein ganzes Stück vom „rechten Wege“ abkommen, um vor eine unsichtbare Barriere zu knallen. Bei Rallies dreht sich alles ums Driften, also das geschickte Schleudern um Kurven. Gerade hier zeigt *Top Gear Rally* seine Stärken. Selbst mit dem Pad Ungeübte haben einen Riesenspaß daran, hakeilige Kurven geschickt auszu-mannövrieren, ohne dabei großartig an Geschwindigkeit zu verlieren. Etwas mißglückt ist der Zweispieler-Modus, der die N64-CPU dann doch überfordert und zu häufigen Slow-downs führt. Grafik und Sound sind nicht mehr ganz zeitgemäß. Das wird jedoch durch das solide und leicht zu erlernende Fahrverhalten wieder wettgemacht. Zusätzliche Busse und ein vom Spieler frei bemalbarer Rennwagen sind zwar nett, können aber trotzdem nicht kaschieren, daß den Rennen in *Top Gear Rally* insgesamt die Action fehlt.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Kemco
Spieler	1-2 (simultan)
Level	5 Strecken
Rumble-Pak	k. A.
Controller-Pak	ja
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	November 97



Preis ca. DM 150



Turok – Dinosaur Hunter 1st Person Shooter



Wenn die Indianer auf Kriegspfad gehen, brennt die Luft, besonders wenn es sich bei der Rothaut um Turok handelt. Der Held des Spiels durchlebt seine Abenteuer schon seit Jahren in amerikanischen Comics. Statt sich jedoch mit Bleichgesichtern zu bekriegen, befaßt sich Turok in *Dinosaur Hunter* eher mit Robotern und Dinosauriern. Die mystische Story spielt in einer Phantasiewelt, in der es von Mechanoiden und Urtieren nur so wimmelt. Turok, der das Spiel lediglich mit einem Messer bewaffnet beginnt, benötigt daher bald größere Waffen, die er in den ausgedehnten Leveln findet. Die Meinungsverstärker, die der Rothaut dabei in die Finger fallen, haben allerdings ein dermaßen gewaltiges Kaliber, daß man damit die Schlacht am Little Big Horn mit einem einzigen Schuß hätte entscheiden können. Die immensen Explosionen, die ein-drucksvollen Waffen, das weit-

läufige Gelände und die abwechslungsreichen Level haben Iguana auf Anhieb einen Kulterfolg beschert. Die Geschichte zieht sich über acht Stages hin, was sich zunächst etwas mager anfühlt. Die Level sind jedoch riesig und voller versteckter Ecken, Gänge und Puzzles. Sie müssen der Reihenfolge nach erforscht werden, und man benötigt einen bestimmten Schlüssel, um weiterzukommen. Bis man alle Schlüssel zusammenhat, ist man ein paar Wochen beschäftigt. Dabei sind das Leveldesign und die Größe der Endgegner so gestaltet, daß man immer wieder aufs neue gefordert wird. Höhepunkt des Games ist der Ritt auf einem mit Raketenwerfern bewaffneten Triceratops, dem die Gegner so gut wie nichts entgegenzusetzen haben. *Turok – Dinosaur Hunter* gehört zu den N64-Kulttiteln und sollte in keiner Sammlung fehlen. Nur der Nebel wirkt etwas störend.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Acclaim
Spieler	1
Level	8 + 30 Bonuslevel
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	ja
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	März 97



Preis ca. DM 120





Turok 2 – Seeds of Evil

1st Person Shooter



Für *Turok 2 – Seeds of Evil* hat Iguana alle Register gezogen und präsentiert eines der aufwendigsten Actionspiele, das die Videospielwelt je gesehen hat: Es ist größer, spannender und wesentlich abwechslungsreicher als sein vielumjubelter Vorgänger. Der neue Widersacher von Turok ist Primagen, der eine Armee außerirdischer Krieger und mutierter Saurier kontrolliert, die das Lost Land und seine Bewohner tyrannisieren. Turoks Mission wurde mannigfaltig erweitert. Viele neue Aufgaben wie zum Beispiel die Rettung von Kindern und Gefangenen sowie die Zerstörung von Munitionslagern oder Hauptcomputern erwarten den Spieler. Dazu verfügt Turok wieder über ein imposantes Waffenarsenal. Insbesondere die speziell für den Kampf unter Wasser konzipierten Waffen vermitteln einen positiven Eindruck von dem Detailreichtum der Grafik, zum Beispiel spritzt das Was-

ser hoch, wenn man hineinschießt. Neben der aufwendigen High-Res-Grafik und den gelungenen Texturen ist auch der Sound sehr opulent ausgefallen. Das Game beeindruckt durch einen pompösen Soundtrack mit Streichinstrumenten, Chören und allem, was dazu gehört. Die Waffengeräusche wurden zum Teil extra an Schießständen aufgenommen. Kein Level sieht aus wie der andere, und jeder hat seine eigene, zum Design passende akustische Untermauerung. Mit über 40 verschiedenen Charakteren bietet *Turok 2 – Seeds of Evil* eine ungewöhnlich große Palette an Gegnern. Das abwechslungsreiche Spiel bringt fordernde Aufgabenstellungen in jedem Level und reizt den Spieler, noch die hintersten Winkel der phantastischen Welt zu erforschen. Auch wurde endlich ein Mehrspieler-Modus in acht speziellen Multiplayer-Leveln integriert. *Turok 2* ist ein Muß für jeden Action-Fan.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Acclaim
Spieler	1-4 (simultan)
Level	6 + 8 Multiplayer
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	4 S
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	256 MBit
Erscheinungsdatum	Januar 99



Preis

ca. DM 100



Twisted Edge Snowboarding

Action/Sport



Was macht der Wintersport-Fan bei 40° C im Schatten? Er greift zum Pad! *Twisted Edge Snowboarding* bietet vier Spielmodi inklusive Zweispieler-Modus: Im Versus-Modus geht es lediglich darum, möglichst schnell ins Ziel zu kommen. Der Challenge-Modus ist ebenfalls durch Zeitlimits geprägt, nebenbei müssen aber zudem punktreiche Sprünge absolviert werden. In der Competition können die restlichen Strecken erspielt werden, wobei man mit drei Computer-Gegnern um den Sieg wetteifert. Die Größe der Pisten ist erstaunlich, jedoch gibt es weder eine gesonderte Halfpipe noch eine Extraschanze. Auch Unebenheiten, Tunnel, Schanzen, Eiskanäle und Abzweigungen treten nur selten auf. Die Fähigkeiten der Spieler werden insbesondere bei den Zeitrennen nur sporadisch durch ein paar Links- und Rechtskurven, hier und da ein Bäumchen, manchmal auch ein paar richtig hohe Sprungschancen gefor-

dert. Das Stunt-Move-System ist sehr gewöhnungsbedürftig und nicht gerade einfach zu beherrschen. Es ist extrem schwer, die exakte Sprungrichtung zu finden, da der Stick unmittelbar vor einem Sprung zum Bestimmen der Drehrichtung eingesetzt wird. Viele auffällige Grafikfehler senken den Spielspaß zusätzlich. Die Strecken sind sehr eintönig angelegt, so daß das Gefühl, als Snowboarder elegant und geschmeidig über frostigen Boden zu gleiten, einfach nicht so recht aufgenommen will. Für eine angemessene Atmosphäre ist das Game mit zu wenigen grafischen Details ausgestattet. Die drei unbrauchbaren Perspektiven, in denen der Snowboarder auf Mikrogröße zusammenschumpft, stellen den Höhepunkt der lieblos gestalteten Grafik dar. Begleitet wird das Spiel durch unpassende Punkmusik und mäßige Soundeffekte. Echte Fans sollten lieber zu 1080° Snowboarding greifen.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Kemco
Spieler	1-2 (simultan)
Level	7 Strecken
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	80 S
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	Februar 99



Preis

ca. DM 140



Virtual Chess 64

Brettspiel



Das kämpferische Strategiespiel für helle Köpfe ist in der Konsolenwelt selten anzutreffen, doch dank Eric Caen, Chef der Entwicklerfirma Titus, der selbst ein begeisterter Schachspieler ist, wurde *Virtual Chess 64* vom PC für das N64 umgesetzt. Der umfangreiche Lernmodus bietet ein effektives Learning by doing, denn dieses Schachspiel richtet sich an völlig unerfahrene Anfänger und sogenannte Fun-Spieler, die eine Partie als reinen Zeitvertreib ansehen und sich nicht sonderlich um Features und die Analyse des Spiels kümmern. Die Grundlagen des Schachs werden über diverse Mattbilder, Endspiele und Stellungsmerkmale bis hin zu sechs fachlich kommentierten Meisterpartien des königlichen Spiels vermittelt. Zwanglos können Ungeübte durchs Menü streifen und sich an Lernpartien erfreuen. Das Ausstattungspaket reicht dabei aber nicht an das von preisgünstigeren Schach-

computern heran, es gibt keine Turniermodi (zum Beispiel 40 Züge in maximal zwei Stunden), keine Partieansicht in Textform, keine Fernschach- oder Analysestufen, keine Zugerzwingung und nur eine behelfsmäßige Stellungsbewertung. Des weiteren fehlen eine Menge Details, die engagierte Spieler vermissen werden. Statt dessen wird man mit kaum spielrelevanten Extras genervt und bekommt eine lasche 3D-Animation präsentiert. *Virtual Chess 64* ist nichts für Profis. Positiv ist, daß dieses Modul für Simultanschach geeignet ist, das heißt, ein Spieler kann an mehreren Brettern gleichzeitig agieren. In dieser Disziplin versuchen sich seit Anfang dieses Jahrhunderts Meister und Großmeister zu überbieten. Die Darstellung von vier Brettern ist hilfreich bei der Analyse gewisser Stellungen und Eröffnungen, wobei es jedoch keinen direkten Zugriff auf die umfangreiche Bibliothek des Moduls gibt.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Konami
Spieler	1-4 (simultan)
Level	13 Stufen
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	k. A.
Modul-Speicher	k. A.
Modul-Größe	32 MBit
Erscheinungsdatum	Juli 98



Preis ca. DM 140



Virtual Pool 64

Sport



Selbst wenn für viele eine verräuchte Kneipe und Hinterzimmeratmosphäre zum Billardspielen dazugehören, erfreut sich diese Sportart auch als Videospielumsetzung größter Beliebtheit. Dabei wurde auf einer Konsole noch nie so realistisch Billard gespielt wie bei *Virtual Pool 64* von Interplay. Das liegt zum einen an der High-Res-Darstellung des Tisches samt Kugeln und Queue, und zum anderen an der hervorragend gelungenen Steuerung. Mittels Analogstick lassen sich gefühlvolle Sicherheitsstöße ebenso genau ausführen wie starke Anstöße, nach denen sich die Kugeln über den ganzen Tisch verteilen. Anfänger können sich sogar Hilfslinien einblenden, oder die Spielsituation aus der Draufsicht darstellen lassen. Alle möglichen Formen des Billards, wie Pool oder Nine-Ball, können gegen einen computer-gesteuerten oder menschlichen Spieler als Wettbewerb

ausgetragen werden, und jedesmal fasziniert die realistische Physik der Kugeln. Leider gibt es nicht die Möglichkeit, ein Turnier zu spielen, und auch an verschiedene Charaktere oder Belohnungen nach gewonnenen Matches wurde nicht gedacht. Die sehr präzise Steuerung trägt viel zur Qualität dieses Spiels bei, denn egal was man beim realen Billard in einer bestimmten Situation machen würde, es läßt sich bei *Virtual Pool 64* ebenfalls in die Tat umsetzen. Effetstöße, Springbälle und Kombinationen über mehrere Banden stellen kein Problem dar. Natürlich bedarf es einiger Erfahrung, um solche schwierigen Aktionen erfolgreich enden zu lassen, und zu Beginn wird wohl die ein oder andere Kugel über die Bande auf den Boden fliegen. Mit der Zeit wird aber selbst aus einem blutigen Anfänger ein wahrer Billard-Profi – wenn auch nur ein virtueller bei *Virtual Pool 64*.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Interplay
Spieler	1-2 (abwechselnd)
Level	9 Varianten
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	ja
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	Februar 99



Preis ca. DM 120



V-Rally Edition 99

Rennspiel



Alle Fans von rasanter Action erwartet mit *V-Rally Edition 99* ein ausgetüfteltes Rennspiel. Mit insgesamt 40 Strecken, die auf acht Länder verteilt sind, den zwölf Rally-Cars und allerhand Drumherum bietet das Spiel abwechslungsreichen Spielspaß. Tuning-Experten können optimale Rahmenbedingungen für die jeweilige Rennstrecke und die Wetterverhältnisse ohne Probleme einstellen. Anfängern kommt zugute, daß Parameter wie Übersetzung, Unter- und Übersteuerung, Lenkempfindlichkeit und Federung dem eigenen Leistungsstand angeglichen werden können. Die Pad-Belegung kann frei geändert und das Bildformat nötigenfalls dem eigenen 16:9-Fernseher angepaßt werden. Das Modul hat die üblichen verschiedenen Spielmodi (Arcade, Liga etc.) implementiert. Der Zweispieler-Modus verspricht allerdings den meisten Spielspaß, denn hier sind zwei CPU-

Fahrzeuge mit von der Partie. Beim Schalten durch die Menüs fällt negativ auf, daß das Modul recht lange Dekompilierungszeiten hat. Man hat stellenweise das Gefühl, als würde man eine CD einlesen. Das realistische Fahrverhalten der Wagen und die naturgetreuen Kulissen lassen einen in die virtuelle Realität eines actiongeladenen Rennens eintauchen. Die grafischen Probleme wie Pop-Up-Effekte bei Felswänden, die ungenaue Kollisionsabfrage und gelegentliche Ruckler senken leicht den Genuß beim Spielen, auch die Szenarien wirken teilweise etwas farbüberladen. Alle Rallyewagen sind im Design detailliert ausgearbeitet und lassen sich somit sehr gut unterscheiden. Das Geschehen wird von kräftigen Motoren-Sounds untermalt, allerdings vermisst man knackige Kollisionsgeräusche, ein dumpfes Knallen tröstet nicht über die Erwartung eines harten Crashes hinweg.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Infogrames
Spieler	1-2 (simultan)
Level	40 Strecken
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	nein
Modul-Speicher	4 Spielstände
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	Dezember 98



