

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BOY • SUPER NINTENDO

NEU!!!!
NUR
DM 3.90**INT. SUPERSTAR
SOCCER 64**

Die 64-Bit Fußball-Referenz von Konami

**THE LEGEND
OF ZELDA V**Alle Fakten zur
Rollenspiel-Hoffnung**TUROK 2****EXTREME G****CLAYFIGHTER 63 1/3**

Exklusiv-Reportage zu Acclairs neuesten Nintendo 64-Hits

**DAS RENNSPIEL DES JAHRES
MARIO KART 64**

Der erste Test rechtzeitig vor dem Deutschland-Start

ÜBER 20 SEITEN TIPS & TRICKS!

- 4 Sammelkarten
- 16 N64-Tests inkl. Starfox 64
- Tips & Tricks für N64, Game Boy, SNES
- News aus Japan und den USA





Willkommen in der N-Zone!

Du hast eine Nintendo-Konsole und suchst nach einer kompetenten, unabhängigen und kritischen Informationsquelle für deine Maschine? Dann bist du hier genau richtig! Als erfahrene Videospieleprofis kennen wir die Branche bis ins kleinste Detail und wissen, was ein gutes Magazin auszeichnet. Brandaktuelle News, exklusive Interviews, spannende Reportagen, kritische Tests und hilfreiche Tips & Tricks garantieren wir in jeder N-Zone-Ausgabe. Spezialitätenjäger möchte ich noch auf unsere exklusiven Sammelkarten auf der letzten Umschlagseite hinweisen. Gute Unterhaltung!

Hans Ippisch *Hans Ippisch*
Leitender Redakteur

**MIT 4
SAMMEL-
KARTEN!**



Acclaim im Aufwind8



Als weltweit erste Redaktion durften wir nicht nur den Rennspielhammer Extreme G ausführlich antesten, sondern bekamen auch exklusive Interviews zum Thema Turok 2!

Mario Kart 6426



Der Vorgänger begründete das Genre der unterhaltsamen Spaß-Rennspiele. Kann der 64 Bit-Nachfolger mit seinem Vier-Spieler-Modus ebenfalls Maßstäbe setzen?

Das Spiele-Lexikon20



Von Blade & Barrel bis Legend Of Zelda V, von Aladdin bis Yoshi's Island - wir stellen über 100 N64-Projekte und die Referenz-Spiele für SNES und Game Boy auf 4 Seiten vor!

INHALT

EXKLUSIV-REPORTAGE

ACCLAIM IM AUFWIND	8	
Clayfighter 63 1/3	Prügelnde Knetmasse	10
Extreme G	Das Exklusiv-Interview	8
Forsaken	Der Descent-Nachfolger?	12
Turok 2	Das Exklusiv-Interview	11
Was kommt noch?	Auf einen Blick	12

ANGESPIELT

Int. Superstar Soccer 64	Konamis 64 Bit-Referenz	18
The Legend Of Zelda V	Alle Fakten zur Fortsetzung	14
Yoshi's Island 64	2D-Jump&Run in 64 Bit-Form	16

TESTS

FIFA 64	Das 64 Bit-Debüt von E.A.	37
Mario Kart 64	Perfekter Vier-Spieler-Spaß?	26
Pilotwings 64	Nintendo hebt ab!	36
Star Wars: SOTE	Krieg der Sterne auf N64	35
Super Mario 64	Das Jump&Run des Jahres	28
Turok: Dinosaur Hunter	Dino-Action im Dschungel	32
Wave Race 64	Rasante Jet-Ski-Action	30

IMPORT-TESTS

Blastdozer	41
Cruis'n USA	40
Doraemon	40
Human Grand Prix	40
Killer Instinct Gold	40
NBA Hangtime	41
Starfox 64	38
St. Andrew's Golf	41
Wayne Gretzky's 3D Hockey	41

SPIELE-NEWS

Bombberman 64	6
Castlevania 64	5
Donkey Kong World & Co.	4
Kirby's Air Ride	4

NEWS

Aus Japan	4
Aus den USA	6
Super-NES-News	5
Game Boy-News	7
N64-Zubehör	6

SPIELE-LEXIKON

Über 100 Spiele auf 4 Seiten!20

T & T: KOMPLETTLÖSUNGEN

Star Wars: SOTE	58
Super Mario 64	46
Turok	52

T & T: CHEATS & CODES

Game Boy-Corner	64
FIFA 64	45
Mario Kart 64	45
NBA Hangtime	45
Pilotwings 64	45
Star Wars: SOTE	44
Super Mario 64	45
Wave Race 64	44

RUBRIKEN

Chart-Attack	24
Impressum	65
Kleinanzeigen-Coupon	65
Leserbriefe	42
Sammelkarten	67

Herzlich willkommen zur ersten Ausgabe unserer Japan-News! An dieser Stelle halten wir euch künftig über die aktuellen Trends & Neuigkeiten aus Nintendos Heimat auf dem laufenden. Welche Spiele sind gerade erschienen, welche Themen bewegen die japanischen N64-Freaks, auf welche japanischen Bestseller dürfen wir uns auch in Deutschland freuen? Diese Fragen werden hier beantwortet!



Ein Rückblick

Der Launch des Nintendo 64 war eine mehr als langwierige Angelegenheit. Auch wenn das Gerät erstmals für Ende 1994 angekündigt wurde, mußte man sich schon bald damit abfinden, daß die Konsole wohl nicht vor 1995 erhältlich sein würde. Als dann sämtliche Experten davon ausgingen, daß der Start endlich im November 1995 erfolgen würde, gab es eine neuerliche Verschiebung, was daran lag, daß sich Shigeru Miyamoto für sein erstes 64 Bit-Spiel mehr Zeit erbat. Zu guter Letzt war das N64, das schließlich am 23.6.1996 erschien, innerhalb weniger Tage ausverkauft, obwohl es gerade einmal drei verschiedene Spiele gab. Super Mario 64 hat sich praktisch jeder N64-Besitzer gekauft, zu Pilotwings 64 griff immerhin jeder zweite, und Shogi landete bei zehn Prozent der 64 Bit-Fans. Nach einem phantastischen Verkaufsstart ließ das Interesse zwangsläufig etwas nach, da es einfach an Software mangelte. Als beim Release von Wave Race 64 im September und Mario Kart 64 im Dezember die Verkaufszahlen jeweils nur vorübergehend anstiegen, entschied sich Nintendo, die Nachfrage dauerhaft anzukurbeln, indem man den Preis auf extrem günstige 16.800 Yen senkte, was mittlerweile sogar weltweit passierte.



Wonder Project J2 ist ein wenig spektakuläres, sehr textlastiges Adventure von Enix.



Wer auf Baseball-Games steht, darf das putzige King Of Pro Baseball von Imagineer durchaus antesten.



Kurzbesprechung:

Da Wonder Project J2 und Kings Of Pro Baseball in den Import-Tests keinen Platz mehr fanden, folgt hier eine kurze Besprechung: Ersteres ist ein recht textintensives Adventure mit wenig Grafik von Enix, letzteres ein durchaus spaßiges Baseball-Game mit Anime-Spielern von Imagineer.

Japan aktuell:

Langsam kommt die Softwarewelle in Bewegung. Konami plant beispielsweise für 1997 satte 15 N64-Titel (darunter das für Dezember geplante Nagano Olympics, das Sportspiel zur Olympiade '98). Insgesamt rechnet man dieses Jahr mit über 60 verschiedenen N64-Spielen, wobei Buggie Boogie und Body Harvest derzeit auf Eis gelegt wurden. Abschließend noch die aktuellen Release-Daten: Juni: Star Wars SOTE (neue Version), Juli: Kirby's Air Ride, August: Golden Eye 007, September: Yoshi's Island 64, Oktober: F-Zero 64, November: Zelda no Densetsu 64.

Japaner müßte man sein – denn dann könnte man Star Fox 64 inklusive Rumble Pak schon spielen.

Spielehits nun für N64?

Die Wahrheit Kong World &

Gerüchte, daß populäre Spielehits wie Tomb Raider, Command & Conquer und Earthworm Jim demnächst für das Nintendo 64 erscheinen werden, geistern pausenlos durch die ohnehin wenig glaubwürdigen Online-Foren, der Wahrheitsgehalt dieser Meldungen ist jedoch in der Regel nur äußerst gering. Wir gingen deshalb der Sache auf den Grund und liefern euch hiermit absolut zuverlässige Fakten - wir beziehen unsere Informationen nämlich nicht aus dubiosen Internet-Quellen, sondern pflegen unsere Kontakte mit den wichtigsten Persönlichkeiten der Branche! Fakt ist demnach leider, daß bis auf Donkey Kong keines der genannten Spiele derzeit für das N64 umgesetzt wird. Es stimmt zwar, daß sich sowohl



Kirby's Air Ride

Kirby mit Verspätung

Kirby's 64 Bit-Premiere verzögert sich auch weiterhin, was uns erstaunt, denn es wurde bereits im November '94 zusammen mit Super Mario 64 als erstes spielbares N64-Game gezeigt! Daß man bei Nintendo jedoch offensichtlich nicht mit der gezeigten Qualität zufrieden war, beweisen die brandaktuellen Screenshots, welche mit den



grafisch eher simplen Vorgängerbildern nur noch die Grundthematik 'Rennspiel' gemeinsam haben.

Kirby's Air Ride ist ein spaßiges Funrennspiel mit Nintendos Knubbelhelden.

über Donkey Co!

Westwood als auch Core Design mit dem Thema N64 befassen und wohl demnächst auch mit der Entwicklung von 64 Bit-Projekten starten werden, vor Mitte 1998 braucht man allerdings nicht mit der Veröffentlichung eines Spiels rechnen. Etwas konkreter erscheint da schon ein Earthworm Jim 64, das ein nicht näher benanntes Programmiererteam im Auftrag von Shiny Entertainment entwickeln möchte. Bislang konnte sich Präsident David Perry jedoch noch nicht für eine Freigabe seines bekanntesten Charakters entschließen, allerdings darf man hier Hoffnungen haben.



David Perry konnte die Entwicklung von Earthworm Jim 64 leider (noch) nicht bestätigen.

Natürlich haben wir auch einige gute Nachrichten zum Thema 64 Bit-Nachfolger parat: Factor 5 hat beispielsweise mit der Entwicklung von Turrifican 64 begonnen, das erwartungsgemäß mit 3D-Grafik glänzen wird. Ebenfalls bestätigt wurde Donkey Kong World von Rare, das mit den bekannten SNES-Vorgängern nicht mehr viel gemein haben soll. Außerdem arbeitet Rare noch an dem absoluten Top-Projekt 'Dream', das auf der E3 in Atlanta für ähnlich viel Furore sorgen soll, wie es damals Donkey Kong Country tat! Insidern zufolge ist es ein kunterbuntes Arcade-Game, das an Sega Nights erinnert. Mehr Infos gibt es nächste Ausgabe.

Castlevania 64

Dracula ist zurück...

Neben Gradius (alias Nemesis in Deutschland) und Contra (alias Probotector) ist Dracula (alias Castlevania) die dritte populäre Spielereihe von Konami, die bereits seit den guten alten NES-Tagen für dauerhaften Spielspaß sorgt. Daß es nur eine Frage der Zeit war, bis auch diese Serie ihre 64 Bit-Neuaufgabe erlebt, wurde auf der Tokyo Game Show Anfang Ende April bestätigt. Nun dürfen sich ausschließlich in 3D modellierte Spielecharaktere einen erstaunlicherweise an Zelda 64 erinnernden Schlagabtausch liefern. In einer der kommenden Ausgaben werden wir euch ein ausführliches Preview liefern.



Das erste Video von Castlevania wurde Anfang April auf der Tokyo Game Show gezeigt.



In der Annahme, daß die meisten Nintendo 64-Besitzer auch ein Super NES zu Hause haben oder hatten, wollen wir euch in dieser monatlichen Rubrik über das aktuelle Geschehen in der

16 Bit-Welt auf dem laufenden halten. Richtig interessante Themen in der Größenordnung von Yoshi's Island werden selbstverständlich separat behandelt!

Aktuelle 16 Bit-Hits!

Es ist schon erstaunlich, was auf dem 16 Bit-Super-NES alles los ist! Selbst mehrere Jahre nach seinem Erscheinen sind die Grenzen des technisch Möglichen auf dem Super NES noch nicht erreicht! Unsere jeweils aktuellen Empfehlungen wollen wir deshalb besonders denen ans Herz legen, die sich noch kein N64 leisten können, aber dennoch bestens unterhalten werden wollen.

Der mit Spannung erwartete dritte Teil der Kong-Saga setzte beispielsweise nicht nur grafisch, sondern auch spielerisch neue Maßstäbe! Donkey Kong Country 3 ist somit der Tip für alle Jump&Run-Freunde überhaupt.

Etwas ziemlich Eindrucksvolles gelang Nintendo auch mit Street Fighter Alpha 2, das auf dem 16 Bit-SNES witzigerweise zeitgleich mit den 32 Bit-Konkurrenten erscheint. Spielerisch ist der neueste Teil der Prügel-Reihe von Capcom wirklich tadellos gelungen, etwas nervig ist lediglich, daß zum Teil lange Entpackzeiten in Kauf genommen werden müssen, da in das 32 MBit-Modul sonst nicht alles hineingepaßt hätte. Satt

18 Kämpfer dürften somit nun wochenlangen Spielspaß garantieren!

Wer mit einem Kampfsportspiel wenig anfangen kann, darf einen Blick auf das niedliche 'Die Schlümpfe reisen um die Welt' werfen, das mit einem vielfältigen, familienfreundlichen Jump&Run-Design aufwarten kann. Die Grafik hält sich erstaunlich nah an die bekannte Comic-Vorlage. Wer den Vorgänger schon mochte, darf auch hier zugreifen.

Unser letzter Tip gilt dem brandneuen Lost Vikings 2, das ebenfalls gerade für den PC und die 32 Bit-Konsolen veröffentlicht wurde. Wie im Vorgänger hat der Spieler die Aufgabe, eine Horde unterschiedlicher Wikinger durch Plattform-Levels zu dirigieren. Auch wenn das Ganze wie ein simples Jump&Run-Spiel aussieht - tatsächlich ist es eher ein süchtig machendes Denkspiel mit schöner Optik und durchdachtem Leveldesign.

The Lost Vikings 2 ist ein überzeugendes Strategiespiel mit Jump&Run-Gameplay.



Grafisch und spielerisch ist Donkey Kong Country 3 die absolute SNES-Referenz.



Street Fighter Alpha 2 ist auf einem riesigen 32 MB-Modul untergebracht.



The Lost Vikings 2 ist ein überzeugendes Strategiespiel mit Jump&Run-Gameplay.

Analog zur Japan-News-Rubrik findet ihr hier alles Wissenswerte über das Nintendo-Geschehen in den Vereinigten Staaten. Besonders interessant sind natürlich lokalisierte Rollenspiele aus Japan, die dank englischer Bildschirmtexte dann auch für westliche Kulturen endlich verständlich werden. Außerdem gilt der USA-Markt als Testgebiet für eventuelle europäische Unternehmungen.



Mehr Spiele als in Japan!

Man sollte es kaum für möglich halten, doch das seit 30.9.96 in Amerika erhältliche Nintendo 64 verkaufte sich dort schon häufiger als in Japan. Dies mag unter Umständen auch daran liegen, daß in den USA schon mehr Spiele als in Japan erschienen sind. Mit der aufgepeppten Spielhallen-Prügelei KI Gold, dem Corridor-Shooter Doom 64, dem derben Mortal Kombat Trilogy und der mittelprächtigen Automatenumsetzung Cruis'n USA sind allerdings auch vier Spiele dabei, welche aus unterschiedlichen Gründen nicht in Deutschland erscheinen werden. Alle anderen Spiele, wie der gelungene NBA Jam-Nachfolger NBA Hangtime und das spielerisch ähnliche Wayne Gretzky's 3D Hockey sind allerdings fest für Deutschland eingeplant. Gleiches gilt auch für den Bestseller Mario Kart, von dem innerhalb von vier Wochen über 1 Million Einheiten verkauft wurden. Der Grund, wieso viele japanische Spiele zunächst in Amerika und dann erst in Europa erscheinen, ist übrigens recht einfach: Da sowohl in Japan als auch in den USA das Fernsehsystem NTSC (60 Bilder pro Sekunde) eingesetzt wird, sind nur geringe zusätzliche Programmierarbeiten bei der USA-Umsetzung vonnöten. Für den europäischen Markt hingegen muß man das mit 50 Bildern pro Sekunde laufende PAL- oder Secam-System unterstützen, welches sogar etwas weniger Rechenzeit zur Folge hat. Die Anpassung ist dementsprechend zeitaufwendig und schwierig. Lucas-Arts hat jedoch angeblich einen Trick gefunden, wie man die berühmten PAL-Balken problemlos verhindert, indem man das Bild einfach streckt.



Die erste 64 Bit-Version des berühmten id-Klassikers führt in Amerika derzeit die Verkaufscharts an.



Die Amerikaner dürfen sich bereits an Blast Corps erfreuen, das in Japan übrigens Blastdozer heißt.

USA-Entwickler auf N64-Kurs!

Kurz vor Redaktionsschluß kündigten einige in den USA beheimateten Programmierer neue N64-Projekte an. So arbeiten die letztes Jahr von Köln nach Kalifornien übergesiedelten Factor 5-Cracks endlich an Turrican 64, das brandheiße 3D-Effekte zu bieten hat. Der id-Softwaremitbegründer John Romero will mit seiner neuen Firma Ion Storm einen Art Quake-Nachfolger entwickeln, der den merkwürdigen Namen Daikatana trägt. Außerdem angekündigt: Deadly Honor (Spiel zum gleichnamigen Steven Seagal-Film) und Duke Forever (DN-Nachfolger)

Ex-id-Mitarbeiter Jon Romero plant mit seiner neuen Firma Ion Storm ein 3D-Action-Game namens Daikatana.

Bomberman 64

Hudsons Kult geht weiter!

Da die Bomberman-Reihe bereits seit den guten alten NES-Tagen zu den erfolgreichsten und beliebtesten Spieleserien der Welt zählt, war es nur eine Frage der Zeit, bis das höchst einfache, aber unglaublich fesselnde Multiplayer-Ereignis eine Neuauflage auf dem N64 erlebt. Die ersten gezeigten Screenshots des 1-Spieler-Modus schließen sich dem allgemeinen N64-Revival-Trend an: Ein bewährtes Spielprinzip erlebt dank wunderbarer 3D-Grafiken einen neuen Höhenflug. Der Grund ist einfach: Dank der dritten Dimension kann man das Geschehen nun auf mehreren Etagen austragen, was für mehr Überraschungselemente sorgt. Ob man nun Bomben von Treppen herunterrollen läßt, Hängebrücken überraschend zum Einsturz bringt oder gar ganze Häuserteile wegsprengt, Spielspaß ist garantiert. Was den



Die optisch eher schlichten Vorgänger macht Bomberman 64 blitzschnell vergessen.

Die optisch eher schlichten Vorgänger macht Bomberman 64 blitzschnell vergessen.

Blaze

Nützliches N

Wenn die Faustregel stimmt, daß sich der Erfolg einer Konsole auch am erhältlichen Zubehör-Programm messen läßt, dann dürfte das Nintendo 64 beinahe konkurrenzlos sein, denn das Peripherie-Sortiment ist schon jetzt ausufernd groß. Dank der Firma Speed ist das N64-Portfolio von

Blaze jetzt auch in Deutschland erhältlich. Das wichtigste Utensil dürfte der Universal-Adapter SFX sein, der für rund DM 50,- das Spielen von fast allen Import-Games auf einer

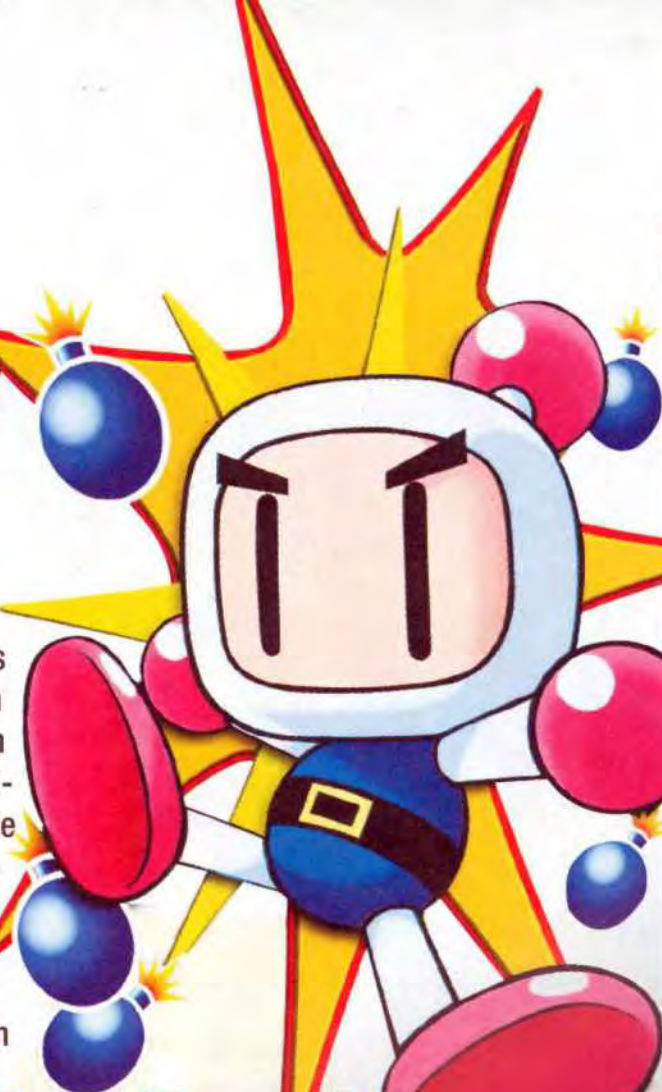


Derzeit arbeitet Blaze an dem VFR1 X-Cellerator-Lenkrad für das N64. Der Preis dürfte bei rund DM 140,- liegen.

serie

Mehrspielermodus angeht, hüllt sich Hudson noch in Schweigen. Möglicherweise bringen sie sogar einen Mehrspieler-Adapter, so daß sich sogar mehr als 4 Spieler per Splitscreen beteiligen können. Erwartet wird das Spiel in Japan Ende dieses Jahres.

Man darf davon ausgehen, daß im Multiplayer-Modus ein Splitscreenmodus – ähnlich wie in unserer Fotomontage – eingesetzt wird.

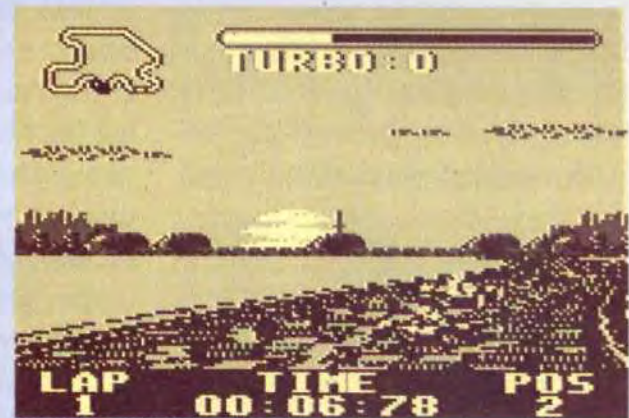


Was ist das? Man tritt keine Reise ohne ihn an, er paßt in jede Tasche, piepst leise vor sich hin und ist schon acht Jahre alt - klar, die Rede ist vom Game Boy, der jetzt sogar einen kleinen

Bruder namens Game Boy pocket bekommen hat. Diese Variante ist nicht nur stromsparender, sondern bietet auch ein besseres Display, was die neuen Spiele noch schöner macht.

Die erfolgreichste Konsole aller Zeiten!

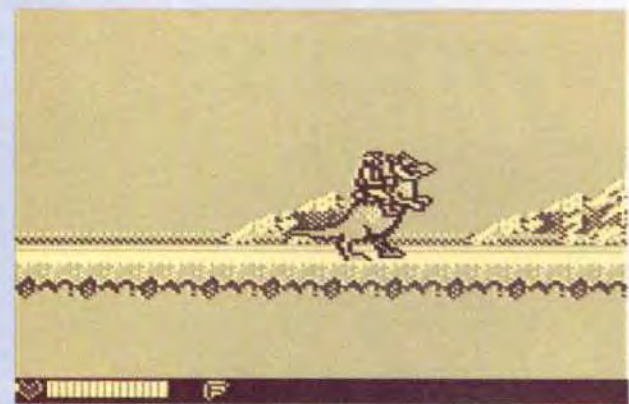
Als Nintendo 1989 den Game Boy auf den Markt brachte, war noch nicht absehbar, daß sich diese Konsole sogar noch 1997 millionenfach verkaufen würde. Insbesondere auch deswegen, weil schon kurze Zeit nach seiner Einführung scheinbar modernere Farbhandhelds mit zweifellos schönerer Grafik um die Gunst der Kunden buhlten. Doch daß es bei den Konsolen für unterwegs keineswegs auf die modernste Technik ankommt, war offensichtlich nur Nintendo klar. Mit Tetris und Super Mario Land im Programm trat der Game Boy einen unvergleichlichen Siegeszug an! Der geringe Stromverbrauch, das handliche Format und der günstige Preis waren die ausschlaggebenden Argumente für Game Boy! Insgesamt 50 Millionen Game Boys wurden mittlerweile verkauft, wobei sagenhafte 6,9 Millionen Stück in Deutschland ihre Heimat fanden. Tetris und Super Mario Land stellten mit 28,5 Mio. bzw. 14,3 Mio. verkauften Einheiten ebenfalls neue Verkaufsrekorde auf! Nach der farbigen bzw. transparenten Special Edition des Game Boys, die 1996 für einen Verkaufsanstieg um 30% sorgte, versucht Nintendo nun mit der optisch eleganten 'pocket'-Version, eine weitere Million Geräte verkaufen. Das um 30% kleinere Format, das bessere Display, der geringere Stromverbrauch und die Kompatibilität mit den alten Spielen dürften dem Erfolg den Weg ebnet.



Das Mario Kart-ähnliche Street Racer ist nun auch für den Game Boy erhältlich!

Aktuelle Spielehits!

Diesen Erfolg garantiert auch der nicht abreißende Spielestrom. Zum einen gibt es Wave Race beispielsweise nun in einer unterhaltsamen 2D-Version auch für den Game Boy, zum anderen dürfen Star Wars-Fans mit dem wiederveröffentlichen 'Das Imperium schlägt zurück'-Spiel ein heißes Jump&Run-Vergnügen erleben. Die dritte Empfehlung gilt dem Mario Kart-ähnlichen Fun-Rennspiel Street Racer, das zuletzt auf den 32 Bit-Konsolen Erfolge feierte. Den krönenden Schlußpunkt dieser Ausgabe setzten zwei absolute Top-Projekte, die jetzt für den Game Boy angekündigt wurden. Monopoly wird ebenso wie Turok noch im Verlaufe dieses Jahres erscheinen! Viel Spaß für unterwegs dürfte somit garantiert sein.



Das Star Wars-Fieber macht auch vor dem 8 Bit-Lager nicht halt! 'Das Imperium schlägt zurück' wurde wieder veröffentlicht.



Mit dem großen N64-Bruder kann sich Wave Race natürlich nicht messen, Spaß macht es dennoch.

64-Zubehör



deutschen PAL-Konsole ermöglicht.

Ähnlich interessant sind die acht verschiedenfarbigen Memory Cards, die zum Preis von DM 49,95 mit der dank DIP-Schaltern vierfachen Speicherkapazität der Original-Nintendo-Karten aufwarten können. Neben den diversen S-Video- und Scart-Kabeln befindet sich außerdem das VFR1 X-Cellerator-Lenkrad in Vorbereitung. In der nächsten Ausgabe stellen wir interessantes Zubehör für Game Boy und SNES vor!



Die verschiedenfarbigen Joypads kosten nur DM 49,95 und bieten die vierfache Speicherkapazität der Original-Karten.



Alle neuen Spiele von Extreme G bis Turok 2

ACCLAIM IM AUFWIND

Wurde Acclaim in den früheren Jahren noch als Lieferant belangloser Filmumsetzungen belächelt, so gelang spätestens mit Titeln wie NBA Jam oder Turok der verdiente Aufstieg in die Elite-Klasse der Publisher. Mit welchen Highlights sich Acclaim die Pole Position unter den N64-Third Party-Entwicklern sichern will, verraten wir in unserer ausführlichen Exklusiv-Reportage. Von Hans Ippisch

Dem Nintendo 64 kann man in vielen Bereichen sicherlich nur mit Superlativen gerecht werden, wenn es jedoch darum geht, welche Konsole mit den meisten Spielen bedacht wird, belegt das N64 derzeit bestenfalls einen Mittelfeldplatz. Obwohl wir natürlich wissen, daß es auf Klasse statt auf Masse ankommt, würden wir eine reichhaltigere Spieleauswahl derzeit sicherlich bevorzugen. Nicht zuletzt des-

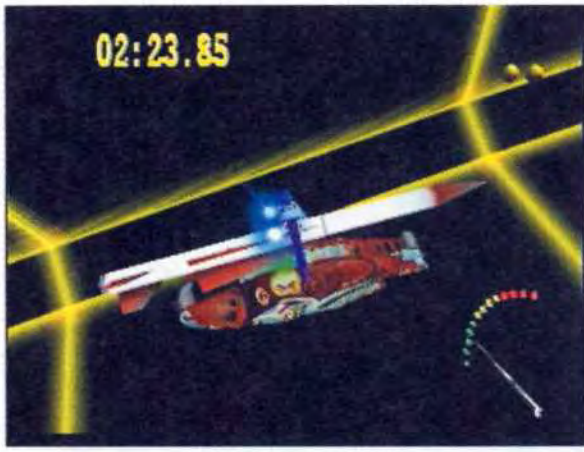
wegen ist Acclaim neben Nintendo selbst der wichtigste Entwickler für die 64 Bit-Maschine. Bis Mitte 1998 will der amerikanische Softwaregigant sage und schreibe über zehn Nintendo 64-Spiele veröffentlichen, wobei der mit Turok gesetzte Qualitätsstandard auch weiterhin gehalten werden soll. Um welche Projekte es sich handelt und welche Erfolgsaussichten sie haben, verraten wir auf diesen Seiten.

Das WipEout der 64-Bit-Generation

Da echte Rennspiele auf dem Nintendo 64 noch Mangelware sind, drängte sich das 64 Bit-Debüt der Probe-Programmierer mit aller Macht in den Mittelpunkt dieser Reportage, möglicherweise auch deshalb, weil wir als weltweit erste Redaktion die Gelegenheit hatten, dieses Game in den heimischen Büros ausführlich anzutesten. Deshalb findet ihr bei uns auch nicht vorabgerenderte Screenshot, sondern ausschließlich echte Bilder aus dem Spiel, welche bei uns in der Redaktion gemacht wurden! Daher können wir auch schon jetzt ein sehr zuverlässiges Fazit abliefern: Extreme G ist ganz

einfach das WipEout der 64 Bit-Generation! Wer WipEout nicht kennt: Es handelt sich hierbei um ein rasantes Raumschiff-Gleiterspiel mit Top-Grafik für die 32 Bit-Konsolen, das als eines der meistverkauften Spiele monatelang die Chartspitze blockierte. Daß Extreme G dank der 64 Bit-Chips noch eine ganze Ecke rasanter und spektakulärer als die ohnehin schon eindrucksvolle Psygnosis-Konkurrenz sein wird, durfte man hoffen, immerhin gehören die Probe-Cracks mit Titeln wie Alien Trilogy zu den technisch versiertesten Entwicklern überhaupt. Neben aufregenden Lichteffekten im Familienpack können insbesondere die zwölf verschiedenen Strecken begeistern, die mit völlig neuartigen Designs aufwarten können. Daß man durch Loopings fahren oder Sprungschancen nutzen kann, kennt man schon aus dem einen oder anderen Racing-Game, daß man jedoch im Looping abbiegen kann, wie in einem Korkenzieher durch eine Art Spirale fliegt und zahlreichen Hindernissen (Lava,





Je nach Spielsituation sieht man unterschiedliche Perspektiven.

