

Nintendo 100% Action!

Neu!

gabe 6/7

DM 6,80 • Sfr 6,80 • öS 55

64

power

unabhängig, unbestechlich, aktuell

Das Magazin für
alle N⁶⁴-Besitzer!



Gelöst!

über 25 Seiten Tips
für MARIO 64,
ZURÜCK und
SHADOWS!

Nach 4 Jahren
im All...

Jedes neue
N64-Game
im Test!

STARFOX

...ENDLICH GELANDET!
Das beste Shoot'em-Up aller Zeiten?

NTSC oder PAL? Die Fakten über die verschiedenen N64-Modelle!

N64™ PLAYSTATION™ SATURN™

MORE GAME POWER

360 SLOT MEMORY CARD
PlayStation™

LED DIGITAL READOUT

BIS ZU 360 GAME SAVED

- * 360 GAME SAVE SLOTS - 24MAL GRÖßER ALS DIE STANDARD-MEMORYCARD!
- * VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT EINER SPEICHEROPTION.
- * FUNKTIONIERT WIE 24 STANDARD MEMORYCARDS IN EINER!
- * MIT LADE-, SPEICHER- UND FORMATIERFUNKTIONEN.
- * LED-DISPLAY ZEIGT SEITE UND DATA INFORMATION AN.

NEU!

360 SLOT MEMORY CARD

VK PREIS DM 119,-

NINTENDO 64™ MEGA MEMORY™

LED DIGITAL READOUT

NEU!

- * VERFÜGT ÜBER 5 MEG BACKUP SPEICHER FÜR IHR NINTENDO 64
- * ALLE LADE-, SPEICHER- UND FORMATIERFUNKTIONEN
- * IDEAL FÜR SPORT UND ROLLENSPIELE
- * DIESE CARTRIDGE HAT DIE 20FACHE KAPAZITÄT DES STANDARD MODULS.
- * FUNKTIONIERT WIE 20 STANDARD MODULE IN EINEN

NEU!

N64™ MEGA MEMORY CARD

VK PREIS DM 99,-

120 SLOT MEMORYCARD
PlayStation™

BIS ZU 120 GAME SAVED

- * 120 GAMESAVE SLOTS - 8 MAL GRÖßER ALS DIE STANDARD MEMORYCARD.
- * VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT EINER SPEICHEROPTION.
- * FUNKTIONIERT WIE 8 STANDARD MEMORYCARDS IN EINER.
- * TURBO-FORMATIERBUTTON FÜR SUPER SCHNELLES FORMATIEREN.
- * LED-ANZEIGE / QUALITÄTS-SMD-DESIGN.

NEU!

120 SLOT MEMORY CARD

VK PREIS DM 89,-

NINTENDO 64™ MEMORY CARD PLUS

- * VOLL KOMPATIBELE GAMESAVE-CARD FÜR DAS NINTENDO 64™.
- * 4FACHE KAPAZITÄT DES STANDARD MODUL.
- * VOLL FUNKTIONS FÄHIG MIT ALLEN GAMES MIT EINER SPEICHER-OPTION.
- * DIREKT IN DAS JOYPAD EINSTECKBAR.
- * FUNKTIONIERT WIE 4 STANDARD MODULE IN EINEN.

NEU!

N64™ MEMORY CARD PLUS

VK PREIS DM 69,90

1 MEG MEMORYCARD
PlayStation™

UP TO 15 GAME SAVED

- * VOLL KOMPATIBELE GAMESAVE-CARD FÜR PLAYSTATION
- * BIS ZU 15 GAMESAVES.
- * TURBO-FORMATIERBUTTON FÜR SUPERSCHNELLES LÖSCHEN UND FORMATIEREN.
- * LED-ANZEIGE FÜR LADE-, SPEICHER-, UND FORMATIERFUNKTIONEN.

NEU!

1 MEG MEMORY CARD

VK PREIS DM 49,-

NINTENDO 64™ GAME KILLER

Game Killer™ für das N64™ gibt die Spielpower, um fast immer Gewinner zu sein!

- * VOLL KOMPATIBLES MOGELMODUL FÜR DAS NINTENDO 64™
- * EINGEBAUTE MOGELCHEATS FÜR DIE BESTEN N64™ GAMES.
- * LEVELS ÜBERSPIREN, VERSTECKTE SPIELFIGUREN TREFFEN, HÖHERER SCORES UND VIELES MEHR.
- * EINZIGARTIGER "SMART CARD"-PORT, ZUM EINSATZ VON CHIPKARTEN MIT ANDEREN NEUEN CHEATS.

NEU!

N64™ GAME KILLER™

VK PREIS DM 79,90

PLAYSTATION™ GAMEBUSTER

DAS MOGELMODUL MIT POWER

- * LÄNGER LEBEN, HÄRTER SCHLAGEN, SCHNELLER RENNEN, HÖHER SPRINGEN
- * HUNDERTU VON EINGEBAUTEN MOGELCHEATS DIREKT EINSETZBAR.
- * FÜGE NEUE MOGELCHEATS HINZU, BEIM ERSCHEINEN NEUER GAMES
- * MEMORY-MANAGER - ERWEITERT DIE SPEICHERKAPAZITÄT FÜR GAMES BIS ZU ZEHN MAL
- * OPTIONALES PC-LINK-SET FÜR DEN ECHTEN GAMEFREAK.

NEU!

PLAYSTATION™ GAMEBUSTER

SATURN™ VERSION EBENSOWIE ERHÄLTICH VK PREIS DM 119,-

8 MEG MEMORY CARTRIDGE

JETZT MIT DIRECT SAVE

- * 8 MEG GAME-SPEICHER FÜR SATURN™
- * EINFACHE "PLUG IN" AUSFÜHRUNG.
- * 2 MAL GRÖßER ALS DIE STANDARD-MEMORYCARD.
- * KOMPLETT UNSICHTBAR FÜR DAS SATURN-BETRIEBSSYSTEM - FUNKTIONIERT MIT ALLEN GAMES MIT EINER SPEICHER-OPTION.
- * NEUESTE HIGH SPEED CMOS-FLASH-TECHNOLOGY

NEU!

8 MEG MEMORY CARD

DIE DOPELTE KAPAZITÄT HERKÖMLICHER MEMORYCARDS VK PREIS DM 89,-

40 MEG MEMORY CARD

10MAL GRÖßER ALS DIE STANDARD MEMORYCARD

JETZT MIT DIRECT SAVE

- * 40MEG GAMESAVE-SPEICHER FÜR DEN SATURN™
- * EINFACHE "PLUG IN" AUSFÜHRUNG.
- * 10FACHE KAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD
- * KOMPLETT UNSICHTBAR FÜR DAS SATURN-BETRIEBSSYSTEM - FUNKTIONIERT MIT ALLEN GAMES MIT EINER SPEICHER-OPTION.
- * FEATURES HIGH SPEED CMOS FLASH TECHNOLOGY

NEU!

40 MEG MEMORY CARD

JETZT ERHÄLTICH! VK PREIS DM 99,-

Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Inc.
Sega and Sega Saturn are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.
PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Co.

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH

TRADE SALES

Tel: 02822 68545

INT (49) 2822 68545

FAX ORDERS 02822 68547 INT (49) 282268547

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

MasterCard
VISA

UPS

64
pin-up

nach 4 Jahren
in All...

STARFOX6

ENDLICH GELANDET!

'Das beste Shoot'em-Up aller Zeiten?

64

6-7/97



power

unabhängig, unbestechlich, aktuell

Überflieger oder lahme Ente?

[16]

Begleite uns auf unserer Reise durch das Star Fox 64-Universum. Auf acht Seiten präsentieren wir Action vom Feinsten!

INITIAL



STAR FOX⁶⁴



N64 JETZT DM 299!

[06] Es ist wahr – der Preis des N64 wurde endlich gesenkt!



BLAST CORPS

[24] Die schönsten Explosionen seit *Independence Day!*



TUROK

[34] Ein sechsseitiges Review und zehn Seiten Komplettlösung.



Wettbewerb!
GEWINNE EIN NINTENDO64,
STAR FOX64 UND EINEN
KONVERTER!
Was Du tun mußt?
Beantworte
unsere Fragen!

Keine Zeit zum Lesen?

● In den Reviews tauchen immer wieder schwarze Kästen auf, in denen Du bestimmte Infos zum Spiel erhältst. Du brauchst nicht mehr den ganzen Text zu durchsuchen, wenn Du ein bestimmtes Detail wissen möchtest.

Speicheroptionen



SPEICHER:
HIER ERFÄHRT DU ETWAS ÜBER DEN INTERNEN SPEICHER DER CARTRIDGE
CONTROLLER PAK:
WELCHE VORTEILE BRINGT DIR DIE ANSCHAFUNG EINES MEMORY PAKS?

Die Spiele

Die aktuellsten offiziellen und Import-Titel im Test von unseren Experten.

Previews

Ein Überblick über alle Neuankündigungen auf dem N64-Markt!

MOTHER 3	76
DUKE NUKEM 3D	78
SAN FRANCISCO RUSH	80
MULTI RACING CHAMP	81
SILICON VALLEY	82
MISSION IMPOSSIBLE	83
GOEMAN 5	84
CLAY FIGHTER	
EXTREME	85
DORAEMON	86
BOMBERMAN 64	86
CRUIS'N WORLD	87
MACE:	
THE DARK AGES	87

Reviews

Ausführliche Tests und umfassender Spielführer für die neuesten Games.

STAR FOX 64	16
BLAST CORPS	24
HUMAN GRAND PRIX	32
TUROK DINOSAUR	
HUNTER	34
FIFA 64	40
NBA HANGTIME	43
WAYNE GRETSKY'S 3D HOCKEY	44
MORTAL KOMBAT TRILOGY	46

Nindex 88

Übersicht über sämtliche erhältlichen Spiele auf dem deutschen Markt!

Kurz & Knapp

● HIER SAGEN WIR DIR, WIE WEIT DAS GAME DIE MÖGLICHKEITEN DES N64 AUSNUTZT UND WELCHE BESONDERHEITEN ODER WELCHE NEUEN FEATURES DES SPIELS DURCH DEN N64 ERST MÖGLICH WURDEN.

Die Auszeichnungen

Kein Review-Magazin ohne passende Auszeichnungen für die besten Spiele! Im 64 Magazin sind das der Karat und die Goldmedaille.

Über 90%

Durchweg brillante Spiele bekommen von uns 64 Karat verliehen.



Über 95%

Eine Goldmedaille gibt's für die absoluten Sahnetiteln unter den N64-Games. Sie gehören in jede gute Spielesammlung.



Wertung

Hier erkennst Du auf einen Blick, wie das Game in Sachen Grafik, Sound, Gameplay und Dauerspaß abschneidet.



TOP-WERTUNG! BESSER GEHT'S KAUM.



BEEINDRUCKEND, ABER NICHT GANZ ASTREIN.



AUSREICHEND GUT, ABER NICHTS BESONDERES.



HIER WIRD'S LANGSAM SCHATTIG. VORSICHT!



ABSOLUT SCHWACH IN JEDER HINSICHT.

FOLGE MIR...

Das findest Du in unserem Heft!

05

wer Nummer 2



N⁶⁴ Willkommen!

Editorial;

ALLE JAHRE WIEDER..... KOMMT DAS Christkind. Und fast immer kommt auch gleich so ein dicker Mann mit einem prall gefüllten Sack und rotem Mantel hinterher gestieft. Seit mehr als einem Jahrzehnt hat jener schmerzbäuchige Herr immer wieder einige merkwürdige Dinge auf den Wunschzetteln stehen: Video- bzw. Computerspiele. Der Herr Weihnachtsmann hat Glück, kommen doch fast alle PAL-N64-Spiele kurz vor dem heiligen Fest raus, wenn man den Veröffentlichungsterminen der Hersteller Glauben schenken darf. Im Dezember ist es dann soweit und unser Freund Santa Claus steht mit fragenden Blicken vor den Regalen der Softwarehändler. Nun ist guter Rat teuer, und das im wahrsten Sinne des Wortes. Fast jedes N64-Game hat einen unglaublichen Preis von knapp 130 Markern. Da rollen sich dem Weihnachtsmann selbstverständlich erst einmal die Barthaare hoch. Qualität hat seinen Preis, denkt er sich, und steckt für seinen ersten Wunschkandidaten Sven zwei Spiele ein. Am Tage des heiligen Abends ist dann der Moment gekommen und in aller Welt öffnen Kinder (und Erwachsene ebenso) ihre Päckchen und rennen danach freudig in Richtung ihrer Spiele-Konsole, 5% aller Spieler sind enttäuscht, weil sie vorher nicht unser Heft gelesen haben. Der Rest ist für eine Woche glücklich, dann stellt sich ohne Gnade Ernüchterung ein. Das Spiel, auf das man solange gewartet hat, ist nach sieben Tagen durchgespielt. Toll, 130 durch 7 macht ca. 18,50 DM pro Tag, die ein Spieler (respektive die Eltern) für ein solches Game berappen muß, bis er es beiseite legt oder mit einem Freund Tauschgeschäfte eingeht. Unser Hobby hat wahrlich einen stolzen Preis! Wir von der 64 Power meinen, daß Preise bis zu 100 DM noch akzeptabel sind. Was wir aber ganz und gar nicht für richtig halten, ist das Verhalten von Nintendo gegenüber dem europäischen Markt, denn dort wartet man vielerorts immer noch verzweifelt auf den Weihnachtsmann, bis der endlich die richtig guten Games vorbei bringt!

THOMAS RICHTER

News-Flash

N64-PREIS FÄLLT AUF 299 MARK



DAS UNGLAUBLICHE wurde endlich wahr, der Preis des

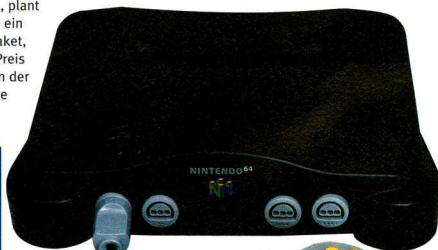
Nintendo64 fiel um ganze 100 Marker! Ein solch gewaltiger Preissturz so nah am Erstverkaufstag von Nintendos neuer Hardware wurde von niemanden erwartet. Diese Taktik ist natürlich auf Sonys Preiskampf mit ihrer Playstation zurückzuführen. Wir hatten kaum mit einem neuen Verkaufspreis von unter 350 Mark gerechnet, schließlich ist der europäische Markt doch etwas kleiner als der amerikanische oder japanische. Deutsche Importeure reagierten ebenfalls voller Freude auf den Preissturz. Aber was machen diese mit den importierten US-Geräten, die sie für viel Geld erstanden haben? "Wir wurden von der Entscheidung ziemlich überrascht," sagte Ray von der englischen Skill Academy, "wir glauben, daß es sich um eine Panik-Aktion handelt, legen aber weiter

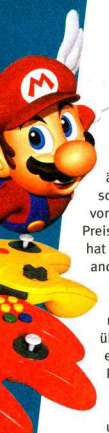
unsere Hoffnung in den Import. Die NTSC-Geräte bieten als einzige Vollbild-Modus, schnellere Geschwindigkeit, und liefern insgesamt ein besseres Bild. Wenn Du alle Formate spielen möchtest, ist dies der einzige Weg." Skill wird seine US-Geräte weiterhin erst einmal für knapp 350 Mark verkaufen, plant aber auch ein Bundle-Paket, das vom Preis her an den der PAL-Geräte

Geräte sind absolut lächerlich." Was bedeutet aber dieser Preissturz für Dich als Nintendo-Fan? Solltest Du Dir kurz vor dem dritten Mai ein N64 zum alten Preis zugelegt haben, dann hast Du Dein sauer verdientes Geld zum Fenster hinaus

angelegentlich werden könnte. "Wir werden unsere Preise nicht drücken," sagt Robin Mookherji von TORC Software, "wir werden weiterhin die Importgeräte zum alten Preis verkaufen, denn unsere Kunden sind von den NTSC-Qualitäten überzeugt. Die Veröffentlichungstermine für PAL-

Neue
Peripherie-
Geräte • Aktuelle
News-Meldungen





geschmissen. Aber ärgere Dich nicht, schließlich wußte vorher keiner von diesem Preissturz. Der Preissturz hat aber noch einen anderen Effekt. Das N64 wird jetzt mit Sicherheit noch mehr Spieler überzeugen, die vorher eher an den Kauf einer Playstation oder Saturn gedacht haben. Wenn mehr und mehr von den N64-Geräten über die

Ladentheke gehen, wird es auch parallel dazu mehr Software geben. Nintendo wird dann auch mit Sicherheit mehr in den europäischen Markt investieren und Fremdanbieter werden sich mit Qualitätsprodukten ein heißes Gefecht liefern. Einige der deutschen Software-Entwickler, die sich bislang wegen den langsam steigenden Verkaufszahlen des N64 zurückgehalten haben, denken bestimmt gerade jetzt immer mehr an die Produktion von N64-Titeln. Leider kamen von den bekanntesten englischen Softwarehäusern bislang keine Bestätigungen. Gremlin, MicroProse, Activision und Bullfrog sind scheinbar immer noch nicht zu bewegen. Aber vielleicht hört man in Zukunft etwas mehr von ihnen.

Und dann ist da ja noch der Preis der Software. Ob Nintendo auch diese Preise senken wird, wenn sich erst einmal eine größere Fangemeinde gebildet hat? Sony hat es damals vorgemacht. Nach unserer Erfahrung wird es keine Preissenkungen im Spiele-Bereich geben. Die Titel für das SNES blieben schließlich auch konstant gleich teuer, obwohl Sega für sein Mega Drive viel günstigere Software im Angebot hatte. Games für das Mega Drive kosteten im Schnitt ein Drittel weniger als SNES-Titel. Wenn sich Nintendo aber auch in Zukunft gegen Sony behaupten will, wird eine Preissenkung wohl auch auf dem Spiele-Sektor unumgänglich sein. Vielleicht wird das 64DD mit seinen billigeren Medien Licht ins Dunkle bringen... Nintendo hat mit seinem plötzlichen Preissturz aber sicherlich mehr Leben in den N64-Markt gebracht. Sony wird bestimmt schon bald als Verlierer dastehen. Das kann für uns N64-Freaks nur gut sein und auch Du wirst sagen können: Wir werden mittlerweile richtig verwöhnt!

TUROK 2 MACHT RIESENSCHRITTE!

NATÜRLICH WIRD ES EINEN ZWEITEN TEIL VON TUROK GEBEN.

Iguana wäre ja auch schön blöd, wenn sie an ihren ersten Erfolg auf dem N64-Markt nicht mit einem überarbeiteten Nachfolger anknüpfen würden. Zur Zeit bastelt man eifrig an der Fortsetzung und beachtet dabei auch die Kritiken, die der erste Teil schlucken mußte. Iguana behauptet felsenfest, daß es nicht einfach nur neue Levels in der alten 3-D-Engine geben wird, sondern erheblich mehr Features eingebunden werden. Hoffentlich bedeutet dies mehr Dinos, Strategie und vielleicht sogar einen Zwei-Spieler-Modus. Turok 2 soll erst 1998 veröffentlicht werden. Sobald wir näheres erfahren, werden wir berichten.



TOP 5 NINTENDO-MASKOTTCHEN

NINTENDO-MASKOTTCHEN SIND SÜSS WIE ZUCKER UND EXTREM KINDERFREUNDLICH. OBWOHL DIE MEISTEN NINTENDO-SPIELE TATSÄCHLICH EHER AUF KINDERGARTEN-NIVEAU ADRESSIERT ZU SEIN SCHEINEN, GERATEN AUCH DIE ERWACHSENEN UNTER UNS OFT INS SCHWÄRMEN. HIER SIND UNSERE FÜNF FAVORITEN:

1. MARIO

2. DONKEY KONG

3. KIRBY

4. LINK

5. YOSHI

01



02



03



04



05



News-Flash

NTSC, Konverter, Speicher – die Fakten

Ein besseres Bild

Die hierzulande vertriebenen N64 sind nach der PAL-Norm; dies bedeutet, daß jedes herkömmliche TV-Gerät die Monitor-Funktion übernehmen kann. Der Anschluß erfolgt entweder über den Antennenang oder – falls Dein Fernseher einen SCART oder Cinch-

Eingang hat – mittels eines AV-Kabels.

Nintendo selbst bietet einen AV-Stecker, der aus drei Cinch-Anschlüssen besteht (linker und rechter Audio-Kanal und ein



kompiertes Bild) und auf einen SCART-Adapter gesteckt wird. Dies bewirkt nicht nur ein besseres Bild und Stereo-Sound, sondern der Sound Deines N64 kann dann auch für ultimativen Hörgenuß über die HiFi-Anlage laufen.

NTSC vs PAL

Das N64 und seine Spiele werden eigentlich für den amerikanischen oder japanischen Fernsehstandard entwickelt. Um die NTSC-Norm auch für das europäische PAL-Signal umzuwandeln, schrauben Sony, Sega und Nintendo ihre Taktfrequenzen um 17,5% runter und klatschen zudem noch horizontale, schwarze Randbalken auf den Screen, um die überlegene PAL-Auflösung (625 horizontale Zeilen anstelle von nur 525) mit allen Mitteln auszumergen. Das N64 hat 28 Auflösungs-Modi, 14 für NTSC und 14 für PAL. Die meisten PAL-Spiele werden später überarbeitet, um möglichst wenig Differenzen einzubringen. Shadows of the Empire läuft in höchster Geschwindigkeit und im Vollbild-Modus ganz wie das NTSC-Vorbild. Mario64 und Turok haben jeweils kleine Randbalken und laufen etwas langsamer, aber die Unterschiede sind nicht allzu groß. Obwohl Acclaim mit Turok bewiesen hat, daß eine weltweit simultane Veröffentlichung möglich ist, kommen die meisten japanischen und amerikanischen Versionen deutlich früher auf den Markt. Einige Spiele werden sogar überhaupt nicht für den europäischen Markt umgesetzt. Für die Import-Spiele muß dann auch gleich einiges mehr an Piepen berappt werden. Unterschiede von 40 Mark gegenüber den PAL-Versionen sind nicht ungewöhnlich. Ein weiterer Vorteil der NTSC-Geräte sind die Video-Ausgangssignale, denn bei der Umwandlung auf das RGB-Format geht ein bißchen Geschwindigkeit verloren (siehe NTSC-Geräte in Deutschland).



NTSC-Geräte in Deutschland

Möchtest Du auch in den Genuß von NTSC-Spielen kommen, brauchst Du normalerweise einen passenden Fernseher. Viele neue Geräte, besonders die aus dem Hause Sony, laufen im 'Multi-Standard' und arbeiten perfekt mit NTSC-Geräten zusammen. Alles, was Du wirklich brauchst, ist ein Standard-220-100V-Energiewandler

64 Chat

Der Vorsitzende der US-Nintendo-Company Howard Lincoln packt aus...

ÜBER DAS 64DD

"Das Design des Nintendo 64 und dem neuen Controller begann mit den Ideen von Herrn Miyamoto: Wie können wir eine Hardware erschaffen, die unsere Konzepte und Pläne für neue Spiele unterstützt? Dies war ein großer Schritt, denn mit dem Hauptaugenmerk auf die Spiele-Qualität mußte die Hardware in den Hintergrund rücken. Daher mußte bald ein 64DD-Laufwerk kreiert werden, um die neuen Gameplay-Elemente verwirklichen zu können. Im Gegensatz zu den CD-ROMs sind 64DD-Disks immer wieder beschreibbar. Dieses Feature läßt es zu, daß Spieler individuelle Einstellungsmöglichkeiten haben und ein flexiblerer Spielablauf gewährleistet ist."

ÜBER DEN INTERNET-ZUGANG

"Es ist wahr, daß das N64 ein sehr kraftvolles Gerät ist und für das Internet geeignet wäre. Zur Zeit ist aber nichts weiteres in Planung, und wir werden auch weiterhin unser oberstes Ziel auf die Zufriedenheit der Spieler setzen, denn um die geht es ja hauptsächlich. Eine Erweiterung ist nicht ausgeschlossen..."

ÜBER DIE KONKURRENZ

"Zur Zeit unterliegt der gesamte Videospiele-Markt einem großen Wachstum. Es wäre zu früh die Gewinner oder Verlierer festzusetzen. Die ultimativen Gewinner oder Verlierer werden durch die Qualität der Spiele sichtbar, aber hier hat Nintendo zur Zeit wohl die Nase vorn."

ÜBER DIE LIEFERSCHWIERIGKEITEN

"Als wir festlegten, wieviele Konsolen auf den Markt gebracht werden müßten, rechneten wir noch nicht mit einer solch großen Nachfrage. Wir haben auch nicht genügend Geräte produziert, die diese explodierende Nachfrage stopfen könnten."

ÜBER DIE ENTWICKLER

"Unsere Fremdanbieter haben alle eins gemeinsam. An erster Stelle steht der Wunsch nach neuen N64-Titeln. Zusätzlich brauchen diese Anbieter aber auch das technische Know-How für die Spieleentwicklung. In der Konsole selbst arbeitet leistungsstarke Hardware, die der von Silicon Graphics-Stations ähnelt. Die Produzenten müssen sich eben mit dieser Hardware auskennen. Da ja SGI-Computer wesentlich teurer als normale PCs sind, müssen die Entwickler oftmals tief in die Tasche greifen, aber nur wenige können sich so etwas leisten. Was aber am wichtigsten ist: Die Entwickler brauchen gute Ideen, denn die beste Grafik garantiert noch kein gutes Gameplay."

ÜBER MIYAMOTO

"Shigeru Miyamoto ist für Nintendo eine sehr wichtige Person, und seine genialen Ideen fördern die ganze Unterhaltungs-Industrie. Später investierte er mehr und mehr Zeit in die Spiele seiner Teams. So griff der Miyamoto-Stil auf viele Nintendo-Games über."

WANN KOMMT WAS?

OBWOHL DIE MEISTEN GROSSARTIGEN N64-GAMES ÜBER IMPORT ZU BEZIEHEN SIND, sieht der deutsche Markt richtig blaß aus. Hits wie Star Fox oder Zelda sind immer noch weit von uns entfernt. Wir haben daher die Veröffentlichungstermine der Games in den einzelnen Territorien aufgelistet – mit interessantem Ergebnis:



DEUTSCHLAND

JETZT ERHÄLTICH

Super Mario 64
Wave Race 64
Pilot Wings 64
Shadows of the Empire
Turok Dinosaur Hunter
FIFA 64

IN DIESEM MONAT

Farbig Joypads
Cruis'n USA
Doom 64
International Superstar
Soccer 64
Killer Instinct Gold
Mario Kart 64
Mortal Kombat Trilogy
NBA Hang Time
Wayne Gretzky 3D Hockey

JULI – SEPTEMBER

Blast Corps
Body Harvest
Clay Fighter Extreme
F1: Pole Position (Human GP)
Hexen 64
Mission: Impossible
Multi Racing Championship
Star Fox 64
War Gods

OKTOBER – WEIHNACHTEN

Blade & Barrel
Duke Nukem 3D
Extreme G
Freak Boy
Goldeneye 007
Joust
Mortal Kombat Mythology
Mystical Ninja (Goeman 5)
Quake 64
Rev Limit
Robotron X
Silicon Valley
Zelda 64

JAPAN

JETZT ERHÄLTICH

Chinese Chess
Jolt Pak
Star Fox 64
Wild Choppers
Yuke! Yuke! Troublemakers

JULI – SEPTEMBER

Aero Gauge
Bomberman 64
Goeman 5
J-League Dynamite Soccer
Macross: Another Dimension
Mission: Impossible
Morita Shogi
Multi Racing Championship
Power League 64
Rev Limit
Sim City 2000
Sonic Wings Assault
Top Gear Rally
Virtual Pro Wrestling
Yoshi's Island 64

OKTOBER – WEIHNACHTEN

Battle Dancers
Buggie Boogie
Chameleon Twist
Climber
Cu-On-Pa
Dracula 3D
Dual Heroes
Hyper Olympic in Nagano
Kirby's Air Ride
Tetrisphere
Ultra Donkey Kong
Zelda 64

AMERIKA

JETZT ERHÄLTICH

Dark Rift
Hexen 64
Robotron X
Star Fox 64
War Gods

JULI – SEPTEMBER

Aero Fighters Assault
Body Harvest
Clay Fighter Extreme
Duke Nukem 3D
F1: Pole Position (Human GP)
Goldeneye 007
International Superstar
Soccer 64
Lamborghini 64
Mission: Impossible
MLB Featuring Ken Griffey
Jnr
Multi Racing Championship
Robotech
Tetrisphere
Top Gear Rally
WCW Wrestling
Yoshi's Island 64

OKTOBER – WEIHNACHTEN

Bio Freaks
Dream
Extreme G
Final Doom II
HED
Jeopardy!
Joust
Mace: The Dark Age
MK Mythology: Sub Zero
NBA In the Zone
NFL Quarterback Club '98
Quake 64
San Francisco Rush
Wayne Gretzky's 3D Hockey 2
Wheel of Fortune

UH, OH! ES GIBT PROBLEME

GO! GO! TROUBLEMAKERS HEISST DAS NEUE 2-D-Plattform-Game von der japanischen Firma Treasure. Was wir bis jetzt gesehen haben, läßt auf eine prächtige Portion an Humor schließen. Obwohl das N64 auf 3-D-Grafik spezialisiert ist, handelt es sich hierbei um ein traditionelles 2-D-Action-Game, in dem Du in die Rolle von Marina (eine mechanische Putzfrau) schlüpfst. Eines Tages verschwindet ihr

Arbeitgeber spurlos und sie macht sich auf die Suche nach ihm. Ohne Waffen (sie ist ja auch eine Putzfrau) ist sie ständig auf der Suche nach neuen Gerätschaften, die ihr bei der Suche helfen könnten. Darunter fallen auch solche Gegenstände wie Staubsauger oder ein Küchen-Laser. Trouble Makers ist schrill, bunt, schnell und sollte noch vor Juni auf dem japanischen Markt erhältlich sein. Wir werden es natürlich sobald wie möglich testen.

NUKEM FOREVER!

APOGEE HAT SOEBEN ANGEGÜNDIGT, daß es bald eine N64-Version von Duke Nukem Forever, dem langerwarteten PC-Nachfolger von Duck Nuckel (Name geändert), geben wird. Das Quake 64-Team wurde eigens für dieses Projekt beauftragt. Apogee-Präsident Scott Miller: "Wir setzen alles auf die Konvertierung von DNf für das N64!"



WIRF AUCH EINEN BLICK AUF UNSER PREVIEW IN DIESER AUSGABE

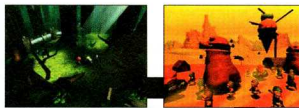
TURRICAN 64 ANGEGÜNDIGT!

TURRICAN IST AUF DEM SPIELMARKT SCHON SEIT VIELEN JAHREN BEKANNT. Über 8- und 16-Bit-Geräte machte es seine Reise und ließ scheinbar die 32-Bitter völlig aus. Faktor 5 möchte jetzt aber auch N64-Besitzer von Turricans Qualitäten überzeugen, was auch durchaus gelingen könnte. Turrican ist eine Mischung aus Shoot'em-Up und Jump'n'Run mit zum Teil phantastischen Grafiken. Vor allem der Level-Aufbau mit den knackigen Endgegnern war den Spielen gleichen Genres seinerzeit deutlich überlegen. Wir sind gespannt!

64DD KOMMT MIT MODEM-ANSCHLUß

IN DER LETZTEN AUSGABE BERICHTETEN WIR ÜBER NINTENDOS 64DD-LAUFWERK, das erst Anfang 1998 separat erhältlich sein soll. Nun hat die japanische Firma offiziell angekündigt, daß ihr Wunder-Laufwerk einen Modem-Anschluß für Netzwerk-Spiele und Internet-Zugang haben wird.

Das sind in der Tat gute Neuigkeiten, besonders, weil viele schon glaubten, daß das 64DD ein weiteres enttäuschendes Zusatzgerät werden wird, wie beispielsweise SEGAs 32X. Zwei verschiedene Medien-Formate werden den Endverbraucher aber bestimmt verwirren und das macht uns Sorgen. Die Möglichkeit ein Modem an das 64DD anzuschließen, macht Nintendo gegenüber Sony dennoch zu einem überlegenen Konkurrenten. Playstation-Besitzer müssen sich dann immer noch mit einem seriellen Link-Kabel begnügen. Nintendo plant eine spezielle Entwicklung von Spiel-Erweiterungen über das Internet. Spieler könnten sich dann ganze Games oder neue Levels downloaden, was natürlich nicht kostenlos sein wird. Wenn es um Geld geht, läßt man sich wie so oft die verrücktesten Dinge einfallen. Mehr Infos in Kürze...



MOTHER 3 WIRD DAS ERSTE SPIEL FÜR DAS 64DD WERDEN UND NICHT ZELDA



und einen Komposit- oder SCART-Stecker. Sollte Dein Fernseh-Gerät nicht der Multi-Standard-Norm entsprechen, gibt es trotzdem noch Hoffnung. Das Standard-N64 gibt kein RGB-Signal aus, aber die meisten Importeure bieten mittlerweile Konverter für 30 oder 40 Märker an. Mit den Konvertern laufen NTSC-Spiele nicht nur über den normalen SCART-Anschluß, sondern haben sogar noch ein besseres Bild als die Komposit-Versionen. Auf größeren Fernsehern wirken die Farben sogar noch kräftiger, Bildzeilen schärfer und das gesamte Bild wird ausschärft. Konverter der ersten Generation produzierten ein leicht mutiertes Bild, während die der zweiten Generation Probleme mit der weißen Farbe auf einigen Fernsehern hatten. An besseren Konvertern wird stets gebastelt. Falls Du Dich nur umgern von Deinem NTSC-Gerät trennen möchtest, besteht auch die Möglichkeit des Aufrüstens mittels eines externen SCART-Konverters. Größere Pixel-Strukturen und Farbschwermierungen sind dann aber nicht ungewöhnlich.

UNIVERSAL SOFTWARE

Obwohl sich die Chips der amerikanischen N64er vorerst kaum von denen der japanischen Modelle unterscheiden, gibt es noch einen weiteren Unterschied im Gehäuse selbst. Öffne die Klappen des Cartridge-Schachtes. Du solltest zwei kleine Plastik-Stifte auf beiden Seiten des Einführschachtes entdecken. Nun kommt es auf deren Position an, ob man nun japanische oder amerikanische Software spielen kann. Die einfachste Methode, um dieses Hindernis zu umgehen, ist ein Überbrückungs-Adapter.

Alternativ könnte auch ein

Fachhändler das NTSC-Modell öffnen und diese Stifte entfernen.

Schlechte Nachrichten für Besitzer der PAL-Version, denn die ist völlig anders aufgebaut. Das PAL-Modell ist mit einer komplizierten Dreifach-Schutzvorkehrung ausgerüstet. Erstens gibt es zwei weitere Plastik-Stifte, die zu entfernen sind. Zweitens hat Nintendo einen speziellen Länder-Chip eingebaut, der die jeweiligen Signale der Cartridge auffängt und entsprechend verarbeitet. Drittens laufen viele der NTSC-Spiele mit einer Bildfrequenz von 60Hz, unabhängig von der Basis-Konsole und das macht den PAL-Modellen schwer zu schaffen. Ein kaum übersehbarer Verschmiereffekt wird auf einigen Fernsehern sichtbar und die Grafik hakt beim Scrolling scheinbar etwas.

Die ersten zwei Schutzvorkehrungen können umgangen werden. Eine Methode ist der bereits erwähnte Universal-Adapter. Besitzt Du ein PAL-Gerät, mußt Du das NTSC-Spiel in einen Schacht und ein anderes PAL-Spiel in den zweiten Schacht des Adapters stecken. Die Ländererkennung wird mit dieser Technik hinterlistig ausgetrickst. Deiner Konsole wird damit ein PAL-Signal des NTSC-Spiels vorgaugaukt. Das funktioniert bis jetzt mit allen Titeln, bis auf Wave Race, das nach einigen Minuten abschmiert. Die zweite Möglichkeit



http://www.64power.com Web-Site



MIT SPANNUNG ERWARTET...

IN DIESER RUBRIK WERFEN WIR EINEN BLICK UND BERICHTEN ÜBER DIE ENTWICKLUNG EINES TITELS, DER MIT SPANNUNG ERWARTET WIRD.

ZELDA 64 – NUN DOCH NICHT FÜR DAS 64DD?

Was anfänglich als erstes 64DD-Spiel geplant war, kommt nun doch zunächst auf Cartridge auf den Markt. Erst Mitte 1998 soll Zelda 64 als erweiterte Version für das 64DD erscheinen. An Zeldas Stelle springt jetzt Mother 3 als 64DD-Premiere ein. Was von Mother 3 zu erwarten ist, kann man jetzt noch nicht mit völliger Sicherheit sagen (siehe Mother 3-Preview in dieser Ausgabe).



Zeldas Veröffentlichung wurde jetzt vorläufig auf Ende 1997 festgelegt, und es verspricht, das beste Spiel seit Mario 64 und Star Fox zu werden. In der ersten 64 Power konntest Du schon ein Preview lesen, indem wir einige der Features von Zelda 64 aufzeigten. Für die nächste Ausgabe haben wir einen großen Sonderbericht für Zelda 64 in Planung. Auf der E3, der großen Spielemesse in Atlanta, wird man Zelda 64 genauer betrachten können. Wir werden dabei sein und uns bald dem Thema weiter annehmen.

ARE YOU READY TO RUMBLE?

DAS RUMBLE PAK – OHNE ZWEIFEL DIE BESTE KONSOL-ERWEITERUNG seit dem Lenkrad oder dem Aura Interactor – kommt zusammen mit Star Fox 64 auf den Markt. Füttere das Rumble Pak (auch Jolt Pak genannt) mit zwei kleinen Batterien, schiebe es in Deinen Controller und Dein Joypad reagiert mit entsprechenden Vibrationen während eines Action-Games. Das Jolt Pak funktioniert ausgezeichnet und erweitert den Spielspaß erheblich. Aber was geschieht mit dem Ding, nachdem wir Star Fox durchgespielt haben? Wird es in der Ecke liegen und verstauben? Keine Panik! Fremdanbieter haben schon für die Unterstützung des Jolt Paks zugesagt. Im letzten Moment hat man bei Blast Corps noch von einer Einbindung des Jolt Paks abgesehen, da es wegen der ständigen Explosionen im Spiel wohl ununterbrechlich vibrieren würde. Einzig und allein der Nachteil, daß zusammen mit dem Jolt Pak keine Controller Paks mehr verwendet werden können, macht uns etwas stutzig. Dann muß jeweils der kleine interne Speicher der Cartridge erhalten. Hier ist die Liste der geplanten Spiele, die das Jolt Pak unterstützen werden:

BESTÄTIGT WURDEN:

1. SAN FRANCISCO RUSH
2. CLAY FIGHTER 64
3. EXTREME G
4. WAYNE GRETSKY'S 3D HOCKEY
5. AERO FIGHTERS ASSAULT

MÖGLICH SIND:

1. TOP GEAR RALLY
2. KIRBY'S AIR RIDE
3. BUGGIE BOOGY
4. DREAM
5. ZELDA 64



64 CHARTS

PLATZ	SPIEL	VERTRIEB
1.	WAVE RAVE 64	NINTENDO
2.	SUPER MARIO 64	NINTENDO
3.	SHADOWS OF THE EMPIRE	NINTENDO
4.	TUROK DINOSAUR HUNTER	ACCLAIM
5.	PILOT WINGS	NINTENDO



SF RUSH – EINES DER ERSTEN SPIELE, DAS NEBEN STAR FOX 64 VOM JOLT PAK GEBRAUCH MACHEN WIRD

ACCLAIM WIRD SPORTLICH

GERADE NOCH RECHTZITIG ERREICHTE uns die Mitteilung, daß Acclaim in Bälde ein neues N64-Game namens **Extreme G** veröffentlicht wird. Probe Entertainment arbeitet zur Zeit auf Hochtour an dem Rennsport-Spiel mit acht futuristischen Motorrädern und zwölf verrückten Strecken. Extreme G wird man mit bis zu vier Spielern spielen können. Mehr dazu in Kürze...

BUGGY BOOGIE!

Noch vor Ende des Jahres soll Buggy Boogie aus den Angel Studios auf den japanischen Markt kommen. Ein nicht ganz ernstzunehmendes Rennspiel soll es werden, mit Autos, deren Reifen einen größeren Umfang als Pamelas Oberweite haben. Nächste Ausgabe mehr...



LAMBORGHINI -LUXUS

TITUS, EINE WELTWEIT BEKANNTE Firma, kommt ganz plötzlich mit einem Spiel für das N64 auf uns zu gerast. Lamborghini 64 soll es heißen und stellt lediglich eine grafisch überarbeitete Version des bekannten SNES-Titels dar. Ganz im Stile von Out Run geht es in einem spritzigen Lambo Diabolo oder zwei anderen Wagen über die Pisten. Für einen ersten Eindruck sollte das unten abgedruckte Bild vorerst genügen. Wir wollen Dir ja auch nicht zu viel Appetit machen, gel? Sobald uns Titus die Türen öffnet, werden wir Dir mehr berichten.



LAMBORGHINI 64 – ALLES, WAS ES ZUR ZEIT VON LAMBO 64 ZU SEHEN GIBT

NTSC ODER PAL?

Importierte NTSC-Games bringen sicherlich eine Menge Spaß ins Haus, aber wie wir es schon im Hardware-Teil dieser Ausgabe beschrieben haben, gibt es doch noch einige Probleme mit dem N64. Meistens bringen die Konverter bei importierten Spielen auf Multi-Standard-Fernsehern auch mit PAL-Geräten ein brillantes Bild zustande. *Wave Race* spielt hier den Außenseiter. Läuft Dein TV noch nicht mit dem Multi-Standard, kommt es immer auf das Game an. Einige Spiele laufen ohne Probleme im PAL-Gerät und bringen automatisch bei 50Hz die Randbalken auf den Schirm. Einige machen wirklich Ärger und bringen im Vollbildmodus schlimme Veränderungen in der Grafik mit sich. Nachfolgend unsere Erfahrungen mit den Spielen auf verschiedenen Systeme (andere Fernseher/Stecker/Konverter können unterschiedliche Ergebnisse liefern):

NTSC GAME (WITH CONVERTOR)

MARIO KART 64
DOOM 64
WAYNE GRETSKY
WAVE RACE 64
MARIO 64
J LEAGUE PERFECT STRIKER
PILOT WINGS 64
SHADOWS OF THE EMPIRE
KILLER INSTINCT GOLD

PAL TV/ N64

SCHATTEN-EFFEKT/SOUND-VERZERRUNG
BALKEN/LANGSAMER
BALKEN/VERFÄLSCHTE SPRACHE
LÄUFT NICHT!
BALKEN/SCHATTEN-EFFEKT
VOLLBILD/DOPPEL-BILD
SCHWERE SCHATTEN-EFFEKTE
SCHATTEN-E./VOLLBILD
SCHATTEN-E./VOLLBILD

WELTRAUM-ZIRKUS

UNS IST ZU ÖHREN GEKOMMEN, DASS OCEAN – NACH Multi RACING Championship – nun einen weiteren Titel namens Space Circus in der Mache hat. Das Adventure soll speziell für unsere jüngeren N64-Besitzer produziert werden und ebenfalls am Ende des Jahres erscheinen.

CASTLEVANIA 64 KOMMT!

KONAMIS NÄCHSTER GROSSER ABRÄUMER (NACH ISS 64) wird *Dracula 3D* sein (in Europa *Castlevania 64*) – die jüngste Ausgabe der bekannten Vampir-Serie auf dem NES und SNES. Während alle Vorgänger noch von der Seite gespielt wurden (auch *Castlevania X* auf der Playstation), bietet *Castlevania 64 3-D* Grafik pur in einem schaurig schönen Ambiente. Keine kindischen Cartoon-Grafiken mehr! *Dracula 3D* soll noch am Ende des Jahres erscheinen, wir werden weiterhin ein scharfes Auge drauf werfen. Scheinbar will sich auch Konami nicht das Weihnachtsgeschäft entgehen lassen.



DRACULA 3D IST BIS HEUTE KONAMIS WELTWEIT GRÖSSTER KONSOLEN-HIT. WIR KÖNNEN ES NICHT ERWARTEN



besteht darin, die Konsole von einem Händler umbauen zu lassen. Dieser bastelt dann ein bißchen an der Platine herum und schon sollte alles ohne Probleme funktionieren. Unglücklicherweise umgeht keine der beiden Lösungen das verzerrte Ausgangssignal. Und wenn Nintendo tatsächlich ständig die Codierung der Chips ändern sollte, wird es immer wieder neue Probleme geben. Für NTSC-Konsolen-Besitzer gibt es beim Ausgangssignal keine Probleme, aber auch hier besteht die Gefahr bei unterschiedlich codierten PAL-Games.

SICHERES ABSPEICHERN

GAME PAK: Nintendo bevorzugt bis jetzt eindeutig die Speichermöglichkeiten ihrer Cartridges. Im Modul selbst befindet sich ein kleiner Speicherchip, der durch eine langlebige Batterie ständig mit Strom versorgt wird. Diese Speichermöglichkeit ist sehr sicher, schnell und einfach zu handhaben. Nachteilig ist es für Fremdhersteller allemal, denn die müssen für die Chips ordentlich in die Tasche greifen. Von der kleinen Kapazität mal ganz abgesehen.

CONTROLLER PAK: Abgesehen von der Möglichkeit, Controller Paks in den Schacht des Joypads zu stecken, bietet diese Erweiterungsmöglichkeit noch einen ganz anderen Vorteil. Der Jolt Pak (siehe Starfox 64) bietet enormen Spielspaß. Abgesehen von diesem technischen Wunderwerk ist der Slot aber hauptsächlich für Controller Paks vorgesehen. Standard Nintendo-Controller Paks haben eine Speicherkapazität von 256K, aufgeteilt in 123 Speicherseiten, die wiederum jeweils eine Größe von 2K haben. Die Anzahl der verwendeten Seiten hat etwas mit dem entsprechenden Spiel zu tun. Während *Killer Instinct* nur drei Seiten für seine Highscores benötigt, frißt *Mario Kart* schon ganze 121 für die 'Ghost-Fahrten'. Wie dem auch sei, der Kauf eines Controller Paks ist umungänglich und ist so manches Mal die Grundvoraussetzung für ein neues Spiel. Sparsame Käufer greifen wahrscheinlich eher zu den Controller Paks der Fremdanbieter, denn die haben wegen ihres Komprimierungsverfahrens meistens erheblich mehr Kapazität, sofern die Daten des jeweiligen Games nicht sowieso schon in gepackter Form gespeichert werden. Fast alle Paks reagieren jedoch empfindlich auf bestimmte Vorgänge. Ein vorzeitiges Reset beim Speichern oder das Entfernen der Paks aus dem Controller kann oftmals einen Datenverlust bewirken. Lies Dir dazu unbedingt die Anleitung genauestens durch. Wenn Du genau wissen willst, was sich zur Zeit auf Deinem Pak befindet, solltest Du einfach zu Beginn eines Spiels den Start-Knopf festhalten, und Du erhältst einen entsprechenden Überblick.



