

# **Nintendo64**

AnDreas Preuß

Copyright © CopyrightÂ©1997 AnDreas Preuß, AD-Entertainment

---

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> Nintendo64		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	AnDreas Preuß	July 20, 2024	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>Nintendo64</b>	<b>1</b>
1.1	AD-Entertainment presents: Nintendo64 Spieleberater V2.0, 03.04.-18.06.97	1
1.2	Die Aktuelle Version	1
1.3	Eine Bitte in eigener Sache:	2
1.4	AD-Spieleberater	2
1.5	Rechtliches	3
1.6	Der Autor:	3
1.7	Geschichtliches	4
1.8	Was ich noch so vor habe...	4
1.9	Danksagung	5
1.10	AD-Magazin 2	5
1.11	Allerletzte Meldungen	6
1.12	Die Release Liste	6
1.13	Spieletests	6
1.14	Die Bewertung	7
1.15	Nintendo 64 Spieleliste:	8
1.16	Spieleliste - Erklärung	9
1.17	DOOM 64	9
1.18	Waverace 64	11
1.19	International Superstar Soccer 64	13
1.20	NBA Hang Time	13
1.21	Wayne Gretzky`s 3D-Hockey	15
1.22	Turok - Dinosaur Hunter	15
1.23	Turok - Dinosaur Hunter -- Levelkarten	16
1.24	Super Mario 64	16
1.25	Killer Instinct Gold	17
1.26	Cruis`n USA	18
1.27	Mario Kart 64	19
1.28	Wave Race 64	19
1.29	STAR WARS : Shadows of the Empire	20

---

---

1.30 Pilotwings 64 . . . . .	25
1.31 DOOM 64 . . . . .	27
1.32 FIFA 64 . . . . .	27
1.33 MORTAL KOMBAT TRILOGY . . . . .	27
1.34 I League Perfect Striker . . . . .	28

---

# Chapter 1

## Nintendo64

### 1.1 AD-Entertainment presents: Nintendo64 Spieleberater V2.0, 03.04.-18.06.97

Herzlich Willkommen,

Dieses ist ein Spieleberater zu Nintendo's 64Bitter im beliebten Amiga Guide Format.

Aber nun gleich mal los...

Spielerberater

AD-Magazin

Aktuelle Version

Rechtliches

Autor

Geschichte

Zukunft

Danke

eine Bitte

Und wieder vielen Dank, das Sie einen Amiga als Computer gewählt haben.

### 1.2 Die Aktuelle Version

Im Hauptmenü kann man in der Titelleiste sehen, welche Version man hat und wie alt sie ist. Natürlich bin ich (bei interesse) darum bemüht, auch weiterhin neuere Versionen (bzw. Zusatzmagazine) anzufertigen.

---

Wenn einer absoluter Nintendo64 Freak ist und nicht das Geld für die ganzen Zeitschriften hat, um die neusten Tips und Tricks zu erfahren, der kann bei mir auch die neuste Version vom AD-Spieleberater bekommen. Das ist aber nicht ganz billig !

Man kann eigentlich selbst entscheiden, wieviel man bezahlen will. Also man kann mir die Sachen auch gleich mitschicken:

Diskette: 1 DM

Porto: 2 DM

Briefumschlag: 1 DM

Wenn du mir also einen an dich adressierten, frankierten

(2 DM ) Rückumschlag incl. Diskette zuschickst, kannst du das natürlich sparen.

Es sei auch noch gesagt, das ich natürlich nicht jeden Tag eine aktuelle Version herstelle, also es geht schon so monatlich ab. Wenn ihr also nicht gleich die Diskette zurückbekommt, dann liegt das daran, das es noch keine aktuellere Version gibt. Wenn sie dann fertig ist, bekommt ihr sie dann natürlich sofort zugeschickt.

Dazu ist es natürlich auch wichtig zu wissen, welche Version ihr habt.

Außerdem ist auch sicherlich noch interessant zu erfahren, welche Spiele ihr habt, bzw. ihr euch demnächst noch zulegen wollt, oder wofür ihr speziell einen Tip braucht, bzw. was ihr wissen wollt.

### 1.3 Eine Bitte in eigener Sache:

Ich bin ja auch nur ein kleiner Mann, aber kann mir vielleicht irgendeiner helfen ?

Ich spiele mit unheimlicher Leidenschaft das Spiel "Theme Park" in der AGA-Version. Leider schaffe ich es nie, so richtig an Geld zu kommen.

Die ganzen Cheats, die ich bisher gelesen habe (z.B. beim Programmstart C öfters drücken, oder den Park "DEMO" nennen oder Tastatureingaben) funktionieren nicht. Mach ich was falsch, oder funktionieren die nur bei der 500er Version ?

Lediglich den Park "Sim Flight" zu nennen beschert mich ein Startkapital von 200.

Wenn mir einer helfen kann, dann bitte ich ihn mir zu schreiben.

Danke

### 1.4 AD-Spieleberater

Wie man sich sicherlich denken kann, schreibe ich die Tips auch nur aus diversen Video-Spiel-Zeitschriften ab (z.B. TOTAL!). Es ist mir auch nicht immer möglich, die Cheats auszuprobieren, da ich ja nun auch nicht alle Spiele habe. Wenn ich es aber ausprobiert habe, will ich es mit eigenen Worten ausdrücken, was meistens einfacher ist. Außerdem schreibe ich ab und zu in Klammern dahinter, wenn ich einen Chaet ausprobiert habe und ob er funktioniert oder nicht (Z.B. "Ausprobiert:funktioniert").

Folgende Spiele sind bisher enthalten:

Cruis`n USA

DOOM 64  
FIFA 64  
I League Perfect Striker  
International Superstar Soccer 64  
Killer Instinct Gold  
Mario Kart 64  
Mortal Kombat Trilogy  
NBA Hang Time  
Pilotwings 64  
STAR WARS - S. O . T. E.  
Super Mario 64  
Turok - Dinosaur Hunter  
Waverace 64  
Wayne Gretzky's 3D-Hockey

## 1.5 Rechtliches

Der Nintendo64 Spieleberater ist AD-Ware.

Das heißt, das jeder den Guide-Text benutzt, weitergeben darf, allerdings ohne dafür Geld zu nehmen (Es sei denn, er gibt danach mir das Geld) oder dessem Inhalt zu verändern (Das ist mein Ding).

Dieser Guide-Text darf auf keinen Disketten der PD-Händler in Deutschland erscheinen (Mallander, Pawlowski, Silver, etc.).

Sollte Interesse darin bestehen, das der Guide auf irgendwelchen CD-ROMs erscheinen soll, so bitte ich um vorherige (Schriftliche) Benachrichtigung um auch evtl.(kostenlos) die Aktuelle Version zu erhalten (Rückporto).

Wem das Programm gefällt und eventuell auch noch einige Tips oder Tricks für die Konsole / den Spielen hat, kann mir gerne schreiben.

Es sollten dann aber schon Tricks sein, die nicht aus einer Zeitschrift abgeschrieben sind (Siehe --> Danke).

Auch auf das Hinweisen von Schreibfehlern bin ich dankbar.

Ihr dürft es auch aufschreiben, wenn ihr schlechte Kritik über das hier habt...Ihr dürft es mir nur nicht zuschicken !!

Ansonsten...: Sauber bleiben

## 1.6 Der Autor:

Mein Name ist AnDreas Preuß, komme aus Hiddenhausen (Das liegt bei Herford, das liegt östlich von Bielefeld, Bielefeld ist in NRW und NRW ist in Deutschland und Deutschland in Europa und wer das nicht kennt, kann mit diesem Text sowieso nix anfangen!)

Ich bin 24 Jahre alt, was mich an gewissen Stellen schon recht alt wirken läßt.

Ich habe erst seit Mai 1996 einen Amiga (Ja, so kann's gehen). Erst einen Amiga 500 (Den muß man ja bekanntlich haben) und nach 4 Monaten schon einen 1200er der Magic-Serie. Aufgerüstet habe ich das Ding mittlerweile mit einer Festplatte (1,2 GByte), 2. Laufwerk (nur DD), CD-ROM Laufwerk (Mitsumi FX400), Turbokarte (1230/50, mit 8MB bestückt), Midi-Interface, Sound Sampler, Drucker (NEC Pinwriter P30 (DinA 3 !), Externer Tastatur und OmniPen (Gra fiktablett)).

Da soll doch noch einer sagen, ich würde nicht mithelfen, den Amiga-Markt anzukurbeln.

Ich habe den Amiga tatsächlich nur zum Arbeiten (OK, bis auf einige Simulationen und Managerprogramme (Kann mir einer bei Theme Park helfen link bitte?)) und das kann man mit dem Gerät auch immer noch am besten. Zum Spielen empfehle ich dann doch schon eher eine Spielkonsole, die kann das eben ein bisschen besser.

Das ich mir das Nintendo64 geholt habe (Und zwar am 1. März 96 um 8:09 Uhr), liegt wohl daran, das ich schon einen Gameboy und ein SNES habe und denke, das Nintendo's Miyamoto einfach die besten Spiele Programmieren/Entwickeln kann (z.B.: Zelda, (Mario), Starwing, Donkey Kong Country, Super Metroid, Yoshi's Island usw.) und deshalb habe ick mir dat Teil jekooft.

Aber nun genug gelesen.

Hier noch meine Adresse:  
AnDreas Preuß  
Pestalozzistraße 2  
32120 Hiddenhausen

Keine Mailbox (sorry)

## 1.7 Geschichtliches

Eigentlich gibt es nicht viel Geschichtliches zu diesem Programm zu sagen (Ist ja auch erst die zweite Version).

Angefangen hat es am 3. Mai 97, als ich gerade im Bett lag und mich etwas langweilte. Und plötzlich fiel mir ein, das ich die Verschiedenen Berichte der TOTAL! noch in meine Datenbank einbringen muß. Und dann dachte ich mit "Hey, warum nicht gleich einen Amiga-Guide machen und dann unters Amiga-Volk bringen ?

Innerhalb eines Tages war dann auch schon der Nintendo Guide in der Version 1.0 fertiggestellt. Die nächsten Tage verbrachte ich dann damit, das Programm noch zu verfeinern.

Die 2. Version dauerte da schon etwas länger. Ich setzte noch einige neue Tips ein und auch die ersten Levelkarten für Turok (Was übrigens eine Heiden-Arbeit ist). Außerdem kontrollierte ich nochmal den Text auf Fehler und machte ihn durch Wortverrückung einem Blocksatz nahe, was immer etwas besser aussieht.