Felsen) ausweichen muß, ist nun wirklich neu. Ähnlich innovativ ist auch das Waffensystem, das mit losschwebenden Mini-Raumschiffen, die dabei ein wildes Licht-Spektakel veranstalten, für Furore sorgen dürfte. Als Fahrzeuge dienen acht verschiedene SciFi-Motorräder, die nicht nur über die Piste fliegen, sondern auch mit unterschiedlichen Eigenschaften in Sachen Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Schutzschild, Handling und Bewaffnung aufwarten können. Daß die vier verschiedenen Szenarien (Welt-raum, Stadt, Mine und Wüste) mit jeweils drei Rennstrecken trotz Modul-Malus sehr abwechslungsreich aussehen, dürfte nicht zuletzt am satten 128 MBit-Umfang liegen.

Das Extreme-G-Exklusiv-Interview

Wieso Probe überhaupt ein SciFi-Racing-Game macht, welche Überraschungen wir noch erwarten dürfen und vieles mehr verriet uns **Extreme G-Project Manager**



Die Anfahrt zu diesem Anstieg erfolgt auf einer Art Bretterboden, der das Motorrad tatsächlich durchschüttelt. Am besten merkt man es aus der On Board-Perspektive.

Darren Anderson schließlich im Interview.

N-ZONE Wieso habt ihr euch dazu entschlossen, ein futuristisches Rennspiel in der Art von Power Drome (Amiga) oder Wipe-out zu machen? Wäre ein konventionelles Autorennspiel nicht interessanter gewesen?

Darren Anderson: Mal ehrlich – wie viele realistische Rennspiele kann man auf seinem N64 haben? Wir haben uns angesehen, was noch so alles erscheinen wird, und uns schließlich für die Science Fiction-Variante entschieden. Außerdem ist dies viel inter-

essanter für den Spieler und für den Designer (grinst).

N-ZONE Seit wann arbeitet ihr an Extreme G? Wie viele Mitarbeiter sind daran beteiligt?

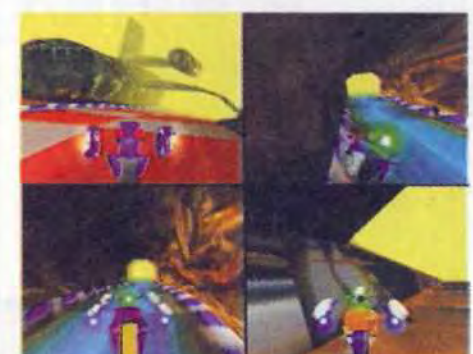
DA: Das Konzept zu Extreme G war bereits im November 1996 fertig. Damals haben wir die ersten Development Kits von Nintendo erhalten und konnten damit herumspielen. Inzwischen haben wir das Design Document (ähnlich wie ein Filmscript) fertig und können richtig loslegen. Wir arbeiten mit 12 Leuten an dem Game. Diese Zahl wird bis zur Fertigstellung noch ansteigen.



Der 2-Spieler-Modus verspricht eine Menge Spielspaß.



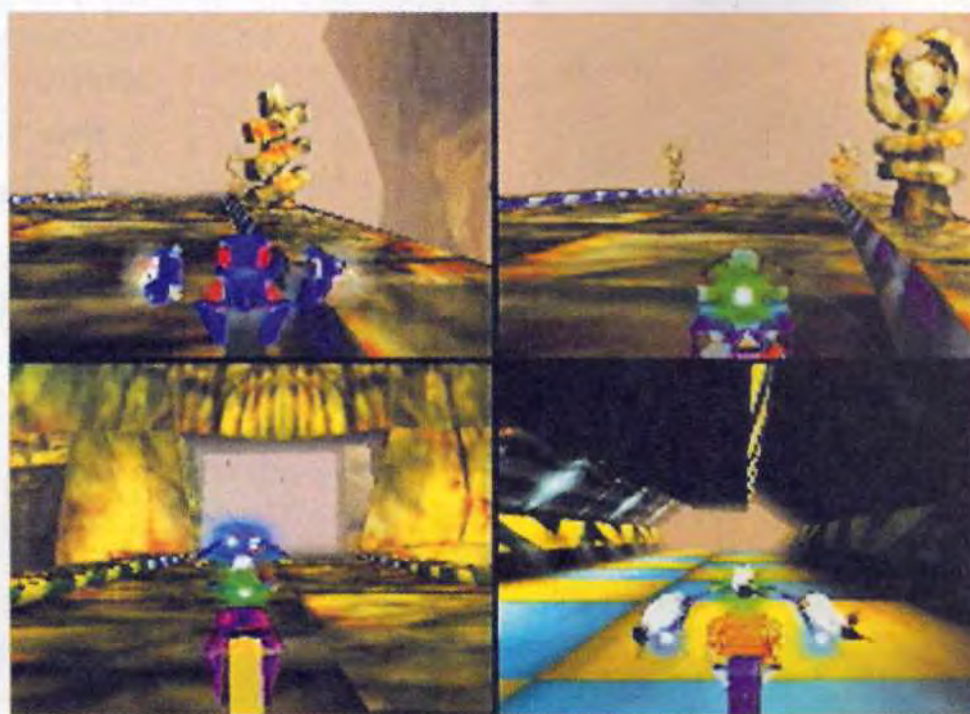
Das Scrolling ist absolut flüssig und fehlerfrei.



Der Höhepunkt des Spiels: 4 Spieler auf einmal.



Die zahlreichen Details am Streckenrand sind wirklich erstaunlich. Oben sieht man auch noch eine Schanze.

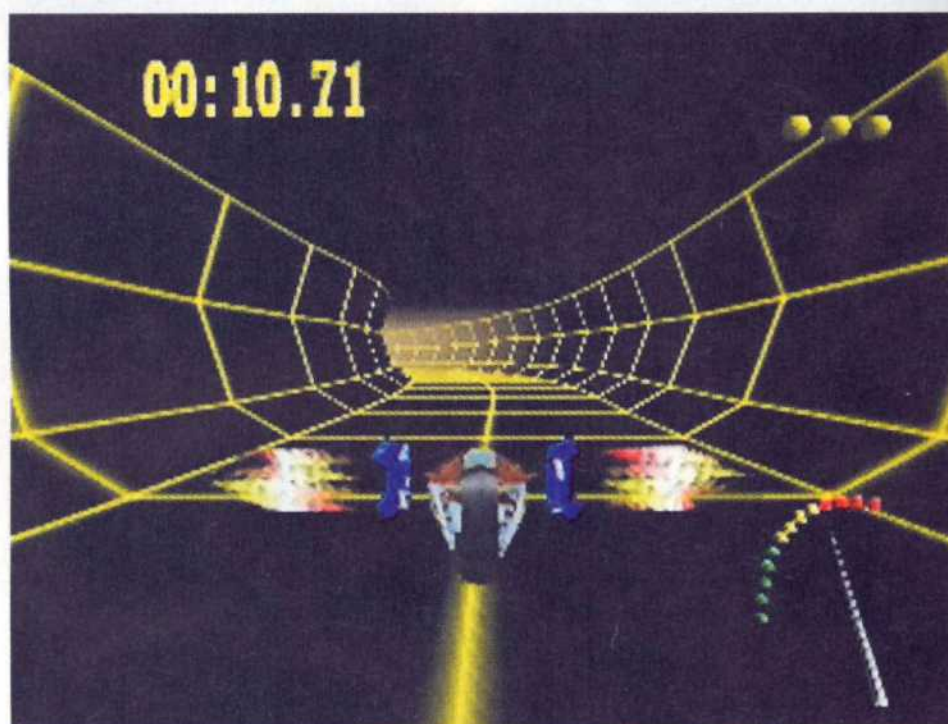




Hier wird gerade ein Extra aktiviert, wie man am Licht erkennt.

N-ZONE Was haltet ihr vom Nintendo 64 im Vergleich zum Sega Saturn oder der Sony PlayStation?

DA: Licht- und Transparenzeffekte lassen sich mit dem N64 sehr leicht bewerkstelligen, da das System dafür wie geschaffen ist. Das kann auf der Designseite aber auch sehr schnell in Effekthascherei ausarten. Wir versuchen, das Gameplay auf der gleichen Ebene zu halten wie die Grafik auf dem N64. Was mich persönlich stört, ist der fehlende Platz auf der



Diese beiden Bilder zeigen die Entstehungsgeschichte von Extreme G. Links sieht man noch die absolut frühe Alpha-Version mit simplen Vektorgrafiken, während man oben schon Texturen hinzufügte, dafür jedoch noch auf einen Hintergrund verzichtete.

INFO

Clayfighter 63 1/3: Knetmasse in Bestform

Aus der schier unüberschaubaren Reihe an 2D-Prüglern ragt das pffiffige Interplay-Beat 'em Up Clayfighter noch heute heraus. Hier durften nämlich aus Knetmasse gestaltete Kämpfer ihr Geschick beweisen, was der Grafik den letzten Schliff gab. Die ersten Screenshots lassen erkennen, daß die Nintendo 64-Premiere der Knetmassefighter ebenso schick ausfallen wird. Über zehn neue Kämpfer dürfen sich im Gegensatz zu herkömmlichen Beat 'em Up-Helden nicht nur horizontal, sondern auch vertikal bewegen, außerdem spielt die Hintergrundgrafik durchaus eine Rolle im Spiel. Wirft man seinen Kontrahenten beispielsweise gegen ein Gebäude, so geht der Schlagabtausch im Inneren des Hauses weiter!



Auch für Clayfighter 63 1/3 wurden aus Knetmasse geschaffene Realvorbilder digitalisiert.



Eine Reihe neuer Elemente sollen dem Genre 2D-Beat 'em Up zum Sprung in das 64 Bit-Zeitalter verhelfen.



Die oben gezeigte Explosion wird in der Endversion noch mit transparenten Texturen ausgestattet. Links sieht man eine der schwindelerregenden Spiralen und schöne Lichteffekte.

Cartridge. Mit nur 8 MB-Speicher ist sehr schwer etwas Vernünftiges anzufangen. Da muß man sich von PlayStation-Verhältnissen echt distanzieren. Ich glaube, es ist immer noch zu früh, um zu sagen, welche Konsole die meisten Vorzüge hat, obwohl der Saturn im Augenblick wohl an letzter Stelle steht.

N-ZONE Welche Spezial-Effekte können wir von Extreme G erwarten?

DA: Oh, ich glaube, jeder Special Effect wird dabei sein, den man in irgendeinem Film gesehen hat (lacht). Aber im Ernst, es wird eine Menge im Hintergrund passieren. Wahrscheinlich mehr als bei anderen Rennspielen dieser Art. Wir wollten die Umgebung so atemberaubend wie möglich machen, ohne aber die Action auf der Strecke zu vergessen. Die

einzelnen Waffen der Bikes werden eine coole Auswirkung – wie etwa bildschirmfüllende Explosionen – haben. Natürlich ist bei einem Rennspiel vor allem eines wichtig: die Geschwindigkeit. Aber auch da wird Extreme G alles schlagen. Aber laßt euch mal überraschen!

N-ZONE Was gefällt dir an Extreme G in Sachen Grafik, Sound, Gameplay und Gamedesign am besten?



Turok 2

Die Jagd geht weiter

Noch gibt es keinen einzigen Screenshot zu Turok 2, doch im Exklusiv-Interview mit Turok 2-Project Manager Dave Dienstbier können wir euch eine Reihe von geheimen Details verraten!

N-ZONE Turok ist derzeit neben Super Mario 64 das meistverkaufte Nintendo 64-Spiel überhaupt. Wie lange braucht man, um ein solches Meisterwerk zu produzieren?

Dave Dienstbier: Alles in allem haben wir rund 18 Monate benötigt.

N-ZONE Gab es während der Entwicklung dramatische Veränderungen am Design, beispielsweise als das N64 endgültig erschien?

DD: Ja, die gab es wirklich! Wir konnten das Spiel lange Zeit nur auf einer Silicon Graphics-Maschine entwickeln, die wir an die Spezifikationen von Nintendo angepaßt hatten. Als dann die N64-Development-Kits ankamen, mußte der ganze Code nochmals angepaßt werden, denn Nintendo hatte die Specs verändert! Im Laufe der Entwicklung von Turok 1 mußten wir einsehen, daß uns der Speicherplatz ausging. Also mußten wir eine der Dinosaurierarten und einige der Level-Details herunters kürzen. Leider hat uns Nintendo nicht mehr Speicher zur Verfügung gestellt.

N-ZONE Habt ihr die Turok-Comics wirklich genutzt?

DD: Klar, nicht umsonst heißt unsere Hauptfigur zufällig Turok. Acclaim Comics hat uns die Storyline von Turok und einige Skizzen des Charakters in verschiedenen Posen vorgelegt. Den Endgegner "The Campaigner" gibt es auch in den Comics, wie man auch dem Comic entnehmen kann, der dem Spiel beigelegt ist. Turok hat allerdings in den Comics nicht so viele Waffen wie unser Held. Glücklicherweise erhielten wir von Acclaim Comics gestalterische Freiheit, was diesen Bereich angeht.

N-ZONE Was ist das Beste am Nintendo 64?

N-ZONE Gibt es irgendwelche aktuelle Konkurrenz, die du magst?

DD: Ich habe mir Doom 64 einmal angesehen. Die Doom-Atmosphäre kommt gut rüber, nur hätte man grafisch viel mehr machen können.

N-ZONE Nun die Frage, die unsere Leser wohl am brennendsten interessiert: Was können wir von Turok 2.0 erwarten?

DD: Turok 2 wird hoffentlich wieder neue Richtungen einschlagen! T2 ist finsterner, größer und detaillierter. Wir werden über 20 neue Gegnerarten haben und teilweise ein völlig neuartiges Gameplay. Anstatt die alte Engine für die Fortsetzung zu recyceln, haben wir uns entschieden, unsere Erfahrungen des ersten Teils in eine bessere Engine zu stecken.

N-ZONE Dürfen wir auch spielerische Änderungen erwarten?

DD: Turok 2.0 wird euch umhauen! Es wird sehr viel mehr Interaktion mit der Umgebung bieten, das doppelte bis dreifache Waffenarsenal, Flug- und Reitlevels und die gewohnt fantastische realistische Grafik, nur mit noch mehr Details.

N-ZONE Wird es sich wieder um ein Modul-Spiel handeln?

DD: Wir erwägen gerade eine Version für das 64DD, aber mehr kann ich wirklich nicht sagen.

N-ZONE Besten Dank für das Interview und viel Erfolg!

INFO

DD: Die vergleichsweise leichte Programmierung von hervorragenden optischen und akustischen Ergebnissen.

N-ZONE Was gefällt dir an Turok am besten?

DD: Ich glaube, das kann jeder für sich selbst beantworten. Für mich zählen realistische Grafik, voller Sound, exakte Steuerung und unzählige Stunden Spielspaß.



Ihr
Groß-
händler
für
Spiele
+
Zubehör

PC-
CD-ROM
+
SONY
PSX
+
NINTENDO
64

Bitte nur
Händleranfragen!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Passauer Straße 13
D- 94133 Röhrnbach
Tel. 0 85 82 / 96 05 - 0
Fax 0 85 82 / 96 05 - 99



Project Manager Darren Anderson und Probe-Entwicklungsdirektor Joe Bonar (rechts) hatten beim Testen des Extreme G-2-Spieler-Modus schon allerhand Spaß.

DA: Die Grafik ist schnell, futuristisch, komplex, atemberaubend. In Sachen Sound werden wir aus dem Chip das Letzte herausholen und beweisen, daß auf dem N64 auch Rave-Musik möglich ist. Das Gameplay überzeugt mit präziser Steuerung und einem 4-Spieler-Split-screen. Was das Gamedesign angeht, gefallen mir die modifizierbaren Bikes, die schwindelerregenden Achterbahnstrecken und die über 18 Waffen.

N-ZONE Was unterscheidet euer Game von allen anderen Rennspielen?

DA: Zu bemerken wäre, daß es sich bei den Fahrzeugen in Extreme G nicht um Autos, sondern um futuristische Zweiräder handelt. Ein weiterer Unterschied: Bei einem normalen Rennspiel wären unsere extremen Rennstrecken mit Loopings, Korkenziehern und anderem nicht möglich gewesen.

N-ZONE Was ist euer nächstes Projekt? Dürfen wir von euch vielleicht auch ein 3D-Actionspiel in der Tradition von Alien Trilogy erwarten?

DA: Probe arbeitet gerade an einem anderen N64-Spiel, das wohl noch dieses Jahr erscheinen wird. Wir können aber im

Augenblick noch nichts verraten. Acclaim hat aber immer etwas Neues, Aufregendes für uns zu tun!

N-ZONE Was ist euer derzeitiges Lieblingspiel?

DA: Das ist, glaube ich, klar: Wave Race 64, jedenfalls für meine Arbeit!

N-ZONE Vielen Dank für das Interview und viel Erfolg weiterhin.



Im 2-Spieler-Modus wird der Screen gesplittet.

INFO
Forsaken: Probes Descent-Rivale im Detail



Dieses Forsaken-Bild stammt aus der angeblich identischen PC-3Dfx-Version.



In Forsaken darf der Spieler mit einem SciFi-Gleiter durch labyrinthartige Levels düsen.

Das ursprünglich mit dem (wohl besseren) Titel "Condemned" versehene 3D-Action-Game von Probe kann seine Anleihen beim Interplay-Konkurrenten Descent nicht ganz verheimlichen. Auch hier düst man mit einem schicken Polygongefährt durch verwinkelte Labyrinth voller flüssig animierter 3D-Gegner und ballert mit verschiedenen Waffen um sich. Die ersten gezeigten Bilder der angeblich zur N64-Version identischen PC-3Dfx-Variante hinterlassen schon jetzt einen hervorragenden Eindruck. Neben detaillierten Texturen und extrarasantem Scrolling fallen vor allem die tollen Lichteffekte auf. Ein ausführlicher Bericht folgt demnächst.



Hier seht ihr den sogenannten Korkenziehertunnel, in dem man sich wie in einer Spirale fühlt, da sich alles zu drehen beginnt.

Auf einen Blick

Titel	Entwickler	Genre	Release
Acclaim Soccer (Arbeitstitel)	Acclaim	Fußball	1998
Clayfighter 63 1/3	Interplay	Beat 'em Up	Juni/Juli
Constructor	Probe	tba	1998
Extreme G	Probe	Rennspiel	September/ Oktober
Forsaken	Probe	3D-Action	März '98
NFL Quarterback Club	Iguana	Football	Oktober
NHL Breakaway	Acclaim	Eishockey	1998
Turok 2	Iguana	3D-Action	März '98
Ultra Descent	Interplay	3D-Action	2. Hälfte 1997
WWF 64	Acclaim	Wrestling	1. Quartal 1998

Action-Adventure, 1 Spieler, Nintendo

THE LEGEND OF ZELDA V



Pläne nun doch auf Modul erscheinen, eine mögliche Fortsetzung wird später für das 64 DD-Zusatzlaufwerk auf Disk erscheinen. Darauf werden sich mehr Grafiken und ein neuer Abspann befinden. Als Wunschtermin für die Modulvariante nannte Nintendo Deutschland das Weihnachtsfest 1997, wobei man jedoch durchaus mit gewissen Verzögerungen rechnen muß. In Japan geht man derzeit von einer November-Veröffentlichung aus.

Daß Action-Adventures erst durch Links erstes Abenteuer massenmarkttauglich wurden, ist bekannt. Um so gespannter ist man auf die ambitionierte 64 Bit-Fortsetzung, welche noch dieses Jahr erscheinen soll.

Die wichtigste Nachricht gleich vorneweg: The Legend Of Zelda V (dessen japanischer Name derzeit Zelda No Densetsu 64 lautet) wird entgegen ursprünglicher

Action und Adventure!

Das Spielprinzip wird prinzipiell ohne große Veränderungen aus dem Vorgänger übernommen, d. h. man steuert den Helden Link durch eine Welt voller Wälder, Höhlen und Dörfer, unterhält sich mit zahlreichen Charakteren und kämpft auf der Suche nach der Lösung des Rätsels mit fantasievollen Gegnern. Die große Neuerung ergibt sich allerdings automatisch durch die dreidimensionale Darstellung, welche in Sachen Detailreichtum und Abwechslung sogar Super Mario 64 übertreffen soll. Das früher recht primitive Säbelrasseln zweier flacher Sprites wich nun



Die Kampfeinlagen, wie hier gegen zwei Skelette, machen selbst reinrassigen Beat 'em Ups Konkurrenz.



Dieser Gegner nutzt mit seiner goldenen Rüstung die Grafik-Chips besonders gut aus.



Wie gehabt gehören Unterhaltungen auf die Tagesordnung eines jeden Zelda-Spiels.



Wenn Link sein Schwert besonders gekonnt schwingt, gibt es schöne Lichteffekte zu sehen.

sogar einer eindrucksvollen Kampfeinlage, welche mit ihrer spektakulären 3D-Perspektive auch allen herkömmlichen Beat 'em Up-Spielen Konkurrenz macht. Als Waffen sind Schwert, Pfeil und Bogen bislang fest eingeplant, ein Schild dient zur Abwehr gegnerischer Feuerbälle und ähnlicher Gastgeschenke. Die Gegner-Palette scheint mit Gespenstern, Riesenfröschen, Urvögeln, Skeletten und ähnlichem den bekannten Fantasy-Vorrat auszunutzen. Soweit die augenblicklichen Fakten zum möglicherweise ersten 128 MBit-Spiel (Zum Vergleich: Super Mario 64 hatte 'nur' 64 MBit), künftige News findet ihr monatlich in diesem Magazin. *Hans Ippisch*

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Zelda No Densetsu 64
 Genre:.....Action-Adventure
 Spieler:.....1
 Levels:.....tba
 Hersteller:.....Nintendo
 Preis:.....tba
 Release:.....Weihnachten '97
 Einschätzung:.....super

Beurteilung: Super Mario 64 scheint mit dem neuesten Zelda-Spiel einen ernsthaften Konkurrenten im Kampf um den Titel 'Bestes Videospiel aller Zeiten' zu bekommen.



Dank Blurring, welches eventuelle Pixel verwischt, sieht Link auch aus nächster Nähe noch wunderbar aus.

Jump&Run, 1 Spieler, Nintendo

YOSHI'S ISLAND 64

Wer dachte, daß traditionelle 2D-Plattformspele wie Super Mario World oder Donkey Kong Country in der 64 Bit-Generation nichts verloren haben, darf sich auf die zeitgemäße Fortsetzung von Yoshi's Island freuen!

Daß die klassische 2D-Perspektive gegenüber der 3D-Ansicht durchaus ihre spielerischen Vorteile hat, dürfte klar sein. So kann man den Spieler beispielsweise zu spannenden Sprungeinlagen zwingen, welche in 3D-Welten außerhalb jeder Diskussion stehen. Diese Pluspunkte gerieten aber im Polygon-Zeitalter angesichts der beschränkteren grafischen Möglichkeiten in Vergessenheit. Als erster wagt es nun Shigeru Miyamoto höchstpersönlich, das einstmals unschlagbare 2D-Konzept in die 64 Bit-Generation zu retten.

Plastische Renderoptik!

Setzte man in Yoshi's Island auf dem SNES noch auf einen innovativen Wachsmalkreiden-Stil, so orientiert man sich für die Fortsetzung nun an der grafisch erwiesenermaßen spektakulären Renderoptik aus der Donkey Kong Country-Saga, mit der man



Zahlreiche Gegner machen Yoshi das Leben schwer.



Aufgepaßt! Der Stahlkugel entkommt Yoshi mit einem Sprung.

die außerordentlich plastischen Hintergründe gestaltet. Sämtliche Spielfiguren und manche der Plattformen werden hingegen mit Polygonen in Szene gesetzt, was eindrucksvolle 3D-Effekte erlaubt. So können sich nun die Figuren flüssig animiert über drehende Plattformen bewegen, welche scheinbar dem Spieler entgegenfliegen. Man darf davon ausgehen, daß Mastermind Shigeru-san noch einige Überraschungen mehr in petto hat, als auf den ersten Videotapes zu sehen waren. Wir werden euch auf dem laufenden halten.

Hans Ipplisch

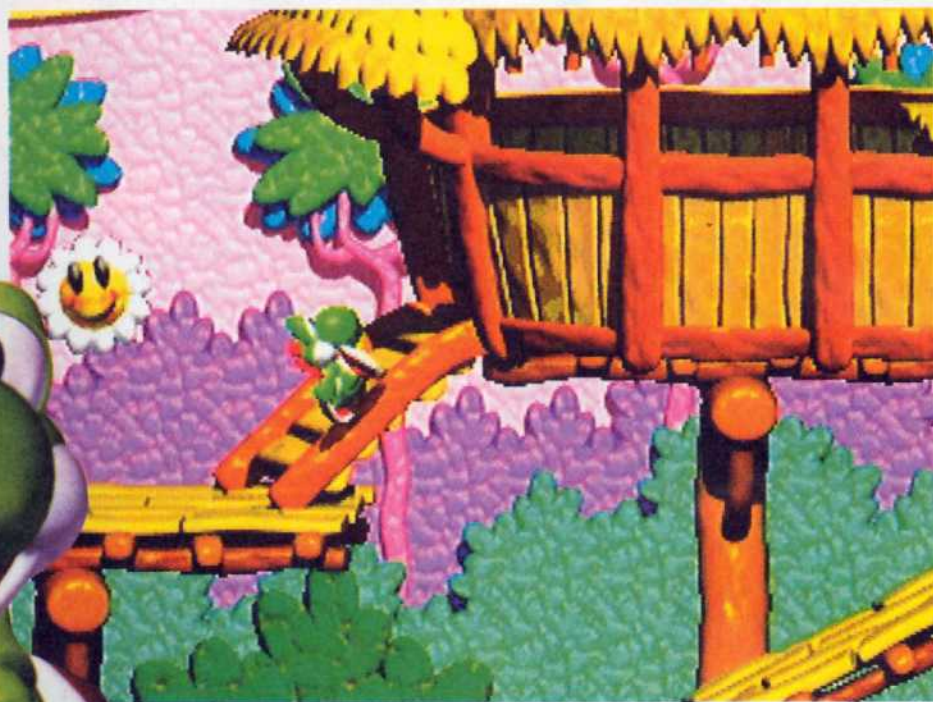
ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Yoshi's Island 64
 Genre:.....Jump&Run
 Spieler:.....1
 Levels:.....tba.
 Hersteller:.....Nintendo
 Preis:.....tba.
 Release:.....4. Quartal 97
 Einschätzung:.....sehr gut

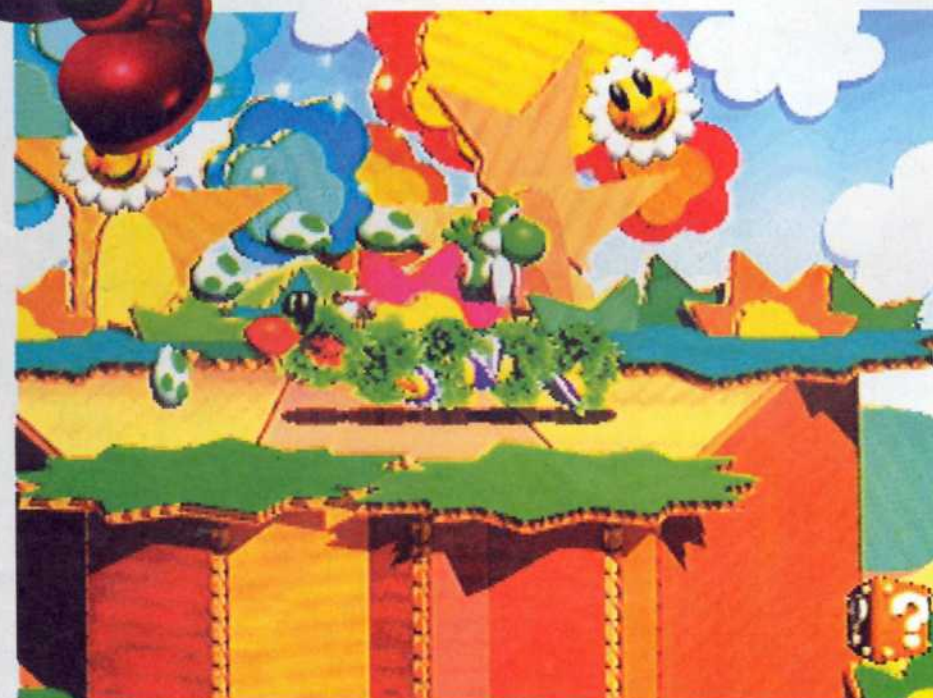
Beurteilung: Das klassische 2D-Jump&Run scheint dank der 3D-Fähigkeiten des N64 einen neuen Höhenflug erleben zu dürfen. Plattform-Fans beginnen schon jetzt zu sparen!



Die fleischfressende Pflanze aus Super Mario ist auch dabei.



So plastisch können Rendergrafiken sein. Man beachte den schrägen Schattenwurf von Yoshi.



Dermaßen originelle Gegner wie die Buschschlange mit der roten Nase zeichnen sämtliche Miyamoto-Spiele aus.



Wie die Programmierer diese abwechslungsreiche Grafikpracht auf ein Modul bekommen, ist selbst Experten ein Rätsel.

Fußball, 1-4Spieler, Konami

INT. SUPERSTAR SOCCER 64

Es ist schon erstaunlich, wie sich die japanische Spieleschmiede Konami innerhalb von zwei Jahren vom absoluten Action-Experten zum Sportspiel-Profi entwickeln konnte. Ob sie auch auf dem Nintendo 64 zu entsprechender Form aufläuft?

Im Prinzip bietet ISS64 keine revolutionären Elemente, vielmehr setzt man auf altbewährte Qualität. Beispielsweise dürfen sich ein bis vier Spieler in einem sogenannten Open Game-Freundschaftsspiel, einer Welt-Liga oder einem internationalen Pokal-Fight mit K.O.-Modus messen. Außerdem steht noch ein Elfmeter-Schießen-Turnier auf dem Programm. Die vorhandenen menschlichen Spieler können selbstverständlich beliebig auf die Mannschaften aufgeteilt werden, das heißt, man darf natürlich auch

zu viert gegen den Computer antreten oder unfairerweise zu dritt gegen einen spielen. Daß die 36 National-Teams ausschließlich mit fiktiven Spielern besetzt sind, läßt sich dank des eingebauten Editors und der Speicheroption leichter verschmerzen. Bevor man sich dann an den übersichtlichen Aufstellungs- und Taktikmenüs zu schaffen machen darf, kann man noch eines von sechs sehenswerten Stadien als Schauplatz auswählen.

Fußball wie noch nie!

Erst auf dem Platz beginnt ISS64 zu triumphieren. Vom Einmarschieren der Spieler über das Münzenwerfen des Schiedsrichters bis hin zu den vielfältigsten Jubelaktionen oder dem verärgerten Ballwegschießen des Torwarts - so etwas hat man bislang noch nicht gesehen! Daß man das Geschehen aus verschiedenen, durchweg spielbaren Perspektiven betrachten kann und ein englischer Reporter das Geschehen unterhaltsam kommentiert, ist ein weiterer Beweis für die Klasse der Konami-Entwickler. In Sachen

Gameplay gibt es erfreulicherweise ebenfalls nichts zu nörgeln. Trotz der fast schon übermäßigen Joypad-Belegung spielt sich das Game ganz hervorragend, was nicht zuletzt am intelligenten Verhalten der Mitspieler liegt. Daß die Torwarte nicht besonders schlaue sind, stört nicht, da es viele Tore garantiert.

Hans Ipsisch



Das Elfmeterduell ist ausgesprochen gut gelöst worden.



Die Animationen sind an Realitätsnähe kaum zu überbieten. Oben sieht ihr ein Strafraumgefecht, unten die Trauer nach einem Tor.