WARMER 'THANK YOUS' GEHEN AN RAY UND THE VIKING VON THE SKILL ACADEMY (0044-181 5679174) FÜR DIE TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG, AN MARTIN VOM VIDEO GAME CENTRE (0044-1202 527314) UND AN COLIN VON MEGAMIX (0044-1732 351220) FÜR DIE ZUSÄTZLICHEN HILFESTELLUNGEN.





Frage & Antwort

Du fragst – Onkel Tom antwortet

SCHREIBE AN:
SMP PUBLISHING – ONKEL TOM
POSTFACH 3161
48581 GRONAU

Frage: Ich habe ein US-N64 und möchte japanische Games spielen, aber die Module passen nicht den Schacht, wegen der Führungsschiene. Was kann ich tun? **SVEN THOMAS**
Antwort: Dafür müßtest Du Deinen N64 öffnen und die Führungsschiene austauschen. Eine detaillierte Beschreibung findest Du in unserem Hardware-Teil in dieser Ausgabe.

Frage: Wann wird es endlich Starfox 64 in Deutschland geben? **RALF SCHRÖDER**
Antwort: Starfox sollte soeben in Japan veröffentlicht worden sein. Erscheinungsdatum ist in Amerika am 30. Juni, in Deutschland irgendwann zwischen Juli und September.

Frage: Lohnt sich der Kauf von Doom 64 wirklich, oder sollte ich besser auf Quake 64 warten? **DR. FRED**
Antwort: Zur Zeit ist die Nintendo64-Variante dieses veralteten Games die beste überhaupt, aber das hat noch gar nichts zu sagen. Es ist wirklich nur zu empfehlen, wenn man die alte Version noch nicht kennt. Quake 64 ist eine unbekannte Größe, aber mit Sicherheit viel komplexer.

Frage: Werden 64DD-Spiele simultan mit den Cartridge-Versionen erscheinen, oder muß man sich noch gedulden? **PETRA MÜLLER**

Antwort: Ach, es gibt auch weibliche N64-Besitzer! – Es wird wahrscheinlich kein einziges 64DD-Game geben, daß zusätzlich auf normaler Cartridge auf den Markt kommt. Dafür bieten 64DD-Spiele eine noch bessere Qualität, die man auf einem normalen Modul nicht verwirklichen kann. Das Zusatzgerät wird dann wohl unumgänglich sein.



Postfach 64

UND WIR ERSCHUFEN DIE 64POWER...

Hi, hochgeschätztes 64 Power-Team!
Ich heiße Gerald Fischer und bin 16 Jahre alt. Selbstverständlich bin ich seit dem 1. März 1997 (ein denkwürdiger Tag in der Geschichte der Menschheit) stolzer Besitzer eines Nintendo64. Super Mario64 habe ich mittlerweile ganz locker durchgespielt. Ich bin Euch wirklich dankbar, daß Ihr mit soviel Freude bereitet, denn als ich neulich bei meinem Zeitschriftenhändler die Nintendo-Zeitschriften durchblätterte, fielen mir fast die Augen aus dem Kopf, als ich die neue 64 Power in meinen Händen hielt. Das ist das i-Tüpfelchen auf dem Nintendo64. Übrigens habe ich mir diese Zeitschrift seit dem 1. März über alles gewünscht. Natürlich atmet Ihr, daß nicht nur ich diesen Wunsch hatte und erschuf die 64 Power.

ANM. V. ONKEL TOM: DEINE LOBESHYMNIE GEHT RUNTER WIE ÖL. HAB TAUSEND DANK! DASS DIR BEIM DURCHBLÄTTERN UNSERES HEFTES GLEICH DIE AUGEN AUS DEM KOPF FALLEN, HÄTTE ICH NICHT GEDACHT. IMMERHIN SOLLEN N64-GAMES JA RICHTIG SÜCHTIG MACHEN, ABER UNSER HEFT? VIELLEICHT SOLLTE AN DIESER STELLE FOLGENDES KUNDETAN WERDEN: "ZU RISIKEN UND NEBENWIRKUNGEN LESEN SIE DAS INHALTSVERZEICHNIS, UND FRAGEN SIE

ONKEL TOM ODER IHREN HÄNDLER."

Hier noch ein paar Fragen an Euch:
1. Nachdem ich die 120 Sterne in Mario64 zusammengerafft habe, verrät mir Yoshi, daß ich unter veränderten Bedingungen weiterspielen kann. Aber welche?
ANM. V. ONKEL TOM: DU BIST NICHT DER EINZIGE, DER UNS DIES FRAGE GESTELLT HAT. UM EHRLICH ZU SEIN: ES GIBT WIRKLICH WENIG VERÄNDERUNGEN. UNTER ANDEREM IST DER GROSSE PINGUIN AUF DER EISBAHN NUN UM EINIGES SCHNELLER. AUCH DER DREISPRUNG HAT SICH VERÄNDERT. ABER MAL IM ERNST: HAST DU NICHT LANGSAM DIE



SCHNAUZE VOLL VON MARIO64? SO ERGING ES MIR ZUMINDEST, NACHDEM ICH ALLE 120 STERNE EINGESAMMELT HATTE.

2. Ist es anzunehmen, daß Turok in den nächsten Wochen für unter 100 Mark zu bekommen ist? Immerhin kostet es jetzt nur noch 125 anstatt 160 Mark.

ANM. V. ONKEL TOM: DIE PREISE FÜR NINTENDO-SPIELE WERDEN IM LAUFE DER ZEIT NATÜRLICH STÄNDIGEN VERÄNDERUNGEN UNTERLIEGEN. MANCHMAL IST ES EINZIG UND ALLEIN

WILLKOMMEN IN ONKEL TOMS
Posthüttel! Ich bin Onkel Tom und habe für Deine positiven Kommentare, Probleme aber auch Kritiken ein offenes, und vor allem gewaschenes Ohr. Du erhältst hier die Gelegenheit, Deine Meinung rund um das Thema N64 vor einem sehr großen Publikum zu verbreiten. Tausche Deine Erfahrungen mit anderen Lesern aus. Bist Du vom N64 enttäuscht oder damit zufrieden? Was hältst Du von der Super-Konsole? Wird sich das N64 wirklich durchsetzen? Das alles möchte ich wissen. Schicke Deine Flaschenpost an:
SMP PUBLISHING, ONKEL TOM, POSTFACH 3161, 48581 GRONAU.

VOM JEWEILIGEN HÄNDLER ABHÄNGIG. SOLANGE ES KAUM EINEN KONKURRENZKAMPF AUF DEM MARKT GIBT, WERDEN DIE PREISE NUR LANGSAM FALLEN.

3. Ist es eigentlich Absicht, daß Ihr nach jedem "ss" das nächste Zeichen um eine Stelle nach links rückt und somit das zweite überschreibt? Wenn ja, dann ist es eigentlich eine lustige und interessante Abwechslung. Es könnte ja Euer Markenzeichen werden.
ANM. V. ONKEL TOM: PRUUST! EIN FEHLER ALS MARKENZEICHEN. DAS PROBLEM MIT DEM "SS" FIEL UNS AUCH AUF, ABER ERST, NACHDEM ALLES IN DEN DRUCK GEWANDT WAR. ES

LAG AN DER KONVERTIERUNG DER TEXTE VOM PC- ZUM MAC-FORMAT. AUF DEM BILDSCHIRM SAH ALLES NOCH GANZ NORMAL AUS, ABER DAS RESULTAT WAR ERSCHEKKEND! [JETZT SOLLTE ABER ALLES IN BUTTER SEIN...]
4. Wie wäre es denn eigentlich mit einer Fanpost-Doppelseite? Übrigens würde ich vor Freude an die Decke springen, wenn ich in den nächsten Ausgaben ein Poster entdecken würde.

ANM. V. ONKEL TOM: MERKE: WER VOR FREUDE AN DIE DECKE SPRINGT, DER HAT SCHON OFT AM NÄCHSTEN TAG IM KOMA DEN TAG VERPENNT! DIE SACHE MIT DEM POSTER HALT ICH EBENFALLS FÜR EINE GUTE IDEE, ABER DAVON MÜSSTE ERST EINMAL UNSER CHEF ÜBERZEUGT WERDEN. DER BEWACHT NÄMLICH SEINE TRAFFORD'SCHEN GEBETSBÜCHER VOR EINEM HEILIGEN GRAL. ABER DARAN ES WIRKLICH REGES INTERESSE DARAN GEBEN SOLLT... HER MIT EUREN MEINUNGEN!

NEUE N64-PERIPHERIE

Ein **BESSERES** Bild, mehr **SPEICHER** und die **MÖGLICHKEIT**, auch NTSC-Games zu spielen – davon **TRÄUMT** jeder N64-Besitzer. Thomas Richter stellt hier einige der **INTERESSANTESTEN** Hardware-Entwicklungen zusammen.



ERSTES N64-LENKRAD!

DER BEKANNTE PERIPHERIE-Lieferant Jöllenneck ist die erste Firma, die ein Lenkrad-System für das N64 vorstellt. Das N64 Steering Wheel hat eine analoge, programmierbare Lenkvorrichtung, Fußpedale und eine Tisch- oder Sitzbedienung. Zudem soll das Lenkrad verstellbar in Höhe und Neigung sein und über ein extra langes Verbindungskabel verfügen. Der Schacht für ein Memory Pak ist natürlich auch integriert. Ab Juni soll es das Lenkrad mit dem schönen Look für knapp 150 Mark geben. Unsere Profi-Piloten warten schon auf ein Test-Exemplar.

MEGA MEMORY CARTRIDGE

CA. 99,- DM, DATAFLASH GMBH, WASSENBERGSTR. 34, 46446 EMMERICH

Ein hoher Preis, aber diese Memory Card ist ihr Geld wert. Mit seinen 5 MB an Speicherkapazität überbietet Datels Mega Memory Cartridge das Nintendo Controller Pak um das zofache! Mittels des kleinen Knopfes an der Rückseite des ungewöhnlich großen Gehäuses kann man zwischen den Speicherseiten hin und her schalten. Leider ist jedes Mal ein Reset nötig, um die neue Seite benutzen zu können. Eine rote LED-Anzeige zeigt die aktuell angewählte Speicherseite an. Schiebt man die Cartridge in den Controller ein und hält für eine längere Zeit den Knopf für



die Wahl der Speicherseite gedrückt, leuchtet auf dem Display ein 'F' (Factory Format) auf, was so viel bedeutet, daß nun sämtliche Spielstände gelöscht sind. Alles in allem ist die Mega Memory Cartridge ein faszinierendes

Stück Technik. Für die knappe Anleitung gibt es zumindest keine Goldmedaille. Wer das Geld übrig hat, sollte vielleicht mal über eine Anschaffung nachdenken.

MEMORY CARD PLUS

CA. 60,- DM, JÖLLENBECK (04287-12510)

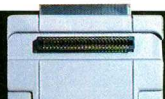
Eine der ersten Controller Paks von Fremdanbietern nennt sich Memory Card Plus von InterAct. In der Packung liegen zwar keine Etiketten für eine Controller Pak-Beschriftung, dafür hat das Teil gleich 4 Speicherseiten, die sich über einen kleinen Regler an der Rückseite auswählen lassen. Die vierfache Speicherkapazität hat natürlich gegenüber den Standard-Paks einen etwas höheren Preis, dafür bekommt man auch viel mehr fürs Geld.



UNIVERSAL CONVERTER

CA. 60,- DM, CMT ENGLAND (0044-113-2306305)

Hier haben wir den ersten Adapter, der mit allen N64 funktioniert. Es wird nach dem gleichen Verfahren vorgegangen, wie auch bei den alten SNES-Konvertern: der Schacht an der Rückseite des Konverters schluckt eine Cartridge mit dem passenden Länder-Code, während oben das Modul mit dem ausländischen Format eingesteckt wird. Mit einem PAL-Gerät funktioniert dieser Konverter bis jetzt prächtig, bis auf Wave Race, das nach einigen Minuten den Geist aufgibt. Unglücklicherweise werden die meisten NTSC-Games mit 60Hz ausgegeben, was auf einen Fernseher einen leichten Verschmier- bzw. Schatteneffekt (Ghosting) zur Folge hat. Auf NTSC-Geräten gibt es mit PAL-Spielen zur Zeit keine Probleme. In Zukunft könnte es Probleme geben, denn Nintendo bastelt immer wieder an neuen Cartridges, die einen neueren Sicherheits-Chip unter der Haube haben.



SUPERPAD 64 PLUS

CA. 60 MARK, JÖLLENBECK (04287-12510)

Die erste Alternative zum Nintendo-Controller kommt von der Firma InterAct und wird in Deutschland von Jöllenneck vertrieben. Das SuperPad 64 Plus hat vom Design her fast gar nichts mehr mit dem eigenwilligen Konzept des Nintendo-Controllers zu tun. Lediglich der Analog-Stick, das Digital-Kreuz und die Knöpfe sind fast genauso angeordnet. Das SP64 Plus liegt überraschend gut in der Hand und hat zudem gegenüber dem Nintendo-Controller einen großen Vorteil.



Vielleicht ist Dir auch schon aufgefallen, daß Du entweder nur den 'R-Knopf' oder nur den 'L-Knopf' drücken kannst, aber nicht beide gleichzeitig. Das SP64 Plus beseitigt dieses Problem, indem man ohne Umstände an sämtliche Knöpfe auf dem Pad kommt. Der 'Z-Knopf' wird jetzt mit dem Mittelfinger betätigt. Einziger Nachteil ist der Analog-Stick. Der ist nämlich leicht nach innen gewölbt und somit auf Dauer etwas rutschiger als der vom Nintendo-Pad. Die etwas eigenwillige Dauerfeuer-Taste ist fast genauso überflüssig wie die Slow-Motion-Taste (Zeitleupe), die lediglich dauernd die

SFX 64 UNIVERSAL ADAPTER

CA. 45,- DM, BLAZE ENGLAND (0044-1302-751428)

Die ursprüngliche Version wurde schon vor dem Erstverkaufstag des N64 produziert und bietet in der Tat keine nützliche Funktion für PAL-Systeme. Der einzige Schacht übergeht die interne, physische Sicherheitsvorrichtung für japanische oder US NTSC-Geräte. Eine neue Version soll angeblich gerade zum gleichen Preis angeboten werden und wird die gleichen Funktionen wie der Universal Converter haben. Mehr in der nächsten Ausgabe.



Funktion der 'Start-Taste' aufruft. Auf diese beiden Knöpfe kann man getrost verzichten und somit zehn Marker sparen, indem man das kleinere Modell, das Super Pad 64, kauft. Trotz der kleineren Mäkel kann man das SuperPad 64 Plus als Alternativ-Controller sehen. Es liegt nicht nur besser in der Hand, sondern hat auch gleich ein längeres Anschlußkabel für größere Bewegungsfreiheit. Ab Juni soll es zum gleichen Preis das Fun Pad 64 Plus im transparenten Gehäuse geben.

64 power

ABO

DIESES ANGEBOT KANNST DU NICHT AUSSCHLAGEN!

Nintendo 100% Action! Neu!

Das Magazin für alle N64-Besitzer!

64 power
unabhängig, unbestechlich, aktuell

Gelöst!
Über 25 Seiten Tips für MARIO 64, Turok und SHADOWS!

Nach 4 Jahren im All...

STARFOX 64

... ENDLICH GELANDET!
Das beste Shoot'em-Up aller Zeiten!

NTSC oder PAL? Die Fakten über die verschiedenen N64-Modelle!

Jedes neue N64-Game im Test!

Abonniere die **64 power**, denn die Vorteile sind überzeugend:

- [1] Du bekommst die **64 power** direkt ins Haus geliefert, noch bevor sie in den Handel geht. Du liest als erster die heißesten Neuigkeiten, Interviews, Previews, Reviews und Cheats aus der N64-Szene!
- [2] Durch unser Abo-Angebot sparst Du 15 % gegenüber dem regulären Verkaufspreis!
- [3] Sollte sich der Verkaufspreis der **64 power** im Handel einmal erhöhen, kannst Du Dir ins Fäustchen lachen, denn der Preis, den Du zahlst, bleibt gleich - garantiert!

DU
SPARST

15%



Bitte sende diese Seite oder
eine Kopie davon
in einem Umschlag an:

SMP Publishing
64 power Aboservice
Postfach 3161
48581 Gronau

64
power

ABO - COUPON

HIERMIT BESTELLE ICH:

DAS 64 power JAHRESABONNEMENT.

ICH ERHALTE 6 AUSGABEN ZUM PREIS VON NUR DM 33,-
(SCHWEIZ UND ÖSTERREICH: DM 45,00) INKLUSIVE PORTO UND
VERPACKUNG. DAS ABONNEMENT VERLÄNGERT SICH
AUTOMATISCH UM WEITERE 12 MONATE, WENN ICH NICHT
SPÄTESTENS DREI MONATE VOR ABLAUF SCHRIFTLICH KÜNDIGE.

Persönliche Angaben (bitte in Blockschrift)

Vorname, Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Unterschrift:

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

**DIE 64 power SOLL NICHT AN MICH GESCHICKT WERDEN,
SONDERN EIN GESCHENK SEIN FÜR**

Vorname, Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

**ICH ZAHLE (BITTE NUR EINE DIESER DREI ZAHLUNGSARTEN WÄHLEN,
ANDERE KÖNNEN LEIDER NICHT BERÜCKSICHTIGT WERDEN)**

☐ Geld liegt bei

☐ per beigelegtem Verrechnungs-/Euroscheck

☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich

Euch hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:

Kontonummer:

Bankleitzahl:

Geldinstitut/Ort:

Unterschrift:

Nininformation



Vertrieb:
Entwicklung:

Nintendo
Nintendo

Genre:
Getestete Version:

Shoot'em-up
Japan

Erhältlich:
Preis:

Jetzt (Import)
DM 160,-

Kurz & Knapp

⊕ DIE EXTRAVAGANTESTE GRAFIK, DIE ES JE AUF EINEM N64 ZU SEHEN GAB. UNZÄHLIGE OBJEKTE UND LICHTEFFEKTE AUF EINMAL AUF DEM BILDSCHIRM.

⊕ SELBST BEI DEN RIESIGEN ENDEGEGNERN BLEIBT DAS GAME FLÜSSIG WIE DIE NIAGARA-FÄLLE. HIER WIRD GEZEIGT, WOZU DIE 3-D-KONSOLE FÄHIG IST!

Nintendos neuester **TOP-TITEL** schlägt alles bisher **DAGEWESENE** aus diesem Genre.

STAR

Speicheroptionen

SPENNER:
HIGH SCORES
CONTROLLER PAN-
SEINE FUNKTION





IN DER ERSTEN KONFRONTATION MIT EINEM ENDEGNEGER HAT MAN NOCH GENÜGENDE AUSWEICHMÖGLICHKEITEN, DA DAS SPIELAREAL GROSSFLÄCHIG ANGELEGT WURDE. SPÄTER WIRD ES SCHON MAL ENG



WENN MAN STARFOX 64 schreibt, dann ist das wie die Wiedergeburt der Manga-Fantasie, eine State-of-the-art-Weltraum-Opera, bei deren Betrachtung George Lucas' Star Wars reichlich lahm wirkt. Starfox 64 ist wie ein Traum. Ein bedrohliches Monster mit einer scharlachroten Haut schwimmt durch einen Lava-See und greift mit seiner kraftvollen Klaue nach einem einsamen Raumschiff. Vorher flog ein ID4-ähnliches UFO in Richtung eines Wolkenkratzers und zerstörte dieses mit Leichtigkeit. Tausende von kleinen Dronen schwirren aus den Trümmern und bilden eine gigantische Flugstaffel aus Arwing Fightern. In einer breitflächigen, unterirdischen Basis läuft derweil ein gewaltiges Steinmonster einen Korridor entlang, vorbei an salutierenden Statuen und beweglichen Barrieren. Trümmerteile lösen sich nach dem Erwachen des Kolosses aus der Festung und fallen krachend zu Boden. Laserschüsse durchsieben seinen Körper. Starfox 64 überrascht immer wieder und wieder. Mechanische Ritter werden vom Deck eines Mutterschiffes katapultiert, ein Zug durchbricht den Horizont, Transporter fetzen auseinander, als ein Panzer in die Luft aufsteigt und eine mächtige,

drachenähnliche Kreatur frei läßt. An vielen Stellen erreichen die Special-FX in Starfox 64 mit all ihren bizarren Figuren schon Hollywood-Qualität. Jeder der 15 Hauptlevels bringt zumindest einen neuen, schockierenden Endgegner ans Tageslicht. Einige von ihnen mutieren während ihrer Angriffsphase oftmals ein- oder zweimal, bevor sie auf spektakuläre Weise zerfallen. Starfox 64 ist zukunftsweisend. Dagegen sehen ältere 32-Bit-Vorgänger reichlich erbärmlich aus. Nette Versuche waren es bisher, mehr kann man von den Klassikern nicht behaupten. Nintendo stellt mit Starfox 64 das Genre auf den Kopf. Zwar stehen hier die Erkundungsflüge und Taktiken, wie beispielsweise in 3DOs Starfighter oder dem unveröffentlichten Starfox 2, deutlich im Hintergrund, dafür hat Miyamoto für pures Arcade-Feeling gesorgt. Andere Ziele gab es nicht!

GRIF NACH DEN STERNEN

Erste Eindrücke sind auch hier nicht unbedingt immer positiv zu bewerten. Wie auch beim Original, hat man in Starfox 64 zwei wählbare Kamera-Perspektiven: Cockpit und Verfolgeransicht. In der Cockpit-Ansicht wirkt das Geschehen zumindest schneller. Bei



AN DEN FLÜGELN VON FOXS ARWING KANN MAN DEUTLICH DIE ERWEITERTE LASER-BEWAFNUNG ERKENNEN



WÄHREND FOX GERADE IN DEN LANDMASTER PANZER SPRINGEN WILL, KOMMT EINER SEINER KAMERADEN ANGEFLOGEN

FOX⁶⁴



FLÜGE DURCH BESTIMMTE KREISFORMATIONEN ÖFFNEN OFT GEHEIME BONUS-LEVEL



Loop-the-Loop

● LOOP-THI-LOOP-MANÖVER SEHEN NICHT NUR COOL AUS. AUCH VON HINTEN ANGREIFENDE FLIEGER LASSEN SICH GUT VERWIRREN.

einer Konfrontation mit einem Endgegner wird automatisch auf die Verfolgeransicht umgeschaltet. Jene wirkt gegenüber der etwas unübersichtlich geratenen Cockpit-Ansicht auch nicht viel besser. Das grelle Leuchten der Triebwerke und die Größe des Raumschiffes an sich wirken ermüdend und versperren manchmal die Sicht auf ein Ziel. Auch in Starfox 64 gilt es



DIE STERNKARTE SIEHT FAST SO AUS WIE IM ORIGINAL. ABER ES GIBT KEINE LEVEL MIT UNTERSCHIEDLICHEN SCHWIERIGKEITSTUFEN

vielerorts, sich durch enge Pässe hindurch zu schlängeln und im letzten Moment Objekten auszuweichen. An einigen Stellen öffnen und schließen sich Türen ohne Gnade. Spieler mit blitzartigen Reflexen werden eindeutig im Vorteil sein, andere... na ja... sprechen wir nicht darüber. In der Außenansicht wird diese Aufgabe zumindest einfacher sein, zudem der Cursor hierbei deutlich bessere Zielerfassung bietet. Nichtsdestoweniger verdient Dein Arwing-Fighter einiges an Aufmerksamkeit: es ist ein außergewöhnliches Produkt hochmoderner Grafik-Technik.



AUF DEM SCHROTTPLATZ FLIEGEN MASSENHAFT OBJEKTE DURCH DIE LUFT. DAS SCROLLING BLEIBT SAUBER



GELBE DRONEN FLIEGEN ZWAR ETWAS AMATEURMÄSSIG, HABEN ABER EINE GEWALTIGE DURCHSCHLAGSKRAFT

Während der Zwischensequenzen fährt die Kamera zum Cockpit heran und Du kannst Fox McCloud beim Quasseln beobachten. Die aggressive, Dolch-ähnliche Form des Raumschiffes sieht genauso beeindruckend aus, wie die raffinierten, feinen Texturen, die den Arwing-Fighter zu einem schönen Stück Hardware machen. Faszinierend, wie die Flügel des Arwings bei einer Konfrontation mit einem langsamen Endgegner nach vorne

Starfox ist richtungsweisend



ANDROSS' HEIMATPLANET VENOM IST GANZ IM STILE VON STAR WARS' TODESSTERN AUFGEBAUT. UM DIE ENERGIE-FELDER ZU ZERSTÖREN, MÜSSEN DIE TÜRME DES ERDBODEN GLEICHGEMACHT WERDEN

gleiten, um danach für einen Blitzstart zum nächsten Level wieder nach hinten zu schnellen. Für die Steuerung des Raumschiffes brauchst Du keine komplizierte Schalttafel oder irgendwelche verwirrenden Kontrollpulte. Bei einer Beschleunigung leuchten die Triebwerke auf, beim Bremsvorgang öffnen sich die entsprechenden Luftbremsen am Gleiter. Nimm zu viel Schaden, vielleicht durch eine Kollision



SOBALD DAS ENERGIEFELD AUSGESCHALTET WIRD, SCHICKT ANDROSS EINE HORDE VON SEINEN DRONEN LOS



Einige der Endgegner sprechen nicht nur mit Dir, sondern machen auch Handzeichen. Dieser hier droht mit einem wackelnden Finger vor dem Kampf, ganz wie der T1000 in Terminator 2



Fox fuchelt hier tapper zwischen den Armen des Roboters herum. Schiesse besser auf die Augen, Fox!



Der Roboter schlägt wild mit seinen Fäusten um sich. Raketen beschleunigen seine Fäuste

für das 21. Jahrhundert

mit einem Gebäude, und ein ganzer Flügel verabschiedet sich plötzlich. Das beeinträchtigt die Steuerung des Flugobjekts natürlich erheblich. Aber sogar die Lasergeschütze unter den Flügeln können durch das Aufsammeln von Extras erweitert werden.

VÖLLIGE KONTROLLE

Im Gegensatz zum coolen Aussehen Deines Raumgleiters wirkt die Steuerung

sogar noch um einiges besser. Mit dem Analog-Stick kontrollierst Du die Flugrichtung, 'A' feuert Laser ab und mit 'B' werden Nova-Bomben abgeworfen. Zwei der gelben Knöpfe bewirken entweder einen kraftvollen Antrieb oder einen plötzlichen Bremsvorgang. 'Z' und 'R' drehen den Arwing auf seine Seite und ein schneller Doppel-Knopfdruck lässt ihn durch die Luft rotieren. Ein Schild wird dabei schützend um den Gleiter gelegt.



Hier ein Arwing nach einer Rolle. Zwei feindliche Raumgleiter hängen ihm dicht an seinem Heck



Peppy gibt Tips, wie man am besten mit den Feinden umzugehen hat. Es nähert sich gerade ein ganzes Geschwader

Füchse im Weltall

WIE AUCH IM ORIGINAL-SPIEL, handelt es sich beim finalen Oberfuzzi um den anti-sozialen, bösen Herrscher Andross. Die affenähnliche Gestalt war einst ein geachteter Wissenschaftler, wurde aber wegen einiger gefährlicher

Experimente in der Hauptstadt vom Planeten Corneria verbannt. Andross siedelte sich sofort auf dem Planeten Venom an, um dort an seinen Hochleistungs-Triebwerken weiter zu arbeiten, die bald schon massive Flotten ins All senden konnten. General Pepper, der kommandierende Offizier des Corneria-Abwehrgeschwaders, erkannte sofort den Nutzen der Arwing-Fighter. Leider gab es keine Zeit mehr für Trainingsstunden, also mußten die Starfox-Abenteurer

[01]

erhalten, unter der Führung von Fox McCloud. Sie besiegten Andross, aber wie in jedem anderen Nintendo-Spiel auch, kehrte der Oberbösewicht später zurück. Starfox 64 bietet einen in jeder Hinsicht erweiterten Plot, und die Story selbst wird im Spiel immer wieder erzählt. Du schlüpfst natürlich in die Rolle von Fox McCloud. McCloud ist einer derjenigen Vierbeiner, die in manchen Teilen unseres Landes leider viel zu oft überfahren auf der Straße zu sehen sind: ein Fuchs. Wieder mal trägt Fox McCloud die Verantwortung für das gesamte Projekt und steht für die Sicherheit seiner Kameraden gerade: Falco Lombardi ist ein vogelähnliches Wesen, das noch besser mit einem Raumgleiter umgehen kann, als der Staffelanführer. Leider wird Falco nach einem versehentlichen Beschuß sehr wütend und flüppt dann völlig aus. Im Spiel stellt er eine gute Rückendeckung dar und ist bei der Suche

nach versteckten Orten äußerst hilfreich. Peppy Hare ist, wie der Name schon sagt, ein Hase. Und im wahrsten Sinne des Wortes ein alter Hase, denn er war schon immer ein guter Freund von McClouds Vater. Im Spiel selbst versorgt er Dich regelmäßig mit guten Ratschlägen und Hintergrundinformationen.

Slippy Toad ist eine richtige Comic-Figur. Auch in gefährlichen Situationen macht er immer wieder seine Scherze und bringt somit eine Prise

[03]

Humor ins Spiel. Im Spiel verrät Slippy Dir den aktuellen Zustand eines Endgegners. Nimmt einer Deiner Wingmen zu viel Schaden, fällt er wegen Reparaturarbeiten im nächsten Level aus. Versuche aber immer, Deinen Kameraden in der Not beizustehen, denn sie weisen oftmals als wichtige Spielhilfe.

[02]

[04]

Übungsmodus

Ganz wie sein Vorgänger bietet Starfox 64 einen umfangreichen Übungsmodus, der Neulingen mit dem Spiel vertraut machen soll. Einführend muß eine Serie von Ringen durchfliegen werden, später geht es im Kampf gegen Bodengeschütze und Luftangreifern deutlich schwieriger werdend zur Sache. Ein Cartoon klärt den Spieler über die Funktionen des Arwings auf, aber das wirkt alles eher dummlich als nützlich. Lediglich die Funktionen der Power-Ups können hier in aller Ruhe ausprobiert werden.

Anders als beim Original lädt der 'A'-Knopf den Laser auf, der zweite Zielfcursor wird rot und visiert das nächste Objekt an. Als äußerst nützlich erweisen sich die Nova-Bomben beim Beschuß von schnellen Flugobjekten, denn diese lassen sich auch in der Luft auslösen. Antwortet mal ein Gegner mit

seinen Laser-Salven, kann man mit ein bißchen Geschick wahre Luftakrobatik, wie beispielsweise einen Salto, vollführen. Wegen der erweiterten 3-D-Umgebung wurden die neuen integrierten Steuerungs-Funktionen unumgänglich. In den meisten Levels durchfliegt der Spieler enge Korridore, in denen die Bewegungsfreiheit stark eingeschränkt ist. So wird eine dramatische Spannung aufgebaut, die

den Spieler oftmals an die Grenzen seiner Leistungsfähigkeit bringt. Obwohl die Grafik noch schneller und ausgefeilter als jemals zuvor ist, hat die Umgebung förmlich ihr Eigenleben. Regelmäßig werden alternative Flugwege geboten und Drogen-Staffeln greifen jetzt auch sowohl von vorne, als auch von hinten an.

Meistens öffnet sich die Fluglandschaft in der Nähe eines Endgegners, zwecks ultimativer



DIE KNALLHARTE ACTION NIMMT FAST PAUSENLOS IHREN LAUF. DAS N64 IST NUR WAS FÜR KINDER? PAH!



JEDER DER FIGHTER HAT SEIN EIGENES PILOTEN-LOGO. BEACHTE DEN HOHEN GRAD DER DETAILS

Handlungsfreiheit. Einer der am meist gefürchtesten Gegner sind die Staffeln der Alien-Fighter. Sobald diese aus dem Sonnenlicht auftauchen und sich mit

Starfox 64 überrascht immer wieder aufs Neue

unglaublicher Vielfalt zu immer wieder neuen Formationen bilden, bedeutet dies für Fox McCloud großen Ärger. Mit ihrer unglaublich hohen künstlichen Intelligenz stellen sie eine echte Gefahr dar. Ihre gewöhnliche Taktik besteht darin, sich an das Heck eines Arwings zu hängen und diesen dann mit Laser-Schüssen zu zerstören.

JAPANISCHE PANZER

Der Arwing ist aber zum Glück nicht die einzige Bewaffnung in Starfox 64. In einigen Levels besteigt unser heldenhafter Vierbeiner einen Panzer und rollt mit diesem seinen Feinden entgegen, während seine Kameraden ihm aus der Luft Rückendeckung geben. Man könnte jetzt vielleicht



IN DER LAVA-WELT SIND DIE GEFAHREN AM GRÖSSTEN. BESONDERS NERVIG SIND DIE RIESIGEN FONTÄNEN AUS FEUER



DAS LAVA-MONSTER SCHWINGT SEINE GEFAHRLICHEN KLAUEN IN RICHTUNG DES ARWINGS. SLIPPY MELDET SICH SOFORT



DER PANZER RUTSCHT IM LETZTEN MOMENT ZUR SEITE. FAST HÄTTE DER TÖDLICHE SCHUSS GETROFFEN



DIESE FIESE KREATUR GREIFT SICH SOFORT EINEN DEINER KAMERADEN. BITTE NICHT SCHIESSEN, FOX!



FOX DREHT IN EINER SCHARFEN KURVE VON SEINEM FEIND AB, WÄHREND SICH AN DER NÄSE SEINES ARWINGS EIN LASER AUFLÄDT. GLEICH GIBT'S WAS!



KAWOON! MIT DER NOVA BOMBE WERDEN ALLE ENDEGEGNER ZIEMLICH SNEHL PLATT GEMACHT. PEPPY WÜRD SAGEN: "SUCHE IMMER NACH EINEM SCHWACHEN PUNKT!"

annehmen, daß ein Panzer keineswegs den Spielspaß eines Raumgleiters bieten kann, aber weit gefehlt! Die Steuerung ähnelt der des Schiffes ganz erheblich, lediglich 'R' und 'Z' dienen jetzt den

Ausweichmanövern nach links oder rechts. Beide Knöpfe gleichzeitig gedrückt lassen den Panzer über Hindernisse oder an schwebende Power-Ups springen. Die Bedienung des Panzers macht ebenso viel Spaß



DAS MUTTERSCHIFF VON FOX CLOUD SETZT GERADE SEINEN LANDMASTER PANZER AB



FOX AKTIVIERT DEN SPRUNGMECHANISMUS DES PANZERS. OB DAS JAPANISCHE MILITÄR WIRKLICH SOLCHE FAHRZEUGE HAT?



Multiplayer-Modus

DIE MULTIPLAYER-MODUS IN STARFOX 64 IST OHNE ZWEIFEL EINE DER BESTEN. Bis zu vier Spieler können gleichzeitig über den Bildschirm fegen und sich dabei bekämpfen. Hierbei läßt sich einstellen, ob innerhalb eines Zeitlimits gespielt werden soll oder bis zum bitteren Ende gekämpft wird, und nur einer siegreich aus der Schlacht hervorgeht. In einer dritten Option können Dronen ins Feld geschickt werden. Derjenige, der die meisten Dronen abgeschossen hat, gilt als Sieger. Natürlich bringt auch der Beschuß Deiner Mitstreiter Punkte. Egal, ob nun zwei, drei oder sogar vier Spieler in die Schlacht gehen, der Bildschirm wird immer in vier Zonen aufgeteilt. Wahrscheinlich liegt diesem Makel eine Grafik-Optimierung zugrunde. Es gibt zwei verschiedene Landschaften, in denen gegeneinander angetreten werden kann. Zum einen steht eine offene Landschaft mit einigen Hügeln und Gebäuden zur Auswahl. Zum anderen kann ein Weltraum-Schrottplatz angewählt werden, in dem es wegen der herumfliegenden Schrotteile so richtig zur Sache geht. Für genügend Spielraum wurde ebenfalls gesorgt. Und falls ein Raumschiff mal auf der einen Seite der Karte über die Begrenzung hinaus fliegt, erscheint er auf der anderen Seite wieder. So kann man seine Gegner jedenfalls nicht verlieren. Alle Feinde haben ihre eigenen Farb-Spezifikationen auf dem Radar, also mache Dich vor einem Match mit diesen vertraut, damit Du darüber informiert bleibst, wer Dir gerade das Leben zur Hölle macht. Die flexible Steuerung läßt auch im Multiplayer-Modus zahlreiche Stunts zu. Seitliches Abdriften verwirrt Deine Gegner genauso leicht, wie ein gekonntes Looping. Die vertikale Flughöhe hält sich aber leider in Grenzen. Obwohl gleich vier Spieler auf einmal im Spiel möglich sind, bleibt die Geschwindigkeit der Grafik fast permanent flüssig und ein Ruckel-Scrolling ist fast völlig ausgeschlossen. Wie auch bei Mario Kart stellen die Luftkämpfe zwischen den Spielern eher ein kleines Extra dar, können aber vom Spielspaß her keineswegs an die Qualität der Haupt-Missionen herankommen.

ES DARF GEBALLERT WERDEN! DIE VERSCHIEDENEN FARBEN DER EINZELNEN WAFFENSYSTEME SCHLIESSEN VERWECHSLUNGEN UNTER DEN SPIELERN AUS



Rumble Pak

Sogenannte Feedback-Devices galten bislang immer als Domäne der Spielautomaten. Mit Hilfe spezieller Hardwaretechnik hat man es geschafft, realistische Rückstöße beim Abfeuern von Waffen oder auch vibrierende Lenkräder bei Autounfällen zu kreieren. Nintendo bringt diese Technik jetzt auch zu uns nach Hause: Das N64 Jolt Pak ist da! Diese merkwürdig geformte Erweiterung wird einfach in den Controller-Schacht des Joypads geschoben (deshalb gibt es auch keine Speichermöglichkeiten) und wird von zwei AAA-Batterien versorgt. Trotz der kleinen Größe des Teils, ist der Effekt beim Spiel selbst schon erstaunlich und trägt seinem Namen alle Ehre. Starfox 64 ist geradezu wie geschaffen für das Jolt Pak (Jolt = Schock oder Stoß). Sobald Du im Spiel von Aliens beschossen wirst und Dein Raumgleiter immer mehr Schaden nimmt, fängt das Jolt Pak an zu vibrieren und haucht dem Geschehen noch mehr Realismus ein. Auch beim Turbo-Boost oder Abbremsen kommt der Jolt Pak zum Einsatz und läßt das Joypad entsprechend reagieren. Irgendwann hatte ich aber die

Schnauze gestrichen voll von dem ganzen Gezittere und wollte die restlichen Levels in ruhiger Form erleben. Also zog ich das Ding einfach aus seinem Schacht. Aber keine Bange: Das Teil

funktioniert prächtig und es sollte jedem selbst überlassen bleiben, wie lange das Teil benutzt wird. In Japan und Amerika wird es den Jolt Pak in einer speziellen Box geben. Wie und ob überhaupt mit einer Veröffentlichung dieses 'Vibrators' in europäischen Gefilden zu rechnen ist, wurde noch nicht bekanntgegeben. Wir von der 64 Power-Redaktion sind mittlerweile zumindest stark sauer, weil der deutsche Markt deutlich vernachlässigt wird. Lediglich in Japan und Amerika sind die Regale mit N64-Spielen längst gefüllt, während wir hier immer noch auf unseren fünf Spielchen sitzen. Wie dem auch sei, auch Blast Corps sollte ursprünglich einen Jolt Pak unterstützen. Im letzten Moment hat man dieses Vorhaben aber annulliert, wahrscheinlich wegen den Vorzügen des Controller Paks. Eins steht zumindest fest: Für das ultimative Spielvergnügen in Starfox 64 brauchst Du unbedingt einen Jolt Pak!



Blickpunkte

Während die Verfolgeransicht (01) ein bißchen gewöhnungsbedürftig ist, stellt sie sich später gegenüber der alternativen Cockpit-Ansicht (02) als äußerst hilfreich heraus, zudem das Cockpit nicht gerade hübsch ist.



AU! FOX ARWING HAT MAL WIEDER ETWAS ABGEKOMMEN. WENN ER NOCH WEITERE TREFFER EINSTECKT, GIBT ES EINE SCHMERZHAFT BRUCHLANDUNG



IN DIESEM GEMEINEN LEVEL DES SPIELS ÜBERNIMMT FOX DAS KOMMANDO ÜBER EIN U-BOOT. BRILLIANTES DESIGN!



IN DIESER UNTERWASSER-WELT GIBT ES ZAHRLICHE ZIELE FÜR DIE TORPEDOS. LEIDER SIND JENE STARK BEGRENZT

wie die des Raumgleiters, obwohl es oftmals sogar noch dramatischer zugeht, wenn man in seinem Gefährt zwischen den Beinen einer Kreatur hindurch fährt. Noch dramatischer wird es an Bord eines U-Boots in

einem späteren Level. Starfox 64 spielt im wahrsten Sinne des Wortes zu Lande, zu Wasser und in der Luft.

TRAUMHAFT GUT
Starfox 64 bietet mit absoluter Sicherheit die bisher eindrucksvollen



DER HERR IM ANDEREN GLEITER ENTPUTT SICH SPÄTER ALS RICHTIGER FREUND UND HILFT FOX AUS DER PATSCHE



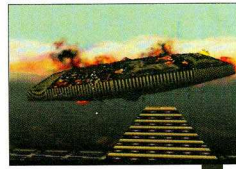
FOX KANN IN DIESEM LEVEL WIRKLICH JEDE HILFE GEBRAUCHEN. SIEH DIR NUR DIE ANZAHL DER GEGNER AN!

vollsten Grafiken der Super-Konsole. Solche genialen Effekte wie beispielsweise das Wasser in Wave Race bietet Starfox zuhause. Weltraum-Schrottplätze, brodelnde Feuerplaneten, ozeanische Welten die Vielfalt ist richtungsweisend für alle zukünftigen Titel dieses Genres. Riesennummern, die drohend hinter dem Panzer hinterherrennen, wirken für sich allein schon wie ein Endgegner und sogar wenn zwei von ihnen gleichzeitig zu sehen sind, wird das sanfte Scrolling in seiner Qualität nur wenig beeinträchtigt. Beim Testen von Starfox 64 sind uns hin und wieder wirklich die Kinnladen auf den Schreibtisch gefallen. Überall fliegen Fetzen, knallen einem die gewaltigsten Explosionen um die Ohren und die Geräuschkulisse paßt sich dem Feuerwerk ohne Gnade an. Manchmal sieht man den Flugweg vor lauter Steinblöcken nicht. Große Asteroiden, gigantische Schlachtschiffe und planetengroßer

Miyamotos

Schrott wirbeln ohne Pause durch den Weltraum. Und obwohl es an dieser Stelle so klingen mag: Wir haben keinen Werbevertrag mit Nintendo unterzeichnet! Dieses Spiel ist wirklich GENIAL!

Kleinere Schwächen kann man zugunsten des schnellen Gameplay ruhig verzeihen. Manche Texturen wirken etwas grob zusammengeschustert, und eine flache Laserbarriere wirkt auch nicht gerade



FOX HAT ENDLICH DEN EMPFINDLICHEN PUNKT DES MUTTERAUMSCHIFFS ENTDECKT. GERADE NOCH RECHTZITIG...

sehr überzeugend. Bei der gewaltigen Ladung an Action hat man aber kaum Zeit für solche Gedanken. Das Game macht Spaß, und darauf kommt es an! Soundmäßig geht in Starfox ebenfalls die Post ab. Noch nie haben wir so viel Sprachausgabe in einem N64-Spiel zu Ohren bekommen. Deutlich wahrnehmbar gingen 4MB der insgesamt 12MB an Daten für die Sprachsamples drauf. Ständig kann man den Wingman beim Plausch mit Team-Kollegen belauschen. Zudem sorgt der schnelle Zugriff auf die Cartridge für sofortige Kommentare der Kameraden. Wir erinnern uns noch an die Ladezeiten von CDs? Auf der anderen Seite klingt die Musik zwar ausgereift, wirkt an einigen Stellen doch etwas flach und kann daher mit der von Mario Kart 64 nicht ganz mithalten. Alle anderen Soundeffekte im Spiel verwöhnen jedoch das Spielerohr. Rauschende Landschaften, surrende Panzerketten, satte Triebwerksgeräusche und die eigenwilligen Effekte der feindlichen Staffeln überzeugen auf der ganzen Linie.

R-TYPE LÄSST GRÜSSEN

Das Gameplay von Starfox kann man als gelungene Mischung aus alten Elementen bekannter Klassiker sehen. Abgesehen von der flexiblen

TIPS

- 1 Fliege im ersten Level durch alle Töbörben in der Wasser-Sektion. Falco führt McCloud dann automatisch durch einen Wasserfall hindurch zu einem geheimen Ort. Vorher mußt Du aber auf jeden Fall Falco vor seinen Feinden retten, die ihn am Anfang des Levels verfolgen. Benutze dafür den zielsuchenden Laser, um die ganze Staffel auf einen Schlag zu vernichten, ohne dabei Falco zu gefährden.
- 2 Greife im ID4-Level den Dorn des Raumschiffes an. Einige Novabomben bringen das Schiff nach unten.
- 3 Schieße im Zug-Level die Wegweiser am Rande der Fahrbahn ab. Hast Du getroffen, dreht sich das Schild. Treffe sie alle und öffne die Kiste mit den acht Lichtern, die irgendwann erscheint. Ein Schuß auf den Hebel in der Box und ein Bonus-Level wird zugänglich.
- 4 Fliege im Asteroiden-Level durch sämtliche blauen Ringe, um den Bonus-Level zu aktivieren.
- 5 Ziele beim Lava-Monster zuerst auf die Arme und dann auf den Kopf. Die Zerstörung der Lava-Steine bringt Dir zusätzliche Energie.
- 6 Abfangen der Verfolger Deiner Wingmen, sondern auch im Kampf gegen Deine Freunde im Multiplayer-Modus.

beginnt zwar gleich, aber es werden im Laufe der Weltraumschlacht immer wieder neue, und vielleicht auch leichtere Wege entdeckt. Der jeweilige Zielplanet läßt sich ebenfalls bestimmen. Zahlreiche Bonus-Levels und anderen End-Sequenzen machen immer wieder Appetit auf mehr, abgesehen vom reizvollen Kick möglichst weit oben in der Highscore-Tabelle zu landen. Wir haben es ohne Zweifel mit dem besten Spiel seit der

Veröffentlichung von Mario 64 zu tun. Seine abwechslungsreichen Levels und die kompromißlose Action lassen alle älteren Shoot'em-Ups im Schatten stehen. Zunlage waren Prügelspiele und Autorennen an der Spitze der Verkaufsmarkt. Es wird mal wieder Zeit, daß ein Ballgame der ganz anderen Art frischen Wind auf den Konsolenmarkt bringt. Nintendo hat es mit Starfox 64 sicherlich geschafft!