Preis ca. DM 120



Waialae Country Club

Sport



Wenn es jemand beim Sport nicht so hektisch mag und er gerne an der frischen Luft ist, bietet sich Golf förmlich an. Allerdings ist es nicht ganz so einfach, Zutritt zu den exklusivsten Greens dieses Landes zu bekommen, da die Benutzung der Anlagen lediglich extrem betuchten Leuten erlaubt ist. Der ambitionierte N64 Besitzer kann ein preiswertes Ticket für den edlen Waialae Country Club auf Hawaii erwerben und sich im virtuellen feinen Zwirn mit den Besten des Genres messen. Zugegeben, ganz so schön wie im wahren Leben ist das allerdings nicht. Das größte Manko ist die Beschränkung auf lediglich einen Kurs mit 18 Löchern. Das gibt in Sachen Langzeitmotivation natürlich Minuspunkte. Golfsimulationen sind im allgemeinen sehr detailverliebt und kommen normalerweise auf mehreren CD-Roms daher. Selbst auf einer 128-MB-Cartridge lassen

sich hingegen nur wenige Landschaftsmerkmale abspeichern, weshalb sich die Grafik schon auf dem einzigen Kurs ziemlich oft wiederholt. Gleiches gilt für die Sounds, mit denen die Freiluftatmosphäre erst so richtig abgerundet wird. Bei *Waialae Country Club* hat man das Gefühl, auf Hawaii gäbe es nur einen einzigen Vogel, der den Spieler hartnäckig verfolgt. Ansonsten hat das Spiel jedoch alles, was man von einer modernen Golfsimulation erwarten kann: Ausgefeilte Möglichkeiten zur Schlagkontrolle, eine gutes Sortiment Eisen und eine Menge Navigationshilfen, die die Planung des nächsten Schlags ermöglichen. Insgesamt stellt sich heraus, daß *Waialae Country Club* nur in den ersten Spielmomenten Spaß bereitet. Auf Dauer muß man schon ein hartnäckiger Golf-Fan sein, um immer wieder über den gleichen und somit auch sehr langweiligen Kurs zu wandern.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Nintendo
Spieler	1-4 (abwechselnd)
Level	18 Löcher
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	36 \$.
Modul-Speicher	ja
Modul-Größe	128 MBit
Erscheinungsdatum	September 98



Preis ca. DM 120





Wave Race 64 Rennspiel



Bei *Wave Race 64* werden statt asphaltierter Strecken feuchtröhliche Parcours geboten. Das unterscheidet das Spiel schon auf den ersten Blick von anderen bekannten Rennspielen. In puncto Streckenführung sind die Kurse aber mindestens genauso anspruchsvoll wie die Tracks genervter Games. Die fetzige Raserei wird durch die unterschiedlichen Wetterlagen in den Szenarien interessant. Auf dem Drake-Lake-Kurs gleitet der Fahrer über eine spiegelglatte Wasseroberfläche, auf dem Port-Blue-Kurs kämpft er hingegen mit beeindruckenden Wogen. Das Game hat für ein Rennspiel sehr umfangreiche Optionen, darüber hinaus kann die Stärke des Seegangs eingestellt werden. Dies zeigt jedoch lediglich im Time-Attack-Modus Auswirkungen. Es ist sinnvoll, bei der Auswahl des Fahrers das unterschiedliche Fahrverhalten der vier Charaktere zu berücksichtigen, denn

auf eine hohe Endgeschwindigkeit kommt es nicht unbedingt an. *Wave Race 64* hat einen Zweispieler-Simultanmodus, in dem sich zwei ambitionierte Jetski-Piloten via horizontal geteiltem Bildschirm heiße Kopf-an-Kopf-Rennen liefern können. Trotz leichter optischer Abstriche und verlangsamt aufbaues der 3D-Grafik ist der Spielspaß so groß, daß durchzockte Nächte nicht gerade eine Ausnahme sind. Die Grafik ist eine der großen Stärken des Spiels. Zwischendurch möchte man sich am liebsten an einen der phantastisch gestalteten Strände legen, sich in der Sonne brutzeln lassen und beim Anblick der realistisch anmutenden Wasseroberfläche entspannen. Akustisch wird das spitzenmäßige Design durch passende Kompositionen und einen Online-Kommentator, der in englischer Sprache immer die wichtigen Informationen durchgibt, bereichert.

Fakten zum Spiel

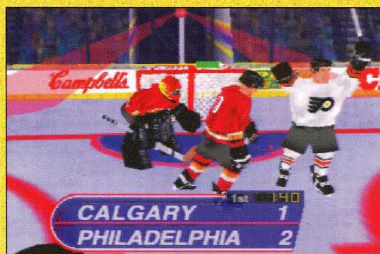
Hersteller	Nintendo
Spieler	1-2 (simultan)
Level	8 Strecken
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	k. A.
Modul-Speicher	k. A.
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	April 97



Preis ca. DM 100



Wayne Gretzky's 3D Hockey Sport

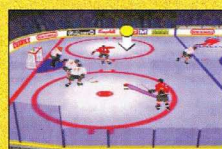


Die Begeisterung für den extrem harten Mannschaftssport erreicht hierzulande bei weitem nicht dasselbe Ausmaß wie in Amerika und in Kanada. Der Kult um die Größen des Eishockeys ist dort enorm, und kein Geringerer als der amerikanische Profispieler Wayne Gretzky, der bereits vor Jahren für eine Mega-Drive-Fassung Pate stand, ist Namensgeber für dieses rasante Game. Das Sportspiel bietet mit seinen Polygonspielern die Möglichkeit, zu viert am Run um den Puck teilzunehmen – jedoch in geringerer Geschwindigkeit als im US-Original. *Wayne Gretzky's 3D Hockey* spricht insbesondere Freunde rasanter Eishockey-Begegnungen an, die Spaß an viel Action haben. Aber auch Simulations-Fans, die der Action nicht abgeneigt sind, kommen durch den Vierspieler-Modus auf ihre Kosten. Die Hersteller legten mehr Wert auf Unterhaltung und auf spielerische Abwechslung als auf

Realitätsnähe. *Wayne Gretzky's 3D Hockey* läßt daher vom Spieldesign zu wünschen übrig, die Darstellung ist verschwommen, die Farben sind zu intensiv. Die Soundeffekte und die Geräuschkulisse des Publikums fallen durchschnittlich aus. Zur Freude der Spieler, die das Vergnügen mit bis zu vier Teilnehmern schätzen, erreichen die Optionsmenüs nicht die Komplexität der sehr statiklastigen Sport-Reihe von Electronic Arts. Für Fun sorgen die Power-Schüsse samt Feuer-schweif (nur möglich, wenn der Power-Balken voll aufgeladen ist) und die ruckartigen Vorstoßmöglichkeiten im Angriff oder in der Verteidigung. Durch brennende Tore, zwischenzeitliche Prügeleien und die Veränderung der Spielgeschwindigkeit wird atemberaubende Action geboten. Es bedarf aber einiger Übung, um eine flüssige Spielführung aufzubauen. Der Umgang mit dem Controller ist nämlich nicht einfach.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Nintendo
Spieler	1-4 (simultan)
Level	26 Teams
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	k. A.
Modul-Speicher	k. A.
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	Juli 97



Preis ca. DM 110



Wayne Gretzky's 3D Hockey 98

Sport

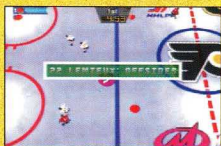


Etwas mehr sollte es schon sein, wenn man einem Eishockey-Spiel vollmundig einen neuen Namen verpaßt. Leider ist dem bei Wayne Gretzky's 3D Hockey 98 nicht so. Das Modul enthält im Gegensatz zu seinem Vorgänger Wayne Gretzky's 3D Hockey kaum Änderungen. Lediglich das Logo und das Titelfeld wurden um die neue Jahreszahl ergänzt, die Teams der NHL entsprechend aktualisiert, und in den Menüs fand eine neue Farbgebung Verwendung. Ansonsten blieb alles beim alten. Die guten Aspekte wie die hervorragende Spielbarkeit, die einfache Steuerung, die durchgängige Action und der exzellente Mehrspieler-Modus wurden nicht weiter ausgebaut. Auch an der verwaschenen Grafik und den unrealistisch wirkenden Farben wurde nichts verbessert. Grafische Effekte wie das brennende Tor oder die Replay-Funktion mit Zeitlupe und manueller Kameraführung sind

zwar nett, aber schon lange nicht mehr spektakulär. Alles, was man über Wayne Gretzky's 3D Hockey 98 sagen kann, wurde bereits schon über seinen Vorgänger gesagt: Gutes Handling und schnelle Action in mehreren Spielmodi, gepaart mit mäßiger Grafik und englischer Sprachausgabe. Wer bereits Wayne Gretzky's 3D Hockey sein eigen nennt, kann mit ruhigem Gewissen auf die 98er Version verzichten. Hartnäckige Eishockey-Fans, die unbedingt den Namen des berühmten Profispielers auf ihrem Modul aufgedruckt haben möchten, können sich möglicherweise über die aktualisierten Teams freuen. Die angekündigte Rumble-Pak-Unterstützung fand allerdings auch keinen Einzug ins Modul. Für Einsteiger, die ein ausgewogenes Eishockey-Spiel mit schnellem Einstieg suchen, lohnt sich ein Blick, es gibt jedoch mittlerweile Titel, die wesentlich mehr fürs Geld bieten.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Midway
Spieler	1-4 (simultan)
Level	26 Teams
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	k. A.
Modul-Speicher	k. A.
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	Februar 98



Preis ca. DM 130



WCW/NWO Revenge

Prügelspiel



Bei diesem Modul kommen Wrestling-Fans voll auf ihre Kosten. Nicht weniger als 40 Original-Fighters der WCW fanden Einzug in das Spiel. Zusätzlich gibt es 18 Phantasiakämpfer, ein weiteres Dutzend Bonuskrieger kann nach erfolgreichen Matches freigespielt werden. Im Gegensatz zum Vorgänger WCW vs. NWO World Tour wurden dabei die Animationssequenzen und Special-Moves ebenfalls gewaltig erhöht. Jeder Fighter besitzt jetzt einen individuellen Kampfstil. Erstaunlich ist, daß bei dieser Menge Kämpfer die Spielbarkeit nicht auf der Matte bleibt. Alle Moves und Taktiken sind ausgezeichnet auf dem Pad wiederzufinden, und ohne langes Studium des Handbuchs kann man in einen Brawl einsteigen. Wenn man die Grundfunktionen der Steuerung (Laufen, Schlagen, Treten, Zupacken etc.) erst einmal intus hat, ergibt sich der Rest ganz intuitiv.

Zusätzlich besitzt jeder Kämpfer seine eigenen Finishing-Moves und Provokationen. Es scheint, als wurde das letzte Bit des Moduls ausgenutzt. Es bietet vorbildliche Soundeffekte, eine lange und gute Intro sowie jede Menge Bewegungsfreiheit inner- und außerhalb des Rings. Power-Bombs vom obersten Seil, Bret Harts Sharpshooter oder das Verprügeln des Gegners mit allem, was außerhalb der Arena zu finden ist – die Programmierer haben an alles gedacht. Das einzige Manko des Spiels ist die kantige Grafik, die zusätzlich diverse Polygonfehler hat. Hier liegt WWF Warzone ungeschlagen vorne. Ansonsten bietet WCW/NWO Revenge mit Abstand den meisten Spielspaß im Genre, und selbst nach Wochen findet man neue Szenen oder Moves. Eine umfangreiche Auswahl an Spielmodi und ausgezeichnet umgesetzte Multiplayer-Fights für bis zu vier Spieler runden das Ganze ab.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Konami
Spieler	1-4 (simultan)
Level	58 + 23 Kämpfer
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	nein
Modul-Speicher	ja
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	November 98



Preis ca. DM 150



WCW vs. NWO World Tour Prügelspiel



Wer Namen wie Hulk Hogan, „Macho Man“ Randy Savage und Lex Luger sofort zuordnen kann und außerdem gleichnamigen Sänger noch einen anderen „Sting“ kennt, der kann sicher auch mit den Abkürzungen WCW und NWO etwas anfangen. Eines der wesentlichen Elemente des Wrestling ist neben dem Kampf die spektakuläre Show. Jeder der genannten Catcher-Stars veranstaltet regelmäßig Mini-Soap-Operas, in denen er sich mit anderen Superstars befiehlt oder verbündet. Damit die habebüchernen Streitereien der Wrestling-Helden außerhalb der Sendezeit von DSF weitergeführt werden können, wartet *WCW vs. NWO World Tour* mit einem ordentlichen Vorrat an Originalkämpfern auf. Insgesamt 42 Muskelberge sind vorhanden und können in mehreren Liga-Modi gegeneinander antreten. Auch für einen zünftigen Mehrspieler-Brawl ist das Modul ausgerüstet. Die Grafik

ist jedoch sehr kantig, und die Catcher unterscheiden sich eigentlich nur durch die Kleidung. Weitaus schlimmer ist aber, daß alle Akteure über das gleiche Move-Repertoire verfügen. Individuelle Specials oder Finishing-Moves gibt es nicht, so daß die reichhaltige Auswahl an Athleten zum grafischen Effekt verkommt. Die Animationen sind zwar generell gelungen und schön flüssig, doch insgesamt wirkt die Grafik eintönig und unspektakulär. Gleiches kann man von der Soundkulisse sagen, wobei man hier wenigstens der Background-Musik zugute halten kann, daß sie schön rockig ist. Von dem Modul ist mittlerweile ein Nachfolger *WCW/NWO Revenge* erschienen, der mit fast allen der genannten Nachteile weitestgehend aufräumt und dazu noch wesentlich mehr offizielle Kämpfer bietet. Auch die Konkurrenz-Fighter der *WWF Warzone* machen da einen erheblich besseren Eindruck.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Konami
Spieler	1-4 (simultan)
Level	36 + 6 Kämpfer
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	ja
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	Februar 98