ERSTER EINDRUCK

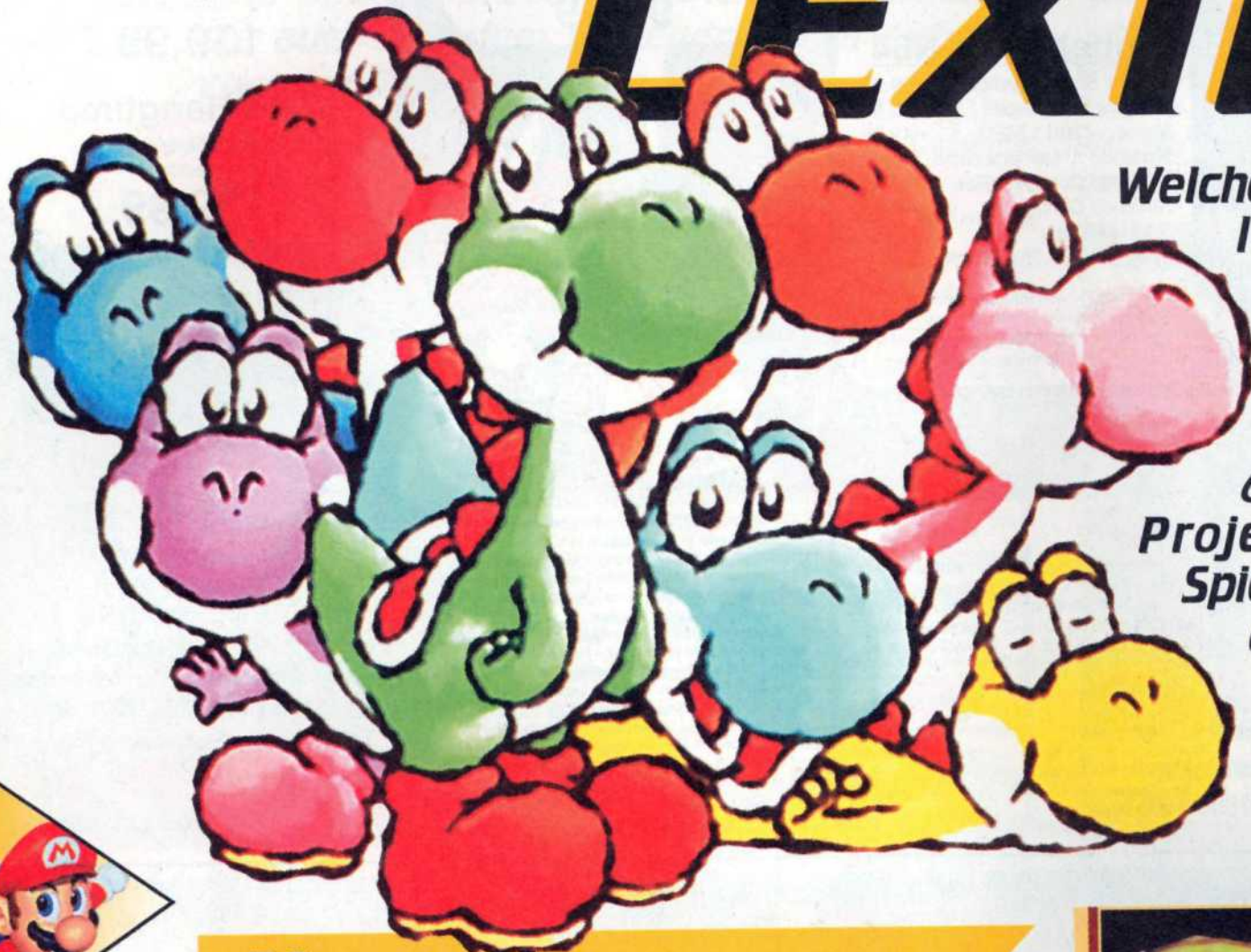
Titel:.....Int. Superstar Soccer 64
Genre:.....Fußball
Spieler:.....1-4
Levels:.....4 Spielmodi
Hersteller:.....Konami
Preis:.....ca. DM 159,-
Release:.....Juni '97
Einschätzung:.....sehr gut

Beurteilung: Konamis Int. Superstar Soccer-Serie bürgt auch auf dem Nintendo 64 für beste Qualität. Keine andere Fußball-Simulation kann mit so realistischen Animationen aufwarten. Das durchdachte Gameplay und die opulente Vier-Spieler-Option garantieren Langzeitspielspaß.



Nintendo 64, Game Boy, SNES

DAS SPIELE-LEXIKON



Welche N64-Spiele sind in Deutschland, Japan und den USA schon erschienen oder stehen kurz vor der Veröffentlichung? Welche Spiele werden derzeit für das Nintendo 64 entwickelt? Welche N64-Projekte sind geplant? Welche Spiele sind für das SNES und für den Game Boy besonders empfehlenswert? In unserem monatlich aktualisierten Spiele-Lexikon findet ihr die Antworten auf diese Fragen!

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertiggestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Bereits erhältlich (D)



Titel	Genre	Hersteller	Wertung
FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	55%
Pilotwings 64	Flugsim.	Nintendo	79%
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	86%
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LA	76%
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	91%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	86%

Erscheint demnächst (D)



Titel	Genre	Hersteller	Release
Blast Corps	Arcade	Nintendo	3. Quartal 1997
Clayfighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	Juni/Juli
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	Juni
NBA Hangtime	Basketball	Midway/NOE	Juli
Mario Kart 64	MP-Rennspiel	Nintendo	Mai/Juni
Wayne Gretzky's 3D Hockey	Eishockey	Midway/NOE	Juli



Wrestling

Ob dieses lustige Sumo-Spiel in Deutschland erscheint, ist ungewiß.

Titel 64 Oozumo
 Hersteller Bottom Up
 Release (D) ??



Action

Dieses furiose Shoot 'em Up ist für bis zu vier Spieler gleichzeitig!

Titel Blade & Barrel
 Hersteller Kemco/S.C.
 Release (D) 2. Hälfte 1997



Action/Strategie

In Japan und den USA sorgt dieses Arcade-Game schon für Furore!

Titel Blast Corps
 Hersteller Nintendo/Rare
 Release (D) 2. Hälfte 1997



Action

Das Projekt der Lemmings-Erfinder liegt derzeit auf Eis.

Titel Body Harvest
 Hersteller Nintendo/DMA
 Release (D) ??



Multiplayer

Der Multiplayer-Klassiker von Hudson kehrt endlich zurück!

Titel Bomberman 64
 Hersteller Hudson Soft
 Release (D) 2. Hälfte 1997



Rennspiel

Der Release dieses Action-Renners aus dem Rare-Render-Stall ist ungewiß.

Titel Buggie Boogie
 Hersteller Nintendo/Rare
 Release (D) ??



Action

Die legendäre Plattform-Serie feiert endlich ihr Comeback!

TitelCastlevania 64

HerstellerKonami
Release (D)4.Quartal 1997



Jump&Run

Ein sehr exotisches Jump&Run speziell für den japanischen Markt.

TitelChameleon Twist

HerstellerNippon System
Release (D)??



Beat 'em Up

Interplay schickt zehn neue Knetmasse-Kämpfer los.

TitelClay Fighter 63 1/3

HerstellerInterplay/Acclaim
Release (D)Juni/Juli



Simulation

Kommt der ungewöhnliche Titel zusammen mit dem 64DD?

TitelCreator

HerstellerNintendo/S.C.
Release (D)1998



Rennspiel

Hat dieses Spiel mehr Glück in Sachen Charterfolg als der Vorgänger?

TitelCruis'n World

HerstellerMidway
Release (D)1998



Strategie

Ein Knobelspiel mit über 200 Levels, das an klassische Konzepte erinnert.

TitelCu On Pa

HerstellerT&E Soft
Release (D)??



Beat 'em Up

Nachschub für das stark unterbesetzte Prügel-Genre!

TitelDark Rift

HerstellerVic Tokai
Release (D)??



Beat 'em Up

Das erste 3D-Beat 'em Up der Bomberman-Erfinder von Hudson.

TitelDual Heroes

HerstellerHudson
Release (D)??



Fußball

Ein weiterer Rivale auf dem begehrten Fußball-Feld.

TitelDynamite Soccer

HerstellerImagineer
Release (D)??



3D-Jump&Run

Ein 3D-Jump&Run, das auf der E3 einen anderen Titel bekommt.

TitelED

HerstellerUbi Soft
Release (D)1998



Fußball

Dieses J-League-Fußballspiel überrascht mit Comic-Spielern!

TitelEleven Beat

HerstellerHudson
Release (D)??



Rennspiel

Die Action-Experten von Probe arbeiten an einem heißen SciFi-Rennen!

TitelExtreme G

HerstellerAcclaim/Probe
Release (D)September/Oktober

Geplante N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
3D Fighting	Beat 'em Up	Imagineer	??
7th Legion	RPG	Epic Megagames	??
Actua Golf 64	Golf	Interplay/Gremlin	1998
Art Of Fighting Twin	Beat 'em Up	SNK	??
Battle Dancers	Beat 'em Up	Konami	1998
Bio Freaks	tba	Midway	??
Cavalry Battle 3000	Strategie	Nippon Systems	??
Climber	Action	Nintendo	1998
Constructor	tba	Acclaim/Probe	1998
Crazy Cars 64	Rennspiel	Titus	1998
Daikatana	3D-Action	Ion Storm	1998
Dead Ahead	Beat 'em Up	Optical	??
Deadly Honor	3D-Action	TecMagik	1998
Deadly Honor	Action	TecMagik	??
Donkey Kong World	Jump&Run	Nintendo& Rare	1998
Dream	3D-Jump&Run	Rare/Nintendo	1997
Duke Nukem 3D	3D-Action	Midway	??
Duke Forever	3D-Action	GT Int.	??
Fire Emblen	64 DD-RPG	Nintendo	1998
F-Zero 64	Rennspiel	Nintendo	Oktober
Ghouls n' Ghosts	Arcade	Capcom	??
Golf	Golf	Nintendo	??
Habu Shogi	Strategie	Seta	??
Hagane 64	Strategie	Hudson	??
Hoops 64	Basketball	BMG	??
Honkaku Yonin	Strategie	Video System	??
Human Wrestling	Wrestling	Human	??
Jikkoy Golf Tourn.	Golf	Konami	??
Jungle Bots	Arcade	Playmates	??
Jungle Emperor	Arcade	Nintendo	1998
Load Runner 64	Arcade	Bandai	??
MahJong 64	Strategie	Koei	??
MahJong Master	Strategie	Konami	??
Mega Man 64	Jump&Shoot	Capcom	??
Metroid 64	Arcade	Nintendo	??
Morita Shogi	Strategie	Seta	??
NFL Quarterback Club '98	Football	Acclaim	Oktober
Pachinko World	Arcade	tba	??
Powerful Pro Baseball	Baseball	Konami	??
Quake 64	3D-Action	GTI	2. Hälfte 1997
Raze	Arcade	Interplay	??
Rotor Gunners	3D-Heli-Action	TecMagik	??
Schlümpfe 64	Jump&Run	Infogrames	??
J-League Eleven Beat '97	Fußball	Hudson	??
Super Man: The Animated Series	Arcade	Titus	??
Super Mario 64 II	Jump&Run	Nintendo	1998
Super Mario RPG 2	RPG	Nintendo	1998
Super Power League	Baseball	Hudson	??
Super Real Island	tba	Seta	??
Super Robot Spirits	Action	Banpresto	??
Tetrisphere	Strategie	Nintendo	2. Hälfte 1997
Tales Of Phantasia	tba	Namco	??
Turrican 64	Action	Factor 5	1998
Turok 2	3D-Action	Acclaim	März 1998
Ultra Combat	Beat 'em Up	GTI	??
Unreal	Arcade	GTI	??
Wet Corpse	Arcade	Vic Tokai	??
World Championship Wrestling	Wrestling	THQ	2. Hälfte 1997
WWF 64	Wrestling	Acclaim	1. Quartal 1998

Unbestätigte N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
Ace Driver	Rennspiel	Namco	??
Acclaim Soccer	Fußball	Acclaim	1998
Ascension	tba	Ocean	1998
Attack!	Action	Midway	??
Aereogauga	tba	ASCII	??
Cabbage	tba	Nintendo	??
Centipede 64	Action	Midway	??
Command & Conquer 3D	Strategie	Virgin	??
Derby Stallion	tba	ASCII	??
Earthworm Jim 64	Jump&Run	Interplay	1998
In The Zone 64	Basketball	Konami	1998
Jungle Strike	Shoot 'em Up	E.A.	??
Ken Griffey Jr. Baseball	Baseball	Nintendo/Rare	??
Mario Paint 64	Malen	Nintendo	??
NBA Live	Basketball	Electronic Arts	1998
NBA Jam Extreme 2	Basketball	Acclaim	1. Quartal 1998
NHL	Sportspiel	Acclaim	1998
NHL Hockey	Eishockey	Electronic Arts	1998
Space Circus	Adventure	Ocean	1998
Tomb Raider 64	3D-Action	Core	??
World Cup '98	Fußball	Electronic Arts	1998





3D-Action

Probes Descent-ähnliches Action-spektakel hieß zuvor Condemned!

Titel **Forsaken**

Hersteller Acclaim/Probe
Release (D) März 1998



Rennspiel

Hierbei handelt es sich um die deutsche Version von Human Grand Prix.

Titel **F1 Pole Position**

Hersteller UBI/Human
Release (D) 3. Quartal



Arcade

Eine ungewöhnliches Knobel/Jump&Run-Mixtur mit bunter Grafik.

Titel **Freak Boy**

Hersteller Virgin
Release (D) 2. Hälfte 1997



Action

Die ehemaligen Konami-Programmierer nutzen den 64 Bit-Chip aus!

Titel **Go! Go! Troublemakers**

Hersteller Treasure/Enix
Release (D) ??



Action-Adventure

Mystical Ninja? Deutsche Texte? Konami Deutschland rätselt noch!

Titel **Goemon 5**

Hersteller Konami
Release (D) 2. Hälfte 1997



Action

Angeblich erscheint das Shoot 'em Up schon im August in Japan.

Titel **Golden Eye 007**

Hersteller Nintendo/ Rar
Release (D) August



3D-Action

Ein weiterer Vertreter aus der legendären 3D-Action-Reihe vom PC!

Titel **Hexen 64**

Hersteller GT Interactive
Release (D) 2. Hälfte 1997



RPG

Die Japaner lieben RPG, und wir Europäer zittern um ihren Release!

Titel **Holy Magic Century Eltale**

Hersteller Imagineer
Release (D) ??



Fußball

J-League Striker erhält eine kompetente Europa-Neuaufgabe!

Titel **Int. Superstar Soccer 64**

Hersteller Konami
Release (D) Juni



Rennspiel

Kirbys N64-Premiere sieht von Mal zu Mal besser aus! (Japan-Release: Juli!)

Titel **Kirby's Air Ride**

Hersteller Nintendo
Release (D) 2. Hälfte 1997



Rennspiel

Titus will mit der Edel-Sportwagen-Lizenz die Pole Position erobern!

Titel **Lamborghini 64**

Hersteller Titus
Release (D) 2. Hälfte 1997



RPG

Kommt nun doch definitiv auf Modul, vielleicht zu Weihnachten!

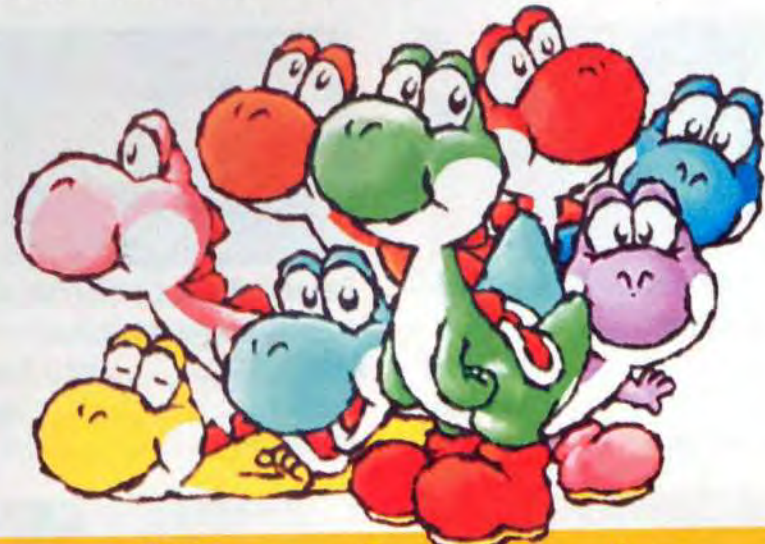
Titel **Legend of Zelda 64**

Hersteller Nintendo
Release (D) Dezember 1997

Referenzen Game Boy



Titel	Genre	Wertung
Aladdin	Jump&Run	80%
Das Dschungelbuch	Jump&Run	77%
Der König der Löwen	Jump&Run	75%
Donkey Kong Land	Jump&Run	86%
Donkey Kong Land 2	Jump&Run	89%
Earthworm Jim	Jump&Run	81%
FIFA Soccer '96	Fußball	68%
Hugo	Arcade	70%
Kirby's Dreamland 2	Arcade	76%
Mario's Picross	Arcade	80%
Mega Man 5	Action	77%
MicroMachines 2	Rennspiel	73%
PGA Tour '96	Golf	79%
Return Of The Jedi	Action	68%
Street Fighter II	Beat 'em Up	85%
Super Mario Land	Jump&Run	90%
Super Mario Land 2	Jump&Run	91%
Tetris Blast	Tüftelei	84%
Tim In Tibet	Arcade	80%
Toshinden	Beat 'em Up	82%
Toy Story	Jump&Run	80%
Wario Blast	Arcade	89%
Worms	Arcade	73%
Zoop	Tüftelei	69%



Nur über Import!



Titel	Genre	Hersteller	Land	Wertung
Blastdozer	Arcade	Nintendo	Japan/ USA	84%
Cruis'n USA	Rennspiel	Midway	USA	53%
D64	3D-Action	Midway	USA	68%
Doraemon	Jump&Run	Epoch	Japan	48%
Habu Shogi	Tüftelei	Seta	Japan	61%
Human Grand Prix	Rennspiel	Human	Japan	68%
KI Gold	Beat 'em Up	Nintendo	USA	75%
J-League Perfect Striker	Fußball	Konami	Japan	89%
J-League Live	Fußball	Victor/E.A.	Japan	--%
Mah Jong Master	Tüftelei	Konami	Japan	70%
Mario Kart 64	Rennspiel	Japan	Japan/USA	89%
MK Trilogy	Beat 'em Up	Midway	USA	58%
NBA Hangtime	Basketball	Midway	USA	60%
King Of Pro Baseball	Baseball	Imagineer	Japan	66%
Starfox 64	Shoot 'em Up	Nintendo	Japan	84%
Wayne Gretzky's 3D Hockey	Sport	Midway	USA	72%
Wonder Project J2	RPG	Enix	Japan	54%



Referenzen Super Nintendo

Titel	Genre	Wertung
Chrono Trigger	RPG	89%
Donald Duck in Maui Mallard	Jump&Run	80%
Donkey Kong Country	Jump&Run	89%
Donkey Kong Country 2	Jump&Run	90%
Donkey Kong Country 3	Jump&Run	91%
F1 Pole Position	Rennspiel	78%
F-Zero	Rennspiel	86%
Int. Superstar Soccer Deluxe	Fußball	90%
Lufia	RPG	89%
NBA Live '96	Basketball	83%
NHL Hockey '96	Eishockey	89%
Pinocchio	Jump&Run	82%
Secret Of Evermore	RPG	90%
Sim City	Strategie	88%
Street Fighter Alpha 2	Beat 'em Up	80%
Street Racer	Rennspiel	82%
Super Bomberman 2	Multiplayer	91%
Super Mario All Stars	Compilation	90%
Super Mario Kart	Rennspiel	93%
Terranigma	RPG	80%
The Legend Of Zelda	Adventure	93%
Toy Story	Jump&Run	82%
Yoshi's Island	Jump&Run	93%



Beat 'em Up

Die ehemaligen Atari-Programmierer (Primal Rage) zaubern ein Beat 'em Up!

TitelMace: Dark Age
HerstellerMidway
Release (D)2. Hälfte 1997



Action

Ein packende Mischung! N64, Tom Cruise und Action total!

TitelMission Impossible
HerstellerOcean
Release (D)2. Hälfte 1997



RPG

Angeblich kommt dieses Spiel speziell für das 64DD-Laufwerk!

TitelMother 3 (Earthbound)
HerstellerNintendo
Release (D)1998



Rennspiel

Ein grafisch eindrucksvolles Racing Game für mehrere Spieler!

Titel .Multi Racing Championship
HerstellerImagineer
Release (D)??



Basketball

Der inoffizielle NBA Jam-Nachfolger kommt im Juli nach Deutschland.

TitelNBA Hangtime
HerstellerNintendo/Midway
Release (D)Juli



Rennspiel

Diese Screenshots interessieren insbesondere Spielhallen-Fans!

TitelRev Limit
HerstellerSeta
Release (D)??



Weltraum-Action

Vielschichtiges Weltraum-Abenteuer, das in der BRD von Acclaim kommt.

Titel .Robotech: Crystal Dreams
HerstellerGametek
Release (D)2. Hälfte 1997



Arcade

Der Klassiker aus Atari VCS-8-Tagen feiert ein 64 Bit-Comeback!

TitelRobotron X
HerstellerMidway
Release (D)2. Hälfte 1997



Rennspiel

Einmal über die Golden Gate Bridge fahren - dieses Spiel macht es möglich!

TitelSan Francisco Rush
HerstellerMidway
Release (D)1997



Arcade

Eine ungewöhnliche Mischung aus mehreren Spielprinzipien.

TitelSilicon Valley
HerstellerBMG
Release (D)2. Hälfte 1997



Flugsimulation

Das neueste Spiel der Pilotwings 64-Programmierer im Anflug!

TitelSonic Wings Assault
HerstellerParadigm
Release (D)2. Hälfte 1997



3D-Action

Angeblich das grafisch beste N64-Game überhaupt.

TitelStar Fox 64
HerstellerNintendo
Release (D)2. Hälfte 1997



Rennspiel

Ein weiteres, grafisch gelungenes Rennspiel für mehrere Spieler!

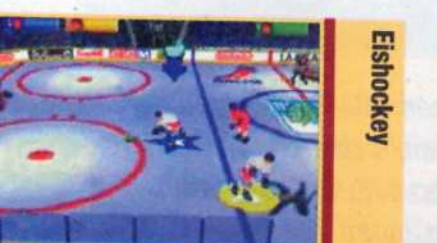
TitelTop Gear Rally
HerstellerKemco
Release (D)??



3D-Action

Angeblich gestrichen, dafür soll nun eine Descent 3-Umsetzung erscheinen.

TitelUltra Descent
HerstellerInterplay
Release (D)2. Hälfte 1997



Eishockey

Dieses Fun-Sportspiel in NBA Jam-Art erscheint im Juli in Deutschland.

Titel .Wayne Gretzky's 3D Hockey
HerstellerNintendo/Midway
Release (D)Juli



3D-Action

Flotte Hubschrauber-Action, die wohl auch in der BRD kommt!

TitelWild Choppers
HerstellerSeta
Release (D)2. Hälfte 1997



Jump&Run

Das neue Miyamoto-Werk mit phantastischer 2D-Grafik im Render-Stil.

TitelYoshi's Island 64
HerstellerNintendo
Release (D)2. Hälfte 1997



Beat 'em Up

Endlich ein echter 3D-Beat 'em Up-Hit für das Nintendo 64?

TitelWar Gods
HerstellerGT Interactive
Release (D)2. Hälfte 1997



CHART ATTACK

LESERCHARTS

N64

1. (Neu) Super Mario 64 1
2. (Neu) Wave Race 64 1
3. (Neu) Turok: Dinosaur Hunter 1
4. (Neu) Star Wars: SOTE 1
5. (Neu) FIFA 64 1

SN

1. (Neu) Donkey Kong Cnt. 3 1
2. (Neu) Super Mario Kart 1

GB

1. (Neu) Donkey Kong Land 2 1
2. (Neu) Street Racer 1

Wie kaum anders zu erwarten, findet ihr dieses Mal noch die Favoriten der Redaktion vor. Für die nächste Ausgabe hoffen wir natürlich auf zahlreiche Post von euch! Wie ihr euch an den Leser-Charts beteiligen könnt, verraten wir auf der gegenüberliegenden Seite.



Erhoben von Theo Kranz Versand

Bestseller_D



N64

1. (Neu) Super Mario 64 1
2. (Neu) Wave Race 64 1
3. (Neu) Turok: Dinosaur Hunter 1
4. (Neu) Star Wars: SOTE 1
5. (Neu) FIFA 64 1

SN

1. (Neu) Donkey Kong Cnt. 3 1
2. (Neu) Super Star Wars 1

GB

1. (Neu) Mega Man 1
2. (Neu) Wave Race 1

Die Charts von Theo Kranz Versand liefern viele interessante Fakten! Beispielsweise sind SM 64, WR 64 und Turok die mit Abstand bestverkauften Games und im Zuge des Star Wars-Revivals kehrten auch die entsprechenden 16 Bit-Spiele in die Charts zurück.



Importmuster von Games Garden, Nürnberg

Bestseller_{Japan}



1. (Neu) Star Fox 64 1
2. (Neu) Blastdozer 1
3. (Neu) Mario Kart 64 1
4. (Neu) J-League Perfect Striker 1
5. (Neu) Turok 1
6. (Neu) Wave Race 64 1



Der Blick in die Japan-Charts verrät, was in der Regel runde sechs Monate später in Deutschland die Hitparaden anführen wird. Beispielsweise ist davon auszugehen, daß Star Fox 64, das in Fernost am 23.4.97 erschienen ist, auch in Deutschland innerhalb weniger Tage die Spitzenposition erringen wird. Ob auch hier Rumble-Pak beige packt wird?

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

Bestseller_{U.S.A.}



1. (Neu) Mario Kart 64 1
2. (Neu) Wave Race 64 1
3. (Neu) Turok 1
4. (Neu) Blast Corps 1
5. (Neu) Star Wars: SOTE 1
6. (Neu) D64 1



Die amerikanischen N64-Fans liegen derzeit im Rennspielfieber, wie sich an den ersten beiden Positionen ablesen läßt. Daß das brandneue Blast Corps, welches in Japan übrigens Blastdozer heißt, trotz hervorragender Qualität 'nur' Rang 4 schafft, bestätigt unsere Vermutung, daß Rares neues Werk nur Spezialisten anspricht.

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnlichsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon (Seite 43), auf dem ihr eure zwei persönlichen Top 5-Tabellen notiert. Vergeßt bitte nicht, daß ihr hinter dem Spielnamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit angebt. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. bei der Most Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, daß es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von Computec oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

Computec Verlag
Redaktion **N-ZONE**
Kennwort „Charts“
Roonstr. 21
90429 Nürnberg



MOST WANTED

1. (Neu) Int. Superst. Soccer 64 1
2. (Neu) Extreme G 1
2. (Neu) Return Of Andross 1
3. (Neu) Blast Corps 1
4. (Neu) The Legend Of Zelda V 1



Auf welche Spiele, die noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich sind, freuen wir uns am meisten? Darüber gibt diese Liste Auskunft! Ab der kommenden Ausgabe rechnen wir natürlich fest damit, daß wir eure Wunschspiel-Charts abdrucken können!

CROSS

Computersystems GmbH
PC, Amiga, PSX, N64 und Zubehör

Zweigstelle **Ladenverkauf+Versand**

Am Stadtgraben 50
Pavillion am Aasee
48143 Münster

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund

Tel.: 0231-53 11 334

Fax: 0231-53 11 333

Mo-Fr 11.00-18.30

Mo-Fr 10.00-18.30 Sa 10.00-14.00

Sa 11.00-14.00

Ladenlokal werktags: 11.00-19.00

Antennenkabel
nur 39.-
Padverlängerung
nur 24.-
Controller
nur 59.-

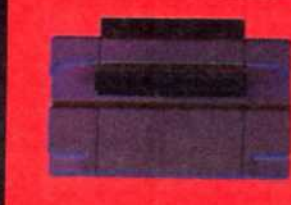


Nintendo 64
inkl. Controller,
Scart-Adapter,
AV-Kabel
299.-

Spieleberater
nur 24.90



Gamekiller
nur 69.-



Multinormer
nur 59.-

Vibration Pack
nur 89.-



5 Meg Memory
nur 79.-



1 Meg Memory
nur 39.-

Mario Kart 64
nur 89.-



D*** 64
nur 149.-



I. Superstar Soccer
nur 135.-

FIFA 64
nur 115.-



Turok
nur 139.-



Wave Race
nur 89.-

Pilotwings
nur 109.-



Star Wars
nur 129.-



Mario 64
nur 89.-

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl. 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert! Portofrei ab 250.- DM Bestellwert von lieferbarer Software! Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale! Händleranfragen sind erwünscht.

Rennspiel, 1-4 Spieler, Nintendo

MARIO KART

**N-ZONE
HIT**

Es soll ja Leute geben, die mit dem Kauf des Nintendo 64 warten, bis die Fortsetzung des SNES-Klassikers erhältlich ist. Und genau an diese Leute richten wir folgende Botschaft: Stürmt Mitte Juni den nächsten Videospiele-Laden, besorgt euch das N64 inklusive Mario Kart 64 und einen ausreichenden Vorrat an Chips und Cola, und verbarrikadiert euch mit den drei besten Freunden ein ganzes Wochenende lang. Der Spaß wird kein Ende nehmen!

Je erfolgreicher der Vorgänger, desto schwieriger wird es für den Nachfolger. Dieses Sprichwort der Marke "Eigenbau" soll die Situation kennzeichnen, mit der die Entwickler von Mario Kart 64 zu kämpfen hatten, denn schließlich war der Vorgänger Super Mario Kart

schlichtweg eines der revolutionärsten und bestverkauften Videospiele aller Zeiten. Daß die Entwickler des Nachfolgers eigentlich nur verlieren konnten, war klar. Selbst die Erfinder des Farbfernsehens hatten es schwer, den "Oha!"-Effekt der Einführung des Schwarzweiß-Fernsehens zu wiederholen, obwohl sie eine klare Qualitätssteigerung zu bieten hatten. Tja, und wieso Mario Kart 64 in allen Testberichten nun unterm Strich niedriger eingestuft wird als der Vorgänger, dürfte somit klar sein, auch wenn es im Endeffekt deutlich mehr Spielspaß bietet.

Kein Rennspiel?

Nintendo-Neulinge, die auf ein reinrassiges Rennspiel im Stile



Diese acht bekannten Nintendo-Charakter stehen mit ihren Vor- und Nachteilen für einen Einsatz zur Verfügung.

Wie das Nintendo 64 mit Leichtigkeit die acht Spieler und diverse fahrende LKW und Autos berechnet, ist beeindruckend.

der Spielhallenhits hoffen, seien gewarnt. Die Genre-Bezeichnung "Rennspiel" trifft bestenfalls auf den 1-Spieler-Modus zu, in dem man im Mario Grand Prix auf vier verschiedenen Streckenkombinationen mit je vier Kursen gegen die sieben Konkurrenten um die Goldmedaille kämpft. Dazu gibt es übrigens auch jeweils drei Kubik-Klassen (50/100/150 ccm), die sich lediglich in ihrem Schwierigkeitsgrad unterschei-

den. Als Einzelspieler hat man ansonsten noch die Möglichkeit, auf jeder der 16 Strecken die Bestzeiten zu verbessern. Auch wenn sich das Ganze bislang sehr nach Rennspiel anhört, eine Besonderheit läßt diese Genre-Bezeichnung als nicht ganz zutreffend erscheinen: Das fahrerische Können entscheidet nicht alleine über Sieg und Niederlage. Man kann nämlich mit dem Durchfahren auf der Strecke herumliegender farbiger Kristalle jeweils eines von dreizehn verschiedenen Extras auf-

Alle 16 Strecken

64

sammeln, die entweder das eigene Kart kurzzeitig verbessern (Turbo, Unverwundbarkeit) oder das Dasein der Gegner beeinträchtigen (Schrumpf-Blitz, Muschel-Schuß), was in normalen Rennspielen wohl eher nicht auf der Tagesordnung steht. Dadurch entwickelt das Spiel jedoch ähnlich wie die legendären Bomberman-Spiele eine unglaubliche Eigendyna-



Diese Strecke fasziniert mit zahlreichen aufwendigen Spiegeffekten auf dem rutschigen Eis.



Um den Vier-Spieler-Modus optimal genießen zu können, sollte man einen großen Bildschirm haben.



Im Dschungel führt eine schmale Holzbrücke an diesem schön animierten Wasserfall vorbei.



MEINE MEINUNG!

Daß Mario Kart 64 nicht für eine ähnliche Revolution wie der Vorgänger sorgen kann, war klar, schließlich kann das Rad nur einmal erfunden werden. Ansonsten tat man bei Nintendo aber alles (16 Strecken, Vier-Spieler-Modus, tolles Design), um auch Mario Kart 64 zum Klassiker zu machen. Wer ein N64 zu Hause stehen hat, wird somit auch um dieses Spiel nicht herumkommen.

Hans

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!