Mehr gibt es bisher nicht zu sagen.  
Höchstens noch, was ich vor habe --> Zukunft.

## 1.8 Was ich noch so vor habe...

Dieses ist jetzt erstmal ein Versuch.

Ich will mal sehen, ob mir irgendwer schreibt und ob es ankommt.

Wenn dem so ist, will ich wohl gerne den Guide Text noch mehr erweitern. Ich werde auch mehr Bilder, bzw. Levelkarten einsetzen.

---

Ich schätze aber mal, das dieser Guide in der nächsten Version keine Testberichte mehr haben wird, weil ich da z.Z. einen eigenen Guide schreibe.

Ansonsten muß man mal sehen, was noch alles unter meinem Label kommt. Ich tippe halt sehr gerne und da muß man einfach mal sehen, was mir so einfällt.

## 1.9 Danksagung

Ich möchte hiermit allen Danken, denen Dank gewährt

Die fleißigen Mitarbeiter der Zeitschriften TOTAL!, Fun Vision, Video Games und MegaFun (Gibt's da irgendwen, der einen Amiga hat ?)  
Ferner, den Amiga-User, der dieses Programm als wirklich nützlich findet (Hallo Du, schreib auch mal).

Außerdem Grüße ich noch  
Birte "Ich will Mario spielen" L.  
Guido "Boah DOOM, Töten, Blut, gier" K.  
Gregory "Ich komme mal vorbei (Wenn ich Zeit habe)" B.  
Martina "Tolle Grafik" P.  
Thomas "Das gibt mir nix" H.  
Meine Mutter, Helga "Das kann ich auch" P.  
Meine Oma Erika "Och, das kann ich doch nicht" T.

Außerdem Michi mit ihrem Fantastischem neuen Videospiele-Laden:

Level 1  
Mindener Straße in Herford (Ehem. Funtronixx)

Ferner Grüße ich noch folgende Leute:  
Hape Kerkeling (Total Normal war deine beste Zeit)  
Helmut Kohl (Wir müssen den Kopf immer oben halten, damit wir nicht sehen, wie tief wir fallen)  
Roland Emmerich (Hey, schreib mir mal, ich habe ein tolles Drehbuch(ehrlich))  
Alle MOVIESTAR-Mitarbeiter (Hey, ich habe alle eure Magazine)  
George Lucas (Möge die Macht ewig mit ihm sein)  
Electric Light Orchestra (Ihr macht echt Super Musik)  
Alan Parsons (Ihr auch)  
Alle, die ich vergessen habe !

## 1.10 AD-Magazin 2

Hier ist nun das 2. AD-Magazin. Diesmal ist es schon etwas umfangreicher. Ich habe noch ein paar Spieletests eingebracht, die übrigens drin bleiben, so das man immer auch Testberichte zu den älteren Spielen lesen kann (Schließlich kauft man sich ja nicht immer gleich das neuste vom neusten). Außerdem finde ich es auch unnützlich irgendwas zu löschen, schließlich verbrauche ich ja kein Papier. Nur Speicher. Und mal ehrlich: Welchem interessierten User würde es Spaß machen, ein Verzeichnis mit hunderten von AD-Spieleberater zu haben ? Auf diese Weise kann man die vorige Ver

sion einfach löschen.

Dieser Test-Guide wird in der nächsten Version nicht mehr vorhanden sein, da ich beschlossen habe, diesem "Thema" einen eigenen Guide zu widmen, damit man gleich darauf zurückgreifen kann, was man wirklich braucht. Man sollte es daher nun erstmal als "Bonus" ansehen.

Nun aber genug.

Die Release Liste  
Die Spiele-Liste  
Testberichte  
Letzte Meldungen

## 1.11 Allerletzte Meldungen

NOCH FREI !!!

## 1.12 Die Release Liste

Hier nun eine Liste mit den Spielen, die irgendwann erscheinen sollen. Diese Liste ist mehr oder weniger bestätigt. Anders als die Spieleliste, die eigentlich alle Spiele enthält, die erscheinen sollen, bzw. mal erscheinen sollten.

Super Mario 64	Jump & Run	Nintendo	seit März
PilotWings 64	Flug-Simulation	Nintendo	seit März
Turok - Dinosaur Hunter	Action	Acclaim	seit März
Star Wars - S.O.T.E.	Action	LucasArts/Nint.	seit März
WaveRace 64	Rennspiel	Nintendo	Seit April
Int.Superstar Soccer 64	Sport	Konami	Juni
Wayne Gretzky 3D Hockey	Sport	Williams	Juli
NBA Hang Time	Sport	Williams	Juli
Goemon 5	Act/Adv.	Konami	3. Quart.(?)
Clayfighter 63 1/3	Prügelspiel	Interplay	3. Quart.
Blast Corps	Act./Strat.	Rare/Nint.	3. Quart.
Doom 64	Action	GT Interact.	Aug/Sept.(?)
Wild Choppers	Action	Seta	4. Quart.
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	4. Quart.
Hexen 64	Action	GT Interact.	4. Quart(?)
WarGods	Prügelspiel	GT Ineract.	4. Quart
MK Trilogy	Prügelspiel	GT Interact.	4. Quart(?)
Mission Impossible	Act./Strat.	Ocean	4. Quart.
Human Grand Prix	Rennspiel	Ubi Soft	4. Quart(?)
Yoshi's Island 64	Jump & Run	Nintendo	Dezember(?)
Star Wing 64	Action	Nintendo	Dezember
Zelda 64	Act/Adventure	Nintendo	Nov./Dez.
Extreme G.	Act./Rennspiel	Acclaim/Probe	Nov./Dez.
Dream (Arbeitstitel)	unbekannt	Rare	Dezember(?)

## 1.13 Spieletests

Hallo !

Hier ist nun der Spieletest-Guide. Die Spiele habe ich selbst getestet und sind auch in meinem Besitz gewesen (Wenn auch manchmal nur Leihweise).

Manche Spiele sind natürlich nicht mein Fall und habe sie deshalb nicht getestet. Dieses Verzeichnis wird übrigens nie gelöscht, was soviel heißt, das irgendwann auch mal sehr alte Spiele drin enthalten sind. Aber das macht ja nichts, vielleicht auch im Gegenteil, denn wie oft will man ein altes (gebrauchtes ?) Spiel kaufen und findet keinen Test darüber, weil es zu alt ist oder so.

Natürlich habe ich auch ein Bewertungssystem

zusammengestellt, was denen in typischen Konsolen-Magazinen ähnlich ist.

Hier nun die getesteten Spiele:

DOOM 64 (US)

Waverace 64

## 1.14 Die Bewertung

Die Bewertung

Kein Spiel ist komplett, wenn es keine Bewertung hat. Man sollte die Bewertung allerdings nicht unbedingt als Richtlinie nehmen, sondern eher als Vorschlag. Ich versuche den Testbericht möglichst Objektiv zu gestalten und auf die Technik des Games eingehen, so das am Ende evtl. jeder für sich selbst nochmal entscheiden kann, ob es für ihn das richtige ist.

Die Bewertung ist übrigens von Spiele-Genre zu Spiele-Genre anders. Handelt es sich z.B. um eine Simulation, dann kommen noch Dinge wie Realismus und Atmosphäre hinzu. Ist es ein Action-Game, kommen Spannung und Action dazu. Daher ist die Bewertung keinem festen Schema unterlegen. Das, was ich meine zu benoten, das wird benotet.

Dabei ist 0 die schlechteste und 10 die beste Bewertung. Eine 11 oder 12 bekommen Bewertungsargumente, wenn es absolut hervorragend ist (Wenn z.B. ein Spiel neu zum Sonderpreis von 30 DM angeboten ist und es sich um ein Top-Spiel handelt, dann wäre das Preis/Leistungsverhältnis eine 12, OK?) Hier nun einige Begriffe der Bewertung, die erklärt werden möchten (?).

Preis/Leistung: Ist ein Spiel sein Geld Wert ? Oder sollte ich lieber warten, bis ich es billiger als gebrauchtes bekomme ?

Grafik: Wie sieht das Spiel aus. Farben, Animation, Effekte.

Sound: Wie ist die Musik ? Passend, Nervend oder normal weg ?

Spielspaß: Kann es Genre-Liebhaber Spaßmachen? Oder ist es irgendwie, z.B. durch die Steuerung, dermaßen verhaun, das es unspielbar ist ?

Motivation: Wie lange Spiele ich das Spiel und wie lange dauert es, bis ich es nach dem ausmachen wieder anmache.

Langzeit-Motivation: Kann man das Spiel auch noch spielen, wenn man es schon durchhat, oder spielt man es einmal durch und ist es dann leid ?

Anspruch: Wie sind die Schwierigkeitsgrade verteilt ? Kann Oma und auch Freakboy das Spiel gebrauchen, oder ist es nur für Oma (Oder Freakboy)?

Steuerung: Wie ist sie ? Gewöhnungsbedürftig, zu kompliziert? Und wie ist sie umgesetzt (Haken, Ungenauigkeit, etc).

Spielbarkeit: Wie läßt sich das Spiel denn nun spielen ? Ist es zu kompliziert oder zu unfair und so.

Zudem findet man noch einen kleinen Text, der die Zahl erklären soll.

## 1.15 Nintendo 64 Spieleliste:

Hier nun die Spiele, die mal erscheinen sollen, bzw. sollten. Dieser Liste werden zwar immer Spiele zugeführt, aber nicht weggenommen. Das heißt, das man auch nach vielen Jahren sehen kann, ob ein Spiel mal in der Entwicklung war oder für wann ein Spiel geplant war. Die Release-Liste ist da genauer. Hier sind Spiele, die schon erschienen sind, bzw. die relativ sicher sind in der angegebenen Zeit zu erscheinen.