Preis ca. DM 150



Wetrix Puzzlespiel



Puzzlespiele gibt es in rauen Mengen. Wenn man in diesem Genre mit etwas auffallen will, muß man schon neue Ideen einbringen. Bei *Wetrix* ist nur eine entfernte Ähnlichkeit mit dem Urahn *Tetris* festzustellen. Es fallen zwar noch seltsam geformte geometrische Teile aus dem Nichts, doch diesmal gilt es, nicht nur zu stapeln. Der Spieler muß die Bauteile dazu benutzen, auf einer 3D-Fläche Wälle zu bauen, denn bald fängt der Regen im Game an. Die vorrangigste Aufgabe ist es, möglichst viel Wasser zu erbeuten. Wasser hat im Gegensatz zu normalen *Tetris*-Steinen den Nachteil, flüssig zu sein und von der 3D-Plattform herabzurinnen, wenn man nicht aus seinen Klötzchen Bassins und Vorratsbehälter baut. Der aktuelle Wasserstand des Spielers wird dabei in einer Glassäule angezeigt. Zusätzliche Bonusse bringen Variation ins Spiel. Eine weitere Eigenschaft

von *H2O* ist, daß es seinen Aggregatzustand ändern kann. So sorgen vom Himmel fallende Eiskwürfel dafür, daß der ganze Wasservorrat einfriert und nicht mehr wegrinnen kann, was sehr praktisch ist. Zum anderen gibt es jedoch auch Vulkane, die Feuerbälle ausstoßen und den dritten Zustand des Wassers anregen: Es verdunstet, was schlecht für den Punktestand ist. *Wetrix* bietet eine ganze Reihe von Spielmodi, unter anderem auch einen simultanen Zweispieler-Modus, in dem man sich mit dem Gegner ein heftiges Duell liefert und nette Geschenke wie Feuerbälle austauscht. Extrem gewöhnungsbedürftig ist die poppige Darstellung des Ganzen geraten. Hier wird ein wahres Feuerwerk an tollen Grafikeffekten und Farbexplosionen gezündet. So viel, daß es manchmal zuviel des Guten ist und man Gefahr läuft, vor lauter Special-FX den Gesamtüberblick zu verlieren.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Infogrames
Spieler	1-2 (simultan)
Level	600
Rumble-Pak	nein
Controller-Pak	k. A.
Modul-Speicher	k. A.
Modul-Größe	64 MBit
Erscheinungsdatum	Mai 98



Preis ca. DM 150



WipEout 64

Rennspiel



Auf nahezu allen CD-basierenden Computersystemen konnten sich die High-Speed-Fans schon an *WipEout* erfreuen. Für das N64 wurde das Game komplett überarbeitet. Selbst für Raser, die es schon auf anderen Systemen gespielt haben, lohnt sich ein weiterer Versuch. Für die Modulversion wurden sieben völlig neue Kurse entworfen. In futuristischen Antischwerkraft-Flitzern geht es in unglaublicher Geschwindigkeit über die Strecken, wobei man den Gegnern mit den zu findenden Waffen gehörig Zunder gibt. Dabei wurden besonders gemeine Bonus-Items eingebaut wie zum Beispiel der Quake-Disruptor, der aus dem Kurs ein Erdbebengebiet macht. Besonders wichtig sind die blauen Beschleunigungspfeile, die den Flitzer blitzartig nach vorne jagen lassen. Die Raumschiffe sind gut zu steuern, und dank zweier zusätzlicher Luftbremsen kann der Gleiter weich um

enge Kurven driften. Obwohl es verhältnismäßig wenige Strecken gibt, kann sich das Game dennoch sehen lassen. Design und Sound setzen hier neue Maßstäbe. Die Grafik ist nicht ganz so vorbildlich und wird von ein paar Polygonpatzern gestört. Doch das Ganze läuft außerordentlich flüssig und ist sogar mit vier Piloten noch ruckelfrei spielbar. Dafür werden beim Multiplayer-Rennen die Details gewaltig heruntergedreht, was aber der Übersichtlichkeit in den Minifensern wieder zugute kommt. *WipEout 64* enthält alles, was man von einem modernen Rennspiel zu erwarten hat: mehrere Spielmodi wie Time Trial oder ein Liga-Modus, in dem man gegen 14 knackige Computer-Gegner antritt. Ebenfalls sehr motivierend ist der Challenge-Modus, bei dem die Piloten sechs Prüfungen in einer bestimmten Liga mit vorgegebenen Hover-Flitzern absolvieren müssen.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Konami
Spieler	1-4 (simultan)
Level	6 + 1 Strecken
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	6 S.
Modul-Speicher	ja
Modul-Größe	96 MBit
Erscheinungsdatum	November 98



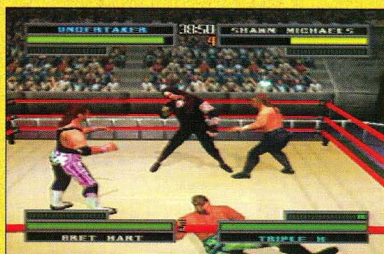
Preis

ca. DM 130



WWF Warzone

Prügelspiel



Es soll ja angeblich zwei Sorten Wrestling-Fans geben: Die einen halten das Ganze für ein knallbuntes Spektakel, bei dem niemand ernsthaft verletzt wird und der Ausgang des Kampfes von vornherein feststeht, die anderen glauben, die Fights seien blutiger Ernst. Wie auch immer, die 16 Muskelberge aus *WWF Warzone* sind rein digital, haben keine Nerven, und der Ausgang des Spiels hängt davon ab, wie gut der Spieler sein Pad beherrscht. Die Regeln des Catchens sind einfach erklärt: Es gibt eigentlich keine, solange niemand bewußt hinsieht. Um sich im gnadenlosen Zweikampf mit einem der 16 Starkämpfer der World Wrestling Federation zu messen, ist es zunächst einmal notwendig, möglichst viele Special-Moves auswendig zu lernen, denn bei einem Wrestling-Match geht es nicht nur darum, den Gegner zu besiegen, sondern das Ganze soll auf möglichst artis-

tische Weise passieren. Jeder der Kämpfer kennt neben den Standard-Moves seine individuellen Special-Tricks. Da es bei dem Game jedoch gnadenlos hektisch zugeht, ist es nicht ganz so simpel, neben der puren Gewalt auch noch die notwendige Grazie mit einzubringen. Dafür ist die Grafik ausgezeichnet, und das Sound-Repertoire gehört zum umfangreichsten, was jemals in einem N64-Game zu hören war. Zahlreiche Fight-Modi bringen Abwechslung ins Spiel und bieten immer neue Möglichkeiten, den Gegner im wahrsten Sinne des Wortes „vernichtend“ zu schlagen. Besonders erfreulich ist, daß sich bis zu vier Spieler gleichzeitig am Rumble beteiligen können. 3D-Grafik, Action und Sound gibt es satt, unerfreulich bis spielspaßtötend ist dagegen die komplizierte Steuerung einzustufen. Ansonsten heißt es besonders für Wrestling-Fans: Auf jeden Fall zugreifen!

Fakten zum Spiel

Hersteller	Acclaim
Spieler	1-4 (simultan)
Level	16 Kämpfer
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	ja
Modul-Speicher	nein
Modul-Größe	128 MBit
Erscheinungsdatum	September 98



Preis

ca. DM 130





Yoshi's Story Jump&Run



Marios grüner Drachenkumpel Yoshi ist mindestens so beliebt wie der pausbäckige Klempner selbst. Der Baby-Lindwurm durfte bereits in mehreren SNES-Modulen mitspielen, auf eigene Faust Abenteuer erleben und wurde von einer großen Fangemeinde ins Herz geschlossen. *Yoshi's Story* ist die Fortsetzung des SNES-Hits *Yoshi's Island*. Der junge Drache wird diesmal von seiner Familie begleitet, und der Spieler kann zwischen sechs verschiedenen Yoshis wählen. Die Abenteuer des Minireptils wurden als klassisches 2D-Jump&Run mit knallbunter Bilderbuchgrafik realisiert. Es zeigt, daß dieses Genre auch im Zeitalter von 3D-Games noch seine Existenzberechtigung hat. Alles ist sehr edel animiert und strotzt vor wunderschönen Spezialeffekten. Yoshi rennt, hüpfet und löst Farbrätsel, indem er die bereits bekannten ShyGuys futtert. Seine lange Zunge kann er als

Multi-Funktions-Werkzeug einsetzen. Die Reise führt durch 24 liebevoll gestaltete Level, die viel zu schnell durchgespielt sind. Genau dort ist das einzige Manko zu finden: *Yoshi's Story* ist zu einfach und wird selbst Anfänger nicht besonders herausfordern. Der durchweg gewaltfreie Charakter und die knuddeligen Animationen machen das Ganze jedoch für sehr junge N64-Einsteiger interessant. Anspruchsvollere Spiele-Fans werden hier keine Herausforderung finden und nach spektakulären technischen Neuerungen vergebens suchen. In Sachen Stil und grafischer Ausführung kann sich *Yoshi's Story* aber sehen lassen. Auch beim Sound gibt es nichts zu bemängeln. Die N64-Abenteuer des Drachen sind ein grundsolides Jump&Run der obersten Klasse. Jeder, der es gespielt hat, wird sich hinterher wünschen, das Spiel wäre nicht so schnell wieder vorbei gewesen.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Nintendo
Spieler	1
Level	24
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	k. A.
Modul-Speicher	k. A.
Modul-Größe	128 MBit
Erscheinungsdatum	März 98



Preis ca. DM 100



Zelda – Ocarina of Time Action/Adventure



Dem Mythos *Zelda* mit wenig Text gerecht zu werden, ist leider nicht möglich. Die Serie um den Elfenkrieger Link und das mächtige Triforce zieht sich durch Nintendos komplette Geschichte und ist jedem Fan ein Begriff. Die erste N64-Variante *Zelda – Ocarina of Time* wurde von Redakteuren von Videospielmagazinen auf der ganzen Welt mit Titeln wie „Das Wunder“ oder „Spiel des Jahrhunderts“ bedacht. Der Held Link durchlebt eine Menge Abenteuer in einer riesigen Welt, die so schön ist, daß man Schwierigkeiten hat, aus dieser virtuellen Realität wieder herauszufinden. Links-Reise erstreckt sich über viele kleine Mini-Quests und die zentrale Story nimmt immer wieder neue, unerwartete Wendungen. Sowohl Grafik als auch Steuerung sind als genial zu bezeichnen, und das Gameplay gehört zum Fesselndsten, das jemals über einen Bildschirm lief. Immer wieder fin-

det man Dinge und Effekte, die einem den Atem rauben. Auf Sprachausgabe wurde komplett verzichtet, was mancher vielleicht als einziges Manko empfinden wird. Doch bei der Masse an Dialogen wird wohl jedem klar, daß eine Sprachausgabe die Modulgröße gesprengt hätte. Der Spieler begleitet Link durch dessen komplette Jugend und kann mit ihm später, als herangewachsener Mann, ganz andere Dinge tun als in seiner Kindheit. Diese Zeitkomponente fand auch Einzug in die Puzzles, die durchweg logisch und nachvollziehbar sind. *Ocarina of Time* ist es durchaus wert, daß man sich ein N64 kauft, um es spielen zu können. Mit diesem Modul ist Kult-Spiele-designer Miyamoto sein absolutes Meisterwerk gelungen, dessen Spieltiefe wohl noch lange unerreicht bleiben wird. Es steht außer Frage, daß jeder Nintendo-Fan dieses Spiel einfach haben muß.

Fakten zum Spiel

Hersteller	Nintendo
Spieler	1
Level	-
Rumble-Pak	ja
Controller-Pak	nein
Modul-Speicher	3 Spielstände
Modul-Größe	256 MBit
Erscheinungsdatum	Dezember 98



Preis ca. DM 120





Tastenkürzel und Richtungen:

Steuerkreuz: Die acht möglichen Richtungen auf dem Steuerkreuz. Analogstick-Bewegungen werden mit AS gekennzeichnet und durch entsprechende Pfeile (siehe Bild) angegeben.

L- und R-Tasten: Für diese Tasten benutzen wir die Kürzel L und R, wie sie auch auf dem Pad abgebildet sind.

Die vier gelben Buttons: Die Symbole der vier Buttons entsprechen den Vorgaben auf dem Pad: C $\uparrow$, C $\downarrow$, C $\leftarrow$, C $\rightarrow$.

Start: Für die Funktionstaste in der Mitte des Pads, benutzen wir kein Kürzel.

A, B und Z: Die Tasten werden entsprechend der Pad-Beschriftung benannt.

Darstellung der Tastenkombinationen und Paßwörter:

Sollen mehrere Tasten gleichzeitig gedrückt werden, so steht ein Pluszeichen dazwischen (Beispiel: A + $\rightarrow$ + Start), andernfalls sind die Kombinationen durch Kommas getrennt (Beispiel: R, $\uparrow$, Start, L, $\downarrow$, oder in Verbindung A $\uparrow$ + B + Z, Start). Gelegentlich drucken wir Paßwörter oder Cheats, die ausschließlich über die vier C-Buttons eingegeben werden, oder Kreisbewegungen am Steuerkreuz auch ohne Kommas ab (Beispiel $\uparrow \rightarrow \downarrow \leftarrow \rightarrow \downarrow \leftarrow \rightarrow \downarrow$).

NTSC/PAL:

Zum Teil funktionieren die Cheats nur in der jeweiligen Version. NTSC steht dabei für USA- und Japan-Versionen. Taucht dies hinter dem Titel auf, konnten wir den Cheat nur dafür testen.

1080° Snowboarding NTSC

Versteckte Fahrer: Wollt Ihr mit dem Kristall-Fahrer aus dem Expert-Modus fahren, müßt Ihr ihn zuerst besiegen und danach im Charakter-Auswahlbildschirm Akari anwählen. Drückt A, um die Charakterwerte aufzurufen. Wenn Ihr nun C $\rightarrow$ drückt und mit A bestätigt, sollte Akaris Porträt im Board-Auswahlbildschirm durch das des Kristall-Fahrers ersetzt werden. Den Gold-Fahrer gibt es, wenn Ihr mit dem Kristall-Fahrer auf allen Strecken im Expert-Modus erfolgreich wart. Danach wählt Ihr im Charakter-Auswahlbildschirm Kensuke an, drückt A und danach C $\uparrow$. Bestätigt nun mit A, und Ihr könnt auch diesen Extraboarder fahren. Der Panda-Fahrer wird spielbar, wenn auf allen Kursen in allen Modi alle Rekorde geschlagen wurden. Danach im Charakter-Auswahlbildschirm Rob anwählen, A drücken und C $\rightarrow$ drücken.