Hinter diesen immer an der gleichen Stelle auftauchenden Farbkristallen verstecken sich dreizehn verschiedene Extras.

mik, sobald sich zwei oder mehr Personen an den Controllern befinden. Wer die richtige Taktik beim Einsatz der Extras heraus hat, ist praktisch schon auf der Siegerstraße, zumindest was den Battle-Modus angeht, der wie der Vs-Modus in vier abgeschlossenen Szenarien abgehalten wird. Etwas schade ist, daß der Mario Grand Prix nur mit maximal 2 Spielern gefahren werden kann, d. h. drei oder vier menschliche Fahrer bleiben

BEWERTUNG

Titel: Mario Kart 64
 Genre: Rennspiel
 Spieler: 1-4
 Schwierigkeitsgrad: Einstellbar
 Save Game: Ja
 Controller Pak: Ja
 Levels: 16 + 4 Strecken
 Preis: ca. DM 99,-
 Datenträger: 96 MBit Modul
 Hersteller: Nintendo
 Entwickler: Nintendo
 Release: Juni

Grafik: 82%
 Sound: 61%
 Dauerspaß: 93%
Gesamtwertung: 89%

Beurteilung: Das optimale Game für lange Spieleabende im Freundeskreis. Spielt man ausschließlich alleine, hat man erfreulicherweise auch ausreichend zu tun, bis man alle 16 Strecken gewonnen hat.

immer unter sich und müssen auf die Nintendo-Konkurrenz verzichten.

Hans Ippisch





3D-Jump&Run/Action-Adventure, 1 Spieler, Nintendo

SUPER

**N-ZONE
HIT**

Nachdem das Spiel schon in Übersee Verkaufsrekorde aufstellte, erlebten auch die deutschen Händler einen unvergleichlichen Ansturm. Wir verraten, warum!



Schon die Art der Grafikdarstellung garantiert, daß dieses Werk ein Spiel wie kein anderes ist! Mario darf in einer kompletten 3D-Welt mit Hügeln, Flüssen, Häusern, Pyramiden herumtollen und dabei alles machen, was man sich nur wünschen kann. Drückt man den Analog-Stick nur leicht in eine Richtung, so schleicht Mario vorsichtig vorwärts. Je stärker man

den Stick nun bewegt, um so schneller läuft Mario auch, was eine absolut genaue Steuerung erlaubt und zusammen mit anderen Feinheiten für eine bislang noch nie gesehene Realitätsnähe sorgt. Will man den noch stehenden Mario per maximalem Stickausschlag zum Loslaufen bewegen, so läuft er gar wie eine Comic-Figur zunächst kurzzeitig auf der Stelle und wirbelt ein paar Staubwolken auf, bevor er losdüst. Auf Schrägen verringert sich das Tempo von Mario beträchtlich; geht es gar zu steil bergab, dann rutscht Mario sogar auf seinem Hosenboden runter, was unter Umständen für einen qualmenden Hintern sorgen kann. Daß Mario auf einer Eisoberfläche entsprechend durch die Gegend rutscht, Wippen mit seinem Gewicht in Bewegung setzt oder lose Blöcke unter seinen Füßen wegbrechen, trägt ebenfalls zum hohen Realismusgrad bei. Neben den diversen

Sprungvarianten, mit denen man unter anderem die aus den alten Vorgänger-Spielen bekannten Gegner ausschalten kann, beherrscht Mario auch das Klettern an Gittern oder Bäumen und zahlreiche weitere Bewegungen. Beispielsweise taucht er witzig animiert durch Flüsse voller Fischschwärme und Monster, wobei er hier auf seinen begrenzten Sauerstoffvorrat achten muß, oder er fliegt mit einer später auftauchenden Flügelkappe wie ein Vogel durch die Lüfte. Neben den herkömmlichen Steuerfunktionen gibt es auch verschiedene Tasten zum Einstellen der Grafik-Perspektive, was letztendlich den absoluten Überblick garantiert, falls einmal ein Polygon die Sicht versperrt.

Worum geht es eigentlich?

Einmal mehr hat Mario die Aufgabe, die Prinzessin Toadstool aus den Klauen von Bowser zu



Die Eisrutschbahn ist besonders flott und gefährlich.



Ups! Mario wurde vom Endgegner platt gedrückt.



Vorsicht, Mario! Diese Brücke löst sich beim Überqueren recht schnell auf, indem die einzelnen Blöcke zu Boden fallen.



Noch schläft die fleischfressende Pflanze, kommt man ihr jedoch zu nahe, schnappt sie wie wild um sich.



MARIO 64



Die Taucheinlagen sind besonders unterhaltsam.

retten, der übrigens mehrmals auftaucht. Dazu müssen in insgesamt 15 verschiedenen Welten und diversen Extra-Szenen nach und nach alle 120 Sterne gefunden werden. Diese Sterne gibt es quasi immer als Belohnung für erledigte Aufgaben. Ob man nun Bowser durch die Gegend schleudert, ein Wettrennen mit einer Schildkröte gewinnt, 100 Münzen findet oder ein Wrack in einem See zum Auftauchen bringt, man darf sich sicher sein, daß den Designern die Ideen nicht ausgegangen sind. Besonders erfreulich ist dabei, daß man hier nicht stur von Stern Nummer 1 bis 120 alle Aufgaben brav der Reihe nach erledigen muß, sondern daß man das Ganze in einem nichtlinearen Design unterbrachte. Dazu sind im



Wenn man lange rutscht, beginnt die Hose zu brennen.

Schloß zahlreiche Türen versteckt, zu denen man in der Regel erst mit einer bestimmten Anzahl an Sternen oder den entsprechenden Schlüsseln Zutritt erhält. Schafft man einmal eine Aufgabe nicht auf Anhieb, dann darf man sogar die jeweilige Welt verlassen und woanders sein Glück versuchen. Zahlreiche Extras halten den Spielspaß dabei bis zum letzten Stern auf dem maximalen Pegel. Neben der bereits erwähnten Flügelkappe, die sich in den roten Kisten befindet, gibt es auch noch eine Metallkappe und eine Unsichtbarkeitsmütze, die Mario kurzzeitig zu einem unverwundbaren Terminator machen beziehungsweise durch Mauern gehen lassen und ihn für Gegner unsichtbar machen.



MEINE MEINUNG!

Shigeru Miyamoto sichert sich mit diesem Meisterwerk endgültig seinen Platz im Designer-Olymp. Kein anderes Spiel wird die Videospiele-Zukunft so beeinflussen wie Super Mario 64. Die phantastische, derzeit so nur auf dem Nintendo 64 mögliche 3D-Grafik, das geniale Leveldesign und die schier unendliche Ideenvielfalt setzen Maßstäbe, an denen die Entwickler-Konkurrenz lange zu knabbern haben wird. Hans

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

64 Bit sei Dank!

Sowohl Grafik als auch Sound sind einfach hervorragend gelungen, womit die technische Überlegenheit des N64 mehr als eindrucksvoll demonstriert wird. Daß die PAL-Version langsamer als das NTSC-Original abläuft und man durchaus den einen oder anderen Polygon-Fehler sieht, wollen wir allerdings nicht verschweigen. Noch besser gefällt mir der Sound. Ob sich der Held nun mit einem 'It's me, Mario!' vorstellt, mit einem 'Mamma mia!' seine Nervosität verrät, von 'Lasagne!' murmelt oder mit sonstigen Schreien und Geräuschen auf das Geschehen reagiert: In einem Zeichentrickfilm könnte das Ganze nicht besser sein.

Hans Ippisch

BEWERTUNG

Titel:Super Mario 64
 Genre:.....3D-Jump&Run
 Spieler:.....1
 Schwierigkeitsgrad: Leicht bis schwer
 Save Game:Ja
 Controller Pak:Nein
 Levels:15
 Preis:ca. DM 99,-
 Datenträger:.....64 MBit-Modul
 Hersteller:.....Nintendo
 Entwickler:Shigeru Miyamoto
 Release:.....1. März '97



Grafik:87%
 Sound:90%
 Dauerspaß:93%

Gesamtwertung: **91%**

Beurteilung: Ein sensationelles 3D-Jump&Run, das fast ganz alleine als Kaufgrund für das Nintendo 64 ausreicht. Der unwiderstehliche Charme von Mario und das phantastische Miyamoto-Gamedesign setzten einmal mehr neue Maßstäbe.



In dieser Höhle sorgt ein gespenstischer Nebel, der knapp über dem Boden schwebt, für eine ungewöhnliche Atmosphäre.



Die altbekannten Gespenster bereiten Mario auch in seinem neuesten Spiel Schwierigkeiten.

Rennspiel, 1-2 Spieler, Nintendo

WAVE RACE 64

**N-ZONE
HIT**

Daß sich das Nintendo 64 auch in Deutschland die Pole Position unter den Next Generation-Konsolen sichern wird, scheint sicher, nicht zuletzt deswegen, weil auch der neueste Rennspielhammer von Shigeru Miyamoto hohe Wellen schlägt, und zwar im wahrsten Sinne des Wortes!

Obwohl im Konsolen-Bereich sicherlich kein Mangel an Rennspielen herrscht, nimmt das neueste Werk von Shigeru Miyamoto dennoch

eine herausragende Position ein. Denn erst durch das N64 ist es nun möglich, Wellengang und Strömung eines Meeres physikalisch korrekt in das Fahrverhalten zu integrieren und die Steuerung über den Analog-Stick so realistisch wie möglich zu machen. Insbesondere der Meisterschafts-Modus garantiert mit seinen vier verschiedenen Schwierigkeitsgraden spannende Unterhaltung. Nur wenn man im Rennen gegen die drei Konkurrenten genügend Punkte sammelt, erhält

man Zutritt zur nächsten Strecke. Beendet man schließlich die Meisterschaft unter den ersten Drei, darf man sich an den nächsten Schwierigkeitsgrad wagen, der mit einer neuen Strecke aufwarten kann, bis aus den ursprünglichen 6 Kursen erstaunliche 9 Schauplätze geworden sind. Damit man auch als Anfänger einmal in den Genuß dieser Kurse kommt, empfiehlt es sich, im Zeitfahren alleine seine Runden zu drehen, bis man sein Jet Bike richtig beherrscht. Wer von der Jagd nach Bestzeiten genug hat, darf sich im innovativen Stunt-Modus mit dem Absolvieren halsbrecherischer Übungen beim gleichzeitigen Durchfahren von Ringen um eine hohe Punktwertung bemühen. Als



Es hat sich übrigens erwiesen, daß am Ende eines Rennens durchaus eine verbesserte Platzierung herauspringen kann, wenn man eine Boje ausläßt und dafür den kürzesten Weg wählt.

vierter Modus wartet schließlich das langfristig interessante Zwei-Spieler-Duell, das per Splitscreen auf einer wählbaren Piste ausgetragen wird.

Tomba auf Jetski?

Im Gegensatz zu bekannten Rennspielen genügt es leider nicht, sich schnellstmöglich über die teils rechts verschlungenen Rundkurse zu schlängeln, hier muß man auch noch die in recht geringem Abstand herumschwimmenden Bojen korrekt an der linken oder rechten Seite passieren. Gelingt einem dies fünfmal hintereinander, erhält man die Maximum Power, was sich in einer deutlich höheren Geschwindigkeit bemerkbar macht. Sobald man jedoch einmal eine Boje verfehlt, weil man beispielsweise von einem Konkurrenten abgedrängt wird, verliert man die Maximum Power auf der Stelle. Verfehlt man

gar mehr als vier Bojen in einem Rennen, wird man gleich disqualifiziert.

Seekrankheit frei Haus!

Was selbst Experten überrascht, ist, wie Nintendo sämtliche 9 Kurse auf ein Modul quetschen konnte, insbesondere, weil sich die Kurse grafisch drastisch voneinander unterscheiden. Daß nahezu jeder Kurs tolle Feinheiten zu bieten hat (besonders bemerkenswert: der Nachtkurs mit Leuchtbojen), verhilft Wave Race 64 zu Spitzenklasse-Niveau. Da auch der Sound inklusive packender, wenn auch nur englischer Sprachausgabe hervorragend gelungen ist, bleibt tatsächlich nur ein kleiner Kritikpunkt übrig: 4 wählbare Perspektiven hört sich zwar viel an, tatsächlich unterscheiden sie sich jedoch nur minimal voneinander.

Hans Ippisch

MEINE MEINUNG!



Unglaublich, zu welchen Effekten das Nintendo 64 fähig ist! Wenn man mit seinem Jet Bike über die phantastisch animierten Wellen jagt, starker Nebel das Rennen zum Blindflug werden läßt oder man von der Sonne geblendet wird, darf man sich sicher sein, daß so etwas derzeit nur auf dem Nintendo 64 möglich ist. Das makellose Gameplay und der grafisch leicht abgespeckte Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus stehen dem in nichts nach.

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!



Der 2-Spieler-Modus ist grafisch etwas abgespeckt, was man an der fehlenden Transparenz merkt.

BEWERTUNG

Titel:Wave Race 64
 Genre:.....Rennspiel
 Spieler:1-2
 Schwierigkeitsgrad: .Leicht bis Schwer
 Save Game:Ja
 Controller Pak:Nein
 Levels:9 Strecken
 Preis:ca. DM 99,-
 Datenträger:64 MBit Modul
 Hersteller:.....Nintendo
 Entwickler:Shigeru Miyamoto
 Release:zweite Hälfte April 97



Grafik:91%
 Sound:83%
 Dauerspaß:86%

Gesamtwertung: **86%**

Beurteilung: Die grafische Brillanz von Wave Race 64 bietet beinahe Automateniveau. Darüber hinaus ist es zweifellos das originellste Rennspiel seit Jahren!

3D-Action, 1 Spieler, Acclaim

TUROK

**N-ZONE
HIT**

Zu ganz neuen Höhen schwingt sich der Konsolen-Veteran Acclaim auf, der nicht nur als erster Dritthersteller von Beginn an im Nintendo 64-Softwaregeschäft kräftig mitmischte, sondern die Konkurrenz auch mit perfekt programmierter 3D-Action-Unterhaltung schockt!

miteinander verbunden und können nur durch ein Portal im Stile eines Stargates erreicht werden. Um ein Portal zu öffnen, bedarf es jedoch einer bestimmten Anzahl von Schlüsseln, die in den Szenarien verstreut herumliegen. Nur den ersten Level dürft ihr ohne Schlüssel betreten; um die restlichen Levels zu erreichen, ist hingegen ein gewaltiger Fußmarsch vonnöten. Diese Suche ist äußerst spannend und motivierend, da ihr selber bestimmen dürft, nach welchen Schlüsseln ihr gerade suchen wollt. Faszinierend ist dabei die Größe der einzelnen Levels. Umgerechnet würden die acht

3D-Areale 450.000 Quadratmeter ergeben. Gigantisch ist auch der Umfang an martialischen Waffen. Anfangs noch mit einem primitiven Pfeil plus Bogen sowie einem schmucken Jagdmesser ausgestattet, bläht sich das Arsenal im Laufe der Schlacht durch entsprechende Power-Ups auf insgesamt 14 Waffen auf. In technischer Hinsicht gab sich Iguana merklich viel Mühe. Hier fallen vor allem die durch die Motion Capture-Technik glänzend animierten Kreaturen auf (über 10.000 verschiedene Animationsphasen),



Achtung! Ein Riesensaurier kreuzt die Straße.



Selten gab es realistischere Gegner in einem Spiel.

Das grobe Spielprinzip unterscheidet sich natürlich nicht von dem anderer Vertreter dieses Genres. Aus der Ich-Perspektive durchkämmt ihr sämtliche 3D-Levels, nehmt die Feindbrut ins Visier, sammelt diverse Power-Ups und andere Goodies auf und schickt zum krönenden Finale schließlich den "Campaigner" genannten Erzfeind auf die Bretter. Die Steuerung für die in dieser Sparte ungewöhnlich vielfältigen Aktionsmöglichkeiten dürfte für Greenhorns ziemlich gewöhnungsbedürftig sein. Mit dem Analogstick bestimmt ihr

das Sichtfeld bzw. zielt auf die mächtige Feindbrut, während ihr mittels vier C-Tasten die Laufrichtung bestimmt. Was anfangs unnötig kompliziert anmutet, entpuppt sich mit etwas Spielpraxis als nicht ganz so störend, da man durch dieses Zusammenspiel völlige Bewegungsfreiheit genießt und die Aggressoren niemals aus den Augen verliert. Die restlichen Aktionsmöglichkeiten umfassen Springen, Laufen, Wahl der Waffen, Schießen sowie das Einblenden einer äußerst hilfreichen Karte mit Auto-Mapping, die sogar alle Feinde anzeigt.

450.000 Quadratmeter Spielspaß!

Während man sich bei den Genre-Kollegen einfach nur stur chronologisch durch sämtliche Levels ballert, unterliegt Turok einer gut gemachten Dramaturgie. Die insgesamt acht Levels sind durch ein Ruinenzentrum



Turok ist derzeit klarer Rekordhalter in der Kategorie 'Die meisten Lichteffekte pro Spielminute'.



MEINE MEINUNG!

Turok ist ohne Übertreibung eines der besten 3D-Action-Games, die man derzeit in den heimischen vier Wänden genießen darf. Angefangen bei den superben Motion Capture-Animationen bis hin zum exzellenten Leveldesign mit unzähligen Geheimnissen gibt sich Turok keine Blößen und dürfte somit ganz oben auf jeder „Mosted Wanted“-Liste stehen, vorausgesetzt, man steht auf adrenalinfördernde Action der Extraklasse und kommt mit der zu Beginn recht nervigen Steuerung zurecht.

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

die sogar individuell auf euren Beschuß reagieren und somit auch unterschiedliche Animationen bieten. Als Hintergrund dient Percussion-Musik in CD-Qualität, die derart mitreißend und zum Spielverlauf passend ist, daß alleine das bloße Zuhören absolutes Vergnügen bereitet. **Oliver Preisner**

BEWERTUNG

Titel:Turok: Dinosaur Hunter
 Genre:3D-Action-Game
 Spieler:1
 Schwierigkeitsgrad:Mittel
 Save Game:Ja
 Controller Pak:Ja
 Levels:8
 Preis:ca. DM 149,-
 Datenträger:64 MBit Modul
 Hersteller:Acclaim
 Entwickler:Iguana
 Release:Mitte März



Grafik:82%
 Sound:87%
 Dauerspaß:87%
Gesamtwertung: 86%

Beurteilung: Furioser Corridor-Shooter mit schier endlosen Levels, unzähligen Special Effects & Secrets sowie einem Waffenarsenal, das garantiert keine Wünsche offen läßt.



Per Analog-Stick kann man die Perspektive verändern.



Turok macht in den Cut-Sequenzen einen sehr guten Eindruck.



Daß man das Spiel ausschließlich in der Egoperspektive zocken kann, läßt sich verschmerzen.

WORLD of GAMES

Inh. C. Markatsch

Computer & Videospiele

75173 Pforzheim Turnstr. 6 07231-21404

NINTENDO 64

Super Nintendo

N 64 Grundgerät	299, --	Asterix & Obelix	129,90
N64 Multinorm Adapter	69,90	Donkey Kong 1	89,90
N64 Controller	59,90	Donkey Kong 3	129,90
N64 Memory Card	59,90	Empire Strikes Back	89,90
N64 FIFA Soccer	109,90	Return of Jedi	89,90
N64 Mario Kart ab Juni	99,90	Super Mario World	79,90
N64 Star WARS S.o.t.E.	139,90	Super Street Fighter 2	89,90
Super Star Soccer ab Juni	149,90	Simcity 2000	129,90
N64 Turok auch englisch	149,90	Lufia incl. Spieleberater	119,90
N64 Wave Race	99,90		
N64 W.Grezky 3D Hockey	139,90		
Blast Corps *			
D64 *			
Mario Kart*	*Für diese Titel bitte		
Rev Limit *	Tel. Preis und Liefertermin anfragen!		
Star Fox FX*			
Top Gear Rally*			
Wild Choppers *			



Besuchen Sie unser Ladengeschäft
 Turnstr. 6 zwischen Turn- & Sechensplatz
Testspielen möglich!!
 Für Neuheiten bitte anrufen!
 Tel. 07231-21404

Versand & Laden Mo-Fr 10-18.30 Sa 10-14.00

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

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

NINTENDO 64

Superstar Soccer 64 dt. 149.90 DM

MarioKart 64 dt. 99.90 DM

Shadow of the Empire dt. 139.90 DM

Goemon dt. 139.90 DM

Wave Race 64 dt. 99.90 DM

Pilot Wings 64 dt. 119.90 DM

Gretzky Hockey dt. 139.90 DM

Turok eng. PAL 149.90 DM

Mario 64 dt. 99.90 DM

N 64 Official Magazine
 Monatlich neu !!!
 Ausführliche Tests, Tips,
 Tricks und News zur
 N64. Das Magazine
 ist in engl.
12.50 DM

Hardware u. Zubehör

Nintendo 64 dt. 299.--
 Memory Card Plus 59.90
 Padverlängerung 24.90
 Mario 64 Berater 24.80
 Antennenkabel 59.90
 Control Pad farbig 59.90

Turok Berater eng. 39.90

0201 / 777235

Händleranfragen Inhr. Fax 0201 / 777236
 Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM



Shoot 'em Up, 1 Spieler, LucasArts

STAR WARS

SHADOWS OF THE EMPIRE

LucasArts verwöhnt die N64-Jünger mit einer exklusiven und brandneuen Star Wars-Saga, die abwechselnd Weltraum-Action und nervenaufreibende Ego-Shooter-Levels bietet.



Der abschließende Weltraum-Level, in dem man in das Riesenraumschiff fliegen muß, ist das krönende Highlight des Spiels.

Ihr schlüpft dabei in die Rolle von Dash Rendar, der in insgesamt zehn 3D-Levels höchst unterschiedliche Action-Aufgaben bewältigen muß. Das Abenteuer beginnt gleich mit einem absoluten Highlight. Wie beim zweiten Teil der Film-Trilogie müßt ihr euch auf dem Eisplaneten Hoth mit imperialen Aufklärungssonden, AT STs und den mächtigen AT ATs auseinandersetzen, um den

Rebellenstützpunkt Echo Base zu verteidigen. Zu diesem Zweck nehmt ihr in einem Snowspeeder Platz und knackt mit der Laster-

wumme die dicken Stahlpanzer der imperialen Geher. Im zweiten Level wird dann ein krasser Genrewechsel vollzogen. Zu Fuß müßt ihr im Alleingang die Echo-Basis verlassen, was keine leichte Aufgabe ist, da die Basis bereits durch Snowtroopers verseucht ist. Das Spielprinzip gleicht einem klassischen Ego-Shooter à la Turok. Mit der Lasergun in der Hand setzt ihr euch zur Wehr, öffnet versiegelte Türen, duckt euch bei Bedarf oder springt über gährende Abgründe. Ihr seid allerdings nicht an die Ego-Perspektive gebunden (sie spielt sich aber am besten); um zum Beispiel schmale Planken zu überqueren, empfiehlt es sich, auf eine Außenkamera umzuschalten. Bevor ihr

euch an diese Spielsparte gewöhnt habt, geht es gleich munter weiter. Im betagten Falcon müßt ihr via Zielkreuz inmitten eines Asteroidenfeldes Tie Fighter in Schutt und Asche zerlegen. In späteren Missionen seid ihr auch mit einem Speeder-Bike in Mos Eisley unterwegs, um durch geschicktes Rammen und Ballern die lästige Konkurrenz loszuwerden, oder ihr weicht auf einem High Speed-Zug stehend reaktionsschnell heranzoomenden Barrikaden aus - für mächtig Abwechslung ist somit gesorgt. Ihr dürft übrigens jederzeit wieder in bereits erfolgreich absolvierte Levels einsteigen, um eure Bestleistung zu verbessern oder noch mehr „Challenge Points“ einzusammeln.

Oliver Preisner

MEINE MEINUNG!



Als alter Star Wars-Fan war ich beim ersten Durchspielen absolut überwältigt, auch wenn es manche Levels etwas an Abwechslung mangeln ließen. Der grandiose Soundtrack, die zum Teil fantastischen Grafikeffekte und der sensationelle letzte Level können über die Schwächen dennoch nicht komplett hinwegtäuschen.

Oliver

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!



Die Grafik gewinnt in den späteren Levels an Qualität.



Fast alle Star Wars-Charaktere kommen im Spiel vor.



Die Nachbildungen der Original-Raumschiffe sind erstklassig.



Der Biker-Level ist spielerisch weniger gut gelungen.

BEWERTUNG

Titel: .Star Wars - Shadows of the Empire
 Genre:Shoot 'em Up
 Spieler:1
 Schwierigkeitsgrad:Einstellbar
 Save Game:Ja
 Controller Pak:Nein
 Levels:10
 Preis:ca. DM 149,-
 Datenträger:64 MBit Modul
 Hersteller:Nintendo
 Entwickler:LucasArts
 Release:Mitte März



Grafik:77%
 Sound:86%
 Dauerspaß:70%

Gesamtwertung: **76%**

Beurteilung: Ein Muß für Star Wars-Fans, auch wenn nicht alle Levels das Niveau des grandiosen Auftaktes halten können und es langfristig etwas an Abwechslung mangelt.

Flugsimulation, 1 Spieler, Nintendo

PILOTWINGS 64

Schon auf dem Super Nintendo blieb Pilotwings über all die Jahre hinweg ein einzigartiges Flugsimulations-Spiel, das eine treue Fangemeinde auf sich vereinen konnte. Wird dies auf dem N64 ähnlich sein?



Der Segelflieger ist nicht besonders wendig, außerdem muß man jeden Aufwind ausnutzen, um am Himmel zu bleiben.



Der Raketenrucksack läßt sich recht feinfühlig steuern, so daß man auch gezielt landen kann.



geräten breit gefächert, sondern man hat auch die vier Schauplätze abwechslungsreich gestaltet. Besonders bemerkenswert ist das Little States-Szenario. Hier wurden tatsächlich die markantesten Sehenswürdigkeiten der USA in einer Art Amerika-Miniatur-Ausgabe untergebracht. Fast noch einladender ist die Holiday-Insel, auf dessen Strand man Sonnenschirme und Liegestühle herumstehen sieht. Das krasse Gegenteil hiervon ist die mit Schnee überzogene Eis-Insel, in deren Zentrum ein Wasserfall zu bewundern ist.

Hans Ippisch

BEWERTUNG

Titel: Pilotwings 64
 Genre: Flugsimulation
 Spieler: 1
 Schwierigkeitsgrad: Schwer
 Save Game: Ja
 Controller Pak: Nein
 Levels: 27
 Preis: ca. DM 129,-
 Datenträger: 64 MBit Modul
 Hersteller: Nintendo
 Entwickler: Paradigm
 Release: 1. März 97

Grafik: 80%
 Sound: 68%
 Dauerspaß: 77%

Gesamtwertung: **79%**

Beurteilung: Ein außergewöhnliches Videospiel der etwas anspruchsvolleren, da ruhigeren Art, das besonders den Flugsimulationsfans gefallen dürfte. Wer auf die totale Action steht, wird enttäuscht sein.

Daß Pilotwings 64 in der Videospiele-Welt wie der Philosoph unter den Boxern anmutet, läßt sich kaum abstreiten. Während es in anderen Spielen um triviale Spielziele wie das Aufstellen neuer Punkte-Rekorde geht, bestreitet man in diesem anspruchsvollen Spiel einen Flugkurs in vier verschiedenen Schwierigkeitsstufen.

Dazu muß man in jeder Klasse mit den drei verschiedenen Hauptfluggeräten bestimmte Aufgaben erfüllen, wozu auch noch sechs Polygon-Charaktere zur Auswahl stehen.

Während es in der Anfängerkategorie noch ziemlich einfach ist, mit dem Drachenflieger, dem Raketenrucksack und dem hubschrauberähnlichen Gyrocopter die Prüfungen zu erledigen, da man lediglich be-

stimmte Punkte anfliegen und anschließend landen muß, hat man in den späteren Klassen mit echten Herausforderungen zu kämpfen, die ein perfektes Handling der Fluggeräte voraussetzen. Übersteht man die Mission ohne Absturz, wird die Leistung schließlich mit Punkten bewertet. Sollte man in einer Kategorie gar gleich drei silberne oder goldene Abzeichen bekommen, darf man schließlich eines von vier verschiedenen Bonus-Spielchen bestreiten. Entweder man stürzt sich als Fallschirmspringer mit einer Artisten-Gruppe aus dem Flugzeug, flattert als Birdman frei wie ein Vogel durch die Lüfte, hopst mit Sprungfedern an den Füßen durch die Gegend oder läßt sich als Kanonenkugel auf Zielscheiben schießen. Erfreulicherweise ist nicht nur die Auswahl an Flug-

MEINE MEINUNG!



Pilotwings ist weder das spektakulärste noch das schönste oder schnellste Nintendo 64-Spiel, dennoch fasziniert es mit einem unglaublich realistischen Fluggefühl und durchdachten Missionen über Tage hinweg. Wer auf der Suche nach dem etwas anderen Videospiel ist, wird hier fündig.

Hans

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Sportspiel, 1-4 Spieler, Electronic Arts

FIFA 64

Allein EA Sports' bekannter Name setzt noch lange keine neuen Maßstäbe in Sachen Fußball. Leider!



In der PIP-Darstellung wird das Geschehen aus einer zweiten Perspektive gezeigt.

Angefangen vom Freundschaftsturnier, nationalen und internationalen Ligaspielen, bis hin zur Meisterschaft oder selbstgestrickten Playoff-Runden darf man bis zu acht Mannschaften selbst führen. Trotz einer wahlweise einfachen oder komplexen Spielsteuerung erweist sich das Balldribbling und das Zuspiel untereinander dennoch als recht schwierig, da die Pässe sehr gezielt erfolgen müssen, vor allem die Computergegner recht schnell reagieren und zudem der Ballempfänger im Normalfall erst durch einen separaten Tastendruck aktiviert werden muß. Hinzu kommt, daß der ballführende Spieler sehr zögerlich agiert und oft erst einige Meter weiterläuft, bevor er das Leder tatsächlich auch kickt. FIFA 64 läßt sich zwar mit vier menschlichen Teilnehmern gleichzeitig spielen, um es jedoch wirklich in allen Details zu beherrschen, gehört stundenlange Übung dazu. Außerdem nerven hier ruckelnde Spieler, lahme Spielgeschwindigkeit und schlechtes Spielge-

fühl. Angesichts des für Juni angekündigten Konami-Titels empfiehlt es sich, die Fußballschuhe noch etwas im Schrank stehen zu lassen - International Superstar Soccer 64 macht nämlich schon im jetzigen Vorstadion einen wesentlich besseren Eindruck.

Oliver Preisner

BEWERTUNG

Titel:FIFA 64
 Genre:Sportspiel
 Spieler:1-4
 Schwierigkeitsgrad: ...Mittel-schwer
 Save Game:Ja
 Controller Pak:Ja
 Levels:4 Spielmodi
 Preis:ca. DM 129,-
 Datenträger:64 MBit Modul
 Hersteller:Electronic Arts
 Entwickler:Electronic Arts
 Release:April



Grafik:61%
 Sound:82%
 Dauerspaß:60%
 Gesamtwertung: **55%**

Beurteilung: In grafischer Hinsicht nutzt FIFA 64 das Nintendo 64 nur beschränkt, außerdem weist die sehr gewöhnungsbedürftige Steuerung viele Schwachstellen auf.

Laden
 97070 Würzburg
 Juliuspromenade 11

Theo Kranz Versand

Laden
 94032 Passau
 Bahnhofsstraße 28
 AUSTRIA EXPRESS
 Bestell-Hotline
 Tel.: 0049/85173777



- NINTENDO 64299,-
- DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, AV-KABEL/SCART-ADAPTER
- CONTROL PAD - GRAU54,-
- CONTROL PAD - GRÜN59,-
- CONTROL PAD - GELB59,-
- CONTROL PAD - ROT59,-
- CONTROL PAD - BLAU59,-
- CONTROL PAD - SCHWARZ59,-
- CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG .19,-
- GAME KILLER69,-
- MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG. 34,-
- MEMORY CARD 1 MEG44,-
- MEMORY CARD 5 MEG79,-
- ANTENNENKABEL39,-
- ANTENNENKABEL ORIG.49,-
- S-VIDEO-KABEL34,-
- FIFA SOCCER 64114,-
- INT. SUPERSTAR SOCCER 64139,-
- NBA HANG TIME (JUL.)129,-
- PILOTWINGS 64109,-
- STAR WARS SHADOWS129,-



Super Mario Kart 64 89,-

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.