Falls Du die japanische, US - (23. Juni) oder die englische Version (August) bestellen möchtest, kontaktiere TORC Software (0044-181 893 2100) oder Wild Imports (0044-1908 640040).



FOX WEICHT DER LAVA-MASSA AUS. DIESES LAVA-MONSTER IST EINES DER BESTEN BEWEISMITTEL FÜR DIE WUNDERBAREN FÄHIGKEITEN DES NINTENDOG64. COOL UND HEISS ZUGLEICH!

64 power AUF EINEN BLICK

Tasten



Combos

Arwing: Gelb links + Analog-Stick zurückziehen = Looping, Panzer: 'Z' + 'R' = Sprung

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

95%

Fazit:
DAS BESTE SHOOT'EM-UP SEIT SPACE INVADERS!



Ninformation



Vertrieb:
Entwicklung:

Nintendo
Rare

Genre: Action/Shoot'em-Up
Getestete Version: US

Erhältlich:
Preis:

Sommer '97
ca. 130,- DM

Text: Thomas Richter

Kurz & Knapp

- WUNDERSCHÖN DETAILIERTE POLYGON-LANDSCHAFTEN MIT EINEM UNSCHLAGBAR HOHEN GRAD AN DETAILS. BUTTERWEICHES SCROLLING!
- ZAHLREICHE SILICON GRAPHICS (SGI)-EFFEKTE WIE BEWEGUNGSWEICHZEICHNER, WASSERWELLEN UND SPIEGELEFFEKTE, DIE RAFFINIERT DAS LETZTE AUS DEM N64 RAUS HOLEN.
- DEN CARTRIDGES SEI DANK! DER SCHNELLE ZUGRIFF AUF DAS MODUL LÄSST BEI SCHWIERIGEN LEVELS IMMER WIEDER EINEN NEUSTART AUF KOMMANDO ZU. LANGSAME CD-ROMS WÄREN DIE REINSTE EINSCHLAFHILFE.

BLA

“Du hast eine Mi

24



ST CORPS

...um einen Schaden von \$1.000.000 anzurichten."

Noch Fragen?!



Stell Dir folgendes mal vor: Es ist 2.05 Uhr und Du brettest mit einem Zwei-Tonnen-Bulldozer einem ebenso schwerem "Kill-dozer" entgegen, der ständig darum bemüht ist, eine riesige scharfe Schaufel auf Dich herab fallen zu lassen. Du könntest ausweichen, aber Du tust es nicht. Du denkst: "Dieses Mal – DIESES MAL werde ich es schaffen und nicht als frische Salami enden". Einen Nahkampf ziehst Du vor, aber schafftst es auch dieses Mal nicht gegen die japanische Killermaschine.

dennoch in sich. Im Status-Bildschirm dreht sich gemächlich ein Globus im Weltall. Nach einigen Spielstunden werden auf jenem Globus immer mehr Wege zu neuen Levels und Bonus-Spielen zu sehen sein. Fast jeder Level kann beim ersten oder zweiten Versuch erfolgreich absolviert werden. Jeder Erfolg öffnet den Weg zu einem neuen Level, einem neuen Fahrzeug und einem neuen Spieltyp. Mächtige Bulldozer,

Speicheroptionen



SPEICHER:
LIMITIERT AUF EINEN
SPEICHERPLATZ
CONTROLLER PAK:
VIER SPEICHERPLÄTZE
MÖGLICH (SIEHE "RETTE
MICH")



AUCH WENN DU SCHON ALLES GESEHEN HAST,
IST ES IMMER NOCH EINE GROBE HERAUS-
FORDERUNG, ALLE MEDAILLEN ZU ERGATTERN



DER RAM DOZER SCHLÄGT SICH
FAST MUHELOS DURCH ALLE OBJEKTE



J-BOMB STÜRZT SICH MIT VOLLER POWER IN DAS INFERNO. BIS AUF DIE BONUS-LEVEL IST EIGENTLICH ALLES TÖDLICH. MEINST DU IMMER NOCH, DASS DU DAS ZEUG FÜR DIESE ACTION HAST?

Und Du versuchst es noch einmal – noch mal – und noch mal!

Es ist ein bißchen unfair, Blast Corps als schwieriges Game zu bezeichnen, denn die Easy- oder Medium-Level werden die meisten Spieler an einem Wochenende überstehen. Frühe Missionen werden wahrscheinlich von hartgesottene Spielern auch auf höchster Schwierigkeitsstufe schnell erledigt werden und Blast Corps als gewöhnliches Ballergame mit eigenartigen Fahrzeugen ansehen. Wie dem auch sei, einige Level haben es

Ram Dozer

ZERSTÖRUNGSFAHRT: 4

GESCHWINDIGKEIT: 4

HANDHABUNG: 5

Mit diesem Gefährt beginnst Du das Spiel. Eine große schimmernde Schaufel und die Ferrari-ähnliche Beschleunigung sind im Gebrauch schweißtreibend. Gewöhnlich bricht das Vehikel durch alles durch, wie ein Messer durch ein Stück Butter. Später hat der Ram Dozer noch einen weiteren Zweck. Mit ihm können TNT-Kisten und andere Objekte verschoben werden, wie mit einem echten Bulldozer eben.

ACTION-KNOPF: Hat ein sehr realistisches Hupgeräusch



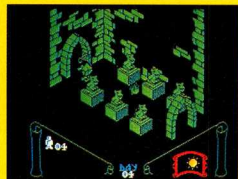
Rare vs. Nintendo



1983 gründeten zwei Automaten-Hersteller das, was bald schon als größtes Softwarehaus Englands gefeiert wurde. Von ihrem Debut bis zum Jahre 1986 folgten gleich 14 weitere Spiele, die in Englands führendem Spectrum-Magazin eine durchschnittliche Bewertung von 93% erhielten. Ihr erstes fertiges isometrisches 3-D-Plattform-Spiel



wurde ein ganzes Jahr lang dem Markt ferngehalten, da dieser für solche Spiele wohl 'noch nicht bereit' war. Die Firma hieß Ultimate: Play the Game. Ihre Gründer Chris und Tim Stamper waren schon bald alte Hasen in der Software-Branche.



Sie gaben weder Interviews, Exklusiv-Tests noch Previewmaterial an die Presse weiter. Trotzdem bestimmten sie den 8-Bit-Markt.

Ende 1986 ging die Qualität den Bach runter. US Gold veröffentlichte seine ersten Greatest Hits Compilations, und das war's. Ultimate war nur noch ein Stück Geschichte...

Ungefähr zur gleichen Zeit entwickelte sich ein neuer, japanischer Software-Hersteller mit großem Selbstvertrauen. Man nannte sich schlicht und einfach Rare, aber die Leute, die in Wirklichkeit dahinter steckten, waren die von Ultimate. Obwohl bis zum Jahre 1987 kein einziges NES auf dem europäischen Markt zu sehen



Backlash

ZERSTÖRUNGSKRAFT: 5

GESCHWINDIGKEIT: 3

HANDHABUNG: 2

Es hat weder Schaufel noch Raketen, sondern einzig und allein sein schweres Gewicht. Willst Du eine komplette Häuserreihe auf einen Schlag vernichten, reicht ein kurzer Rutsch aus einer scharfen Kurve und alles geht in einer riesigen Rauchwolke zugrunde. Der Action-Knopf bringt das Gefährt absichtlich zum Rutschen. Solch eine Rutschpartie richtet viel mehr Schaden an als ein normaler Frontalaufprall. Auf den richtigen Anstoßwinkel kommt es an.

ACTION-BUTTON: Rutschpartie



DER STAR DES GAMES PRÄSENTIERT HIER EINDRUCKSVOLL SEINE ZERSTÖRUNGSWUT IM DIAMOND SANDS-LEVEL. EIN BICHEN ÜBUNG UND MAN ZERSTÖRT OHNE VIEL AUFWAND ZWEI GEBÄUDE GLEICHZEITIG

taumelnde Roboter, tosende Raketenfahrzeuge und rasende Trucks nehmen ganze Städte auseinander. Gigantische Wolkenkratzer fallen in mächtigen Explosionen wie Kartenhäuschen zusammen und hinterlassen gewaltige Staubwolken am einst blauen Firmament. Trümmerteile fliegen wie aufgewirbeltes Laub durch die Landschaft. Falls ein Level doch mal zu schwierig sein sollte, kann man sein Glück immer wieder zuerst bei einem anderen versuchen, dort eventuell neue Bonus-Aufgaben aufspüren und später noch einmal mit neuem Mut zurückkehren. Es macht einen riesigen Spaß, auch wenn es oft viel zu einfach ist. Irgendwann endest Du dann im Diamond Sands-Level, drehst mit Deinem Truck Pirouetten über Häusern, Hütten und zum krönenden Abschluss machst Du ein ganzes Atomkraftwerk platt. Das klingt pervers? Ist es auch... Eine nicht

gewöhnliche Situation: Du nimmst mit Deinem Truck Anlauf und versuchst mit einem Ruck durch eine ganze Häuser-Reihe zu preschen. Leider kommst Du währenddessen vom Weg ab und der Raketentransporter, dem Du den Weg freiräumen solltest, nähert sich unaufhörlich der Häuserreihe. Schweiß rinnt vom Analog-Stick Deines Controllers. Du schreist, willst den Level nicht noch einmal von vorne beginnen, kannst aber im letzten Moment noch den Rückwärtsgang einlegen und sämtliche Häuser dem Erdboden gleich machen. Puuh! Wie gesagt, keine ungewöhnliche Situation in Blast Corps.

INNENSTADT-DETONATION

Das Konzept von Blast Corps ist sehr typisch für ein Videospiel. Ein Nuklear-Transporter ist außer Kontrolle geraten und kann nicht mehr gestoppt



DER BERGÜBTIGE DIAMOND SANDS-LEVEL. ÖLTANKS KÖNNEN EINE GROSSE HILFE DARSTELLEN



JEDES AUTO HAT NOCH MEHR DURCHSCHLAGKRAFT, WENN ES DURCH DIE LUFT FLIEGT



SCHNELL WIRD DER PLANET VON PFADEN ÜBERZOGEN. BEREITS BEENDETE LEVELS KÖNNEN HIER WIEDER ANGEWÄHLT WERDEN



OUCH! SKYFALL MACHT EINEN SATZ ÜBER DEN RAKETENTRANSPORTER

Skyfall

ZERSTÖRUNGSKRAFT: 4

GESCHWINDIGKEIT: 5

HANDHABUNG: 4

Ein niedlicher kleiner Renner mit beeindruckender Motorleistung. Das niedrige Gewicht stellt den größten Nachteil dar. Mit dem Skyfall können deswegen nur kleinere Schäden angerichtet werden. Der Kick liegt im Detail: Fahre mit dem Skyfall auf einen Hügel, drehe Dich herum, rase ihn wieder herunter, und mache eine komplette Häuserreihe mit seiner gepanzerten Unterseite nieder. Mega-Spaß! Turbo Boosts lassen ihn zusätzlich wie eine Rakete abgehen, während aus seinem Heck Flammen schlagen.

ACTION-KNOPF: Turbo Boost.



A-TEAM VAN

Das Gefährt dürfte vor allem den Fernseh-Freaks unter uns bekannt sein. Frisch aus der A-Team-Serie kommt dieser Lieferwagen auf Dich zugerast und gilt als eines der besten Fahrzeuge in seiner Kategorie. Wegen seines hohen Gewichts bricht er nur sehr selten aus Kurven aus und bringt trotzdem eine akzeptable Motorleistung zustande. Auch an kleineren Hindernissen, wie beispielsweise Gartenzäunen, beißt er sich im Gegensatz zu den anderen Autos nicht die Stoßstange aus.



Motorisierte Teufel

FOLGENDE FAHRZEUGE SIND EHER FÜR ERKUNDUNGSAUFNAHMEN ALS FÜR DIE ZERSTÖRUNG VON GROSSEN OBJEKTEN GEEIGNET. AUCH ALS SCHNELLES TRANSPORTMITTEL ZWISCHEN ZWEI STÄRKEREN MASCHINEN SIND SIE SEHR ZU EMPFEHLEN. IHR HAUPTROLLE DÜRFEN SIE WOHL IN DEN MICRO MACHINES-ÄHNLICHEN BONUS-SPIELEN EINNEHMEN ODER IN LEVELS, DIE ES NOCH ZU ERKUNDEN GILT, UM AUCH DORT AN DIE BEGRIßTE GOLD-MEDAILLE ZU KOMMEN. TIP: BESCHLEUNIGE ERST, WENN DAS LETZTE PIEPEN DES START-SIGNALS ERTÖNT, DANN MACHST DU NÄMLICH EINEN WAHNSINNIGEN SCHNELLSTART!

AMERICAN DREAM

Als Vorlage für dieses Fahrzeug standen sausten wohl schnelle, amerikanische PS-Boliden durch die Köpfe der Designer. Sie lassen sich unter extrem schwierigen Bedingungen auf der Straße halten, weil sie wegen ihrer Geschwindigkeit leicht aus jeder Kurve rutschen.





EIN WIRBELNDES FAHRZEUG IN DER
REPLAY-NAHAUFNAHME



DER A-TEAM-LIEFERWAGEN NÄHERT SICH
DEM "GHOSTERFAHRZEUG" AUS DEINEM
LETZTEN RENNEN GEGEN DIE ZEIT

werden. Alles, was diesem Vehikel im Weg stehen könnte, muß vernichtet werden oder die halbe Erdbevölkerung stirbt einen qualvollen Strahlentod. Hier springt das Team der Blast Corps ein, eine politisch korrekte, multikulturelle ex-militärische Gruppe, die sich der Rettung angenommen hat. Hmm.

Über 20 Level sind zu überstehen, in denen die Massenvernichtung einer-



DER KRIAN WIRD MEISTENS IN DEN
KNACKIGEN PUZZLE-LEVELS AKTIV



Cyclone Suit

ZERSTÖRUNGSKRAFT: 4

GESCHWINDIGKEIT: 4

HANDHABUNG: 3

Der kleine Bruder von Thunderfist.

ACTION-KNOPF: Taumeln (beim Rennen)



war, stieg Ultimate schon 1984 in die Entwicklung der NES-Titel ein, ein Jahr nach der Erstveröffentlichung der leistungsschwachen Konsole in Japan. Die Stamper-Brüder folgten dem Wachstum des NES auf Schritt und Tritt, und kurze



Zeit später war auch diese Konsole auf dem englischen Markt erhältlich.

Von Beginn an gab es ein enges freundschaftliches Verhältnis zwischen Nintendo und Rare, 1993 waren schon familienähnliche Verhältnisse geschaffen. Sega brachte zu dieser Zeit auf der 16-Bit-Konsole Sonic The Hedgehog auf den Markt, was für Nintendo natürlich ein harter Schlag war. Mario sah ziemlich

Wilde Ballerei mit absolutem Suchteffekt!

seits gestoppt, aber andererseits von den Blast Corps-Leuten selbst vollzogen wird. Nicht gerade die Gentleman-Art. Nicht nur die Zeit ist ein schweres Manko zur Lösung des Problems, sondern auch das Verhalten des Transporters, der nur zu gerne völlig unerwartet ins Rutschen gerät und wieder mal für nasse Hände sorgt. Der Schwerpunkt des Spiels liegt in der richtigen Handhabung der Fahrzeuge mit allen ihren eigenwilligen Tücken. Im Laufe des Spiels wird die

Landschaft immer unübersichtlicher, noch mehr Gebäude oder Hügel vermiesen einem den Tag und Du nährst Dich immer weiter einem Herzinfarkt. Zäune und Mauern sind nur kleine Hindernisse, die man schnell plattgewalzt hat, um einen geeigneten Anlaufweg für die Demolierung der dahinter stehenden Gebäude zu schaffen. Geschwindigkeitsraubende Grasflächen sowie Bäume müssen ständig umfahren werden, da sie sich

merkwürdigerweise nicht zerstören lassen. Später im Spiel werden die Level immer komplizierter; ja, richtige Puzzles bilden sich am Ende. Hier müssen Objekte in die richtige Position geschoben werden, dort sind neue Tunnel zu entdecken und sogar zwischen mehreren Fahrzeugen darf umgeschaltet werden. Es wird schwierig, das steht fest, aber

veraltet aus und Nintendo mußte sich etwas Neues einfallen lassen. Eine Hardware der 'nächsten Generation' sollte es werden, und man nahm prompt Silicon Graphics um Hilfe. Rare antwortete auf Segas Blitzkrieg mit zwei unschlagbar guten Titeln. Zum einen stellte man auf der CES 1994 zum ersten Mal Donkey Kong Country vor, zum anderen hat man mal wieder mit den Spielhallen geliebte

STARSKY'S CAR

Der berühmte rot-weiße Torino aus der StarSky & Hutch-Serie kann hier als richtiger Rennwagen eingesetzt werden. Es ist schnell und fährt auch auf dem Gelände sehr stabil.



POLICE CAR

Natürlich ist dieses Polizei-Auto gerade für den Großstadt-Verkehr geeignet. Enge Kurven um Häuserblocks meistert das Polizei-Auto mit links.



SKYFALL HÄMMERT MIT SEINEM TURBO-BOOST AN EINEM FRACHT-
VORBEL. AUCH DIESE SIND EMPFINDLICH GEGEN DIE MÄCHTIGEN
ANGRIFFE DER STAHLKOLOSSE

J-Bomb

ZERSTÖRUNGSKRAFT: 5

GESCHWINDIGKEIT: 4

HANDHABUNG: 4

Einer der spannendsten Momente bei Blast Corps ist der, wenn man mit J-Bomb (Raketentrucksack) über einen Wolkenkratzer fliegt, seinen eigenen Schatten genau in der Mitte platziert und dann mit High-Speed auf das Gebäude herunterstürzt. Zehn Stockwerke aus Glas und Stahl werden auseinandergepresst und die Fetzen fliegen umher wie in einem Tornado. Beeindruckend! Aber für die schwierigen Missionen mit dem rollenden Raketentransporter ist J-Bomb wenig effektiv. Geheime Orte hingegen können leicht mit ihm entdeckt werden.

ACTION-KNOPF 1:

Nachbrenner aktivieren

ACTION-KNOPF 2:

Stampfen



Top Tips

WISSENSCHAFTLER

ARGENT TOWERS: Das flackernde Licht verbirgt einen geheimen Tunnel.

IRONSTONE MINE: Fahre mit dem Zug bis zum Ende der Schienen, überquere die Fußgängerbrücke, finde den 'Ram Dozer', kreuze die Straße mit dem Kran und lege TNT aus, um das Gebäude zu sprengen.

EBONY COAST: Benutze gleich zu Beginn das TNT, um die Barriere in die Luft zu jagen. Spreng die Statue, nutze die J-Bomb, um den Wissenschaftler rechts des Tunnels vom Raketentransporter aufzuspüren.

GLORY CROSSING: Ein Obergegner am Ende des Levels zeigt auf einen versteckten Tunnelleingang.

OYSTER HARBOR: Zerstöre die Kristall-Barriere mit TNT, um dem Schleppkahn den Weg zu öffnen.

TEMPEST CITY: Am höchsten Punkt des Levels befindet sich eine hellbraune Mauer. Benutze hier eine Ballista-Rakete in der mittleren Region.

mittlerweile hast Du eine Menge Übung und beherrscht jede einzelne Eigenwilligkeit eines jeden Vehikels.

Und dann gibt es ja schließlich noch die zahlreichen Zusatzmissionen. Neben der Hauptaufgabe besteht jeder Level zusätzlich noch aus drei Nebenmission: Befreie Überlebende (nachdem Du ihre Gebäude zerstört hast), zerstöre jeglichen Gebäudekomplex (echt wahr!) und schalte die Strahlenschutz-Vorrichtungen ein. Das letztere sind gewöhnlich kleine Lichter, die den Zugang zu neuen Kommunikationswegen und damit neuen Fahrzeugen bereitstellen. Die geheimen Verstecke spezieller Einrichtungen sind nur mit einem scharfen Auge zu finden. Kann diese schimmernde Mauer durch Raketenbeschuss zerstört werden?

Was verbirgt sich hinter dem grellen Licht am Fuße des Berges? Die Kommunikations-Punkte sind kleine Radar-Einheiten aus denen große blaue Kreise aufsteigen, sobald Du ihnen näher kommst. Einmal eingeschaltet, und Du hast nach Beendigung des Levels im Hauptmenü Zugang zu einem von mehreren Bonus-Levels. Jene lockern das nervenzerrende Gameplay etwas auf. In einigen muß Du innerhalb einer Minute einen Schaden von einer Million Dollar anrichten, in einem anderen findet eine Wettfahrt im Stile von Micro Machines statt. Goldmedaillen erhalten jene Spieler, die es schaffen, einen Level zu

komplex (echt wahr!) und damit neuen Fahrzeugen bereitstellen. Die geheimen Verstecke spezieller Einrichtungen sind nur mit einem scharfen Auge zu finden. Kann diese schimmernde Mauer durch Raketenbeschuss zerstört werden?

Was verbirgt sich hinter dem grellen Licht am Fuße des Berges? Die Kommunikations-Punkte sind kleine Radar-Einheiten aus denen große blaue Kreise aufsteigen, sobald Du ihnen näher kommst. Einmal eingeschaltet, und Du hast nach Beendigung des Levels im Hauptmenü Zugang zu einem von mehreren Bonus-Levels. Jene lockern das nervenzerrende Gameplay etwas auf. In einigen muß Du innerhalb einer Minute einen Schaden von einer Million Dollar anrichten, in einem anderen findet eine Wettfahrt im Stile von Micro Machines statt. Goldmedaillen erhalten jene Spieler, die es schaffen, einen Level zu

J-BOMB GEHT WIE DAS HB-MÄNNCHEN IN DIE LUFT, AUF DER SUCHE NACH VERSCHOLLENEN WISSENSCHAFTLERN UND KOMMUNIKATIONS-EINRICHTUNGEN



Rette mich!

● WER RETTET EIGENTLICH DICH, WÄHREND DU DIE WELT RETTEST? BLAST CORPS BENUTZT EIN UNGEWÖHNLICHES SPEICHERUNGSVERFAHREN DER SPIELSTÄNDE. BASIS-INFORMATIONEN, WIE DER MEDAILLENSPIEGEL ODER DER STAND DER BEENDETEN LEVELS, WERDEN AUF DEM EINZIGEN SPEICHERPLATZ AUF DER CARTRIDGE SELBST GESPEICHERT. HAT DEIN CONTROLLER JEDOCH EIN CONTROLLER-PAK GEFRESSEN, LEGT BLAST CORPS AUF DIESEM EIN EIGENES VERZEICHNIS AUF VIER SPEICHERPLÄTZEN AN. ABGESEHEN VON DEN ERWEITERTEN SPEICHERPLÄTZEN, KANN AUF DEM CONTROLLER PAK NOCH EINIGES MEHR GESPEICHERT WERDEN. NACH BEENDIGUNG EINES LEVELS WERDEN SÄMTLICHE ZERSTÖRTE GEBÄUDE REGISTRIERT UND AUFGZEICHNET. BESTZEITEN DER BONUS-ROUNDS WERDEN EBENFALLS GESPEICHERT. BEI EINEM FREUND MIT EIGENEM PAK DÜRFEN Sogar GAST-ZEITEN VEREWIGT WERDEN.

DER NACHTEIL LIEGT DARIN, DASS B LAST CORPS, SOBALD EIN CONTROLLER PAK VORHANDEN IST, AUCH NUR AUF DIESEM SPEICHERT. DIE FUNKTIONEN DER CARTRIDGE FALLEN DAMIT AUS. AUCH KOPIERMÖGLICHKEITEN SIND NICHT VORHANDEN. WÄHREND DER ZWISCHENBILDER IM SPIEL SOLLTEST DU BESONDERS AUFPASSEN. DRÜCKST DU HIER NÄMLICH DEN RESET-KNOPF UND BLAST CORPS IST IMMER NOCH BEIM SPEICHERVORGANG, KANNST DU DEINEN SPIELSTÄNDEN FÜR IMMER LEBEWOHEN SAGEN!



SIDESWIPE SCHLÄGT SICH DURCH EIN REINHHAUS



THUNDERFIST ZERSCHLÄGT HINDERNISSE IM REPLAY-MODUS AUF DER SICHT DES RAKETENTRANSPORTERS. HABEN DIE AUCH AUGEN?

überstehen, ohne daß der Raketen-transporter in Luft geflogen ist. Werden auch die Zusatzmission erfolgreich beendet, gibt es weitere Goldmedaillen. In den Bonus-Spielen geht es jeweils um eine Bronze-, Silber- oder Goldmedaille. Um alle geheimen Orte des Spiels zu entdecken, mußt Du ALLE Goldmedaillen abkassieren. Sechs Wissenschaftler müssen ebenfalls gefunden werden, die eine grauenvolle Detonation am Ende des Games verhindern können.

BACK ON THE TRACK!

Grafisch geht in Blast Corps die Post ab! Dieses Spiel gehört von dieser Seite her sicherlich zu den absoluten



HIER DER KNALLHARTE OYSTER HARBOUR-LEVEL. DER SPRENGSTOFF MUß HIER AN DER RICHTIGEN STELLE PLAZIERT WERDEN, SONST SIEHT ES FÜR EIN WEITERKOMMEN SCHLECHT AUS. EINE DER WENIGEN RICHTIGEN HERAUSFORDERUNGEN

Top-Titeln des N64. Die breiten Explosionen, süßen Fahrzeuge, und verchromte Roboter sind eine wahre Augenweide. Obwohl es, wie bei fast jedem N64-Titel, auch hier Kamera-Zoom gibt, ist dieser in Blast Corps stark eingeschränkt worden. Niemals bist Du mit der Kamera zu nah an oder extrem weit weg von einem Objekt. Nur wenn die Kamera am Spielende bei einem Replay an die Fahrzeuge heranfährt, sind die zahlreichen Details daran zu erkennen. Das komplexe Polygon-Design, die hervorragenden Wittereinflüsse auf den Texturen und die glühenden Lichteffekte sind schon erstaunlich. Und dann diese Animation: Fahrzeuge werden bei jeder Explosion

Thunderfist

ZERSTÖRUNGSKRAFT: 4

GESCHWINDIGKEIT: 4

HANDHABUNG: 3

Dieser große silbrig-schimmernde Roboter sieht zwar nahezu am spektakulärsten aus, schlägt sich auch mit Ach und Krach durch ganze Häuserblöcke, ist aber im Endeffekt weniger zu empfehlen.

ACTION-KNOPF: Attackierender Salto (beim Rennen)



erschüttert und lassen sich erheblich schwerer steuern. Neben den wunderbaren Grafik-Effekten überzeugt Blast Corps zudem auf einer ganz anderen Linie. Zahlreiche Musikstücke, angefangen beim Country & Western-Rock bis hin zu den Gitarren-Solos, versuchen in ihrer erstaunlich hohen Qualität gegen die restlichen CRASH-BOOM-BANG-Soundeffekte anzutreten. Bei den gewaltigen Explosionen, Motor- und Hupgeräuschen und Reifenquietschen geraten die Lautsprecher oftmals in Vibrationen.

Ballista

ZERSTÖRUNGSKRAFT: 4

GESCHWINDIGKEIT: 5

HANDHABUNG: 3

Dieses technisch hochwertige Gefährt ist das einzige mit einer konventionellen Bewaffnung: Kurzreichweit-Raketen. Auf kurzen bis mittelgroßen Entfernungen zerstören die Raketen beinahe alles ohne Probleme, aber achte auf den Munitionsvorrat, denn der geht schnell zur Neige. Leider ist die Steuerung etwas kompliziert, aber man kann ja nicht alles haben...

ACTION-KNOPF: Rakete abfeuern



und schuf für diese den Williams-Automaten Killer

Instinct. Die Pre-gerenderten SGI-Grafiken überzeugten Journalisten von Nintendos N64-Chipset, den es aber in Konsolenform bis dato noch nicht gab. Rare übernahm 1995 Teile von Nintendo. Die Stamper-Brüder hatten mittlerweile Geld im Überfluß. Bereits 1988 saß Tim Stamper am Steuer seines eigenen Lamborghini, aber jetzt mußten Investitionen gemacht werden, um eine Expanderung des Unternehmens zu schaffen. Überall auf der Welt suchte man nach neuen Programmieren, die das Team bei ihrer Arbeit unterstützen sollten. Während Nintendo selbst immer noch als Designer für Kinderspiele galt und auf Sega mit Sonic The Hedgehog ein ebenso scheußliches Licht geworfen wurde, brütete man in der Rare-Softwareschmiede Battletoads aus, eine brutales Prügelspiel mit Amphibien. Hier durfte endlich mal nicht nur eine kleine, schüchterne Prinzessin gerettet werden, sondern eine Lack-&Leder-Bräut, wie sie im Buche steht, wollte sich der Wetherschaft annehmen.

Zwar wurde auch Donkey Kong Country in aller Welt gelobt, aber diese Art von 'Kinderspielen' lag Rare eigentlich überhaupt nicht im Blut. Killer Instinct kann schon eher als typisches Rare-Produkt bezeichnet werden, auch wenn man hier die fehlenden Eigenschaften eines guten Prügelspiels durch exzellente Grafik wieder gut machen wollte. Wie dem auch sei, Blast Corps ist das erste Spiel für das N64 aus dem Hause Rare, und die Erwartungen für zukünftige Spiele steigen ins Unermeßliche. Donkey Kong Country 64 wird sicherlich bald erscheinen. Wir rechnen mit einer Erstpräsentation auf der diesjährigen E3 in Atlanta. Ein anderes Geheimprojekt ist Dream, ein 128Mbit Action-Spiel für 1997, das sogar noch Star Fox 64 übertreffen soll. Ein weiteres Rare-Spiel namens Goldeneye 007 ist ebenfalls in der Mache. Jenes First-Person-Ballgame birgt zahlreiche Polygon-Gegner mit gescannten Texturen der Schauspielerei aus dem gleichnamigen Film. Von Rare ist in Zukunft eigentlich nur gutes zu erwarten. Also: Augen und Ohren auf und dann ab zum Softwarekauf!





IM SPACE SHUTTLE KANN MAN SPÄTERE LEVELS OHNE PROBLEME ERREICHEN



AUF DEM MOND GEHT WEGEN DER NIEDRIGEN SCHWERKRAFT DER PUNK AB!

DER COUNTDOWN LÄUFT

Rundum gesehen ist Blast Corps ein wildes Ballerspektakel mit knackigem Suchtfaktor. Das Ein-Spiel-mache-ich-noch-Syndrom schlägt hier unentbehrlich zu. Lange Spielnächte sind garantiert, in denen man immer wieder in Versuchung gerät, nach neuen Bonus-Levels oder Fahrzeugen zu suchen. Nach einer Woche durchgezockter Nächte bin ich mir sicher, daß Blast Corps das Game mit dem höchsten Suchtfaktor ist. Einmal den Controller in die Hand genommen, kann man ihn



DAS SPACE SHUTTLE SETZT ZUR LANDING AN. WÄHREND DIE SEXY-TOWER-STIMME DIE FLUGHÖHE DURCHGIBT, SCHEINT DIE BODENCREW KEINE SONDERLICHE LUST ZUR RÄUMUNG DES FELDES ZU HABEN. GRUND ZUR PANIK!

billige Kopien älterer Titel die Herrschaft beanspruchen. Einziger Schwachpunkt von Blast Corps ist wohl der Schwierigkeitsgrad. Zwar fesseln Dich auch die leichten Levels, aber die Missionen mit dem Raketentransporter hast Du schon nach einer Woche durchgespielt. Dann heißt es nur noch: Her mit den Goldmedaillen – und die Suche nach sämtlichen Geheimnissen im Spiel nimmt ihren Lauf. Blast Corps spielt sich phantastisch, aber nicht so lange, wie man es sich wünschen könnte.



BACKLASH KOMMT WEGEN DER SCHLECHTEN HANDHABUNG DIE GERECHTE STRAFE

In Blast Corps fliegen die Fetzen!

kaum wieder beiseite legen. Die audiovisuelle Präsentation läßt das N64 wieder in einem ganz anderen Licht stehen. Vorbei sind die Zeiten, in denen

Blast Corps wurde uns freundlicherweise von Wild Imports zur Verfügung gestellt. Um die US-Version zu bestellen, wähle 0044 1908-640040.

Sideswipe

ZERSTÖRUNGSKRAFT: 5

GESCHWINDIGKEIT: 4

HANDHABUNG: 3

Ein erstaunlich realistisch wirkendes Vehikel. Aber die schmale Aussicht aus dem Führerhaus und der lange Rumpf machen die Steuerung in engen Straßen zur Qual. An seiner Seite hat er zwei Hydraulik-Rammen, die er auf Kommando einem Objekt nach beiden Seiten entgegen schleudern kann. Sobald einer der Rammköpfe auf ein Objekt prallt, stoppt auch die andere. Also achte darauf, daß Du zwischen zwei Gebäuden genau in der Mitte stehst. Ein weiterer Nachteil: Die Kraft der Hydraulik-Pumpen ist begrenzt, aber sie kann durch herumliegende Kisten wieder aufgefrischt werden.

ACTION-KNOPF: Hydraulic ram double assault.



EIN BILLIARDTISCH STELLT DAS SCHLACHTFELD FÜR DIESEN BONUS-LEVEL DAR



EINE HOMMAGE AN PAC-MAN. VOLLIG ABGERENKT!

64 AUF EINEN BLICK

Tasten



Combos

Keine

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

88%

Fazit:
ORIGINELL UND BRILLANT PRÄSENTIERT.

GEWINNE EIN NINTENDO 64 + STAR FOX 64 + KONVERTER!

Sichere DIR Nintendos geniale Konsole, ein Exemplar vom Mega-Hit Star Fox 64 und den passenden Konverter – für nur eine LUMPIGE Postkarte!

Ohne Zweifel handelt es sich beim N64 um die ultimative Spiele-Konsole. Es gibt derzeit keine bessere Hardware für optimale 3-D-Grafik, satten Sound und sensationelle Vier-Spieler-Action. Die neuen Hit-Games holen immer mehr aus Nintendos Gerät heraus – eines davon ist Star Fox 64. Nicht umsonst haben wir diesem Edel-Action-Teil satte acht Seiten unseres Heftes gewidmet. Jetzt hast Du die einmalige Gelegenheit, Deine komplette Traumrüstung mitsamt Star Fox 64 zu gewinnen.

Beantworte lediglich die untenstehenden Fragen und schicke uns eine Postkarte mit den Lösungen. Das ist alles. Unter allen richtigen Einsendungen verlosen wir ein Nintendo 64, Star Fox 64 und den passenden Konverter. Viel Glück!

FRAGE 1

Wie heißen die schnellen Raumbegleiter, die von Fox und seinem Team geflogen werden?

- A. X-Wings
- B. Chicken Wings
- C. Arwings

FRAGE 2

Wie lautet Fox' Nachname?

- A. Bandicoot
- B. McCloud
- C. Mulder

FRAGE 3

Wie heißt die europäische Version von Star Fox 64 auf dem SNES?

- A. Laser Tag
- B. Star Wing
- C. Fox Hunter

FRAGE 4

Star Fox 64 wird mit einem besonderen Zusatzgerät ausgeliefert. Wie heißt es?

- A. Jolt Pak
- B. Vibro Pad
- C. Exterminator

Stark!

Gewinne ein N64, Star Fox 64 und den passenden Konverter. Schicke eine Postkarte mit den hoffentlich richtigen Antworten an folgende Adresse:

SMP PUBLISHING
STAR FOX 64
POSTFACH 3161
48581 GRONAU

Einsendeschluß ist der 31. Juli 1997, es gilt das Datum des Poststempels. Der glückliche Gewinner wird von uns benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Kurz & Knapp

- ANALOG-STICK FUNKTIONIERT PRÄCHTIG
- KEINE ECHTE HERAUSFORDERUNG FÜR DIE 64-BIT-HARDWARE
- NUR EIN AUFGELASSENES S NES-GAME

HIER FLIEGEN DIE FETZEN. MOTORSCHÄDEN SIND OFTMALS UNUMGÄNGLICH. TAXI!



VOR DIR VERLIERT GERADE JEMAND SEINEN MOTOR. "HEY, AUS DEM WEG, DU UNRUHESTIFTER!"



DIE WECHSELNDE WETTERBEDINGUNGEN WURDEN GUT IN DIE SZENERIE EINGEBUNDEN. GLEICH WIRD'S RUTSCHIG!



AUS DIESER KAMERA-PERSPEKTIVE BEKOMMT MAN MEHR VOM RENNEN MIT. DER FERRARI VOR UNS LÄSST FUNKEN FLIEGEN



ZWAR LASSEN SICH INDIVIDUELLE WAGENEINSTELLUNGEN PROBLEMLOS VORNEHMEN, ABER DIE GESTALTUNG DER MENÜS WIRKT EHR TRIST

EINEN GEWISSEN VORTEIL hat es ja schon, wenn gerade jetzt während der Hauptsaison des Autorennensports ein Formel-1-Spiel auf den Markt kommt. Auf einmal hängt man nicht nur als gelangweilter Zuschauer mit einer Tüte Chips und einem Sixpack vor der Glotze, sondern man sitzt mitten in einem Ferrari, Williams oder Jordan und flitzt selbst über die Strecke. Und das, ohne in die Gefahr zu geraten, sämtliche Gliedmaßen bei einem Unfall zu verlieren und anschließend in Flammen aufzugehen. Nahezu alle komfortablen Einstellungsmöglichkeiten hat Human von seinem soliden Vorgängertitel des SNES übernommen, die ei-

Das erste echte Formel-1-Rennen für das N64, aber ist diese

HUMAN

Ninformation



Vertrieb: Human (Japan) Genre: Rennsport Erhältlich: Jetzt (Import)
Entwicklung: Human Getestete Version: Japan Preis: 140,- DM

gentlich jeden hartgesottenen F1-Fan zu friedensstellen sollten. Scheinbar hat Human bei der Programmierung von Human GP auf möglichst großen Realismus gelegt, denn der schlägt sogar noch den von FIA Formula 1 auf der PlayStation

SICHAEL MCHUMACHER

Zuerst muß gesagt werden, daß es sich bei Human GP um kein offiziell lizenziertes

Produkt handelt und deswegen auf Namen von bekannten Rennfahrern, Teams oder Sponsoren verzichtet werden mußte. Leider paßt diese Tatsache überhaupt nicht in das Konzept des restlichen Spielaufbaus. Kompliziertes Wagen-Tuning, eine ganze Palette an Fahroptionen, einige der gutaussehendsten Rennwagen im Vergleich mit jeder anderen Konsole – und trotzdem findest Du Dich plötzlich

als Sichaël Mchumacher in einem Wagen wieder und fährst unter Werbung wie Shell Oil oder Formula larger durch. Irgendwie lächerlich, wo es sich doch um eine äußerst realistische Simulation handeln soll. Glücklicherweise lassen sich die Namen der Fahrer im Hauptmenü

ändern und Teams oder Fahrer im Contract Mode austauschen. Theoretisch gesehen, kann man Human GP immer wieder der aktuellen Aufstellung der Original-F1-Teams Folge leisten, vielleicht doch ein Pluspunkt von Human GP. Betrachtet man die Grafik, fährt Human GP eher auf der durchschnittlichen Schiene. Sieht man mal von den weichgezeichneten Boden-Texturen ab, könnte man es glatt für ein PlayStation-Spiel halten. Immerhin sind die Autos allesamt richtig detailliert in Szene gesetzt worden. Sechs unterschiedliche Ansichten bietet Human GP. Vom Schwebeflug über dem Asphalt über den

Front-Spoiler bis hin zum Cockpit wird alles geboten, was eine gute Kameraführung ausmacht. Leider wurde



BEACHTET DIE AMPELEN AN DER STARTLINIE. WIE HEISS ES DOCH SO SCHÖN: DEN LETZTEN BEISSEN DIE HUNDE

Speicheroptionen



SPEICHER:
ZEICHNET DIE PUNKTZAHL IM CHAMPIONSHIP-MODUS AUF.
CONTROLLER PAK:
ERLAUBT DIE SPEICHERUNG DES WAGEN-TUNINGS UND DER SPIELER-NAMEN.

Human GP ist nichts anderes



IM PITSTOP IST DER TEUFEL LOS UND DU KANNST BEOBSACHTEN, WIE DIE MECHANIKER DIE REIFEN WECHSELN UND GLEICHZEITIG AUFTANKEN



DIE WAGEN SEHEN RICHTIG GUT AUS, ABER DIE ASPHALT-TEXTUREN WIRKEN IRGENDWIE ERBÄRMELICH. VOR ALLEM WENN MAN STILLSTEHT



Schleudervorgang

MERKWÜRDIG, WENN DU ES DOCH MAL SCHAFFEN SOLLTEST EINE 360-GRAD-DREHUNG HINZUKRIEGEN, WIRKT DIES VORPROGRAMMIERT UND SCHEINT NICHT IN ECHTZEIT BERECHNET ZU WERDEN.

enn wirklich nötig?

Human GP

beim Design des Cockpits etwas geschlapt, denn die Sicht auf die Fahrbahn ist arg beschränkt. Auch an Fahrzeug-Schäden hat man zum Glück gedacht. So kann es durchaus mal vorkommen, daß einem während des Überholvorgangs eines Gegners der Motor um die Ohren knallt oder ein geplatzer Reifen im Pitstop gewechselt werden muß. Selbst Probleme mit dem Getriebe und plötzliche Wetterveränderungen können Dir durchaus das Rennen versauen.

HAMON DILL

Erschreckenderweise gibt es bei Human GP keine Fahrzeug-Crashes! Zwar ist ein unangenehmes Quietschen bei

Fahrzeugkontakt zu hören, aber weder Reifen lösen sich noch überschlagen sich die Wagen. Nur allzu leicht gerät man dadurch in Versuchung, die anderen Gegner wie im Auto-Scooter abzdängen. Manuell durchführbare 360-Grad-Drehungen sind ebenfalls nur kaum möglich. Man hat ständig das Gefühl, daß die Steuerung gar nicht der eigenen Macht unterliegt. Ebenso grauenhaft verhält es sich mit der gesammelten Sprachausgabe, die ja leider nun nicht mehr von CD geschauelt werden kann. Hier wird man bestenfalls an die Sound-Qualitäten eines C64 als an eines N64 erinnert. Human GP ist dennoch ein gutes Spiel, dem man aber ansieht, daß es wohl so schnell wie

möglich auf den Markt geschmissen werden sollte. Die Entwickler hätten besser mehr Feinarbeit leisten sollen, so bleibt es einfach eine überarbeitete SNES-Version mit dem gewissen Etwas und kein Spiel der nächsten Generation. Einige gute Ideen sind aber vorhanden...



SHALL OH? JA, WIRKLICH WITZIG! ABER SOLLTE EINE REALISTISCHE SIMULATION NICHT AUCH EINE OFFIZIELLE LIZENZ HABEN?

HUMAN GP

64 AUF EINEN BLICK
power

Tasten



Gelb oben: Wechsel der Cockpitsicht • Gelb rechts: Wähle Blickfeld • Gelb links: Wähle Blickfeld • Gelb unten: Blick nach hinten

+: Nicht Z: Gang runter

Combos

Keine

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

78 %

Fazit:
GROSSER REALISMUS – WINZIGE 64-BIT-AUSNUTZUNG

Is ein besseres SNES-Spiel

TUROK DINOSAUR

Wir haben die **URSACHE** für das Aussterben der **DINOS** gefunden.

Kurz & Knapp

- BEZÜCKENDE GRAFIK! GUTE AUSNUTZUNG DER N64-HARDWARE
- SEHR FLÜSSIG UND SNELL, TROTZ VERSTÄRKTEM EINSATZ VON POLYGONEN
- KEIN INNOVATIVES GAMEPLAY
- NICHT GENÜGEND GROSSE OBJEKTE AUF EINMAL AUF DEM BILDSCHIRM - PEINLICH!



TUROK

unübersehbares Hauptproblem läßt sich am besten mit einem Zitat von Jeff Goldblum in Jurassic Park beschreiben: "Wir werden doch Dinosaurier auf dieser Tour sehen, oder?" Für ein Spiel, das überwiegend damit

lockt, daß man zahlreiche Dinosaurier zu Gesicht zu bekommen, wird in Turok reichlich wenig für das bezahlte Geld geboten. Unter normalen Umständen könnte man sogar den Kaufpreis zurückverlangen. Aber natürlich wirst Du dieses Manko kaum bemerken, solange Du das Spiel selbst nicht schon von hinten bis vorne durchgespielt hast. Vielleicht eignet sich auch unsere Komplettlösung weiter hinten im Heft bestens für diesen Zweck, aber mache Dich auf eine Enttäuschung gefaßt. Der einzig wirklich große Dinosaurier ist im

Speicheroptionen



SPEICHER:
KEIN PERMANENTER INTERNER SPEICHER
CONTROLLER PAK:
NOTWENDIG FÜR PERMANENTES SPEICHERN!

letzten Level anzutreffen, und selbst gegen den wirken blaue Gummibärchen noch furchteinflößender.

Ein Schuß mit d

ROOARRR!

Obwohl scheinbar die Dinos auch in Turok ausgestorben sind, handelt es sich hierbei um ein beeindruckendes Machwerk. Nur wenige Spiele bieten solch herausfordernde Levels, in denen sich die Flora und Fauna



TIEF IN VERLORENEN LAND BEGEGNET DU DIESEN KILLERPFLANZEN, DIE GEWÖHNLICH IRGENDWELCHE SCHÄTZE VERTEIDIGEN. WENN DU ZU NAHE KOMMST, SCHNELLEN SIE NACH VORNE, UM NACH DIR ZU SCHNAPPEN



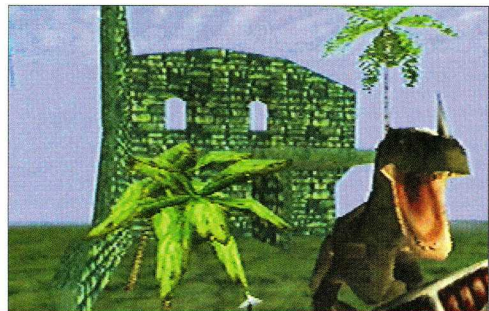
NUR SELTEN KOMMT MAN ZWEI VON DIESER ART ZUGLEICH ZU SEHEN, UND WENN, DANN BEKÄMPFEN SIE SICH EH MEIST GEGENSEITIG. ZUMINDEST IN DER AMERIKANISCHEN VERSION

Er hat angefangen...