Verstecktes Board: Wer mit einem platten Pinguin die Piste unsicher machen will, sollte im Trainings-Modus alle Tricks ausführen, so daß der jeweilige Name in der Trick-Liste rot aufleuchtet. Im Board-Screen auf dem Tahoe-155-Board C $\downarrow$ drücken und mit A bestätigen. Das neue Brett hat ein gutes Handling.

Aero Fighters Assault NTSC

Extra-Pilot und F-15: Im Titelbildschirm während der „Press Start“-Einblendung folgende Kombination eingeben: C $\leftarrow$, C $\downarrow$, C $\rightarrow$,

C $\uparrow$, C $\leftarrow$, C $\rightarrow$, C $\downarrow$! Es ist nichts zu hören oder zu sehen, aber im Select-Screen steht links eine neue F-15 zur Verfügung.

Geheime Stage: Es gibt eine geheime Stage, nachdem die „Ice-Cave-Stage“ siegreich beendet wurde. Sie erwartet den Spieler, der die drei Bonuslevel sowie die sieben regulären Stages abgeschlossen hat.

Aero Gauge NTSC

Versteckte Fahrzeuge: Um an die geheimen Flugleiter zu gelangen, muß auf dem zweiten Controller R, L, Z, C $\downarrow$ und auf dem digitalen Steuerkreuz $\uparrow$ gedrückt werden. Dann alle Buttons loslassen und auf dem ersten Controller „Start“ drücken.

Blitzstart: Vor dem Start A und B gedrückt halten und zum Start B loslassen.

Air Boarder 64

Bonuscharaktere: Jeweils ein Bonuscharakter wird spielbar, wenn man folgende Vorgaben erfüllt:

- Ein A-Ranking in jedem Level und auf jeder Strecke im Street-Work-Modus
 - Ein S-Ranking in jedem Level und auf jeder Strecke im Street-Work-Modus
 - Alle Level und Strecken im Time-Attack-Modus innerhalb des Zeitlimits erledigen
 - Im Coin-Modus ein Perfect-Ranking auf allen Strecken und in allen Levels erreichen
- Bonus-Boards:** Zuerst müssen alle vier Bo-

nuscharaktere erspielt werden. Danach gibt man folgenden Code im Board-Screens Screen ein: $\uparrow$, $\uparrow$, $\downarrow$, $\downarrow$, $\leftarrow$, $\leftarrow$, $\rightarrow$, $\rightarrow$, B, A. Jetzt sind diese Boards erhältlich: Ika-Chu (Doppelsprünge), Father (lange Sprungzeit), J-B (mit A + B bekommt man einen Turbo-Jump), J-Arm (Extra-Turbos).

All-Star Baseball 99

Große Spielfiguren: Gebt Ihr im Cheat-Menü „gothelium“ ein, haben alle Spieler große Köpfe, Füße und Schläger.

Dünne Spielfiguren: Um die Spieler dünn und ausgehungert aussehen zu lassen, solltet Ihr im Cheat-Menü „prppaply“ eingeben.

Alien-Spieler: Gebt im Cheat-Menü das Wort „ATEMYBUIK“ ein! Wählt Ihr danach das Stadion „Alienopolis“ aus, wird das zweite Team durch grüne Aliens ersetzt.

Automobili Lamborghini NTSC

Extra-Autos: Während des Intro-Screens folgende Tastenkombination eingeben: Z, R, A, C $\uparrow$, C $\downarrow$, Z! Im Select-Menü stehen jetzt zusätzliche Autos zur Auswahl.

Geheimes Menü: Um Zugang zum geheimen Menü zu erlangen, sollt folgende Tastenkombination eingegeben werden: B-Button gedrückt halten und dreimal Z drücken! Zur Bestätigung ertönt der Ausruf „Cheater“.

Banjo-Kazooie

Diverse Cheats: Begebt Euch zur Sandburg im Treasure Trove Cove und stampt vor jedem Code das Wort „CHEAT“ ein! Eine Kuh ist zu hören. Gebt nun folgende Wörter ein: BANJOBEGSFORPLENTYOFEGGS: unendliche Eier

LOTSOFGOESWITHMANYBANJOS: unendliche Leben

DONTBEADUMBGOSEEMUMBO: 99 Mumbo-Schädel (nur vor der Verwandlung möglich)

NOWYOUCANFLYHIGHINTHESKY: unendliche rote Federn

GIVETHEBEARLOTTOFAIR: unendliche Luft unter Wasser

ANENERGYBARTOGETYOUFAR: acht Energiepunkte

AGOLDENGLOWTOPROTECTBANJO: unendliche goldene Federn

Mit „NOCHEAT“ (ohne das Wort „CHEAT“ vorher eingegeben) werden die Codes deaktiviert.

Bio Freaks NTSC

First-Person-Perspektive: Während eines Kampfes L-Taste halten und Start drücken. Die normale Perspektive erreicht Ihr durch das Halten von $\downarrow$ und das Drücken von Start.

Blast Corps

Turbo-Start: Auf den Rennkursen lohnt sich die Anwendung des Startbeschleunigers. Wenn die letzte Anzeige auf grünes Licht springt, sollte der Fahrer das Gas betätigen. Das Ergebnis ist ein Turbo-Boost, wie Ihr ihn von Mario Kart oder Wave Race kennt.

Sprengtrick: Der Trick mit der künstlichen Sprengung funktioniert folgendermaßen: Ein Fahrzeug wird so nahe am zu sprengenden

Objekt geparkt, daß es dem Fahrer unmöglich ist auszustiegen. Nun wird der Z-Button trotzdem betätigt. Erst wird der Charakter schreiben, und wenn dann weiter Z gedrückt wird, fliegt das betreffende Objekt in die Luft. Mit diesem Trick lassen sich Level wie „Oyster Harbour“ und „Beeton Tracks“ schneller und einfacher bewältigen.

Versteckte Wissenschaftler: Um bei Rares Action-Puzzle die Planetenmissionen freizulegen, müssen im Spiel sechs Wissenschaftler gefunden werden, die eine kontrollierte Detonation der Atomraketen herbeiführen. Sie halten sich an folgenden Orten versteckt: Argent Towers (Silberstadt), Ebony Coast (Elfenbeinküste), Glory Crossing (Katenschlucht), Oyster Harbour (Austernhafen), Tempest City (Tempcity). Nachdem die sechs Wissenschaftler aufgespürt wurden und der Atomtransport durch eine kontrollierte Sprengung entschärft worden ist, bietet sich dem Spieler ein interessanter Bonuslevel.

Body Harvest

Anmerkung: Die folgenden Cheats funktionieren nur, wenn Ihr am Anfang des Spiels als Namen „ICHEAT“ eingibt. Die Cheats werden im laufenden Spiel eingegeben.

Alle Waffen: A, ➔, C ➔, C ➔, C ➔, A, ➔
Stärkere Waffen: C ➔, C ➔, ➔, Z, Z, ➔, C ➔
Surreal-Modus: C ➔, ➔, ➔, ➔, C ➔, A, ➔
Dickbeinige Aliens: ➔, A, ➔, ➔

Bombberman 64 NTSC

Geheime Battle-Level: Dieser Cheat funktioniert nur mit der Import-Version, und nur mit dem Hudson-JoyCard-64-Controller. Im Titelschirm muß der „Slow Switch“ auf die Position Hu gebracht werden, dann müßt Ihr fünf Sekunden warten. Ein Geräusch bestätigt den Trick. Unter Battle Mode lassen sich nun vier neue Geheimlevel anwählen.

Bombberman Hero NTSC

Gossick World: Man muß alle 24 Dimensionsbomben einsammeln und das Optimum in jeder Stage erreichen.

Slider Race: Um das erste versteckte Extra im Optionsmenü zu bekommen, muß das Optimum in den Stages erreicht werden. Im Slider Race muß man mit dem Schneemann auf dem Bomber-Slider einen Rekord aufstellen.

Golden Bomber: Um das zweite versteckte Extra zu bekommen, muß das Optimum in den Stages erreicht und Gossick besiegt werden. In diesem Modus verwandelt eine Gold Card die Figur in einen goldenen Charakter.

Millians Schatzsuche: Um das dritte versteckte Extra zu bekommen, muß das Optimum in den Stages erreicht werden. In diesem Modus explodiert ein Schiff, das 24 Schätze auf den sechs Sternen verteilt. Ziel ist es, alle Schätze einzusammeln.

Buck Bumble

Unendlich Munition und Energie: Im Titelschirm gibt man auf dem digitalen Steuerkreuz ➔, ➔, ➔, ➔ ein. Nun hält man Z und gibt ➔, ➔, ➔, ➔ ein. Ein Geräusch sollte er-

tönen. Daraufhin kann während des Spiels jederzeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten A, B und R Munition und Energie aufgefüllt werden.

Levelanwahl: Im Titelschirm Z halten und auf dem Steuerkreuz die Kombination ➔, ➔, ➔, ➔ eingeben, dann Z loslassen und ➔, ➔, ➔, ➔, ➔, ➔, ➔, ➔ eingeben! Nun startet man ganz normal und kann mit dem Analogstick zwischen den Leveln auswählen.

Bust-A-Move 2

Neue Puzzles: Solltet Ihr schon alle Puzzles gelöst haben, braucht Ihr das Spiel deswegen nicht gleich wegzustellen. Wenn Ihr nach dem Durchspielen im Titelschirm die Tastenkombination L, ➔, R, ➔ eingibt, tut sich etwas im Puzzle-Modus. Die Another-World-Option bietet neue Herausforderungen.

Chameleon Twist

Endboss – Jungeländ: Dieser Levelboss wirft mit Felsbrocken um sich. Um ihn zu besiegen, müssen die grünen Schmetterlinge mit der MG-Attacke verschossen werden. Dies schubst den Boss von der Plattform.

Endboss – Antland: Die Ameisenkönigin zu besiegen gestaltet sich schon schwerer. Während das Chamäleon den Gegner zu Boden reißt, sollte gleichzeitig Munition für die Attacke gesammelt werden. Vorsicht, der Schwanz der Riesennameise wird wie ein Baseball-Schläger geführt.

Endboss – Bombland: Wer diesen Levelboss besiegen will, der muß ihn am Bauch treffen. Auf diese Art verliert er mehr und mehr an Größe. Vorsicht vor seinen Bomben!

Chopper Attack

Zusätzliche Optionen: Gebt im Titelschirm („Push Start“) die Kombination ➔, ➔, ➔, ➔, A, B, Start ein! Ihr gelangt in ein Menü, in dem Ihr beispielsweise alle Level freischalten, ein Soundmenü erreichen oder einen Score-Attack-Modus aktivieren könnt.

Clayfighter 63 1/3

Neue Kämpfer: Im Kämpfer-Auswahlschirm L gedrückt halten und ➔, ➔, ➔, ➔, ➔, ➔ eingeben, um Boogerman spielen zu können. Für Dr. Kiln L gedrückt halten und B, C ➔, C ➔, C ➔, C ➔ und A eingeben. Suma Santa wird mit folgendem Code anwählbar: L gedrückt halten und A, C ➔, C ➔, C ➔, C ➔, B eingeben.

Geheimes Optionsmenü: Im Charakter-Auswahlschirm L gedrückt halten und C ➔, C ➔, C ➔, C ➔, B und A eingeben, um das geheime Optionsmenü zu erhalten.

Cruis'n USA

Rennstrecken anwählen: Durch die folgenden Kombinationen können die Strecken direkt angewählt werden:
 Golden Gate Park: L gedrückt halten und C ➔ und C ➔ gleichzeitig drücken
 Indiana: L gedrückt halten, dann C ➔ und C ➔ gleichzeitig betätigen

San Francisco: L gedrückt halten und C ➔ und C ➔ gleichzeitig betätigen

Andere Fahrzeuge: Im Fahrzeug-Auswahlschirm C ➔, C ➔ und C ➔ gleichzeitig drücken. Hinter dreien der offensichtlichsten Fahrzeuge verstecken sich weitere Autos.

Cruis'n World

Upgrade im Championship-Modus:

Benötigte Punkte	Upgrade
8	Power Level 2
20	Paint-Modus
100	Power Level 3
150	Paint-Modus 2
500	Power Level 4
1500	Power Level 5
9999	Speed Demon

Versteckte Fahrzeuge: Im Practice-Modus müßt Ihr folgende Zeiten schlagen:
 Germany (2:27); Egypt (1:07); Hawaii (3:47); New York (2:11); England (1:46); France (2:15); Kenya (2:06); China (1:14); Australia (1:49); Mexico (1:46); Japan (2:48); Russia (1:58). Da die Zeiten sehr knapp bemessen sind, empfiehlt es sich, die Fahrzeuge aus dem Championship-Modus zu verwenden.

Dark Rift

Boss Code: Um die beiden Endgegner anzuwählen zu können, muß im Titel-Screen folgende Tastenkombination eingegeben werden: A, B, R, L, C ➔, C ➔!

Endings: Mit diesen Cheats, die im Titelscreen zügig eingegeben werden müssen, können die Abspanne angeschaut werden:
 Aaron: ➔, C ➔, R, ➔, ➔, R, R, C ➔
 Demonica: ➔, C ➔, R, ➔, ➔, R, R, C ➔
 Demitron: ➔, C ➔, R, ➔, ➔, L, L, C ➔
 Eve: ➔, C ➔, R, ➔, ➔, R, R, C ➔
 Gore: ➔, C ➔, R, ➔, ➔, R, R, C ➔
 MorphiX: ➔, C ➔, R, ➔, ➔, R, B
 Niki: ➔, C ➔, R, ➔, ➔, R, R, A
 Scarlet: ➔, C ➔, R, ➔, ➔, L, L, C ➔
 Sonork: ➔, C ➔, R, ➔, ➔, L, L, C ➔
 Zenmuron: ➔, C ➔, R, ➔, ➔, L, L, C ➔

Diddy Kong Racing

Turbofelder richtig nutzen: Kurz vor dem Überfahren des Turbofeldes oder dem Durchfliegen eines Turbofeldes den Finger vom Gas nehmen, bis schwarzer Qualm aus dem Auspuff des Fahrzeuges kommt. Obwohl so für mehrere Sekunden kein Gas gegeben wird, beschleunigt das Vehikel auf atemberaubende Weise: Wem das zu schnell wird, der kann mit der Gas-Taste bremsen.