- SUPER MARIO 6489,-
- MARIO 64 SPIELEBERATER24,80
- SUPER MARIO KART 64 (JUN.) ..89,-
- TUROK DINOSAUR HUNTER ...134,-
- WAVERACE 6499,-
- WAYNE GRETZKY'S 3D H. (JUL.) .129,-



- CASPER (JUNI)119,-
- DONKEY KONG COUNTRY 1 (JULI) 74,-
- DONKEY KONG COUNTRY 3129,-
- DSCHUNGELBUCH74,-
- F-ZERO39,-
- FIFA SOCCER 97119,-
- INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE 129,-
- KIRBY'S DREAM COURSE74,-
- KIRBY'S GHOST TRAP74,-
- KÖNIG DER LÖWEN74,-
- LOST VIKINGS 269,-
- LUFIA MIT SPIELEBERATER114,-
- MR. DO89,-
- NBA HANGTIME139,-
- NBA LIVE 97119,-
- NHL 97109,-

- SCHLÜMPFE 2119,-
- SIM CITY 2000129,-
- STREET FIGHTER 2 (JULI)74,-
- STREET FIGHTER ALPHA 2129,-
- SUPER MARIO KART59,-
- SUPER MARIO WORLD (JULI)64,-
- SUPER SOCCER39,-
- SUPER STAR WARS59,-
- SUPER EMPIRE STRIKES BACK ...89,-
- SUPER RETURN OF THE JEDI89,-
- SUPER TENNIS39,-
- TERRANIGMA MIT SPIELEBER. .109,-
- TETRIS 299,-
- WILLIAMS ARCADE'S GR. HITS ..99,-
- ZELDA III59,-

GAME BOY

- TOPANGEBOT
- GAME BOY POCKET
 - INKL. MEGA MAN129,-
 - GAME BOY POCKET109,-
 - NETZTEIL GB POCKET39,-
 - BATMAN (JUNI)39,-
 - BATMAN 2 (JUNI)39,-
 - CASPER (JUNI)64,-



AUS-GEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTER-SPIEL-SPEZIAL-VERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE IN NÜRNBERG.

- DAFFY DUCK39,-
- DAFFY DUCK 2 (JUNI)39,-
- DESERT STRIKE (JUNI)39,-
- DIG DUG (JUNI)39,-
- DONKEY KONG LAND (JULI)44,-
- DSCHUNGELBUCH44,-
- DUCK TALES 239,-
- GAME & WATCH GALLERY44,-
- GOLF29,-
- GREMLINS 2 (JUNI)39,-
- JURASSIC PARK (JUNI)39,-
- KIRBY'S DREAMLAND (JULI)44,-
- KIRBY'S STAR STACKER44,-
- KÖNIG DER LÖWEN44,-
- LOONEY TUNES39,-
- LOONEY TUNES 2 (JUNI)39,-
- M. SAMMER SOCCER (JUNI)64,-
- MEGA MAN 4 (JUNI)39,-
- PAC-MAN (JUNI)39,-
- SPEEDY GONZALES (JUNI)39,-
- STAR WARS44,-
- RETURN OF THE JEDI64,-
- TENNIS29,-
- ZELDA IV (JULI)44,-

Händleranfragen erwünscht
 Fax: 0931/571602

0931/571601 oder 0180/5211844

Internet: <http://www.logon.de/kranz>

Shoot 'em Up, 1-4 Spieler, Nintendo

STARFOX 64

Noch nicht offiziell
in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): **4. QUARTAL**



**N-ZONE
HIT**

An euphorischen Berichten der Fachpresse zur langerwarteten Shoot 'em Up-Fortsetzung mangelte es zweifellos nicht, den ersten echten Test der fertigen Japan-Version findet ihr jedoch dank extraflinkem Spezialkurier bei uns!



Dank surrendem Rumble Pak bekommt man jede Explosion wirklich zu spüren.

Einmal mehr begibt sich unser Weltraumheld Fox zusammen mit seinen Kumpels Slippy, Falco und Peppy in ein insgesamt 15 Levels umfassendes Shoot 'em Up, an dessen Ende Erzfeind Andross vernichtet werden muß. Im Story-Modus bekommt man dazu vor jedem Level schön gemachte Echtzeit-Film-Szenen zu sehen, die ebenso wie der Rest des Spiel mit aufwendiger japanischer Sprachausgabe ausgestattet wurden. Grundsätzlich läßt sich das Gameplay in zwei Kategorien unterteilen: Die erste erinnert an den SNES-Vorgänger, denn man arbeitet sich mit seinem Gefährt (Raumschiff, Panzer, U-Boot) auf einem teils mit abzweigenden Routen versehenen Gebiet nach vorne, erwehrt sich der vielfältigen Gegner und besiegt am Ende einen großen Obermotz. Die Grafik wird zwar in Echtzeit berechnet, man hat aber keine absolute Bewegungsfreiheit. Die zweite Kategorie reizt besonders die Flugfans: Hier befindet man sich in einem festgelegten Gebiet, das man nicht ver-



Egal, ob sich nun 2, 3 oder 4 Spieler duellieren, der Split-screen hat immer 4 Teile.

lassen kann, da beim Überschreiten der Grenze das Raumschiff sofort eine Kehrtwendung hinlegt.



Zerstört die drei Jäger und fliegt durch alle diese Steinbrücken, dann geht es in die 2. Route.

Man bekämpft riesige Gegner oder ganze Raumschiffлотten (besonders toll: ein von Independence



Mit einem gut ausgebauten Lasersystem (das sich optisch kaum unterscheidet) kann man effizienter schießen.



MEINE MEINUNG!
Der erhoffte Jahrhundert-Titel ist Starfox 64 zwar leider nicht, aber allemal ein lohnenswertes Game für alle Luke Skywalker-Fans. Die Grafikqualität reicht von fantastisch (Laval-Level) bis anständig (1. Weltraumabschnitt), und das Gameplay bietet gewohnt flinke Ballerkost mit ähnlichen Qualitätsschwankungen.
Hans

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!
-----------	----------	-----	------	-----------	--------

Day inspirierter Level mit Riesentraumschiff), oder man zerlegt Generatoren in ihre Einzelteile. Die Levelabfolge ist grundsätzlich linear, d. h. man erfüllt eine Aufgabe auf einem Planeten und ballert sich anschließend immer durch den Weltraum, um dann auf dem nächsten Himmelsgestirn zu landen, bis man nach Andross' recht einfacher Zerstörung im 7. Level eine schön gemachte Ehrung sehen darf. Nur wenn man besonders gut abschneidet oder bestimmte Routen findet, zweigt man auf einen Bonus-Planeten ab. Neben dem obligatorischen Trainingsspielchen dürfte insbesondere der Vs-Modus für langfristigen Spielspaß sorgen. Hier dürfen auf einem leider immer in vier Teile gesplitteten Bildschirm bis zu vier Spieler gleichzeitig in drei verschiedenen Spielmodi ihre Luftkampfkünste beweisen.

Hans Ippisch

BEWERTUNG

Titel: Starfox 64
Genre: Shoot 'em Up
Spieler: 1-4
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Levels: 15
Save Game: Batterie
Hersteller: Nintendo
BRD Release: 4. Quartal '97
Import aus: Japan
Störfaktor Sprache: gering-mittel

Grafik: 86%
Sound: 69%
Dauerspaß: 84%

Gesamtwertung: **84%**

IMPORT

IMPORT

CRUIS'N USA

Noch eine Arcade-Umsetzung: Düst mit schmucken Sportwagen quer durch die USA und sammelt Punkte.



Die Optik kann sich keineswegs mit Wave Race 64 messen.

Cruis'n USA debütierte vor gut zwei Jahren in der Spielhalle und wurde vollmundig als eines der ersten N64-Spiele angekündigt. Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Mit einem von insgesamt vier windschnittigen Sportwagen (63er Muscle Car, La Bomba, Devastator V1, Italia P96) rast ihr quer durch die USA, wobei ihr euch bei jedem der insgesamt 14 Teilstücke qualifizieren müßt. Seid ihr siegreich, gibt es eine Siegerehrung im Weißen Haus. Die Raserei wurde mit einigen Gags gespickt. So zwingt euch der Gegenverkehr zum strikten Rechtsfahren, Überholmanöver sind reine Nervensache. In der Ego-Perspektive kämpft ihr zudem mit Fliegenkadavern an der Windschutzscheibe. Leider hat die Grafik mit Slow Down-Passagen zu kämpfen, und die mäßige Steuerung vermittelt euch das Gefühl, auf Schienen zu fahren. (op)



BEWERTUNG

Titel: Cruis'n USA
Genre: Rennspiel
Spieler: 1-2
Schwierigkeitsgrad: ... Leicht-schwer
Levels: 10 Strecken
Save Game: Ja
Hersteller: Midway/Nintendo
BRD Release: nicht geplant
Import aus: USA
Störfaktor Sprache: gering

Grafik: 55%
 Sound: 53%
 Dauerspaß: 55%

Gesamtwertung: 53%

IMPORT

KILLER INSTINCT GOLD

Die Heim-Umsetzung des erfolgreichen Render-Klopers von den Donkey Kong Country-Machern.



Der Nachfolger des SNES-Hits wird bei uns nicht erscheinen.

Im Prinzip handelt sich um eine dezent veränderte Version des Arcade-Krachers Killer Instinct 2. Bei dieser Knochenbrecherei mit streckenweiser imposanter Render-Grafik stehen euch insgesamt zehn Fighter zur Verfügung. Die Palette umfaßt neben der wehrhaften Amazonin Maya auch einen schwarzen Boxer namens T.J. Combo oder das Flüssigmetallwesen Glacius. Das Gameplay ist von der Komplexität her unübertroffen. Neben der jeweils dreifachen Unterteilung der Schlag- bzw. Tritt-Techniken müßt ihr euch mit einer regelrechten Combo-Wissenschaft auseinandersetzen („Opener“, „Pressure Breaker“, „Shadow Combo“ etc.). Glücklicherweise erleichtern zwei vorbildliche Trainingsoptionen den Einstieg. Wer sich durch den hohen Anspruch nicht abschrecken läßt, wird hier gut unterhalten. (op)



BEWERTUNG

Titel: Killer Instinct Gold
Genre: Beat 'em Up
Spieler: 1-2
Schwierigkeitsgrad: ... Mittel-schwer
Levels: 11 Kämpfer
Save Game: Nein
Hersteller: Rare/Midway
BRD Release: nicht geplant
Import aus: USA
Störfaktor Sprache: gering

Grafik: 76%
 Sound: 65%
 Dauerspaß: 75%

Gesamtwertung: 75%

IMPORT

DORAEMON

Dreist hat man Spielelemente aus SM 64 kopiert, ohne jedoch ein ebenbürtiges Gameplay zu erzielen.



Nur Japaner können dem Spielverlauf folgen.

Klar, daß bei jedem Mega-Seller früher oder später versucht wird, diesen nachzuahmen. Auch in Doraemon befinden wir uns inmitten einer magischen 3D-Welt und begegnen allerlei seltsam anmutenden Kreaturen, die wir zumeist mit einer Sprungattacke, später auch mittels einer Art Schußwaffe wegputzen können. Anstelle von Münzen werden kleine Glöckchen gesammelt, die Kirmesmusik stellt sich schnell als nervige Begleiterscheinung heraus, und auch die grafischen Details lassen vielfach zu wünschen übrig. Die Welten sind bei weitem nicht so groß und abwechslungsreich wie bei Mario, ebenso wie die Bewegungsmöglichkeiten unserer Titelhelden nur wie ein seichter Abklatsch unseres Klempners wirken. Allein schon wegen der japanischen Screentexte ist es in unseren heimischen Spielregalen fehl am Platz. (op)



BEWERTUNG

Titel: Doraemon
Genre: 3D-Jump&Run
Spieler: 1
Schwierigkeitsgrad: Mittel bis schwer
Levels: 5
Save Game: Ja
Hersteller: Epoch
BRD Release: nicht geplant
Import aus: Japan
Störfaktor Sprache: hoch

Grafik: 68%
 Sound: 46%
 Dauerspaß: 52%

Gesamtwertung: 48%

IMPORT

HUMAN GRAND PRIX

Die ehemaligen SNES-Sportexperten von Human präsentieren das erste reinrassige N64-Formel 1-Rennspiel.



Die Grafik-Power des Nintendo 64 wird kaum genutzt.

Der Qualitätsstandard, den man von Human (Tennis, F1, Fußball) einst gewohnt war, wird von diesem eher simulationsartigen Rennspiel nicht erreicht. Obwohl sich alle 16 Original-Rennstrecken des Formel 1-Zirkus im Spiel befinden und man die unterschiedlichen Teams trotz fehlender Lizenz problemlos zuordnen kann, wollen die drei Spielmodi (Grand Prix, Battle, Time Attack) nicht so recht zünden. Echte Formel 1-Fans dürfte jedoch die schwierige Steuerung gefallen, die eine exzellente Streckenkenntnis voraussetzt, welche man im freien Training erwerben kann, während man sich im Qualifying eine gute Startposition für das 10 Runden dauernde Rennen gegen 22 Rivalen sichert. Hierzulande wird das Spiel unter dem Namen F1 Pole Position mit FOCA-Lizenz und überarbeiteter Technik veröffentlicht. (hi)



BEWERTUNG

Titel: Human Grand Prix
Genre: Rennspiel
Spieler: 1
Schwierigkeitsgrad: ... Mittel bis hoch
Strecken: Entfällt
Save Game: 16
Hersteller: Human
BRD Release: Herbst
Import aus: Japan
Störfaktor Sprache: niedrig

Grafik: 72%
 Sound: 64%
 Dauerspaß: 79%

Gesamtwertung: 68%

IMPORT

Noch nicht offiziell
Import Test
in Deutschland erhältlich!

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

Eine Art „NBA Jam on the Rocks“ von Midway läßt die Amerikaner schon jetzt auf dem Eis herumflitzen.



Das unkomplizierte Gameplay ist nichts für NHL-Puristen.

Die Macher der verrückten Korbwerfer NBA Jam übertrugen das abgedrehte Spielprinzip nun auf das Eis. Im Spiel „2 gegen 2“ oder „3 gegen 3“ geht ihr bei einem äußerst gelockerten Regelwerk auf Torejagd. Die Aktionsmöglichkeiten unterscheiden sich nur geringfügig von einer normalen Simulation. Durch die berühmterüchtigte Turbo-Taste kommt jedoch im wahrsten Sinne des Wortes Feuer ins Spiel. Im Zusammenspiel mit dem Schußknopf sind beispielsweise „Power Shots“ möglich, wodurch das Gehäuse samt Goalie gegen die Bande knallt oder gar in Flammen steht. Solch eine derbe Gaudi steht bei diesem Modul klar im Vordergrund, sprich: Einen größeren Tiefgang beim Gameplay darf man nicht erwarten. Die unkomplizierte Spielbarkeit und der coole Vier-Spieler-Modus dürften jedoch zahlreiche Fans finden. (hi)



BEWERTUNG

Titel:.....Wayne Gretzky's 3D Hockey
Genre:.....Eishockey
Spieler:.....1-4
Schwierigkeitsgrad:.....Leicht-mittel
Levels:.....Entfällt
Save Game:.....Ja
Hersteller:.....Midway/Nintendo
BRD Release:.....Juli
Import aus:.....USA
Störfaktor Sprache:.....gering

Grafik:	58%
Sound:	63%
Dauerspaß:	79%
Gesamtwertung:	72%

IMPORT

Wird NICHT in Deutschland erscheinen
Import Test
in Deutschland erhältlich!

ST. ANDREWS GOLF

Seit PGA Golf gehören Golf-Simulationen zum Referenz-Repertoire jeder Konsole. Ist dieses Spiel gut genug?



Die 18 Löcher sehen sich alle ziemlich ähnlich.

In Deutschland ist die Firma Seta bislang nur wenigen Import-Freaks ein Begriff, was wohl auch so bleiben wird, denn dieses Spiel kann nur wenig zur Mehrung des Ruhms beitragen. Mit gerade einmal 18 Löchern, die sich auch noch alle recht ähnlich sehen, sind die Chancen auf eine hohe Wertung mangels Langzeitmotivation nämlich von vorneherein schon recht eingeschränkt. Davon abgesehen schafften es die Programmierer nicht, das optische Niveau der 16 Bit-Klassiker zu erreichen, was angesichts der 64 Bit-Power eine echte Sünde ist. Wenn man über die merkwürdige Animation und andere Feinheiten hinwegsieht, könnten echte Golf-fans jedoch dennoch Spielspaß entdecken, denn das Gameplay orientiert sich an den klassischen Vorbildern, und aufgrund fehlender Alternativen hat man keine andere Wahl. (hi)



BEWERTUNG

Titel:.....St. Andrews Golf
Genre:.....Golf
Spieler:.....1-4
Schwierigkeitsgrad:.....Einstellbar
Kurse:.....1
Save Game:.....Ja
Hersteller:.....Seta
BRD Release:.....unwahrscheinlich
Import aus:.....Japan
Störfaktor Sprache:.....gering

Grafik:	49%
Sound:	38%
Dauerspaß:	48%
Gesamtwertung:	44%

IMPORT

Noch nicht offiziell
Import Test
in Deutschland erhältlich!

NBA HANGTIME

Ganz in der Tradition von NBA Jam präsentiert uns Midway eine unterhaltsame Automatenumsetzung.



Dank 4-Spieler-Modus motiviert NBA Hangtime länger.

Wer die diversen NBA Jam-Varianten kennt, weiß im Grunde auch, wie dieses Spiel abläuft, denn es wurde von genau den Leuten gemacht, welche diese Fun-Basketball-Serie ins Leben riefen. Wie gehabt stehen sich nun Teams mit je zwei Spielern gegenüber, deren NBA-Stars in Form von nicht mehr zeitgemäßen, flachen 2D-Sprites ohne große taktische Überlegungen mit Riesenschritten über den Platz sausen und den Ball mit den wildesten Dunking-Varianten im Korb versenken. Grafisch ist das Game ordentlich gelungen, insbesondere die schönen Spiegeleffekte auf dem Parkettboden können gefallen. Wer ausschließlich alleine spielt, wird sich schon nach kurzer Zeit langweiligen, je mehr Spieler sich einfinden, desto spannender wird es. Es wird übrigens schon im Juni eine PAL-Version erscheinen. (hi)



BEWERTUNG

Titel:.....NBA Hangtime
Genre:.....Basketball
Spieler:.....1-4
Schwierigkeitsgrad:.....Leicht-mittel
Levels:.....Entfällt
Save Game:.....Ja
Hersteller:.....Midway/Nintendo
BRD Release:.....Juli
Import aus:.....USA
Störfaktor Sprache:.....gering

Grafik:	60%
Sound:	68%
Dauerspaß:	62%
Gesamtwertung:	60%

IMPORT

Noch nicht offiziell
IMPORT
Import Test
in Deutschland erhältlich!

BLASTDOZER

In einer nicht ganz alltäglichen Zerstörungs-Orgie macht man Gebäude und ähnliches dem Erdboden gleich.



Oftmals muß man auf andere Fahrzeuge umsteigen.

Nach ihrer Erfolgsreihe Donkey Kong Country lassen die Rare-Programmierer ihrer Zerstörungswut freien Lauf. Gut ein Dutzend verschiedener Fahrzeuge oder Roboter, angefangen vom Geländebuggy bis hin zur Planiererraupen, stehen zur Verfügung, um Häuser, Fabriken oder selbst gigantische Wohnblocks platt zu machen. So räumt man für einen hochexplosiven Gefahrguttransporter den Weg frei, kämpft um Punkte und Bestzeiten oder absolviert andere kleine Bonusgames in bester MicroMachines-Manier. Hat man die Stages auf der Erde zertrümmert und jeweils eine Goldmedaille eingesackt, startet man mit einem Shuttle zum Mars und anderen Planeten. Nach etwas Eingewöhnungszeit ein langfristiger Launemacher der Güteklasse 1A, auf dessen BRD-Release unter dem Titel Blast Corps man sich schon jetzt freuen darf. (op)



BEWERTUNG

Titel:.....Blastdozer
Genre:.....Genremix
Spieler:.....1
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Levels:.....61+
Save Game:.....Ja
Hersteller:.....Rare
BRD Release:.....Herbst
Import aus:.....Japan
Störfaktor Sprache:.....mittel

Grafik:	83%
Sound:	64%
Dauerspaß:	84%
Gesamtwertung:	84%

IMPORT

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse:

Computec Verlag • Redaktion **N-ZONE** • Kennwort Leserbriefe • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

DER ERSTE BRIEF!

Da logischerweise bei einer ersten Ausgabe noch keine Leserbriefe vorliegen können, wollen wir die Chance nutzen, unser Magazin genauer vorzustellen. Bevor ihr uns nun also mit Fragen zuschüttet, solltet ihr diese beiden Seiten genau durchlesen, möglicherweise sind dann schon einige Fragen beantwortet! Wir gestalten dies so, wie es tatsächlich aussehen könnte!

Die Redaktion

WARUM NICHT NUR N64?

Ich bin ein stolzer Besitzer eines Nintendo 64 und habe mir mit Freude euer Magazins gekauft, weil ich gehofft habe, daß es sich ausschließlich um das Nintendo 64 dreht! Nun mußte ich jedoch entdecken, daß auch Super NES und Game Boy behandelt werden. Wieso werden auch diese alten Konsolen in diesem Magazin berücksichtigt?

Willi Inteloranz, Rinchnachmündt

N-ZONE: Wir verstehen uns generell als Magazin für alle Nintendo-Fans, wobei wir selbstverständlich die jeweils modernste Konsole absolut in den Mittelpunkt stellen, was derzeit natürlich das Nintendo 64 ist. Da wir allerdings davon ausgehen, daß die meisten von euch auch ein Super NES oder einen Game Boy zu Hause haben, wollen wir zumindest auf einer jeweils halben Seite pro Monat über Aktuelles aus dem 8 Bit- und 16 Bit-Bereich berichten. Zusätzlich gibt es natürlich noch interessante Tips & Tricks! Übrigens, sollte mal ein wirklich wichtiges Thema (beispielsweise Donkey Kong Country 4 für SNES) anstehen, berichten wir selbstverständlich ausführlicher darüber. Ihr könnt euch also sicher sein, daß ihr in diesem Magazin keine Nintendo-Spiele verpaßt! *Die Redaktion*

TESTS ZU KRITISCH

Bei der Lektüre eurer ersten Ausgabe ist mir aufgefallen, daß eure Wertungen zum Teil deutlich niedriger sind als in anderen Zeitschriften. Beispielsweise hat Super Mario 64 in anderen Zeitschriften niemals weniger als 95% bekommen, während ihr nur 91% gebt. Der Unterschied ist bei Turok und Pilotwings 64 sogar noch größer! Woran liegt das? *Günther Gutmütig, Regen*

N-ZONE: Daß unsere Wertungen zum Teil deutlich niedriger sind als in anderen Magazinen, hat verschiedene Gründe. In anderen Magazinen muß an der Wertung

beispielsweise zu erkennen sein, wieviel besser Super Mario 64 als vergleichbare Spiele für andere Systeme ist. Zwangsweise müssen deswegen so hohe Wertungen vergeben werden, da kein anderes Spiel an Super Mario 64 herankommt. Dieser Problematik sind wir nicht unterworfen. Wir müssen die Nintendo 64-Spiele nicht mit anderen Spielen auf anderen Systemen vergleichen und können uns eine eigene Wertungsskala einrichten. Da wir außerdem davon ausgehen, daß im Nintendo 64 noch erheblich mehr Potential steckt, möchten wir uns für die Zukunft noch eine Steigerungsmöglichkeit vorbehalten. Würden wir wie üblich werten, hätten alle erhältlichen N64-Spiele zumindest hohe 80er-Wertungen erhalten, und ihr wüßtet gar nicht, welche Spiele ihr kaufen sollt, da alle Titel so gut sind! Anhand unserer Wertungen kann man jedoch klar erkennen, welche Titel sehr gut und welche 'nur' gut sind. Wer weiß, wie gut Super Mario 64 II erst sein wird!

Die Redaktion

WAS BEDEUTET 79%?

Euer Magazin ist wirklich sehr abwechslungsreich, allerdings ist mir eines unklar: Wie kommt ihr auf die einzelnen Prozentzahlen für Grafik, Sound, Dauerspaß und Gesamtwertung, und was bedeuten sie. *Rudi Ratlos, Zwiesel*

N-ZONE: Bei der Wahl des Bewertungsschemas griffen wir auf das System zurück, das bei



Schickt Eure Briefe an:
Computec Verlag
Redaktion N-ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstr. 21
90429 NÜRNBERG

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns künftig jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

den Spielezeitschriften weltweit am meisten verbreitet ist. Die Skala von 0% bis 100% erlaubt eine genaue Differenzierung, was bei Schulnoten oder Zehn-Punkte-Systemen deutlich schwieriger ist. Grundsätzlich werden die Wertungen immer von der gesamten Redaktion vergeben, auch wenn nur ein einzelner Redakteur den Artikel schreibt und dazu seine persönliche Meinung abgibt. Eine Wertung von 50% bedeutet beispielsweise, daß das Spiel durchschnittlich ist. Ab 60% ist das Game anständig gemacht, was schon eine Menge Spielspaß garantiert. Diese Wertung sollte euch keineswegs vom Kauf abhalten! Möglicherweise gefällt euch dieser Titel beim Probespiel! Erreicht das Spiel schließlich eine begehrte 70%-Wertung oder mehr, ist es wirklich schon gut gelungen und für Fans des Genres sehr empfehlenswert. Eine 80er-Wertung schließlich sagt aus, daß sich das Spiel auch für Leute eignet, die diese Spiele-Art normalerweise nicht mögen. Wenn ein Spiel, wie beispielsweise Super Mario 64, sogar mehr als 90 Prozent erhält, heißt dies für euch, daß dieser Titel unverzichtbar ist, sofern ihr die entsprechende Konsole habt. Die Grafikwertung im speziellen basiert auf dem optischen Eindruck, der technischen Leistung der Programmierer und dem künstlerischen Anspruch. Die Soundwertung berücksichtigt neben der Qualität der Musikstücke, der Sprachausgabe und den Soundeffekten auch, wieviel auf das Modul gepackt wurde und ob es zum Spiel paßt oder sich störend auf die Atmosphäre auswirkt. Nicht immer garantieren ständig dröhnende Lautsprecher eine hohe Soundwertung. Die Dauerspaß-Wertung gibt Aufschluß darüber, wie lange man Freude an dem Spiel hat. Ein typisches Action-Spiel, das man schon nach kurzer Zeit durch hat, wird in diesem Bereich beispielsweise schlecht abschneiden. Ein Rennspiel mit Multiplayer-Modus wie Wave Race 64 oder Mario Kart 64 wird eine dementsprechend hohe Wertung erhalten, da es selbst nach Jahren noch Spaß macht. Die Gesamtwertung gibt letztendlich Auskunft darüber, ob das Spiel nun was taugt oder

nicht. Schlechte Grafik- oder Soundwertungen bedeuten übrigens nicht, daß die Gesamtwertung niedrig sein muß.

Die Redaktion

FRAGEN ÜBER FRAGEN!

1. Wie viele Spiele erscheinen für das Nintendo 64 im ersten Jahr?

N-ZONE: Laut Nintendo erscheinen in Deutschland im ersten Jahr ungefähr 20 Spiele, wobei wir selbst im Augenblick sogar von etwa dreißig Titeln ausgehen. Alleine Nintendo, Acclaim und Konami haben derzeit schon 18 Titel in Vorbereitung, wobei über Bienengraeber und Laguna noch weitere Spiele erscheinen werden.

2. Wieso sind die N64-Spiele, die nicht von Nintendo kommen, so teuer?

N-ZONE: Dies liegt daran, daß Nintendo sich das Recht vorbehält, alle Nintendo-Module selbst zu produzieren, das heißt, auch Acclaim oder Electronic Arts müssen ihre Module bei Nintendo kaufen und dafür auch noch Lizenzgebühren zahlen, was logischerweise zu einem höheren Preis führt.

3. Wann erscheint das 64 DD?

N-ZONE: Vor 1998 wird das 64 Disc Drive wohl nicht in Deutschland erscheinen. Bislang reichen Module vollkommen aus, erst wenn komplexe Rollenspiele wie The Legend of Zelda 64 fertig sind, wird Nintendo das Zusatzlaufwerk veröffentlichen.

4. Es heißt, daß für das Nintendo 64 weniger Spiele als für andere Konsolen erscheinen. Stimmt das?

N-ZONE: Dies ist derzeit sicherlich richtig, doch da ja bekanntlich Qualität und nicht Quantität zählt, braucht man sich hier keine Sorgen machen, da weltweit alle führenden Entwickler an neuen N64-Projekten sitzen, die wohl erst 1998 fertig werden.

Rookie & Rascal, Wissensdurst

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
S-NES	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Boy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. Wieso hast du diese Ausgabe von N-Zone gekauft?

- Günstiger Preis
- TV-Werbung gesehen
- Titelgestaltung
- Empfehlung von Freund
- Im Kiosk zufällig entdeckt
- Sammelkarten auf dem Umschlag
- _____

4. Kennst du andere Nintendo-Magazine?

- Nein
- Ja, und zwar: _____

5. Fallst du andere Nintendo-Fachmagazine kennst: Gefällt dir N-Zone

- besser oder
- schlechter als die Konkurrenz?

6. Falls du andere Nintendo-Fachmagazine kennst: Warum ist N-Zone besser/schlechter? _____

7. Welche Schulnote erhalten folgende Rubriken?

Wünschst du dir künftig mehr, genau soviel oder weniger davon?

	Schulnote	mehr	genau soviel	weniger
News (S. 4-7)	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Boy-News (S. 7)	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SNES-News (S. 5)	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Acclaim-Story (S. 8-12)	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Angespielt (S. 14-19)	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiele-Lexikon (S. 20-23)	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Charts (S. 24-25)	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tests (S. 26-38)	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Import-Tests (S. 40-41)	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leserbriefe (S. 42-43)	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cheats & Codes (S. 44-45)	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
N64-Komplettlösungen (S. 46-63)	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Boy-Corner (S. 64)	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vorschau plus Interview	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sammelkarten Tips & Tricks	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sammelkarte Starparade (Mario)	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sammelkarte Nintendo ABC (N64)	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

8. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	sehr	ziemlich	weniger
kompetent	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
kritisch	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
informativ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aktuell	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
übersichtlich	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
optisch ansprechend	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

9. Wie gefällt dir die Titelgestaltung von N-Zone? Schulnote: _____

10. Wie würdest du die Titelgestaltung charakterisieren? _____

11. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen? _____

12. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen? _____

14. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten?

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

15. Most Wanted: Welche fünf Spiele wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
 Straße _____ Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Verlag • N-ZONE • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.



Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Eigentlich ist kein Spiel vor ihnen sicher! Kein Mario kann ihnen entkommen, und auch das beste Modul hat sicher ein paar von ihnen im Leib! Die Rede ist von Cheats und Codes. Entweder werden sie von Programmierern absichtlich eingebaut, um z. B. selbst leichter im Spiel vorwärtszukommen, oder sie basieren auf kleinen, aber unwesentlichen Programmierfehlern, die man zu seinem Vorteil und Vergnügen ausnutzen kann. Egal woher sie kommen, egal ob Import-Spiel oder deutsche Version - wir finden sie für euch heraus und zeigen euch in dieser Rubrik, wie ihr sie richtig anwendet! Viel Spaß dabei! Michael Erwein

Schickt eure Cheats & Codes oder Fragen an den:

Computec Verlag
Redaktion N-ZONE
Kennwort Tips & Tricks
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

**LESERTIPS**

Solltet ihr eigene Tips & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns! Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung an!

HELPLINE

Damit ihr nicht auf euren Problemen sitzenbleibt, könnt ihr euch natürlich auch mit Fragen an uns wenden, die wir euch – wenn möglich – im Heft beantworten werden.

Wave Race 64 (Jap)**DELPHIN-TRICK**

Wähle den Stunt-Modus und fahre die „Dolphin Park“-Strecke. Nun mußt du durch alle Ringe hindurchfahren und die folgenden Stunts machen:

- Handstand
- Rückwärts-Spin
- Stehender Backflip
- Einzelner Backflip von der Rampe weg
- Von der Rampe aus wegtauchen
- Barrel Roll
- Rampe in beide Richtungen

Hast du alles richtig gemacht, so ertönt beim Überqueren der Ziellinie ein Quieken. Außerdem siehst du nach einem Reset beim Titelschirm Leute, die auf einem Delphin reiten.

Um aber nun einen Delphin selbst reiten zu können, wählst du den „Championship“-Modus auf normal an. Wenn du dann den Fahrer aus-



wählst, hältst du den Analog-Stick nach unten gedrückt und kannst dann im „Dolphin Park“-Kurs auf einem Delphin reiten. Dieser Code bleibt glücklicherweise im Speicher erhalten und funktioniert somit auch nach dem Ausschalten wieder.