Diese Spieleliste hier nun liest sich wie folgt:

SPIELELISTE:

StarWing 64	Nintendo	Action	Herbst 97
Yoshis Island 64	Nintendo	J&R	Weihnachten 97
Kirbys Air Ride	Nintendo/Hal	Knuddel-Rennspiel	
The Legend Of Zelda 64	Nintendo	Adventure	Ende 97
Earthbound 64 (Mother3)	Nintendo/Hal		
GO! GO! Troublemaker	Treasure/Enix	J&R	Jap 6.97
Goldeneye 007	Rare/Nintendo	Action	USA 8.97
Mission Impossible	Ocean	Action	3.Quart.97
Doom 64	Williams/GT-Inter.	Action	Juni 97
Hexen 64	Williams/GT-Inter.	Action	
Quake	Williams/GT-Inter.	Action	USA 98
Duke Nukem	Williams/GT-Inter.	Action	USA 98
Mortal Kombat 4	Williams/GT-I	Beat Em Up	USA 98
Rev Limit	Seta	Rennspiel	
Multi Racing Champi.	Imagineer	Rennspiel	Jap 2.Quart.
Cruis n World	Williams	Rennspiel	USA Sommer 97
Top Gear Rallye	Boss Game Studio	Rennspiel	USA Okt. 97
San Francisco Rush...	Atari Games/Williams	Rennspiel	
Human Grandprix	Human/Ubi Soft	Renn-Sim.	Herbst 97
Wild Choppers	Seta	Action	
Tetrisphere	Nintendo/H2O	Knobelspiel	
St.Andrews Golf	Seta	Sportspiel	3. Quart. 97
Buggie Boogie	Nintendo/AngelStudios	Action	
Robotech-Crystal Dreams	GameTek/Acclaim	Action	
Clay Fighter 63 1/3	Interplay/Acclaim	Prügelspiel	Juni 97
War Gods	Williams/GT-Inter.	3D Prügelspiel	
Dual Heroes	Hudson Soft	3D Prügelspiel	
Body HARvest	DMA Design/Nintendo	Action	Herbst 97
Silicon Valley	DMA Design/BMG Inter.	J&R/Beat Em up	
Blade and Barrel	Software Creations/Kemco	Action	
Robotron X	Williams GT-Inter.	Action	
Frak Boy	Burst/Virgin Inter.	J&R	4.Quart.97
Sonic Wing Assault	Video Systems	ActionFlugSim.	1998
F-Zero 64	Nintendo	Rennspiel	
Climber 64			
Jungle Emporer Leo (Kimba)	Nintendo	J&R	
Donkey Kong 64	Nintendo/Rare	J&R	
Ghouls n Ghosts	Capcom		
Street Fighter III	Capcom	Prügelspiel	
Ace Drive	Namco		
Rave Racer	Namco		

Tales of Phantasia	Nippon		
Castlevania	Konami		
Probotector/Contra	Konami		
NFL Quarterback Club	Acclaim	Sportspiel	
Extreme G	Acclaim/Probe		Rennspiel
Lamborghini 64	Titus		
Lode Runner 64	Bandai		
ED	UBI Soft		
Doraemon			
Chameleon Kid			
4.97 Dream	Nintendo/Rare	????	Weihnachten 97
4.97 Dracula 64 (Castlevania)	Konamie	J&R-Action	
4.97 Aero Gauge	????	Zukunftsrennspiel	
4.97 Virtual Pro Wrestling	Asmiks	Sportspiel	
4.97 Battle Dancers	Konami	Beat em up	
4.97 Hyper Olympics in Nagano	Konami	Sportspiel	
4.97 Super Bomberman 64	Hudson	Strategie	

## 1.16 Spielaliste - Erklärung

1. Datum, an der das "Gerücht" zum ersten mal zu hören war (nicht immer angegeben): z.B. 4.97 oder 97.
2. Spielname: Wie das Spiel heißen soll, oder wie der Arbeitstitel war.
3. Firma: Die das Spiel entwickelt.
4. Genre: Was es für ein Spiel sein soll.
5. Erscheinungsdatum: Wann es erscheinen soll (Z.B. USA: 8.97 = Im August in den USA)

Wenn unter dem Spiel eine zweite Zeile (eingerückt) ist, dann bezieht sich das auf eine Änderung

Beispiel (Ausgedacht):

```
3.95 Mario 64   Nintendo   Jump&Run   Jap 4.96
    12.95 Super Mario 64
    2.96 Super Matio 64   Nintendo   3D Jump & Run   Jap 6.96
```

heißt: Im März 95 war das Gerücht über ein Spiel namens Marion 64, das ein J&R von Nintendo ist und in Japan im April 96 erscheinen soll. Dann kam im Dezember 95 die Namensänderung auf Super Mario 64 und im Februar 96 wurde bekanntgegeben, das das Spiel erst im Juni erscheint.

Ich kann (wegen des großen Aufwandes) nicht jedes Spiel berücksichtigen und auch nicht so ausführlich machen. Auch eine ewig aktuellisierung ist nicht immer möglich. Es ist auch mehr so ein Bonus, damit man sich darüber Informieren kann, was so angeblich in der Mache ist.

## 1.17 DOOM 64

DOOM 64 - 3D Action Ballerspiel

Ok. Leute. Dieses Modul ist eigentlich noch nicht in Deutschland erhältlich, aber ich habe kürzlich die US-Version aus der Videothek geliehen (5 DM für 3 Tage inkl. Adapter).

Ich muß ehrlich sagen, das mir dieses Spiel ganz und gar nicht gefällt. Und zwar nicht, weil mir das Spiel zu Gewaltverherrlichend ist, sondern weil es ganz einfach Technisch total Scheiße ist !

Aber fangen wir mal an. Ich gehe mal davon aus, das die Ruckelige Grafik und der seltsame Sound (auch ruckelig) eher was damit zu tun hat, das ich einen Adapter benutzt habe und nicht mit den nötigen 60 MHz gefahren habe. Aber was ist an dem Spiel nun so schlecht ?

Ich sag mal, das die Gegner wirklich gut rüberkommen, auch wenn es nur Sprites sind. Sie werden nicht Pixelig (natürlich nicht), wenn man ihnen mit der Kettensäge die Hod... Was rausschneidet. Auch die Gänge scrollen wunderbar durchs Gehege. Die Level sind recht spannend durchdacht und ist eigentlich auch nicht unbedingt unfair.

Das man weder springen, noch nach oben und unten gucken kann, ist zwar sehr unrealistisch und eigentlich nicht gerade sinnvoll (Vor allen Dingen, wenn man Turok, oder Star Wars gespielt hat), aber zu verkraften. Die Rätsel sind teilweise knackig aber lösbar.

Was ist also so schlecht an dem Spiel ?

Es ist die Dunkelheit !!!!!

Man sieht teilweise überhaupt nichts auf dem Bildschirm. Man muß schon das Zimmer völlig abgedunkelt haben und den Fernseher ein paar Stufen heller stellen, um überhaupt hin und wieder was sehen zu können. Natürlich ist das Spiel nicht nur Schwarz, aber leider viel zu oft. Das hat dann die folge, das einem schon nach kurzer Zeit (Wie es mir auch bei Alien Trilogy (PSX) passiert ist) kotzenübel ist und du auf keinen Fall weiterspielen kannst.

Ein gutes Mittel also für eine Diät.

Selbst mein guter Kumpel Guido (Mr. DOOM) sagt, das er das doof findet, weil einem so schnell schlecht davon wird. Wenn das kein Grund ist.

Wer sich also das Spiel holen möchte, der sollte es sich wirklich erst vorher genau angucken. Vielleicht wird in der Deutschen Fassung ja alles etwas heller gemacht. Aber wahrscheinlich nehmen sie nur das Blut heraus und gut.

Man kann zwar in der Option das Spiel etwas aufhellen, was schon sehr hilfreich ist, aber nicht unbedingt alles gibt.

Das vorhandene Cheat-Menü (Muß man aufrufen siehe --> {"Doom-Cheat" link doom}) macht das Spiel auch für Anfänger spielbar.

Fazit:

Ich kann das Spiel im Moment nicht einmal eingeschlafenen Doom-Fanatiker empfehlen. Es ist (soweit ich gekommen bin) nur bedingt Spielbar. Leider.

BEWERTUNG:

Grafik: 6

Die Gegner werden zwar nicht pixelig und die Effekte sind auch gut, aber man sieht halt zuwenig davon in der Dunkelheit.

Sound: 6

Musik ist Doomig und Geräusche auch. Nix besonderes.

Steuerung: 8

Leicht zu erlernen, nicht kompliziert. Die Waffenwahl ist (gerade in brenzligen Situationen) zu kompliziert.

Spielspaß: 3

Es gibt besseres in diesem Genre.

Spielbarkeit: 3

Weil es zu dunkel ist, kann man es kaum spielen, zumal einem davon schnell schlecht wird (mir jedenfalls)

Langzeitmotivation: 2

Ich habe gelesen, das das Spiel nicht einmal einen Abspann hat. Ist man fertig, springt man einfach wieder ins 1. Level !

Aber das stimmt nicht. Ich habe zweimal den letzten Level gespielt und habe beim erstenmal eine Art Abspann gehabt, wo alle Feinde nochmal kommen und sich bewegen (ähnlich wie der Gallery-Mode bei Turok) und diese man dann abknallen kann. Beim zweiten mal hatte ich keinen Abspann. Ich denke, das man einfach nur alle drei Fun-Level nacheinander durchspielen muß.

Action: 9

Gutes Ballern. Eben echt Doom

Leveldesign: 9

Gut durchdacht und auch ein bisschen zum Verzweifeln. Dank der Karte aber kein größeres Problem (zumal man sich auch direkt in der Karte bewegen kann).

Rätsel: 7

Genug Nüsse gibt es zu knacken und viele Geheimnisse wollen gelöst werden.

Preis/Leistung: 1

Da die US-Version hierzulande recht teuer ist (160 DM?), ist das Preis/Leistungsverhältnis auf jeden Fall zu schlecht.

## 1.18 Waverace 64

WAVERACE 64 - Rennspiel

Waverace 64 ist ein Rennspiel auf Jetskiern. Das Hauptaugenmerk dieses Spiels liegt unbestreitbar auf der Berechnung und Darstellung der Wellen, die wirklich sehr gut rübergebracht wird.

Man kann zwischen 4 Jetskiern/Teilnehmern wählen.

Mehr Teilnehmer gibt es im Rennen dann auch nicht, was aber auch nicht schlimm ist, denn es wird auch so mitunter recht eng.

Zuerst ist das Spiel ein bisschen enttäuschend, weil die Jetskier nur etwa 100 - 120 Km/h schnell sind. Aber im Rennen ist das schon nicht mehr ganz so schlimm, denn dann kommt es mehr auf das Können an.