- VERBLÜFFEND, WIE MAN IN TUROK FEINDE GEGENEINANDER AUSSPIELEN KANN. ES MACHT EINFACH SPASS, DABEI ZUZUSEHEN, WENN SICH ZWEI ZU TODE PRÜGELN. NUR WEIL EIN DINO AUS VERSEHEN EINEN ÜREINWOHNER ANGEMACHT HAT, TRAGEN DIESE EINEN UNERBITTLICHEN KAMPF AUS.



HUNTER



Chronozepter – und die Welt geht unter

RAUSCHENDES WASSER, BLÄTTERASCHNEN, SANFT GLEITET DER WIND ÜBER DEINE HAUT, UND DANN... DANN BEISST DIR EIN DINO DEN KOPF AB

beinahe lebensecht vor einem ausbreitet. Sobald Du das Hauptmenü verlassen und die etwas schwach wirkende Comic-Intro-Sequenz überstanden hast, findest Du Dich in einer unglaublich detaillierten



AN DIESE ART VON MONSTER KANN ICH NICHT TROTZ ZAHLEICHER MUSEUMS-BESUCHE ÜBERHAUPT NICHT ERINNERN... MERKWÜRDIG.

Dschungelwelt mit all ihren Geräuschen und Gefahren wieder. Nachdem Du Dein ersticktes



ALS DU AUS DEN NEBELSCHWADEN AUFTREITST, ENTDECKST DU EINEN PLATZ ZUM SPEICHERN DES SPIELSTANDS. GLÜCKLICHERWEISE SIND DIE MEISTENS VOR DEN ECHTEN GEFAHREN PLAZIERT, ABER TROTZ SCHWER ZU FINDEN



SOLCHE ROBOTER SIND IN DER DEUTSCHEN VERSION FAST AUSSCHLIESSLICH ANZUTREFFEN. SO EIN MIST...



Bonusspiel

EINE GUTE MÖGLICHKEIT, DAS KAPPE LEBENSkonto AUFRICHTZUERHALTEN, IST DER EINTRITT IN DIE BONUS-WELTEN. AN ZUFÄLLIG BERECHNETEN STELLEN ERSCHEINEN HIN UND WIEDER BLAUE TELEPORTERFELDER, DIE ES MÖGLICHEST SNELL ZU BETRETEN GILT. BEFINDST DU DICH ERST EINMAL IN EINER DER PARALLEL-WELTEN, KANNST DU DURCH DAS EINSAMMELN VON 100 ENERGIEEINHEITEN EIN EXTRA-LEBEN ERGATTERN. DAS IST ABER LEIDER MANCHMAL GAR NICHT SO EINFACH. MEISTENS SCHWINGEN DIR RIESIGE KLINGEN UM DIE OHREN ODER DU MUSST ÜBER HUNDERTE VON SCHMALEN PLATTFORMEN HÜPFEN. IN JEDEM LEVEL GIBT ES EINE BONUS-WELT. HALTE AUGEN UND OHREN OFFEN!

Lagerfeuer am Anfang des ersten Levels verlassen hast, stürzt Du ohne jegliche Angst dem ersten Tal entgegen. Mit einem lächerlichen

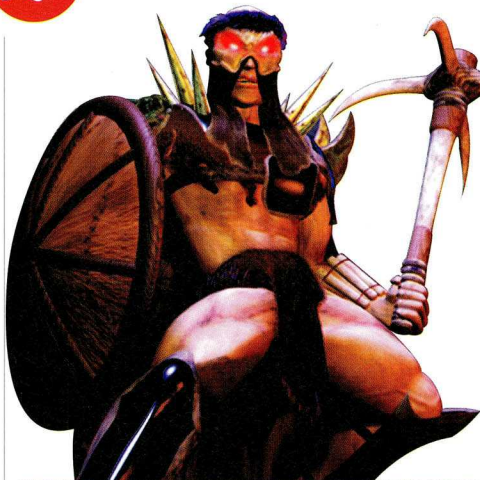
unendlich hohen Baum. Halt! Da war doch noch irgend etwas. Ein lautes Knurren dröhnt durch die Lautsprecher. Aber die Ursache für



NIMM DAS! AUCH NACH DEM TOD ZUCKEN DIE KÖRPER BEI BESCHUSS MIT DER MINI-GUN. NOCH HUNGRIG?



OHNE ZWEIFEL GEBÖREN DIESE TRICERATOPS MIT IHREN REITERN ZU DEN GEFÄHRlichsten GEGNERN. WENN DU EINEN BESIEGT HAST, FÄLLT SEIN REITER UNTER DEN SCHWEREN KÖRPER DES DINOS UND WIRD ZERQUETSCHT



T-REX, ROBOTER MIT LASERWAFEN UND DIE SCHRECKLICHSTE KREATUR ÜBERHAUPT: EIN KÄFER! WUAHAHA!



TUROK IST VOLLGEPACKT MIT TECHNISCHEN DETAILS. WIRF EINEN BLICK ZUR SONNE UND – AUSCH... DAS BRENNT!

jenes Geräusch scheint wohl glücklicherweise doch noch in einiger Entfernung auf Dich zu warten. Oder lauert das unbekannte Wesen doch hinter dem nächsten Busch? Als Du Deinen Weg fortsetzt, kommt plötzlich eine Gestalt auf Dich zu gerannt. Es ist ein Mensch! Zumindest ist es einer in den ausländischen Versionen. Für den deutschen Markt hat man jeden Urwaldeinwohner (natürlich) durch surrende Kampfroboter ersetzt. Auch von Blutspritzern ist in der hierzulande keine Spur zu sehen. Im Original läuft das zweibeinige Wesen unerschrocken auf Dich zu und beschießt Dich mit allem, was er zu bieten hat. Dein Schuß mit dem Bogen ging leider daneben. Aber zum Glück schaffst Du es gerade noch rechtzeitig hinter den nächsten Felsvorsprung und kannst Dich dort verstecken. Du hechstest plötzlich nach vorne und rammt ihm Dein Messer entgegen. Treffer! Blut spritzt völlig offensichtlich aus seiner Halsschlagader und Dein Gegner versucht krampfhaft, die Blutung zu stoppen. Aber es ist zu spät und er fällt zu Boden. Wie gesagt: Solche

Brutalitäten gibt es in der deutschen Version nicht!

VOLLE BEWAFFNUNG

Das war jetzt nur eine der vielen Begegnungen mit den Lebewesen des Dschungels. Noch reicht ein billiges Messer vielleicht aus, aber später werden die Gegner immer mächtiger und neue, bessere Waffen müssen her. Glücklicherweise findet man solche Waffen fast an jeder Ecke in Turok, aber genauso schnell verliert man auch sein eigenes Leben, wenn man mal wieder so paddelig war, und in eine tiefe Schlucht gestürzt ist. Das Waffenarsenal reicht vom billigen Messer bis hin zu Ultra-Mega-Super-Duper-Schnellfeuer-Alien-Wumme. Dieser Begriff ist sogar noch etwas untertrieben für das, was Dich wirklich noch erwartet. Besonders überzeugend wirkt die Darstellung der Chain Gun (Mini-Gun). Nachdem man einige Schuß-Salven abgefeuert hat, dreht sich der Lauf des Gewehrs mit einem perfekt gesamplen Surren noch einige Runden weiter. Wunderbar! Auch die anderen



KÄMPFE FINDEN SOWOHL IM WASSER ALS AUCH AUF DEM LANDE STAAT.

Eigentlich stören die Dinos



Wo ist meine Waffe?

• In Turok gibt es insgesamt 14 verschiedene Waffen, die überall in der Landschaft verstreut liegen. Größere Waffen können natürlich erst in höheren Levels und in besonders gut versteckten Orten gefunden werden. Du beginnst mit einem Messer. Einem Bogen. Den Chronozepher erhältst Du erst dann, wenn Du alle Teile gefunden hast.

MESSER

[01] MIT DEM MESSER KANNST DU BESONDERS GUT DIE KLEINEN KÄFER ERLIEDIGEN

PISTOLE

[03] EINE NETTE WAFFE, DIE ABER BEI DINOSAURIERN IHRE AUFGABE SCHLECHT ERFÜLLT

SCHROTTFLINTE

[04] ZWECK ERFÜLLENDE WAFFE AUF KURZER DISTANZ. HAT ABER LANGE NACHLADEZEITEN

AUTOMATIKGEWEHR

[05] UM EINIGES INTERESSANTER ALS DIE STANDARD-AUSFÜHRUNG. VOR ALLEM DIE EXPLOSIV-GEWESSE ERZIELEN EINE GROSSE WIRKUNG

STURMGEWehr

[06] AUCH AK-47 GENANNT. FEUERT EINE SALVE VON DREI ODER VIER SCHÜSSEN AB... ALTMODISCH...

Turok Dinosaur Hunter



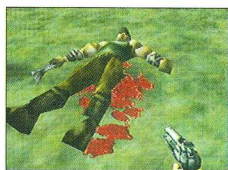
DAS HERUMGEHOPPE AUF MILLIONEN VON PLATTFORMEN FÖRDERT DEN SPIELSPASS GANZ UND GAR NICHT. UM SICHER SOLCHE STELLEN ZU PASSIEREN, SCHALTE LIEBER VORHER DIE KARTE EIN

BAMM-BAMM-KLICK!

Der sparsame Umgang mit Munition ist eines der Schlüsselemente in Turok. Wer fortwährend sinnlos durch die Gegend ballert, wird schnell wieder mit einem Messer in der Hand wacherüttelt werden. Dabei ist es schön, wenn man gerade inmitten einer Horde Gegner landet und keine Munition finden kann. Diese ist nämlich gut versteckt. Aber, wer sucht, der findet, entweder die Munition oder den Tod. Vielleicht sind es gerade diese Momente im Leben eines Turoks, die für einen andauernden Spielspaß den Reiz liefern.

UNTER KONTROLLE

Das Steuersystem in Turok ist bis jetzt einzigartig, wird aber mit Sicherheit in zukünftigen 3-D-Spielen kopiert werden. Die gelben Tasten auf dem Controller werden für die Bewegung benötigt (vor, zurück, rechts, links). Mit dem Analog-Stick kontrollierst Du lediglich Dein Blickfeld, respektive Deine Kopfbewegungen. Das bedeutet, daß es gleichzeitig möglich ist geradeaus zu rennen, während Du äußerst präzise in alle Richtungen schießen darfst. Eine ähnliche Funktion existiert in Mario64, wenn Du mit der Kamera direkt hinter seinem Kopf schwebst. Besser hätte man die Steuerung gar nicht gestalten können. Sie bedarf zwar einiger Gewöhnung, aber wenn Du es erst einmal drauf hast, ist kein Dino mehr vor Dir sicher. Und wieder einmal wurde bewiesen, daß die Erfindung des Controller Pads voll und ganz seinen Sinn hatte.



Blut & Gedärme

- DIE AMERIKANISCHE VERSION IST MIT SICHERHEIT NICHTS FÜR ZARTE GEMÜTER. HIER LASSEN SICH JEDOCH BLUTSPRITZER ABSTELLEN ODER AUCH GRÜN EINFÄRBen. ABER WER MACHT DAS SCHON, WENN DIE ELTERN MAL GERADE NICHT DA SIND?!



AUGENWEIDE

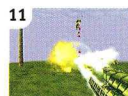
Sollten PlayStation- oder Saturn-Besitzer jemals Turok zu Gesicht

MAN STAUNE UND LACHE, WÄHREND DER DINO MIT DEM WALDBEWÖHNER KURZEN PROZESS MACHT

bekommen, werden diese mit Sicherheit

vor Neid erblassen. Noch nie gab es eine solch flüssige, bunte und detaillierte Grafik in einem Action-Spiel. Nicht einmal Mario 64 oder

er ja nicht, sie stehen nur im Weg



GRANATENWERFER

[07] HIERMIT KANNST DU GRANATEN ÜBER GROSSE DISTANZEN ABFEUERN. SEHR EFFEKTIV, ABER SCHWER IN DER HANDHABUNG

PLASMAGEWEHR

[08] EIGENTLICH EIN NORMALES LASERGEWEHR MIT KURZEN ENERGIESCHÜSS. ES IST

SCHNELLER UND EFFEKTIVER ALS DAS STURMGESCHWÄR

MINI-GUN

[09] COOLE WAFFE, MIT DER AUCH SCHON ARNIE IN T2 EINIGES BEWIRKT HAT

ALIENWAFFE

[10] ÄHNLICH DER RAIN GUN AUS

DEM FILM ERASER. GRÜNE RINGE VERLASSEN DEN LAUF UND EXPLODIEREN AM ZIEL

VIERFACH-RAKETENWERFER

[11] SOBALD SICH DAS SCHWERE GERÄT GEÖFFNET HAT, KANNST DU VIER RAKETEN GLEICHZEITIG AUF DEINEN GEGNER FEUERN

TEILCHEN BESCHLEUNIGER

[12] HALTE DEN SCHUSSKNOFF LANGE GEDRÜCKT, UND DER MEGA-SCHUSS FRIERT ZUNÄCHST DIE GEGNER EIN UND LÄSST SIE DANN EXPLODIEREN

FUSIONSKANONE

[13] ODER AUCH NUKLEAR-GEWEHR.

ZIELE HIERMIT AUF DIE PLANIERT DU EIN NORMALES WAFFENTEIL IN DEN ACHT LEVELS EIN UND DU KANNST ALLES VERNICHTEN, WAS SICH DIR IN DEN WEG STELLT

CHRONOZEPTER

[14] SÄMMLE ALLE ACHT WAFFENTEILE IN DEN ACHT LEVELS EIN UND DU KANNST ALLES VERNICHTEN, WAS SICH DIR IN DEN WEG STELLT



AH, JETZT WISSEN WIR'S - IGLER STAMMEN VON DEN DINOSAURIERN AB! IM HINTERGRUND LEUCHTET DAS PORTAL

Wave Rave 64 erreichen diese Qualität. Aber so etwas sollte man ja



Gesichter des Todes

• DIESER SKELETTKRIEGER ERSCHEINT IN DER RUINEN-STADT UND BENUTZT ALS WAFFE UNTER ANDEREM EIN BLASROHR. WAS ER WOHL ZU MEINEM PLASMAGEWEHR SAGT?

auch von einer 64-Bit-Konsole erwarten, richtig? Auch Shadows of the Empire sieht im Gegensatz zu Turok reichlich erbärmlich aus. Ebenso die kleinen, aber feinen technischen Finessen machen Turok zum besten 3-D-Ballerspiel aller Zeiten. Ein Blick in den Himmel und man wird von der Sonne geblendet. Wasserfälle sprudeln fein animiert aus Bergöffnungen und hinterlassen weiße Wolken aus wäbrigem Dunst. Blasen steigen nach näherer Betrachtung eines Sees empor. So etwas hat man noch nie verpackt in einem einzigen Spiel gesehen. Nach acht durchgespielten Levels hat man sich aber schon an die Qualität gewöhnt.



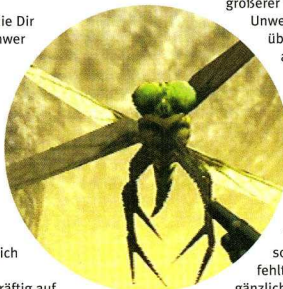
EIN BESUCH AUF DEM DINOSAURIER-FRIEDHOF IST SPÄTER NOCH ANGESAGT. EIN BEISPIEL FÜR DIE DETAILLIERTEN GRAFIKEN



KLEINERE WALDBEWÖHNER MÜSSEN SOFORT ERSCHOSSEN WERDEN, DENN SIE GEBEN WICHTIGE LEBENSPUNKTE FREI

SCHLECHTE NACHRICHTEN

Kommen wir aber wieder zu Turoks Schwachpunkten. Es gibt nicht nur zu wenig Dinosaurier, die Dir das Leben schwer machen, sondern überhaupt zu wenige Gegner. Stellen sich einem solche entgegen, dann sind es meist eh nur immer die gleich Fratzen, die irgendwann kräftig auf die Nerven gehen und langweilen. An einigen Stellen erwartet man immer wieder etwas gigantisches, aber dann stellt sich heraus, daß es sich einmal mehr um einen brillenden Soundeffekt



handelte. In dieser Hinsicht hätte sich Turok eine dicke Scheibe von Tomb Raider abschneiden können.

Dort treibt nämlich ein viel größerer T-Rex sein Unwesen und überrascht einen auf diese Art und Weise. Er rennt der Spielfigur sogar hinterher und beobachtet sie bedrohlich mit seinen großen Augen in ihrem Versteck. An solchen Feinheiten fehlt es Turok gänzlich. Eine schlechte Hardware ist jetzt keine Entschuldigung mehr hierfür.

Die Grafik ist



EIN ENDLOSER SPASS: STETIGER BESCHUSS EINES VERSTORBENEN GEGNERS LÄSST IHN TANZEN. HEHEHE....

KEINE ABWECHSLUNG

Es kommen auch immer nur drei oder vier Feinde gleichzeitig auf Dich zu gerannt. Wofür braucht man also die zahlreichen Waffen, mit denen man einen ganzen Kontinent in die Luft jagen könnte? Selbst mit Pfeil und Bogen allein könnte man in Turok ans Ziel kommen. Der Name 'Dinosaur Hunter' (Dinosaurier-Jäger) ist völlig irreführend, da Dir diese meist nur im Weg stehen, wenn Du Jagd auf die menschlichen Wesen machst. Aber was haben jene Dir getan? Eine ganz andere Story hätte Verwendung finden müssen. Beispielsweise folgende: Ein großer Tyrannosaurus Rex hat Deine komplette Familie während eines Angelausflugs vernichtet. Du müßt diesen nun jagen, bis Du ihn

Turok: Dinosaur Hunter



STÄRKERE GEGNER WERFEN AUCH SCHON MAL MIT FEUERBALLEN ODER FRIEREN DICH EIN. SIE DENKEN, DASS SIE COOL WÄREN, ABER ZEIG IHNNEN MAL DEINEN RAKETENWERFER

irgendwann in einer großen Höhle entdeckst und abschlachten muß. – Wo bleibt die Phantasie der Entwickler? Hände hoch, wer es satt hat, ständig auf Roboterballern zu müssen. Auch beim Levelaufbau hat man deutlich geschlampt. Zum einen sind dies viel zu breitflächig angelegt, zum anderen gibt es viel zu viele Plattform-Level. Hier springt man munter von Plattform zu Plattform und stürzt andauernd in die Tiefe, weil man ja seine eigenen Hände und Füße nicht sehen kann. Da muß schon

die Karte erhalten, sonst hat man kaum eine Chance. Wenn dann noch brodelnde Lava zwischen den Schluchten fließt, ist der Tag gelaufen. Turok ist längst nicht so innovativ wie Mario 64. Falls dies doch jemand behaupten sollte, der hat Mario 64 noch nicht durchgespielt. Turok glänzt zwar mit einer exzellenten Technik, aber die allein macht noch längst kein gutes Spiel. Es wird zu schnell langweilig, weil man die Erkundungstouren früher oder später satt hat. Die Entwickler haben ihr Ziel anscheinend deutlich verfehlt!



ALLE MENSCHLICHEN WESSEN IN TUROK WURDEN PER MOTION-CAPTURE AUFGENOMMEN UND ENTSPRECHEND GENIAL ANIMIERT



WIRF MAL EINE GRANATE INS WASSER UND BEOBSACHT, WIE DIE BLASEN AUFSTEIGEN. NETTE IDEE, IGUANA!



Terror-Comics

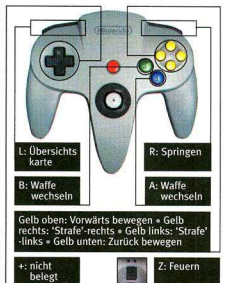
• Turok erschien zum ersten Mal in einem Comic von 1954. Obwohl die Comic-Serie mit gleichem Namen über drei Jahrzehnte produziert wurde, war sie niemals ein großer, kommerzieller Erfolg.



NACHDEM DU DEN ENDEGEGNER EINEN KOPF KÜRZER GEMACHT HAST, KOMMST DU ENDLICH IN DEN GENUSS DES LANG ERSEHNTENS CHEATS

64 power **AUF EINEN BLICK**

Tasten



Combos

Keine

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

80 %

Fazit:
EIN GRAFISCH PERFEKTES MEISTERWERK, DEM ES ABER LEIDER AN GEGNERN UND VOR ALLEM DINOSAURIERN FEHLT. HOFFENTLICH WIRD TUROK 2 BESSER.

FIFA 64

Sind die **GLÜCKLICHEN** Tage der EA-Sportspiele gezählt?

Speicheroptionen

SPEICHER:
KEIN INTERNER SPEICHER
CONTROLLER PAK:
TABELLENPOSITIONEN
UND INDIVIDUELL
EINSTELLBARE TEAMS
KÖNNEN GESPEICHERT
WERDEN



ES GIBT NUR EINE SACHE, die eine offizielle FIFA-Lizenz garantiert: die Authentizität der Mannschaften. In FIFA 64 stehen nicht nur die ganzen wichtigen Mannschaften dieses Planeten zur Auswahl, sondern auch noch billige kleine Club-Mannschaften. Vor Theken-Gruppchen aus Erikas Hafenschänke ist man aber zum Glück noch zurückgewichen. Zumindest findet Du hier Deine Lieblingsmannschaft mit all ihren aktuellen Spieler-Statistiken und Aufstellungen. Zu Spielen sind gewöhnliche Freundschaftsspiele, eine komplette Saison der Ligen und Weltmeisterschaften. Interessanterweise sorgt der in England bekannte BBC-Kommentator John Motson für eine

Berichterstattung direkt während des Spiels. Merkwürdigerweise werden aber keine Spielernamen ausgesprochen. Hier siegte wohl die Faulheit der Programmierer. Des Lynam und Sky Sports-Moderator Andy Gray unterstützen den guten John bei seinen Kommentaren. EA hat bei der Wahl der Sprecher alle Register gezogen, um das Fußballspiel wie im Fernsehen wirken zu lassen. Sowohl die unzähligen Stadion-Ansichten, Schulter- und Ballkameras wissen genauso zu begeistern wie die Bild-im-Bild-Funktion. Während das runde Leder über das Grün rollt, toben die Zuschauerreihen und Hupgeräusche dröhnen aus den Lautsprechern. Die authentischen Sound-Effekte werden



EIN GEGNER WURDE ZU BODEN
GEWORFEN, UND DER SCHIEDSRICHTER
HAT ES LEIDER GESEHEN

Kurz & Knapp

- ZEIGE UM GOTTES WILLEN: PLAYSTATION-SPIELERN NIEMALS DIESEN TITEL, ODER DU WIRST AUSGELACHT WERDEN
- RUCKELIGE SPIELERANIMATIONEN UND KAMERABEWEGUNGEN
- EA HAT WOHL VON DEN HARDWARE-FÄHIGKEITEN DES N64 NOCH NICHTS GEHÖRT...
- NICHT MAL SO GUT WIE DIE FLACHE PLAYSTATION-VERSION!

FIFA 64 ist ein erschreckendes Beispiel

zusätzlich mit dem Murren und den Schreien der Spieler unterlegt.

ROBOTER AUF DEM GRÜN

So weit, so gut. Bis hierhin scheint FIFA 64 ein akzeptables Fußballspiel zu sein. Wie auch immer, was auf den ersten Blick wie ein Hit aussieht, entpuppt sich nach genauem Hinsehen meist als Game für die Müllhalde. Fangen wir mal mit der grauvollen grafischen Umsetzung der Spieler an. Sämtliche Spieler-Beweg-

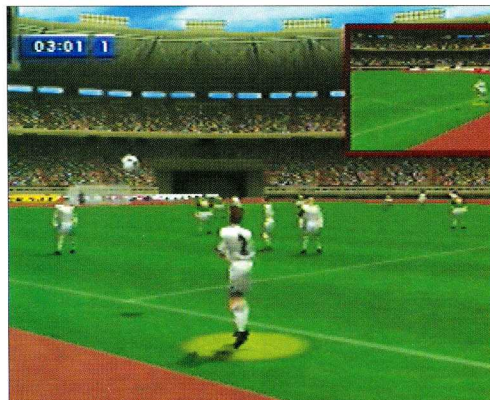
ungen wurden im Motion-Capture verfahren aufgenommen. Normalerweise kann man von solch einer Technik qualitative Bewegungstechnik erwarten, aber was in der Nahaufnahme noch einigermaßen gut aussieht, fängt jedesmal stärker an zu ruckeln, sobald sich die Kamera Stück für Stück vom Spielfeld entfernt. Sogar die Kameraschwenks ruckeln im Takt mit den Balltrern. Was zum Teufel ist hier eigentlich los? Vielleicht liegt es an der ohnehin



TJA, PECH! WEITERE BELEIDIGUNGEN AUF KONTO DES SCHIEDSRICHTERS, UND DU FLIEGST VOM FELD



BEI EINEM UNENTSchiedEN GIBT ES NACH DEM ABLAUF DER SPIELZEIT TORSCHÜSSE PUR



ZIELE BEIM EINWURF UND HALTE DEN KNOPF FÜR DIE EINSTELLUNG DER WURFKRAFT. DIESE JUNGES KÖNNEN DIE BÄLLE WIE GESCHOSSE WERFEN



FIFA vs ISS Pro

Unsere Fußball-Experten haben sich mal die beiden N64-Fußballspiele vorgeknöpft und miteinander verglichen. *FIFA 64* tritt hier gegen Konamis *International Superstar Soccer Pro* an (auch als *League Perfect Striker* bekannt).



FIFA		ISS Pro	
3	Ruckelt von einer Bewegungsphase zur nächsten.	Animation	Detaillierte und weiche Spielerbewegungen. 10
6	Zahlreiche Kameraperspektiven, aber nur wenige sind nützlich.	Kameraführung	Justierbare Standard-Ansicht von rechts; frei schwenkbare Kamera in den Replays. 9
8	Professionelle Sprecher, aber keine Spielernamen werden genannt.	Sound	Kein Star-Kommentator, aber pfiffige Sprüche. 8
3	Echte Mannschaften und Spieler-Namen, aber absurde Action.	Realismus	Flexible Mannschaftsaufstellung, Torschüsse aus scharfen Winkeln möglich. 7
4	Eine Handvoll an möglichen Formationen und Strategien	Taktiken	Viele individuell einstellbare Formationen und Spielermarkierungen 10
2	Überraschend schlechte Bewegungsfreiheit.	Ballspiel	Zahlreiche Balltricks möglich, die man erst einmal alle beherrschen muß. 10
1	Reine Glückssache, ob Du nun an den Ball kommst oder nicht.	Ballverhalten	Drei verschiedene Kopfball-Varianten, präzise Annahme. 10
5	Schwierige Zielschüsse	Spiel-/Feldaufbau	Genug Optionen, um einen exakten Eck- oder Freischuß hinzukriegen. 9
0	Hoffnungslos verwirrend, so viele Spieler vor den Schirm bekommst.	Mehrspieler-Modus	Große Entfaltungsmöglichkeiten für's Team-Spiel 9
4	Meist reichen kräftige Schüsse aus dem Mittelfeld.	Tore	Zahlreiche Tricks, den Torwart zu überrumpeln 9
36	SCHLECHTESTE UMSETZUNG DES BELIEBTEEN BALLSPORTS.	GESAMT	EINE KLASSE FÜR SICH! 91

für ein schlechtes N64-Game!



BEWUTZE DIE FREI EINSTELLBARE KAMERA IM REPLAY, UND DU KANNST DIR DAS GRAUEN NOCH EINMAL VON VORNE ANSEHEN

unsinnigen Bild-im-Bild-Funktion, die eh nur die Sicht auf das Feld einschränkt.

Abgesehen von dieser störenden Option, wirkt das flatternde Geschwenke der Kamera ebenfalls als recht unbrauchbar, außer wenn das Spielfeld aus großer Höhe gefilmt wird. Aber in dem Fall muß man sich schnell an kleine, häßliche Kicker gewöhnen, sonst ist der nächste Weg der zur Toilette. Die verschiedenen Blickwinkel sind bei der Replay-Funktion zwar noch recht nützlich, aber später werden sie zum reinsten Handicap.



KOMISCH! WO BLEIBEN DENN DIE GANZEN ABWEHRSPIELER? NAJA, DIESES TOR IST SO GUT WIE SICHER

Standardmäßig reicht ein kräftiger Schuß vom mittleren Areal des Feldes in Richtung des Tores, und der Rest kommt meist wie von selbst. Der Torwart läuft noch nicht einmal nach vorne bis zum Strafraum, um den Ball abzufangen, sondern hampelt ständig auf der Torlinie herum.

ZU VORAUSSEHBAR

Ein kreatives Spiel wird nicht durch ein halbautomatisches Kontroll-System gefördert. Weder auf einfacher Stufe noch in der schwierigsten Einstellung sind kaum irgendwelche Spieleraufstellungen nötig, denn der Ball nähert sich trotz



DIE TEAMS LAUFEN AUF DAS FELD, WÄHREND DES LYMAN AN DEN CO-MODERATOR JOHN ÜBERGIBT... ODER BESSER: SICH ÜBERGIBT!



Schnell, rufe den Kammerjäger!

DIESER MERKWÜRDIGE "BUG" (PROGRAMMTECHNISCHER FEHLER) HAT SICH IN FIFA 64 EINGESCHLICHEN. KEINE KAMERA-TRICKS WURDEN VERWENDET!



DER STÜRMER GIBT DEN BALL MIT EINEM KRAFTVOLLEN KOPFBALL WEITER



VON DER LATTE PRALLT ER AB UND FLIEGT DURCH DIE LUFT



DRIBBELN IST NICHT LEICHT, ABER UNFAIRES SPIEL DAFÜR UM SO LEICHTER, GRINS!

unpräzise Pässe immer wieder dem Tor. Komplexe Ballabgaben und geschicktes Dribbling bringen weitaus weniger als das primitive Solo-Spiel bis hin zum Tor. Die debilen Computer-Gegner wirken eher wie labberige Ölsardinen als professionelle Fußballspieler. Auch ein menschlicher Gegenspieler im Multiplayer-Modus kann hier gegen einen direkten Torangriff nur wenig ausrichten. Wer erst einmal im

Grafik, wird die vorhersehbare Action zu einem wahren Trauerspiel. Selbst ein neugeborenes Baby würde wahrscheinlich nach einigen Krabbel-Runden über dem Joypad ein Tor erzielen. Rundum gesehen hat FIFA 64 zwar massenhaft viele Spieler der Original-Ligen und nette TV-Präsentation, aber das Spiel für sich sollte mit einem kräftigen Schuß umweltfreundlich entsorgt werden. Kick it!

R⁶⁴

Mache um FIFA 64 einen großen Umweg!



ER FLIEGT IMMER WEITER UND DREHT DANN AB IN RICHTUNG DES NETZES



DER BALL SEGELT DURCH DAS SEITLICHE NETZ DES TORES UND... EIN TOR!

Ballbesitz ist, braucht nur permanent auf den Schußknopf hämmern und der Sieg ist schon fast sicher. Ein weiter Schuß bis kurz vor die Torlinie reicht ebenfalls in den meisten Fällen. Kopfbälle werden meist durch den ungenauen Ballflug und der miesen Kameraführung unmöglich gemacht. Andere Abnormalitäten sind die schwer durchführbaren Fallrückzieher und merkwürdigen raketenartigen Geschosse, die nach einem Balleinwurf über das Spielfeld sausen. Haben die Spieler Roboterarme, oder was? Trotz der ruckeligen, aber dennoch schnellen



IN DER WELTMEISTERSCHAFT TRETEN SECHS GRUPPEN AUS JE VIER TEAMS GEGENEINANDER AN



ABER EBENSO AM FROSTEN. TJA, MAL WIEDER PECH GEHABT!



OH, SCHON WIEDER EIN TOR. WIE LAUTET DER SPIELSTAND? AHAH, 29:54!

64 power AUF EINEN BLICK

Tasten



L: Hohe Ballabgabe

R: Hohe Ballabgabe

A: Pass/Spieler wechseln

B: Schuß/-Angriff

Gelb oben: Hoher Schuß/Massiver Angriff • Gelb rechts: keine Funktion • Gelb unten: Lob/Rutsch-Angriff • Gelb links: Geschwindigkeitsteigerung

D-Pad: Keine Funktion

Z: Schuß

Combos

L/R + Gelb oben/unten: Wechsel der Bild-im-Bild-Funktion
L/R + Gelb links/rechts: Wechsel der Hauptansicht

Bewertung

Graphics



Sound:



Gameplay



Dauerspaß:



Gesamt:

%

29

Fazit: Ein schockierendes Ergebnis. Fußball ist zwar an sich ein lustiges Spiel, aber nach dem Kauf von FIFA 64 wirst du gar nichts mehr zu lachen haben.

NBA HANG TIME

Ninformation



Vertrieb: Midway
Entwicklung: Midway
Genre: Getestete Version:
Sport USA
Erhältlich: letz (import)
Preis: 130,- DM

Kurz & Knapp

- EINE NAHEZU IDENTISCHE UMSETZUNG DES AUTOMATEN-SPIELS
- ABER WIE SOLLTE ES ANDERS SEIN, ES IST KEIN TOP-TITEL
- KÖNNTE GENAUSO GUT (ODER SCHLECHT) AUCH AUF ANDEREN KONSOLEN UMGESETZT WERDEN. DIE SNES-VERSION SPIELT SICH SEHR ÄHNLICH
- BILLIGE KOPIE ÄLTERER SPIELE GLEICHEN GENRES



NACH UNZÄHLIGEN Veröffentlichungen von NBA Jam hat Midway scheinbar immer noch nicht begriffen, daß sich pro Team fünf Spieler auf dem Feld tummeln müßten. Als NBA Hang Time reißt sich in die Schlange der 2-gegen-2-Spiele ein. Zu den bekannten Extras gehören unter anderem eine Tonne an verschiedenen Korbwurf-Möglichkeiten, Turbo-Runs und das Schuben der Gegner ohne Strafe. Einige neue Techniken gesellen sich dem alten Spielprinzip hinzu: Spin Dribble, alley-oop und ein spezieller Korbwurf, der nur mit von zwei Teammitgliedern gleichzeitig



GROßER SPAß BEI DER CHARAKTER-ERSCHAFFUNG. SODAS DAS GEWICHT DER SPIELER KANN VERÄNDERT WERDEN



HÄMMERE AUF DEN KNÖPFEN HERUM, UM EINEN MÖGLICHST HOHEN SPRUNG ZU ERZIELEN

beantwortet werden. Es ist wieder mal traurig. Das Drei-Knopf-Rumgezappel auf dem Spielfeld entpuppt sich schon nach kurzer Spielzeit als langweiliges Sportspiel ohne Tiefgang. Auch die simple Animation der Figuren reizt die Hardware des N64 in keinsten Weise aus. Zwar sorgt es im Vier-Spieler-Modus immer wieder für ein paar gute Lacher, aber dennoch kommt es überhaupt nicht an die Qualitäten von Total NBA auf der PlayStation heran.



Speicheroptionen

KEIN INTERNER SPEICHER VERFÜGBAR
CONTROLLER PAK:
SPEICHERN DER KREIERTEN SPIELER UND SPIELDATEN.



ausgeführt werden kann. Der größte Fortschritt gegenüber den Vorgängern von NBA Hang Time ist die Möglichkeit, seine eigenen Spieler zu erschaffen. Dies ist eine umfangreiche Option, die es sogar gestattet, den Spielern Schweins-, Alien-, Werwolf-, Affen- oder Clowns-köpfe aufzusetzen. Die Fähigkeiten des Spielers werden im Laufe der Saison ständig steigen, einerseits nach einem guten Spiel, andererseits können für einen Anstieg der Werte auch Quiz-Fragen

Fordert die Hardware des N64 in keinsten Weise



IN DER HALBZEIT KÖNNEN SPIELER AUSGETAUSCHT UND STATISTIKEN BETRACHTET WERDEN



DIE AFFEN RASEN DURCH DEN WALD, DER EINE MACHT DEN ANDEREN KALT



OPTIMALS GEHEN DIE SPIELER RICHTIG IN DIE LUFT. VIELLEICHT VOR WUT

64 AUF EINEN BLICK
power

Tasten



Combos

Zweimal 'A': Spin Dribble
'A' + Gelb rechts: Turbo-Pass/Rempeln
'A' + Gelb unten: Slamdunk

Bewertung

Grafik:



Sound



Gameplay



Dauerspaß:



Gesamt:

60%

Fazit:
EINE LUSTIGE, ABER DENNOCH FLACHE ARCADE-UMSETZUNG. ECHTE BASKETBALL-FANS SOLLTEN SICH NOCH GEDULDEN.

Kurz & Knapp

- DER ANALOG-STICK IST AUCH EIN GRUND FÜR GRETSKY'S ERFOLG
- SCHNELLE, WEICHE ANIMATIONEN SIND TYPISCHE N64-EIGENSCHAFTEN
- SPIELER UND EISBAHN WIRKEN ETWAS FAD
- KEIN ECHTER SCHRITT IN DIE ZUKUNFT



WAYNE GRETSKY 3D



DIE GRAFIK VON WAYNE GRETSKY NUTZT DAS N64 KEINESWEGS AUS. HIER BEREITET SICH EIN SPIELER AUF DEN POWER-SCHUSS VOR

dem Eis. Bei den Kameraeinstellungen lassen sich sieben verschiedene auswählen. Am praktischsten erscheint wohl die Draufsicht, da man hier alle Spieler auf einmal im Überblick behält. Die Spieler sind natürlich wieder mal Polygon-Wesen, die alle mit einer hübschen Textur überzogen wurden. Zahlreiche Bewegungsmöglichkeiten heben den Grad des Realismus erheblich. Sogar menschliche Schwächen wurden integriert. So ist es beispielsweise auch möglich, daß ein Spieler beim Eislaufen stolpert, zusammenbricht (nach einem Kämpf) oder auch vor Freude in die Luft geht. Auch besondere Special-Effects finden in Wayne Gretzky ihren Platz. Flackernde Stadion-Lichter und Zuschauer-Aktivitäten beleben die Atmosphäre genauso wie der durchs Tornetz fetzende Puck, der manchmal ein rasendes Inferno hinterläßt. Hier wird ebenfalls mal wieder demonstriert, daß man für gute Soundeffekte keine CD-ROM benötigt, denn die gibt es in Wayne Gretzky genauso wie komplexe Zwischenkommentare des Moderators beim Spiel. Ebenso sind oft Hupen, Zuschauerrufe, Pfiffe oder auch das wichtige Kratzen



DU MUSST ZUGEBEN, daß Miyamoto ein Genie ist! Vor allem war er ja daran

schuld, daß wir mit einem solch genialen Joypad beliefert wurden. Demnach ist er auch dafür verantwortlich, daß solche Spiele wie Wayne Gretzky's 3D Hockey überhaupt so gut spielbar sind. Alles

fängt wie gewöhnlich mit einem hübsch gemachten Intro an. Dann steht man einer gut geordneten Übersicht von Funktionen gegenüber. Hier lassen sich die Kameraeinstellungen vornehmen, dort kann man sich an den Regeln zu schaffen machen und schließlich lassen sich individuelle Team-Einstellungen per

Knopfdruck erledigen, falls man mit den voreingestellten amerikanischen Spielern nicht viel anfangen kann. Dann hätten wir da noch den Arcade-Modus, verschiedene Saison-Matches und eine nützliche Practice-Funktion – für alle Anfänger auf

Speicheroptionen

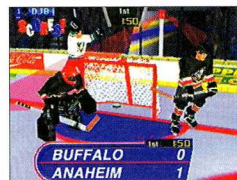
SPEICHER:
INTERNER SPEICHER FÜR STATISTIKEN UND SIEGE
CONTROLLER PAK:
KOMPLETTE TEAMS UND VOLLE STATISTIKEN SPEICHERN



Bei solchen Spielen wirkt der Analog-Stick wie

Feuerteufel

• DER POWER-SCHUSS STEHT FAST IMMER ZUR VERFÜGUNG, WENN DER ENTSPRECHENDE COMBO DURCHFÜHRT WIRD. HIER SEHEN WIR EINEN POWER-SCHUSS, WIE ER GERADE DAS TOR IN FLAMMEN UEGEHEN LÄSST. OBEN AUF DEM SCHIRM FÄHRT DANN Sogar ein Feuerwehrgewagen mit LAUTEN HUPGERÄUSCHEN VORBEI. VERRÜCKT!



TORE WERDEN VON DER MENGE FRENETISCH GEFEIERT. GLOCKEN, SCHRIE, PFIFFE UND LA OLAS GEHEN DURCHS STADION



Ein Druck auf den GELB-UNTEN-KNOPF und Dein Spieler GEHT KURZZEITIG in den TURBO-MODUS. Ob MAMAS BOHNENSUPPE SCHULD DARAN IST?

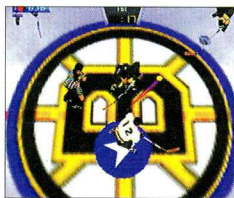


MIT DICHTER KAMERA-FÜHRUNG SIEHT MAN DEUTLICH DIE DETAILIERTEN TEXTUREN DER SPIELER. WEITER UNTEN FRIEREN DIE SCHATTEN AM EIS FEST

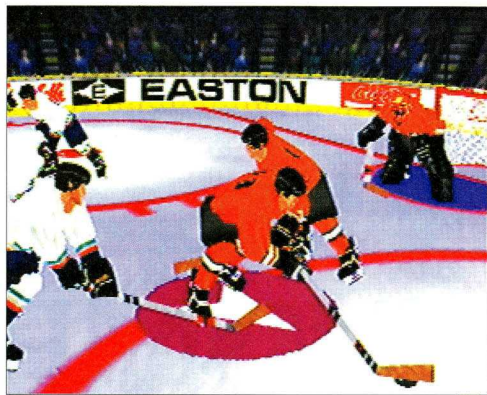
Wayne Gretsky's 3D Hockey

Unschlagbare 4-Spieler-Action
auf dem N64!

WAYNE GRETSKY'S HOCKEY



WER AM ANFANG EINES MATCHES ZUERST DEN PUCK NACH EINWURF DES SCHIEDSRICHTERS ERGATTEN KANN, HAT SCHON MAL GUTE KARTEN FÜR DEN WEITEREN SPIELVERLAUF



MIT DICHTER KAMERAFÜHRUNG SIEHT MAN DEUTLICH DIE DETAILLIERTEN TEXTUREN DER SPIELER. WEITER UNTEN FRIEREN DIE SCHATTEN AM EIS FEST

der Schlittschuhe auf dem Eis zu hören. Alles wichtige Elemente eines guten Eishockeyspiels. Der größte Vorteil liegt aber wirklich im wahrsten Sinne des Wortes auf der Hand, und zwar im Joypad. Während man sich auf anderen

Systemen mit zahlreichen Knopf-Kombinationen

Wunder.

(Combos) abplagen muß, kann man sich hier die Multi-Funktionalität des N64-Joypads zunutze machen, und sämtliche Aktionen auf Anhieb ausführen.

Eishockey ist ein schneller Sport und erfordert ein ebenso schnelles Spielgefühl. Der Power-Schuß wird beispielsweise ausgeführt, indem man den 'A'-Knopf zusammen mit dem Gelb-unten-Knopf für einige Sekunden festhält. Da der Daumen meistens eh in der entsprechenden Region des Pads ruht, kann man sich oftmals einfach seiner Reflexe bedienen. Beim Rempeln wird es etwas schwieriger, da man in

der Hitze des Gefechts leicht dazu neigt, wild auf den gelben Knöpfen zu hämmern. Aber es gibt natürlich auch einige Nachteile. So können Spieler im Zweispieler-Modus niemals zugleich im selben Team ein Tournament austragen. Eine große Schlappe, da hat man mit viel Mühe seine Teams aufgebaut, möchte dann mit einem Freund die Welt erobern und dann so etwas. Grrr! Auch die Replay-Funktion ist in der Kameraführung etwas beschränkt, so daß man nicht ungehindert alles von seinem letzten Power-Schuß zu Gesicht bekommt. Wie dem auch sei, Wayne Gretsky 3D ist, vor allem im Vierspieler-Modus, ein nahezu perfektes Eishockey-Game. Die kleinen Fehlerchen hätte man durch einen Blick auf die 16-Bit-Programme leicht lösen können, denn die machen in dieser Hinsicht manches besser.

Wayne Gretsky wurde uns von Wild Imports ((0044) 1908 640040) zur Verfügung gestellt. Vielen Dank!

R¹⁵



EINE DER INTERESSANTEREN FUNKTIONEN IST AUCH DAS TÄUSCHUNGSMANÖVER, WENN MAN MIT DEM PUCK AUF EIN TOR ZURAST. EIN KNOPPDRUCK UND DER PUCK WIRD PLÖTZLICH NACH HINTEN ABGEGEBEN, GANZ ZUR VERWUNDERUNG DER GEGENSPIELER

64 power
AUF EINEN BLICK
Tasten



Combos

'A' + Gelb unten: Power-Schuß

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

%

84

Fazit:
SUPERBER MULTISPIELER-SPASS!



DER KOMBAT CHEAT:

Drücke während der Vorgeschichte folgende Knöpfe SEHR schnell hintereinander: Gelb oben, Gelb rechts, Gelb unten, A, B, B, B, A, A. Hast Du alles richtig gemacht, ertönt ein Fetzen Sprachausgabe. Du hast nun Zugang zu folgenden Zusatzoptionen:

BLAUES ?

Gehe ins Options-Menü und wähle das neue blaue '?'. Hier kannst Du Levels anwählen, Überwürfe inaktivieren, unendlich viele 'Runs' einschalten, in den 'Bloody Kombat'-Modus gehen UND zwei neue Kämpfer wählen, Human Smoke und Kameleon!

ROTES ?

Gehe ins Options-Menü und wähle das rote '?', um freies Spielen zu aktivieren und die Zeitbegrenzungen auszuschalten. Außerdem sind nun Einzelrunden-Kämpfe möglich.

Tips & Tricks

• IN DER MORTAL KOMBAT TRILOGY EXISTIEREN SO VIELE CHEATS WIE SAND AM MEER. HIER EINIGE BEISPIELE

Zeit zu sterben!

Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, den Gegner auszuschalten. Hier eine Auswahl...



FATALITY-MODUS

Jeder Kämpfer hat zwei 'Fatalities' (Super-Duper-Tötungs-Schläge), die er am Ende einer Runde einsetzen kann. Einige sind neu, andere sind schon bekannt.

LEVEL-FATALITY

Neben den gewöhnlichen 'Fatalities' können auch einige gewöhnliche Kampftechniken innerhalb einiger bestimmter Levels zum Tod führen. Jeder Kämpfer hat seinen ganz eigenen Stil.