EXTREM-BESCHLEUNIGUNG

Kurz bevor der Ansager „Go!“ ruft, mußt du Gas geben. So schnellst du am Start sofort davon.

MEGA-PUNKTE

Wähle den Stunt-Modus an und suche dann schnell nach einer Welle. Von der Welle aus mußt du einen tollen Stunt hinlegen und genau dann, wenn du auf das Wasser auftriffst, das Spiel anhalten. Nun sollte keine Score-Anzeige erscheinen.

Nun fährst du das restliche Rennen ohne Tricks zu Ende und wirst am Schluß reichlich mit Punkten eingedeckt.

**Star Wars: Shadows of the Empire (D)****CHALLENGE-POINTS-BELOHNUNG**

1. Wenn du auf „Easy“ alle Challenge-Points einsammelst, dann mußt du nur während des Spieles den Kamera-Button ca. 5 Sekunden gedrückt halten und bekommst dafür den „Leebo Scanner“.

2. Wenn du auf „Medium“ alle Challenge-Points sammelst, so kannst du während des „SkyHook“-Kampfes ebenfalls den Kamera-Button ca. 5 Sekunden gedrückt halten; du wirst nun einen X-Wing fliegen können. Wenn du noch einmal 5 Sek. drückst, dann hast du einen TIE-Fighter und bei weiteren 5 Sek. den „Outrider“.

3. Machst du das gleiche auf „Hard“, dann bist du im Spiel 30 Sekunden unbesiegbar und beginnst gleich mit allen Waffen.

4. Auch in der „Jedi“-Einstellung kann man durch alle Challenge-Points etwas erreichen. Dort folgen die Wampas im „Escape from Echo Base“-Level und greifen auch die Gegner mit an.

ENDSEQUENZ SEHEN

Du mußt dazu nur als Spielernamen „_Credits“ eingeben, und wenn du dann einen Level anwählst, so kommst du automatisch zur Endsequenz.

Pilotwings 64 (Jap)

CANNONBALL-TIPS

Bei Pilotwings kann man sich aus einer Kanone quer übers Land schießen lassen. Jedoch gibt es nur wenige sichere Landeplätze, die speziell gekennzeichnet sind. Um auch gleich beim ersten Mal diese Zielpunkte zu treffen, haben wir eine kleine Liste mit Einstellungen für euch parat.

V = Vertikal

H = Horizontal

P = Power

RUNDE 1

Kanone 1

V: 1-2 Grad

H: W 50 Grad N

P: Voll

Kanone 2

V: 12 Grad

H: S 70 Grad W

P: Voll

Kanone 3

V: 18 Grad

H: W 30 Grad N

P: Voll

Kanone 4

V: 4 Grad

H: S 87 Grad W

P: Voll

RUNDE 2

Kanone 1

V: 10 Grad

H: S 65 Grad W

P: Voll

Kanone 2

V: 5 Grad

H: S 12 Grad W

P: 1/2 (knapp drunter)

Kanone 3

V: 29 Grad

H: W 28 Grad N

P: Voll

Kanone 4

V: 18 Grad

H: O 49 Grad S

P: 3/4

RUNDE 3

Kanone 1

V: 13 Grad

H: O 23 Grad S

P: Voll

Kanone 2

V: 7 Grad

H: S 85 Grad W

P: 1/4

Kanone 3

V: 52 Grad

H: S 41 Grad W

P: Voll

Kanone 4

V: 45 Grad

H: O 54 Grad S

P: Voll (knapp drunter)

NBA Hangtime (USA)

JOYPAD-CODES

Anstatt die Zahlenkombinationen zu verwenden, könnt ihr auch mit dem Joypad einige Cheats eingeben.

Große Köpfe - Halte oben, Turbo und Passen gleichzeitig gedrückt

Riesenköpfe - Oben, oben, Passen, Turbo

Trefferquote - Das graue Steuerkreuz von oben angefangen im Uhrzeigersinn drehen

Keine CPU-Unterstützung - Halte beim grauen Steuerkreuz rechts gedrückt und drücke zweimal Passen

Rot-Weiß-Blauer Ball - Rechts halten und dann Schuß, Turbo und Passen drücken

Spiel auf dem Dach - Links halten und dreimal Turbo drücken

Trefferquote zuschalten - Graues Steuerkreuz von oben angefangen im Uhrzeigersinn drehen

RODMANS HAARFARBE

Wähle einfach die Chicago Bulls an und drücke dann den Knopf fürs Passen. So hat er jedesmal eine andere Haarfarbe.

GEHEIME POWER-UPS

Während angezeigt wird, gegen wen deine Mannschaft antreten muß, kannst du folgende Codes einstellen und ungeahnte Effekte erzielen:

461 - Unendlich Turbo

025 - Baby-Modus

048 - Keine Musik

111 - Turnier-Modus

120 - Schnelles Passen

273 - Stealth Turbo

284 - Max. Geschwindigkeit

390 - Kein Rempeln

552 - Hyper Speed

616 - Max. Blocken

709 - Max. Steal

802 - Max. Power

937 - Goal Tending

610 - Keine Codes zulassen

FIFA 64 (D)

ZUSCHAUER-TRICK

Wenn du nach einem Tor einen der C-Knöpfe drückst, so bekommst du je nach Knopf immer eine neue Zuschauer-Animation zu sehen.

Super Mario 64 (D)

- Mario kann auch steile Abhänge wieder hinauflaufen, indem ihr seinen Hintern in Brand setzt. So schafft er es z. B. sogar, die Pyramide hochzulaufen.
- Deine Lebensenergie kannst du ganz leicht wieder auffüllen. Dazu setzt du dich einfach auf die Wasseroberfläche eines Flusses, Teiches oder Sees.
- Um auch aus großer Höhe sicher zu landen, drückst du kurz vor dem Aufprall (auf den Schatten achten) die Z-Taste.
- Du kannst mit der Schildkröte leicht durch den Lava-Level „surfen“. Solange du mit ihr nicht an eine Mauer stößt, bleibt das Tierchen gerne bei dir.
- Kleinere Schrägen, die man nicht mehr hochkommt, überwindet man, indem man in die Luft springt, einen Tritt ausführt und den Stick nach unten zieht.



Mario Kart 64 (Jap)

GEISTERFAHRER

In jedem Kurs kannst du gegen einen Geisterfahrer antreten. Dabei mußt du die Strecke nur in einer bestimmten Zeit absolvieren (z. B. Mario Raceway unter 1.30 Min). Danach trittst du gegen einen Geisterfahrer an, der außerdem für weitere Versuche abgespeichert wird.

KURSE VERKEHRT HERUM FAHREN

Wenn du es schaffst, in der 150cc-Klasse den Gold-Cup zu holen, dann verändert sich beim nächsten Start der Titelbildschirm, und du kannst die Kurse nun auch in die andere Richtung fahren.

BANANEN-TRICK

Wenn du auf eine Banane fährst, dann drückst du für ca. 1 Sekunde auf die Bremse und dann gleich wieder aufs Gas. So rutscht dir dein Kart nicht weg.

BESTZEITEN ANZEIGEN

Halte beim Intro-Screen A, B, L und R gedrückt, und dir werden alle Topzeiten angezeigt.

EXTREM-BESCHLEUNIGUNG

Sobald das Licht am Start blau wird, drückst du aufs Gas und bleibst darauf. So solltest du allen anderen beim Start davonbrausen können.



Wie kommt man an alle 120 Sterne?

SUPER MARIO 64



Wir zeigen euch Kurs für Kurs und Stern für Stern alle Geheimnisse dieses bahnbrechenden 3D-Games von Mastermind Shigeru Miyamoto!



Besiege Bowser, um den Grossen Schlüssel zu bekommen

Acht Sterne nötig, um eintreten zu dürfen.

Wendeltreppe zu den Kursen 10-15

Acht Sterne nötig, um eintreten zu können.



Toadstools Rutschbahn

Ein Stern nötig, um Einlaß zu erhalten.

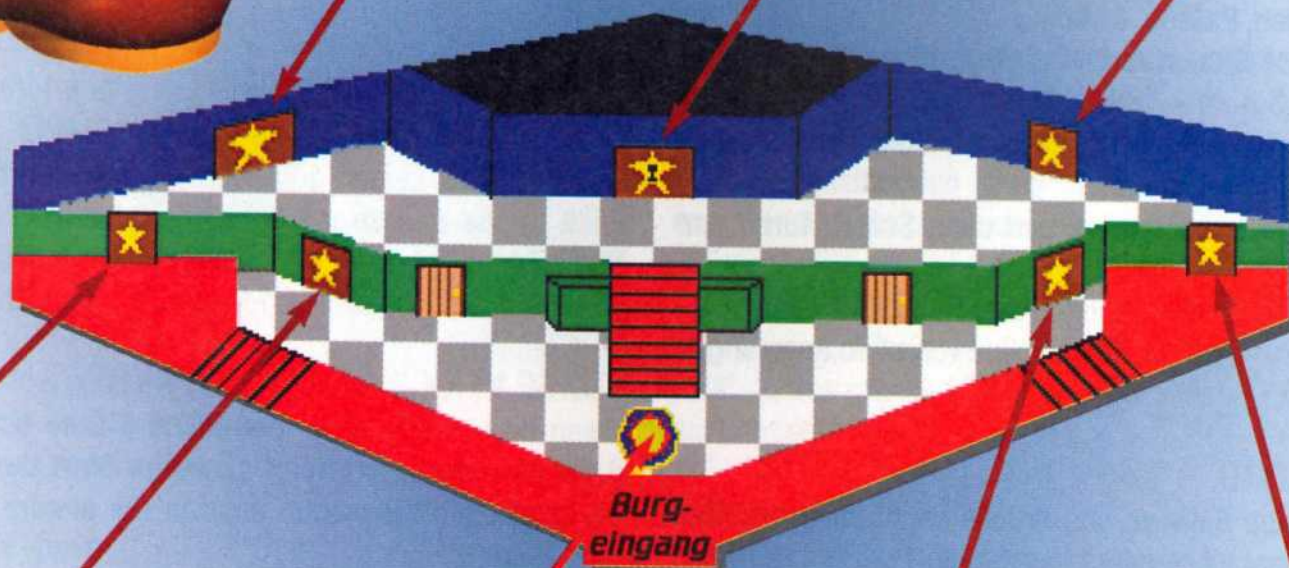


Dies ist die erste Karte der Super Mario-Lösung. Sie zeigt, wie man zu den Kursen gelangt, die in dieser Ausgabe besprochen werden. Im nächsten Monat gibt's noch mehr davon...



Kurs 1: Bob Ombs Bombenburg

Es werden keine Sterne benötigt, um eintreten zu können.



Kurs 4: Bibberberg Bob

Drei Sterne notwendig, um eintreten zu dürfen.

Flügelkappe

Stelle dich auf die Sonne und schaue nach oben in den Himmel. Zehn Sterne nötig.



Kurs 2: Wummps Wuchtwall

Ein Stern nötig, um eintreten zu können.

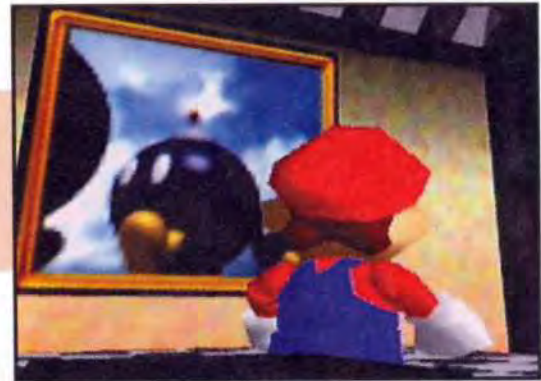
Kurs 3: Piraten-Bucht Panik

Drei Sterne nötig, damit sich die Tür öffnet.



KURS 1: BOB-OMBS BOMBENBURG

Kurs 1 befindet sich links im Erdgeschoß des Schlosses. Gehe durch die Tür und springe dann durch das Bild mit den Bomben an der hinteren Wand des Raums. Die Tür hat keine Nummer.



Stern 1: Besiege König Bob-Omb

Folge dem staubigen Weg über die feste Holzbrücke, an dem angeketteten Big Chomp vorbei, und überquere dann die wacklige Brücke. Gehe nach rechts und durch die Öffnung in dem großen Metallzaun und dann sofort wieder rechts, durch die Grube mit

den großen, schwarzen, rollenden Bällen. Folge dem Weg nach oben und um den Berg herum. Überspringe dabei die schwarzen Kugeln, renne an ihnen vorbei. Wenn du den Berggipfel erreicht hast, sprichst du mit Big Bob-omb, und er fordert dich zum

Kampf um den Stern heraus. Renne um Bob-omb herum, hebe ihn von hinten hoch und werfe ihn auf den Boden. Wiederhole dies noch zweimal, um den Stern zu bekommen.



Stern 2: Besiege den schnellen Koopa

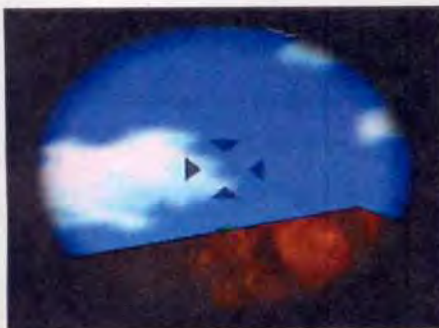


Sprich mit Koopa, der großen grünen Schildkröte, und einige dich mit ihm auf ein Rennen zum Berggipfel. Wenn die Zeituhr zu ticken beginnt, folgst du demselben Weg, den du genommen

hast, um Big Bob-omb zu finden. Wenn du schneller als Koopa bist und nicht cheatest, gibt er dir einen Stern. Du darfst rund 1.30 Min. benötigen!



Stern 3: Fliege zur schwebenden Insel



Sprich mit einem der pinkfarbenen Bob-ombs neben dem Eingang zum Kurs, um die Kanonen zu aktivieren. Überquere die erste Holzbrücke und gehe weiter über den kleinen Zaun zu der kleinen Felsformation mit dem Kanonenloch. Springe in das

Loch und ziele mit der Kanone 3 cm über der Insel auf die Spitze des Baums (siehe Bild). Schieße Mario hinauf. Wenn er auf der Insel gelandet ist, springst du an das gelbe Ausrufezeichen, um einen Stern zu bekommen.



Stern 4: Finde die acht roten Münzen

Eine rote Münze befindet sich über den beiden Plattformen neben dem Big Chomp. Eine ist auf dem dreieckigen Felsen am hinteren Ende des Levels. Eine weitere Münze findest du über Big Chomps Holzstange, und dann

gibt's noch eine unter einer kleinen Brücke oben links. Münze Nr. 5 liegt auf dem Grashügel links neben dem Anfang des Bergwegs. Eine Münze wartet auf der schwebenden Insel - benutze die Kanone, um dorthin zu gelangen. Zwei

Münzen befinden sich bei den vier Holzstangen im linken Bereich des Kurses. Wenn du alle Münzen eingesammelt hast, erscheint der Stern an dieser Stelle.



Stern 5: Durchfliege alle Münzenringe



Benutze die Kanone, um die Insel im Himmel zu erreichen, und springe dort auf die Kanone. Ziele auf den Sternerring und sammle alle fünf Sterne in der Mitte der Ringe ein - du wirst mehr als einen Versuch dazu brauchen... Oder hol dir als Alternative im

weiteren Verlauf des Spiels die geflügelte Kappe. Mit ihr kannst du zu den Sternen hochfliegen und sie einsammeln. Der fünfte Stern befindet sich dann bei den vier Holzstangen in der Nähe des vierten Sterns.



Kurs 2: Wummyps Wuchtwall

Vom Eingang der Burg aus marschierst du auf den Fuß des großen roten Treppenauges zu. Begib dich auf die rechte Seite der Treppe und gehe durch die Tür mit dem gelben Stern und der Nummer 1. Wenn du dich in dem kleinen Raum befindest, gehst du vorwärts und springst in das Bild mit dem großen Burgturm.



Stern 1: Besiege König Wummp



Arbeite dich in der Burg ganz nach oben und besiege den großen Whomp. Unterwegs begegnen dir zwei kleinere Whomps, aber nur der Giant Whomp gibt einen Stern frei, wenn man ihn besiegt. Renne

um den Whomp herum, bis er versucht, dich zu zerquetschen. Wenn er am Boden ist, springst du auf seinen Rücken dreimal mitten in das Pflaster (Z-Button gedrückt halten!), um einen Stern zu bekommen.



Stern 2: Steige auf die Bergfestung



Sprint auf den schmalen Vorsprung neben der Steinmauer und führe anschließend einen Doppelsprung auf die Steinmauer aus. Folge dem Steinweg nach oben zum Holzschild. Dann wendest du dich nach links und folgst dem Weg bis zu der Piranha-Pflanze. Schleiche dich nach links hinter die Pflanze und gehe über

die einstürzende Brücke. Überquere das schmale Holzbrett und warte dann, bis die sich drehende Holzplattform den Vorsprung erreicht, auf dem du stehst. In einem günstigen Moment springst du auf die Plattform und fliegst auf die andere Seite. Gehe weiter nach rechts an den beiden kleinen Whomps vorbei und

nutze dann eine der beiden rotierenden Schach-Plattformen, um in der Burg ganz nach oben zu gelangen. Dort entdeckst du einen kleinen Turm. Benutze die Plattformen, um die Spitze des Turms zu erreichen, wo sich der Stern befindet.

Stern 3: Flug ins Blaue

Spring auf den schmalen Vorsprung neben der Steinmauer und führe anschließend einen Doppelsprung auf die Steinmauer aus. Gehe nach links durch das Wasser und sprich mit dem pinkfarbenen Bob-omb, um die Kanone zu aktivieren. Sobald dies geschehen ist, springst du in die Mün-

zung und zielst mit dem Fadenkreuz nach unten und etwas links, bis du einen Vorsprung an der Seite der Burg erkennen kannst. Ziele mit dem Fadenkreuz auf die mittlere Backsteinsäule und bewege das Fadenkreuz nach oben, bis die beiden Dreiecke links und rechts die oberste

Backstein-Plattform abdecken. Wenn alles richtig eingestellt ist, schießt du Mario aus der Kanone ab. Mit etwas Glück kollidiert Mario mit der mittleren Säule. Dann rutschst du die kleine Stange hinunter und holst dir den Stern vom Vorsprung.



Stern 4: Finde die acht roten Münzen



Auf dem Kurs sind acht rote Münzen verstreut. Sechs davon findet man in der Burg, und die anderen zwei liegen auf der schwebenden Insel im Himmel. Wenn du alle acht roten Münzen eingesammelt hast, erscheint

ein Stern neben dem Eingang des Kurses. Um die Münzen auf der schwebenden Plattform zu erreichen, kletterst du auf den Baum neben dem Startpunkt und weckst eine Eule auf. Springe zu der Eule hoch und drücke den

Knopf A, um nach oben getragen zu werden. Steuere die Eule Richtung Inseln und lasse den A-Button los, um dich darauffallen zu lassen. Du mußt schnell sein, denn die Eule verliert bald an Energie.

Stern 5: Wecke die Eule



Von der Stelle aus, an der du mit dem zweiten Kurs beginnst, springst du in den Baum und weckst die freundliche Eule auf. Halte dich an der Eule fest, indem du den A-Button gedrückt

hältst. Laß dich von der Eule über die Burg fliegen. Sobald du dich direkt über der Käfig-Insel befindest, läßt du die Eule los, und du fällst auf den Stern.



Stern 6: Zerstöre die Felswand!

Von der Stelle aus, an der du den zweiten Kurs beginnst, springst du auf den kleinen Vorsprung neben der Steinmauer und führst dann einen Doppelsprung auf die Mauer aus. Gehe links durch das seichte Wasser und springe in die Kanonenmündung. Dann zielst du mit dem Fadenkreuz in die obere rechte Ecke der rechten Wand, die unter der beweglichen Holzplattform erscheint. Schieße Mario gegen die Wand, um die Ecke abzubrechen, so daß ein Stern zum Vorschein kommt. Um den Stern zu erreichen, kannst du entweder wieder in die Kanone schlüpfen und dich zu dem Stern schießen lassen, oder du kletterst an der Seite der Burg hoch und läßt dich zu dem Stern hinabfallen.



Stern 7: Sammle 100 Münzen



Auf diesem Kurs liegen 141 Münzen verteilt - du brauchst 100 davon, um einen Stern zu bekommen.

8 rote Münzen (16 gelbe Münzen); 4 blaue Münzen (20 gelbe Münzen) im Blauen Block; 6 gelbe Münzen in Kisten; 35 gelbe Münzen, wenn man Feinde besiegt; 48 gelbe Münzen, die draußen herumliegen; 16 gelbe Münzen auf der schwebenden Insel.



Kurs 3: Piraten-Bucht Panik

Vom Eingang der Burg aus läufst du auf dem roten Boden bis zu der Tür ganz rechts, auf der du einen gelben Stern mit der Nummer 3 erkennst. Gehe durch die Tür, dann vorwärts und springe in das Bild mit dem versunkenen Schiff.



Stern 1: Tauche in das Schiffswrack



Tauche hinunter auf den Grund des Sees, um ein versunkenes Schiff zu entdecken, das von einem Aal bewacht wird. Wenn du den Kurs für ca. 2 Minuten untersuchst, schwimmt der Aal aus einem Fenster heraus, so

daß du das Schiff betreten kannst. Innen öffnest du die vier Kisten im Uhrzeigersinn - beginne mit der Kiste, die dem Heck des Schiffs am nächsten ist. Sobald alle vier Kisten geöffnet sind, verschwindet das Wasser,

und du kannst das gelbe Ausrufezeichen am anderen Ende des Schiffs erreichen. Springe in das Ausrufezeichen hinein, um den Stern zu bekommen.

Stern 2: Locke Kano, den Aal, heraus



Springe in den See und schwimme in den tiefen Bereich in nächster Nähe zum Schiff, bis du den Aal siehst, wie er seinen Kopf aus einer Öffnung in der Mauer steckt. Schwimme vor

dem Aal herum, um ihn aus seiner Höhle zu locken, dann begibst du dich vorsichtig hinter den Aal und berührst den Stern an seinem hinteren Ende. Wenn der Aal wieder in seine Höhle zurückkehrt, lockst du ihn einfach noch einmal heraus und startest einen neuen Versuch. Denke daran, daß Marios Air-Meter immer gut gefüllt sein muß, wenn er den Aal herumscheucht.

Stern 3: Tauche zur Schatzhöhle!



Schwimme in den tiefen Bereich des Sees und spüre eine Höhle in der Mauer auf. Schwimme durch den Tunnel, um in einen abgeschiedenen Bereich mit umstürzenden Säulen zu gelangen. Folge dem Weg bis zum Ende der Höhle und öffne die Kisten in der rich-



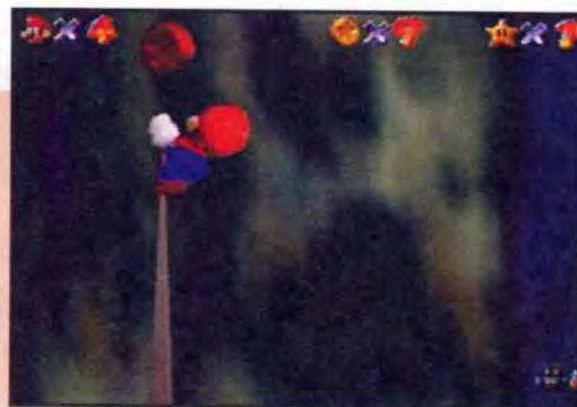
tigen Reihenfolge, um einen Stern zu bekommen. Zuerst öffnest du die Kiste am Ende des Raums und als nächstes diejenige, die links von der ersten Kiste steht. Dann kommt die Kiste ganz rechts dran, und die letzte enthält schließlich den Stern.

Stern 4: Finde die acht roten Münzen



Auf diesem Kurs sind acht rote Münzen verteilt. Vier von ihnen findet man unter Wasser in den Muschelschalen, eine liegt in der Nähe des pinkfarbenen Bob-omb und drei sind auf dem Schiff ver-

steckt. Wenn du alle roten Münzen eingesammelt hast, erscheint auf dem Schiff ein Stern.



Stern 5: Fliege zu den Steinsäulen

Vom Startpunkt des dritten Kurses aus folgst du dem Ufer nach rechts, bis du zum Wasser kommst. Schwimme geradeaus zu einem Stück Land mit einem pinkfarbenen Bob-omb darauf. Sprich mit ihm, um die Kanone zu aktivieren. Danach schwimmst du zu der Felseninsel nahe dem Eingang zu diesem Kurs. Dort befindet sich ein Kanonenloch. Springe hinein und bewege das Fadenkreuz nach unten und nach rechts, bis du drei Steinsäulen siehst, die aus dem Wasser herauschauen. Ziele mit dem oberen und dem unteren Dreieck, so daß sie die Säule ganz links außen verdecken. Dann bewegst du das



Fadenkreuz nach oben zu der weißen Wolkenschicht. Wenn du Mario aus der Kanone schießt, sollte er sich an der Säule ganz links außen festklammern. Wenn er sie verfehlt, paßt du deine Zieleinstellungen an und versuchst es noch einmal. Ist Mario einmal auf der Steinsäule, wendet er dem gelben Ausrufezeichen den Rücken zu und springt dann hinüber zu dem Vorsprung.

Springe in das gelbe Ausrufezeichen, um einen Stern zu erhaschen.



Stern 6: Laufe durch den Strudel

Nachdem du den grünen Schaltblock in der Cavern of the Metal Cap gefunden hast, schwimmst du zu dem grünen Ausrufezeichen auf der rechten Seite des Sees. Springe in den Block, um die Metallkappe zu bekommen und stürze dich dann ins Wasser Richtung Schiff. Nachdem du dich auf den Grund hast sinken lassen, springst du schnell in die Strömung, um den Stern zu holen.



Stern 7: Sammle 100 Münzen



Hier kann man 104 Münzen finden.

8 rote Münzen (16 gelbe Münzen);
6 blaue Münzen (30 gelbe Münzen) in blauen Blöcken;
3 gelbe Münzen in gelben Ausrufezeichen;

3 gelbe Münzen durch das Besiegen von Feinden;
28 gelbe Münzen draußen auf dem Land;
24 gelbe Münzen draußen im Wasser.

TOADSTOOLS RUTSCHBAHN



Vom Eingang der Burg aus marschierst du die roten Stufen direkt vor dir hoch. Wende dich nach rechts und begib dich zu der Tür mit der Nummer 1 - du brauchst einen Stern, um eintreten zu können. Springe durch das rechte Fenster in den folgenden Raum, und du gelangst auf die Rutschbahn der Prinzessin.

Um einen Stern zu bekommen, mußt du das Ende der Rutschbahn erreichen, ohne herunterzufallen. Am Ende springst du hoch zu der Box in der Luft, um einen Stern zu erwischen. Die Rutschbahn birgt jedoch mehr Überraschungen, als auf den ersten Blick sichtbar werden. Wenn du die Rutschbahn in weniger als 20,9 Sekunden

absolviert, bekommst du einen zweiten Stern. Um so schnell wie möglich vorwärtszukommen, drückst du kurz vor dem Beginn der Rutschbahn den grünen Button und hältst den Joystick nach vorne gedrückt. Vermeide es, die Seiten zu berühren, und du bekommst den Stern.



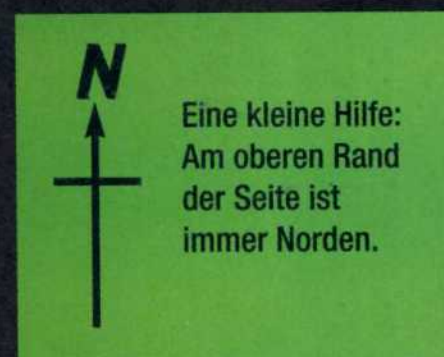
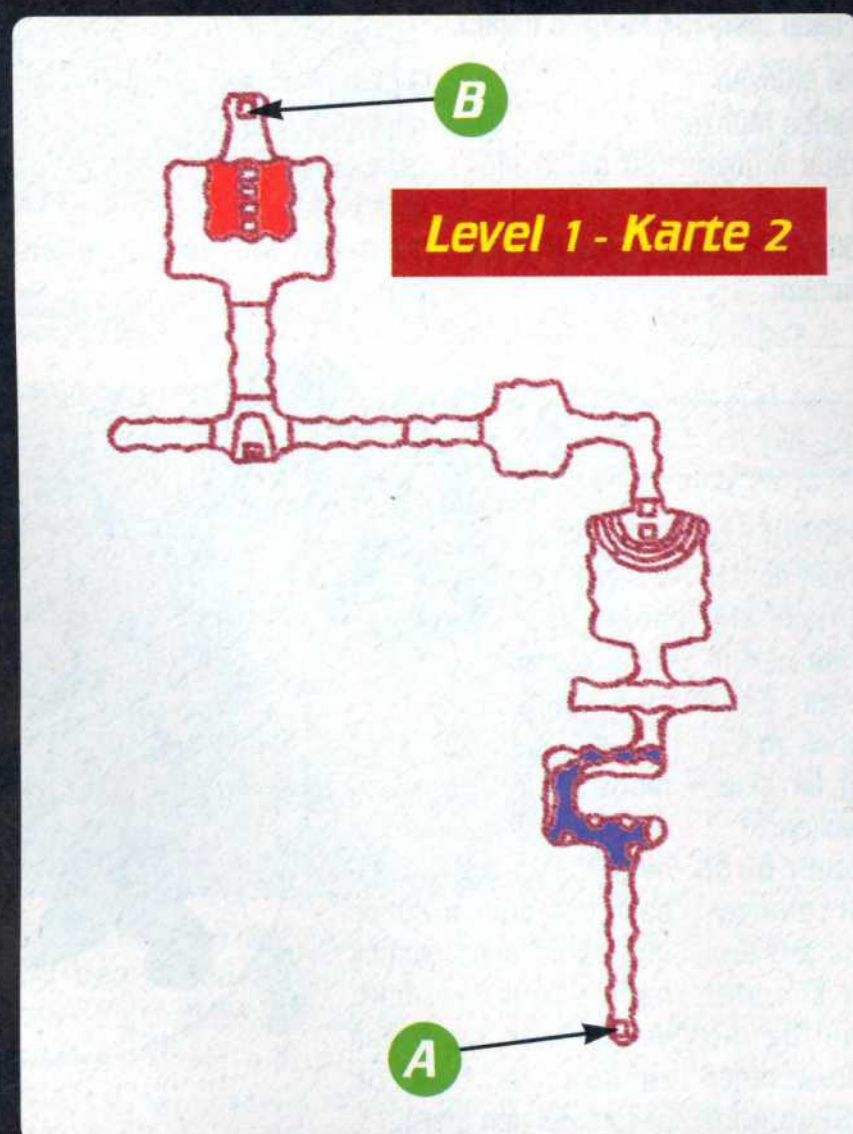
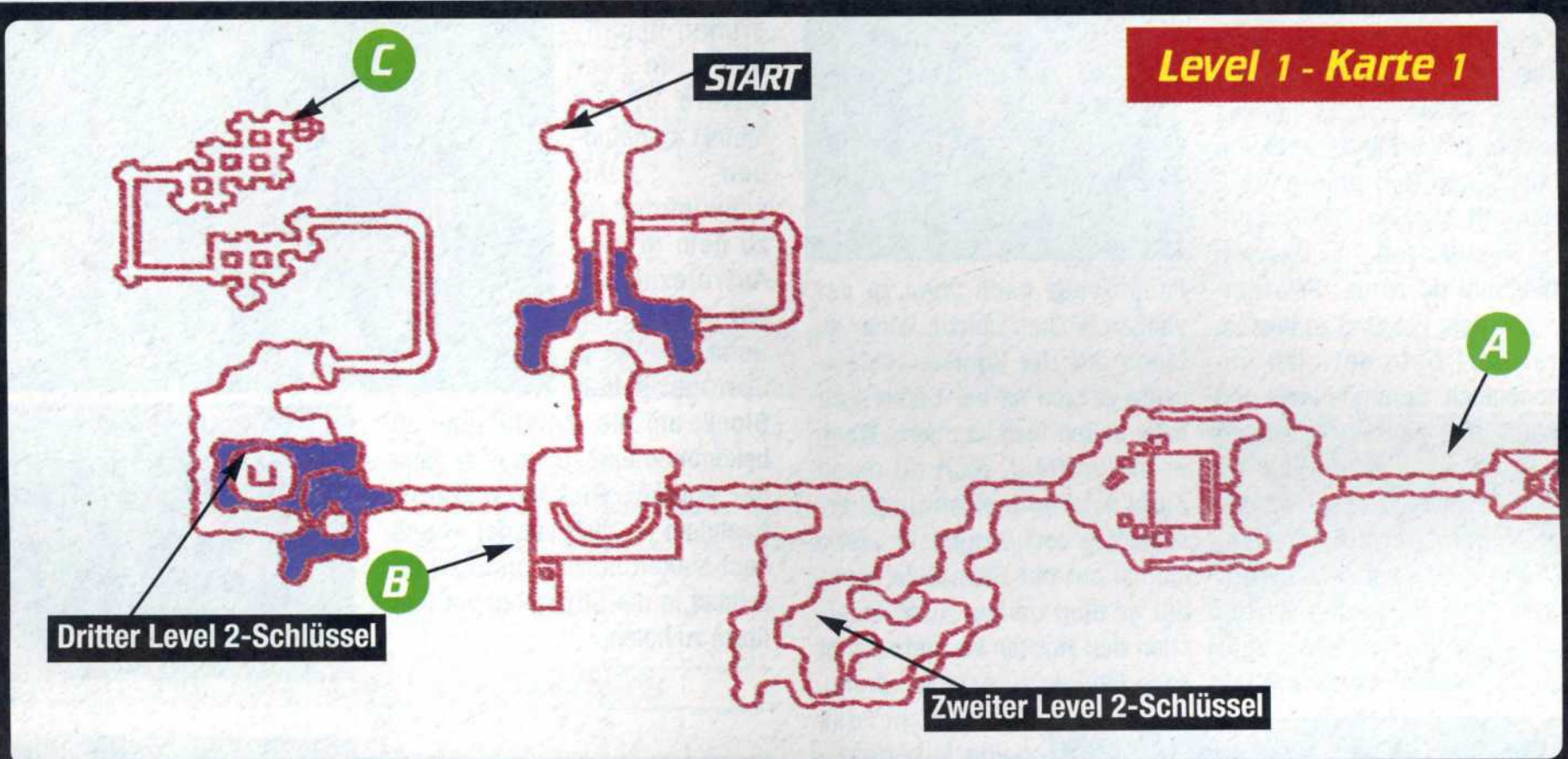
mehr Kurse im nächsten Monat...