Hat man erstmal ein paar Runden gedreht, dann weiß man auch schon ein bisschen, wie man die Wellen zu seinem Vorteil nutzen kann (Wobei bei den ersten Runden die Wellen erst als Nachteil angesehen werden).

Auch die "wenigen" Strecken (9 Stück) sind ein kleiner Wehrmutstropfen, den man aber relativ gut verkraften kann, wenn man bedenkt, das andere Spiele auf diversen anderen Konsolen nur eine Strecke haben, die dreimal vergrößert wird.

Die Spielbarkeit ist gut. Man muß sich aber erst mal ein bisschen dran gewöhnen.

Weiterhin gut zu bewerten ist der Kommentator, der einem während des Spiels (in Englisch) über den Platz, die Runden und noch ein paar andere Dinge informiert. Die Stimme erinnert so ein bisschen an die von Ridge Racer, ist aber bei weitem nicht so nervig ("Ha Ha, you to Slow" hab ich gehaßt wie die Pest (Vor allen Dingen, wenn ich auf dem ersten war)).

Die 9 Strecken sind schön unterschiedlich: Mal fährt man am Strand, dann in einem Hafen, dann an einem verlassenem See und dann mitten in einer Stadt.

Das springen über Wellen macht besonders dann Feeling, wenn man über Hindernisse springt und damit die Strecke abkürzt, was immer mit einem Risiko verbunden ist, weil die Wellen nicht unbedingt immer dann kommen, wenn man sie gerade braucht und dann gegen die Mauer knallt, über die man ursprünglich drüberspringen wollte.

Die Schwierigkeitsgrade sind gut verteilt. Die Leichte Stufe schafft man schon ohne große Probleme beim ersten Durchgang. Die Mittlere Stufe sollte man erst machen, wenn man schon ein bisschen Übung hat. Die Schwierige Stu

fe ist dann schon etwas für wirkliche Profis. Und Extrem läßt sich anwählen, wenn man schwierig geschafft hat und dann werden die Strecken anders herum gefahren (Was teilweise aber leichter ist).

Ein zusätzlicher Pluspunkt ist zudem noch, das zwei Strecken erst später befahrbar sind (eine in Mittel und eine in Schwer), so das man noch lange Motiviert bleibt, das Spiel auch noch in Schwierig zu schaffen.

Und wenn ihr gerade immer in der dritten Runde meint, das ihr noch eine Runde gebraucht hättet, um auf den ersten Platz zu kommen, ist das kein Problem. In einem Optionsmenü könnt ihr die Renn-Bedingungen ändern: Die Rundenzahl könnt ihr auf bis maximal 9 Runden erhöhen, was mir per söhnlich gut gefällt. Auch den Wellengang könnt ihr ändern. Ruhig, Rauh Zufällig und original (Rundenzeiten werden bei Rauh und Ruhig allerdings nicht gespeichert). Gespeichert wird übrigens über eine Memory-Card.

Mit eurem Jetski könnt ihr auch auf Land fahren (Allerdings wird er langsamer), wodurch ihr dann natürlich auch manche Abkürzung nehmen könnt. Was auch erfreulich ist, das ist, das auch die Computergegner Fehler machen und man schon einmal einen Gegner im Wasser sieht und man dadurch einen Platz nach vorne kommt. Auch rammen darf man. Und wenn man da besonders viel Glück hat, fällt dieser dadurch sogar ins Wasser. Wenn man Pech hat, fällt man allerdings selber rein oder verpaßt eine Boje.

Es fällt auch auf, das das Nintendo64 auch ohne Full-Motion-Video (FMV) auskommt, denn die Echtzeitberechnungen der Zwischensequenzen sind auch schön anzusehen. Und mal ganz ehrlich: Welcher Playstation/Saturn/etc.-Besitzer guckt sich die FMV mehr als zweimal hintereinander an?

Spielmodi gibt es auch genug:

Meisterschaft: Man fährt die ganzen Kurse durch, gegen die Computergegner.  
Zeitrennen: Man fährt alleine, um Zeitrekorde aufzustellen.

2 Spieler: Man fährt gegen einen Freund (oder Feind) ohne Computergegner.

Stuntmodus: Man fährt alleine die Kurse ab und muß Ringe durchfahren und diverse Stunts vollführen, um möglichst viele Punkt zu erhalten.

Fazit:

Das Spiel ist für Rennspielfreunde wohl nicht zu verachten und es bietet mal ein völlig anderes Fahrverhalten. Anfangs scheint man von dem Spiel etwas enttäuscht zu sein, aber das richtige Feeling kommt erst nach gewisser Zeit auf, wenn man die Skier richtig beherrscht. Eine längere Testphase ist also empfohlen.

Bewertung:

Grafik: 9

Die Wellenbewegungen sind genial. Auch die Hintergründe sind in 3D gehalten und die Fahrer sind perfekt animiert.

Sound: 8

Die Musik bleibt unterhaltend im Hintergrund. Die Wassergeräusche sind gut (könnten aber besser sein) und der Kommentator nervt nicht.

Motivation: 8

Es macht Spaß, das Spiel zu spielen und das sollte es auch sein.

Steuerung: 10

Einfach zu Handhaben. Auch die Spezial-Moves sind nach kurzer Einarbeitungszeit drin.

Spielbarkeit: 9

Wenn man das Gefährt beherrscht, kann man das Spiel extrem gut spielen.

Realismus: 8

Die Wellen sind gut und das Fahrverhalten stimmt auch (?).

Rennfeeling: 9

Das Jagen der Gegner kommt gut, vor allen Dingen, wenn man mehr Runden als sechs fährt und somit sich noch alles im Rennverlauf ändern kann.

Preis/Leistung: 9

Da das Spiel nur etwa 90 DM kostet (in den meisten Geschäften jedenfalls), ist das Spiel gut genug für den Preis.

## 1.19 International Superstar Soccer 64

International Superstar Soccer 64

Zusätzliche Teams:

Wer im Besitz dieses Spiels ist, kann mit einem Cheat die Auswahl an Mannschaften mit einigen besonders starken All-Star-Teams aufstocken.

Gebt im Titelscreen folgendes ein:

oben, L, oben, L, unten, L, unten, L, links, R, rechts, R, links, R, rechts, R, B, A.

Haltet danach den Z-Button gedrückt und bestätigt mir Start.

Jetzt müßten neue Männer und Teams zur Auswahl stehen.

Big-Head-Modus:

Wollt ihr eure Kicker mit Reisenköpfen ausstatten, dann gibt im Titelscreen folgendes ein:

C-oben, C-oben, C-unten, C-unten, C-links, C-rechts, C-links, C-rechts, B, A.

Haltet danach den Z-Button gedrückt und bestätigt mit Start.

(Total 5.97)

## 1.20 NBA Hang Time

NBA Hang Time

Versteckte Spieler:

Wieder mal kann man einige mehr oder weniger berühmte Personen aufs Feld holen.

Gebt einfach die Folgenden Kürzel und PIN-Nummern ein und ihr könnt u.a. mit den Mortal Kombat Designern Ed Boon und John Tobias oder dem NBA Jam Producer Mark Turmell spielen:

Dan Amrich	Amrich	2020
Bardo	Bardo	6000
Carlos Pesina	Carlos	1010
Daniel Thompson	Daniel	0604
Dan Roan	Danr	0000
Sal Divita	Divita	0201
Eddie Ferrier	Eddie	6213
Eugene Geer	Eugene	6767
Jamie Rivett	Jamie	1000
Japple	Japple	6660
John Carlton	JC	0000
Jennifer Hedrick	Jfer	0503
Jon Hoey	Jonhey	6000
Ed Boon	Kombat	0004
Unbekannt	Marius	1003
Martinez	Marty	1010
Mednik	Mednik	6000

Minife	Minife	6000
Air Morris	Morris	6000
John Tobias	Mortal	0004
Larry Munday	Munday	5432
Vinikour	MXV	1014
Nick Ehrlich	Nick	7000
Neil Funk	Nfunk	0101
Patrick Fitzgerald	Patf	2000
Matthew Perry	Perry	3500
Kevin Quinn	Quin	0330
John Root	Root	6000
Shawn Liptak	Shawn	0123
Sheridan Oursler	Sno	0103
Mark Turmell	Turmel	0322

Folgende Cheats könnt ihr im Tonight's-Match-Screen eingeben um das Spielgeschehen etwas abwechslungsreicher zu gestalten:

Baby Mode	025
Schnelles Passen	120
Goal Tending	937
Hyper Speed	552
Maximum Power	802
Maximum Speed	284
Keine Musik	048
kein Schubsen	390
Quick Hands	709
Stealth Turbo	273
Unbegrenzter Turbo	461
Tournament Mode	111
Block Power	616
Keine Codes erlaubt	610

Kleiner Tip am Rande: Mit dem Paß-Button läßt sich im Spielerauswahl-Screen die Haarfarbe von Dennis Rodman verändern.

(Total 5.97)

Doppelgänger:

Wollt ihr mit zwei gleichen Spielern im Team antreten ? Gebt einfach den Namen ein und setzt die PIN-Nummer auf '0000'. Das funktioniert bei Pippen (Scottie Pippen), Rodman (Dennis Rodmann), Kemp (Shwan Kemp), Ghill (Grant Hill), und Ahrdwy (Penny Hardaway).

Sequenz Codes:

Gebt diese Codes ein, wenn der Bildschirm von der team-Auswahl zum "Tonight's Matchup" wechselt. Die Code-Box blinkt, wenn es geklappt hat.

Große Köpfe:	Hoch, Turbo und Passen gleichzeitig drücken
Riesenköpfe:	Hoch, Hoch, Passen, Turbo
Schußprozente:	Einmal das Steuerkreuz von oben an im Uhrzeigersinn drehen.
Kein Tag-Pfeil:	Links, Links, Passen, Turbo
Kein Driften:	Runter, Runter, Schuß, Turbo
Keine CPU-Hilfe:	Rechts auf dem Steuerkreuz (halten!) und 2x Passen
Roter, weißer & blauer Ball:	Haltet rechts, drückt Schuß, Turbo und Passen
Rooftop Jam:	Haltet Links, drückt 3 x Passen

Rodmans neue Frisur:

Wenn Ihr Denis Rodman ausgewählt habt, könnt Ihr mit der Taste C-rechts seine Haare färben. Drückt die Taste so lange, bis euch die Haarfarbe gefällt.