Magic Codes: Folgende Codes werden im entsprechenden Menü eingegeben:
 BOGUSBANANAS: Eingesammelte Bananen bremsen das Fahrzeug
 VITAMINB: Es können mehr als zehn Bananen eingesammelt werden
 TIMETOLOSE: Die Gegner werden schlauer
 FREEFRUIT: Bei jedem Rennen hat man pauschal zehn Bananen
 FREEFORALL: In jedem Ballon steckt die höchste Stufe des jeweiligen Extras
 ARNOLD: Die Charaktere wachsen
 TEENYWEENIES: Die Charaktere schrumpfen

OFFROAD: Allradantrieb und keine Speed-Einbremsen abseits der Strecke

Dual Heroes

Als Gyn spielen: In den Optionen die Schwierigkeitsstufe auf „Normal“ setzen und den Zwei-Runden-Modus auswählen. Jetzt den Story-Modus komplett mit einem Charakter durchspielen. Gyn ist danach anwählbar.

Extreme-G

Cheats: Im Bike-Auswahlbildschirm R gedrückt halten und folgende Cheats als Namen eingeben:

WIRED: Drahtgittermodell
FISHYE: Weitwinkel
MAGNIFY: Zoom-Perspektive
STEALTH: Alle Bikes sind unsichtbar
GHOSTLY: Alle Bikes sind transparent
ANTIGRAV: Der Bildschirm steht kopf
BANANA: Rutschige Strecke
XTREME: Schnellere Bikes
NITROID: Unendlich viele Nitros
ARSENAL: Unendlich viele Raketen
Ultimates Paßwort: Mit folgendem Paßwort bekommt man alle Strecken, Bikes und einen versteckten Special-Kurs: 81GDD5

Extreme G – XG 2

Drehender Bildschirm: Begebt Euch mit R von der Bike-Auswahl in den Enter-Name-Screen und gebt als Namen „SPIRAL“ ein!
Draufsicht: Gebt in der Bike-Auswahl als Namen „SPYEYE“ ein!

Venom-Bike: Um das extrem schnelle Venom-Bike zu erhalten, müßt der erste Platz im Atom-Contest errungen werden. Wer dafür zu faul ist, kann auch das Paßwort „868Q CMH3 9H9T“ eingeben.

Wasp-Bike: Entweder werdet Ihr in dem Critical-Mass-Schwierigkeitsgrad Erster, oder Ihr gebt das Paßwort „55HZ 1MH3 9H9L“ ein, um an das Superbike zu gelangen.

F1 Pole Position

Unbegrenztes Benzin: Dieser Trick funktioniert in jedem Rennen. Setzt Ihr die Spritmenge vor dem Rennen auf 10 Prozent, habt Ihr nicht nur eine maximale Beschleunigung, Ihr verbraucht auch keinen einzigen Tropfen Sprit während des ganzen Rennens.

Verstecktes Auto: Nach dem Sieg als World GP Champion solltet Ihr das Spiel abspeichern, das System neu starten und beim Screen „Now loading the Data ...“ A und B gleichzeitig drücken. Wenn Ihr jetzt in die Fahrer-Auswahl geht, haben die 96 Forti Driver einen Ubi-Soft-Original-HRA-V12-Wagen. Anmerkung: Dieser Trick funktioniert nur mit einem Controller Pak.

F-1 World Grand Prix

Bonusstrecke: Verändert den Nachnamen von Driver Williams im Exhibition-Modus in „Vacation“! Nun geht Ihr zurück zum Startbildschirm und wieder in den Exhibition-Modus. Nach dem European GP ist der neue Hawaii-Kurs zu finden.

Gold- und Silber-Fahrer: Für die zusätzlichen

Fahrer geht man genauso vor wie bei der Bonusstrecke beschrieben. Als Namen gibt man für den Gold-Fahrer „Pyrite“ und für den Silber-Fahrer „Chrome“ ein.

FIFA 64/FIFA 98 – Die WM-Quali

Soundeffekte wählen: Wer nach einem Tor in der Wiederholung oder während des Siegeslaufes des Torschützen die C-Buttons drückt, kann seinen Gegenspieler demoralisieren. C↑ ist eine Fanfare, C↔ ist eine kreischende Menge, C↓ ist eine Trommel und C→ ist eine Stimme, die „Gooooaaallll!“ brüllt.

Fighters Destiny

Als Joker kämpfen: Spielt das Spiel einmal durch und besiegt alle 100 Gegner im Survival-Modus. Danach ist der Joker im Spieler-Auswahlbildschirm anwählbar.

Als Master kämpfen: Spielt das Spiel einmal durch und besiegt alle Gegner in der Master Challenge. Danach ist der Master im Spieler-Auswahlbildschirm anwählbar.

Als Robert kämpfen: Spielt das Spiel einmal durch und besiegt alle Gegner im Survival-Modus in weniger als einer Minute. Danach ist Robert im Spieler-Screen anwählbar.

Als Ushi kämpfen: Spielt das Spiel einmal durch und übersteht den Rodeo-Modus länger als eine Minute. Danach ist Ushi im Spieler-Auswahlbildschirm anwählbar.

Forsaken

Unverwundbarkeit: Gebt im Titelbildschirm („Press Start“) die Tastenkombination A, Z, ↑, ↔, C↔, C↔, C↓ ein!

Levelanwahl: Gebt im Titelbildschirm („Press Start“) die Tastenkombination A, R, Z, ↑, ↑, C↑, C↓, C↓ ein! Danach kann der gewünschte Spielschnitt frei gewählt werden.

Unbegrenzte Nitros: Drückt B, B, R, ↑, ↔, ↓, C↑, C↔, um endlos Nitros zu haben.

Frankreich 98 – Die Fußball-WM

Andere Soundeffekte: Nach einem Tor kann der Spieler durch Drücken von A, B, C↔ oder C→ die Sound-Files frei wählen.

Klassische Weltmeisterschaft: Um die klassische WM spielen zu können, müßt man mit einer Mannschaft die aktuelle WM gewinnen.

F-Zero X NTSC

Universal-Cheat: Wem es zu anstrengend ist, die 30 Vehikel, die beiden zusätzlichen Ligen und den Master-Schwierigkeitsgrad freizuspielen, der kann auch auf einen einfachen Cheat zurückgreifen. Drückt im Modus-Auswahlbildschirm die Tastenkombination L, Z, R, C↑, C↓, C↔, C→, Start, und schon wird alles freigeschaltet!

G.A.S.P. – Fighter's NEXtream

Als Gouriki kämpfen: Im Titel-Screen diesen Code eingeben (C-Buttons oder Steuerkreuz benutzen): ↑, ↑, ↓, ↓, ↔, ↔, ↔, ↔, B, A.

Als Reiji kämpfen: Im Titel-Screen folgenden Code eingeben (C-Buttons oder digitales Steuerkreuz benutzen): A, B, ↔, ↔, ↔, ↔, ↓, ↓, ↑, ↑.

Andere Kostüme: L halten und ↔ oder → drücken. Dann den gewünschten Charakter auswählen und L loslassen.

Gex: Enter the Gecko NTSC

Super-Paßwort: „M758FQ RW3J58 FQRW4!“ Damit stehen Euch 99 Leben und alle Fernbedienungen zur Verfügung.

Glover

Fish-Eye-Cheat: Im Pausenmodus gibt man die Tastenkombination C↔, C↔, C↔, C↔, C↔, C↔, C↔, C↔, C↔ ein.

Offene Portale: Gibt man im Pausenmodus C↑, C↔, C↔, C↓, C↔, C↓, C↑, C↔ ein, sind sämtliche Portale geöffnet.

Als Froggy spielen: Gebt im Pausenmodus die Tastenkombination C↑, C↔, C↓, C↔, C↑, C↔, C↔, C↑ ein! Die Spielfigur verwandelt sich in einen Frosch und erhält ein Leben, wenn sie einen Käfer frißt.

GT 64 Championship Edition NTSC

Spiegelverkehrte Strecken: Wer den Championship-Modus auf „Easy“ gewinnt, kann die Tracks spiegelverkehrt befahren.

Turbostart: Sobald die Startampel auf Gelb springt, Gas geben, um mit einem Turbostart ins Rennen zu gehen.

Hexen 64

Cheats: Um das Cheat-Menü zu aktivieren, müßt im Pausenmodus C↑, C↓, C↔ und C→ eingegeben werden: Innerhalb dieses Menüs gibt es weitere Cheats.

Levelanwahl: C↔, C↔, C↔, C↔, C↓, C↑, C↓, C↔

Unverwundbarkeit: C↔, C↔, C↓

Health: C↔, C↑, C↓, C↓

Naher Gegner besiegen: C↓, C↑, C↔, C↔

Durch Wände gehen: 20 x C↑, C↓

Einsammeln (Unter Menü): C↓, C↑, C↔, C↔

Alle Waffen: C↔, C↑, C↓, C↓

Alle Schlüssel: C↓, C↑, C↔, C↔

Alle Artefakte: C↑, C↔, C↓, C↑

Alle Rätsel-Items: C↑, C↔, C↔, C↔, C↔, C↔, C↓, C↓

Holy Magic Century

Verstecktes Element: Nachdem Ihr Nepty besiegt habt, müßt Ihr zurück zur Fähre und sie dreimal benutzen. Auf der dritten Reise bleibt Ihr in der Kabine und geht zu den Kisten auf der rechten Seite. Ein Fragezeichen signalisiert ein unsichtbares Element.

Volle Energie: Geht in ein Hotel und sagt, daß Ihr eine Nacht bleiben wollt. Im Save-Screen drückt B. Jetzt habt Ihr wieder die volle Energie.

Attacken ausweichen: Wenn ein Gegner mit einer physikalischen Attacke angreift, müßt Ihr sofort den Control-Stick bewegen. Meistens reicht das, um der Attacke zu entgehen.

Iggy's Reckin' Balls

Cheats: Um die Cheats zu aktivieren, müßt Ihr zuerst im Titelbildschirm den Z- und den R-Button gleichzeitig drücken. Im Textfenster können folgende Cheats eingegeben werden: **happyheads:** Alle Charaktere

theuniverse: Alle geheimen Welten
jumparound: Levelselect (im Pausenmodus)
swopshop: Charaktere mit vertauschten Frisuren, Brillen etc.
rolfharis: Bleistiftzeichnungs-Modus
toomuchpie: Dicke Bälle
microballs: Kleine Bälle
2rokto: Leuchtende Bälle
iceprincess: Oberflächen sind vereist
goeeygoogo: Oberflächen sind verschleimt
bomberball: Nur Bomben als Power Ups
1hitwonder: Ein Treffer tötet
toomuchfun: Verrückte Physik
imallout: Keine Power Ups
nonstop: Dauerhaft Turbo
nogoodie: Bomben statt Power Ups
2times: Doppelte Turbolänge
shootshot: Alle blauen Geschosse
ohmy: Komische Partikeleffekte
gobaby: Volle Turbos

International Superstar Soccer 64

All-Star-Teams: Wird im Titel-Screen folgende Tastenkombination eingegeben, sind sechs neue Teams spielbar:

↑, L, ↑, L, ↓, L, ↓, L, ←, R, →, R, →, R, →, R, B, A! Danach den Z-Button gedrückt halten und mit Start bestätigen. Bei richtiger Eingabe ertönt die Stimme des Anсagers.

Big-Head-Modus: In den Spielern überdimensionale Köpfe wachsen zu lassen, wird im Titel-Screen folgendes eingegeben:

C ↑, C ↓, C ↖, C ↗, C ←, C →, C ↙, C ↘, B, A, dann Z halten und Start drücken!

Schiedsrichter als Hund: Im Titelbildschirm folgende Tastenkombination eingeben: ↑, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B und A!

Neue Moves: Regenbogen: Beim Sprint in eine beliebige Richtung sämtliche Knöpfe freigeben und kurz danach lupfen! Dies kann zu unerwartetem Torerfolg führen.

International Superstar Soccer 98

Big-Head-Modus: Im Startbildschirm C ↓, C ↖, C ↗, C ↘, C ←, C →, C ↙, B, A eingeben. Jetzt Z halten und Start drücken.

Extra-Teams: Wer nicht den League-Championship-Modus durchspielen möchte, um an die Extra-Teams zu kommen, sollte folgenden Cheat ausprobieren: Während „Press Start“ auf dem Bildschirm blinkt, ↑, C ↑, ↑, C ↑, ↓, C ↓, ↓, C ↓, ←, C ←, →, C →, ←, C ←, C →, B, A, eingeben, dann Z halten und Start drücken. Bei korrekter Eingabe ist ein Sound zu hören, und neue Teams sind anwählbar.

Kobe Bryant in NBA Courtside

Bonusteams: Setzt den Cursor im Hauptmenü auf den Punkt „Pre-Season“. Wenn Ihr dann L hältet und dabei A drückt, könnt Ihr anschließend nach rechts zu drei neuen Teams weiterschalten.

Disco-Modus: Im Pausenmodus folgenden Cheat eingeben: A, C ↑, ↓, ↑, C ↓, R, B, B, C →, C →, Z!

LylatWars

Geheime Warps: Sektor Z: Wählt, nachdem Ihr den Continue-Ring passiert habt, die linke

Abzweigung. Die vier grauen Metallplatten müßt Ihr schnell aufschließen und dann durch die entsprechende Öffnung fliegen. Laßt keine Öffnung aus, und Ihr werdet direkt in den Sektor Z gewarpt. Titania: Am Ende des Meteorfeldes müßt Ihr die Ringe durchfliegen, die aus nach innen gerichteten Dreiecken gebildet sind. Wer alle Ringe durchfliegt, hat genug Speed für einen Warp.

Madden 64

Schlußsequenz-Cheat: Wer nicht bis zu einem Sieg warten will, um die schön gerenderte Siegessequenz zu sehen, der muß beim Electronic-Arts-Logo zu Beginn L, R und Z gleichzeitig drücken.