DIE ARME JADE WIRD OEFER EINES GRAUSAMEN TODES



WO WIR GERADE BEI ÄHNLICHKEITEN MIT FILMEN SIND, WER ERINNERT SICH AN EINE ÄHNLICHE SZENE AUS DEM JAMES BOND-STREIFEN GOLDFINGER

MORTAL KOMBAT

Ninformation



Vertrieb: GT Interactive
Entwicklung: Midway

Genre: Beat'em-up
Getestete Version: US

Erhältlich: Jetzt (Import)
Preis: 140,- DM

Für JEDE neue Konsole kommt ein weiteres Mortal Kombat auf den Markt. Gott, HILF uns!

Speicheroptionen

SPEICHER:
ENTFALLT
CONTROLLER PAK:
ENTFALLT EBENFALLS



von der Veröffentlichung in- und auswendig kannte. Keiner der neuen Charaktere konnte zu Begeisterungsstürmen hinreißen (bis auf die vierarmige Kreatur), und es sah so aus, als ob das alte MK in einer Mogelpackung einfach neu aufgetischt wurde. Die beiden Entwickler Tobias und Boon hatten zuviel Zeit in die Erweiterung der Schlagtechniken investiert und scheinbar die restlichen Mängel völlig übersehen. Ob sich die beiden bei der Programmierung selbst

Kurz & knapp

- DIESES SPIEL IST DIE BEZEICHNUNG 64-BIT-GAME NICHT WERT.
- HINTERGRUNDGRAFIKEN SIND TEILWEISE SCHLECHTER ALS DIE DER 32-BIT-VERSIONEN.
- NEUE CHARAKTERE? KEINE SPUR! LEDIGLICH DIE FARBEN WURDEN GEÄNDERT.
- ES SIEHT SO AUS, ALS HÄTTE MAN DREI SPIELE GROB MITEINANDER VERKNÜPFT. MIES!



Kennst Du den Begriff Overkill?

So wird die militärische Übermacht einer Nation beschrieben, die schon so viele Waffen besitzt, um mehr als nur einen einzelnen Gegner vernichten zu können. So ähnlich verhält es sich mit Mortal Kombat. Was zu viel ist, ist zuviel! Dieses Game wurde im Laufe der Jahre einfach von seiner dicken Staubschicht befreit, um es dann immer wieder in einer miesen Qualität in neue Systeme zu pressen. Bitte liebe Hersteller, verschont uns doch endlich! Selbst das (indizierte) Original war noch nie wirklich gut. Denk mal darüber nach. Die kämpfenden Charaktere hatten zwar alle digitalisierte Texturen, die sahen aber so dermaßen scheußlich aus, daß Mortal Kombat schon allein wegen seiner

gräßlichen Grafik hätte indiziert werden müssen. Die vier verschiedenen Kampftechniken waren alles andere als überzeugend und das Spiel schnell durchgespielt. Mortal Kombat 2 hingegen war brillant. Es hatte ein ausgewogenes Gleichgewicht aus vielen Charakteren, Schauplätzen, Kampftechniken und jeder Menge geheimer Kleinigkeiten, die es zu entdecken galt. Irgendwann kam dann auch Mortal Kombat 3, und das Trauerspiel nahm seinen Lauf. Schon vorher wurde das Kampfspiel von der Presse so dermaßen gepusht, daß man MK3 schon

Für diesen Müll haben wir uns

BABY-MODUS

Ähnlich wie beim Freundschaftstod kannst Du Deinen Gegner nach ein kreisendes Baby verwandeln. So ein Blödsinn...



ANIMALISIERUNG

Manchmal kann man seinen Kämpfer nach einem 'Gnadentod' in ein gefährliches Tier verwandeln und den Feind in tausend Stücke zerreissen...



DIE ARME JADE WIRD OFFER EINES GRÄBLICHEN TODES AUF DEM ARCADE-MK. WIR WISSEN, WIE SIE SICH FÜHLT

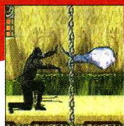
FREUNDSCHAFTSTOD

Wenn Dein Gegner höchst erbärmlich kämpft, kannst Du mit ihm sozusagen einen Pakt schließen, um ihn danach ohne Gegenwehr töten zu können.



BRUTALER TÖTUNGSAKT

In der Mortal Kombat Trilogy läßt sich jetzt auch ein bestimmter Combo (Schlagkombination) ausführen, der den Gegner auch schon vor dem Ende einer Runde töten kann. Die 'Brutalities' sind schwer zu erlernen und auch nur dann verfügbar, wenn das Aggressometer ganz oben steht.



NOOB SAIBAT, HAT SEINEN NAMEN LEDIGLICH VON SEINEN DESIGNERN TOBIAS UND BOON (RÜCKWÄRTS GESPROCHEN). SEIN LEBEN BEGANN LAUT GERÜCHTEN IN MORTAL KOMBAT 2, ABER IN MK3 KAM ER ZUM ERSTEN MAL ZUM VORSCHN



KEYCHUP FLIEHT UND KÖPFE ROLLEN ÜBERALL. WAS WÄRE MORTAL KOMBAT OHNE DIE ROTE SAUCE? GENAU SO SCHLECHT...

T TRILOGY

verprügelt haben und mit ihren dicken Augen nichts mehr sehen konnten?

DAS GRAUEN KEHRT ZURÜCK!

Bei der Entwicklung von MK für das N64 hat man sich wohl vollends auf die faule Haut gelegt. Alles, was Du bisher von diesem Spiel gesehen hast, befindet sich jetzt schön zusammengepreßt auf einer Cartridge mit dem tollen neuen Namen Mortal Kombat Trilogy. Das Resultat ist kaum noch zu ertragen: Ein altes Prügelspiel im 2-D-Modus mit so vielen Bewegungsmöglichkeiten und Kämpfern ist das beste Mittel, um einer N64-Spielesucht



aus dem Weg zu gehen.

Aber warum ist Mortal Kombat Trilogy so ein Griff ins Klo? Dies ist schwer zu beschreiben. Stell es Dir so vor: Ich habe es eine halbe Stunde gespielt, es war einfach unerträglich öde und zum Schluß lief mir der Sabber aus dem Mund, wie bei einem tollwütigen Wolf dem seine Wut ins Gesicht geschrieben steht. Gesehen – gelacht – zum Müllimer gebracht! Für diesen Quatsch lohnt sich der Kauf eines N64 keineswegs. Einige werden vielleicht sagen: "Hey, immerhin gibt es in dem Game über 26 Kämpfer". Ja, das sind viele, aber nachdem man zwei oder drei bekämpft hat, läuft

der Rest immer nach dem gleichen Muster ab. Abgesehen davon, daß der Feind jetzt Schleim oder Feuer spuckt oder vielleicht vier anstatt zwei Arme hat. Natürlich gibt es auch wieder die berühmten berüchtigten Finishing Moves. Diese fordern ein gewisses Maß an Präzision, um sie über die Bühne zu kriegen. Dann folgt der finale Tötungsakt und man kann sich zumindest an dieser Stelle ein kleines Schmunzeln kaum verkneifen. Einige der Finishing Moves können erst vollbracht werden, wenn das 'Aggressometer' in die Höhe geschellt ist. Wenigstens haben die Hersteller das Glück, daß es noch keinen Konkurrenzpunkt um das beste Prügelspiel für das N64 gibt, mit Ausnahme von Killer Instinct Gold (siehe Ausgabe 4/5). Aber jenes Game ist sozusagen aus dem gleichen faulen Holz geschnitzt, abgesehen von der leicht besseren Technik. Warte lieber auf zukünftige Prügelspiele, oder willst Du Dein schönes N64 mit solch einem Dreck beschmutzen?



64

power

AUF EINEN BLICK

Tasten



Combos

Unendlich viele! Drücke einfach wie ein Berserker die Angriffsknöpfe, und Du wirst etwas Neues entdecken...

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



62

Fazit:

Ein alter Hut! Sollte möglichst schnell begraben werden, um die nächste Generation von Videospielern vor Bleibschäden zu bewahren.

N64 angeschafft!

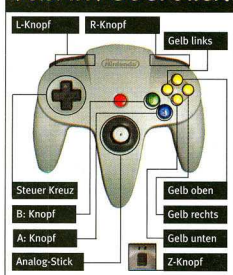
CHEAT BOX



HERZLICH WILLKOMMEN IN DER CHEAT-BOX DER 64
POWER! DIESER BEREICH IST VON VORNE BIS HINTEN ALLGEMEINEN SPIELE-TIPS UND CHEATS FÜR JEDES NEUE N64-GAME GEWIDMET. FALLS AUCH DU DEINEN BEITRAG FÜR DIESE RUBRIK LEISTEN MÖCHTEST, SCHREIBE EINFACH AN FOLGENDE ADRESSE:
SMP PUBLISHING, CHEAT-BOX64, POSTFACH 3161, 48581 GRONAU.

48

Pad im Überblick



DOOM 64

LEVEL-PASSWÖRTER
 CB9z NBPL SYL? J02? – The Terraformer
 CYCC MGPK X47g TS2B – Holding Area
 BXYH ?G41 6Z4J PJ?Z – Main

WAYNE GRETSKY'S 3D HOCKEY

HEISSE, NEUE MANNSCHAFTEN

Gehe im Haupt-Menü auf Set-Up und mache folgendes im Options-Menü: Halte den 'L-Knopfe' gedrückt und betätige danach diese gelben Knöpfe: rechts, links, links, rechts, links, links, rechts, links und links. Ein 16-stelliger Code erscheint und vier neue Teams stehen jetzt zur Auswahl.

SPIELERGRÖSSEN ÄNDERN

Halte im Options-Menü den Gelb-oben-Knopf gedrückt und betätige danach den 'R-Knopfe', um den 16-stelligen Code auf den Schirm zu bringen. Mit den gelben Knöpfen kannst Du nun die Zahlen verändern und somit die Spieler modifizieren.



UNSICHTBARE SPIELER

Mache während des "Face Offs" eine Pause und wähle den Replay-Modus. Wähle mit dem 'L-Knopfe' ein Mannschaftsmitglied, drücke danach den 'R-Knopfe' für die Wahl des Gegners. Drücke 'Z', und die Spieler werden unsichtbar.

Engineering

CF3? PGGD S1zZ PFKB – Tech Centre
 BBXW HLGS XB8F 4RKB – Research Lab
 BXRO TH1F 5zGG 7W?B – Alpha Quadrant
 FV9v FL55 QGVF DWJB – Final Outpost
 FFLB MQ6C VV1C PF1B – Even Simpler

MORTAL KOMBAT TRILOGY

ZUFÄLLIGER KÄMPFER

Plaziere den Cursor im Kämpfer-Menü über Noob Saibot. Drück gleichzeitig den Stick nach oben und 'Start' für eine Zufallsauswahl.

WAHL DER ARENA

Plaziere den Cursor im Kämpfer-Menü über Sonya. Drück den Stick nach oben und 'Start'. Nach dem Erdbeben kannst Du den Kurs selbst bestimmen.

SPIELE MOTARO

Halte den Analog-Stick in Jade's Desert, Wasteland oder Kahn's Tower nach links und drücke A und den Gelb-oben-Knopf, bevor der Kampf beginnt. Dein Kämpfer explodiert und an dessen Stelle tritt Motaro.

SPIELE SHAO KAHN

Halte den Analog-Stick auf dem Rooftop oder Pit 3 nach unten und drücke A und B, bevor der Kampf beginnt. Shao Kahn erscheint nun.

WAVE RACE 64

UNTERSCHIEDLICHE FARBEN DER JET SKIS

Bewege den Analog-Stick im Jet Ski-Menü nach oben, um die Farbe zu ändern. Mit A kannst Du Deine Wahl bestätigen.

RITT AUF DEM DELPHIN

Besuche den Dolphin Park im Stunt-Modus und durchfahre die Ringe mit den folgenden Tricks:
 Handstand rückwärts
 Fahren im Stehen
 Salto

Einmalige Drehung

Tauchen

Seitwärts-Rolle (in beide Richtungen)

Wenn Du dies in der richtigen Reihenfolge machst, quitscht der Delphin. Gehe jetzt in den Championship-Modus, normal, Aufwärmphase, und bewege den Stick nach unten, um dann mit dem 'A'-Knopf auf den Delphin zu kommen.

LEAGUE PERFECT STRIKER

VERSTECKTE TEAMS

Nur die besten Spieler kommen an die beiden geheimen Mannschaften. Gehe zum Titelbild und mache 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 Titelbild: Gelb oben, Gelb oben, Gelb unten, Gelb unten, Gelb links, Gelb rechts, Gelb links, Gelb rechts, B, A, und dann drücke wieder zusammen mit dem 'Z'-Knopf 'Start'.

SHADOWS OF THE EMPIRE

ENDSEQUENZ

Gib als Spielernamen "Credits" ein (ein Leerzeichen vor dem 'C'). Sobald Du das Spiel startest, wirst Du mit der Endsequenz belohnt.



KILLER INSTINCT GOLD

ÖFFNET SÄMTLICHE OPTIONEN

Drücke Z, B, A, L, A, Z auf dem Charakter-Bildschirm. "Perfect" sagt jemand im Anschluß, wenn Du es richtig gemacht hast.

ALLE CHARAKTER-FARBEN

Um in den Genuß sämtlicher Farben des Trainings zu kommen, warte auf die Kämpfer-Statistik und drücke: Z, B, A, Z, A, L, Du sollst nun ein "Welcome" hören.

SPIELE GARGOS

Warte wieder auf die Kämpfer-Statistik und drücke: Z, A, R, Z, A, B. Gargos lacht daraufhin.

ENDSEQUENZ

Wenn die Kämpfer-Statistik erscheint, mußt Du folgendes drücken: Z, L, A, Z, A, R.



TUROK DINOSAUR HUNTER

EINIGE DER CHEATS funktionieren nur in der amerikanischen Version. Check it out!

DNCHN – Dana-Modus, gibt Dir

niedliche Feinde

DLKTDR – Feder & Tinte-Modus, macht die Grafik zu einer Skizze

SNFFRR – Disco-Modus, probier's aus!

THBST – Gallery-Modus, betrachte in Ruhe Deine Gegner

CMGTSMGSGTS – Alle Waffen

BLTSSRRFRND – Unendlich viel Munition

FRTHSTHTRLRSCK – Unendlich viele Leben

THSSLSKSL – Spirituelle

Unbesiegbarkheit

GRGCHN – Greg-Modus, einige

verrückte Dinge!

FDTHMGS – Credits

RBNSMTH – Robin-Modus, unter

anderem Unsichtbarkeit

SHADOWS OF THE EMPIRE



IN DER ERSTEN AUSGABE
des 64 Power-Magazins
stellten wir Euch nicht nur das

Spiel Shadows of the Empire vor, sondern lieferten auch gleichzeitig eine ausführliche Spielhilfe mitsamt der Beschreibung der einzelnen Waffen und Power-Ups. Trotzdem gab es eine starke Nachfrage nach einer Beschreibung, wie man an die zahlreichen Challenge Points kommt. Euer Wunsch war uns natürlich Befehl, und wir fangen deshalb in dieser Ausgabe tatsächlich mit dem ersten Teil unserer Level-Beschreibungen an. Zusätzlich verraten wir Euch, wie man die fiesen Level-Bosse erfolgreich besiegen kann. Danach könnt Ihr wirklich voller Stolz behaupten: "Ich habe Shadows of the Empire von vorne bis hinten durchgespielt und alle Geheimnisse aufgedeckt!" Viel Spaß!



Flucht aus Echo Base

(10 CHALLENGE POINTS)

CHALLENGE POINT 01

Laufe zwischen den Snowspeeders im ersten Hangar hindurch. Renne weiter bis zum zweiten Hangar, in dem einige Stormtrooper Ihr Unwesen treiben und der Millennium Falcon zur Flucht ansetzt. Ein paar Schüsse hier, ein paar Schüsse dort, und die Soldaten verabschieden sich für immer. In den Kisten findest Du einige Power-Ups und Gesundheitspunkte. Laufe nun zu der Stelle zurück, wo Du den Hangar mit dem Falcon betreten hast und biege nach rechts in den



Tunnel ab. Der Weg bis zur Tür wird von einigen Troopers bewacht. Auch hier zählt das Gesetz Deiner Waffe. Hinter der Tür gerätst Du in einen Hinterhalt, also mach Dich auf eine Schlacht nach dem



Öffnen der Tür gefaßt. Du befindest Dich nun in einem Medizinal-Raum, erkennbar am großen Zylinders mit der roten Flüssigkeit. Auf der gegenüberliegenden Seite des Zylinders findest Du hinter der gefälten Wand einen Geheimraum. Der erste Challenge Point und ein Gesundheitspaket ist Dir sicher.

CHALLENGE POINT 02

Verlasse nun den Medizinal-Raum durch die weit entfernte Hintertür und laufe durch den Korridor. Irgendwann erreichst Du einen anderen Raum mit einigen Kisten. Verschiebe diese und Du wirst einen weiteren Geheimraum mit einem Wampa, einem Challenge Point und ein paar 20-Punkte-Gesundheitspacks finden.

CHALLENGE POINT 03

Gehe zurück in den Korridor und folge seinem Verlauf nach rechts. Früher oder später wirst Du auf eine große Brücke stoßen, die in den Hauptkomplex führt. Zahlreiche Troopers und Roboter machen Dir hier das Leben schwer. Spare Deine Seeker-Munition besser für später auf und versuche wild um Dich ballend einfach durch die Gefahrenzone hindurch zu laufen. Selbst im höchsten Schwierigkeitsgrad wird es den Gegnern schwer fallen, Dich zu treffen. Bevor Du nun die Brücke überquerst, solltest Du bis zur entfernten rechten Seite des Sims laufen, wo Du den dritten Challenge Point und Seeker-Ammo findest.

CHALLENGE POINT 04

Jetzt darfst Du die Brücke überqueren. Halte Dich aber links und passiere vorsichtig den schmalen Abhang. Bewege nur mit absolutem Fingerspitzengefühl den Analog-Stick. Du stößt nun auf eine Höhle, die von Troopers und Robotern bewacht wird. Folge dem Verlauf der Höhle bis zum



Ende auf der rechten Seite und schnapp Dir den Challenge Point. Solltest Du an dieser Stelle beschossen werden, gerate bloß nicht in Panik. Es ist immer noch besser, einige Energiepunkte zu lassen, als gleich ein ganzes Leben in der tiefen Schlucht zu verlieren. Die schwebenden Roboter und Snowtrooper schießen von einer höher gelegenen Ebene auf Dich. Halte den "Z"-Knopf gedrückt und bleibe mit hoher Präzision auf Deine Feinde.

CHALLENGE POINT 05

Laufe über den Sims zurück nach rechts. Nachdem Du die große Schlucht hinter Dich gelassen hast, triffst Du auf einen Tunnel. Am Ende des Tunnels mußt Du den kreisrenden Lift betreten um auf die höher gelegene Verwaltungsebene zu kommen. Verlasse den Fahrstuhl und folge dem inneren kreisrenden Gerüst des rechten Zahnrads, bis Du den Challenge Point findest.

CHALLENGE POINT 06

Kehre zur Tür zurück, durch die Du gekommen bist. Eine Stahlterre führt nach oben bis zu einer Plattform, die stark von Soldaten und Robotern bewacht wird. Zwar verläuft das Gerüst von links nach rechts, aber es gibt auch einen Übergang in der Mitte, der zu einem Challenge Point und 20 Lebenspunkten führt.

CHALLENGE POINT 07

Springe über den winzigen Abgrund zurück auf das Gerüst und folge ihm bis zur gegenüberliegenden Seite bis zu dem Lift mit dem Schalter. Ignoriere den Fahrstuhl und laufe in



der entgegengesetzten Richtung zwischen den beiden Zahnrädern hindurch. Auf halbem Weg solltest Du nun einen kleinen Schacht im Bereich des rechten Zahnrads erblicken. Laufe hier so lange weiter, bis Du den siebten Challenge Point findest. Weiterhin befinden sich hier ein Extra-Leben, 20 Energiepunkte und ein Seeker-Ammo-Pack.

CHALLENGE POINT 08

Kehre um, bis Du auf einen weiteren Zahnradsschacht triffst. Springe in diesen Schacht, halte Dich rechts und Du wirst einen weiteren Challenge Point sowie ein Extra-



T64 Komplettlösung

Leben finden. Laufe vorsichtig bis zur Haupttreppe zurück, indem Du auf die konzentrisch angelegten Mauern hüpfst, von denen das Zahnrad umkreist wird.



CHALLENGE POINT 09

Folge dem Gerüst zurück bis zum Fahrstuhl mit dem Schalter und betrete diesen. Dieser transportiert Dich nach oben in den Generator-Kontrollraum. Halte die Waffe im Anschlag, denn sobald sich die Fahrstuhltür öffnet, geht mal wieder eine wilde Schießerei los. Nur ein toter Trooper ist ein guter Trooper, denke daran. Hier findest Du sechs Schalter, die Du aber erst dann umlegen solltest, wenn Du alle Wächter vernichtet hast. Der Generator ist jetzt wieder betriebsbereit. Leebo erzählt Dir jetzt, daß es wohl besser wäre zum Outridr zurückzukehren. Fahre mit dem Lift zurück zur unteren Etage mit der Treppe. Auf der gegenüberliegenden Seite steht nun endlich die Doppeltür offen, die in einen Korridor und später in eine Eishöhle führt. Betrittst Du diese eisige Höhle, fängt der Boden plötzlich an zu beben und ein Spalt öffnet sich bald. Bleibe aber zunächst auf der rechten Seite des Korridors stehen und knall den Trooper ab. Gleich links neben der Erdsalte findest Du einen Challenge Point, der sich aus dem Eis löst. Schnapp Dir diesen und springe gleich zurück auf die rechte Seite, um an das Extra-Leben zu gelangen. Renne



jetzt wie der Teufel an der rechten Wand entlang und springe in der letzten Sekunde zum Durchgang. Fahre mit dem Lift nach oben und Du wirst zu dem Hangar transportiert, in dem ein AT-ST umherwandert (siehe Kasten).

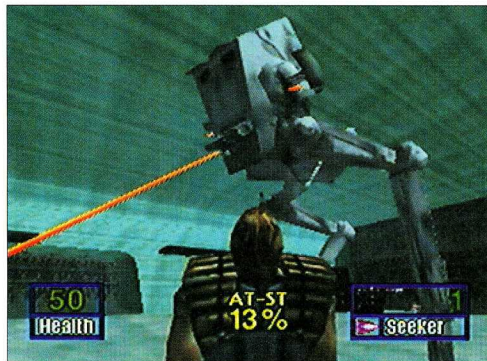
CHALLENGE POINT 10

Hast Du den AT-ST besiegt, wird sich eine zuvor verschlossene Tür öffnen. Folge dem Korridor hinter diesem neuen Durchgang und mach Dich auf eine Wagenladung Trooper gefaßt, die hier Wache schieben. Irgendwann im mittleren Bereich des Korridors blockieren einige Kisten einen weiteren Durchgang auf der rechten Seite. Zerstöre diese, um in die dahinter befindliche Höhle zu gelangen. Eliminiere den Wampa! Auf der anderen Seite der breiten Schlucht müßtest Du jetzt den Challenge Point erblicken. Nimm hier so viel Anlauf wie möglich und mache einen großen Satz über den gefährlichen Abgrund. Bewege den Stick

während des Fluges auf keinen Fall nach rechts oder links. Kehre, nachdem Du den begehrten Challenge Point eingesammelt hast, in den Hauptkorridor zurück und folge seinem Verlauf bis zum Ende. Im Hangar angekommen ist der Outridr endlich in Reichweite. Leider schreien drei Trooper in der Eingangsluke nach Essen. Füttere sie mit Deinem Laser-Gewehr. Im Outridr angekommen macht sich ein weiterer Trooper vor dem Eingang zum Cockpit breit. Ein paar Schüsse und auch dieses Problem wäre erledigt.

ECHO BASE ENDGEGNER - AT-ST

Zwar ist das AT-ST-Pack jeweils eine gewaltige Stahlkonstruktion für sich, aber das sollte einem echten Dash Rendar kaum Furcht einflößen. Wenn Du im Kreis um Deinen Gegner herumläufst und aus einiger Entfernung auf den AT-ST schließt, nimmt er Dich nur allzu leicht als Ziel auf und fängt an auf Dich zu ballern. Wie Yoda jetzt sagen würde: "Bekämpfe Deine Furcht". Laufe also zielstrebig auf seine Beine zu. Bleibst Du nahe genug an Freund Hühnerbein dran, kannst Du von seinen Lasern nicht getroffen werden und erhältst zudem noch die Möglichkeit, in aller Seelenruhe auf seinen ungeschützten Bauch zu schießen. Mit Deinem Blaster solltest Du schon nach einer kurzen Zeit einen Erfolg erzielen, aber mit den explosiven Seekers geht alles noch ein bißchen schneller. Obwohl der AT-ST, wie jeder andere Endgegner auch, Deine Seeker-Zielvorrichtung stören kann, hat er überhaupt keine Chance, solange Du nahe genug an ihm dranbleibst. Achte aber auch darauf, daß die Seeker-Kamera ausgeschaltet bleibt.



Asteroid field

(6 CHALLENGE POINTS)
CHALLENGE POINTS 01-06

In sechs der Asteroiden sind Challenge Points versteckt und es bedarf schon zweier Adleraugen, um diese aufzuspüren. Challenge Point-Asteroiden sind rot, was zwar ziemlich einfach zu erkennen ist, nur leider schwirren diese ständig im Schatten anderer, größerer Asteroiden umher. Manchmal kann man nur einen kleinen roten Punkt ausmachen, der das Versteckspiel aufdeckt. Denke also daran, auch andere, unwichtig erscheinende, Asteroiden zu zerstören. Beeilung ist zudem auch noch angesagt, denn die roten Kometen verschwinden nach 30 Sekunden wieder aus der Sichtweite des Raumschiffes. Aus großer Entfernung bereitet der Beschuß der Asteroiden weitere Probleme. Während im großen Abstand



manchmal bis zu 20 Treffer nötig sind, reicht schon oft ein Schuß mit einer Rakete aus extrem naher Entfernung und der Komet wird zerbröckelt. Der Erfolg liegt in der ständigen Beobachtung des Horizonts und im methodischen Absuchen des Asteroidenfeldes, während man aber gleichzeitig noch TIE Fighter, Bomber und Minen beseligt. Mache aber nicht den Fehler und feuere kurzzeitig auf einen Asteroiden, um ihn später nach einem TIE Fighter-Angriff wieder zu beschleichen. Diese Dinger scheinen sich nämlich tatsächlich nach einigen Sekunden zu regenerieren.



Schrottplatz von Ord Mantell



(12 CHALLENGE POINTS) CHALLENGE POINT 01-03

Die ersten drei Challenge Points liegen alle dicht beieinander in einem Umkreis von wenigen hundert Metern. Während Du dich unter den Brücken duckst und darüber hinweg springst, erscheint zuerst einer im mittleren Bereich, dann links und schließlich auf der rechten Seite. Leider sind sie wegen des orange-farbenen Horizonts schlecht zu erkennen. Hast Du einen Challenge Point übersehen, hilft nur noch ein freiwilliges Suizid-Manöver, um wieder an die Stelle zu kommen.

CHALLENGE POINT 04

Nachdem Du die roten Kraftfelder mit einigen gut gezielten Schüssen zerstört hast, nähert sich kurze Zeit später ein Waggon zu Deiner linken, auf dem ein Roboter auf seinen schnellen Tod wartet. Springe nun hinüber zur Öffnung und sammle Challenge Point vier ein.

CHALLENGE POINT 05

Renne nach vorne durch die Luke und hole Dir das Extra-Leben mit



einem Sprung auf den anderen Waggon. Ein zweiter Waggon erscheint daraufhin, auf den Du ebenfalls so schnell wie möglich springen solltest, bevor sich der Zug trennt. Ein weiteres Extra-Leben erscheint in Kürze auf



einem parallel fahrenden Waggon. Nach einer Weile sollte sich vor Dir eine riesige Tunnelloffnung über dem Horizont auftun. In der Luft schwebend kommt jetzt bald Challenge Point fünf auf Dich zugefahren.

CHALLENGE POINT 06

Hinter dem Tunnelausgang nähert sich ein weiterer Zug von links und von hinten. Springe schnell an Bord des



neuen Gefährts und hole Dir den sechsten Challenge Point, der über dem 'Zugwächter' schwebt. Um an die nächsten beiden Points zu kommen, mußt Du Dich sputen, denn der andere Zug fährt nicht für immer neben Dir her.

CHALLENGE POINT 07

Springe auf den nächsten Wagen und klettere auf Dach, wo Challenge Point sieben zu finden ist. Bewege Dich vorsichtig über den schmalen Sims zu ihm.

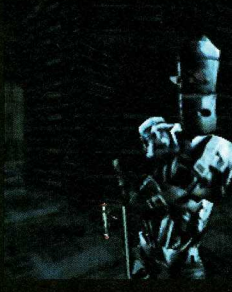
CHALLENGE POINT 08

Auf dem letzten Waggon wird ein weiterer Challenge Point von einem der

dämmlichen Roboter bewacht. PENG!-PENG!-TOD!

CHALLENGE POINT 09

Du fährst nun durch einen weiteren Gebäudekomplex hindurch. Ein neuer Zug nähert sich Deinem momentanen Fahrersatz und wird mal wieder von den Füßen eines Wächters beschmutzt.



Töte den Roboter (kann man Roboter töten?) und mache einen großen Sprung zum rechts gelegenen Antriebsraum. Laufe ein wenig herum, um den neunten Challenge Point einzuheimsen. Begebe Dich nun auf die linke Seite des Waggons und warte auf den nächsten Zug. Erschieße den Wächter, noch bevor Du zum Sprung ansetzst. Den Rest erklärt die folgende Film-Sequenz.

CHALLENGE POINT 10

Nachdem Du den Zug nach links auf den Schrottplatz verlassen hast, solltest Du irgendwo auf der linken Seite eine Luke entdecken, die nach oben führt. Auf der Spitze der Schrottplatz-Pyramide siehst Du Challenge Point 10, der nur über die schmale Planke zu erreichen ist. Obwohl Du den bläuen IG-88 im Nacken hast, solltest Du in aller Ruhe sehr vorsichtig über diese Planke laufen, sonst knallst Du immer wieder runter. Du mußt aber den Challenge Point nehmen, bevor IG-88 zerstört wird, denn dann verläßt Du nämlich automatisch den Level. Auf einem Gerüst oben auf der linken Seite findest Du einen Flammenwerfer.

Rundum verstreut liegen zahlreiche Gesundheits-Packs, die für Dein Weiterkommen sehr wichtig sind.

CHALLENGE POINT 11-12

Auf der anderen Seite führen einige Leitern und konzentrisch gelegene Rampen nach oben bis zum Standort



von zwei schwarzen Kesseln. Im Easy-Mode findest Du im rechten der beiden einen Unverwundbarkeits-Schild, aber auf jeden Fall liegen in beiden zwei Challenge Points. Beeile Dich aber, um nicht ein Opfer der heißen Lava zu werden.

ORD MANTELL ENDGEGNER - IG-88

Dieser fiese Roboter ist alles andere als einfach. Er ist nicht nur mit Lasern und einem Flammenwerfer bewaffnet, sondern auch noch sehr schnell und quicklebendig. Glücklicherweise gibt der Blechkamerad hin und wieder einige merkwürdige Geräusche von sich, die seinen Aufenthaltsort verraten. Stelle Dich am besten auf einem der höher gelegenen Gerüste, die sich von links nach rechts über dem Schrottplatz erschrecken. IG-88 kann Dich jetzt wenigstens nicht mehr von oben oder von hinten treffen. Dein eigener Flammenwerfer und der Blaster sind relativ unwirksam. Spüre das Misting auf, renne ihm entgegen und ramme ihm einige Seekers aus nächster Nähe in den Brustkorb. Lauf danach wie der Teufel vor ihm weg, denn er wird dann sehr wütend und kann Dir einen schnellen Tod bereiten. Wenn Du schnell genug bist, kannst Du ihn vielleicht mit drei oder vier Treffern töten, wenn nicht, mußt Du die Prozedur zwangsläufig wiederholen. Viel Glück!

Gall spaceport

(15 CHALLENGE POINTS)

CHALLENGE POINT 01

Im Heckbereich des Schiffes befindet sich kleine Steinquader, an denen Du hochspringen kannst, um oben auf dem Dach des Outriders an Challenge Point Nummer eins zu gelangen.

CHALLENGE POINT 02

Halte Deine Waffe schußbereit und sprinte dem hinter der Ecke gelegenen Tal entgegen. Erliege den Roboter und Trooper, der von rechts auf Dich zugeht. Komm. Töte einen weiteren Trooper oben auf dem Felsvorsprung und feue danach auf den Geschützstand. Renne los, springe auf

den linken Sims und folge dem Lauf des Felsvorsprungs. Weiter dem Pfad nach oben und nach links folgend, triffst Du auf einige Wächter. Nach der Schießerei geht es weiter über den schmalen Überweg an der Felswand entlang. Auf diesem Weg begegnet Du irgendwann einem Wampa, der in einer Höhle auf Dich lauert. Ignoriere diesen, es sei





denn, Du brauchst unbedingt die Energie-Packs und hast einen Flammenwerfer. Weiter geht es an einigen nervenden Robotern vorbei bis zu einem schmalen Steg, der zum nächsten von Stormtroopern bewachten Challenge Point führt. Bleibe zunächst stehen und töte die Wächter aus sicherer Entfernung mit Seeker-Munition oder Deinem Blaster. Laufe im Anschluß weiter bis zur kleinen Höhle. Am äußersten Ende des schmalen Vorsprungs befindet sich ein Energie-Pack. Drehe Dich um und springe vorsichtig zur rechten Seite von einem Felsvorsprung zum nächsten, um an den oben liegenden Challenge Point zu kommen. Hilfreich ist dabei die Draufsicht. Gehe den selben Weg wieder zurück. Geräte nicht in Versuchung, in einem Satz nach unten zu springen, denn die Perspektive täuscht ein bißchen.



CHALLENGE POINT 03

Laufe jetzt zum Steinvorsprung der Felswand zurück, um von dort in Richtung des Eingangs vom imperialistischen Stützpunkt zu gelangen. Die Kommando-Trupps werden am besten mit Seekers erledigt. Aktiviere die Tür und stürme den ersten Raum. Mit Hilfe der Seekers werden die Geschützstände schnell zu Metallschrott verarbeitet. Schlage Dir Deinen Weg nach oben frei, indem Du Dir die Fahrstühle zunutze machst.

Schau während den Fahrten nach oben, um eventuell wartende Trooper abfangen zu können. An der Außenseite angekommen, führt eine weitere Tür in noch höher gelegene Abteilungen. Benutze zuerst den Schwebe-Fahrschlitten und lege den Schalter am Schaltputz um. Die verschlossene Tür öffnet sich nun. Jetzt schnell zurück auf den Schwebe-Lift und ab in das nun freigelegte Areal der Basis. Auch hier helfen Seeker besser weiter, als das normale Blaster-Gewehr. Noch ein Fahrschlitten wartet hier darauf, von Dir benutzt zu werden. Irgendwann erreichst Du ein Gerüst, das über einen breiten, nebelverhüllten Abgrund führt, an dessen gegenüberliegenden Seite ein weiterer Challenge Point bereitliegt. Riskiere aber nicht Kopf und Kragen, sondern hole Dir erst einmal den Raketenrucksack, um ohne Probleme an den Challenge Point und dem darunter befindlichen Extra-Leben zu kommen.

CHALLENGE POINT 04

Laufe weiter, bis Du wieder vor einer großen Tür stehst. Dahinter ragt ein gigantischer Kontroll-Turm in den Himmel. Nimm den Fahrschlitten am Fuße des Turmes und fahre nach oben, bereit für einen neuen Angriff einiger Truppen im obersten Raum. Mache Dich hier am Computer-Terminal zu schaffen, um die Position von Boba Fett herauszufinden. Gehe danach durch die Tür, die in den Außenbereich führt und schnell Dir den Raketenrucksack um. Fliege mit diesem bis auf die Turmspitze, wo Du Challenge Point vier und einige Power-Ups findest. Kehre nun zu dem Ort zurück, an dem sich Challenge Point drei befindet.

CHALLENGE POINT 05

Vom Aussichtspunkt aus solltest Du auch in einiger Entfernung den fünften

Challenge Point auf der rechten Seite erblicken. Falls Du ihn noch nicht sehen kannst, hast Du auch die Möglichkeit auf das nächst tiefer gelegene Podest zu fliegen, um Dich mit der Umgebung vertraut zu machen. Um den Challenge Point zu erreichen, sind Deine kompletten Energie-Reserven des Raketenrucksacks notwendig. Springe besser vorher vom äußersten Punkt der Aussichtsplattform ab, um dann mitten in der Luft den Rucksack zu aktivieren. So sparst Du einiges an Energie. Bleibe in der Luft so ruhig wie möglich und konzentriere Dich auf den Flug. Kurze Antriebsstöße sollten Dich auf permanent gleichbleibender Höhe halten. Es ist wirklich sehr knapp, den CP noch in der letzten Sekunde erreichen zu können, ohne daß Dir vorher der Rucksack versagt. Keine Panik! Behalte einfach ganz locker den CP im Blick und nichts dürfte Dir geschehen. Hast Du das glitzernde Ding endlich eingesammelt, findest Du Dich im freien Fall. Um nicht als roter Fleck auf dem Boden der Tatsachen zu enden, solltest Du ihn und wieder Deinen Rucksack benutzen, denn der bremst Dich vorher ab. Halte Dich rechts in Richtung der Felswand, denn dort solltest Du Deinen Treibstoffvorrat erneuern.

CHALLENGE POINT 06

Benutze wieder den Rucksack, um von Plattform zu Plattform zu kommen, bis Du in einiger Entfernung in der rechten



Mauer eine Tür entdeckst. Schalte den Soldaten mit einem Seeker aus und führe Deinen Weg bis zu der Tür fort. Falls Du noch nicht die ersten fünf Challenge Points dieses Levels eingesammelt hast, solltest Du jetzt umkehren, um sie zu holen. Gleich gibt es nämlich keinen Weg mehr zurück. Setze Deinen Weg nach oben fort, bis Du ein kleines Schiff entdeckst, das vor Deiner Plattform wartet. Anstatt mit dem Schiff aus der Höhle zu fahren, mußt Du neben dem Schiff nach unten fliegen. Schalte Deinen Rucksack dabei ständig ein und aus, um ganz sanft in Richtung des kleinen Lagerplatzes in der Wand zu gelangen. Hier findest Du auch Challenge Point sechs und einige Extras.

CHALLENGE POINT 07

Kehre zum Schiff zurück und fliege mit



dem Rucksack weiter zum Höhlenausgang. Stoppe kurz davor und lade Deinen Rucksack neu auf. Fliege jetzt hoch und nach links zum gegenüberliegenden Sims. Dort findest Du Challenge Point sieben.

CHALLENGE POINT 08

Fliege zum Schiff zurück, aktiviere seinen Antrieb und fliege mit ihm zur



nächsten Tür, während Du auf die Roboter ballerst. Diese enorm großen Hangar-Türen führen zum Zwischengegänger, einem AT-ST. Ignoriere diesen aber vorerst und schaue nach rechts. Dort siehst Du eine schmale Plattform in Deiner Höhe aus der Felswand ragen. Wieder eine unglaublich große Entfernung, aber mit der Renn-Spring-Flieg-Technik sollte auch das zu bewältigen sein. Bleibe aber in einer geraden Flugrichtung. Sammle Challenge Point acht ein und kehre zum Hangar zurück.

CHALLENGE POINT 09

Bevor Du den letzten Abschnitt der Basis erreichen kannst, mußt Du einen weiteren AT-ST besiegen. Gehe kein Risiko ein und stelle Dich wieder unter seinem empfindlichen Bauch. Zerstöre ihn mit den Seekers und der Turm hinter ihm öffnet sich oben. Challenge Point neun und ein paar Extras erreichst Du an dieser Stelle mit Deinem Rucksack. Achte aber auf die Trooper, die von der linken Treppe kommen.



CHALLENGE POINT 10

Vier Schalter befinden sich an der Stelle, wo Du zuvor Challenge Point neun eingesammelt hast. Drei von ihnen öffnen die Service-Luke hoch



oben in Mauer hinter Dir. In den Luken findest Du lediglich einiges Extras und bedauerlicherweise einige Roboter, die gerne einen Tritt in den Hintern hätten. Der dem toten AT-ST zugewandte Schalter öffnet eine Luke, die Dich zum finalen Hangar-Bereich führt. Bewege Dich in der Draufsicht auf dem schmalen Gerüst entlang und erledige die Trooper mit Deinem Blaster. Dein Weg führt weiter nach unten, wo noch mehr rotierende Klingen auf Dich warten. Challenge Point 10 liegt versteckt unter der niedrigsten Klinge, auf der rechten Seite. Der beste Weg dorthin zu kommen, besteht darin, hinter der ersten Klinge nach unten zu fallen, dort den Rucksack zu aktivieren, um mit diesen unter den nächsten beiden hindurch zu fliegen. Am Boden angekommen, schau nach oben, bis das Ende der Klinge zu sehen ist. Klick-Klack-Zack mit dem Raketenrucksack den Challenge Point gepackt!

CHALLENGE POINT 11

Nun geht es weiter bis zu einem massiven, patrouillierten Höhleneingang. Schieße auf alles was sich bewegt. Mit den Seekers triffst Du auch versteckte Soldaten. Renne los, springe und knipse den Rucksack an, um an Challenge Point elf zu kommen.

CHALLENGE POINT 12

Auf dem Boden der Höhle liegen am Rande überall Medi-Packs verstreut. Nach dem heißen Gefecht kommen



diese gerade wie gerufen. Zurück mit dem Rucksack zum Höhleneingang. Von diesem Aussichtspunkt aus, kannst Du eine schmale Plattform erspähen, die in einiger Entfernung rechts über Dir aus der Höhle ragt. Fliege ihr entgegen und schieße dabei die Truppen ab. Seekers bringen hier nicht sonderlich viel, versuche eher alle in einem geraden Flug wegzublaster. Ein langer Flug steht bevor. Folge dem Tunnel bis zu einem anderen Schiff und aktiviere es. Nach ungefähr einer Minute kommst Du direkt am Challenge Point zwölf vorbei. Ein Sprung, und er gehört Dir. Falls Du das Ding nicht erreichen solltest, kein Problem. Fliege mit dem Schiff noch einmal zurück.

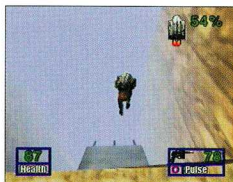


CHALLENGE POINT 13

Nun wird es richtig heiß. Das Schiff stoppt an den Hangar-Türen. Im Hangar selbst triffst Du auf ein mit Stormtrooper verseuchtes Gebiet. Deine Seeker können hier ebenfalls nicht viel ausrichten. Knöpfe Dir zunächst eine Seite des Hangars vor und danach die andere. Betätige den Schalter am anderen Ende des Hangars und der Zugang zum nächsten wird frei. Hier geht die Ballerei noch einmal von vorne los. In der Nähe der verschlossenen Türen siehst Du ein imperialistisches Schiff. Im Innenraum des schönen Vehikels sind neben einigen Extras auch noch Kommando-Einheiten anzutreffen. Auf der Spitze des größten Flügels findest Du endlich Challenge Point 13.

CHALLENGE POINT 14

Hinter dem Computer-Raum führt ein Fahrstuhl in die nächst höher gelegene Etage. Dort befindet sich Slave 1 in einem zylindrischen Hangar. Eine kleine Zwischensequenz mit Boba Fett wird eingespielt. Fliege mit Deinem Rucksack zur Spitze des Turms, dann wieder runter zur Basis außerhalb. Mach Dir keine Sorgen um Boba, er wird Dir nicht folgen. Wandere lieber außerhalb des Turms ein bißchen herum, um die dort liegenden Extras und Challenge Point 14 einzusammeln.

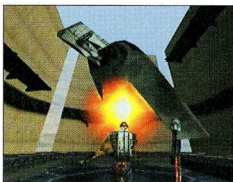


CHALLENGE POINT 15

Unterhalb des Turms wirst Du eine weitere Plattform mit einem Extra-Leben und den 15. Challenge Point entdecken. Nach all der Arbeit ist nun endlich der Zeitpunkt gekommen, mit Boba Fett abzurechnen und den Level zu beenden.

GALL SPACEPORT ENDEGEGNER - BOBA FETT/SLAVE 1

Wie jeder andere Oberfuzzi auch, kann Boba Fett die Flugbahn Deiner Seekers stören, solange sie aus großer Entfernung abgefeuert werden. Also mußt Du auch dieses Mal nahe an den Gegner herantreten, um ihn dann mit Seekers vollzupumpen. Boba Fett ist mit Sicherheit der schwierigste Endgegner im gesamten Spiel. Mit seinen Seekers, Blaster und seinem Flammenwerfer wirst Du einige Probleme haben. Boba Fett kann zudem sehr treffsicher mit seinen Waffen umgehen und hat eine große Manövrierfähigkeit. Intelligenter ist er zudem auch noch. Stehst Du auf der Landeplattform, zündet Boba Fett seinen Raketenrucksack und beschießt Dich von oben. Achte auf Deinen Treibstoffvorrat und mache es ihm



nach, für einen finalen Luftkampf. Fliege in eine der Nischen oberhalb und erledige Deine Arbeit als Heckenschütze. Sobald Boba näher kommt, solltest Du los rennen und wegfiegen, um einen Angriff zu vereiteln. Hat er Dich erst einmal in seiner näheren Umgebung, zieht er Dir innerhalb einiger Sekunden sämtliche Lebensenergie aus dem Körper. Wer hier hin und wieder mal den Feigling raushängen läßt, ist besser beraten. Langsam aber sicher ziehst Du Boba Fett nach und nach immer mehr Energie ab, wenn Du diese Taktik Aufrecht erhältst. Versuche immer möglichst über ihm zu stehen. Im Gegensatz zu IG-88 ist Boba Fett ein stiller Kämpfer, der ganz plötzlich aus dem Hinterhalt auftaucht und versuchen wird, Dich zu vernichten. Die Puls-Kanone und der Flammenwerfer sind relativ unwirksam gegen das Biest. Versuche es lieber mit Deinem Blaster. Nach einiger Zeit des Versteckspiels, verzieht sich Boba Fett durch eine Öffnung in der Landeplattform, um dann mit einer viel stärkeren Waffe wieder aufzutreten. Mit seinem Slave 1 kann er zwar einen stärkeren Schuß abfeuern, ihm fehlt es aber jetzt an Flexibilität. Slave 1 bewegt sich ziemlich langsam, aber mit dem richtigen Timing kannst Du es immer wieder unter seinen Bauch schaffen, um ihn dort mit Seekers zu beschießen. In dem Moment solltest Du ballern, was das Zeug hält, denn wenn Slave 1 Dich erst einmal anvisiert hat, wirst Du schnell einen Freiflug zum Himmel kriegen.