Zufällige Begegnung:

Wenn Ihr nicht wißt, gegen welchem Team Ihr spielen sollt, drückt in der Team-Auswahl einfach oben + Turbo gleichzeitig. Dann wird ein Team vom N64 ausgewählt.

## 1.21 Wayne Gretzky`s 3D-Hockey

Wayne Gretzky`s 3D Hockey"

Kleine Faustkampfeinlagen:

Wählt während eines Matches das Optionsmenü an und markiert die Fighting Zeile. Haltet dann den L-Button gedrückt und Drückt die C-Buttons in folgender Reihenfolge:

r, l, l, r, u, o, o, u, l, r, r, l, r, l

Durch diesen Cheat kämpfen die Spieler nach fast jedem Foul.

Vier Zusätzliche Teams:

Im Optionsmenü haltet ihr den L-Button gedrückt und betätigt die C-Buttons in folgender Reihenfolge:

r, l, l, r, l, l, r, l, l

(Total 5.97)

## 1.22 Turok - Dinosaur Hunter

Turok - Dinosaur Hunter

Levelkarten

Hier nun die Cheat Codes für's Cheatmenü (Bitte beachten, das man die Cheats auch noch ein, bzw. ausschalten muß/kann).

Alle Waffen CMGTSMMGTS

Unendlich Leben FRTHSTHTTRLCK

Unendlich Munition BLLTSRRFRND

Disco Mode (Light Show, bei der die Feinde tanzen, anstatt zu kämpfen)  
SNFFRR

Spirit Mode (Feinde werden langsamer und man ist Unverwundbar)  
THSSLKSL

Pen & Ink Mode

(Wire-Frames für Arme) DLKTDR

Robin Hood Mode: aktiviert unsterblichkeit, alle Waffen, Unendlich Muni,  
Big Head Modus und die Credits - nur UK und US)

RBNSMTH

Greg Modus (Wie vor, nur ohn Big Head - nur UK und US)

GRGCHN

Dana Mode (Aktiviert Tiny Enemys und die Credits - nur UK und US)

DNCHN

Raptor Mode (nur UK und US)

MRPTR

Die Credits

FDTHMGS

Gallery (Alle Feinde ansehen, rotieren und zoomen)

THBST

(Codes funktionierenm, bis auf Raptor Mode, alle bei meiner UK-Version)

(Video Games 5.97)

Achtung bei Gallery und Credits-Cheat:

Damit ihr diesen Cheat auch benutzen könnt (auswählen könnt), müßt ihr wie folgt vorgehen:

N64 anmachen (Spiel nicht starten), ins Cheat-eingabemenü gehen und Cheat eingeben, betätigen und Menü verlassen. Jetzt das Cheat Menü öffnen und jetzt könnt ihr den Abspann oder eure Gegner von allen Seiten betrachten.

(MegaFun 6.97)

Gegener Radar:

NSTHMNDNT

(Die Gegner werden auf der Karte angezeigt)

## 1.23 Turok - Dinosaur Hunter -- Levelkarten

Hier die Levelkarten:

(Um das Bild zu beenden, einfach im Menü "Projekt" "Beenden" wählen, oder rechte Amiga Taste und "Q" drücken. Einen eigenen Bildschirm zu öffnen ist zu empfehlen)

Level 1

Level 2

## 1.24 Super Mario 64

Super Mario 64

Kamera-Trick:

Wenn man Bowser das letzte Mal besiegt hat und der Abspann folgt, sollte man mal einen Controller am 2. Port angeschlossen haben:

Man kann mit dem Analog-Stick das Lakita Männchen, bzw. die Wolke steuern. (Video Games 5.97)

Hut-Trick:

In der versteckten Eiswelt (Kurs 10: springt durch die linke Wand des Spiegelsaals im 1. Stock) müßt ihr bis auf die Eisbrücke vor dem Kopf des Schneemanns klettern - ein großer Pinguin erwartet Euch an dieser Stelle. Überquert die Brücke ohne die Hilfe des Pinguins, so daß Mario vom eisigen Atem des Schneemanns heruntergeweht wird ! Während des Falls verliert der Klempner seine Mütze. Nach dem Aufprall dürft ihr die Kopfbedeckung auf keinen Fall aufheben. Lauft an dem transparenten grauen Stern vorbei bis zu den beiden Fichten. Der linke Baum, der in der Ecke steht, ist ein Teleporter. Um teleportiert zu werden, müßt ihr zuerst auf ihn heraufklet

tern. Nach der teleportation findet ihr euch in einiger Entfernung wieder. Wiederholt den Vorgang insgesamt dreimal und kehrt zu Mario's Hut zurück. Anstelle des einen befinden sich nun ein ganzer Stapel der Mützen. Nachdem Mario eine Mütze wieder aufgesetzt hat, kann er einen weiteren Hut in die Hand nehmen und ihn als Waffe gegen seine Widersacher einsetzen. Doch Vorsicht: Während Mario den Hut hält, fügen ihm gegnerische Treffer doppelt soviel Schaden zu.

Allgemeine Tips:

- Um seine Energie in Leveln mit Wasser wieder aufladen zu können muß man einfach nur tauchen und dann wieder auftauchen. Schon wird die Anzeige wieder aufgefüllt.
- Um auch aus großer Höhe sicher zu fallen muß man kurz vor dem Boden eine Stampf-Attacke machen.
- Kleinere Schrägen, die man nicht mehr hochkommt, überwindet man, indem man in die Luft springt, einen Tritt ausführt und den Stick nach unten zieht.

## 1.25 Killer Instinct Gold

Killer Instinct Gold

Gargos anwählen:

Während der Introsequenz die Vorstellung der Charaktere abwarten und dann nacheinander Z, A, R, Z, A, B drücken. Wenn alles richtig war, wird Gargos nun lachen. Ab dann steht er in den verschiedenen Modus zur Verfügung.

Alle Farben anwählen:

Um die Farben zu verändern muß man lediglich nach oben oder unten drücken (Im Charakterauswahlbildschirm). Damit der ausgesuchte Kämpfer zusätzlich in weiß, Gold oder als Schatten dargestellt werden kann, muß man ebenfalls bei der Vorstellung der Charaktere nacheinander Z, B, A, Z, A, L drücken. Ein "Welcome" bestätigt die ganze Sache.

Sky Stage wählen:

Die Sky Stage ist nur im Zweispielermodus zugänglich. Um diesen anwählen zu können muß man auf beiden Controllern im Charakterauswahlbildschirm das Steuerkreuz nach unten halten und gleichzeitig den Knopf für den mittleren Tritt drücken.

Zufällige Gegnerwahl:

Wenn ihr eurem Gegner nach dem Roulettverfahren auswählen lassen wollt, drückt ihr in der Charakterauswahl einfach oben und Start gleichzeitig. Jetzt dreht sich das Rad und wählt per Zufall Euren Gegner aus. Übrigens: Dieser Tip funktioniert auch im 2-Spieler-Modus. Hier müssen allerdings beide oben und Start drücken. So weiß niemand, welche Figur er bekommt.

Kämpfen, wo ihr wollt:

Um die Kampfarena auszuwählen, müßt ihr in den 2-Spieler-Modus gehen. Der Spieler, der seinen Kämpfer zuerst ausgewählt hat, darf mit der Tastenkombination (Oben oder Unten mit einem Kick oder Punch Knopf) eine Arena wählen.

Folgende Kombinationen sind möglich:

The Castle: Hoch + Quick Punch  
 Spaceship: Hoch + Fierce Punch

The Museum: Hoch + Medium Kick  
 The Bridge: Unten + Quick Punch  
 The Street: Unten + Fierce Punch  
 Random Select: Unten + Fierce Kick  
 The Jungle: Oben + Medium Punch  
 Stonehenge: Oben + Quick Kick  
 The Helipad: Oben + Fierce Kick  
 The Dungeon: Runter + Medium Punch  
 Spinal's Ship: Runter + Quick Kick

Hören, was ihr wollt:

Auch die Musik läßt sich einstellen. Der Trick funktioniert genauso, wie der Kampfarena-Auswahltrick. Nur, das diesmal nicht der erste, sondern derjenige, der seinen Kämpfer als zweites gewählt hat, bestimmt, welche Musik zu hören ist.

(Fun Vision 4+5.97)

## 1.26 Cruis`n USA

Cruis`n USA

Weiter Fahrzeuge:

Genau wie in der Automatenversion stehen euch hier auch drei weitere Fahrzeuge zur Verfügung:

Im Fahrzeugauswahlmenü den linken, oberen und untern C-Button gedrückt halten, bevor ihr ein Fahrzeug endgültig auswählt.

Es stehen euch dann ein Schulbus, ein Police-Car und ein Jeep zur Verfügung.

Nitro-Schub:

Wenn euer Name in der Bestenliste auf ein Schild gepreßt wurde, scrollt ihr das Bild nach unten und haltet dann rund 35 Sekunden den Analog-Stick nach links (Nicht abbrechen). Wenn es klappt, rollt ein Kopf über den Bildschirm und sagt: "I love this Job" ("Ich liebe diesen Job"). Jetzt könnt ihr mit jedem Auto und jedem Kurs pro Checkpunkt einmal Nitro benutzen. Drückt während der Fahrt Bremse, Bremse, Bremse, Gas, Bremse, Gas.

Blaulicht und Bremslicht:

Wie beim Nitro haltet ihr den Analog-Stick 35 Sekunden nach links. Wenn der Kopf kommt, geht ihr in ein Level und wählt den Bus oder den Polizeiwagen. Wenn die Fahrt begonnen hat, drückt ihr zwei Mal auf die Bremse und haltet dann den Gas-Knopf. Das muß schnell geschehen. Jetzt sollten die Sirene und das Blaulicht des Polizeiwagens funktionieren und beim Bus die Rückleuchten blinken.

Drei weitere Level:

Am normalen Bildschirm könnt ihr drei Kurse des "Cruise the USA" nicht wählen. Das funktioniert aber trotzdem. Geht auf den Kurswahl-Bildschirm.

Golden Gate Park: C-links, C-unten und L

Indiana: C-oben, C-rechts und L

San Francisco: C-rechts, C-unten und L

## 1.27 Mario Kart 64

Mario Kart 64

Im Time Trial Mode muß man folgende Zeiten unterbieten, um gegen den jeweiligen Namensgeber antreten zu können. Auf der Mario Circuit Strecke erwarten einem dann z.B. Mario.