Madden NFL 99

Bonusteams: Gebt im Code-Bildschirm einen der folgenden Cheats ein, um das entsprechende Team anwählen zu können: (Team/Code)

NFC Pro Bowl/BESTNFC
 AFC Pro Bowl/AFCBEST
 All-Madden/BOOM
 All-Time Star Leaders/IMTHEMAN
 60s Greats/PEACELOVE
 70s Greats/BELLBOTTOMS
 80s Greats/SPRBWLSHUF
 90s Greats/HEREANDNOW
 All-Time Greats/TURKEYLEG
 NFL Equipment Team/GEARGUYS
 1999 Cleveland Browns/WELCOMEBACK
 EA Sports/INTHEGAME
 Tiburon/HAMMERHEAD

Verstecktes Update:

Gebt „OURHOUSE“ im Code-Bildschirm ein!

Mario Kart 64

Wer im Time-Trial-Modus gegen einen Ghost antreten will, muß diese Zeiten unterbieten: Luigi Raceway (2:10); Mario Raceway (1:47); Royal Raceway (3:12).

Mischief Makers

Obwohl sich Jump&Runs eigentlich von selbst erklären, scheint die Steuerung bei *Mischief Makers* vielen Spielern einige Probleme zu bereiten. Aus diesem Grund gibt es hier die Moves:

Marina: Bewegen: Auf dem Digi-Pad ← oder → drücken; Greifen: B drücken; Sachen loslassen: B erneut drücken; Werfen: ←, →, ↖, ↗ oder B gleichzeitig drücken; Gefgriffene Sachen schütteln: ↓, ↓ kurz hintereinander drücken; Springen: A drücken; Kriechen: ↓ drücken; Schlagen, Schubsen: ← oder → und dann C drücken; Schweben: Im Sprung ↑ und dann C drücken; Rutschen: ↖ oder ↗ und gleichzeitig A drücken; Gesprungenes Rutschen: ↖ oder ↗ und A schnell hintereinander drücken; Rollen: ↖ oder ↗ und C-Button drücken

Chappy: Schlagen: B drücken (dreimal schnell hintereinander bringt eine Dreier-Combo); Springen: A drücken (dreimal schnell hintereinander bringt einen Dreier-Sprung); Blocken: ↓ drücken; Rutschen: ↖ oder ↗ und gleichzeitig A drücken; Schubsen: ← oder → zweimal schnell hintereinander drücken; Baumeln lassen: A und ↖ oder

↗ gleichzeitig drücken; Finaler Kinnhaken: ↖ oder ↗ und B gleichzeitig drücken

Mission: Impossible

Cheats: Begebt Euch zum Menü, in dem die verschiedenen Missionen ausgewählt werden können. Ohne dort etwas zu bestätigen, gebt Ihr die folgenden Codes ein:

Mini-Raketenwerfer: L, L, C ↖, C ↗, C ↘
Pistole mit Schalldämpfer: C ↑, L, C ↖, C ↗, L
9-mm-Pistole: R, L, C ↓, C ↑, L
Big-Head-Modus: C ↖, R, C ↘, L, C ↗
Große Füße: C ↓, Z, R, C →, Z
Kinder-Modus: C ↓, C ↖, R, L, Z
Mini-Modus: Z, C ↖, R, C ↗, C ↓
Unverwundbarkeit: C →, Z, C ↓, C ↘, R

Multi Racing Championship NTSC

Bonusfahrzeuge: Nachdem alle Kurse im Match-Race gewonnen wurden, taucht der erste Bonuswagen auf. Gewinnt der Spieler gegen diesen Renner, ist er anwählbar. Mit dem neuen Wagen muß der Pilot gegen den nächsten Zusatzwagen bestehen. Besiegt er auch diesen, ist er ebenfalls anwählbar.

Ghost Car: Der Ghost-Car-Modus wird anwählbar, sobald im Time-Trial-Modus die Standard-Zeitvorgaben eingestellt werden.

Match Race: Um den Match-Race-Modus anwählen zu können, muß man in allen Schwierigkeitsgraden den ersten Platz im Championship-Modus erreichen.

Spiegelverkehrte Strecken: Nachdem die beiden Secret Cars in allen drei Schwierigkeitsgraden des Match-Race-Modus geschlagen wurden, ist der Mirror-Modus anwählbar.

Mystical Ninja starring Goemon

Blade Shield: Normalerweise kann sich Yae nicht bewegen, sobald das Blade Shield benutzt wird. Jedoch gibt es einen kurzen Moment, wo sie es doch kann. Und zwar in dem Augenblick, wo der Charakter Schaden durch einen Gegner nimmt. Mit ein bißchen Übung kann man dies zu seinem Vorteil nutzen.

Nagano Winter Olympics 98

Skier auf dem Kopf: Zum Olympic-Modus gehen und das Freestyle-Areal wählen. Dann im Spiel keinen Button drücken, bis der Charakter die Rampe verlassen hat. Sobald er in der Luft ist, den B-Button bis zur Landung triggern. Bei gutem Timing steht der Charakter Kopf und fährt so auf seinen Skiern weiter.

NASCAR 99 NTSC

Für folgende Cheats muß die Jopyad-Belegung #3 gewählt sein. Die Cheats müssen in weniger als vier Sekunden eingegeben werden:

Als Bobby Allison fahren: Wählt den Charlotte-Kurs an und setzt den Cursor auf den Punkt „Select Car!“ Danach gebt Ihr C ↑, C ↖, C ↓, C ↗, L, R, L, R, Z, Z ein.

Als Davey Allison fahren: Wählt den Talladega-Kurs an und setzt den Cursor auf den Punkt „Select Car!“ Dann gebt Ihr C ↑, C ↖, C ↓, C ↗, L, R, L, R, L, R ein.

Als Alan Kulwicki fahren: Wählt nun den Bristol-Kurs an und setzt den Cursor auf den

Robotron 64

Letzter Bonuslevel: Mit dem folgenden Paßwort erreicht der Spieler den letzten Bonuslevel. Er wird mit 54 Leben begonnen und lautet: BBBBNNFFBR.

110 Leben: In jedem Schwierigkeitsgrad kann das Spiel mit 110 Leben begonnen werden. Dazu muß im Optionsbildschirm „Load Game“ und anschließend „Enter Passwort“ angewählt werden, um folgende Paßwörter einzugeben:

BSBBBTJB für Easy
BCBBLTJB für Normal
BFBBCBTJB für Insane

Levelanwahl: Mit dem Digi-Pad im Setup-Menü die nachstehend aufgeführte Tastenkombination eingeben: $\downarrow$, $\uparrow$, C $\downarrow$, $\uparrow$, C $\downarrow$, C $\downarrow$, $\downarrow$ und C $\downarrow$! Nun taucht im Setup eine Stage-Select-Funktion auf.

Flamethrower: Im laufenden Spiel $\downarrow$, $\rightarrow$, $\downarrow$, $\rightarrow$, C $\downarrow$ drücken!

Four-Way-Fire: Im laufenden Spiel $\downarrow$, $\downarrow$, $\uparrow$, C $\downarrow$ drücken!

Radiation Spray: Im laufenden Spiel $\downarrow$, $\downarrow$, C $\downarrow$, C $\downarrow$ drücken!

Shield: Im laufenden Spiel $\downarrow$, $\leftarrow$, C $\downarrow$, C $\downarrow$ drücken!

Speedup: Im laufenden Spiel $\leftarrow$, $\rightarrow$, $\rightarrow$, $\rightarrow$, C $\downarrow$ drücken!

Rush 2 – Extreme Racing

Versteckte Wagen: Um an die zusätzlichen Vehikel zu kommen, müssen Schlüssel eingesammelt werden. Für jeden vierten Schlüssel erhält man einen Wagen. Um den „Prototype“ zu erhalten, werden alle zwölf Schlüssel benötigt.

Zusatzstrecke: Wollt Ihr durch die Studios von Midway fahren, müßt Ihr den ersten Platz in der Gesamtwertung des Circuit-Modus erreichen. Außerdem erhaltet Ihr dann ein Rocket Car.

Cheat-Menü: Um an das Cheat-Menü zu gelangen, hält man im Setup-Bildschirm L, R und Z gedrückt und betätigt daraufhin alle vier C-Buttons. Habt Ihr es richtig gemacht, erscheint unter dem Punkt „Audio“ der Schriftzug „Cheats“.

Anmerkung: Um die Cheats im Menü wirksam zu machen, muß der Cursor auf den jeweiligen Code gesetzt und dann der dazugehörige Cheat eingegeben werden.

Mass: Haltet L und R gedrückt und betätigt C $\downarrow$, C $\downarrow$, C $\downarrow$, C $\downarrow$!

Killer Race: Haltet L und R und drückt Z, Z, Z, Z!

New York Cabs: Drückt R, L, Z, C $\downarrow$, C $\downarrow$, C $\downarrow$!

Resurrect in Place: Haltet Z und C $\downarrow$ und drückt C $\downarrow$! Danach haltet Ihr Z und C $\downarrow$ und drückt C $\downarrow$.

Frame Scale: Haltet Z und C $\downarrow$ und drückt C $\downarrow$!

Danach haltet Ihr Z und C $\downarrow$ und drückt C $\downarrow$.

Tire Scaling: Haltet Z und C $\downarrow$ und drückt C $\downarrow$!

Danach haltet Ihr Z und C $\downarrow$ und drückt C $\downarrow$.

Game Timer: Haltet Z und C $\downarrow$ und drückt C $\downarrow$!

Danach haltet Ihr Z und C $\downarrow$ und drückt C $\downarrow$.

San Francisco Rush

Zusatzstrecke: Gebt im Circuit-Modus unter dem Punkt „Just Play“ „8DP5 KG5L 4G59P G92W VCQY 0DRDQ“ ein! Fahrt einen beliebigen Kurs, laßt das Zeitlimit ablaufen, haltet danach im Auswahlbildschirm des One-Race-Modus C $\downarrow$ und drückt dazu Z, laßt die Tasten wieder los und drückt $\rightarrow$! Nun begeben Ihr Euch zurück zum Hauptmenü und von dort aus in den Setup-Bildschirm, wo Ihr C $\downarrow$ haltet, Z dazu drückt, beide Tasten loslaßt und $\uparrow$ betätigt. In der Streckenauswahl des One-Race-Modus haltet Ihr C $\downarrow$ und Z, laßt die Tasten wieder los und drückt $\rightarrow$! Vom Strecken-Auswahlbildschirm begeben Ihr Euch nun direkt in die Autoauswahl, haltet dort C $\downarrow$ und Z, laßt die Tasten los und drückt $\downarrow$, L und R gleichzeitig. Mit B gelangt Ihr in die Streckenauswahl zurück und könnt dort den neuen Kurs Alcatraz anwählen.

S.C.A.R.S.

Paßwörter:

All cars	ALLVID
Cheetah Car	RUNNER
Cobra Car	RATTLE
Master-Modus	XPRTS
Panther Car	MYSTER
Scorpion Car	DESERT
Chrysal Cup	GLASSX
Diamond Cup	ROCKYY
Zenith Cup	ZDPEAK

Snowboard Kids

Alle Boards, Charaktere und Strecken:

Wem es zu müßig ist, alle Extras zu erspielen, kann auf folgenden Cheat zurückgreifen (AS = Analoges Steuerkreuz): AS $\downarrow$, AS $\downarrow$, $\downarrow$, $\downarrow$, C $\downarrow$, C $\downarrow$, L, R, Z, $\leftarrow$, C $\downarrow$, AS $\downarrow$, B, $\rightarrow$, C $\downarrow$, Start. Wenn Nancy lacht, habt Ihr alles richtig gemacht.

Space Station Silicon Valley NTSC

Asteroiden-Level: Im Level-Select-Screen folgenden Cheat eingeben, um in den versteckten Asteroiden-Level zu gelangen: $\downarrow$, $\uparrow$, Z, L, $\downarrow$, $\rightarrow$, Z, $\downarrow$.

Neue Intros (auch PAL-Version): Wer A oder B festhält und die Konsole dann einschaltet, kann jeweils eine neue Intro-Sequenz begutachten.

Star Wars: Rogue Squadron

AT-ST-Bonuslevel: Um den geheimen AT-ST-Level zu betreten, gibt man als Paßwort „CHICKEN“ ein.

Schlacht von Hoth: Beendet man alle Missionen erfolgreich mit einer Goldmedaille, kann die klassische Schlacht von Hoth nachgespielt werden. Als Raumschiff steht natürlich ein Snowspeeder zur Verfügung.

Todesstern-Bonuslevel: Erreicht man in allen Missionen mindestens die Silbermedaille, kann man die Todesstern-Mission anwählen.

Zusätzlicher Schwierigkeitsgrad: Wird als Paßwort „ACE“ eingegeben, steht ein zusätzlicher, ziemlich harter Schwierigkeitsgrad zur Verfügung.

Unendlich Leben: Wer Schwierigkeiten hat, gegen die dunkle Seite der Macht zu bestehen, kann als Paßwort „GIVEUP“ eingeben, um unendlich Leben zu erhalten.

Erweitertes Radar: Als Paßwort „RADAR“

eingeben, um die höher fliegenden Schiffe auf dem Radarschirm heller darzustellen.

Star Wars: SotE

Easy: In den Doom-ähnlichen Leveln muß der Kamera-Button für fünf Sekunden gedrückt gehalten werden. Dadurch taucht eine Karte auf dem Bildschirm auf, die alle Gegner und Gegenstände sichtbar macht.

Medium: Um an verschiedene Schiffe zu gelangen, muß man im letzten Level, während des Fluges um den Space Hook, den Kamera-Button drücken. Nun sitzt der Spieler in einem X-Wing. Ein erneutes Drücken des Buttons verwandelt den rebellischen Jäger in einen imperialen TIE-Fighter.

Hard: In den Doom-ähnlichen Leveln kann durch Kriechen über 15 Sekunden unendliche Munition sowie der Unsichtbarkeits-Modus ausgelöst werden.

Super Mario 64

Meinungsänderung: Nachdem alle 120 Sterne eingesammelt wurden, muß der finale Bowser ein weiteres Mal aufgesucht werden. Wurde er erneut besiegt, wird sich seine Aussage ändern.

What time is it?: Auf Kurs 14 (Tick-Tack) befindet sich die Standuhr. Springt man in diese, wenn der Minutenzähler (Hand) auf „ANY“ steht, dann stehen alle beweglichen Teile im Innern der Uhr still.

Yoshi finden: Nachdem alle 120 Sterne eingesammelt wurden, sollte Mario noch den Schlossgarten aufsuchen. Das Gitter neben dem Fischteich wird sich öffnen und eine Kanone freigeben. Die Kanone befördert Mario auf das Dach des Schlosses, wo er auf Yoshi trifft. Der verleiht Mario 100 Leben.