Nächste Ausgabe: IM LETZTEN TEIL UNSERER KOMPLETTLÖSUNG WIRST DU ZUM FINALEN KAMPF BEI SKYHOOK EINGELADEN!



TUROK: DINOSAUR HUNTER

54



Willkommen im Dschungel!
64 Power präsentiert die komplette Lösung zu Acclaims *Turok Dinosaur Hunter*. Sämtliche Schlüssel, alle Geheimnisse und jedes Chronozepter-Teil wirst Du mit Hilfe unserer Komplettlösung finden können. Die Suche hat endlich ein Ende!

Level 1

PISTOLE

Die erste zu erledigende Aufgabe in diesem Level besteht darin, die Automatik-Pistole und die dazugehörigen Magazine einzusammeln. Vor der Holzbrücke ganz am Anfang ist links über Dir eine kleine Öffnung (und die Pistole) im Felsen zu sehen. Um sie aufnehmen zu können, mußt Du erst einmal links von der Brücke ins Wasser hüpfen und in den Tunnel knapp unter der Wasseroberfläche eintauchen. Folge dem Weg und die Pistole gehört Dir.

1. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 2

Überquere die Holzbrücke, klettere an der Wand mit den Weinranken hoch und laufe geradewegs auf den ersten Schlüssel zu. In östlicher Richtung des Schlüssels bäumt sich ein gigantisches Holztor vor Deiner Nase auf. Die Druckplatte vor dem Tor öffnet eben auch jenes. Wer hätte das gedacht?

2. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 2

Bleibe auf dem Weg in östlicher Richtung und öffne das Tor. Du wirst wahrscheinlich auf einen Krieger treffen, der sich dort versteckt hält. Schalte ihn aus und hangele Dich an der grünen Mauer hinter ihm hoch. Schnapp Dir den 2. Schlüssel für Level 2 und klettere wieder nach unten.

AUTOMATIKGEWEHR

Du begegnest in Kürze zwei weiteren Soldaten. Hinter ihnen wachsen zwar keine Weinranken an der Mauer, aber Du kannst trotzdem an ihr hinauf klettern! Auf der Spitze des Felsens findest Du das Automatikgewehr und einige Patronen. Hüte Dich aber vor dem Feind, der dort lauert!

GEWEHR

Kurz hinter dem ersten Checkpoint betrittst Du eine Lichtung, auf der die Trümmer eines zerstörten Gebäudes zu sehen sind. Laufe auf einem der beiden seitlichen Randbegrenzungen zum hinteren Teil des Objektes und klettere auf der Leiter auf das Dach. Bewege Dich langsam von einem Ende zum anderen der Mauer und hebe die Munition auf. Über Dir sollte das Gewehr schweben. Mit viel Anlauf und einem hohen Sprung kannst Du dieses aus der Luft greifen. Die zwei Dinos vor

dem Teleporter sollten nun mit Leichtigkeit zu besiegen sein.

2. CHECKPOINT

Sobald Du den Teleporter verlassen hast, stürmen Soldaten auf Dich zu. Nachdem Du Deinen Job als Killer wieder mal erfolgreich ausgeführt hast, wird Dein Weg an einem Abgrund enden. Ein Sturz nach unten tötet Dich allerdings nicht, sondern macht Dich nur ein bißchen naß. Springe hier von Säule zu Säule und sammle die Lebenspunkte ein, bis Du den 2. Checkpoint erreicht hast. Solltest Du Probleme mit den zielgenauen Sprüngen auf den Plattformen haben,

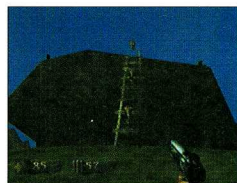


DER UNTERWASSER-TUNNEL GLEICH ZU BEGINN FÜHRT DICH ZUR PISTOLE

hilft Dir die Übersichtskarte auf jeden Fall weiter. Mit dem Turok-Dreieck in der Mitte der Karte visierst Du einfach den jeweiligen Mittelpunkt des Zielareals an, und schon klappt es. Diese Technik ist das beste Mittel gegen Frust.

TEK-PFEILE

Hinter dem 2. Checkpoint verläuft eine breite Schlucht. Die gegenüberliegende Kletterwand erreicht Du mit einem weiten Sprung. Klettere nach oben und sammle dabei die Lebenspunkte ein. Sobald Du oben angekommen bist, baumeln einige Tek-Pfeile vor Deiner Nase. Sie liegen auch aus gutem Grund dort, denn wenn Du sie Dir erst einmal angeeignet hast, fällt ein mieser Cyborg vom Himmel (alles Gute kommt von oben? Von wegen...), der Dich auch sogleich



NIMM HIER ANLAUF UND SPRINGE GERADEWEGS IN RICHTUNG DES ERSTEN GEWEHRS

Turok: Dinosaur Hunter

angreift. Drei gut platzierte Tek-Schüsse in seine Magenegend und die Sache ist geritzt.

1. SPEICHERPUNKT

Hinter dem stählernen Krieger tauchen bald einige Plattformen auf. Klettere an ihnen hoch, folge dem Pfad und Du stößt wieder auf eine der Kletterwände. Hier geht es hoch, dann über den Weg mit den Baumstämmen, und schon stehst Du vor dem ersten Speicherpunkt. In westlicher Richtung erwarten Dich zwei weitere Cyborgs, die Munition und Gesundheitspunkte bewachen. Kehre zurück zum Speicherpunkt und gehe von dort aus in nördlicher Richtung weiter. Natürlich darfst Du hier nicht in den Lava-Pool springen, sonst endest Du noch als gegrilltes Dino-Futter. Für jeden Soldaten, den Du hier tötest, erscheint eine praktische Säule aus der Lava. Benutze diese, um Deinen Weg nach oben zum zweiten Teleport fortzusetzen.

3. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 2

Der Teleporter bringt Dich zu dem Platz, wo Du den ersten Schlüssel gefunden hast. Dieses Mal öffnet die Druckplatte vor dem Teleporter-Feld ein selbstgeleitetes Tor. Folge diesem Weg und klettere über die Leitern, bis Du zu der Stelle kommst, wo ein Felsvorsprung eine zentrale Insel umgibt. Ein guter Zeitpunkt ist gekommen, um die dort stehenden Wächter mit Deinen Tek-Pfeilen oder dem Gewehr auszuschalten. Der dritte Schlüssel zum zweiten Level befindet sich auf der bewachten Insel. Bevor Du Dich gierig auf den Schlüssel stürzt, solltest Du auch noch den Cyborg vor der Höhle im Norden ausschalten. Nun darfst Du mit einem kraftvollen Sprung auf die Insel hoppeln und den letzten der Schlüssel für Level 2 einsammeln.

SPIRITUELLE UNSICHTBARKEIT

Klettere an der mit Weiranken bewachsenen Mauer hoch bis in die Höhle. Es ist angebracht, sich nicht zu lange hier aufzuhalten, denn die Kriechtiere hier können einem ganz schön den Urlaub im Dschungel vermasseln. Schalte die Übersichtskarte an und banne Dir Deinen Weg durch die Höhle. Eventuell angreifende Kreaturen werden am besten mit der Pistole getötet. Mit einem Quentchen Glück erreichst Du den Teleporter am Ende der Höhle, ohne vorher in die Fänge des Anführers dieser merkwürdigen Kreaturen zu geraten. Durchlaufe den Checkpoint und betrete das Dorf. Die Spirituelle

Bonus Levels Bonus 1

Das Ziel dieses Bonus Levels ist, die volle Lebenspunktzahl auf dem Sparen zu erreichen. Bleibe einfach auf geradem Wege, vermeide den Kontakt mit den schwingenden Klingen und klettere an den Felsen am Ende des Weges hinauf. Laß Dir sicherheitshalber viel Zeit und schnapp Dir Deine Belohnung.

Bonus 2

Hebe das Gewehr auf und schalte Deine Karte ein. Folge dem Weg über die Plattformen und schalte währenddessen sämtliche Cyborgs aus. Jetzt noch die beiden 25er-Lebensseinheiten und die Munitionskiste geschnappt und den Level verlassen.



Unsichtbarkeit befindet sich in der zweiten Etage des zerstörten Hauses.

1. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 3

Folge den zusammengebastelten Baumstämmen bis zum dem Felsen, an



KLETTERE HINTER DEM KRIEGER AN DEN WEIRANKEN HINAUF ZUM ERSTEN SCHLÜSSEL

dem eine Leiter angelehnt steht. Oben angekommen mußt Du gleich weiter zur angrenzenden Plattform springen. Nun sind zahlreiche Sprünge notwendig, um von Felsen zu Felsen, bis hin zum Teleporter zu kommen. Das unbekannte Terrain ist vollkommen verpestet mit den kleinen Krabbelviechern, die am besten mit dem Messer aufzuschlitzen sind. Nimm auf Deinem Weg die Explosiv-Geschosse mit, denn die haben eine gewaltige Zerstörungskraft. Danach tut ein kleines Bad im Pool ganz gut, nicht nur wegen der Entlastung, sondern auch wegen der vollen Lebenskraft, die man dort erhält. Hin zur Nische auf der rechten Seite, wo der erste Schlüssel für den dritten Level zu finden ist. Wieder durch das Wasser tauchen, die Kreaturen ignorieren, und das Sturmgewehr an sich nehmen. Anschließend zurück zum Teleporter.

1. CHRONOZEPTER-TEIL UND DER 2. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 3

Hast Du den letzten Teleporter hinter Dir gelassen, findest Du Dich selbst in einem Labyrinth von großen,

grauen Pfeilern wieder. Deine Karte wird hier nicht funktionieren, aber keine Panik, es ist leicht hier durchzukommen. Benutze wieder Dein Messer, um die kleinen Viecher zu erledigen. In den äußeren drei Ringen des kreisförmigen Labyrinths findest Du das wertvolle Chronozepter-Teil, einen Schlüssel und zu guter Letzt einen Teleporter.

3. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 3

Zwänge Deine breiten Schultern durch den Checkpoint, töte die Soldaten und benutze die Leiter, um auf die höher gelegene Ebene zu kommen. Bevor Du nun nach unten in den Minenschacht hüpfst, solltest Du Dein Messer kampfbereit in der Hand halten. Irgendwann erreichst Du eine Wasserstelle, tauche hinein und schwimme bis zu den Felsen. Springen von einem zum nächsten, bis Du oben angekommen den Schlüssel und einen Teleporter findest.

DIE RUINEN

Hast Du die Mine verlassen, führen zwei weitere Teleporter zu den Ruinen. Halte Pfeil und Bogen bereit für die Cyborgs am Ende des Tunnels. In den Ruinen kannst Du endlich den Level beenden.



GLEICH NEBEN DEN PORTALEN IST EIN SPEICHERPUNKT

Cheats

ROBIN-MODUS - RBNSMTH

Unendlich viele Gesundheitspunkte, alle Waffen und große Köpfe

GREG-MODUS - GRGCHN

Das gleiche wie im Robin-Modus, mit Ausnahme der großen Köpfe

GOD MODE: THSSLSKSL

Unendlich Energie

UNENDLICH VIELE LEBEN: FRTHSTHTTRLCK

UNENDLICH VIEL MUNITION: BLTSTRFRND

FEDER & TINTE-MODUS: DLKTR

Schalte auf Drahtgitter-Grafik um. Etwas mühsam für die Augen...

DISCO-MODUS: SNFFRR

Alle Gegner fangen an zu tanzen. So kannst Du sie ohne Probleme abknallen.

GEIST-MODUS: THSSLSKSL

Sämtliche Gegner bewegen sich in Zeitlupe. Sozusagen ist dies der unendlich lange Unsichtbarkeits-Modus. Das flackernde Licht nervt aber auf Dauer.

GALLERY: THBST

Willkommen in Horrorkabinett. Bestaune die Kreaturen in aller Ruhe.

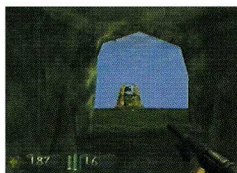
CREDITS: FDTHMGS

Zeigt die langweilige Credits-Endsequenz.

Level 2: Der Dschungel

DIE HOLZBRÜCKE

Gleich hinter der Startposition in diesem Level kommst Du an eine Stelle, an der vier Steinsäulen tief im Boden vergraben liegen. Steige auf die erste und beobachte, wie sich die anderen in die Höhe erheben. Du hast nun Zugang zum darüber angelegten Felsvorsprung. Folge dem Weg, bis Du an eine zerbrochene Brücke stößt (autsch!). Springe an der ersten Bruchstelle nach rechts unten, aber klettere gleich wieder an der Felswand nach oben, um die wichtigen Lebenspunkte ergatten zu können. Lasse Dich danach zwischen den beiden Felsen fallen und Du wirst in einem Pool mit einigen Extras landen. Kehre nun zum Anfang der Holzbrücke



AM ENDE DES HÖHLENKOMPLEXES FINDEST DU DEN ERSTEN SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 4

zurück. Am Ende der Brücke führt ein Tunnel in die Felswand hinein. Betrete diesen, springe auf das Plateau und betrete den Teleporter.

1. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 4

Gehe am Ende der Brücke durch die Ruinen hindurch und stelle Dich an den Rand des Plateaus. Hier geht es runter auf die unterhalb gelegene Brücke. Diese führt zu einem geheimen Ort. Der Teleporter bringt Dich zu den Ruinen zurück. Weiter geht es durch den Checkpoint hindurch ins Wasser. Benutze die Karte, um so schnell wie möglich durch die Höhle zu kommen. Sammle den Schlüssel am Ende der Höhle ein.



KRIEGER MIT GRANATEN SIND BESONDERS GEFÄHRLICH

STURMGESCHWEH

Folge dem Pfad, bis Du eine weitere Ruinenlandschaft auf verschiedenen Ebenen erreichst. Laufe weiter bis zum höchsten Plateau, um von dort über die schmalen Felsen auf das Dach des darunter befindlichen Gebäudes zu kommen. Du solltest nun in der Lage sein mit einem Sprung zur Höhle auf der anderen Seite zu gelangen. Hier findest Du auch das Sturmgewehr. Gehe in südliche Richtung zum Speicher- und Checkpoint.

VERSTECKTES GEBIET

Hinter dem Checkpoint biegt der Weg nach links ab, wo Du ein Gewehr findest. Sobald Du dieses in die Hand nimmst, tauchen wie aus heilerem Himmel zwei Soldaten auf. Vorsicht! Einer der beiden kommt von hinten. Der Weg breitet sich daraufhin aus. Wende, und laufe um die einzelne Ruine herum. Hier findest Du auch den Eingang zu einer geheimen Höhle. Mal wieder ist es ratsam, das Messer zu schärfen. Auch hier funktioniert die Karte nicht, da es sich ja um einen geheimen Ort handelt. Dieser ist zumindest sehr klein und deshalb solltest Du auch schnell das Sturmgewehr an Dich nehmen können. Kehre wieder um...

SPIRITUELLE UNSICHTBARKEIT

Laufe hoch zum Plateau, bis Du auf dem Steinweg mit den beiden Statuen stehst. Biege hinter dem Weg scharf nach links ab und klettere die Felswand hinauf. Der Druckknopf im

Innen des Tempels öffnet eine geheime Passage außerhalb. Der Teleporter in jener Passage bringt Dich zur Spirituellen Unsichtbarkeit.

2. CHRONOZEPTER-TEIL

Schlage die südliche Richtung des Tempels ein und benutze die Karte, um



IN DIESER HÖHLE KRABBELN TAUSENDE VON KÄFERN

auf die beiden tiefer gelegenen Plateaus zu kommen. Auf der zweiten liegt das zweite Chronozepter-Teil.

2. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 4

Laufe zwischen den Pfeilern des Checkpoints hindurch und bleibe auf



SPRINGE HIER HERUNTUR, UM DEN GEHEIMEN ORT ZU FINDEN



EIN WEITERES TEIL DES CHRONOZEPTERS. BLEIBEN NOCH SECHS ÜBRIG



den Stufen, die um den Felsen herumführen. Folge dem Pfad, bis Du den Schlüssel in einer Höhle hinter einem Abgrund erblickst. Im Süden sind einige Bäume zu sehen, die mit ihren Spitzen gerade mal das Plateau erreichen. Falle von der Kante in diese Richtung und Du landest auf einem zweiten Plateau. Betrete die Höhle,



SPRINGE NACH UNTEN, WENN DU DEN SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 4 ENDECKST.



folge dem Pfad, springe rüber zur anderen Höhle und nimm Dir den Schlüssel. Springe über die Schlucht und folge dem Weg bis zum Teleporter.

AUTOMATIKGEWEHR UND TEK-RÜSTUNG

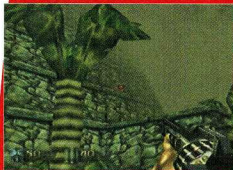
Verlasse den Teleporter und schalte den Cyborg aus, der scheinbar den Speicherpunkt bewacht. Blicke in Richtung der Felswand und mache einen weiten Sprung über die Schlucht. Töte hier den Soldaten. Springe noch einmal über den nächsten Abgrund dem anderen Cyborg entgegen. Dieser wird unter einem Steinschlag begraben, warum also Munition verschwenden? Folge dem Weg und achte auf die Schnappfallen in den Nischen. Ab durch den Checkpoint. Gehst Du nun weiter, kannst Du schon die Dinos aus sicherer Distanz abknallen, ohne auf ihrer Ebene umherzuwandern. Gehe in den Tempel und betätige den Schalter in der Ecke. Dieser öffnet eine Tür auf der anderen Seite, die zu einem Automatikgewehr und einer Tek-Rüstung führt.



LAUFE GERADEWEGS AM PORTAL VORBEI UND FOLGE DEM WEG BIS ZUM NÄCHSTEN SCHLÜSSEL

1. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 5

Verlasse den Tempel, laufe an seiner Rückwand entlang und überquere die Hängebrücke auf der anderen Seite. Der dortige Höhleneingang wird von einem Cyborg bewacht. Die gesamte Grotte ist sehr verschlungen und verwinkelt, also schalte lieber die Karte ein. Die nervenden Leapers sind am besten wieder mit der Pistole zu überwältigen. Irgendwann stößt Du auf einige Goodies, die hinter einer Wand aus Stalagmiten und Stalakiten versteckt liegen. Diese kannst Du erst mit einem Granaten-Werfer zerstören, den Du später findest. Mach es wie in der Werbung und springe kopfüber von der Klippe ins Wasser. Hole tief Luft und tauche hinab in die Unterwasser-Höhle. Ignoriere die Monster und folge dem Gang hinter dem Portal nach rechts, wo Du einen weiteren Schlüssel findest. Nun bist Du bereit für den dritten Level.



AN DIESEN PALMEN KANNST DU HOCHKLETTERN

Level 3: Die alte Stadt

GEHEIMER ORT

Laufe vom Anfang des Levels weiter geradeaus, bis Du zwei Reihen aus je drei Steinblöcken erblickst. Springst Du hier schräg nach unten auf die Steinblöcke, erhältst Du einen Ultra-Gesundheitspunkt. Besteige nun die Stufen rechts oder links von Dir, um zur alten Stadt zu kommen. Der geheime Ort befindet sich im Pool, zwischen den beiden Teilen des Gebäudes. Springe ins Wasser und schwimme auf die Mauer zu. Unterhalb dieser ist ein kleiner Spalt, durch den zum geheimen Ort kommt.

AUF DEN DÄCHERN

Die Gebäude auf der linken und rechten Seite dieses Vororts der alten Stadt beherbergen zahlreiche nützliche Gegenstände. Um auf die westliche Seite des Dorfes zu kommen, mußt Du die Stufen besteigen, und dann von oben auf das nächst gelegene Gebäude unterhalb springen. Zur östlichen Seite gelangt man über die dort angelehnten Leitern.

GEHEIMER ORT

Nachdem Du sämtliche Gegenstände von den Dächern geholt hast, gehst Du am besten gleich zum nächsten Teil der Stadt. Am anderen Ende der Stadt erhebt sich eine riesige Pyramide vor Deinen Augen. Gehe um sie herum zur Vorderseite und

besteige ihre Stufen. Während Du in Richtung der Pyramide und dann nach rechts guckst, wirst Du einen Riß in der östlichen Seite erblicken. Springe hier runter und Du wirst einige Lebenspunkte einsammeln können.

SPIRITUELLE UNSICHTBARKEIT

Laufe wieder an der Seite der Pyramide herunter und Du wirst zwei Gebäude erblicken, die noch versperrt zu sein scheinen. Um dort hinein zu kommen, mußt Du die beiden Cyborgs töten, die dahinter Wache schieben. Laufe weiter nach oben zum großen Gebäude mit dem kleinen Eingang. Über der Nische schwebt eine Spirituelle Unbesiegbarkheit. Klettere hier einfach an der Palme mit dem dicken Stamm hinauf und springe von dort rüber auf die Mauern des Eingangs.

3. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 4

Betrete das Gebäude, auf dessen Eingangsbereich Du gerade rumgeturnt bist. Drinnen wartet nicht nur ein Teleporter, sondern auch noch ein Speicherpunkt. Der Teleporter bringt Dich zum Dachgeschoss des Gebäudes. Benutze die Karte, um oben von der Gebäudekante rüber zum nächsten Gebäude westlich zu hüpfen. Laufe weiter geradeaus und springe zur nächsten Kante. Du wirst einige Male angegriffen, während Du dem Weg nach unten folgst. Der Schlüssel liegt



TAUCHE UNTER DIESEM RISS HINABRUCK, UM WEITERE GEHEIMNISSE ZU ENTDECKEN

im Gebäude am Ende dieses Weges.

GEHEIMER ORT

Nachdem Du den Schlüssel für den vierten Level aufgehoben hast, mußt Du zur Rückseite des Gebäudes gehen, wo der Speicherpunkt ist. Folge den Stufen nach oben bis zur nächsten Ebene der alten Stadt. Von einer links oben gelegenen Ebene schießt ein Soldat auf Dich. Klettere auf die größte Palme und springe von ihrer Krone zum Aufenthaltsort des Cyborgs. Drücke den



GLEICH HINTER DEM RISS IN DER MAUER ERREICHST DU EINEN TEMPEL-ABSCHNITT

von ihm bewachten Schalter. Dieser öffnet die Stufen in der unteren Etage. Suche die Tempel auf beiden Seiten nach Schaltern ab und sammle die dort versteckten Goodies ein. Der Weg in den Tempel mit dem Cyborg wurde durch einen zuvor betätigten Schalter geöffnet und kann nun betreten werden. Wähle den rechten Weg an der Kreuzung und geh eine Runde Schwimmen. In der äußersten rechten Ecke findest Du unter Wasser einen Riß in der Wand, durch den Du zum geheimen Ort gelangst.

3. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 5

Gehe zur Kreuzung unterhalb der Eingangstreppe zurück und schlage dort die nördliche Richtung ein, die Dich zu einem Teleporter führt. Benutze diesen und laufe einfach weiter geradeaus. Eine Gruppe von Dinos bewacht hier einen Schlüssel auf einer Wegkreuzung. Nachdem Du den Schlüssel an Dich genommen hast, mußt Du schnurstracks geradeaus in Richtung des Tempels laufen. Gehe



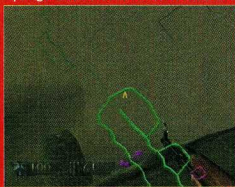
TÖTE IHN UND BENUTZE DES TELEPORTER

dort die Stufen runter und töte die beiden Wächter. Der nächste Teleporter befindet sich auf der Plattform, zu der Du springen mußt. Der östliche Felsvorsprung Wieder an der Stelle angekommen, wo Du zuvor die Spirituelle Unsichtbarkeit aufgenommen hast, sind jetzt die Säulen verschwunden, die einen weiteren Teleporter versperrt haben. Betrete nun diesen und Du wirst zur östlichen Felskante transportiert. Auf halbem Weg nach unten stößt Du auf

ein großes Tor. Um dieses zu öffnen, mußt Du zum Ende des Weges laufen, um dort den Schalter im Gebäude zu betätigen. Spurte schnell zurück zum Tor, denn es fährt nach einigen Sekunden wieder nach oben. Betrete den Teleporter.

GEHEIMER ORT

Laufe nach links zum Loch im Boden. Springe dort hinein, vernichte die miesen Kreaturen und schlage Deinen Weg durch bis zum Gesundheits-Bonus. Der Teleporter bringt Dich zum Loch zurück. Laufe an der Tempelseite hinauf und springe in den Graben. Schwimme geradewegs unter der Mauer hindurch und laufe am anderen Ende wieder hoch zum Dach des Tempels. Folge dem Weg und betätige die Schalter. Steinsäulen erheben sich gemächlich aus der Erde. Hier sind mal wieder die Fähigkeiten eines Grashüpfers gefragt. Vor dem letzten Sprung, der Dich zur nächsten Ebene bringen würde, solltest Du weiter geradewegs zur nächsten Plattform neben dem Gebäude unter Dir springen. Von hier kommst Du über das



MACHE DIR DIE KARTE ZUNUTZE, UM DIE ABSTÄNDE ABZUSCHÄTZEN

Dach zu den dahinter liegenden Extras.

3. CHRONOZEPTER-TEIL

Kehre zum Pfad zurück, der Dich hinter der Biegung zur nächsten Ebene trägt. Achte auf die Fallen in der Felswand. Laufe so weit wie nur möglich links am Abgrund entlang. Der Schalter zwischen den Steinsäulen öffnet den Eingang zur Höhle. Springe hier runter, um dorthin zu kommen. Der Teleporter bringt Dich zurück zum Schalter. Jetzt wird es echt haarig, also benutze auf jeden Fall den Speicherpunkt. Schalte die Karte ein, um von einer Plattform zur nächsten zu gelangen. Ein Sturz in die Tiefe ist absolut tödlich. Schlage an der Gabelung den linken Weg ein, der Dich nach unten bringt.

Unterschätze dabei Deine Sprungweite nicht. Ganz unten angekommen wirst Du eine Kletterwand mit Weinranken entdecken. Springe hinüber und klettere an ihr hinauf zum dritten

Chronozepter-Teil. Der Teleporter bringt Dich zum Tempel in der Mitte des Tales. Am hinteren Ende des Tempels befindet sich unterhalb ein Steinplateau. Lasse Dich einfach an der Tempelwand hinunterfallen, und Du landest



ZERSTÖRE ZUNÄCHST DIE GELÄNDEWAGEN, BEVOR DU DIR DEN ENDGEGNER VORKNÖPST

sicher auf einem Fahrstuhl, der Dich wieder nach oben trägt, sobald Du dort die ganzen Extras gemopst hast. Betrete nun das gespenstisch wirkende Gebäude.

BOSS: THE HUMMERS

1. Schwimme im Graben einmal in der Runde, um die Extras einzusammeln. Eine Berührung mit dem Kraftfeld in der Mitte der Arena ruft die Endgegner herbei. Zerstöre zuerst beide Fahrzeuge, aber eins nach dem anderen. Diese sind relativ einfach zu besiegen, wenn Du Dich an folgende Regeln hältst:
2. Meide den Lichtkegel der Scheinwerfer, denn sonst wirst Du entweder angefahren oder abgeknallt.
3. Die Fahrzeuge fahren meist permanent in Kreisen um Dich herum. Versuche in der Mitte zu bleiben und folge ihnen mit dem Visier Deiner Waffe.
4. Benutze die Tek-Pfeile oder das Sturmgewehr für schnelle Erfolge.

BOSS: Longhunter

1. Nach der Zerstörung der Fahrzeuge betritt Longhunter die Arena. Und seine Kampftechnik ist wahrlich nicht von schlechten Eltern! Es gibt zwei Möglichkeiten, den Kerl umzunieten.
2. Laufe rückwärts, während Du seinen Schüssen ausweichst und beschieße ihn dabei mit Tek-Pfeilen oder dem Sturmgewehr.
3. Eine andere Möglichkeit ist der Nahkampf. Sobald Du Dich ihm genähert hast, legt dieser seine Waffen ab und bekämpft Dich mit reiner Körpergewalt. Weiche einfach seinen Schlägen aus und knalle ihm Deine Tek-Pfeile um die Ohren.
4. Wenn Longhunter tot ist, kannst Du Dich am Schlüssel und dem Plasmagewehr zu schaffen machen.

Level 4: Die Ruinen

1. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 8

Laufe hinter das Eingangsportal und hüpf ins Wasser. Folge der linken Felswand unter der Brücke hindurch, bis Du an eine Stelle mit höherem Wasserstand kommst. Tauch hinab und paddele zum Höhleneingang. Hier werden einige Kreaturen auf Dich zugerannt kommen, also renne wie der Blitz bis zum Ende der Grotte und benutze den Teleporter. Am nächsten unbekannten Ort angekommen, mußt Du einfach von der Kante am Ende springen. Nutze wieder den Vorteil der Karte, um von Säule zu Säule zu springen. Wenn Du die Plattform mit dem Checkpoint erreicht hast, springe auf das tiefer gelegene Plateau. In der Höhle sind zahlreiche Lebenspunkte versteckt, also halte Deine Augen weit geöffnet. Ab durch den Teleporter und zurück zum Checkpoint. Die scheinbar unerreichbar wirkenden Gegenstände kannst Du von oberhalb erreichen. Du wirst schließlich einen weiteren Teleporter am Ende dieses Abschnitts finden, der Dich zu einem Felsvorsprung oberhalb des Eingangs-Portals bringt. Töte den Cyborg und nimm den Schlüssel.

2. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 6

Nachdem Du den Schlüssel aufgenommen hast, mußt Du von der Kante runterspringen und die Brücke überqueren. Laufe auf ihr weiter geradewegs, bis Du eine Wand erreichst. Nun nach rechts abbiegen und bis zur Kante der Felswand laufen. Zu Deiner Linken erblickst Du einen schmalen Pfad. Da geht es weiter zum Platz der lebendigen Statuen. Nun zeig mal, was Du draufhast und kämpfe wie ein Weltmeister. Der Schalter deaktiviert das Kraftfeld und öffnet somit den Weg zum Teleporter. Jeder der Priester hier bewacht ein Tor. Töte sie alle und hole Dir den Schlüssel. Bevor Du nun das Gebiet durch den Teleporter verläßt, solltest Du vorerst den geheimen Ort aufsuchen, denn der befindet sich gleich rechts vom Teleporter hinter der Wand.

MINI-GUN

Der Teleporter des zuletzt besuchten Level-Abschnitts trägt Dich zum kleinen Lavasee mit dem Ausgangs-Portal. Kehre dem Portal den Rücken zu und laufe geradeaus bis zu dem Weg, der Dich zu den Statuen führt. Laufe dieses Mal aber nicht nach links, sondern geradewegs bis zur kaputten Brücke. Lasse Dich hier von der Kante auf das Plateau (rechts auf der Karte zu sehen) fallen. Rechts unten auf der anderen Seite der Schlucht führt ein Pfad um den Felsen herum. Klettere am Ende des Weges die Wand mit den



LAUFE SEITLICH NACH RECHTS UND LINKS, UM DIE PUR-LINS ERFOLGREICH ZU KÖLLEN

Weinranken hinauf. Du erreichst die Rückwand eines Gebäudes. Auf dem Dach liegt die wertvolle Mini-Gun, zu der Du über die Mauerreste gelangst. Aber Vorsicht! Im Gebäude selbst treibt einer der Cyborgs sein Unwesen. Springe zur Brücke auf der anderen Seite und von dort weiter auf das tiefer gelegene Plateau. Weiter geht es zur Wand mit den Weinranken.

UNSICHTBARER PFAD

Laufe in Richtung der Brücke schauend nach rechts durch den Checkpoint. Du erreichst eine Lichtung, auf der ein Priester auf einer Steinsäule steht. Töte ihn, springe auf von Säule zu Säule, bis zum Schalter, der das Tor rechts von Dir öffnet. Folge diesem Weg, aber biege hier noch nicht nach rechts ab. Wieder erreichst Du einen



LAUFE AUF DEN MERKWÜRDIGEN LICHTERN ENTLANG BIS ZUM GRANATEN-WERFER

Turok: Dinosaur Hunter

Level 5: Die Katakomben

2. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 8

Sobald Du den neuen Level begonnen hast, kehre um und laufe hinter das Eingangs-Portal. Auf der rechten Seite siehst Du eine Höhle, in der ein Rucksack versteckt liegt. Bevor Du die Katakomben betrittst, solltest Du diesen aufnehmen. Welche der beiden Treppen benutzt werden, ist vollkommen egal, denn sie führen beide zum selben Raum. Falle bloß nicht in das Loch, vor dem der Priester steht. Dieses wirst Du später noch mit Wasser füllen müssen, um zum Endgegner zu kommen. Wende zunächst und laufe auf den Treppen nach oben zum Korridor mit den schwingenden Klingen. Laufe vorsichtig auf den Brettern durch beide Hallen hindurch bis zum Schlüssel.

5. CHRONOZEPTER-TEIL

Kehe zurück zum Fuße der Treppe, auf der Du die Katakomben betreten hast und laufe nach rechts. Nimm die erste Abbiegung nach rechts, gehe weiter zum Schalter, betätige ihn und betrete den Raum. Schwimme durch das braune Dreckwasser (puuuuh, das stinkt) bis zur anderen Seite. Biege nach rechts ab und krabbele durch das kleine Loch in der Wand. Stelle Dich auf die Steinplatte und öffne dadurch die Tür. Laufe weiter nach links und suche nach einem weiteren Loch auf der rechten Seite des Korridors. Hier könntest Du in einige Sackgassen stolpern, also folge einfach diesem Weg: rechts, links, rechts. Betrete den mit Wasser überfüllten Raum und bekämpfe den Hohepriester. Voilà! Das fünfte Teil des Chronozepters gehört Dir.



SO, DA HÄTTEN WIR DAS NÄCHSTE TEIL...

SCHALTER-RAUM

Gehe, sobald Du den Abwasserkanal verlassen hast, nach rechts den Gang entlang. Du kommst in einen Raum, in dem einige Krieger auf Säulen stehend auf Dich schießen. Diese Frechheit dürfen wir uns natürlich nicht gefallen lassen. Besteige die Stufen nach oben bis zum anderen Ende des Raumes. Du kommst dann in einen benachbarten Raum mit einigen nützlichen Lebenspunkten. Aus der Mauer ragen völlig unscheinbar einige Kletterhilfen, auf denen Du nach oben steigen kannst. Oben angekommen solltest Du erst mal speichern und dann in den nächsten Raum wandern. Die Gesundheitspunkte sind so angelegt, daß sie Dich bei einem Sprung zu einem Teleporter führen. Jetzt stehst



DREHE DICH AM SPEICHERPUNKT UM, UND DU ENTDECKST EINEN GEHEIMEN TELEPORTER

Du wieder im Raum mit den Schaltern. Ein Druck auf die Steinplatte vor Dir läßt eine Säule nach oben fahren. Du mußt nun links und rechts von Dir die Schalter aktivieren, um eine Treppe für den gegenüberliegenden Raum zu basteln.

SPIRITUELLE UNSICHTBARKEIT

Laufe die Stufen nach unten und folge dem Weg, während Du die nervenden Cyborgs ummietest. Auf Deinem Weg durch den Korridor wirst Du jetzt mit Sicherheit einige Mal total erschrecken, denn durch die Wände



WAS IST DAS FÜR EIN DING DA AUF DER ANDEREN SEITE?

4. CHRONOZEPTER-TEIL

Verlasse die Höhle über den Weg, der Dich dorthin geführt hat und klettere an den Weinranken hinauf. Laufe zu der Gegend zurück, wo auch der unsichtbare Pfad zu finden war. Irgendwo solltest Du einen Kreis aus acht Teleportern entdecken. Außer einer von diesen transportieren Dich alle in das Loch mit der Lava. Nimm den ganz links gelegenen Teleporter, denn der ist sicher. Du wirst in einem Pool landen. Springe hier hinaus und weiter über die Kante in das Labyrinth. Benutze die Karte, um den geheimen Ort mit dem Granatenwerfer zu finden. Ganz in der Nähe ist auch wieder einmal ein Platz zum Speichern. Laufe mit Vorsicht zwischen den feuerspuckenden Gesichtern hindurch, bis zur Rechtsbiegung in den geheimen Raum. Laufe weiter den Gang hinunter zum Raum mit den Schaltern. Töte alle Käfer, bevor Du den Teleporter verwendest. Du erreichst einen Wasserfall. Gehe zum äußeren Mauerrand und springe vom Ende der Mauer auf die Spitze des Wasserfalls. Der Lift in der Mitte trägt Dich zum vierten Chronozepter-Teil. Schnapp Dir das Ding und dann hüpfte wieder am Rande des Wasserfalls hinunter. Wieder durch den Teleporter gerannt, landest Du im Raum mit den Schaltern. Jeder der Schalter läßt eine Säule aus dem Boden erheben, die aber sogleich wieder verschwindet, also beeile Dich.

SÄULEN-HÜPFER

Du mußt durch die Wassersäule schwimmen, um zur Spitze zu gelangen. Rechts oben ist ein Sims. Springe auf diesen und laufe in Richtung der Steinsäulen. Um zum anderen Ende zu kommen, mußt Du jeweils eine Säule in gleicher Höhe oder eine nächst höhere erreichen. Etwas Übung ist hier zwar nötig, aber tödliche Stürze sind zum Glück ausgeschlossen. Der Teleporter auf der anderen Seite bringt Dich zurück zu den Ruinen. Na endlich...



DIESER SCHAMANE BEWACHT DIE HAUPTHALLE DER KATAKOMBEN. ER ATTAKTIERT DICH MIT FEUER

Tempel mit einem dazugehörigen Priester, den es zu töten gilt. Laufe hier die Treppen hoch und speichere Deinen Spielstand. Springe jetzt vom Rand des Gebäudes in Richtung des Gesundheits-Punktes. Du solltest jetzt ein paar schimmernde Lichter sehen



DIE TELEPORTER HIER BRINGEN DICH ZU DEN EXTRAS

können, die Dich darauf hinweisen, daß Du jetzt auf dem geheimen Pfad stehst. Laufe ihm bis zu der Steinsäule entlang, auf der ein Granaten-Werfer zum Abholen bereit liegt.

DIE DREI SÄULEN

Gehe von hier aus nach rechts zum Gebiet der drei Steinsäulen. Der Schalter davor verwandelt eine der Säulen in eine Treppe. Nun wird es



DIE KÄFER KILLT DU AM BESTEN MIT DEINEM MESSER

schwierig. Du kannst nun entweder an einer Säule hochklettern und von dieser mit einem Diagonal-Sprung zu den anderen gelangen oder mit den drei Teleportern in diesem Gebiet an die begehrten Schätze kommen.

1. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 6

Laufe jetzt an der Weggabelung nach rechts und betrete den Teleporter. Springe von der Kante in Richtung des kleinen Labyrinths. Mache Dir die Karte zunutze, damit Du Dich nicht verläufst. Rechne mit einigen Angreifen in diesem Gebiet. Laufe die auf den Stufen des Gebäudes hoch zum Fundort des ersten Schlüssels für Level sechs. Die Lebenspunkte am Rande des Gebäudes können durch Diagonal-Sprünge erreicht werden.

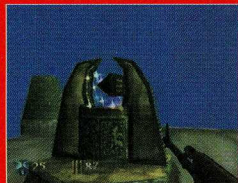
brechen manchmal einige der Pur-Lin-Monster. Viel Spaß! Laufe durch den Gang, aus dem der erste Pur-Lin herauskam und töte den Hohepriester am anderen Ende. Die Spirituelle Unsichtbarkeit (oder auch Unbesiegbarkeit) befindet sich in der Mauer über ihm. Drehe Dich einmal um 180-Grad und biege nach rechts ab. Wieder im Schalterraum angekommen, sollte der letzte Knopf betätigt werden.

PARTIKEL-BESCHLEUNIGER

Laufe in die Richtung zurück, aus der Du gekommen bist. Du stehst bald wieder in dem Gang, wo Dir der erste Pur-Lin beinahe einen Herzinfarkt beschert hat. Biege nach rechts ab und folge den Treppen bis zum Pool. Schaue von der Spitze der Treppe nach rechts unten und Du erblickst eine Plattform mit einem Schalter. Betätige diesen und tauche in das Wasser ein. Folge dem Gang bis zum Partikel-Beschleuniger.

3. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 6

Kehe anschließend zum Raum mit den Schaltern zurück. Schlage diesmal den linken Weg ein, bis Du wieder auf der linken Seite des Schalterraumes stehst. Aktiviere den Schaltermechanismus



DER SCHLÜSSEL LIEGT DIREKT OBEN AUF DEM DACH DES GEBÄUDES

und springe über die Säulen bis zum Ultra-Gesundheitspunkt. Folge dem neuen Weg bis zum Teleporter. Klar, daß auch dieser mal wieder von einem Hohepriester bewacht wird. Auf jeden



EIN DRUCK AUF DIESE PLATTE UND EINE TREPPE BILDET SICH



DER MANTIS SPÜCKT MIT SÄURE, SOBALD DU DICH ZULANGE AN EINEM PLATZ AUFHÄLST. BENUTZE EXPLOSIV-GESCHOSSE ODER TEK-PEERLE, WENN DU WELCHE HAST

Fall wirst Du wieder zur Außenwelt gebracht. Laufe an der rechten Felswand den Hügel hinunter. Ab durch den Checkpoint, die Treppen hoch und dann ins Wasser. In der Mitte ragt ein turmähnliches Objekt aus dem Wasser empor. Auf der einen Seite hat dieses Ding einige eingemeißelte Nischen, an denen Du nach oben klettern kannst. Mit einem Sprung an die Wand klammerst Du Dich fest. Oben angekommen wartet schon der Schlüssel auf Dich.

BOSS: MANTIS

Springe vom Turm auf den Schalter unterhalb der oberen Kante. Das



DER MANTIS SPRINGT GERNE VON DER DECKE AUF DICH DRAUF. NICHTS WIE WEG...



GERADE DACHTEST DU, DASS DER SCHLÜSSEL SCHON DIR GEHÖRT UND DANN SOWAS...

Wasser läuft nun ab und füllt die Katakomben. Folge dem Wasserlauf und betrete den Abwasserkanal, der Dich zum ersten Loch am Anfang des Games bringt. Tauche in die Tiefen durch den Tunnel bis zum Portal. Speichere Deinen Spielstand und mache Dich auf einen knallharten Kampf gefaßt! Die Steinstatue hinter dem dritten Schlüssel für Level Acht ist der Endgegner. Sobald Du Dir den Schlüssel geschnappt hast, wird der Mantis lebhaft. Das beste, was Du nun tun kannst, ist folgendes: Laufe rückwärts und behalte dabei den Mantis immer im Blick. Am wirkungsvollsten ist hier entweder die Mini-Gun oder das Plasmagewehr. Schließlich läuft das Vieh grün an und zerstört die Wände ringsherum. Bleibe aber cool! Diesmal solltest Du (beim Rückwärtslaufen) sämtliche Munition auf die Kreatur abfeuern, die Du zu bieten hast. Überall in dieser Halle liegen Munitionskisten und ähnliche Sachen umher, aber laß Dich von denen nicht ablenken, solange es nicht nötig ist. Hast Du das Vieh endlich besiegt, kannst Du endlich den Schlüssel für Level Acht aufheben und die Katakomben verlassen.

Level 6: Das Dorf in den Baumwipfeln

ERSTER CHECKPOINT

Nach dem Kampf mit dem Mantis wirst Du wahrscheinlich unter akuter Munitions-Armut leiden, also gehe am besten gleich am Anfang hinter das Eingangs-Portal. Springe auf der linken Seite nach unten und sammle dort das Gewehr und die Patronen ein. Klettere zurück zum Portal und folge dem Pfad. Mache Dich auf einige Angriffe der Cyborgs gefaßt. Sobald Du den ersten Checkpoint erreichst, wirst Du von einem Pur-Lin angegriffen. Viel Spaß beim folgenden Kampf!



TÖTE ALLES MIT DEN GROSSEN WUMMEN. SO KANN DIR NICHTS PASSIEREN...

1. TELEPORTER

Nachdem Du den Checkpoint passiert hast, kommst Du an eine Weggabelung, wo aber beide Wege zum selben Ort führen. Läufst Du geradeaus, wirst Du keine Extras einsammeln können, dafür ist der linke Weg erheblich schwieriger. Springe nach unten auf die Inselgruppe und sammle die Munitionskisten ein. Bei den Sprüngen wird Dir die Karte sicherlich hilfreich sein. Welchen Weg Du auch wählen wirst, Du kommst auf jeden Fall auf die andere Seite der Klippe. Von hier mußt Du über die Holzbrücken, Inseln und Felsvorsprünge bis zum Teleporter springen. Nimm Dir etwas Zeit



SPRINGE HIER HERUNTER, UM ZUM NÄCHSTEN GEBIET ZU KOMMEN. BEAM ME UP, SCOTTY!

Turok: Dinosaur Hunter



WIE IMMER IST DIE KÄRTE IN SOLCHEN MOMENTEN AUßERST HILFREICH

und suche Dir immer die nächstgelegene Plattform zum landen. Bei den Heckenschützen brauchst Du ein scharfes Auge, um diese zur Höhle zu befördern. Schließlich wirst Du eine kleine Insel mit einem Loch in der Mitte erreichen. Ein Teleporter befindet sich auf dem Grund der Vertiefung, der Dich auf die andere Seite der Schlucht bringt. Jetzt ist es nur eine Frage Deines Geschicks, um nicht aufgespießt auf einem der Holzpfähle zu enden.

ALIENWAFFE

Der Teleporter bringt Dich zu einer Insel mit einem Checkpoint. Du mußt nun durch diesen hindurch laufen und am Ende des Weges auf die Insel hüpfen. Dort angekommen beginnt auch gleich eine Schießerei mit einem Pur-Lin. Ab



MACHT HOCH DIE TÜR, DIE TOR MACHT FREI! ODER WIE WAR DAS?

durch das Tor und hinein ins Wasser. Die patrouillierenden Gegner erledigst Du am besten mit dem Sturmgewehr. Gerade bloß nicht in das Kreuzfeuer Deiner Feinde. Am anderen Ende der Insel ragt ein riesiger Baum mit einem dicken Wurzelstumpf aus dem Wasser. Ignoriere diesen zunächst und schwimme weiter zur nächsten Insel, dort findest Du nämlich einen überaus wichtigen Speicherpunkt. Drehe Dich um, laufe nach links und tauche hinab in die kleine Vertiefung, wo die Alienwaffe versteckt liegt.

3. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 7

Der große Baum auf der Insel ist hohl. Schwimme von unten in die Wurzel und fahre auf Plattform nach oben.

Folge dem hölzernen Pfad, bis Du eine zweite große Plattform betrittst. Töte den Hohepriester und eine Abspernung wird sich öffnen. Laufe durch diese hindurch, bis Du zum Checkpoint vor



AB DURCH DEN BAUMSTAMM UND SCHON STEHST DU MITTEN IN DER DÖRF

einer Kreuzung kommst. Biege nach rechts ab und laufe immer weiter. In der Hütte findest Du den Schlüssel. Kehre zur Kreuzung zurück.

AUSGANGS-TELEPORTER

An der Kreuzung angekommen, kannst Du entweder geradeaus oder nach rechts weiter laufen. Letztgenannte Möglichkeit bringt Dich zu einer 100er-Energieeinheit, die aber von Hohepriestern bewacht wird. Überlege selbst, ob sich das Risiko bezahlbar macht. Läufst Du weiter geradeaus (an der Kreuzung), wird irgendwann Deine Reise an einem Abgrund enden. Vor Dir ragt aber eine Plattform aus dem Nebel, auf die Du selbstverständlich springen solltest. Andere Säulen erheben sich nun und weisen Dir den Weg. Auf der anderen Seite der Schlucht befindet sich nicht nur ein Speicherpunkt, sondern auch der Ausgangs-Teleporter.

SPIRITUELLE UNBESIEGBARKEIT

Folge dem Weg und mache Dich auf einen Pur-Lin-Kampf gefaßt. Bevor Du das Tor öffnest, solltest Du Dir die Spirituelle Unbesiegbarkheit aneignen, denn hinter dem Tor warten drei Pur-Lins auf Dich.

2. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 7

Folge dem Weg, bis Du zu einem kleinen Hüttendorf kommst. Schnüffele ein bißchen herum und sammle Dir die Extras ein. Natürlich sind diese von einigen Cyborgs bewacht, aber die können einem echten Turok nichts anhaben. Ein Pur-Lin wacht im weiteren Verlauf des Pfades ein Tor. Töte ihn und der Durchgang öffnet sich. Springe an der Hängebrücke links hinunter auf die

Plattform. Springe zur nächsten und betrete die Höhle. Laufe weiter den Hügel rauf, nimm die Raketen mit und springe zur nächsten Plattform. Dort liegt der zweite Schlüssel für den siebten Level. Um von hier zur Hängebrücke zurückzukommen, mußt Du nach links auf die kaputte Brücke springen.



BIEGE AN DER BRÜCKE NACH LINKS AB UND SPRINGE AUF DIE KANTE, DIE DU AUF DER KÄRTE SIEHST

1. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 7

Überquere die Hängebrücke und laufe auf Hügel hinauf zum Gebäude. Links vom Gebäude befindet sich eine Plattform, auf der ein Teleporter auf Dich wartet. Dieser führt zu Zentral-Hütte. In der Hütte findest Du einen Raketen-Werfer. Kehre nun zum Gebäude zurück und betrete den Teleporter. Du betrittst jetzt eine Höhle. Verlasse sie und laufe an der anderen Seite den Hügel hinunter. Ein Sieg über den dort stehenden Hohepriester öffnet das Tor hinter ihm. Laufe weiter und sammle den Schlüssel ein.

6. CHRONOZEPTER-TEIL

Nachdem Du den Schlüssel eingesackt hast, solltest Du weiter auf dem Pfad entlang laufen, bis Du auf eine Hängebrücke stößt. Überquere diese, aber bevor Du in das Portal hüpfst, mußt Du nach links abbiegen und auf die tiefer gelegene Plattform springen. Von dieser kommst Du weiter bis zur nächsten, auf der dann auch endlich das begehrte Chronozepter-Teil liegt. Jetzt ist der sechste Level auch endlich geschafft und kann durch das Portal verlassen werden.

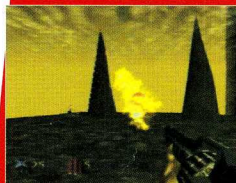


AM LEVEL-AUSGANG VORBEI. DANN AN DER WEINRANKE RUNTER ZUM CHRONOZEPTER-TEIL

Level 7: Das Verlorene Land

FUSIONS-KANONE

Folge am Anfang des Levels dem Weg, bis Du zum Höhleneingang mit den Schädeln davor kommst. Ab durch den Checkpoint in den Teleporter. Du erscheinst in einem Gebiet voller Soldaten. Jeder Getötete läßt eine Steinsäule aus dem Loch aufsteigen. Hüpfte von Säule zu Säule zum Teleporter auf der anderen Seite. Laufe weiter bis zu den Baumstämmen. Bleibe weiter auf diesem Weg und passiere den Checkpoint. Halte Dich links und springe auf die Plattform mit Schalter unterhalb Deines jetzigen Standpunktes. Aktiviere den Schaltmechanismus und klettere an den Weinranken zurück zur oberen Ebene. Am Ende des nun geöffneten Weges liegt ein Ultra-



ENDLICH GIBT ES MAL EIN PAAR MEHR VON DEN DINOS!

Gesundheitspunkt! Passiere die Grotte und hüpfte auf die nächste Plattform auf der rechten Seite. Zahlreiche Plattformen führen Dich jetzt zur Fusionskanone.

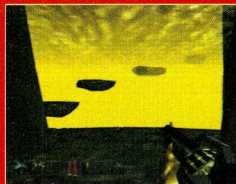
1. SPEICHERPUNKT

Nachdem Du die Fusionskanone eingesammelt hast, mußt Du umkehren und weiter geradeaus laufen. Wieder tauchen zahlreiche Plattformen aus dem Nichts vor Dir auf und führen Dich diesmal zu einem Teleporter. Laufe bis zur Mauer und biege nach links ab. Ein Sprung auf die nächste Ebene bringt Dich zu einem Speicherpunkt.

7. CHRONOZEPTER-TEIL

Drehe Dich um und laufe in die Richtung, aus der Du gekommen bist. Springe auf die nächste Ebene und gehe an der linken

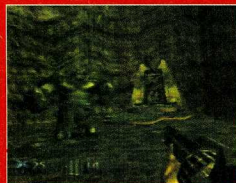
Wand entlang. Dort triffst Du auf einen kleinen Lava-Pool, der aber nur eine Fälschung ist. Dort kocht die Lava nämlich nicht, und man kann sich vom Grund der Vertiefung ruhigen Gewissens die Fusionskanone holen. Laufe weiter nach rechts und schnapp Dir die Spirituelle Unbesiegbarkheit. Gehe weiter nach links zur großen Schlucht. Springe hier runter und passiere den Höhleneingang sowie den Checkpoint. Irgendwann triffst Du auf einige Steinsäulen, die aber alles andere als ruhig auf dem Boden stehen. Springe hier wagemutig in die Lava und laufe schnell nach links zur kleinen Bucht. Ein Lava-Teich breitet sich vor Deinen Augen aus, der aber für Wassersport sicher ist. Springe hinein und tauche hinab. Passiere den kleinen unterirdischen Tunnel und tauche auf der anderen Seite wieder an die Oberfläche. Laufe weiter, bis zu der Stelle, wo das siebte Chronozepter-Teil zu finden ist.



ÜBER DIESE REIHE VON PLATTFORMEN GELANGST DU ZUM NÄCHSTEN TELEPORTER

4. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 8

Kehre zurück zu den Steinsäulen in der Lava. Es ist zwar etwas schwierig, aber Du mußt hier bis ganz nach oben von Säule zu Säule hoppeln. Am Ende des Weges findest Du den vierten Schlüssel für den achten Level. Verlasse den Bereich über den



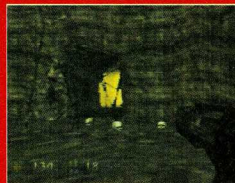
MIST! SCHON WIEDER STEHT SO EIN BLÖDER PUR-LIN IM WEG!

benachbarten Teleporter.

DIE KILLERRAUPEN

Weiter geht es nach dem Teleportationsvorgang nach rechts. Klettere am Felsen hinauf und bekämpfe

die Killerraupe. Falls es gefährlich werden sollte, kannst Du immer wieder zum Rand des Felsens zurückkehren, denn dort ist es sicherer. Betrete das Teleporterfeld am anderen Ende des Tales. Nimm Dir die Tek-Rüstung und weiter geht der Kampf gegen die Killerraupe. Hast Du alle besiegt, kannst Du die Gegend endlich verlassen. Der

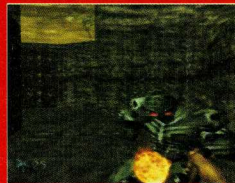


DIESE PASSAGE FÜHRT ZU EINEM GEHEIMEN ORT

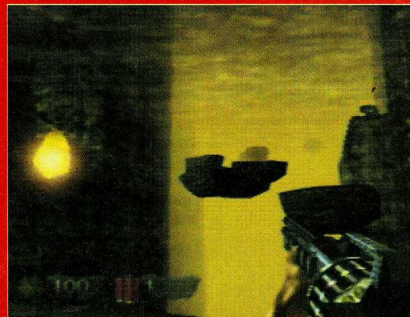
zweite Teleporter bringt Dich zur Festung auf der anderen Seite der Schlucht.

5. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 8

Laufe weiter durch den Checkpoint und folge der rechten Wand, die Dich bis zu einem Schalter führt. Betätige diesen und kehre zurück zum Checkpoint. Temporär hat sich jetzt ein weiterer



TOTE ZUERST DEN WÄCHTER UND DANN GEHT ES WEITER AN DEN WEINRANKEN HINAUF



DER WEG ÜBER DIE PLATTFORMEN IST TÖDLICH. ÜBER DEN GEHEIMEN WEG KOMMST DU EBENFALLS WEITER

Weg geöffnet, über dem Du zum gesuchten Schlüssel kommst.

EXTRA-WAFFEN

Laufe jetzt nach rechts weiter und sammle die Spirituelle Unbesiegbarkheit ein. Folgend wird es nämlich einige Kämpfe geben, die alles andere als lustig sind. Du triffst auf einen Teleporter nahe eines Abgrunds. Betrete diesen und springe von Plattform zu Plattform. Hier findest Du einige nützliche Waffen, die Du mit Sicherheit noch brauchen wirst. Sobald Du diese eingesammelt hast, mußt Du über den Teleporter am Ende des Areals den Bereich verlassen.

8. CHRONOZEPTER-TEIL

Vor Deinen Augen ragt nun ein riesiges Objekt hinter einem Abgrund in den Himmel. Betätige den Schalter. Dieser läßt einen Lift auftauchen, auf den Du möglichst schnell mit einem weiten Sprung kommen mußt, denn sonst verschwindet er wieder. Die gegenüberliegende Plattform erreichst Du mit einem Diagonal-Sprung. Folge dem Weg, hebe das Teil des Chronozepters auf und bleibe vor den Stufen stehen. Bevor Du auf diesen Deinen Weg nach oben fortsetzt, solltest Du auf die unterhalb gelegene Plattform springen. Zahlreiche nützliches Gegenstände verstreuen Dir hier das Abenteuer-Leben. Nun aber hoch die Stufen hinaufgeklettert und ab ins Wasser am anderen Ende. Dieser Aussichtspunkt schützt Dich vor den Angriffen der Roboter. Ganz in der Nähe findest Du das Ausgangs-Portal.

Level 8: Die finale Konfrontation

ULTRA-GESUNDHEIT

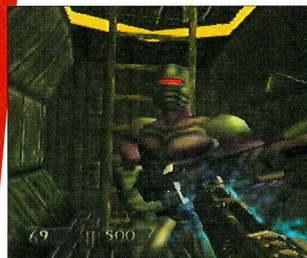
Folge der Wand rechts von Dir bis zum Abgrund. Laufe um diesen herum, hebe die Tek-Rüstung auf und springe auf die Plattform auf der anderen Seite. Gehe weiter bis zum Ultra-Gesundheitspunkt. Kehre zur Ausgangsposition zurück.



GLEICH ZWEI VON DEN TRICERATOPS! DAS BEDEUTET ÄRGER!!!

1. TELEPORTER

Wenn Du auf die andere Seite der Schlucht zurückgekehrst bist, gehe geradewegs hinein in die Höhle. Erst links, dann rechts und schließlich findest Du eine Leiter. Besteige diese und weiter geht es nach rechts. Biege auch danach wieder an der Kreuzung nach rechts ab. Ein Berührung mit dem Checkpoint aktiviert die Lifts im Raum. Laufe weiter bis zum dem Sektor-2-Schild. Weiter geht es nach rechts in den Raum mit den vier Wassersäulen. Die Waffen innerhalb der Glaskästen können nicht eingesammelt werden. Zumindest jetzt noch nicht. Laufe nach rechts in den nächsten Raum bis zu der Markierung 'Lift-Access-Two' und benutze den Fahrstuhl. Folge dem Weg...



DIE NERVIGEN CYBORGS WERDEN VOR ALLEM IN DIESEM LEVEL IMMER STÄRKER. VORSICHT VOR IHREN LASERN!

Turok: Dinosaur Hunter



DIESER LEVEL ERINNERT TEILWEISE AN DEN FILM ALIEN. ZUM GLÜCK GIBT ES KEINE...

SPIRITUELLE UNBESIEGBARKEIT

Laufe durch eine ganze Reihe von Türen hindurch und Du wirst früher oder später einen Speicherpunkt erreichen. Mit dem angrenzenden Fahrstuhl geht es weiter nach unten in die Höhle mit der Lava und dem Pur-Lin. Betätige hier den Schalter, um die Tür im Gang zu öffnen. Diese hat aber leider einen Zeitmechanismus, also renne wie der Teufel. Folge dem neuen Gang und betrete den Teleporter. Jetzt kannst Du die vier Waffen im Wasser auf sammeln. Nachdem Du sie eingesammelt hast, mußt Du den angrenzenden Raum betreten, um dort an die Tek-Rüstung zu kommen. Verlasse den Raum auf der anderen Seite und gehe weiter zum nächsten. Springe von Säule zu Säule, um auf die zentrale Insel zu kommen. Auf der anderen Seite führt ein Korridor an einer Vertiefung entlang. Folge diesem bis zur Gabelung. Links von Dir liegt die Spirituelle Unbesiegbarkheit.



AUS DEM SWAMP IN DER FESTUNG KRABBELEN DAUEREND KEKIGE KREESSE! BAH!

GEHEIMER ORT

Nachdem Du die Spirituelle Unbesiegbarkheit eingesammelt hast, mußt Du hinter dem Checkpoint an der rechten Mauer entlang laufen, um zu einem weiteren Gang zu kommen. Dieser mündet in einen großen Raum. Zwei Pur-Lins sind hier zu besiegen. Wenn die beiden Kreaturen tot sind, öffnet sich die Wand auf der gegenüberliegenden Seite, durch die Du dann hindurchgehen mußt. Benutze den Teleporter und laufe danach weiter geradeaus über die Weggabelung. Springe auch hier

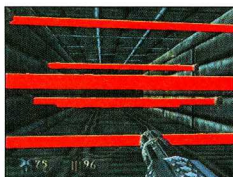
wieder von Säule zu Säule. Ganz oben angekommen, befindet sich zu Deiner Rechten ein geheimer Ort. Mit einem Sprung kommst Du durch die illusionäre Mauer.

DAS SCHLAMM-MONSTER

Benutze den Teleporter im angrenzenden Raum mit den Cyborgs. Hinter der Ecke links abbiegen und weiter zum Speicherpunkt. Steige die Stufen hinauf und folge dem Weg bis zum



SPRINGE IN DIESEN LIFTS NACH OBEN UND SCHWERE WEITER



ACHTE AUF DIE KLEINEN KÄSTCHEN AM MAUERRAND. LASERFALLEN!

überfluteten Raum. Gehe durch den linken Korridor in den offenen Raum. Lasse Dich hier auf die unterhalb gelegene Plattform fallen. Das ist die Heimat des Schlamm-Monsters.

3. SPEICHERPUNKT

Bevor Du den Teleporter im benachbarten Raum betrittst, solltest Du Deinen jetzigen Aufenthaltsort nach Waffen und Extras absuchen. Die meisten Waffen findest Du in der untersten Etage. Laufe jetzt über das Teleporterfeld und dann gleich weiter durch den Checkpoint. Vorsicht vor der Laserfalle! Folge dem Gang, bis Du einen Kraftfeld-Lift (?) erreichst. Dieser wird ähnlich wie der Wasserfall in Level vier verwendet. Steige hinein und schwebe bis zur Spitze. Gehe weiter geradeaus in den großen Raum. Biege links ab und benutze die Kraftfeld-Liften, um nach oben zum Speicherpunkt zu gelangen.



UMKREISE DEN T-REX UND VERBALLERE ALLES, WAS DU HAST!

DER LETZTE ANGRIFF

Hinter dem Speicherpunkt mußt Du nach links abbiegen und wieder einen Lift verwenden. Folge dem Weg, bis Du in einen Raum mit einem Roboter kommst. Laufe an der rechten Mauer entlang, bis zum Labyrinth mit den Steinsäulen. Halte Dich weiter an der rechten Wand und betrete den ersten Korridor, auf den Du stößt. Vermeide auch hier möglichst eine Berührung mit der Laserfalle und steige in den Lift am anderen Ende. Passiere den nächsten Checkpoint. Hier schwirren unzählige Feinde herum, aber es gibt auch eine Menge Munition zu ergattern, also Augen auf! Folge der linken Mauer in einen Korridor hinein, bis zum nächsten Schwebe-Lift. Fliege auch hier nach ganz oben. Ab durch den Checkpoint und über die Brücke. Im nächsten Raum weiter geradeaus und in den Schwebe-Lift gehüpft. Sammle so viel Munition wie nur möglich ein, denn gleich trifft Du auf einen großen T-Rex.

BOSS: T-REX

Am Beginn dieser Konfrontation solltest Du so oft wie nur möglich Deine Fusionskanone verwenden. Umkreise den Dino daraufhin und verballere



DU KANNST AUCH AN DER SEITE NACH OBEN KLETTERN UND VON OBERHALB SCHIESSEN

Deine komplette Munition (Pfeile und gewöhnliche Gewehr-Patronen eingeschlossen). Wenn der T-Rex anfängt mit dem heißen Element zu spucken, versuche vor ihm wegzurennen. Das ist das Beste, was Du machen kannst. Rundherum findest Du in Zeiten der Not weitere Munitions-Packs. Du kannst auch vom Wandvorsprung oberhalb auf den Dino ballern. Sobald der T-Rex tot am Boden liegt, kannst Du den letzten Teil des Chronozepters einsammeln.

BOSS: THE CAMPAIGNER

Gleich nach Erscheinen des Campaigners mußt Du mit dem Chronozepter drauf los ballern! Triffst Du ihn präzise mit drei Schüssen, findet der Kampf ein vorzeitiges Ende. Sollte er nach den Treffern mit dem Chronozepter immer noch leben, müssen die Schnellfeuer-Gewehre (Sturmgewehr und Mini-Gun) erhalten. Behalte Deinen Gegner immer im Auge und laufe dabei rückwärts. Benutze niemals die Fusions-Kanonen, denn darüber kann der Campaigner nur lachen. Nach einem Sieg darfst Du Dir die Endsequenz anschauen und ein Pfister um Deinen Daumen wickeln, denn der dürfte mittlerweile von der Action vollkommen abgenutzt sein.



HIER DER FINALE ENDEGGANG! DU MUSST UNBEDINGT VORHER ALLE CHRONOZEPTER-TEILE EINSAMMELN, SONST HAST DU KEINE CHANCE!

SUPER MARIO

Bist Du bereit für die **ULTIMATIVE MARIO64-LÖSUNG** – dem fiesesten Gegner und alle 120 Sterne? Los geht's mit dem zweiten Teil...

KURS 2

WHUMP WUCHT-
WALLS FESTUNG

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: 1 Stern
ORT: Die zweite Tür auf der rechten Seite der Eingangshalle des Schlosses
BESCHREIBUNG: Eine gigantische grau-braune Festung erhebt sich hier vor Dir. Ganz oben, wo sich Pilot und Co-Pilot die Hand schütteln, schweben drei überdimensionale rotierende Plattformen. Die gesamte Festung wurde aus großen Pflastersteinen erschaffen. Ganz oben treibt ein lächerlich aussehender Fleischklops namens Whump Wuchtwall

sein Unwesen. Also, wenn das keine kindische Namensgebung ist. Eine größere Gefahr als dieser Steinknirps ist wohl eher die Tatsache, daß man recht schnell einen falschen Sprung machen kann und Mario möglicherweise in den Tiefen der 64-Bit-Grafik sein Ende findet, denn die komplette Festung schwebt einfach so wie ein Luftballon in der Luft. Besiege Whump Wuchtwall und ein neuer Turm erscheint plötzlich ganz oben auf dem Dach der Festung.

BESIEGE

WHUMP WUCHTWALL

STERN 1

ZIEL: Erledige Whump Wuchtwall auf dem Dach der Festung!

HINWEISE: Um die erste Gefahr zu überstehen (sich bewegende Steinplatten und stampfende Blöcke), solltest Du dich zuerst auf dem Gras an der Ecke der Steinmauer niederlassen und mit einem Rückwärtssalto auf die sichere Ebene darüber springen. Mario scheint Unterrichtsstunden im Zirkus

gehabt zu haben. Folge dem Weg und schleiche die Treppe sehr vorsichtig hoch, um den schlafenden Fleischfresser nicht zu wecken. Bist Du nah genug an der genetisch defekten Pflanze dran, reicht ein Faustschlag und das Ding schlummert für immer. Vor Dir findest Du jetzt einen langen Holzsteg, der aber leider ständig in Bewegung ist. Sobald das Ende des Steges nahe ist, mußt Du schnell zur Mitte (dem Rotationspunkt) laufen, um nicht gegen die Barrikade geschleudert zu werden. Warte ein Weilchen und Du kannst dann sicher zur gegenüberliegenden Seite laufen. Du begnäst jetzt zum ersten Mal einen Diener von Whump Wuchtwall. Dieser ist zwar ein einiges größer als unser kleiner Freund mit der Mütze, aber dennoch läßt er sich ziemlich leicht besiegen. Hier kannst Du schon mal für den finalen Kampf mit Whump Wuchtwall üben. Warte, bis der Steinblock auf Dich zuschlenndert und zu vibrieren beginnt. Die Vibration kündigt einen Sturz des Gegners an, um Mario unter sich zu begraben. Liegt der Felsblock auf dem Boden, kannst Du ihn mit einem Stampf-



VERMEIDE EINE BERÜHRUNG MIT DEN MONSTER-STEINEN, INDEM DU AN DIESER STELLE MIT EINEM RÜCKWÄRTSSALTO ('Z'-KNOPF + 'B') AUF DIE FELSKANTE HÖPST

RIO 64

KLETTERE AUF DIE
SPITZE DER FESTUNG
STERN 2

ZIEL: Gehe zur Spitze der Festung
HINWEISE: Folge dem Weg nach oben, wie Du es schon beim ersten Stern getan hast. Ein kleiner Turm hat sich nun materialisiert. Achte auf die gefährlichen Kanonenkugeln und springe von Plattform zu Plattform zur Turmspitze. Dort findest Du den zweiten Stern.



DAS RUMGEHÖRPE ZWISCHEN DEN BEWEGLICHEN STEINPLATTEN ERINNERT HIER AN AUSSICHTSTURM AN DEN 8-BIT-KLASSIKER NEBULUS.

FLUG INS BLAUE
STERN 3

ZIEL: Benutze die Kanone, um an den Stern auf der kleinen Plattform links von der Festung zu kommen
HINWEISE: Springe erneut auf den grauen Steinweg gleich am Anfang, laufe aber dann nach links durch den kleinen Pool. Steige den kleinen Hang hinunter und quatsche mit dem rosafarbenen Bob-omb Buddy zwecks Aktivierung der Kanone. Schau Dich, bevor Du in die Kanone hopst, noch ein bißchen um. Du

soltest in einiger Entfernung den Stern auf einer braunen Backsteinplattform erblicken. Nun ab in die Kanone! Den Stern kannst Du jetzt nicht mehr sehen, dafür aber eine Fahnenstange, die aus der Plattform hinausragt. Ziele etwas unterhalb dieser Stelle mit dem Mittelpunkt des Fadenkreuzes auf dem Backsteinnuster. Mit ein bißchen Glück schaffst Du es nach dem Abschuß bis zur Fahnenstange, an der Du Dich festklammern kannst. Rutsche an ihr herunter und schnapp Dir den dritten Stern.



WHUMP WUCHTWALD WIRD AUF DIE GLEICHE WEISE BESIEGT, WIE BEI DEN KLEINEREN 'WHUMPSCHEN'

Springung auf den Rücken schnell erledigen. Auch der zweite Steinblock, der jetzt auf Dich zu stürzt, ist auf die gleiche Weise aus dem Weg zu räumen. Scheinbar kommt hier wirklich der Berg zum Propheten. Springe auf die Teile des Fahrstuhls, um auf die Dachebene zu gelangen. Dort wartet auch schon der nervende Whump auf den finalen Kampf. Gehe hier genauso vor wie bei seinen kleineren Dienern. Tja, und dann stellt sich heraus, daß Herr Wuchtwald doch ein netter Kerl ist, der nur wegen seiner Rückenschmerzen ein böser Stein war. So ein Schwachsinn...



DIE ROSAFARBENE KANONENKUGEL ÖFFNET DIR DIE KANONE. VERSUCHE IM GLEICHEN LEVEL, ALLE MÜNZEN MIT HILFE DIESER WUMME AUFZUSPÜREN

ZERSTÖRE DIE FELSWAND
STERN 6

ZIEL: Zerstöre ein Stück der Felswand und lege den Stern frei, indem Du Mario als Kanonenkugel verwendest
HINWEISE: Gehe zurück zur Kanone und ziehe nach rechts in Richtung der rotierenden Plattform. Platziere das Fadenkreuz sorgfältig über der Ecke der Mauer, die am weit entfernten von der Abschussposition in den Himmel ragt. Ein Stück der Mauer sollte nach Beschuß abfallen und einen Stern freigeben, den Du Dir ebenfalls mit Hilfe der Kanone holen kannst.

ACHT ROTEN MÜNZEN
STERN 4

ZIEL: Sammle alle roten Münzen ein
HINWEIS: Alle acht Münzen können in einer beliebigen Reihenfolge eingesammelt werden.

ERSTE ROTE MÜNZE: Über der sich bewegenden Beton-Plattform (folge am Anfang des Levels dem schmutzigen Pfad. Entweder mußt Du jetzt über die erste Plattform hinwegspringen oder einfach um sie herumlaufen.
 Anschließend reicht ein kleiner Satz, um an den Stern zu gelangen, der über der zweiten Plattform schwebt.)

ZWEITE ROTE MÜNZE: Über dem zweiten blauen Betonklotz (mit einem Rückwärtssalto auf den Steinweg und weiter nach oben. Du stehst nun über der am nahegelegenen blauen Betonratze. Steige eine Stufe weiter runter und springe mit einem Rückwärtssalto auf diesen blauen Stein, wenn er unten aufsetzt. Springe noch einmal und die Münze gehört Dir.)

Dritte ROTE MÜNZE: Hinter der fleischfressenden Pflanze (folge dem Weg zur fleischfressenden Pflanze oberhalb der Treppe und greife Dir die dritte rote Münze.)

VIerte ROTE MÜNZE: Schmalere Sims zwischen den fleischfressenden Pflanzen

Fünfte ROTE MÜNZE: Rotierende Holzplattform (folge der gewöhnlichen Route hoch bis zum rotierenden Steg. Bleibe auf der Spitze stehen, sobald sich diese in Richtung der roten



ERST WENN DU ALLE ROTEN MÜNZEN EINGESAMMELT HAST, ERSCHEINT DER BEGEHRTE STERN IN DER NÄHE DES STARTPUNKTES

Münze bewegt.)

Sechste ROTE MÜNZE: Steinhang (mache Dir noch einmal die Füße naß, indem Du durch den flachen Pool stiefelst. Dort ist auf der rechten Seite eine relativ steile Steinwand. Um an die Münze zu kommen, mußt Du mit viel Anlauf und einigen Sprüngen an dieser hinaufhopsen.)

Siebte ROTE MÜNZE: Schwebende Backstein-Plattform (erklimme noch einmal die Festung bis zur Spitze. Dort steht eine lange Holzplanke kurz vor dem Abgrund. Springe ihr entgegen und verpasse ihr im Sprung einen Trick. Die nun entstandene Brücke ermöglicht Dir, zur siebten Münze zu kommen.)

Achte ROTE MÜNZE: Dritte Schwebeinsel (gehe genauso vor wie bei der siebten Münze. Aber springe von der ersten rotierenden Insel über die zweite bis zur dritten, auf der die achte Münze liegt.) Der Stern erscheint nun dort, wo Du den Level begonnen hast.

FALLE IN DEN KÄFIG
STERN 5

ZIEL: Sammle den Stern im Käfig oberhalb der Festung ein
HINWEISE: Nachdem Du den zweiten Stern aufgesammelt hast, wird sich eine Eule auf dem Baum nahe des Startpunktes niederlassen. Mit dieser kannst Du nach einer kurzen Kletterpartie ins Gespräch kommen.

Versuche, Dich mit einem Sprung an ihre Krallen zu hängen. Die Eule fliegt nun solange mit Dir in die Höhe, bis Du den 'A'-Knopf löst. Lasse Dir aber nicht zu viel Zeit, denn irgendwann wird der Vogel müde und läßt Dich einfach fallen. Fliege in Richtung des Käfigs, achte auf Deinen Schatten und lasse Dich genau in den Käfig fallen. Jetzt gehört auch dieser Stern Dir.



ACHTE AUF DEINEN SCHATTEN, WENN DU DICH ÜBER DEM KÄFIG FALLEN LÄSST

SAMMLE 100 MÜNZEN
STERN 7

ZIEL: Finde und sammle 100 Münzen (oder gleichwertiges) ein
HINWEISE: Wie immer ist es eine gute Methode, vorher alle acht roten Münzen (siehe Stern 4) einzusammeln. Die Eule wird sich dabei als hilfreich erweisen.

MAXIMALE PUNKTZahl: 141 gelbe Münzen (oder gleichwertiges)

48 gelbe Münzen in der freien Umgebung
 16 gelbe Münzen auf den schwebenden Plattformen
 8 rote Münzen (4 gelbe Münzen) sind wie oben beschrieben zu finden
 4 blaue Münzen (20 gelbe Münzen) liegen versteckt in beiden Kästen
 6 gelbe Münzen in den Holzkisten
 35 gelbe Münzen erhältst Du durch die Vernichtung Deiner Gegner

DIE PIRATENBUCHT

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: Drei Sterne

ORT: Gleich hinter dem Eingang von Prinzessin Toadstools Schloss nach rechts und durch die Tür mit der aufgemalten Drei.

BESCHREIBUNG: Die Piratenbucht ist ein sehr mysteriöser Ort. Versteckte Unterwasser-Höhlen und schaurige Nebelschwaden über dem Wasser sind nichts für Heulsusen. Obwohl die gesamte Bucht eingeschlossen ist einer

großen Grotte liegt, befindet sich auf dem Meeresgrund ein versunkenes Schiff. Unter Wasser ist erhöhte Vorsicht geboten, denn im Schiff selbst hat sich eine gewaltige Muräne eingenistet. Zwar schwirrt diese sehr schön animiert durchs Wasser, doch die Bißwunden, die das Vieh hinterläßt, sind alles andere als schön. Zum Glück erkennst Du das Vieh schon aus einer großen Entfernung, denn die grünen Augen leuchten wie Atomkugeln.



DER AAL IST ETWAS VERÄNGERT, WEIL DU IHM SCHON SEIN ERSTES ZUHAUSE GERAUBT HAST. SEINEN NEUEN AUFWARTUNGSSORT VERLÄSST ER NATÜRLICH NUR UNGERN

SPIELE MIT DEM AAL

STERN 2

ZIEL: Locke die Muräne aus ihrer Höhle und schnappe Dir den Stern!

HINWEIS: Weil das Schiff nun wieder an der Oberfläche treibt, müßte sich die Muräne ein neues Zuhause suchen. Diesmal hat sie sich in einer kleinen Höhle knapp über dem Meeresgrund eingenistet. Wenn Du das Tier gefunden hast, solltest Du so schnell wie möglich wieder an die Oberfläche schwimmen, um Deinen Sauerstoffvorrat aufzufrischen. Tauche wieder hinab in die Tiefen und verharre ganz nah neben dem Eingang zum Muränen-Nest. Zwar wird der Aal nach Dir schnappen, aber wenn Du Dich nahe genug an die Wand begibst, brauchst Du Dir keine Sorgen um Deine Rente zu machen. Nach einer kurzen Wartezeit sollte der Aal sein Zuhause verlassen. Sei vorsichtig, wenn Du Dich dem Aal nähert, denn jeder Kontakt mit einem Körperteil des Fisches kostet Dich satte drei Energiepunkte. Nachdem der Aal seinen Ausflug beendet hat und in seine Behausung zurückgekehrt ist, mußt Du ihn noch einmal hervorlocken.

Um auf einfache Weise an den Stern zu kommen, solltest Du sofort nach dem Stern greifen, sobald die Muräne wieder herauskommt. Das erfordert aber leider etwas Präzision. Du kannst aber versuchen, von oben auf den Aal zuzuschwimmen und im richtigen Moment nach dem Stern zu greifen. Behalte trotz allem die Sauerstoffanzeige ständig im Auge, sonst gibt es eine 64Bit-Wasserleiche.



SUCHE DIE SCHATZTRUHEN

STERN 3

ZIEL: Finde und öffne alle Schatztruhen innerhalb der unterirdischen Höhle.

HINWEIS: In der Nähe der Höhle der Muräne findest Du noch eine weitere Höhle, die noch um einiges größer und zudem noch nicht mit Wasser gefüllt ist. Acht leicht zu erkennende Goldmünzen markieren den Eingang. Bevor Du die Höhle betrittst, solltest Du noch einen Moment an der Oberfläche schwimmen, um Deine Energie aufzuladen. Unglücklicherweise ist die Höhle stark einsturzfähig. Näherst



DER KAPITÄN DES SCHIFFES HAT SEINE SCHATZE MIT EINEM RAFFINIERTEN SCHUTZSYSTEM VERSEHEN. ELENDES SEERÄUBERPAK!

Du Dich den riesigen Stalagmiten, fallen diese scheinbar zu Boden, ohne Rücksicht auf den kleinen Mario zu nehmen (kostet drei Energiepunkte). Falls es mal knapp mit der Energie werden sollte, stellen die umherlaufenden Goombas eine gute Quelle für Münzen und damit Energie dar.

Am Ende der Grotte befinden sich die vier gesuchten Schatztruhen. Wie auch beim ersten Stern, wird Mario beim Öffnen der falschen Truhe Opfer eines Elektroschocks. Fange mit der mittleren Truhe nahe der Wand an und knöpfe Dir danach die linke vor. Im Anschluß daran mußt die rechte Truhe und danach die letzte der mittleren Region geöffnet werden. Der Stern erscheint daraufhin zwischen den Kisten. Machst Du einen Fehler, kannst Du immer noch die herumliegenden Münzen einsammeln oder auch kurz über der Wasseroberfläche paddelnd verlorene Energie zurück gewinnen. Außerdem gibt die blaue Kiste rechts neben dem Eingang einige Münzen frei.

PLÜNDERE DAS SCHIFF

STERN 1

ZIEL: Sammle sämtliche Schätze ein und lasse das Schiff wieder auftauchen!

HINWEIS: Springe ins Wasser und gehe langsam auf Tauchstation, indem Du nach unten schaust und vorwärts schwimmst. Nach kurzer Zeit wirst Du das Schiff auf dem Grund entdecken. Der einzige Eingang (ein zerbrochenes Kabinfenster) wird von dem unfreundlichen Muräne bewacht. Nach kurzem Blickkontakt mit dem glibberigen Feind solltest Du wieder an die Oberfläche schwimmen, um Marios Lungen wieder mit Luft zu füllen. Tauchst Du jetzt wieder nach unten, sollte die Muräne aus dem Fenster verschwunden sein. Du kannst nun in das Innere des alten Wracks gelangen. Jetzt gilt es, die vier Schatztruhen in der richtigen Reihenfolge zu öffnen. Bei jeder richtigen Wahl wird Mario mit einer Luftblase belohnt, bei jeder falschen zuckt ein schmerzvoller Stromschlag durch den Körper, was einen Energiepunkt kostet. Glücklicherweise befindet sich am Schiffsbügel ein kleiner Raum, der nicht mit Wasser überflutet ist. Hier kannst Du Deine Energie oder Luftvorräte wieder aufrüsten. In der Nähe des Hecks findest Du die erste Truhe, die es zu öffnen gilt. Tauche nun zurück und öffne die Kiste auf der rechten Seite (während Du in Richtung Heck schaust), dann die linke und zum Schluß die mittlere. Wählst Du eine falsche Schatztruhe, werden alle anderen wieder geschlossen und Du mußt die gesamte Prozedur noch einmal durchlaufen.

Hast Du Deine Aufgabe erfüllt und genügend Luft freigesetzt, wird das Schiff automatisch an die Oberfläche gelangen. Das Wasser im Schiffswrack wird nun ablaufen und Mario nur noch in einer kleinen

Plätze stehen. Hüpfen nun mit Mario über die Plattformen bis zum Schiffsbügel. Aber passe gut auf, denn die kleinen Flächen sind mit Algen bedeckt und extrem rutschig. Ein kleiner Fehler – und Mario rutscht ohne Gnade den ganzen Weg wieder zurück! Achte darauf, daß Mario sofort nach dem Sprung stoppt und keine weiteren Laufversuche mehr unternimmt, denn sonst landet er wieder auf dem glitschigen Schiffsboden. Die Trägheit der Steuerung macht diese Aufgabe zu einem schwierigen Unterfangen. Versuche einfach so zu springen, daß sich Mario gerade nach dem Sprung stoppt und an der Kante einer Plattform festhalten und sich hoch hangeln kann. Du kannst auch auf dem Planken entlang laufen, jedoch sollte diese Aktion nur absoluten Joystick-Akrobaten vorbehalten bleiben. Um eine gute Übersicht über die Lage der Plattformen zu erhalten, solltest Du eine weit entfernte Kameraperspektive wählen. Der Stern liegt in der gelben Kiste mit dem Ausrufezeichen über der höchstgelegenen Plattform versteckt.

VERSUCHE ERST GAR NICHT, DEN SCHLEIMIGEN AAL ZU BEKÄMPFEN. KEINE CHANCE! LOCKE IHN JEDOCH AUS SEINEM VERSTECK HERAUS



DER GELBE STERN BEFINDET SICH IN DER GELBEN KISTE, ABER DORT NUR ZU KOMMEN, IST ALLES ANDERE ALS EINFACH

FINDE DIE ACHT ROTEN MÜNZEN

STERN 4

ZIEL: Finde alle acht roten Münzen und sammle diese ein.

Alle acht Münzen können in einer beliebigen Reihenfolge eingesammelt werden. Wenn Du jedoch ins Gras beißt, muß Du immer wieder von vorne beginnen.



DIE MUSCHELN BEHERBERGEN FAST DIE HALBTE ALLER ROTEN MÜNZEN. ES IST ALSO WICHTIG ZU LERNEN, WIE MAN DIE KLAPPERMÄULER AUFRÜCKST

ERSTE ROTE MÜNZE: In der ersten Muschel. (Tauche hinab und schnapp' Dir die Münze aus der ersten Muschel auf der linken Seite, sobald sich diese öffnet.)

ZWEITE ROTE MÜNZE: In der zweiten Muschel. (Fast genau rechts neben der ersten Muschel klappt eine zweite Muschel auf dem Felsvorsprung. Sammle die Münze wie auch bei der ersten Muschel ein.)

Dritte ROTE MÜNZE: In der dritten Muschel. (Vor der zweiten Muschel und neben dem spitzen Stein, der aus dem Wasser ragt, findest Du die dritte Münze in einer Muschel.)

Vierte ROTE MÜNZE: In der vierten Muschel. (Auf dem Meeresgrund findest Du in der Nähe des Höhleneingangs die vierte und letzte Muschel mit einer roten Münze.)

Fünfte ROTE MÜNZE: Neben dem rosafarbenen Bob-omb Buddy. (Auf der rechten Seite der Bucht ragt eine Steinplattform aus dem Wasser, auf der Bob-omb Buddy steht. Direkt daneben siehst Du eine große



ROTE MÜNZE NR. 3. DIESE WIRD OFTMALS VON SPIELERN ÜBERSEHEN

Steinsäule. Erklimme diese und mache ganz oben einen Handstand, um an die begehrte Münze zu gelangen.)

Sechste ROTE MÜNZE: Über dem Schiffsbug. (In der Nähe des Schiffs findest Du eine große Steinplattform. Um dort hinaufzukommen, schwimmst Du einfach zu der Stelle, wo das Wasser über eine kleine Sandbank schwappt. Mario sollte der Plattform nun den Rücken zuwenden, um danach mit einem Rückwärtssalto auf dieser zu landen (Z-Knopf + 'A'). Läufst Du nun über den lilafarbenen Knopf mit dem großen Ausrufezeichen, erscheinen drei Holzbrücken, die Dir den Zugang zum Deck des Schiffes verschaffen. Nach zwölf Sekunden verschwinden die Brücken leider wieder, also – gib Gas! Ein gewöhnlicher Sprung von der letzten Plattform reicht, um auf das Deck zu gelangen. Die rote Münze befindet sich am Bug des Schiffes und



UM AUF DAS DACH DER KAJÜTE ZU KOMMEN, BEDARF ES EINIGER AKROBATISCHEN EINLAGEN VON MARIO

kann durch einen Sprung erreicht werden. Achte aber auf den Wellengang, auf dem das Schiff reitet. Sobald sich der Bug senkt, wirst Du nur sehr schwer an die Münze kommen.)

Siebte ROTE MÜNZE: Über dem Schiffsheck. (Nachdem Du die sechste Münze eingesammelt hast, gehe zum anderen Ende des Schiffes und springe auf die schmale Brüstung an der Seite. Schleiche vorsichtig bis zur Kabine und kehre ihr den Rücken zu. Mit einem gekonnten Rückwärtssprung gelangst Du an die siebte Münze.)

Achte ROTE MÜNZE: Über dem



BALANCIERE VORSICHTIG AUF DEM SCHIFFSRAND, UM DANN MIT EINEM RÜCKWÄRTSSPRUNG DIE BEIDEN ROTEN MÜNZEN ZU ERGÄTTERN

FLIEGE DURCH DIE LUFT

STERN 5

ZIEL: Sammle den Stern auf dem Felsvorsprung auf der linken Seite der Grotte ein!

HINWEISE: Schwimme nochmals zu Bob-omb Buddy und quatsche ein bißchen mit ihm. Du kannst nun die Kanone auf der anderen Seite der Grotte benutzen. Schwimme herüber und spiele wieder einmal Kanonenkugel. Ziele



ZIELE SO, WIE ES AUF DEM BILD ZU SEHEN IST, UM MARIO ZU FELENSPITZE ZU BESCHÜßEN. UNSER KLEINER FREUND KLAMMERT SICH DANN WIE EIN ÄFFE FEST

Schiffsheck. (Gehe genauso vor wie auch bei der siebten Münze.) Der Stern wird nun an der Spitze des Schiffes erscheinen und kann mit einem gewöhnlichen Sprung ergattert werden.

LAUFE AUF DEM MEERESGRUND

STERN 6

ZIEL: Hole den Stern aus dem Wasserstrudel.

HINWEISE: Auf dem Meeresgrund befindet sich unter einem Strudel ein Gitter, über dem ein Stern schwebt. Leider ist die Strömung viel zu stark, so daß Mario nur mit der Metall-Mütze als T-1000 hindurch laufen kann. Sobald Du den großen grünen Knopf für die Aktivierung der grünen Mützenkästchen gedrückt hast, mußt Du zur Plattform in der Nähe des Schiffes schwimmen, um dort an die begehrte Münze zu kommen. Renne nun wie der Teufel und springe ins Wasser. Nur die schnellsten Spieler kommen rechtzeitig zum Stern, bevor die Münze ihre Wirkung verliert und Mario wieder wie eine Boje im Wasser schaukelt.



UM AN DIE METALL-KAPPEN ZU KOMMEN, MUßT DU DEN GROSSEN, GRÜNEN KNOPF IM UNTER-INDISCHEN SEE DES SECHSTEN Kurses DRÜCKEN



DIE BLAUEN MÜNZEN IN DER UNTERIRDISCHEN HÖHLE SIND EINE ECHTE BEREICHERUNG FÜR MARIOS KONTOSTAND. AUCH DIE ROTEN MÜNZEN SIND SEHR WICHTIG

SAMMLE 100 MÜNZEN EIN

STERN 7

ZIEL: Finde und sammle 100 Münzen ein. **HINWEISE:** Um dieses Level so schnell wie möglich zu erledigen, solltest Du Dir auch die zwei roten Münzen auf der Schiffskabine einheimsen. Für die restlichen Münzen heißt es wohl: Wer sucht, der findet! Und Wer gierig ist, findet noch viel mehr!

MAXIMALE PUNKTZAHL: 104 gelbe Münzen (oder gleichwertiges) 28 gelbe Münzen auf dem Meeresgrund. 24 gelbe Münzen auf dem Wasser. 6 gelbe Münzen in den Kisten. 3 gelbe Münzen in den gelben Kisten mit den Ausrufezeichen. 3 gelbe Münzen durch die Eliminierung der Gegner (Goombahs in der Höhle). 6 blaue Münzen (30 gelbe Münzen) in der blauen Kiste in der Höhle. 8 rote Münzen (66 gelbe Münzen) wie oben beschrieben (Stern 4).

DER FROSTBERG



OOOH, IST DAS PINGUIN-BABY NICHT SÜß? WEIL ES DOCH NUR NICHT STÄNDIG SO DÄMLICH QAQUEN WÜRD!

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: Drei Sterne

ORT: Zweite Tür von links in der Eingangshalle des Schlosses.

BESCHREIBUNG: Vor Deinen Augen erhebt sich ein riesiger schneebedeckter Berg mit einer Rutschbahn, die von der Spitze bis zum Boden reicht. Weit oben gibt es sogar eine Seilbahn, die aber nur zwei Punkte miteinander verbindet. Wie auch beim realen Bergsteigen, kommt man viel schwerer nach oben als nach unten. Sorgfältige Erkundungen müssen gemacht werden, um nicht vollends die Orientierung zu verlieren.