Strecke	Zeit
Luigi Circuit	1:20:00
Mario Circuit	1:30:00
Princess Circuit	1:40:00

Wichtig: Dieser Trick funktioniert nur im Time Trial Modus !  
(Wie das allerdings gehen soll habe ich auch nicht herausgefunden)

Abkürzung:

Auf der Rainbow Road im Special Cup gibt es eine äußerst praktische Abkürzung. Bereits kurz nach dem Start könnt ihr, bevor das starke Gefälle beginnt, durch einen beherzten Sprung nach links über die Streckenbegrenzung gelangen. Nach einem tiefen Fall landet ihr wieder auf dem Track. Auf diese Weise könnt ihr einen großen Teil der Strecke abkürzen.  
(Total 3.97)

Kurs verkehrt herum fahren:

Wenn du es schaffst, in der 150 ccm-Klasse im Special-Cup den Gold-Cup zu holen, dann verändert sich beim nächsten Start der Titelschirm, und du kannst die Kurse nun auch Spiegelverkehrt fahren.

Bananen-Trick:

Wenn du auf eine Banane gefahren bist, dann drücke für etwa 1 Sekunde auf die Bremse und dann gleich wieder auf's Gas. So rutscht dein Kart nicht aus.

Bestzeiten anzeigen:

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

Beststart:

Sobald das Licht am Start blau wird, drückst du auf's Gas und bleibst drauf. So solltest du einen Blitz-Start hinlegen können.

## 1.28 Wave Race 64

Wave Race 64

Anfängertips:

Diese Tips von mir sind wahrscheinlich nur für Anfänger interessant, aber vielleicht auch für den einen oder anderen auch:

- Wenn ihr vom Jet-Ski fast runtergefallen seid (Der Fahrer sich also noch festhält), dann geht mit dem Finger vom Gas-Button. Dadurch steigt der Fahrer schneller wieder auf (wichtige Sekunden). Ich mache es so, das ich immer "blinke" (Also draufdrücken, loslassen usw., bis er wieder ganz dra

uf ist).

- Wenn ihr beim Start genau bei grün (evtl. etwas vorher) auf "Gas" drückt, dann habt ihr von Anfang an "Maximum Power" und könnt somit einen schnellen Start hinlegen.

- Sprungschancen, die unnütz sind, sollten umfahren werden (natürlich nicht alle). Jedesmal, wenn ihr "fliegt", geht eure Geschwindigkeit runter, also am besten hin und wieder mal den Jet-Ski nach unten drücken.

Auch Saltos und sonstige Spielereien sind während dem Rennen zu unterlassen. Erstens können sie in die Hose gehen und zweitens kostet es ZEIT!

- Geht während des Fahrens NIEMALS vom Gas runter (Um eventuell noch eine Kurve zu kriegen, wie bei einem Autorennen)! Wenn ihr aufhört Gas zu geben, läßt sich der Jetski schlecht bis garnicht mehr steuern!

(Falls irgendwelche dieser Tips in der deutschen Beschreibung stehen, dann bitte ich das zu entschuldigen, da ich eine Italienische Anleitung habe (Kann ich nich))

Auf Delphinen reiten:

Man kann das nur im Dolphin Park erreichen (Wo das edle Wesen auch zu sehen ist):

Wenn ihr im Score-Attack-Modus die unterschiedlichsten Stunts vollführt, lädt euch "Flipper" zu einer Extrarunde auf seinem Rücken ein.

1 x Handstand

1 x rückwärtsfahren

1 x Rückwärtssalto von der Lenksäule des Jetskies

1 x Rückwärtsüberschlag von einer Sprungschanze

1 x Luftschraube rechtsherum

1 x Luftschraube linksherum

1 x tauchen

Doch vorsicht! Ihr dürft außerdem keinen der Ringe verpassen. Wenn alles gut geht, hört ihr nach der Zieleinfahrt das Quieken des Delphins. Im Vorspann reiten die Sportler nun nicht mehr auf ihren motorisierten Vehikeln, sondern auf Delphinen. Um den Säuger anzuwählen, müßt ihr im Charakterauswahl-Screen den Stick nach unten drücken und mit einem beliebigen Button bestätigen.

(Total 1.97)

AD: Wenn ihr das übrigens geschafft habt, dann sucht nicht lange nach dem Delphin. Er ist nur im Trainingsmodus zu reiten (Meisterschaft/leicht/Training). Abgesehen davon sieht es sehr Delphin-Feindlich aus, vor allem wenn man runterfällt und der Delphin "lemblos" im Wasser treibt.

Farbwahl:

Wollt ihr andere Farben haben? Dann drückt beim Fahrer-Auswahlbildschirm einfach den Stick nach oben, schon bekommt euer Fahrer eine neue Farbe.

Mega-Punkte:

Um im Stunt-Modus sehr viele Punkte zu erhalten, muß man im Spiel von einer Welle einen tollen Stunt hinlegen und genau dann, wenn man das Wasser wieder berührt, das Spiel pausieren. Nun sollte keine Score-Anzeige erscheinen. Wenn man dass Spiel nun ohn weitere Tricks zuende bringt, wird man am Ende mit reichlich Punkten belohnt.

## 1.29 STAR WARS : Shadows of the Empire

## STAR WARS : Shadows Of The Empire

## Allgemeiner Tip:

Im zweitem Level, wo ihr durch die Eis-Station hetzt, könnt ihr (besonders in den höheren Leveln) die Wampas gegeneinander aufhetzen. Da wo sie Gefangen sind, einfach freilassen, den Raum schnell wieder verlassen und dann kann man sich das Gebrüll anhören. Aber Vorsicht, sie können mitunter die Türen öffnen, also nicht erschrecken, wenn plötzlich einer hinter euch steht.

## Challenge Points:

Wenn ihr alle Challenge Points gefunden habt, erfahrt ihr ein Geheimnis.

## Level 1: Schlacht um Hoth

Sobald ihr einen AT-AT mit dem Kabel eingewickelt habe, bekommt ihr einen Challenge Point (3) - nicht aber, wenn ihr in nur abballert !

## Level 2: Flucht aus Echo-Base

1) In dem großen Raum, in dem der Millenium Falcon abhebt, gibt es zwei Ausgänge. Nehmt den rechten, er endet an einer Tür. In dem Kontrollraum hinter der Tür geht es nach links zur Roten Säule. Gegenüber ist in der Wand eine

Geheime Tür. Dahinter findet ihr ein CP.

2) Verläßt den Kontrollraum und folgt dem eisigen Gang, bis ihr ein paar Kisten direkt hinter der Wand entdeckt. Beschießt diese und ihr findet einen Geheimraum. Dort ist ein weiterer CP.

3) Kurz vor der ersten Brücke solltet Ihr nach rechts schauen. Dort ist ein Vorsprung. Springt darauf und holt euch den CP.

4) Passiert die Brücke und durchquert den Tunnel. Auf der anderen Seite geht ihr dann nach rechts. Hier ist wieder ein CP.

5) Im zweiten Stage, bevor ihr die Treppe nach oben steigt, seht ihr links und rechts jeweils einen großen Generator. Stellt Euch vor den rechten und springt

hoch. Lauft um die Turbine herum und ihr findet einen weiteren CP.

6) Wenn ihr jetzt die Treppe raufsteigt und den Gang hinunterläuft, seht ihr am Ende ein Loch in der Wand. Springt herüber und holt euch den CP.

7) Nachdem ihr den Generator angeschaltet habt und aus dem Lift geht, bemerkt ihr, daß sich die beiden Turbinen drehen. Springt über die Brüstung in die linke Turbine und folgt dem Weg zu einem CP.

8) Springt von der linken Turbine zur rechten rüber. Auch hier ist ein CP.

9) In dem Raum, in dem der Boden auseinanderbricht, befindet sich links ein CP IN der Wand. Wartet, bis er erscheint.

10) In dem Korridor, nach dem AT-ST befinden sich einige Container an der Wand. Zerstört sie und betretet den geheimen Gang. Nachdem ihr den/die Wampas

besiegt habt, könnt Ihr euch den CP holen.

(Wenn ihr in einer höheren Stufe seid und ihr hört hier das Knurren und Brummeln der Wampas, dann wartet bis es nicht mehr zu hören ist. Die beiden Wampas haben dann nämlich gerade eine Meinungsverschiedenheit und kämpfen das gerade aus. Mit etwas Glück ist der eine Wampa schläfrig am Boden und der andere hat auch nicht mehr gerade viel Lebensenergie).

## Level 3: Das Asteroidenfeld

Im Asteroidengürtel müßt ihr Lediglich die öfters mal erscheinenden ROTEN Asteroiden abschießen. Ist euch das Gelungen, winkt euch jedesmal automatisch einer von 6 CPs.

#### Level 4: Der Schrottplatz von Ord Mantell

- 1) Am Anfang des Levels fliegt der erste CP in der Luft. springt zur richtigen Zeit hoch um ihn zu bekommen.
- 2) Diesmal müßt ihr über ein Hindernis springen. Der CP ist dort auf der linken Seite.
- 3) Wieder müßt ihr über ein Hindernis springen, diesmal ist der CP rechts.
- 4) Auf halber Strecke seht ihr den Kastenwagen. In ihm befindet sich ein Wächter und ein CP.
- 5) Wenn Euer Zug in die Fabrik einfährt, geht es nach oben. Nach etwa zwei Drittel der Strecke schwebt ein CP in der Luft.
- 6) Jetzt geht es durch mehrere Kastenwagen. In dem Raum mit dem zweiten TrainGuard befindet sich auch ein CP.
- 7) Klettert auf den Kastenwagen und geht zum Anfang des Wagens zurück. Springt dort hinunter und holt euch den CP.
- 8) In einem weiteren Wagen müßt Ihr einen Train Guard besiegen und auf eine Mauer springen. Von dort aus kommt ihr an den CP.
- 9) Wenn ihr auf den ersten Hover-Zug springt, müßt ihr nach rechts gehen um an den neunten CP zu gelangen.
- 10) Der zehnte CP befindet sich beim Endboss. Während ihr gegen IG-88 kämpft, müßt ihr links vom Zug aus auf den Müllberg klettern und ihn euch holen.
- 11) Geht vom Zug aus nach rechts und eklimmt die beiden Lavatonnen. Springt in die linke und holt euch den CP. Verlaßt die Tonne durch die geheime Tür, die sich direkt neben dem CP befindet. Beeilt euch, schließlich ist die Tonne heiß.
- 12) Der letzte CP ist in der anderen Lavatonne, den ihr auf die selbe Weise holt (nur eben in die andere Tonne springen).