Tetrisphere

Versteckte Charaktere: Während der „Enter New Name“-Screen auf dem Bildschirm zu sehen ist, L, C $\downarrow$ und dann C $\downarrow$ drücken, um an die versteckten Charaktere zu kommen.

Alle Level: Nachfolgend haben wir das Paßwort aufgeführt, um alle Level spielen zu können: (saturn) (spaceship) (rocket) (heart) (skull). Dieses Paßwort funktioniert auch im Zusammenhang mit den Special-Charakteren.

Verstecktes Spiel: Für das versteckte Spiel muß man sich mit dem Namen LINES eintragen.

Top Gear Overdrive

Bonusvehikel: Wer alle sechs Seasons geschafft hat, bekommt drei Bonusvehikel: The Weenie, Nintendo-Power-Magnus-Auto und ein Nintendo-Logo auf Rädern.

Top Gear Rally

Bilinearen Filter ausschalten: Im laufenden Spiel B, $\rightarrow$, $\rightarrow$, $\uparrow$, $\leftarrow$, Z und $\rightarrow$ drücken, um den Filter auszuschalten.

Regenbogen-Modus: Um den Himmel in Regenbogenfarben zu tauchen, im laufenden Spiel C $\downarrow$, Z, B, $\uparrow$, $\uparrow$ und $\rightarrow$ drücken.

Verspiegelter Bonuswagen: Im Fahrzeug-Auswahlbildschirm C $\downarrow$ drücken, um den Wagen als verspiegeltes Modell zu erhalten.

Turok – Dinosaur Hunter

Cheats: Alle Cheats müssen im Cheat-Menü eingegeben und aktiviert werden.

Alle Waffen	CMGTSMMSGTS
Unendlich Munition	BLTSRRFRND
Unendlich Leben	FRTHSTHTTLRSCK
Geist-Modus	THSSLKSLCL
Quark-Modus	CLLHTNMNTN
Gegner zeigen	NSTHMDNDNT

Cheats für die NTSC-Version:

Mix-Modus	RBNSMTH
Warp-Modus	NTHGTHDGDORTDRK

Turok 2 – Seeds of Evil

Cheats: Die folgenden Cheats werden im „Enter Cheat“-Screen eingegeben. Im laufenden Spiel werden die Cheats dann über die Pausenfunktion aktiviert oder deaktiviert.

UBERNOODLE: Big-Head-Modus

HOLASTICKBOY: Stick-Man-Modus

STOMPEN: Große Hände und Füße

PIPSQUEAK: Kleine Gegnerköpfe

IGOTABFA: Pen-and-Ink-Modus

WHATSAUTUREMAP: Gouraud-Shade-Modus

LIGHTSOUT: Blackout-Modus

Twisted Edge Snowboarding

Versteckte Fahrer: Wenn Ihr mit den Fahrern Ben, Nieno, Tok und Boreth fahren wollt, dann belegt auf den verschiedenen Schwierigkeitsstufen den ersten Platz in der Gesamtwertung!

Versteckte Boards: Die drei Boards „XXX6“, „Top Gear Rally“ und „Midway“ erhält Ihr, wenn Ihr in allen Rennen gewinnt.

Virtual Chess 64 NTSC

Andere Bretter: Im Spiel im 2D-Modus oder im Tutorial C↔ oder C↔ drücken, um das Spielfeld zu verändern.

Walaia CC: True Golf Classics

Wasser-Trick: Bei einem Loch mit einem Wasserhindernis (nicht Loch 13), spielt man den Ball absichtlich ins Wasser. Beim nächsten Schlag steht der Spieler im Tümpel.

Schnellere Bälle: Nachdem man den Ball geschlagen hat, kann man B drücken, um ihn in einigen Fällen zu beschleunigen.

Wave Race 64

Ritt auf dem Delphin: Wenn es im Stunt-Modus auf den Wassern des Dolphins gelingt, durch alle Ringe zu fahren und im Anschluß alle Stunts auszuführen (Tauchen gehört auch zu den Stunts, und die Rolle muß in beiden Richtungen ausgeführt werden), der kann einen Delphin reiten. Im Meisterschafts-Modus, auf der leichten Stufe, das Warm-Up aufrufen und bei der Fahrerwahl den Analogstick nach unten drücken, dann steht der Delphin zur Verfügung.

Wayne Gretzky's 3D-Hockey

Neue Teams: Im Optionsmenü die L-Taste gedrückt halten und folgende Tastenkombination eingeben: C↔, C↔, C↔, C↔, C↔, C↔, C↔, C↔. Nun können in der Northeast-Division die All-Star-Teams ausgewählt werden.

Wayne Gretzky's 3D-Hockey 98

Mit alten Teams spielen: In den Optionen die L-Taste gedrückt halten und dann nacheinander C↔, C↔, C↔, C↔, C↔, C↔, C↔, C↔ drücken. Wer in den Optionen C↔, C↔ oder C↔ drückt, kann zusätzlich die Proportionen der Spieler beeinflussen.

WCW/NWO Revenge

Als Curt Hennig kämpfen: Gewinnt den US-Heavyweight-Champion-Gürtel!

Als Kidman kämpfen: Gewinnt den Cruiserweight-Champion-Gürtel!

Als Rowdy Roddy Piper kämpfen: Gewinnt den World-Heavyweight-Champion-Gürtel!

Als Kanyon oder Mortis kämpfen: Gewinnt den TV-Champion-Gürtel! Wechselt Ihr mit einem der C-Buttons Kanyons Kostüm, erhaltet Ihr Mortis.

Als Meng und Barbarian kämpfen: Gewinnt den Tag-Team-Champ-Gürtel!

WCW vs. NWO: World Tour

Versteckte Charaktere: Im folgenden steht, wie man die versteckten Kämpfer freispielt:

Wrath: Für Wrath muß DOA im League Challenge-Modus besiegt werden.

Glacier: Für Glacier muß IU im League Challenge-Modus besiegt werden.

Diamond Dallas Page: Für Diamond Dallas Page muß die WCW im League Challenge-Modus besiegt werden.

Macho Man Randy Savage: Für Macho Man Randy Savage muß die NWO im League Challenge-Modus besiegt werden.

Special-Moves: Für einen Special Move muß die Spirit-Anzeige voll aufgeladen sein und blinken. Danach setzt man einen Griff durch Drücken des A-Buttons in der Nähe des Gegners an. Hat man diesen Strong Grapple angesetzt, kann man den Move ausführen.

Gegenstände benutzen: Bei diesem Punkt geht es vor allem darum, welchen Charakter der Spieler steuert: Hulk Hogan, Sting und Dean Malenko sind zum Beispiel wahre Meister im Herausangeln von Gegenständen aus dem Publikum.

Demaskierung: Wenn ein maskierter Gegner von einem Wrestler bearbeitet wird, der den Augenstecher beherrscht, verliert dieser nach einigen solcher Attacken seine Maske.

Wetrix NTSC

Puzzelteile verändern: Um die Puzzelteile bei Wetrix verändern zu können, müssen alle Practice-Runden absolviert werden. Daraufhin verfärbt sich der Hintergrund rot. Jetzt benötigt man eine „OK“-Wertung in allen Spielmodi. Der Hintergrund verfärbt sich daraufhin grün. Außer im Practice-Modus erscheint jetzt ein kleines Männchen. Dieses repräsentiert die Originale. Mit einem Klick darauf erscheint eine Ente, die das neue Set darstellt.

wipEout 64

Piranha-II-Klasse: Die Time-Challenge mit mindestens Bronze beenden!

Velocitar-Klasse: Den Race Mode mit mindestens Bronze beenden!

Cyclone-Waffen: Den Weapons Mode mit mindestens Bronze beenden!

WWF War Zone

Als Sue spielen: Gewinnt die WWF Challenge mit Owen oder Bret Hart!

Als Pamela spielen: Gewinnt den WWF-Title mit Sue, um mit Pamela zu spielen!

Gegner verspotten: Drückt während des Kampfes A + C↔ oder alternativ B + C↔!

Zusätzliche Kostüme: Haltet im Character-Screen alle vier C-Buttons und A gedrückt!

Aufstoß- und Darmwind-Modus: Gewinnt die WWF Challenge mit Mosh oder Thrasher!

Ego-Modus: Gewinnt die WWF Challenge mit Ahmed Johnson!

Versteckte Charaktere: Gewinnt die WWF Challenge auf „Normal“ mit Mankind, um Cactus Jack und Dude Love freizuspüren!

Weibliche Wrestler: Gewinnt die WWF Challenge (Schwierigkeitsgrad egal) mit Triple H oder Shawn Michaels, um weibliche Spieler erstellen zu können!

Yoshi's Story NTSC

Unendliche Continues: Mit einem guten Timing hat man bei Yoshi's Story unendliche Continues. Sobald Yoshi sein letztes Leben ausgehaucht hat und vom Bildschirm verschwunden ist, einfach den Reset-Knopf drücken, und man startet mit neuem Leben am letzten Punkt. Die japanische Version unterstützt diesen Trick übrigens nicht.

Zelda – Ocarina of Time

Jede Menge Rubine: Auf dem Markt in Hyrule muß man durch die rechte Tür gehen. Dort stehen einige Töpfe. Wenn man diese zer-schlägt, erhält man insgesamt 20 und mehr Rubine. Jetzt wieder durch die Tür hinaus- und erneut hineingehen. Die Töpfe sind wieder da. Dieser Trick funktioniert, bis die Geld-börse voll ist.

Plätze für Magic Beans:

Lake Hylia beim Laboratorium
Wüsten-Koloß beim Tempel
Gerudo Valley bei der Brücke
Kokiri Forest neben der Brücke am Eingang
Beim Kokiri-Shop
In den Lost Woods (der Weg: rechts, links, rechts, links, links)
Zora River beim Bohnenverkäufer
Kokariko-Friedhof in der oberen linken Ecke
Death-Mountain-Weg am Fuße der Dodongo-Höhle

Bolero of Fire spielen, um in den Death-Mountain-Krater zu warpen. Direkt neben dem Ankunftspunkt.

Orte der Zaubersprüche:

Spinning Slash: Direkt bei der Eule auf der Spitze von Death Mountain. Die Fee lehrt Dir diesen Spruch.

Fire: Im Hyrule Castle auf dem Pfad um ins Schloß einzubrechen. Den Felsen zerstören und dem Tunnel folgen.

Teleport: In dem Spielabschnitt, wo Jabu Jabu lebt und König Zoras Tochter gerettet werden muß. Auf der Insel in der Nähe der Steinbrocken zerstören und dem Tunnel folgen.

Ausblick: Die Games für 1999

Was in den nächsten Monaten noch geplant ist, steht in dieser Liste. Die Daten sind Herstellerangaben. „tba“ bedeutet „to be announced“, grob übersetzt „angekündigt ohne Datum“.

Titel	Hersteller	Release
3sixty	Cryo Interactive	tba
40 Winks	GT Interactive	Winter 1999
4x4 Mud Monsters	Take 2	tba
64Wars	Hudson	1999
7th Legion	Epic Megagame	tba
Acclaim Sports Soccer	Acclaim	Sommer 1999
Actua Golf	Interplay	tba
Aeronauts	Ocean	tba
Airport Inc.	Konami	Mai 1999
All Star Baseball 2000	Acclaim/Iguana	April 1999
All Star Tennis 99	Ubi Soft	April 1999
Andretti Racing	EA Sports	tba
Animaniacs Ten Pin Alley	ASC Games	tba
Assault	Midway	1999
Asteroids 64	Crave/Activision	1999
B.A.S.S. Fishing	Take 2	tba
Banjo-Tooie	Nintendo/Rare	Winter 1999
Bass Hunter 64	Take 2	1999
BattleTanx	Cyclone	März 1999
Battlezone 64	Activision	1999
Beetle Adventure Racing	EA	März 1999
Bloodshot	Acclaim	Herbst 1999
Blues Brothers 2000	Titus	Winter 1999
California Speed	Midway	Sommer 1999
Carmageddon	Interplay/SCI	April 1999
Castlevania	Konami	April 1999
Caesar's Palace	Crave	Frühjahr 2000
Chameleon Twist 2	SunSoft	März 1999
Charlie Blast's Territory	Kemco	März 1999
Deadly Honor	TecMagik	tba
Dear Blue	Konami	tba
Deer Hunter 64	Microwares	1999
Destruction Derby 64	Psygnosis	1999
Donkey Kong Country 64	Nintendo/Rare	tba
Duck Dodgers	Infogrames	Winter 1999
Duke Nukem: Zero Hour	GT Interactive	Mai 1999
Earthbound 64	Nintendo	1999
Earthworm Jim 3D	Interplay	tba
Extreme Sports 64	Eidos	Winter 1999
F1 Simulator	Video Systems	tba
F1 World Grand Prix II	Nintendo	Mai 1999
F-18 Super Hornet	Titus	Winter 1999
FIFA 99	EA Sports	März 1999
First Samurai 64	Vivid Image	tba
Flights of the U.N.	Video Systems	tba
Gauntlet Legends	Midway	Herbst 1999
Gex 2	Midway	März 1999
Gex 3: Deep Cover Gecko	Eidos	Herbst 1999
Ghouls'n' Ghosts	Capcom	tba
Golden Nugget 64	EA	tba
Harrier 2001	Video Systems	1999
Harvest Moon 2	Natsume	1999
Hercules: The Legendary Journeys	Titus	Herbst 1999
Hybrid Heaven	Konami	tba
Hydro Thunder	Midway	Herbst 1999
Hyperdrive	Midway	1999
In-Fisherman Bass Hunter 64	Take 2	1999
Jeff Gordon XS Racing	ASC Games	Winter 1999
Jeremy McGrath Supercross 2000	Acclaim	1999
Jest	Ocean	Herbst 1999
Jet Force Gemini	Rare	Sommer 1999
Legend of River King	Natsume	1999
Lego Racers	Lego	1999
Lode Runner 64	Big Bang	1999
Looney Tunes Space Race	Infogrames	Juni 1999
Magic Flute	Sun Corp.	tba
Magical Tetris Challenge	Capcom	tba
Mario Golf	Nintendo	1999
Mario Party	Nintendo	März 1999
Megaman 64	Capcom	1999
Michael Owen's World League Soccer	Eidos	Sommer 1999
Micro Machines 64 – Turbo	Konami	März 1999
Mini Racers	Nintendo	Frühjahr 1999
Mission: Impossible II	Ocean	Sommer 1999
MLB Strike Zone 98	GT Interactive	tba