Die ersten beiden Levels

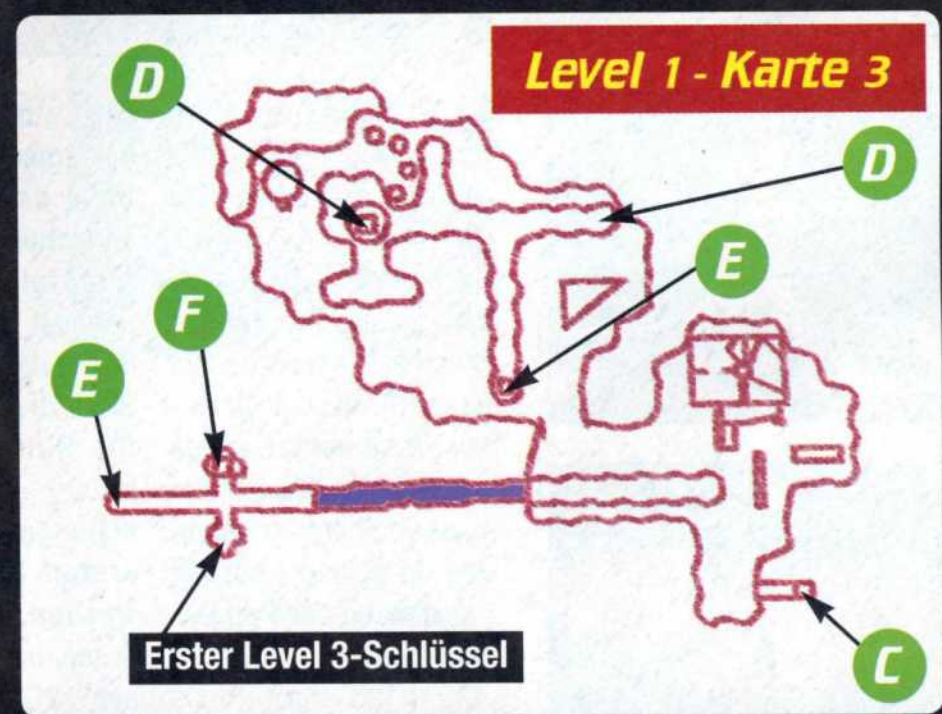
TUROK: DINOSAUR HUNTER

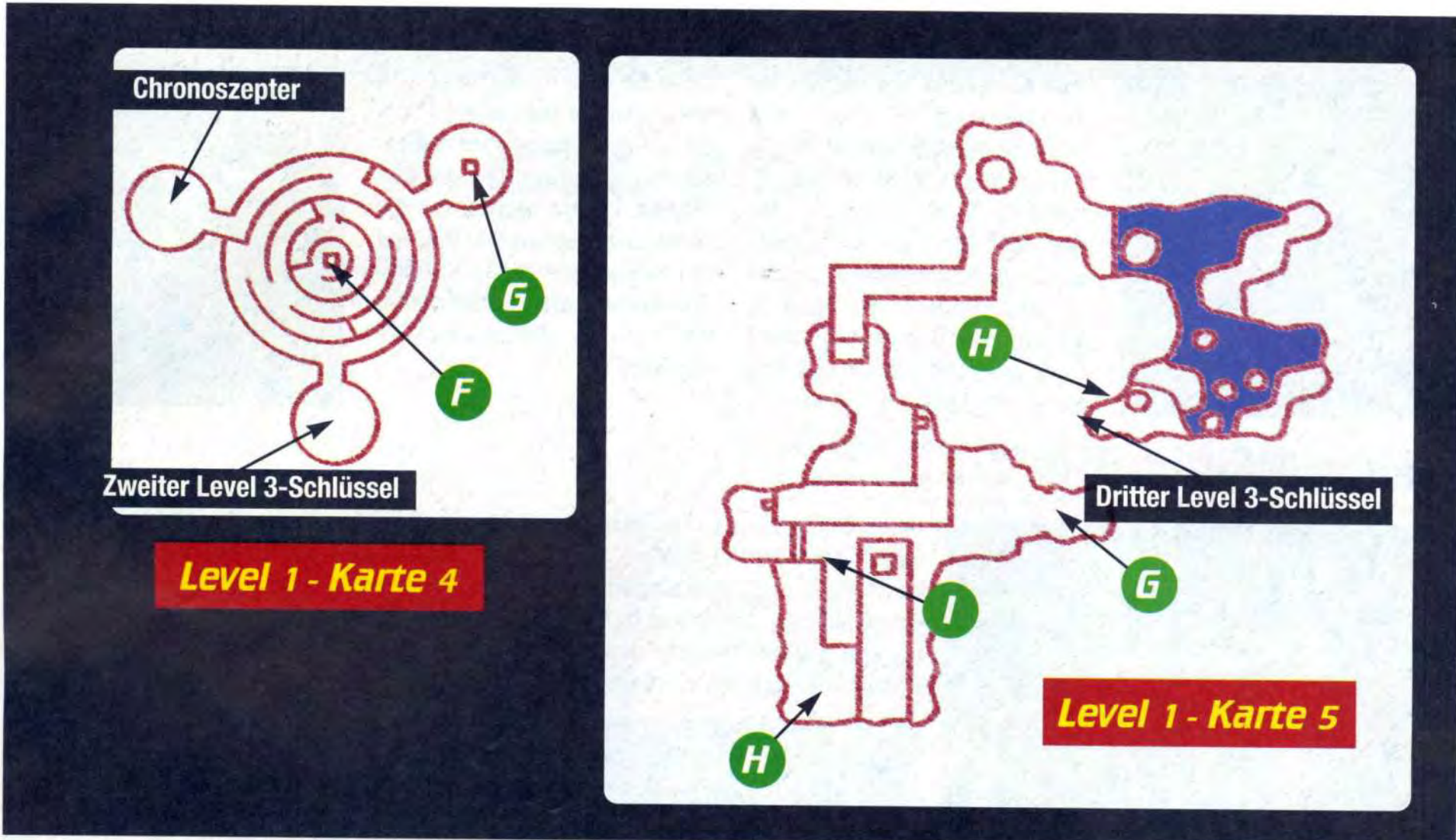


Vergiß alles über die Wiedergeburt der Dinos in Jurassic Park, denn nun geht's ans Eingemachte. Es liegt ganz an dir, den vorzeitlichen Biestern den Garaus zu machen. Wir von N-Zone helfen dir dabei.



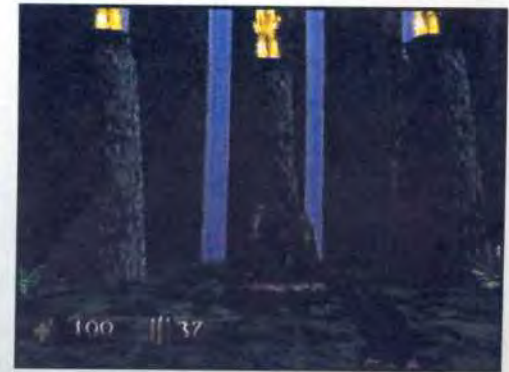
**Level 1:
The Hub**





Erster Level 2-Schlüssel

Vom Startpunkt aus läufst du nach vorne, über die Brücke und die Kletterpflanzen hoch, um den ersten Level 2-Schlüssel einzusammeln. Wenn du an die Pistole auf dem Sims ganz am Anfang herankommen willst, mußt du links ins Wasser springen und durch den Tunnel zu der Waffe schwimmen. Patronengurte finden sich unter Wasser auf der rechten Seite der Brücke.



Zweiter Level 2-Schlüssel



Nachdem du den ersten Schlüssel ergattert hast, trittst du auf den Schalter zu deiner Linken, dann kannst du den Weg auf der anderen Seite betreten. Gehe weiter, bis du zu den Kletterpflanzen kommst, die links nach oben führen. Klettere hoch und nimm den zweiten Level 2-Schlüssel mit, der ganz hinten auf dem Sims liegt.



Shotgun und Automatik-Gewehr

Wenn du den Weg weiter entlanggehst, kommst du zu einer weiteren Gruppe von Kletterpflanzen an der linken Wand. Klettere hoch und vernichte oben den Soldaten, um das Automatik-Gewehr zu bekommen. Gehe den Weg weiter, bis du zu einer Lichtung kommst. Entscheide dich für die linke oder die rechte Abzweigung und begib dich auf die höhergelegene Plattform. Dort gehst du in die Mitte, kletterst die Leiter hoch und holst dir die Shotgun, indem du nach oben rennst und vom Ende der Leiter abspringst. Nun setzt du deinen Weg zu dem Teleporter (A) am Rand der Karte fort.



Save-Point

Sobald du auf der zweiten Karte angekommen bist, folgst du dem Weg vor dir und springst über die Podeste. Für einige Sprünge mußt du dabei den Renn-Modus anwählen. Setze deinen Weg an dem Checkpoint vorbei fort und besiege Purlin, woraufhin sich die hölzernen Säulen zu Stufen formieren. Laufe die Stufen hoch und folge dem Weg, bis du vor dir den Save-Point siehst. Springe hin und speichere deinen Spielstand ab.



Dritter Level 2-Schlüssel



Vom Save-Point aus springst du auf den Weg im Norden und besiegst die drei Krieger, die an der Lava-Grube herumlungern. Auf diese Weise aktivierst du die Stufen. Klettere sie hoch, überquere die Lava-Grube und gehe zu dem Teleporter (B). Wenn du wieder auf der ersten Karte ankommst, trittst du auf den Button vor dir. Laufe nach vorne und

nimm die erste Abzweigung nach links. Klettere die Leitern hoch, um auf die höhergelegenen Ebenen zu gelangen. Folge den Wegen, bis du rechts von dir einen Schlüssel siehst. Besiege die beiden wartenden Krieger. Springe auf die Plattform und hol' dir den dritten Level 2-Schlüssel ab.



Erster Level 3-Schlüssel



Setze deinen Weg auf dieser Ebene fort und besiege Purlin. Klettere die Pflanze vor dir hoch und bahne dir den Weg durch das Höhlenlabyrinth, indem du deine Karte zu Hilfe nimmst. Benutze den Teleporter (C) am Ende, um auf die dritte Karte des



ersten Levels zu gelangen. Gehe nach vorne, dann nach links und durch den Checkpoint. Dann wendest du dich dem Nordwesten des Levels zu, wo du eine Leiter findest. Klettere hoch und gehe an dem Sims entlang zu fünf Podesten. Springe über sie hinweg, bis du den Teleporter (D) auf dem letzten erreichst. Danach marschierst du wieder nach vorne und nimmst die erste Abzweigung links, um zu einem weiteren Teleporter (E) zu gelangen. Benutze ihn; der erste Schlüssel zu Level 3 befindet sich in der ersten Höhle rechts.

Chronoszepter + Zweiter Level 3-Schlüssel



Wenn du den letzten Schlüssel eingesammelt hast, drehst du dich um und benutzt den dort befindlichen Teleporter (F) - er bringt dich auf die vierte Karte des ersten Levels. Im Spiel kannst du die Karte nicht aufrufen,

aber die Map, die unserer Lösung beigelegt ist, sollte dich zum Chronoszepter und dem zweiten Level 3-Schlüssel führen. Setze anschließend deinen Weg zu Teleporter G fort, um weiterzukommen.



Dritter Level 3-Schlüssel

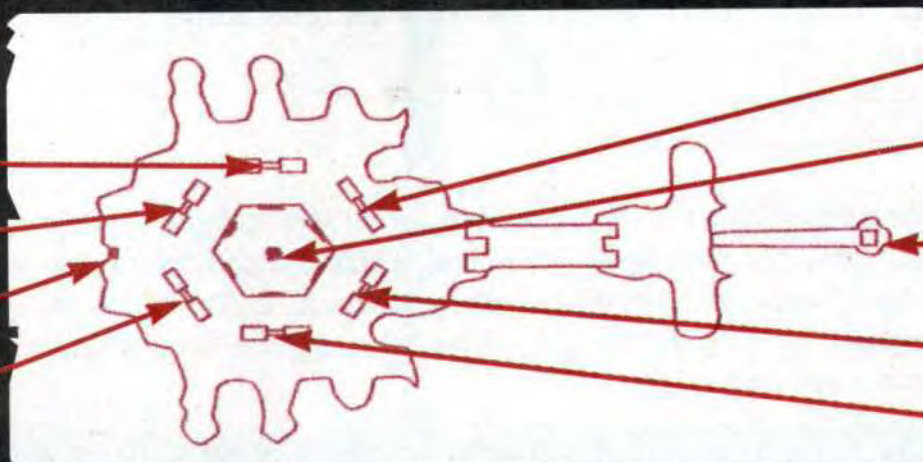
Nach dem Teleportieren gehst du nach vorne durch den Checkpoint, dann weiter geradeaus und die Leiter am Ende des Wegs nach oben. Gehe auf dieser Plattform weiter zur nächsten Leiter. Klettere sie hoch und begib dich zu dem Loch im Boden. Lasse

dich hinunterfallen und folge der Höhle zum Wasser. Schwimme zu der gegenüberliegenden Plattform und springe über die Podeste zum obersten Sims. Dort findest du den dritten Schlüssel für den dritten Level und den Teleporter H.



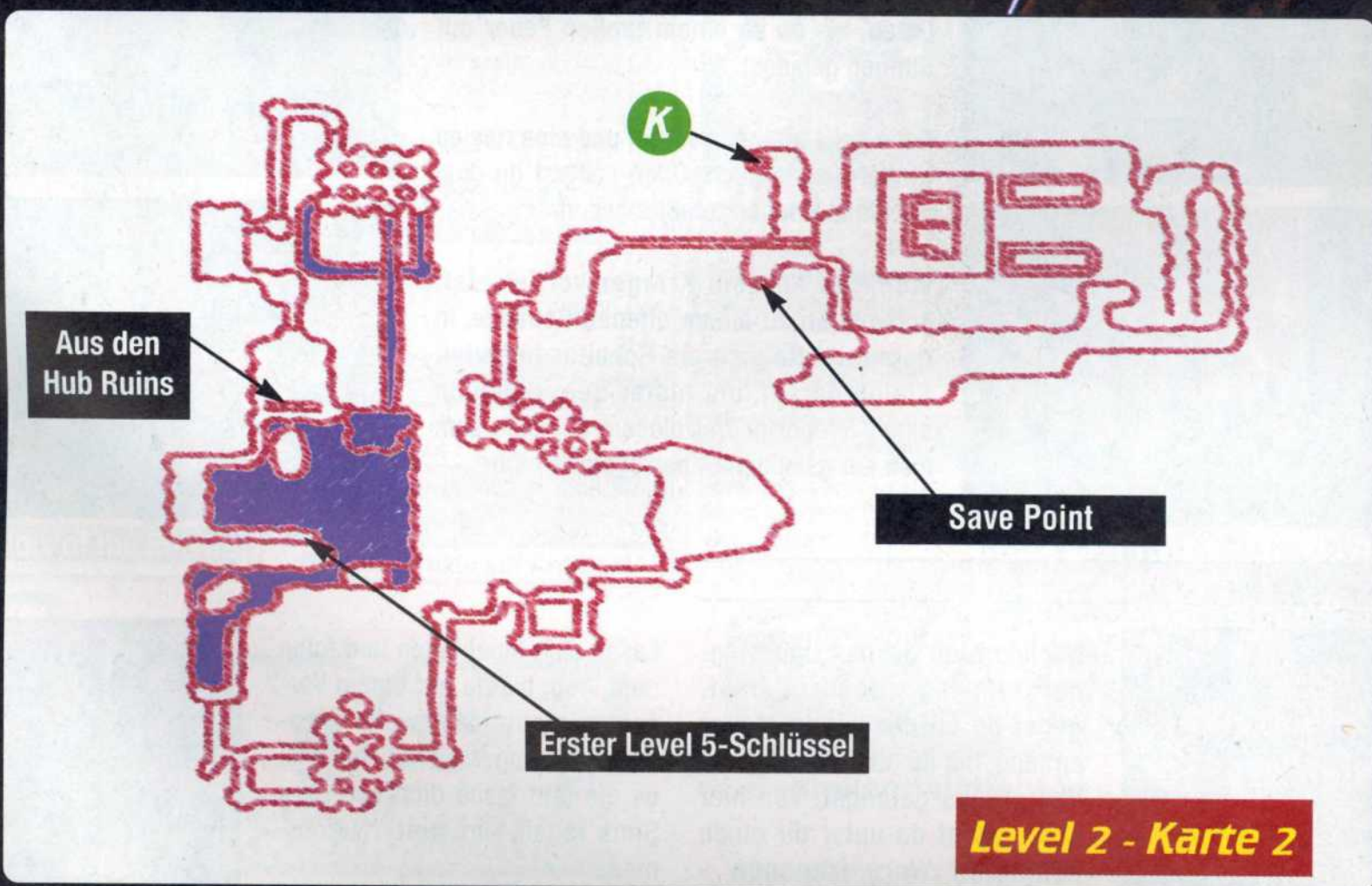
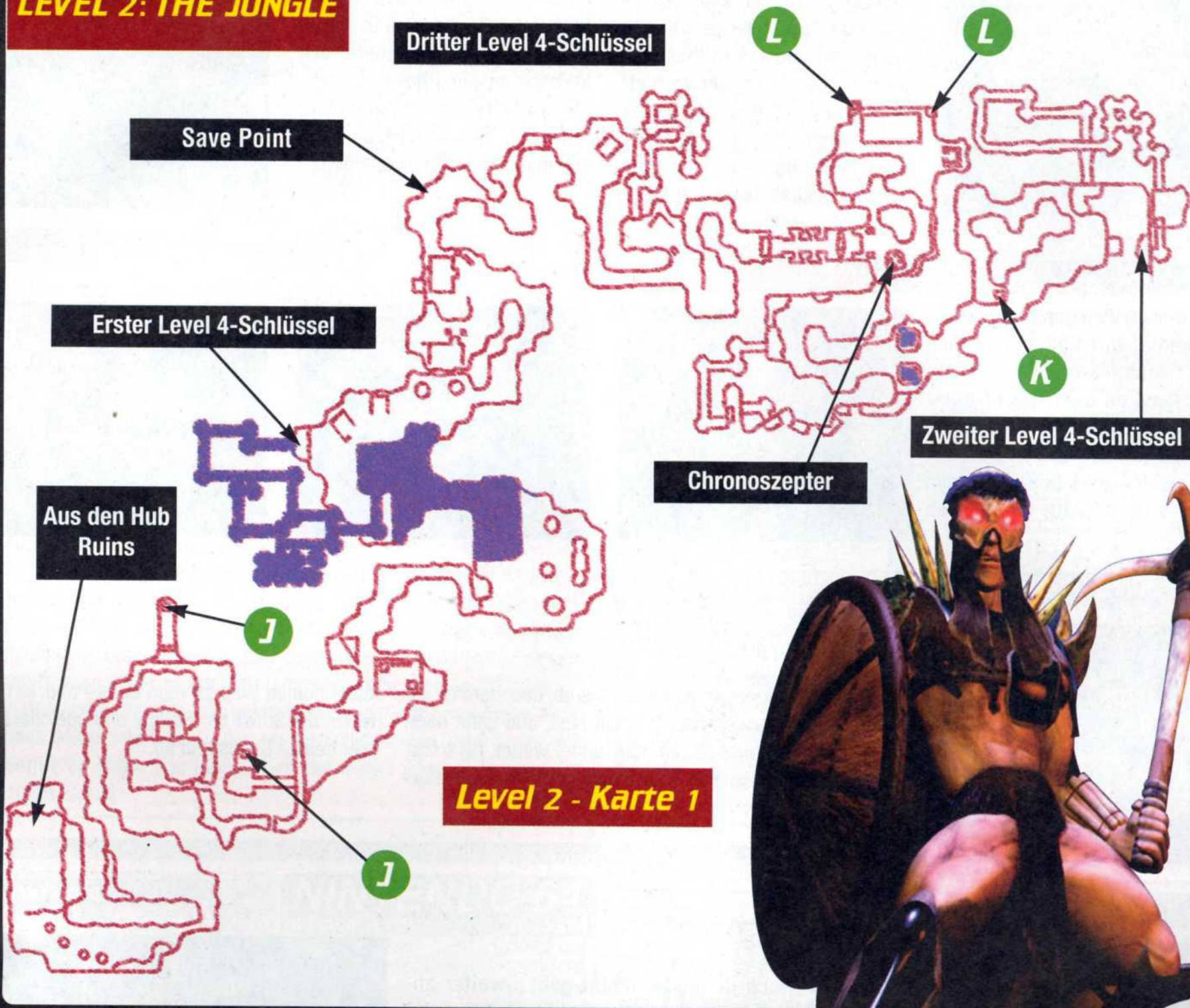
THE HUB RUINS

- Level 2
- Level 4
- Save Point
- Level 6



- Level 7
- Level 8
- 1
- Level 5
- Level 3

LEVEL 2: THE JUNGLE



Extra-Waffen



Wenn du mit dem Level begonnen hast, gehst du geradeaus weiter und folgst dem Pfad. Auf der linken Seite findest du Kletterpflanzen, die dich zu den Extra-Waffen führen. Wenn du auf dem Balken-Weg die erste Spalte erreichst, solltest du nach

unten und nach rechts blicken. Dort siehst du eine Spalte. Springe durch die Ritze hinunter und klettere an der Pflanze auf die andere Seite, um an noch mehr Waffen, Gesundheits- und Lebens-Icons heranzukommen.



Erster Level 4-Schlüssel

Setze deinen Weg durch den ersten Checkpoint fort und wende dich nach links dem Wasser zu. Schwimme zu dem Tunnel unter Wasser und benutze die Karte, um auf der anderen Seite wieder herauszufinden. Dort findest du den ersten Schlüssel für den vierten Level.



Save Point



Springe von dem Sims ab, nachdem du dir den Schlüssel geholt hast, und gehe nach Norden durch den Tunnel weiter. Du triffst einen Purlin, sei also auf der Hut; setze

dann deinen Weg zu dem Save-Point fort. Nutze die Gunst der Stunde und speichere hier deinen Spielstand ab.

Geistige Unbesiegbarkeit



Nach dem Save-Point geht's weiter an einem Checkpoint vorbei, dann triffst du zwei weitere Purlins. Gehe weiter Richtung Osten, bis du zu einem großen Feuer mit Statuen gelangst.

Gehe links an ihnen vorbei und eine riesige Kletterpflanze hoch. Oben solltest du dich auf einen Krieger gefaßt machen.

Wenn du an dem Krieger vorbei bist, kommst du zu einem offenen Gebäude, in dessen Mitte sich ein Schalter befindet. Steige darauf, um hinter dem Gebäude einen Teleporter freizulegen, der dich zum Icon der geistigen Unbesiegbarkeit führt.



Chronoszepter

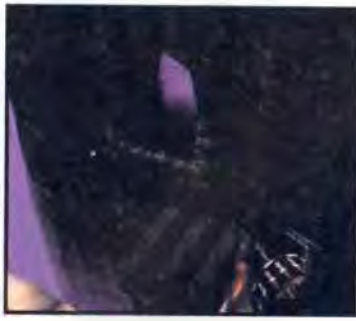


Nachdem du dir das Unbesiegbarkeits-Icon besorgt hast, gehst du an der linken Mauer entlang, bis du an den Rand des Vorsprungs gelangst. Von hier aus solltest du unter dir einen schmalen Weg erkennen - benutze dazu deine Karte.

Lasse dich hinabfallen und folge dem Weg, bis du auf einem Vorsprung rechts das zweite Chronoszepter liegen siehst. Sammle es ein und lasse dich von dem Sims fallen, um weiterzukommen.



Rucksack



Setze deinen Weg durch den Level fort, bis du zu zwei quadratischen Wasserbecken gelangst. Begebe dich auf die rechte Seite des rechten Beckens und lasse dich von dem Sims auf einen Weg aus Holzbalken fallen. Springe über die Ritzen und benutze die Karte, um den Weg zu dem Rucksack auf der anderen Seite zu finden.

Zweiter Level 4-Schlüssel

Gehe zurück zu den beiden Wasserbecken und marschiere den Hügel hinauf. Wenn du den zweiten Level 4-Schlüssel siehst, springst du von der linken Seite des Sims aus nach unten auf die darunterliegende Plattform mit dem Eingang zu einem Tunnel. Betrete den Tunnel und benutze

ihn, um zu dem Schlüssel zu gelangen.



Erster Level 5-Schlüssel



Springe zurück auf den Hauptweg und laufe weiter zu dem Teleporter (K) ganz oben. Dieser bringt dich auf den zweiten Teil der Karte von Level 2, und kurz danach stößt du auf einen Save-Point. Speichere hier deinen Spielstand ab und setze deinen Weg durch den Level fort, an dem großen Gebäude und hinter einer Seilbrücke vorbei. Auf der anderen Seite der Seilbrücke wartet ein Purlin auf dich. Besiege ihn und arbeite dich mit Hilfe der Karte durch das Höhlenlabyrinth. Sobald du dich wieder im Freien befindest, läßt du dich ins Wasser fallen und machst dich auf zur äußersten rechten Ecke. Von hier aus schwimmst du den ganzen Graben entlang zum Tunneleingang. Benutze hier wieder deine Karte, denn es gibt in diesem Abschnitt keine Stelle, an der man Luft holen kann - beeile dich also.

Wenn du wieder draußen bist, gelangst du bald zu den Hub Ruins. Gehe an ihnen vorbei und hole dir den ersten Schlüssel für Level 5, der sich auf dem Weg hinter den Ruinen befindet. Kehre anschließend zu den Hub Ruins zurück.

PRÄHISTORISCHE CHEATS

Gegner zeigen:
NSTHMNDNT

Feder und Tinte-Modus:
DLKTDR

Alle Waffen:
CMGTSMGGTS

Disco-Modus:
SNFFRR

FOLGENDE CHEATS FUNKTIONIEREN NUR MIT DER ENGLISCHEN VERSION DES SPIELS:

Dana-Modus:
DNCHN

Unendlich viele Leben:
FRTHSTHTRLSCK

Greg's Cheat:
GRGCHN

Galerie-Cheat:
THBST

Robin Smith Cheat:
RBNSMTH

Mitarbeiter:
FDTHMGS

Geist-Modus:
THSSLKSL

Fortsetzung folgt...

NINTENDO 64
HIT
89,-
Super Mario 64

NINTENDO 64
HIT
115,-
Pilotwings 64

NINTENDO 64
HIT
135,-
Shadow of the Empire

NINTENDO 64

Nintendo 64 dt.	299,00 DM
3D-Control Pad	58,00 DM
3D-Control Pad (farbig) *	58,00 DM
Antennenkabel	45,00 DM
Gamebuster	99,00 DM
Memory Card (original)	39,00 DM
Memory Card 1 Meg	67,00 DM
Memory Card 5 Meg	89,00 DM
Multinorm-Adapter us/jp	79,00 DM
Blast Corps (us, Mai)	179,00 DM
Clayfighter 63 1/3 *	a. A.
F1-Human Grand Prix (jp)	179,00 DM
Goemon 3D *	139,00 DM
Int. Superstar Soccer *	139,00 DM
KI Gold (UK)	149,00 DM
Pilot Wings 64	115,00 DM
Shadows of the Empire	135,00 DM
Starfox 64 (jp)	199,00 DM
Starwing 64 *	a. A.
Super Mario 64	89,00 DM
Super Mario Kart 64 *	89,00 DM
W. Gretzky 3D Hockey *	135,00 DM
Yoshi's Island 64 *	a. A.
Bundle-Angebot:	
Blast Corps (us) +	
US/JP-Converter	249,00 DM

Weitere Artikel auf Anfrage!

HUMAN
HIT
179,-
F1 Human Grand Prix (jp)

PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	299,00 DM
Multinorm-Umbausatz	49,00 DM
Adidas Power Soccer Int.	89,00 DM
Destruction Derby II	89,00 DM
Exhumed	85,00 DM
Jet Rider	79,00 DM
Micro Machines V3	99,00 DM
Porsche Challenge	79,00 DM
Samurai Showdown	79,00 DM
Suikoden	99,00 DM
Tenka Liferforce (Mai)	94,00 DM
Vandal Hearts (Mai)	99,00 DM
V-Rally (Juni)	99,50 DM

HIT
89,-
Wave Race 64

HIT
119,-
Fifa 64

HIT
139,-
Turok (Dt. o UK)

Comer
Hard & Software GbR

Tel. 09827/926620
Fax 09827/926629

Bestellannahme: Mo - Fr 9.00 - 18.00 Uhr
Sa 10.00 - 15.00 Uhr
Versandzentrale: Corner GbR • Schulweg 2 • 91586 Lichtenau

Es gelten unsere AGB's. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir pauschal 20,00 DM. Versand per Post-Nachnahme 7,90 DM zzgl. 3,00 DM NN-Gebühr, per Vorkasse 4,00 DM Versandkosten, ab 300,- DM versandkostenfrei (Nur Software). Software vom Umtausch ausgeschlossen. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Alle Spiele ohne Kennzeichnung in PAL. Spiele für GB, S-NES und Saturn, sowie US- und Japan-Importe auf Anfrage. Fordern Sie unsere Gesamtpreisliste an. Vorbestellungen bei Neuheiten ratsam. Alle Logo's sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.



Alle Challenge-Points der ersten vier Missionen

SHADOWS OF THE EMPIRE



Genauso, wie das N64 von Monat zu Monat immer mehr Anhänger findet, gewinnt auch das Empire wieder zunehmend an Popularität. Ihr könnt darauf zählen, daß die N-Zone-Crew im ersten Teil der Lösung zu diesem Nintendo-Klassiker den Sieg gegen die dunkle Seite der Macht davontragen wird.

MISSION 1: DIE SCHLACHT VON HOTH - 3 CHALLENGE-POINTS

Erster Abschnitt



Du mußt die vier imperialen Droiden zerstören. Das sollte kein allzugroßes Problem sein - am Anfang des Abschnitts legst du die Bremse ein und schießt die Droiden unter Einsatz deines Radars aus der Ferne ab.



Zweiter Abschnitt

Nun, da zwei AT-STs sich der Truppe angeschlossen haben, wartet ein wenig mehr Arbeit auf dich. Am besten schießt man die Droiden zuerst ab, denn sie können dir eine Menge Energie entziehen. Anschließend konzentrierst du dich auf die AT-STs. Am besten fliegt man so weit weg wie möglich, bremst dann hart ab und wendet, um sie aus der Distanz zu erledigen. Wenn die AT-STs sich umdrehen, um zurückzuschießen, beschleunigst du und fliegst an ihnen vorbei. Dann



wiederholst du den Vorgang, bis alle Spuren des Feindes verwischt sind. Die AT-STs haben eine Schwachstelle zwischen dem Kopf und den Beinen. Wenn du sie dort triffst, kannst du sie viel schneller erledigen.