#### Level 5: Spaceport Gall

- 1) Der erste CP befindet sich auf dem Outrider. Springt auf den Nahegelegenen Fels und von dort aus auf das Dach des Schiffes.
- 2) Wenn ihr um den Felsen herumwandert, trifft ihr auf einem Pfad, der den großen Felsen verläßt und euch zu einer kleinen "Insel" bringt. Der CP befindet sich auf der Spitze des Hügels neben den Seekers. Mit einem riskanten Sprung kommt ihr auf die Treppe nach oben.
- 3) Mit dem Jet Pack solltet ihr erst einmal die Spitze des Towers jetten.
- 4) Jetzt geht ihr mit dem Jet Pack wieder in die Festung zurück und stellt euch auf den oberen Steg. Von hier aus könnt ihr den nächsten CP sehen.
- 5) In dem Teil, wo ihr von Fels zu Fels jetten müßt, befindet sich ein CP über dem zweiten Fels. Ihr müßt vom ersten Fels ganz nach oben jetten.
- 6) Am Anfang der zweiten Stage könnt ihr den ersten Skiff benutzen. Jettet aber zuvor von der Plattform nach unten in die tiefe Schlucht, Dort ist eine Höhle mit einem CP.
- 7) Wenn ihr jetzt mit dem Skiff fahrt, seht ihr gleich auf der linken Seite einen Berg mit einem Plateau. Fliegt darauf.
- 8) Fahrt jetzt mit dem Skiff zum Hangar und schaut zur anderen Seite der Schlucht. Dort ist ein weiteres Plateau mit einem CP.
- 9) Nachdem ihr den AT-ST besiegt habt, öffnet sich eine Ebene mit vielen Schaltern und einem CP.
- 10) Bei den ersten vertikalen Propellern hängen einige Gegenstände in der Luft. Einer davon ist ein CP.
- 11) Nach dem zweiten Propellerset kommt ihr in eine große Höhle. Hier hängen auch ein paar Gegenstände und ein CP in der Luft.
- 12) Während ihr mit dem zweiten Skiff fahrt, schwebt der 12. CP in der Luft. Springt nach oben um ihn euch zu holen.

- 13) Im Letzten Hangar steht ein imperiales Shuttle. Jettet nach oben und findet den CP über dem Flügel.
- 14) Während ihr gegen Boba Fett kämpft, solltet Ihr von der Plattform nach unten jetten. Hier findet ihr Waffen und einen CP.
- 15) Laßt euch von vom Fuß des Towers (wo der letzte CP lag) in die Schlucht auf einem Vorsprung (vorher gucken) fallen (Jet Pack nicht vergessen).

#### Level 6: Mos Eisley & Beggar's Canyon

- 1) Bei der ersten Sprungschanze solltet ihr ein bisschen nach rechts springen. Dort ist ein Vorsprung mit einem CP.
- 2) Nach der ersten Sprungschanze kommt Ihr auf einem Platz mit einem Gebäude (Raumschiff) in der Mitte. Fahrt um dieses Gebäude herum um den zweiten CP zu finden.
- 3) Auch bei der zweiten Sprungschanze gibt es rechts einen Vorsprung mit einem CP.
- 4) Außerdem gibt es bei der zweiten Sprungschanze noch einen CP. Fahrt direkt auf die Schanze zu und springt geradeaus.
- 5) Bevor ihr durch den ersten Tunnel fahren könnt, gibt es auf der rechten Seite einen kleinen schwarzen Gang. Auch hier ist ein CP.
- 6) Fahrt den schwarzen Gang entlang bis zum Ende. Um die Ecke schwebt ein CP.
- 7) Kurz bevor ihr das Imperiale Shuttle abheben seht (Der Platz davor), ist auf der linken Seite eine kleine Nische. Dort wartet der siebte CP.
- 8) Der letzte CP in der Stadt befindet sich (Ähnlich wie der 6.) im dritten schwarzen Gang nach einer Kurve.
- 9) Fahrt nach links sobald ihr aus der Stadt kommt. Dort ist ein kleiner Vorsprung mit einem verstecktem CP in der Mauer.
- 10) der zehnte CP schwebt direkt über dem ersten Sarlacc (Das Viech im Boden). Springt über ihn und haltet dabei die Schnauze des Bike's nach oben.
- 11) Auch über den zweiten Sarlacc schwebt ein CP
- 12) Im Beggar's Canyon gibt es zwei Möglichkeiten, links und rechts von der Hauptstrecke einen Weg nach oben zu fahren. Fahrt die zweite Möglichkeit nach oben und überquert auf halber Strecke die Brücke, die die beiden Auffahrten verbindet. Ihr seht dann schon den letzten CP.

(FunVision 4+5.97)

#### - TIP FÜR DIESES LEVEL:

Da man in diesem Level untere einem gewissen Zeitdruck steht und die CP's recht gut versteckt sind, habe ich eine kleine Hilfe: Erledigt zuerst die und Gegner und kehrt dann zum Anfangspunkt zurück und geht jetzt jeden CP von Anfang bis Ende hin durch, denn jetzt habt ihr alle Zeit der Welt. (Die Gegner kann man übrigens mit etwas Geschick alle in der Stadt erledigen, so muß man nicht den ganzen Weg zurück fahren).

#### Level 7: Imperial Freighter Suprosa

- 1) CP No. 1 findet ihr bei der ersten Abbiegemöglichkeit links.
- 2) Nach den Schlafräumen kommt ihr in einem Raum mit einer Selbstschußanlage. Hier ist auch ein Challenge Point.
- 3) In der zweiten Stage geht es durch rotierende Zahnräder. Hier gibt es einen Punkt. Ihr findet ihn im zweiten Paar der Zahnräder auf der linken Seite versteckt.
- 4) Nach dem zweiten Set Zahnräder seht ihr auf der rechten Seite einen CP auf der Mauer liegen. Nehmt Anlauf und springt.
- 5) Im Raum mit den zwei Karussellen gibt es auch zwei CP's. Jedes Karussell hat auf der hinteren Seite einen Steg mit einem CP.
- 6) Wie vor, nur ein Karussell weiter.
- 7) Im Raum mit den drei Ebenen voller Garagen befindet sich der siebte Challenge Point auf der rechten Seite in der rechten Garage auf der ersten Ebene.

- 8) Der achte CP befindet sich im gleichen Raum wie CP Nr. 7. Nur daß er sich in der zweiten Ebene in der rechten Garage auf der linken Seite versteckt.
- 9) Geht jetzt im Raum mit den Garagen ganz nach oben. Hier befindet sich der CP im zweiten Raum von links. Er wird von fünf Storm-Troopers bewacht.
- 10) Der letzte Punkt befindet sich im Raum mit dem Supercomputer. Er öffnet sich, wenn ihr den Loader Droiden besiegt habt.

#### Level 8: Sewers of Imperial City

- 1) Nachdem Ihr im Abwasserkanal das erste rotierende Rad passiert habt, könnt ihr auf der linken Seite einen Vorsprung sehen. Geht dort hinein und findet den Geheimgang mit dem Punkt.
- 2) Im großen Raum mit den Dianogas im Wasser, schwimmt ein CP unter der kleinen Plattform (erste links).
- 3) Im ersten runden Raum mit der Säule in der Mitte, solltet Ihr die beiden Schalter betätigen. Dann öffnet sich eine Höhle mit einem CP direkt zwischen ihnen.
- 4) Jetzt geht es ein paar riesige Treppen nach oben. Am obersten Ende dieses Ganges befindet sich eine Höhle mit einem CP.
- 5) Im zweiten vertikalen Gang geht ihr erst nach unten. Dort befindet sich der fünfte CP.
- 6) Springt im neuen Raum ins Wasser, nachdem ihr den gelben Schlüssel benutzt habt, haltet euch dann nach links unten.
- 7) Folgt jetzt der Röhre in das Klärbecken (Lecker). Direkt in seiner Mitte schwebt der siebte Challenge Point unter einem Balken (Im Raum mit der Harke, nicht im Tunnel).
- 8) Im Raum mit den Schaltern und der Säule in der Mitte befindet sich unter der Wasserlinie eine Höhle. Dort findet ihr neben einem Disruptor auch einen Punkt.
- 9) Im letzten runden Raum, bevor es zum Boss geht, ist der letzte Challenge Point versteckt. Folgt dem runden Gang nach rechts und benutzt auf halber Strecke das Jet-Pack: Links in der Mauer befindet sich eine Höhle.

#### Level 9: Xizor's Palace

- 1) Im ersten großen Raum (der mit den vielen Gegnern) müßt ihr einen Schalter betätigen. Dadurch öffnet sich nicht nur die Tür, sondern auch ein Geheimgang direkt hinter euch.
- 2) Betretet den Lift und jettet mit dem Jet-Pack zum Schalter nach oben. Aktiviert ihn und der Lift fährt ganz nach unten.
- 3) Springt von der zweiten Brücke und folgt dem Gang nach rechts. Jettet am Ende des Ganges nach oben und findet den geheimen Raum auf der rechten Seite.
- 4) Fahrt jetzt den Turbolift nach oben und betätigt den Schalter. Steigt wieder in den Turbolift und jettet mit dem Jet-Pack weiter hoch.
- 5) Das mittlere von den ersten drei Zahnrädern bewegt sich langsamer. Laßt euch bei ihm durch die Lücken fallen. Dort unten gibt es nämlich einen CP.
- 6) In der Höhle mit dem fünften CP gibt es eine Geheimschleuse. Öffnet sie. In dem nachfolgenden Raum schwebt weiter oben ein CP.
- 7) Beim zweiten Set Zahnräder solltet ihr mal nach unten jetten und euch den Punkt holen.
- 8) Im Raum, in dem ihr die Bomben aktivieren müßt, gibt es im ersten Stock eine Kammer mit einem Challenge Point.
- 9) Im gleichen Raum (wie der achte) schwebt an der Säule zwischen dem ersten und dem Bodengeschloß ein weiterer CP.
- 10) Jettet auf die dritte Brücke. Dort findet ihr an einem Ende eine ver

steckte Höhle mit einem CP.