Titel	Hersteller	Release
Monster Truck Madness	Take 2	Sommer 1999
Mortal Kombat: Special Forces	Midway	Winter 1999
Mystical Ninja 2 – starring Goemon	Konami	März 1999
NBA Fastbreak 64	Midway	tba
NBA in the Zone 99	Konami	Frühjahr 1999
NBA Jam 2000	Acclaim	Winter 1999
NBA Jam Extreme	Acclaim	tba
NBA Pro 99	Konami	März 1999
Need for Speed 64	EA Sports	Frühjahr 1999
NFL Blitz 2000	Midway	Herbst 1999
NFL Quarterback Club 2000	Acclaim	Herbst 1999
NHL 99 – Blades of Steel	Konami	Frühjahr 1999
NHL Pro 99	Konami	März 1999
Nuclear Strike	EA/T•HQ	Winter 1999
O.D.T.	Sony(?)	März 1999
Ogre Battle 3	Nintendo	tba
Paperboy 64	Mindscape	1999
Perfect Dark	Rare	1999
Pitfall	Activision	1999
Playmobil 64	Ubi Soft	Frühjahr 1999
Pocket Monster Stadium	Nintendo	tba
Quest for Camelot	Titus	Herbst 1999
Racing Simulation 2	Ubi Soft	April 1999
Rainbow Six	Nintendo	tba
Rally Masters	Gremlin	Winter 1999
Rampage: Universal Tour	Midway	Sommer 1999
Rat Attack	Mindscape	Juni 1999
Rayman 2: The Great Escape	Ubi Soft	Juni 1999
Realms of Valor	Interplay	tba
Resident Evil 64	Capcom	1999
Return Fire II	MGM	1999
ReVolt	Acclaim	Juli 1999
Road Rash 64	EA/T•HQ	Herbst 1999
Roadsters 99	Titus	Sommer 1999
Rollerball	MGM	tba
Ronaldo Soccer	Infogrames	Winter 1999
Rotor Gunner	Tecmagik	tba
Rush 2 – Extreme Racing	GT Interactive	April 1999
Rugrats	T•HQ	tba
Shadowgate 64	Kemco	Juni 1999
Shadowman	Acclaim	Mai 1999
Silent Summer Stories	Konami	Herbst 1999
Smash Brothers	Nintendo	1999
Snowboard Kids 2	Atari	Frühjahr 1999
South Park	Acclaim	März 1999
South Park 2	Acclaim	2000
Space Bunnies must Die	Take 2	tba
Space Invaders	Activision	tba
Spider-Man	Activision	tba
Spooky	ICE	tba
Star Wars: Pod Racer	Nintendo	Frühjahr 1999
StarCraft	Nintendo	Sommer 1999
Super Mario RPG 2	Nintendo	tba
Superman	Titus	Juni 1999
The New Tetris	Nintendo	Juni 1999
Thornado	Factor 5	tba
Tonic Trouble	Ubi Soft	April 1999
Top Gear X	Kemco	1999
Top Gun	Titus	2000
Triple Play 2000	EA Sports	Sommer 1999
Turok 3	Acclaim	Winter 1999
Twelve Tales: Conker 64	Rare	1999
Velocity	Acclaim	1999
Vigilante 8	Activision	April 1999
VR Pool 64	Crave	1999
War: Final Assault	Midway	Winter 1999
WCW Nitro 64	THQ	tba
Wild Metal Country	Gremlin	Mai 1999
WinBack	KOEI	Sommer 1999
World Driver Championship	Midway	Sommer 1999
WWF Attitude	Acclaim	Sommer 1999
Xena: Warrior Princess	Titus	Herbst 1999
X-Men	Activision	1999
Zool	Imagegear	tba

Ihr Theo Kranz Partner
im Ruhegebiet
(nur Laden, kein Versand!)

dynatex
Im Brückcenter
44135 Dortmund

WWW.LOGON.DE/KRANZ

DER VERSANDSPEZIALIST

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

244,-

NINTENDO 64

MARIO KOMPLETT PAK	244,-
NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64	244,-
ANTENNENKABEL	24,95
ANTENNENKABEL ORIG.	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL	54,95
EXPANSION PAK ORIG. (SPEICHER)	64,95
CONTR. PAD JOYTECH 64 PLUS	49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH	14,95
LENNKAR CAMISTER 64 RUMBLE WHEEL	129,95
LENNKAR 64 2x2 MEG-ORIG.	34,95
MEMORY CARD 4 MB	29,95
MEMORY CARD 8 MEG.	59,95
RUMBLE PAK	34,95
RUMBLE PAK JOYTECH COLOR	139,95

CASTLEVANIA 3D (APR) 119,95

1080° SNOWBOARDING 89,95
ALL STAR TENNIS (APRIL) 99,95
ALL STAR TENNIS '99 99,95
BANJO & KAZOOIE 89,95
BEETLE ADVENTURE RACING 109,95
BOY FREAKS 119,95
BODY HARVEST 79,95
BOMBERMAN HERO 89,95
BUST A MOVE 3 99,95

Star Wars Racer (Juni) 89,95

Gommon 2 124,95

MARIO PARTY 89,95
MARIO MACHINES 64 124,95
MARIO'S ASTRO DOWLING 109,95
MISSION IMPOSSIBLE 109,95
NASCAR '99 109,95
NBA JAM '99 94,95
NBA LIVE '99 109,95
NBA PVP '99 99,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99 94,95
NFL BREAKAWAY HOCKEY '99 94,95
NFL PVP '99 124,95
RACING SIMULATION 2 (APRIL) 119,95

GAMEBOY
GAME BOY COLOR COMBO EDITION
(VERSCH. FARB: GRÜ, GRÜ, GELB, BLAU,
TRANSPARENT, SILBER, PINK) 109,-
BATTERY PACK - GAMEBOY 9,95
GB PUCK CAMERA/VIEWFINDER (FARB) 99,95
CAMERA PRINTER 119,95
LADGERAT - GAMEBOY 19,95
LINKKABEL GB - GBP, GBP - GBP 14,95
ARIELLE-CLASSICS 44,95
ASTEROID & WRECK - CLASSICS 44,95
BUGS BUNNY & LOLA 44,95
BUST A MOVE 2 39,95
CASTLEVANIA - LEGENDS 44,95
COOL HAND 44,95
DRIVEKING - CLASSICS 44,95
DR. FRANKEN 44,95
DSCHUNGELRÄUBER - CLASSICS 44,95
GARDIEN DER TÜR 44,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 59,95
KING OF FIGHTER - HEAT UP BATTLE 59,95
MARIO'S PICKSTER 49,95
MONTZUMA'S RETURN 44,95
MULAN - DISNEY CLASSICS 44,95
MURDER 2 - CLASSICS 44,95
ON THE TILES 44,95
SPHRO 64,95
SUPERMARI 59,95
TATTOOCH 44,95
V-RALLY - CHAMPIONSHIP 59,95
ZELDA IV - CLASSICS 44,95

GAMEBOY
GAMEBOY COLOR CLEAR PURPLE 139,-
GAMEBOY COLOR CLEAR PURPLE 139,-
BASEBALL (APRIL) 59,95
BATTLE SHIPS 54,95
BATTLE SHIPS 54,95
BREAKOUT 54,95
BUGS BUNNY KARVZ CASTLE 99,95
BUST A MOVE 4 (MAY) 99,95
CARMAGEDDON (APRIL) 99,95
CENTIPED 54,95
CONKER'S PUCKET TACTICS (MAY) 59,95
DROP ZONE (APRIL) 59,95
DUFFY DUCK (APRIL) 64,95
FRODO 54,95
GAME & WATCH GALLERY 2 44,95
GEX 3D 64,95
HARVEST MOON 59,95
HEUTE 64,95
HUGO 2 1/2 (MAY) 64,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 2 64,95
KLESTER (APRIL) 64,95
LEGEND OF RIVER KING 69,95
LIFE LICIAL 59,95
LOONEY TUNES (MAY) 64,95
MEN IN BLACK 44,95
MICRO MACHINES (MAY) 44,95
MISSILE COMMAND (MAY) 54,95
MONOPOLY 54,95

SUPER-NINTENDO
SUPER NINTENDO MORE FUN SET 2
(INKL. UNKIP. GAMEBOY) 149,-
ASTEROID 54,95
DRIVEKING COUNTRY 3 - CL. 74,95
KIRBY'S GHOST TRAP 74,95
MICKEY & MINNIE 74,95
NBA LIVE '97 69,95
STAR WARS: EMPIRE STRIKE BACK 89,95
STAR WARS: RETURN OF THE JEDI 89,95
WILLIAMS ARCADE'S GREAT HITS 99,95

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

JET FORCE GEMINI (Juni) 109,95

CARMAGEDDON (APRIL) 109,95
CASTLEVANIA 3D (APRIL) 119,95
CHANGELION TWIST 2 (APRIL) 99,95
CHARLIE'S BLAST-TERRITORY 89,95
DIDDY KONG RACING 89,95
PARTY WORM JIM 3D (APRIL) 99,95
EXTREME G 2 99,95
FIFA WORLD GRAND PRIX 4 (MAY) 89,95
FIFA '99 109,95
FLYING DRAGONS 109,95
FORSÄKEN 119,95
ZERO N 99,95
GEX 64 (GEX 2) 109,95
CLOVER 89,95
GOMMON 2 - MYSTICAL NINJA 124,95
HOLY MAGIC CARTOON 129,95
IGGY'S RECKIN' BALLS 79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98 89,95
JET FORCE GEMINI (Juni) 109,95
LUTAL WARS 89,95
MARIO KART 64 89,95

TUROK 2 (Dt. Vers.) 88,88
TUROK 2 (engl. PAL-Vers) 99,95

RAKUGA KIDS 129,95
RAT ATTACK 129,95
RAYMAN 2 (Juni) 119,95
S.C.A.R.S. 109,95
SHADOWGATE 64 129,95
SHADOWMAN (ATG) 109,95
SQUADMAN (APRIL) 99,95
SPACE RACE (APRIL) 109,95
SPACE STATION-SILKON VALLEY 84,95

TOP-SPIELE
ZU KNALLERPREISEN
(solange Vorrat reicht)

BODY HARVEST	79,95
CLAYFIGHTER 63 1/3	39,95
CRUISIN' WORLD	64,95
DARK RIFT	49,95
EXTREME G	99,95
G.A.S.P.	99,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	74,95
MADDEN 64	39,95
NAGANO WINTER OLYMPICS	89,95
NBA COURTSIDE	59,95
NBA POOL '98	89,95
SILKON HOCKEY '98	89,95
OLYMPIC VALLEY - SPACE STATION	94,95

Spielerater 24,80

ZELDA 64 109,95

VIRTUAL POOL 109,95
V-RALLY 99,95
WAAIALE COUNTRY CLUB TRUE GOLF (SVR) 119,95
WAYNE GREZKY HOCKEY '98 129,95
WETNYS - TIVO: REVENGE 129,95
WETNYS - TIVO: REVENGE 129,95
WIPEDUT 64 129,95
WWF WARZONE - RAW IS WAR 99,95

RACING SIM. 2 (Apr.) 119,95

STARSHOT (SPACE CIRCUS) 109,95
STAR WARS RACER (Juni) 109,95
STAR WARS-ROBIE SQUADRON 109,95
SUPER MARIO 64 89,95
SUPER MARIO 64 SPIELERATER 24,80
THE NEW TETRIS (Juni) 89,95
TOMB TROUBLE (LED) 109,95
TUROK 2 - DEUTSCH 88,88
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERSION 99,95
TWISTED EDGE SNOWBOARDING 109,95
VIGILANTE 8 114,95

Star Wars Racer (Juni) 89,95

Gommon 2 124,95

MARIO PARTY 89,95
MARIO MACHINES 64 124,95
MARIO'S ASTRO DOWLING 109,95
MISSION IMPOSSIBLE 109,95
NASCAR '99 109,95
NBA JAM '99 94,95
NBA LIVE '99 109,95
NBA PVP '99 99,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99 94,95
NFL BREAKAWAY HOCKEY '99 94,95
NFL PVP '99 124,95
RACING SIMULATION 2 (APRIL) 119,95

Star Wars Racer (Juni) 89,95

Gommon 2 124,95

MARIO PARTY 89,95
MARIO MACHINES 64 124,95
MARIO'S ASTRO DOWLING 109,95
MISSION IMPOSSIBLE 109,95
NASCAR '99 109,95
NBA JAM '99 94,95
NBA LIVE '99 109,95
NBA PVP '99 99,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99 94,95
NFL BREAKAWAY HOCKEY '99 94,95
NFL PVP '99 124,95
RACING SIMULATION 2 (APRIL) 119,95

WWF ATTITUDE (MAY) 99,95

YORHI'S STORY 89,95
SPIELERATER YOSHI'S STORY 24,80
ZELDA: OCARINA OF TIME 109,95
SPIELERATER ZELDA 64 24,80
ZELDA 64 - SPECIAL EDITION 129,95

0931 3545235

oder 0180 5211844

SPACE BEAMER

Strahlung absolut ungefährlich
dank spezieller Infrarot-Technik

Space Basic Set (1 Laser, 1 Weste) 59,95
Space Robo Set (1 Laser, 1 Robo) 79,95
Space Team Set (2 Laser, 2 Westen) 99,95
V2 Team Set (Feb) 140,95
V2 Firestorm (Feb) 89,95

Theo KRAENZ VERSAND

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN

TEL: 0049 85 17 37 77

UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN:
DM-7,50; PORTO 6,90 ZZGL. NG-GB

UNSER BESONDERER SCHNELLSERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEI VERSENDE VON 3 LIEFER-BÄNDELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOREN* NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELLSERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE MACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOREN* BESTELLANWEG: BIS 20.00 UHR, SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN), DAS JEDE BESTELLUNG BEILIEGT, MIT FRAMMKLEBTER (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKSCHLAG (DIN C5) ANFORDERN.

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 354520

HANDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT FAX 0931/571602

* AUSGESCHNETZT ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALHÄNDLER

F. 9.80