Dritter Abschnitt - Challenge-Point 1

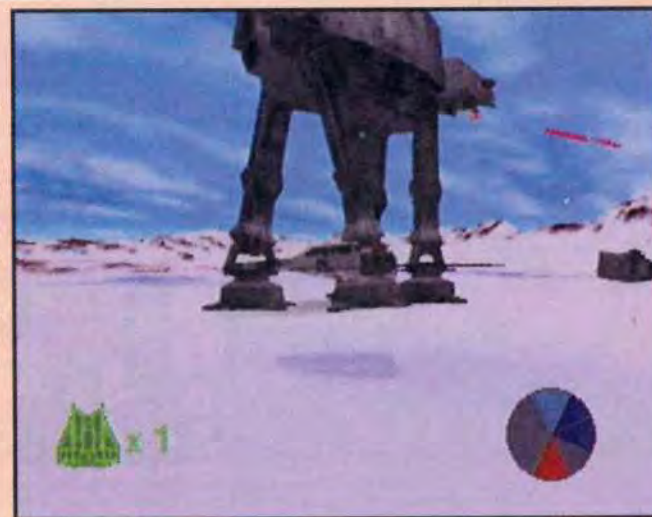
Nun gesellt sich noch ein tougher AT-AT dazu, und du mußt bei deinen Angriffen vorsichtiger vorgehen. Beginne wieder mit den Droiden und schalte dann die AT-STs aus. Zuletzt stürzt du dich auf den AT-AT - deine erste Gelegenheit, einen Challenge-Point zu ergattern. Fliege niedrig und schnell auf den AT-AT zu, steige dann auf die Bremse, und wenn du das Onscreen-Signal bekommst,feuerst du dein Fang-Tau ab. Bleibe mit dem Finger auf der Bremse und umrunde den AT-AT, wobei du versuchst, ihm so nahe wie möglich zu bleiben, damit das Tau nicht reißt. Umkreise den AT-AT ungefähr dreimal, um ihn zu Boden gehen zu lassen, und verdiene dir damit einen Challenge-Point.



Vierter Abschnitt - Challenge-Points 2 und 3



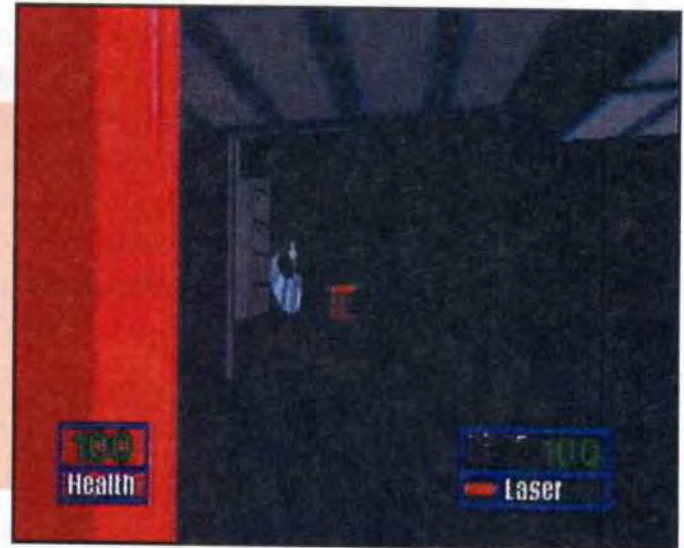
Der letzte Abschnitt dieser Mission konfrontiert dich mit zwei weiteren AT-ATs. Wieder schaltest du zuerst die Droiden aus und wendest dann deine Aufmerksamkeit den AT-ATs zu. Sei geduldig und variiere deine Geschwindigkeit und deine Richtung, um dem gegnerischen Feuer auszuweichen.



MISSION 2: FLUCHT AUS DER ECHO-BASIS - 10 CHALLENGE-POINTS

Challenge-Point 1

Nimm den Korridor gleich rechts, wenn du den Millennium Falcon siehst, und laufe bis zum Ende weiter. In dem Raum hinter der Tür findest du einen weiteren Raum mit einer roten Säule. Gegenüber befindet sich eine geheime Mauer, die du aktivierst, indem du den rechten Schulter-Button drückst. Dann kannst du den Challenge-Point und ein Icon für maximale Gesundheit einsammeln.



Challenge-Point 2

Setze deinen Weg durch den Level fort, bis du zu deiner Rechten einen Stapel Kisten siehst. Dahinter befindet sich ein Challenge-Point und etwas Gesundheit.



Challenge Point 3



Gehe weiter durch den Korridor, in dem du bis jetzt warst, und nimm an der Abzweigung vor dir den Weg rechts. Gehe bis zu dessen Ende weiter zu einer Brücke. Schau am Anfang

der Brücke nach rechts, und du siehst auf einem Vorsprung einen Challenge-Point und eine neue Waffe. Springe vorsichtig auf den Sims, um dir die Items zu holen.

Challenge-Point 4



Setze deinen Weg über die Brücke fort und gehe durch den dunklen Tunnel links. Sobald du wieder ans Licht kommst, wendest du dich nach rechts und gehst an einem kleinen Sims entlang, der dich zu einem Challenge-Point und einem Seeker-Ammo-Pack führt.



Challenge-Point 5

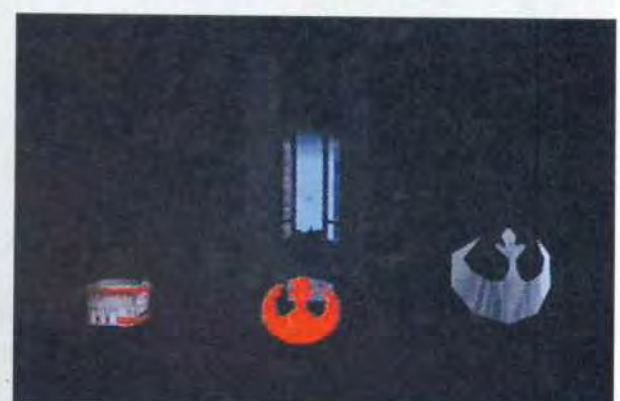


Nach Beginn des zweiten Abschnitts dieser Mission folgst du dem Weg, bis du einen großen Raum erreichst, in dessen Mitte sich Stufen befinden. Von hier aus marschierst du zu der großen Konstruktion rechts und springst auf die höhergelegene Ebene. Gehe um das große Zahnrad herum, bis du einen Challenge-Point und Gesundheit findest.



Challenge-Point 6

Nun läufst du die Stufen in der Mitte des großen Raums hoch und gehst bis zum Ende des Gangs weiter. Dort findest du ein Extraleben. Um hinzukommen, mußt du über den Spalt springen. Neben dem Extraleben liegt außerdem noch ein Challenge-Point.



Challenge-Point 7



Sobald du im Generatorraum warst und die beiden Zahnräder aktiviert hast, nimmst du den Lift nach unten und setzt deinen Weg an den beiden Zahnrädern vorbei fort. Wenn du sie erreichst, mußt du nach rechts

und nach unten auf die Ebene springen, auf der sich das Zahnrad dreht. Laufe zu dem Rad hin, und du findest dort ein Extraleben sowie einen Challenge-Point.



Challenge-Point 8

Wenn du Challenge-Point 7 eingesammelt hast, läufst du wieder zurück und um das Zahnrad herum, bis du es von der anderen Seite siehst. Springe über die Spalte und laufe um dieses Zahnrad herum, um einen wei-

teren Challenge-Point und ein Extraleben zu finden. Nutze die Vorsprünge an den Seiten, um dir deinen Weg zurück auf den Gang zu bahnen und deine Mission fortzusetzen.



Challenge-Point 9

Gehe weiter durch den Level, bis du zu einer offenen Stelle kommst, an der sich der Boden teilt. Begib dich schnell auf die linke Seite des Bodens und warte. Die Wand bewegt sich zurück und gibt einen Challenge-Point frei. Verliere keine Zeit und gehe weiter, bevor sich der Boden unter dir so weit geteilt hat, daß du nicht mehr fliehen kannst.



Challenge-Point 10



Nachdem du den Boss besiegt hast, öffnet sich eine Tür. Gehe hindurch und folge dem Korridor, bis du auf weitere vier Kisten stößt, die rechts aufgestapelt sind. Schieße auf die Kisten, damit du an ihnen vorbei in den dahinterliegenden Bereich gelangst. Besiege den wartenden

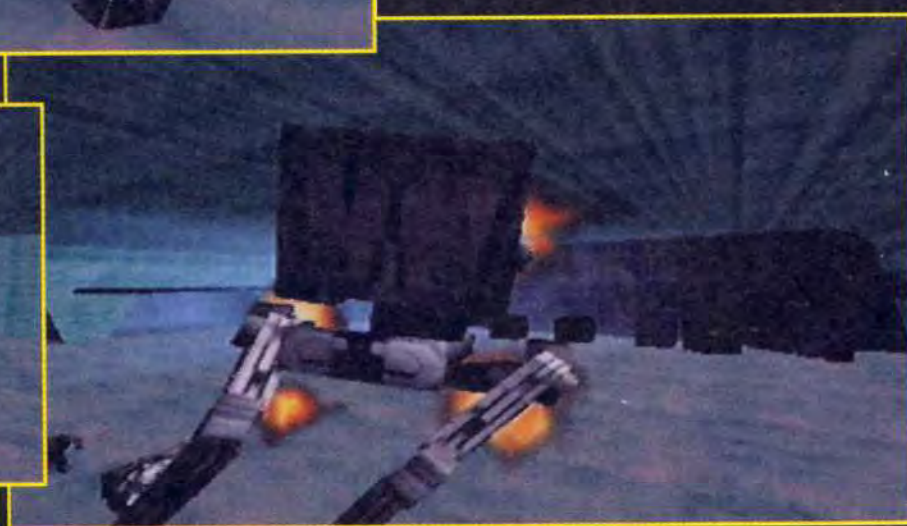
Wampa und wende dich nach rechts. Dort siehst du den letzten Challenge-Point. Springe hinüber, um ihn einzusammeln, und setze deinen Weg zu dem Millennium Falcon fort, um die Mission abzuschließen.



BOSS: AT-ST

Man hat mehrere Möglichkeiten, den AT-ST zu besiegen. Am besten läuft man einfach zwischen seine Füße. Wenn man alles richtig macht, hält das mechanische Monster für ca. 5 Sekunden an. Dann zielst du nach oben und schießt mit deiner kraftvollsten Waffe. Wiederhole diesen Vorgang, bis der AT-ST erledigt ist. Man kann sich auch im Eingang verstecken und zum Schießen herausrennen, wenn einem der AT-ST den Rücken zuwendet. Diejenigen, die im Easy-Modus spielen, können sich das Unbesiegbarkeits-Icon zunutze machen, das sich auf dem lin-

ken Sims befindet, wenn man den Raum des Endgegners betritt. Unter einer der Kisten in dieser Ecke liegt außerdem noch ein Extraleben.

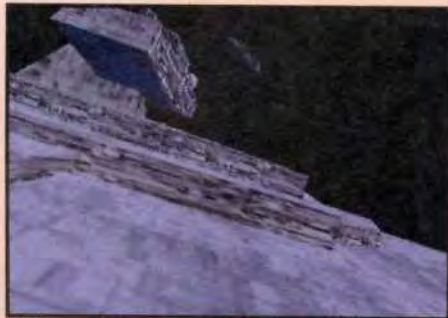


MISSION 3: DAS ASTEROIDEN-FELD - 6 CHALLENGE-POINTS

Challenge-Points 1-6

Der Verlauf dieser Mission hängt sehr stark von den Fähigkeiten des Spielers ab. Jeder der 6 Challenge-Points wird für die Zerstörung eines roten Asteroiden vergeben. Wenn du Schwierigkeiten hast, sie zu erkennen, änderst du die Perspektive, so daß du siehst, was außerhalb deines Raumschiffs in dem Asteroidengürtel vor sich geht. Wenn du einen roten Asteroiden entdeckst, zielst du undfeuerst wei-

ter, ansonsten lädt sich der Asteroid wieder auf, und du brauchst länger, um ihn zu zerstören. Deine Raketen sind offensichtlich stärker, aber sie schalten sich nicht auf die Asteroiden auf, sondern nehmen die Spur eines TIE-Fighters auf, falls sich einer in der Nähe befindet. Ansonsten wünschen wir euch frohes Ballern und viel Glück!



MISSION 4: ORD MANTELL JUNKYARD - 12 CHALLENGE-POINTS

Challenge-Point 1

Sei in dieser Mission von Anfang an sehr aufmerksam, denn fast unmittelbar nachdem der Zug sich zu bewegen beginnt, findet sich bereits ein Challenge-Point. Stelle dich in die Mitte des Zugs und springe hoch, wenn du den Challenge-Point siehst. Denke daran, daß du bei jedem Challenge-Point nur eine einzige Chance hast. Du kannst höchstens zurückgehen und die ganze Mission noch einmal durchspielen.



Challenge-Point 2

Bald nach dem ersten Challenge-Point triffst du auf eine Bar-



riere. Darüber, auf der linken Seite, wartet der zweite Challenge-Point. Stelle dich auf die linke Seite des Zugs und springe über die Barriere, um den Punkt einzusammeln.

Challenge-Point 3



Nun begibst du dich auf die rechte Seite des Zuges und machst dich für den dritten Challenge-Point bereit. Er befindet sich direkt über der fünften Barriere und verlangt einen gut getimten Sprung, wenn man ihn ergattern will.

Challenge-Point 4



Nachdem du von einem Assassin-Droiden von dem Zug links aus angegriffen worden bist, siehst du links einen weiteren Zug. Diesmal enthält einer der Waggons einen Challenge-Point. Hol ihn dir und springe zurück, um weiterzumachen.



Challenge-Point 5

Fahre mit dem Zug rechts weiter und stelle dich in die Mitte. Wenn du beginnst, bergauf zu fahren, hältst du sorgfältig nach dem Challenge-Point Ausschau, der in einer Öffnung in der Wand versteckt ist. Springe, um ihn einzusammeln.



Challenge-Point 6



Wenn der Zug, auf dem du dich befindest, vorne angehängt wird, springst du auf den Waggon nach vorne und gehst hindurch. Im ersten Waggon liegt ein Challenge-Point für dich zur Abholung bereit.



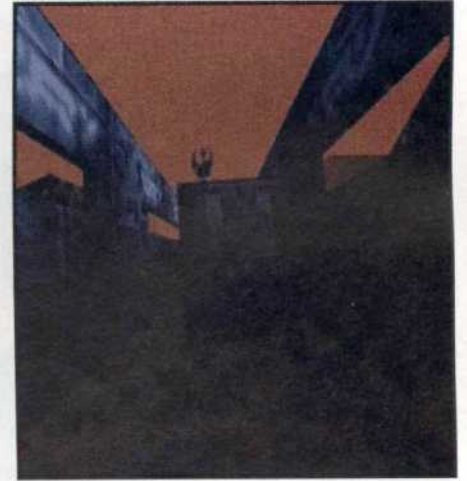
Challenge-Point 7



Über dem zweiten Waggon des selben Zuges befindet sich ein weiterer Challenge-Point. Du mußt durch diesen Waggon hindurchlaufen, dich auf das Dach begeben und dort zurücklaufen, um ihn einzusammeln.

Challenge-Point 8

Im letzten Waggon schwebt der achte Challenge-Point direkt über einem Sims. Benutze diesen Sims, um an den Challenge-Point zu erreichen.



Challenge-Point 9

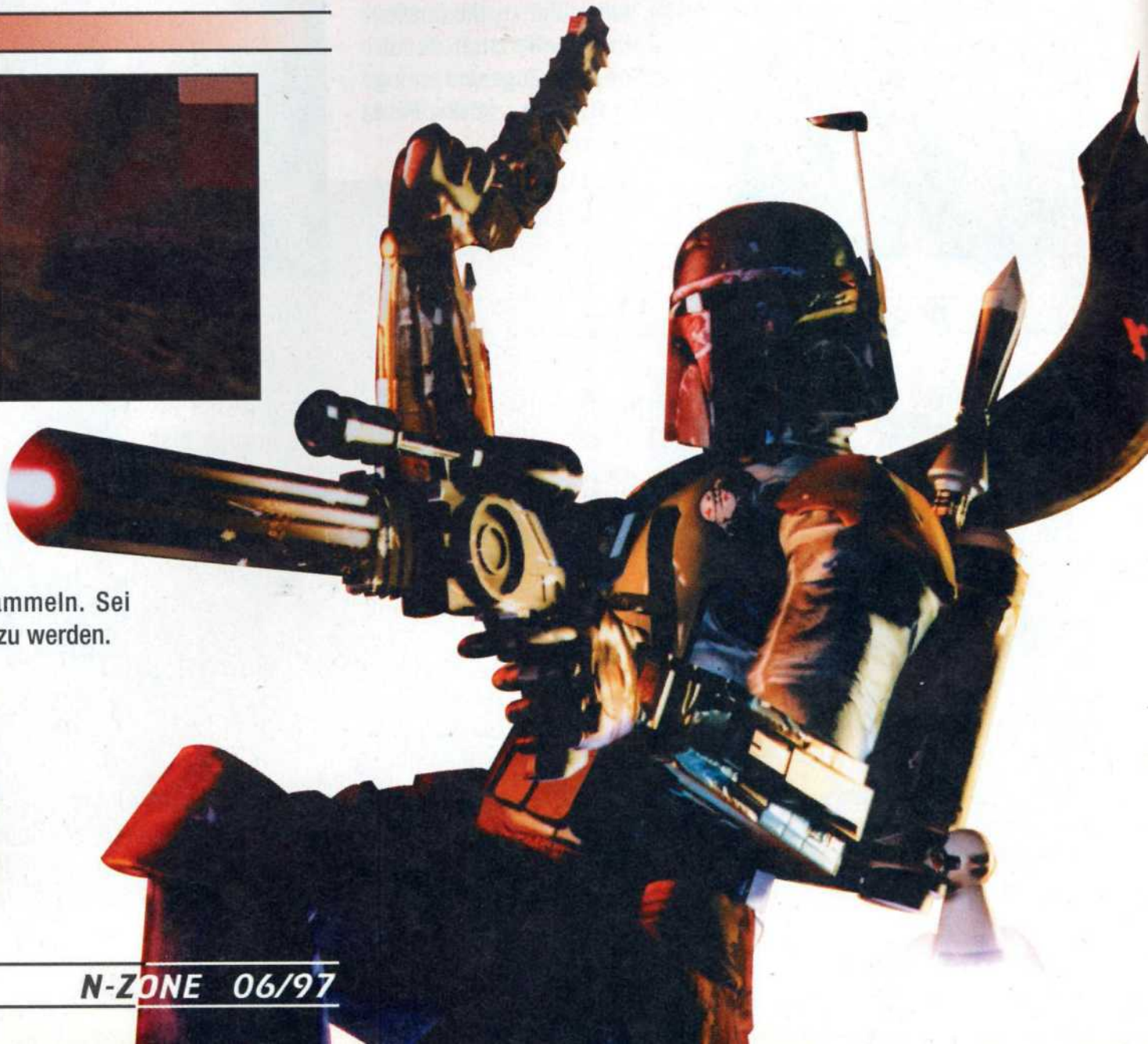


Auch an den letzten Zug, auf dem du fährst, sind einige Waggon vorne angehängt. Sei schnell und springe zu dem Triebwagen vorne. Rechts führt ein schmaler Weg an der Maschine vorbei, wo ein weiterer Challenge-Point bereitliegt. Sammle ihn ein und gehe zurück. Springe auf einen anderen Zug links. Dort triffst du dann mit IG-88 zusammen.

Challenge Point 10



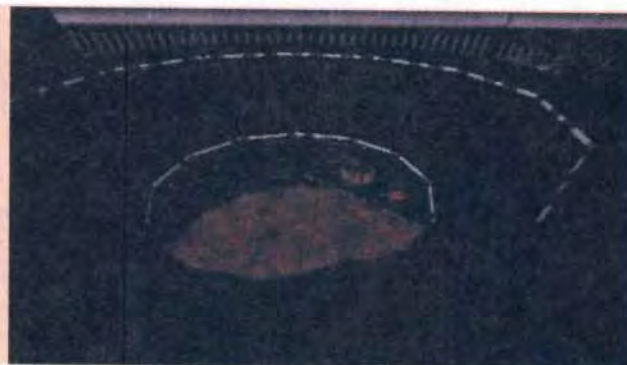
Die letzten drei Challenge-Points liegen in dem Junkyard mit IG-88. Einer liegt auf einem Müllhaufen links vom Zug, wenn du auf den Schrottplatz gelangst. Benutze die Rampe nach oben, um ihn einzusammeln. Sei schnell, um nicht von IG-88 getroffen zu werden.



Challenge-Point 11

Ein weiterer Challenge-Point befindet sich in einem Schmelzofen rechts vom Zug, wenn du auf den Schrottplatz kommst. Benutze die spiralenförmige Rampe, um nach oben zu gelangen, und springe in den Schmelzofen. Die heiße Flüssigkeit fügt dir Schmerzen zu, springe also schnell auf den

Sims, auf dem der Challenge-Point liegt. Drücke den rechten Schulter-Button an der Wand hinter dem Challenge-Point, um den Schmelzofen wieder zu verlassen.



Challenge-Point 12

Der letzte Challenge-Point befindet sich in einem weiteren Schmelzofen. Benutze die Brücke, die die beiden miteinander

verbindet, um an ihn heranzukommen. Verlasse ihn auf die gleiche Weise wie zuvor. Nun kannst du IG-88 zerstören.



BOSS: IG-88



IG-88 kann ein ganz schön harter Brocken sein, und auf keinen Fall sollte man auf ein und derselben Stelle stehenbleiben, wenn man ihn bekämpft. Versuche, einen hochgelegenen Punkt zu erreichen, denn das verschafft dir einen kleinen Vorteil und gibt dir ein wenig Zeit zum Zielen und Feuern. Wenn du über genügend Leben verfügst, lohnt es sich für dich, deinen Platz zu verteidigen und dir so mit dem Gegner ein Feuergefecht zu liefern.

Wie du dich auch entscheidest, wenn IG-88 seine Pulse-Canon

hervorholt, bleibt dir nichts anderes übrig, als zu rennen. Halte nach Extra-Gesundheit und Munition Ausschau und schieße zurück. Versuche, deinem Feind auszuweichen, indem du die Seeker einsetzt - außer du bist dir sicher, daß du triffst. Setze dann erst deine Laser ein, und wenn sie getroffen haben, schaltest du auf die Seeker um. Wenn du immer wieder die Stelle wechselst, sollte das IG-88 für dich kein allzugroßes Problem darstellen. Das Zauberwort heißt hier wieder einmal „Geduld“.



CREDITS-CHEAT

Um die Credits am Ende des Spiels zu sehen, gibst du im Namensscreen folgendes ein: _Credits

Du mußt es genau so eingeben, wie es oben gezeigt ist - der Strich steht dabei übrigens für ein Leerzeichen. Dann startest du das Spiel und kannst dir zumindest eine der Endsequenzen ansehen!



Fortsetzung folgt...

Tips & Tricks für Handheld-Fans

GAME BOY-CORNER

Diese Rubrik ist allen Handheld-Usern vorbehalten. Diesmal beginnen wir mit einer Liste von Codes und Cheats. Wenn euch hier ein bestimmtes Spiel interessiert, schreibt uns einfach!

Computec Verlag

Redaktion **N-ZONE**

Kennwort: Game Boy Corner

Roonstrasse 21

90429 Nürnberg



INFO

So geht's!

Sofern es sich nicht um Levelcodes oder Paßwörter handelt, müßt ihr in schneller Reihenfolge einzelne Tastenkombinationen ausführen (L=Links, R=Rechts, O=Oben, U=Unten, A=A, B=B). L+A bedeutet zum Beispiel, daß ihr zuerst das Steuerkreuz nach links drücken und dann die Taste A betätigen müßt. Alle Codes wurde vorher auf ihre Funktionstüchtigkeit überprüft! Viel Spaß!

A

Adventure Island

● Resultat: Levelauswahl R+L+R+L+A+B+A+B (Auf dem Titelscreen)

Adventure Island 2

● Resultat: Power Up 0894

Amazing Penguin

● Resultat: Level 37 916328

Amazing Tater

● Resultat: 3. Stockwerk YBTF5ZZFT2

Amida

● Paßwörter: TLKSS, LEIQX, VOTAJ

Atomic Punk

● Resultat: Level 50 BOMNDPBL3NCB3L2H 2DJJ

Avenging Spirit

● Resultat: Expertenmodus: O+A+B auf dem Titelscreen

B

Batman

● Resultat: Soundtest O+R+START auf dem Titelscreen

Battle Bull

● Resultat: Level 48 \$F**

BattleToads 2

● Resultat: 5 Toads U+A+B halten, START drücken

Boomer's Adventure

● Resultat: Level 55 ANCIENT

Boxxle

● Resultat: Level 11 Rm 8 : Q*HT * = Spade

Boxxle 2

● Resultat: Level 5 0K84

Brainbender

● Resultat: Level 5 3081

Bubble Bobble

● Resultat: Level 100 KZ5J

● Resultat: Levelauswahl KGBJ, dann L drücken, um den Level auszuwählen

Bugs Bunny

● Resultat: Level 79 XHO2

Bugs Bunny 2

● Resultat: Level 27 KING

Burai Fighter Deluxe

● Resultat: Level 5 DKLF

C

Catrap

● Resultat: Level 100 R61H

Chase HQ

● Resultat: Levelauswahl U+A+B halten, START drücken

Contra

● Resultat: Extraleben O+O+U+U+L+R+L+R+A +B+A+N+[SELECT] +[START]

Cyrald

● Resultat: Letzter Level RUGGER

D

Deadalian Opus

● Resultat: Levelauswahl ZEAL

Dick Tracy

● Resultat: Level 5 56115
● Resultat: Extrabasen 7W 0L, 2CCZ

F

Final Fantasy Leg. I

● Resultat: Soundtest U+[START]+B auf dem Titelscreen

Final Fantasy Leg. II

● Resultat: Soundtest [SELECT]+B+[START] auf dem Titelscreen

Fish Dude

● Resultat: Stage C-3 SE

Fist of the North Star

● Resultat: Letzter Level XKP72QNVHRIGU5

Flash

● Resultat: Level 13 FUNHOUS

Fortified Zone

● Resultat: Level 4 1122

G

Gargoyle's Quest

● Resultat: Letzter Level SWXE-CBFJ

Godzilla

● Resultat: Letzter Level JXR7K&948HPD32#JN

GO! GO! Tank

● Resultat: Cheat-Modus L+O+R+O+L+L+O+R+O

+L+O+L+[START] auf dem Titelscreen

H

Hong Kong

● Resultat: Test-Modus A+B+[START] auf dem zweiten Screen
● Resultat: End-Screen A+[START] auf dem zweiten Screen

Hunt for Red October

● Resultat: Levelauswahl B+[SELECT]+L+R+[START] auf dem Titelscreen

Hyper Loderunner

● Resultat: Levelauswahl QM-0388 als Passcode eingeben

K

Kirby's Dream Land

● Resultat: Cheat-Modus D+[AUSWAHL]+B

L

Lock & Chase

A+A+B+B+A+B+B auf dem Titelscreen drücken

M

Mercenary Force

● Resultat: Levelauswahl O+[AUSWAHL]+A+B halten, [START] drücken

N

Navy Blue

● Resultat: Ende FLTCWMHN

Ninja Boy

● Resultat: Levelauswahl O+O+U+U+A+B+A+B, A halten, [START] drücken
● Resultat: Continue A halten, [START] drücken

P

Pitman

● Resultat: Levelauswahl Q16KXW (Stage 95)

Power Mission

● Resultat: Level 11 LRDMR1

Prince of Persia

● Resultat: Final Battle 71196464

Q

Q Billion

● Resultat: Levelauswahl TOIL

R

Roger Rabbit

● Resultat: Level 6 RTJBWW43

Rolan's Curse

● Resultat: Ende PQRJLNPC

S

Snoopy's Magic Slow

● Resultat: Level 58 V5YO

Snow Bros. Jr.

● Resultat: Levelauswahl O+[SELECT] +B halten, dann auf dem Titelscreen START drücken

Solomon's Club

● Resultat: Level 4-10 QDDHSY8

Spanky's Quest

● Resultat: Levelauswahl 0119

Spud's Adventure

● Resultat: Levelauswahl BANC HOU

Star Trek

● Resultat: Planet Killer 3516.7

Super Mario Land 2

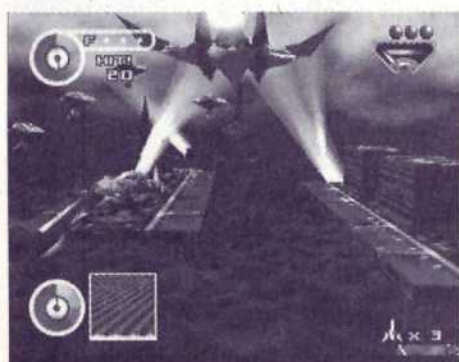
● Resultat: Easy Mode [AUSWAHL] auf dem Pipe-Screen drücken

Fortsetzung folgt!

.....➔

INT. SUPERSTAR SOCCER 64

Ein Highlight in Sachen Fußballspiele präsentieren wir nächste Ausgabe auf 4 Seiten! Pünktlich zur Veröffentlichung in Deutschland nehmen wir erstmals die fertiggestellte PAL-Version von Konamis Knaller genauestens unter die Lupe und sagen euch, wieso dieses Spiel der augenblicklichen 64 Bit-Konkurrenz in allen Belangen überlegen ist.

RETURN OF ANDROSS

Augenblicklich stellt Starfox 64 (das in unseren Breiten höchstwahrscheinlich Return of Andross heißen wird) grafisch so ziemlich alles in den Schatten, was es derzeit an Ballerspielen gibt. Deshalb lassen wir unserem aktuellen Import-Test nächste Ausgabe einen umfassende Reportage über alle Höhepunkte und Geheimnisse des Shoot 'em Up-Hits folgen.

**Was wird
gespielt bei...****Michael Friesl?**

Michael Friesl (27) ist der Manager für Consumerservice (Chef-Spieleberater) von Nintendo of Europe GmbH.

**1. Was spielen Sie im Augenblick?**

Super Mario 64 zum x-ten Mal.

2. Was gefällt Ihnen an diesem Spiel?

Einfach alles! Außergewöhnliches 3D-Leveldesign, totale Spielfreiheit, absolut perfekte Steuerung, ein Zeichentrickfilm, den man selbst spielt. Außerdem entdeckt man selbst beim fünften Mal immer noch neue Möglichkeiten, Wege abzukürzen oder Aufgaben schneller zu lösen - kein Spiel ist gleich.

3. Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favoriten und weshalb?

1. Super Mario 64: siehe oben.
2. Zelda 3 für das Super Nintendo: beste Mischung aus Action und Adventure.
3. Tetris für den Game Boy: Es gilt immer wieder, mehr als 500.000 Punkte zu holen.

4. Was gefällt Ihnen am Nintendo 64 am besten?

Die coole Optik und der phantastische, ergonomische Controller.

5. Welche 64 Bit-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?

Da es Mario bereits gibt: Zelda, Metroid und Starwing.

7. Mit welchem Video- oder Automatenspiel begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?

Pong (Level A-Z), Gruds in Space und viele Spiele mehr.

8. Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?

Action-Adventures, weil die guten Spiele dieses Genres eine hervorragende Mischung aus Controllerbeherrschung und Rätselspaß bieten.

9. Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie und warum?

- a) Mario Kart 64-Battle Modus: Weil es immer wieder Spaß macht, rote Schildkröten auf meine Gegenspieler zu schießen.
- b) Bomberman

10. Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?

Ich freue mich mit allen Lesern auf ein erstes, spannendes Nintendo 64-Jahr in Deutschland mit sehr viel dreidimensionalem Spielspaß.

Weitere Themen**der nächsten Ausgabe!**

- Angespielt: Konamis Goemon 5
- Angespielt: Blast Corps von Rare
- Tips & Tricks zu allen N64-Hits
- Vorschau auf die E3 in Atlanta
- Exklusiv-Reportage

Coupon zum Ausschneiden!
Die nächste
N-ZONE
erscheint am
25.6.97!