Level 10: Skyhook Battle  
- Keine Challenge Points -  
(FunVision 6+7.97)

Tips für die großen Gegner:

Den AT-ST (Ego-Perspektive-Level) kann man am besten erledigen, indem man sich unter ihn stellt. Da kann er euch nämlich nicht erreichen. Wenn ihr nicht schießt und ihr euch direkt unter ihm befindet, bleibt er plötzlich stehen und sucht euch. Wenn ihr jetzt von unten auf das Cockpit feuert, wird er wieder flott.

Lustige Kameraführung:

Im ersten Level (Schlacht um Hoth) haltet mal die C-rechts Taste für ein paar Sekunden gedrückt. Jetzt verweilt die Kamera an der Position und ihr könnt euch aus der Ferne sehen.

Geheimlevel:

Startet das Spiel auf der Jedi-Stufe. Drückt im ersten Level A, B, A, Z, Z und A. Jetzt erreicht ihr ein geheimes Level.  
(Dieser Trick funktioniert allerdings nicht bei mir ! U.S. ?)

Geheimnisse:

Wenn ihr alle Challenge Points gefunden habt, bekommt ihr ein paar Geheimnisse genannt. Diese könnt ihr allerdings auch nur anwenden, wenn ihr alle CPs gefunden habt (Was eigentlich etwas doof ist). Aber um zu wissen, wo es sich wirklich lohnt, hier nun mal die Geheimnisse:

Leicht: Wenn ihr in der Ego-Perspective spielt, müßt ihr den Kamera-Knopf ein paar Sekunden gedrückt halten und schon habt ihr eine X-Ray-Karte, die euch Geheimnisse und Gegner offenbart (Allerdings ist das etwas doof, denn wenn man diesen Trick anwenden kann, hat man sowieso alle CPs gefunden).

Mittel: Im Skyhook-Battle müßt ihr den Kamera-Button gedrückt halten, während ihr um die Raumstation fliegt. Jetzt verwandelt sich euer Schiff in einen X-Wing, beim 2. Mal in einen Tie-Fighter. Jedes dieser Schiffe hat andere Waffen und andere Steuerung.

Hart: Unendlich Lebensenergie und Munition erhält man, wenn man die Crouch-Taste (?) ca. 15 Sekunden gedrückt hält.

Jedi: Die Wampas sind nun eure Freunde und beseitigen eure Gegner (Wie nutzvoll).

Endsequenz sehen:

Man muß nur den Spielernamen in "Credits" umbenennen. Wenn man das Spiel nun startet, wird die Endsequenz gezeigt (allerdings nur die, wo Dash gestorben ist). Wichtig ist hierbei: das erste Zeichen muß ein Leerzeichen sein. Die "redits" Buchstaben müssen auch klein geschrieben sein.

## 1.30 Pilotwings 64

Pilotwings 64

Warp Sterne:

Am besten macht man sich auf die Suche danach mit dem Jetpack.

1) Auf Hollyday Island findet ihr den Stern neben der Insel unter der

---

Felsenbrücke.

Falls ihr den noch nicht gefunden habt, müßt ihr einfach mal einen Rundflug um die Insel - entlang der Küste - machen.

2) Im Level Little States ist der Stern mitten im Park in New York (Freiheitsstatue).

3) Im Ever-Frost-Land findet ihr den Stern, wenn ihr in die eine Höhle fliegt, aus der ein kleiner Wasserfall entspringt. Sie ist da, wo diese ganzen kleinen Wasserfälle ihren Weg suchen. Der Stern ist ganz am Ende und nicht so leicht zu finden.

4) In Moon-Island findet ihr den Stern in einer kleinen Höhle, die sich zwischen dem Flughafen und dem kleinem Fischerdorf befindet. Sie ist nur vom Meer aus zugänglich.

Nachtanken:

Auf "Little States Island" gibt es zwei Möglichkeiten seinen Treibstoff aufzufüllen (Die Zeit läuft allerdings weiter):

Um euren Gyrocopter oder Rocketbelt wieder mit frischem Saft zu versorgen, fliegt ihr am besten Richtung Südosten, bis ihr die Cape Canaveral Nachbildung seht. Fliegt nun von der hier aus beginnenden Straße entlang Landeinwärts.

Nach kurzer Zeit taucht links eine Tankstelle auf. Fliegt, oder fährt (besser) langsam und nah um die Tankstelle herum und nach einem "Beep" ist eure Tankanzeige wieder voll. Eine andere Tankstelle befindet sich ganz in der Nähe (Ihr müßt nur die Brücke bei der ersten Tankstelle nach Osten hin folgen (bzw. nach rechts, wenn ihr von Cape Canaveral her kommt)).

Nachtflug:

Im ersten Level gibt es eine kleine Höhle. Fliegt mit dem Raketengürtel da rein und bleibt am Ende des Gitters stehen. Ihr hört plötzlich ein Klacken und wenn ihr nun wieder rausfliegt, bemerkt ihr, das es schon Nacht geworden ist (EineUFO-Entführung ??!!)

Kanonenkugel:

Hier nun die etwaigen Daten, auf die ihr die Kanone einstellen muß. Bitte beachtet, das es meistens richtige Millimeterarbeit ist und die Daten daher nur durch etwas herumprobieren genau einzustellen sind. Ein Blatt Papier zur rechten Hand und die eingestellten Werte jedesmal aufschreiben kann nicht schaden.

Runde 1:	Vertikal:	Horizontal:	Power:	
Kanone 1:	$1^\circ - 2^\circ$		NW $50^\circ$	↔
	voll			
Kanone 2:	$12^\circ$		SW $70^\circ$	voll
Kanone 3:	ca. $18^\circ$		ca. NW $30^\circ$	voll
Kanone 4:	$4^\circ$		SW $89^\circ$	voll
Runde 2:				
Kanone 1:	$10^\circ$		SW $65^\circ$	voll
Kanone 2:	$5^\circ$		SW $10^\circ$	↔
	weniger als 1/2			
Kanone 3:	$29^\circ$		NW $28^\circ$	voll

Kanone 4:	18\textdegree{}	SE 49\textdegree{}	3/4
Runde 3:			
Kanone 1:	13\textdegree{}	ca. SE 22\textdegree{}	voll
Kanone 2:	7\textdegree{}	SW 93\textdegree{}	1/4 ↔
(probieren)			
Kanone 3:	52\textdegree{}	SW 36\textdegree{}-37\textdegree{}	↔
voll			
Kanone 4:	45\textdegree{}	SE 54\textdegree{}	fast ↔
voll			
(FunVision 4+5/97)			

## 1.31 DOOM 64

DOOM 64

Paßwörter:

The Terraformer:	CB92 NBPL SYL? J027
Main Engineering:	BXYH ?G41 6Z4J PJ?Z
Holding Area:	CYCC MGPK X47G TS2B
Tech Center:	CF3? PG6D S12Z PFKB
Alpha Quadrant:	BXRO TH1F 52GG 7W?B
Research Lab:	BBXW HLGS XB8F 4RKB
Final Outpost:	FVV9 FL55 QGFV DWJB
Even Simpler:	FFLB MQ6C VV1C PF1B
GEHEIMLEVEL 1:	VCR7 HBHW LDO? 3HLB
GEHEIMLEVEL 2:	VX7B KBQV VN?? 2WVB

Cheat Menü:

Um das Cheat Menü zu erreichen, einfach als Paßwort ?TJL BDFW BFGV JVV B eingeben. Es erscheint, wenn ihr dann während des Spiels Pause drückt. Den Level Warp könnt Ihr übrigens mit C-links auslösen.

(Fun Vision 6+7.97)

## 1.32 FIFA 64

FIFA 64

Verändert die Spieler:

Drückt, wenn das EA-Sports-Logo erscheint: A, B, A, B, B, B, A, Z.

Nun könnt Ihr nicht nur die Farbe der Spieler, sondern auch ihre Attribute verändern.

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.

## 1.33 MORTAL KOMBAT TRILOGY

## Mortal Kombat Trilogy

Um die Special-Moves darstellen zu können bräuchte die Tastatur eigentlich ein paar Pfeile. Die hat sie aber nicht also gilt:

l,r,o,u für Links, rechts, oben und unten.

LK = Low Kick, HK = High Kick, HP = High Punch, LP = Low Punch

B = Block

Johnny Cage:

Low Fireball	l, u, r, LP
High Fireball	r, u, l, HP
Shadow Ellbow	l, u, ul, HP
G	l, r, LK
R	l, l, r, LK
Combo 1	HP, HP, LP, u, HP
Combo 2	HK, LK, HK, LK
Fatality 1 (N)	u, u, r, r, LP
Fatality 2	u, u, r, r, LK
Babality	r, l, l, HK
Friendship	u, u, u, u, LK
Stage Kill	u, l, r, r, B

Rayden

Bolt	u, ur, r, LP
H.Dive	l, l, r
Shocker	HP
R. Bolt	u, l, LP
T.	u, o
Combo 1	HP, HP, u, LP, LP
Combo 2	HK, HK, LK, l, HK
Fatality 1 (N)	HP (2 Sek. halten)
Fatality 2 (N)	LK (2 Sek. halten), B, LK
Babality	u, u, o, B
Friendship	u, l, r, HK
Stage Kill	u, u, u, HP

Baraka:

Spark	u, ul, l, HP
Slicer	l, l, LP
Big Slash	l, HP
Top Spinner	r, u, ur, B
Combo 1	HP, HP, l, HP, r, HP
Combo 2	HK, HK, LK, l, HP
Fatality 1	l, l, l, HP
Fatality 2	l, r, u, r, LP
Babality	r, r, r, HK
Friendship	u, r, r, HK
Stage Kill	LK, R, R, R, R

(Weitere: Fun Vision 2-6/97)

## 1.34 I League Perfect Striker

Versteckte Teams:

Nur die besten Spieler kommen an die geheimen Mannschaften. Gehe zum Tit

elbild und drücke folgendes:

hoch, L, hoch, L, unten, L, unten, L, links, R, rechts, R, links, R,  
rechts, R, B, A.

Nun drücke `Start` und halte dabei den `Z`-Knopf gedrückt.

Spieler mit großen Köpfen:

Auf dem Titelschirm folgendes drücken:

c-oben, c-oben, c-unten, c-unten, c-links, c-rechts, c-links, c-rechts, B,  
A und dann drücke wieder mit dem `Z`-Knopf `Start`.