TELEPORTER

Jeder Teleporter ist sozusagen ein Zwei-Wege-Korridor. Teleporter 1.1 bringt Dich zu 1.2 und 1.2 bringt Dich wieder zurück zu 1.1! Um einen Teleporter zu aktivieren, bleibst Du am besten auf ihm stehen. 1.1: Rechts vom Startpunkt befindet sich eine kaputte Brücke. Das Teleporterfeld befindet sich genau am Ende in der Mitte der Brücke. 1.2: Am Fuße des Berges findest Du eine weitere Berghütte. Rechts daneben siehst Du zwei kleine Brücken, von denen die eine ebenfalls unpassierbar ist. Auf dieser findest Du am Ende den zweiten Teleporter.



DER TELEPORTER AUF DER INNEREN BRÜCKE IST ZIEMLICH NÜTZLICH

Das kalte Klima bringt auch einige bizarre Kreaturen zum Vorschein. Neben den drei unterschiedlichen Schneemännern sorgen vor allem die Pinguine für ein buntes Treiben in der sonst so öden Schneelandschaft. Beim Besuch des Berges erklingt ständig das verzweifelte Quietschen eines Pinguin-Babys, das seine Mutter verloren hat. Aber gut – Ohrenstöpsel rein und ab auf die Rutschbahn. Hier wartet nämlich ein weiterer Pinguin darauf, um mit Dir um die Wette zu rutschen. Die größte Gefahr liegt vor allem darin, daß man recht schnell ungewollt einen Fehltritt (oder eher Fehlrutscher) macht und in eine tiefe Schlucht stürzt. Witzig ist es auch zu beobachten, wie Mario sich die Hände reibt und mit den Zähnen klappert, wenn man ihn länger in der Kälte stehen läßt. In anderen Läden legt er sich einfach hin und schläft. Der Schnee hat aber auch seine Vorteile. Fällt Mario aus großer Höhe von einer Felskante, landet er weich (wenn er Glück hat) auf einem schneebedeckten Untergrund, ohne sich gleich das Genick zu brechen.

RUTSCHE

AUF DER EISBAHN

STERN 1

ZIEL: Betrete die Berghütte und rutsche auf der Eisbahn

HINWEISE: Sobald Du den Kurs betrittst, erscheint eine Textmeldung, die Dich dazu auffordert, die Hütte zu betreten. Dazu springst Du einfach wie ein Weihnachtsmann in den Schornstein und landest genau vor der Eisbahn. Na ja, die rote Mütze hat Mario ja schon, fehlt nur noch der weiße Bart und der große Sack. Rauf auf die Rutschbahn und ab geht die Post! Noch ist die Geschwindigkeit nicht so wichtig, Hauptsache, Du



BEEENDE DIE RUTSCHPARTIE AUF DER EISBAHN ERFOLGREICH UND DU WIRST MIT EINEM LEUCHTENDEN STERN BELOHNT. WO BLEIBT DAS GELD?

kommt überhaupt unten an. Wird der Stick nach oben gedrückt, kannst Du beschleunigen, die andere Richtung startet einen Bremsvorgang. Wenigstens wird Marios Hinterteil durch das Eis gut gekühlt. Kurz vor einer Kurve solltest Du möglichst weit ausholen, um sie in einem großen Bogen meistern zu können. Aber Vorsicht, die nächste Kurve folgt meist völlig unerwartet. Üben, üben, üben! Tip: Es existiert eine nützliche Abkürzung auf der Eisbahn. Im ersten Tunnel wirst Du sicherlich eine Reihe von fünf Münzen entdecken, die auf die rechte Mauer zeigen. Folge diesen Münzen präzise und Du wirst Dich auf einer Abzweigung befinden, die Dich direkt über einen weiteren Tunnel zum Ende der Eisbahn befördert. Im Tunnel selbst kannst Du mit etwas Geschick zwei Extra-Leben ergattern. Mario landet anschließend auf einem Sims über dem "normalen" Ausgang der Eisbahn. Balanciere auf diesem bis zur gelben Kiste mit dem Ausruferzeichen und entnehme ihr ein weiteres Extra-Leben. Verläßt Du die Berghütte, erscheint genau vor Deiner Nase ein Stern.

DAS GROSSE PINGUIN-RENNEN

STERN 3

ZIEL: Rutsche mit dem Riesenpinguin um die Wette

HINWEISE: Springe wieder einmal in den Schornstein der Berghütte. Vor der Eisbahn hat sich jetzt ein großer Pinguin niedergelassen, der Dich, sobald Du näher kommst, zu einem Wetrutschen auffordert. Um zu gewinnen, mußt Du nicht unbedingt wie ein Berserker die Bahn hinunter rasen, sondern einfach nur einen kleinen Vorsprung bewahren. Achte vor allem darauf, daß Du nicht aus Versehen die geheime Abkürzung nimmst, denn sonst wirst Du ohne Gnade disqualifiziert. Natürlich kannst Du auch vorher noch ein paar Übungsrunden absolvieren, indem Du einfach die Aufforderung des Pinguins ablehnst.



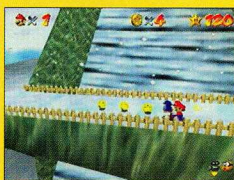
DIESE EISRUTSCHE IST EIN GUTES TRAININGSGERIEBET FÜR DIE SCHWERGEREN KURSE IN MARIO KART 64

FINDE DAS PINGUIN-BABY

STERN 2

ZIEL: Bringe der Pinguin-Mutter ihr Kind zurück

HINWEISE: Sofern Du den Sound nicht abgestellt haben solltest, wirst Du gezwungenmaßen von dem Geschrei des Pinguin-Babys genervt werden. Springe auf den Rand des Schornsteins und von dort aus weiter zum Aufenthaltsort des kleinen Heulers. Nimm das



MARIO RETTET DEN BABY-PINGUIN. WENIGSTENS HÄLT ER JETZT FÜR EIN PAAR SEKUNDEN DIE KLASSE

winzelnde Ding in Deine Arme, indem Du Dich daneben stellst und 'B' drückst. Jetzt gilt es, wieder sicher nach unten zu gelangen. Betrete dazu die andere Rutschbahn an der Seite des Berges und schlittere gemächlich nach unten. Die scharfe Linkskurve sollte aber jetzt kein Problem mehr für Dich darstellen. Vor einer Holzkurve wirst Du wieder auf zwei Beinen zum Stehen kommen. Die zwei patrouillierenden Schneemänner kannst Du nicht besiegen. Versuche die Brücke zu überqueren, ohne mit den beiden Dickmännern in Berührung zu kommen. Sobald einer der Schneemänner auf Dich zukommt, mußt Du schnell unter ihm hindurch rennen, wenn er sich wieder in die Luft erhebt. Wirst Du getroffen, verlierst Du nicht nur zwei Energiepunkte, sondern auch das Baby! Zwar wirst Du Dich jetzt im wahrsten Sinne des Wortes auf dem Holzpfad befinden, aber der bringt Dich sicher zu Mama Pinguin. Halte ihr das Baby vor die Nase und quatsche mit ihr. Als Belohnung für das geschaffene Familienglück erhältst Du einen gelben Stern!

FINDE DIE ACHT ROTEN MÜNZEN

STERN 4

ZIEL: Finde und sammle die acht roten Münzen ein.

HINWEIS: Auch hier können alle acht Münzen in einer beliebigen Reihenfolge eingesammelt werden. Stirbst Du, mußt Du noch einmal von vorne beginnen.

ERSTE ROTE MÜNZE: Über dem Baum am Start.

ZWEITE ROTE MÜNZE: Bei der Gletscherspalte nahe der blauen Bergwand. (Rutschst Du von der Spitze des Berges die Eisbahn herunter, überquerst Du früher oder später eine hölzerne Brücke. Springe hier einfach nach rechts über den kleinen Zaun in Richtung der blauen Eiswand. Es ist auch möglich, Mario unsanft mit der Kanone dorthin zu befördern. Ein Wunder, daß dadurch keine Lawine ausgelöst wird. Du findest die gesuchte rote Münze hinter der großen Säule aus Eis. Nutze die Gelegenheit und schnappe Dir das Extra-Leben aus der gelben Kiste. Laufe nun nach links und springe selbstmörderisch von der Kante. Du kannst auch auf der rechten Seite herunterspringen, um zusätzlich an die blaue Münzenkiste zu kommen. Das ist aber alles andere als einfach!)

DRITTE ROTE MÜNZE: Neben der Wand in der Nähe des Schneemannkopfes und der Seilbahn.

VIERTE ROTE MÜNZE: Am oberen Ausgangspunkt der Seilbahn.

(Nachdem Du die wackelige Seilbahn verlassen hast, erkunde einfach die Gegend zu Deiner Rechten.)

FÜNFTE ROTE MÜNZE: Am Ende der kaputten Hängebrücke.

(Hast Du die zerbrochene Brücke überquert, laufe einfach nach links, und Du wirst die Münze finden.)

SECHSTE ROTE MÜNZE: Über dem Baum nahe der Hütte am Fuße des Berges.

SIEBTE ROTE MÜNZE: Auf der Plattform zwischen den beiden Brücken rechts von der tiefer gelegenen Berghütte.

ACHTE ROTE MÜNZE: Rechts neben der siebten roten Münze hinter der Ecke. Der heiß begehrte Stern erscheint nun auf halbem Weg zurück zur Bergspitze. Es gibt einen gelb-weißen Bereich neben der Eisbahn des Berges. Dort findest Du auch eine blaue Kiste. Auf einem Felsvorsprung ganz in der Nähe solltest Du den Stern sehen können. Aber wie zum Teufel kommt man dorthin? Es gibt drei Möglichkeiten: 1) Benutze die Seilbahn, um zurück zum Kopf des Schneemannes zu gelangen. Überquere daraufhin die Hängebrücke, renne bis zum Ende der kaputten Brücke, die sich ganz in der Nähe befindet, und springe mit einem riesigen Satz auf das gegenüberliegende Teilstück. Vorsicht! Hier kannst Du sehr schnell Bekanntheit mit Gervatter Tod machen! 2) Mache Dir die Kanone zunutze und schieße Mario hoch zur Gletscherspalte, wo auch die zweite rote Münze lag. 3) Um wieder zur Spitze des Berges zu kommen, suche den Teleporter in der Nähe der siebten roten Münze. Lasse Marios Hintern noch einmal auf der Eisbahn frieren, aber springe bei der scharfen Linkskurve nach rechts. Hier findest Du endlich den gelben Stern!

EIN KOPFLOSER SCHNEEMANN?

STERN 5

ZIEL: Vereine Kopf und Rumpf des Schneemannes

HINWEIS: Springe nochmals über den Schornstein der Berghütte auf die höher gelegene Ebene. Laufe den Hang hinab, bis Du vor einer großen hölzernen Plattform stehst, auf der jetzt ein riesiger Schneeball schmelzen in der Sonne brät. Sobald Du dich dem Riesen-Raphaello näherst, beginnt dieser ein Gespräch mit Dir. Stelle Dich vor der Konversation möglichst weit vor den Ball, denn gleich kommt es mal wieder auf Geschwindigkeit an! Die Kugel fängt nach dem Gespräch sofort an zu rollen. Auf jeden Fall mußt Du jetzt so schnell wie möglich die Eisbahn bewältigen, ohne von der Schneekugel überrollt zu werden (kostet drei Energiepunkte). Ein vorzeitiger

Abprung von der Eisbahn bringt gar nichts, denn der Schneeball muß von Dir geleitet werden. Filzte danach sofort los zum Kopf des Schneemannes und stelle Dich davor. Der Körper springt nun automatisch an die Stelle unterhalb des Kopfes, und ein prächtiger Schneemann entsteht. Zur Belohnung gibt es eine Portion Spaghetti! Quatsch – natürlich erhältst Du jetzt einen Stern.



HIER SCHNEEMANN AUF DEM OPERATIONSTISCH



EIN KURZER SPRUNG UND DU STEHST VOR DEM MICKRIGEN BOB-OMB BUDDY



WIE ERWARTET, KANN DAS EIS SCHNELL ZU EINER RUTSCHFLÄCHE WERDEN

GREIF NACH DEN STERNEN

STERN 6

ZIEL: Finde den Stern auf dem isolierten Felsvorsprung nahe des Bergfußes. Benutze die Kanone.

HINWEIS: Um überhaupt erst einmal in den Genuß des Kanonenfluges zu kommen, mußt Du eine Runde mit dem rosafarbenen Bob-omb Buddy sprechen. Diesen findest Du am Ende der am Rande der Seilbahn auf einer frei schwebenden Plattform. Ein gezielter Sprung aus der Gondel bringt Dich sicher zu ihm. Du hast jetzt zwei Möglichkeiten, um wieder auf sicheren Boden zurückzukommen. Es ist möglich zurück auf die Gondel zu springen, sobald diese ihren Rückweg antritt. Einfacher ist es aber, von der Plattform in Richtung der Pinguin-Mutter zu springen, um dann von einem gewaltigen Windstoß auf die andere Seite getragen zu werden. Auch wenn Mario sterben sollte, bleibt die Kanone aktiv. Weiter unten, nahe der Seilbahn, wartet nun die Kanone darauf von Dir benutzt zu werden. Ziele auf den Bereich über den Baum bei dem Felsvorsprung. Dieser fängt Dich nach dem Abschuß auf, bevor Du

auf der anderen Seite wieder herunterrutschst und die Tiefe stürzt. Die Oberkante des Cursors sollte mit den beiden Seiten (grau und dunkelgrau) der sich berührenden Felswände abschließen. Folge nach der erfolgreichen Landung auf dem Felsvorsprung dem schmalen Pfad, und mache sämtliche Gegner einen Kopf kürzer. Eine fiese Schlucht nach sich jetzt vor Deinen Augen breit, die Du mit einem bekannten Weitsprung (halte 'Z' gedrückt, bevor Du mit 'B' abspringst) leicht überqueren kannst. Auch ein Rückwärtssprung auf den höher gelegenen Pfad hat hier eine positive Wirkung. Der Pfad erweist sich irgendwann als Sackgasse. Wenn Du Dich aber ein wenig unschaut, solltest Du zwei Felskanten entdecken. Um dort hinauf zu kommen, springst Du einfach an die gegenüberliegende Wand, prallst dort ab und hältst den Stick nach rechts. Glücklicherweise haben die Spiel-Designer unterhalb dieser schwierig zu bewältigenden Örtlichkeit ein Energieherz platziert, um einen vorzeitigen Tod des Klemmers zu vermeiden. Oben angekommen, mußt Du nur noch dem schmalen Eisweg folgen, und der Stern gehört endlich Dir!

FINDE 100 MÜNZEN

STERN 7

ZIEL: Finde uns sammle 100 Münzen (oder gleichwertiges) ein.

HINWEIS: Weil auf der Rutschbahn in der Berghütte so viele Münzen zu ergattern sind, sollte diese Aufgabe eigentlich nicht so schwer sein. Besonders dann nicht, wenn Du im Anschluß an die Rutschpartie den Teleporter benutzt, um wieder auf die Bergspitze zu gelangen und die zweite Eisbahn am Rand des Berges hinabrutschst. Anche darauf, daß die hundertste eingesammelte Münze nicht an einem unerreichbaren Ort liegt, denn an diesem erscheint daraufhin der Stern!

MAXIMALE PUNKTZAHL: 151 gelbe Münzen (oder gleichwertiges).

77 gelbe Münzen auf der Rutschbahn in der Berghütte (einschließlich einer blauen Münze). Einige der gelben Münzen schweben in der Luft, die Du auch nur mit hoher Geschwindigkeit und einem Sprung erreichen kannst.

8 rote Münzen (16 gelbe Münzen).

15 gelbe Münzen erhältst Du, wenn Du alle Feinde erledigst.

2 blaue Münzen (10 gelbe Münzen) aus den blauen Kisten.

33 gelbe Münzen liegen verstreut am Rand des Berges.

KURS 5

BIG BOO'S
GEISTERHAUS

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: 14 Sterne

ORT: Sobald Du 14 Sterne eingesammelt hast, wird ein Geist in dem Korridor erscheinen, den Du durch eine der beiden sternlosen Türen in der Haupthalle des Schlosses erreichen kannst. Am Ende des Korridors befindet sich eine große Tür, die in den Schloßgarten führt. Ganz hinten links treibt Big Boo sein Unwesen. In seinem Körper hält er einen Käfig versteckt, den Du zu Gesicht bekommst, wenn Du auf das Gespenst zuläufst. Nachdem Du Big Boo mit einem Stampf-Sprung erledigt hast (von hinten annähern), wirst Du in den Käfig teleportiert und landest schließlich vor dem Geisterhaus.

BESCHREIBUNG: Eine herrliche Geräuschkulisse liefert die schaurige Atmosphäre für diese Welt. Mario steht am Anfang vor Big Boo's Geisterhaus, das sich bedrohlich vor ihm erhebt. Flackerndes Licht und der riesige leuchtende Vollmond am Horizont sorgen unter anderem für ein richtiges Gruff-Feeling. Das Geisterhaus hat zwei Etagen, ein Dach- und ein Kellergeschoß. Das Kellergeschoß kann durch den Schuppen links neben der Startposition erreicht werden.

FAHRE AUF DEM
GEISTERKARUSSELL

STERN 2

ZIEL: Finde das Geisterkarussell und vernichte dort alle kleinen Boos! **HINWEISE:** Gehe in das Kellergeschoß (durch den Schuppen am Anfang der Welt) und folge den beiden Korridoren. Sperrst Du nun Deine Lauscher auf, wirst Du die Kirmes-Musik hören können. Durch die Tür zu Deiner rechten gelangst Du in den Raum mit dem merkwürdigen Karussell. Bis auf die kleinen Boos, die es mal wieder zu vernichten gilt, gibt es hier noch keine großen Gefahren. Verkorkel Dir aber nicht Müte an den nun erscheinenden Feuerfontänen. Und wieder riskiert Big Boo selbst eine große Lippe und muß dem Boden gleichgemacht werden.



SCHNELL WEG!

GEH AUF GEISTERJAGD

STERN 1

ZIEL: Bekämpfe Big Boos Geschwister und dann ihn selbst.

HINWEISE: Laufe zur Rückseite des Geisterhauses und betrete es durch die Hintertür. Du stehst nun in einem Raum mit zwei kleinen Boos (ach, wie niedlich). Bekämpfe sie mit einem normalen Faustschlag oder mittels eines Stampf-Sprunges. Verlasse das Gebäude und begib Dich wieder zur Frontseite. Betrete das Geisterhaus erneut und bekämpfe das Gespenst hinter der Tür auf linken Seite. Gehe nun durch die gegenüberliegende Tür auf der rechten Seite der Eingangshalle und überquere schleunigst die instabile Steinbrücke. Töte auch hier den Geist und gehe weiter durch die nächste Tür. Balanciere vorsichtig auf dem Sims entlang und zeige wieder einmal Dein Können als Geisterjäger. Ein



EINE GUT PLAZIERTE STAMPFATTAKE UND BIG BOO SIENT NUR NOCH STERNE

Geräusch ertönt und Big Boo höchstpersönlich erscheint in der Eingangshalle. Um ihn zu vernichten, mußt Du ihm drei harte Kopfnüsse verpassen. Eine sehr einfache Aufgabe, denn Big Boo erinnert von seinen Bewegungen her eher an eine Schildkröte als an einen finsternen Geist. Nach erfolgreicher Tötung materialisiert sich in der zweiten Etage ein Stern. Diesen kannst Du über die nun erscheinende Treppe erreichen.

DAS GEHEIMNIS
DER BÜCHEREI

STERN 3

ZIEL: Löse das Rätsel der Bücherei. **HINWEISE:** Betrete das Geisterhaus durch die Eingangstür. Gehe hoch in die zweite Etage und durch die zweite Tür links neben der Treppe. Renne zwischen den Bücherregalen hindurch und passe auf die angreifenden Bücher (!) auf. Du stehst nun in einer Sackgasse und erblickst drei grüne Bücher, die aus dem Regal ragen. Es gilt, jene in der richtigen Reihenfolge mittels eines Faustschlages zwischen die anderen



DIE VERFLUCHTE BÜCHEREI SPUCKT EINE SALVE BÜCHER AUS

Bücher einzufügen. Machst Du einen Fehler, wirst Du mit einem Buch beschossen. Die korrekte Reihenfolge lautet: mittleres Buch, rechtes Buch, linkes Buch. Eine

FINDE DIE ACHT
ROTEN MÜNZEN

STERN 4

ZIEL: Finde und sammle alle acht roten Münzen ein. **HINWEISE:** Auch hier können alle acht Münzen in einer beliebigen Reihenfolge eingesammelt werden. Stirbst Du, mußt Du noch einmal von vorne beginnen.



MIT EINEM RÜCKWÄRTSSALTO KOMMST DU AUF DIE BÜCHERREGALE



EIN KLEINES MÖCHTEGERN-GESENST BEWACHT DIE VIERTE ROTE MÜNZE

ERSTE ROTE MÜNZE: Im Raum des Pianos. (Gehe durch die erste Tür auf der linken Seite in der Eingangshalle des Geisterhauses. Die rote Münze liegt hinter dem Piano. Locke dieses hervor und schnapp Dir die Münze!)

ZWEITE UND DRITTE ROTE MÜNZE: In der Bücherei. (Verlasse diesen Raum nun durch den Durchgang in der linken Mauer und hole Dir die zwei roten



FÜR EIN DREIBEINIGES WESEN BEWEGT SICH DIESES PIANO ZUEMLICH FLINK

Münzen durch einen Sprung (Rückwärtssalto) auf die Bücherregale.)

VIERTE ROTE MÜNZE: Im Raum mit dem großen Loch. (Betrete den Raum hinter der ersten Tür auf der rechten Seite der Eingangshalle. Balanciere auf dem schmalen Sims bis zur roten Münze. Solltest Du hier abstürzen, landest Du wieder beim Karussell.)

FÜNFTE ROTE MÜNZE: Im Raum mit dem roten Gitter. (Gehe durch erste Tür links von der Treppe und Du wirst Dich auf einem großen Gitter stehend wiederfinden. Die rote Münze liegt auf der gegenüberliegenden Seite und sollte mit ein bißchen Geschick leicht zu holen sein.)

SECHSTE ROTE MÜNZE: Bei der Falltür. (Betrete den Raum mit der Falltür, indem Du durch die zweite Tür rechts oberhalb der Treppe gehst. Wer hier aus Versehen durch die Falltür fällt, sollte mal einen Spieler-Grundkurs belegen, denn das ist wirklich einfach!)





kleine Melodie ertönt, sobald Du das lächerliche Rätsel gelöst hast. Ein geheimer Gang öffnet sich und Du kannst Dir den dritten Stern greifen.



SIEBTE UND ACHE ROTE MÜNZE: Im Raum mit den Särgen. (Gehe durch die erste Tür rechts oberhalb der Treppe. Ignoriere das rotierende Auge und laufe weiter zum rechts gelegenen Raum. Hier stehen einige Särgen herum, die sich bei Berührung erheben und zwei der roten Münzen freigeben.) Den Stern wirst Du jetzt beim Treppengeländer auf der linken Seite finden.



HIER IST VORSICHT GEBOTEN

BESIEGE BIG BOO ERNEUT

STERN 5

ZIEL: Vernichte Big Boo auf seinem Balkon
HINWEIS: Steige die Treppen erneut hinauf und gehe durch die erste Tür auf der rechten Seite. Dort befindet sich eine Plattform oberhalb einer kleinen Erhebung auf dem Fußboden. Die Plattform erreichst Du mittels einer perfekt ausgeführten Wandsprungs. Dazu nimmst Du einfach Anlauf, springst mit dem Wandsprung wagemutig gegen die Mauer, prallst mit einem weiteren Sprung ab und landest eine Ebene höher. Gehe durch die Tür und Du stehst auf dem staubigen Dachboden mit einem blauen Schalter, der einige Münzen freigibt. Die nächste Doppeltür bringt Dich direkt zum Balkon, auf dem Du mit Big Boo konfrontiert wirst. Um ihn jetzt zu besiegen, ist viel Geschick angebracht, denn man fällt nur allzu leicht ungewollt vom Balkon. Außerdem wird er im Laufe des Gefechts immer schneller und fieser. Versuche ihm den Rücken zuzudrehen, um dann, wenn er sich nähert, mit einem gekonnten Rückwärtssalto über ihm hinwegzuspringen. James Bond ist eine Flasche dagegen! Ein Faustschlag von hinten und Du bist Deinem Sieg schon näher. Vermeide es auch, durch die Tür zurückzugehen, um eventuell verlorene Energie wiederzufinden, denn Big Boo lädt seine Energie ebenfalls wieder auf. Warst Du siegreich, erscheint oben auf dem Dach der Stern.

Um diesen zu bekommen, mußt Du viel Anlauf nehmen, in Richtung des Daches rennen und mit einem Weitsprung den breiten Abstand überwinden. Sobald Du drüben angekommen bist, darfst Du auf keinen Fall aufhören zu rennen und zu springen, sonst rutschst Du wie ein besoffener Dachdecker ab! Versuche die schmale Oberkante des Daches zu erreichen und folge ihr mit kleinen Schritten. Springe nun mit Anlauf auf die schmale Kante des nächsten Dachteiles und folge ihr bis zu dem Stern. (Im gelben Kasten findest Du ein weiteres Extra-Leben.)



BIG BOO IST JA NOCH LEICHT ZU BESIEGEN, ABER BEIM SPRUNG AUF DIE SCHMALE DACHKANTE WIRD ES KOMPLIZIERT

FINDE DEN RAUM MIT DEM AUGE

STERN 6

ZIEL: Finde den geheimen Raum mit Hilfe der Unsichtbarkeitsmütze.
HINWEIS: Diesen Stern kannst Du nicht finden, bevor Du nicht den blauen Knopf für die Aktivierung der Unsichtbarkeitsmützen betätigt hast. Betrete den Raum in der zweiten Etage durch die zweite Tür auf der rechten Seite und hole Dir die Mütze aus der blauen Kiste. Laufe jetzt schnell zurück und begib Dich wieder (wie zuvor beschrieben) zum Dachboden. Dort hängt eine große Bild von Big Boo an der Wand, durch das Du nun einfach hindurchlaufen kannst. Voilà! Der geheime Raum ist gefunden. Lasse Dich von dem

großen Glubschauge nicht stören, sondern laufe einfach um dieses herum, bis es verschwindet. Solltest Du dabei Energie verlieren, kannst Du diese durch die Bekämpfung des kleinen Boos wieder gutmachen. Daraufhin erscheint ein weiterer Stern an der Stelle, wo zuvor das Auge blöd durch die Gegend glotzte.



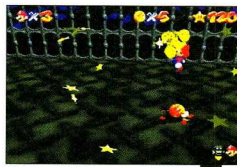
UM DEN BLAUEN SCHALTER ZU FINDEN, IST ES NOTWENDIG, DEN WASSERSTAND DES GRABENS ZU SENKEN



MARIO WIRD NICHT NUR VOM AUGE, SONDERN AUCH VON EINEM GEIST VERFOLGT



MIT DER TARNKAPPE AUF MARIOS KOPF IST AUCH DAS ROTIERENDE AUGE HILFLOS



DER GELBE KASTEN MIT DEM AUSRUFEZEICHEN SPENDET MARIO LEBENSNOTWENDIGE MÜNZEN

SAMMLE 100 MÜNZEN EIN STERN 7

ZIEL: Finde und sammle 100 Münzen (oder gleichwertiges) ein.

HINWEIS: Wie in anderen Levels auch, ist es ein guter Start, wenn man vorher die acht roten Münzen einsammelt, denn die bringen ja immerhin jeweils zwei Punkte ein. Achte auch darauf, daß die Treppe (sofern Du wieder im 1. Level beginnst) verschwindet. Aber zum Glück liegen unten auf dem Karussell eine Menge Münzen, sobald Du die dortigen Geister fertiggemacht hast. Dennoch, die 100 Münzen in der Welt des vierten Sternes zu holen. **MAXIMALE PUNKTZAHL:** 151 gelbe Münzen (oder gleichwertiges) 8 rote Münzen (16 gelbe Münzen) 11 gelbe Münzen aus den Holzkisten vor dem Haus 10 gelbe Münzen in den gelben Kisten 94 gelbe und blaue Münzen durch die Vernichtung der Geister 4 blaue Münzen (20 gelbe Münzen) auf dem Dachboden

KURS 6

DAS GIFTGAS-LABYRINTH

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: Erster großer Schlüssel (Bowser Welt 1)

ORT: Im Keller des Schlosses. Betrete eine der zwei Zentraltüren im Foyer und laufe dann die Treppe herunter. Die Tür öffnest Du mit dem Schlüssel, den Du in Bowser's erster Welt gefunden hast. Unten angekommen, wirst Du früher oder später im Abwasser stehen. Jetzt durch die erste Tür und rechts dem Weg folgen. Laufe weiter, bis Du vor einem Feuer-Gemälde stehst. Wieder rechts herum und durch die Tür mit dem Stern gehüpft. Ein Sprung in den

merkwürdigen Pool bringt Dich zum sechsten Kurs.

BESCHREIBUNG: Dieser ist eine der abwechslungsreichsten Welten in Mario64. Drei völlig unterschiedliche Gegenden gilt es zu erkunden: das Giftgas-Labyrinth, ein Unterirdischer See (mit einem Loch Ness-Monster) und zahlreiche Baustellengebiete mit ihren Baurüsten. Glücklicherweise existieren jede Menge Wandmalereien, die wie Karten benutzt werden können. Außerdem kann in dieser Welt der grüne Schalter zwecks Aktivierung der grünen Kisten gefunden werden.

REITE AUF NESSIES RÜCKEN

STERN 1

ZIEL: Spiele Cowboy und reite auf Nessies Rücken, um an den Stern zu kommen.

HINWEISE: Sobald Du die Höhle betreten hast, wird Dir sicherlich die Wandmalerei auf der gegenüberliegenden Wand auffallen. Präge Dir den Weg zum See genau ein, denn sonst könntest Du Dich ziemlich schnell in dieser miesen Giftgrotte verlaufen. Wähle jetzt den linken Weg und überwinde die Schlucht mit einem Weitsprung. Zwei Stufen innerhalb des Abgrundes könnten Dich im Notfall noch auffangen, aber verlasse Dich nicht darauf.

Auf der anderen Seite angekommen, steht Mario auf einem großen Klettergerüst vor einem großen schwarzen Loch. Achte auf Fledermaus und Spinne, laufe nach rechts und springe auf den breiten grünen Weg. Während Du jetzt nach oben läufst, solltest Du stets die rollenden Steine im Auge behalten, sonst bist Du bald platt wie eine Flunder und kannst Dir die Radiesschen von unten betrachten. Herumliegende Münzen frischen Deinen Energievorrat natürlich auch hier wieder auf. Hinter der Stahltür wirst Du neben einem Extra-Leben (gelbe Kiste) einen Fahrstuhl finden, mit dem Du in die Tiefe fährst. Folge nun dem Pfad zum See (iii), ist das glitschig hier!) und mache einen Hechtsprung ins Wasser. Schwimme zu dem Monster (das nicht gerade der Vorstellung einer guten N64-Grafik entspricht) und klettere auf seinen Rücken. Mit einem Stampf-Sprung kannst Du das Tier dazu zwingen, seinen Kopf zu senken, so daß Du nun auf seinem Kopf stehend die Richtung bestimmen kannst. Lasse Dich zur Insel in der Mitte der Grotte tragen und sammle die sechs gelben Münzen sowie den gelben Stern ein.



EIN SEE-UNGEHEUER? PAH! EHER EIN ZAHMES HAUSTIER!



WELCHE RICHTUNG MARIO AUCH IMMER EIN SCHLAGEN MAG, DAS UNGEHEUER TRÄGT HIER DORTHIN

FINDE DIE ACHT ROTEN MÜNZEN

STERN 2

ZIEL: Finde und sammle alle roten Münzen ein.

HINWEISE: Betrete erneut die Giftgas-Höhle, aber wähle diesmal den rechten Weg. Die ekeligen Spinnen und die Feuerfontänen sollten eigentlich kein Problem für Dich darstellen. Gehe durch die Tür und Du wirst im Baugebiet stehen. Rutsche an der Stange herunter und los geht's!

Irgendwo auf der rechten Seite führen einige grüne Stufen hinauf zum Fahrstuhl. Dieser hat vier Richtungspfeile, mit denen Du Deine Fahrtrichtung bestimmen kannst. Der Fahrstuhl setzt sich so lange in

Bewegung, bis er an eine Kante stößt und Du am Ende aufpassen mußt, daß Dein kleiner bärtiger Freund wegen des harten Aufpralls nicht runterknallt. Du kannst den Fahrstuhl aber auch stoppen, indem Du den Stecker Deines N64 herausziehst... – Spaß beiseite! Ein Stampf-Sprung in der Mitte des Fahrstuhls sollte die Fahrt ebenfalls vorläufig beenden. Fährst Du zuerst vorwärts und dann nach rechts, wirst Du zwei Holzkisten finden, in denen rote Münzen versteckt sind (Nr. 1 und 2). Weiter geradeaus findest Du die dritte rote Münze. Springe einfach mit einem kleinen Satz über die auftauchende Barriere. Auf der linken Seite schwebt eine kleine grüne Plattform in der Luft, auf der ebenfalls eine rote Münze einzusammeln ist (Nr. 4).



AUF DIESER PLATFORM FÄHRT MARIO ZU DEN LETZTEN MÜNZEN

Die übrigen Münzen sind etwas höher versteckt worden. Gehe zurück zum Startpunkt des Fahrstuhls und fahre mit diesem erst nach links und dann nach vorne, bis er an der grauen Wand und einem kleinen Teil des Gerüsts anhängt. Bleibe auf dem linken Richtungspfeil stehen, damit der Fahrstuhl nicht abhaut. Springe nun auf den grünen Vorsprung in der Wand und klettere die Stange rauf. Auf

BETÄTIGE DEN SCHALTER

STERN 3

ZIEL: Trage die Metall-Mütze und betätige den Knopf in Nessies Höhle.

HINWEISE: Kehre zum unterirdischen See zurück. Wenn Du zuvor schon den Knopf für die Aktivierung der grünen Kästchen gedrückt hast, kannst Du jetzt eine Metallmütze aus der Kiste vor dem See holen. Laufe jetzt als Terminator-Mario so schnell wie möglich am Meeresgrund entlang und

folge dem braunen Pfad bis zu dem lilafarbenen Schalter, den Du auch nur drücken kannst, wenn Du die Metall-Kappe trägst. Als ob das Gewicht dieses fetten Klempners nicht schon ausreichen würde. Ein Tor öffnet sich, durch das Du nun hindurchgehst. Am Ende des folgenden Korridors liegt der dritte Stern. Die breiten Abgründe überwindest Du am besten mit einigen Weitsprüngen. Beeile Dich, Du stehst nämlich auf der Speisekarte der dort lebenden Spinnen!



UNTERSUCHE DEN UNTERIRDISCHEN SEE, UM AN DIE METALL-KAPPE ZU KOMMEN



ZWEI GROSSE SPRÜNGE SIND HIER ANGERACHT, ABER BLOSS NICHT ÜBER EINEM ABGRUND STOPPEN



MARIO ZERSTÖRT EINE KISTE, UM AN DEN INHALT ZU GELANGEN

einer weiteren kleinen Plattform angekommen, mußt Du nun auf das Teil mit dem Schachbrett-Muster springen. Dieses Ding (was auch immer es sein mag) setzt sich sofort in Bewegung und folgt einem vorprogrammierten Weg. Die erste auf Dich zukommende Kiste zerschlägst Du am besten mit einem Faustschlag, und Du fährst sicher auf Münze Nr. 5 zu. Während der Fahrt wirst Du auch die restlichen roten Münzen einsammeln können (Nr. 6, 7 und 8). Gleite wieder an der Stange herunter und hole Dir den zweiten Stern, der sich jetzt in der Mitte des Raumes gebildet hat.



SUCHE NACH DIESEM SCHLAGLOCH UND MACHE EINEN RÜCKWÄRTSSALTO, UM...

FINDE DEN GEHEIMEN STERN

STERN 4

Ziel: Finde den geheimen Ausgang aus dem Labyrinth.
Hinweise: Folge wieder dem rechten Gang und betrete das Baugebiet mit dem Fahrstuhl. Rutsche nochmals an der Stange runter und laufe durch den zweiten Durchgang nach links. Öffne die Tür am Ende des Ganges und betrete die Giftgas-Grotte. Studiere auch hier die Karte im Vorraum. Springe nun ins Loch. Das gelbe

FINDE DEN ZWEITEN GEHEIMEN STERN

STERN 5

Ziel: Finde den zweiten geheimen Ausgang aus dem Labyrinth.
Hinweise: Betrete die Giftgrotte wie auch beim vierten Stern und hole Dir die Metall-Mütze. Folge wieder der linken Wand und suche nach einem

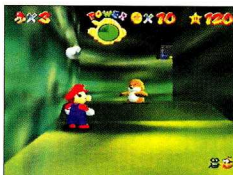


KLAINER MANN, WAS NUN? BLOSS NICHT RUNTERFALLEN

VORSICHT STEINSLAG!

STERN 6

Ziel: Finde den versteckten Stern.
Hinweise: Kehre zum schwarzen Loch zurück (dort, wo die großen Steine rollen). Wie zuvor erwähnt, befindet sich eine Stahltür am Ende des schmalen Korridors. Schau hier nach oben und Du wirst zwei Öffnungen in der Wand erkennen können. In der rechten Aussparung befindet sich der sechste Stern. Behalte alle Nerven beisammen und versuche mit einigen Wandspürungen an den Stern zu kommen! So schwer ist es nicht...

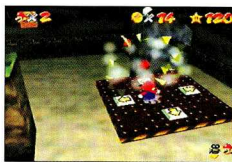


DIESER EINZELNE MAULWURF DIENT ALS NÜTZLICHER MARKIERUNGSPUNKT. ÜBER IHM BEFINDET SICH DIE VERSTECKTE TÜR

kleinen Maulwurfsloch im Boden. Etwas weiter oben solltest Du einen Durchgang in der Wand erblicken, in dem auch eine Tür integriert ist. Auch



MARIO MUSS HIER WIE DER TEUFEL RENNEN. DIESE SEQUENZ ERINNERT AN EINE SZENE AUS JÄGER DES VERLORENEN SCHATZES



WIE IMMER SIND DIE ACHT ROTEN MÜNZEN ERFORDERLICH, UM AN EINEN WEITEREN STERN ZU KOMMEN



VERGISS DIESE MÜNZEN NICHT!

SAMMLE 100 MÜNZEN EIN

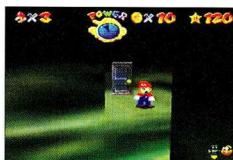
STERN 7

Ziel: Finde und sammle 100 Münzen (oder gleichwertiges) ein.

Hinweis: Da der Kurs sich während des Spielablaufs nicht verändert, sollte es kein Problem sein, auch im ersten Level an die 100 Münzen zu kommen.

MAXIMALE PUNKTZAH: 138 gelbe Münzen (oder gleichwertiges)

46 gelbe Münzen in der freien Umgebung
41 gelbe Münzen durch die Tötung der Feinde
7 blaue Münzen (35 gelbe Münzen) aus der blauen Kiste in der Giftgas-Höhle
8 rote Münzen (16 gelbe Münzen) wie oben beschrieben (Stern 2)
Anmerkung: Betrete nicht die Höhle der Metall-Mütze, denn diese Aktion setzt Deinen Punktestand zurück!



... IN DIESER VERSTECKTEN HÖHLE ZU LANDEH. HINTER DER TÜR LIEGT DER VIERTE STERN



64 power

74

DU BEHAUPTEST IMMER NOCH, DASS VIEL ZU WENIG N64-SPIELE IN DEN LÄDEN STEHEN? DANN HAST DU VOLKKOMMEN RECHT! ABER SCHAU DIR MAL UNSERE AUFLISTUNG DER KOMMENDEN SPIELE AN, UND DU WIRST DEIN N64 HÜTEN WIE EIN KLEINES SCHÄFCHEN. NOCH BEVOR DIE RENTIERE DES WEIHNACHTSMANNES DEN BODEN UNSERER PLANETEN DÜNGEN, SOLLEN LAUT NINTENDO ÜBER 100 TITEL AUF DEM MARKT SEIN.

PREVIEW-ÜBERSICHT

HIER DIE VIELVERSPRECHENDSTEN TITEL, DIE IN KÜRZE ERSCHEINEN SOLLTEN:



MOTHER 3

Das erste Spiel für das 64DD – nein, es ist nicht Zelda!

[76]



DUKE NUKEM

"Come get some!" Duke ist wieder da und feiert Premiere auf dem N64!

[78]



SAN FRANCISCO RUSH

Das ist die Spieleumsetzung des Steve McQueen-Films Bullitt. Sogar noch schneller!

[80]



MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Es ist fast da und verspricht das beste Rennsport-Game fürs N64 zu werden.

[81]



SILICON VALLEY

Silicon Valley ist völlig verdreht! Das verrückteste Spiel aller Zeiten.

[82]



MISSION IMPOSSIBLE

Endlich kommt die Umsetzung des Kino-Hits für die Super-Konsole.

[83]



GOEMAN 5

Kennst Du Mystical Ninja auf dem SNES? Jetzt kommt die 64-Bit-Version.

[84]



Zu Gast bei Tante Mario

NEUES AUS DER N64-GERÜCHTEKÜCHE...

☞ An Turok 2 wird zur Zeit fieberhaft gearbeitet. Klar, daß Acclaim mit ihrem ersten N64-Ballerspiel alle Karten in der Hand haben und gleich einen

Nachfolger auf den Markt bringen wollen. Hoffentlich wird es diesmal mehr Dinosaurier geben. Ende des Jahres soll es angeblich erst fertig werden.

☞ Namco arbeitet zur Zeit an einem exklusiven Prügelspiel für das N64. Tekken soll es nicht sein, denn das soll es auch weiterhin ausschließlich für die PlayStation geben.



CLAY FIGHTER EXREME

[85] Herrlich witziges Prügelspiel mit Knetfiguren. Ja, so etwas soll's geben...



DORAEMAN

[86] Zwar steuert man hier eine blaue Roboter-Katze, aber dennoch bekommt Mario Konkurrenz.



BOMBERMAN64

[86] Das beste Multi-Player-Game aller Zeiten kommt bald mit isometrischer Grafik fürs N64.



64 Auch in Europa soll es bald endlich die knallbunten Joypads geben, die in Japan schon zur Serienausstattung des N64 gehören.

64 Schlechte Nachrichten für Joypad-Hersteller: In die Nintendo-Pads wurden spezielle Chips eingebaut, die mit der



Zentraleinheit des N64 direkt korrespondieren. Sobald der Code von Nintendo geändert werden sollte, werden die Joypads der Fremdanbieter nicht mehr funktionieren!



MACE: THE DARK AGES

[87] Auch das N64 kann es: Prügelspiele im Stile von Tekken 2!



CRUIS'N WORLD

[87] Wird es besser als das schreckliche Cruis'n USA? Sehr wahrscheinlich...



HOT FIVE

FÜNF N64-SPIELE, FÜR DIE SICH DAS WARTEN ECHT LOHNT:

1. ZELDA 64
2. MULTI RACING CHAMPIONSHIP
3. MISSION IMPOSSIBLE
4. QUAKE
5. DUKE NUKEM 3D



ERSCHEINT IN KÜRZE!

DIE KOMPLETTE LISTE ALLER NEUEN NINTENDO64-SPIELE, DIE SICH ZUR ZEIT NOCH IN DER PRODUKTION BEFINDEN.

- Aero Fighters Assault (Paradigm)
- Bio Freaks (GT/Midway)
- Blade & Barrel (Kemco)
- Body Harvest (Nintendo)
- Bombberman 64 (Hudsonsoft)
- Buggie Boogie (Nintendo)
- Chameleon Twist (Nihon)
- Clay Fighter 63,3 (Interplay)
- Command & Conquer (Virgin)
- Condemned (Acclaim)
- Creator (Nintendo)
- Cruis'n World (Midway)
- Dark Rift (Vic Tokai)
- Deadly Horror (TecMagik)
- Doraemon (Epoch)
- Duke Nukem 3D 64 (GT Interactive)
- Extreme (Acclaim)
- F-1 Pole Position (Ubi Soft)
- F-Zero 64 (Nintendo)
- Final Doom II (Midway)
- Force Pak Accessory (Nintendo)
- Freak Boy (Virgin)
- Go! Go! Trouble Makers (Enix)
- Goldeneye 007 (Nintendo)
- HED (Ubi Soft)
- Hexen 64 (GT Interactive)
- Human Grand Prix (Human)
- International Superstar Soccer 64 (Konami)
- Joust 64 (GT/Midway)
- Lamborghini 64 (Titus)
- Legend of Zelda 64, The (Nintendo)
- Lode Runner 64 (Bandai)
- Lost World (Dreamworks)
- Mace: The Dark Age (Midway)
- Mission: Impossible (Ocean)
- MK Mythologies (Midway)
- MLB Featuring Ken Griffey Jr. (Nintendo)
- Mother 3 (Nintendo)
- Mr. Tank (GT Interactive)
- Pebble Beach Golf (T&E)
- Quake 64 (Midway)
- Quarterback Club '98 (Acclaim)
- Raze (Interplay)
- Rev Limit (Seta)
- Robotech: Crystal Dreams (Gametek)
- Robotron X (Midway)
- Rotor Runner (TecMagik)
- San Francisco Rush (Midway)
- Silicon Valley (DMA)
- Space Station: Silicon Valley (BMG Entertainment)
- Star Fox 64 (Nintendo)
- Superman: The Animated Series (Titus)
- Tetrisphere (Nintendo)
- Top Gear Rally (Kemco)
- Turrican 64 (Factor 5)
- Turok 2 (Acclaim)
- Ultimate Racer (Acclaim)
- Ultra Combat (GT Interactive)
- Ultra Descent (Interplay)
- War Gods (Midway)
- Wayne Gretzky's 3-D Hockey 2 (Midway)
- WCW Wrestling (T-HQ)
- WWF Wrestling (Acclaim)
- Yoshi's Island 64 (Nintendo)

Black in die Zukunft

75

64 power Nummer 2 1997

Ninformation



Vertrieb:
Entwicklung:

Nintendo
Nintendo

Genre:
Version Reviewed:

Rollenspiel
Japan

Erhältlich:
Preis:

Japan-Import (Ende '97)
Noch nicht bekannt

MOTHER 3, wird das erste Spiel für das 64DD werden.

Was hat es wohl zu bieten?

MOTHER 3



THE MOTHER SERIES (in Europa und in den Staaten als Earthbound bekannt) wurde von Shigesato Itoi und Benimaru Itoh entwickelt. Itoi arbeitete vorher in der Marketing-Abteilung von Nintendo, als ihm die Idee für das Original Mother



ÄHNLICHKEITEN MIT ZELDA SIND NATÜRLICH NUR REIN ZUFÄLLIG. IN MOTHER 3 GIBT ES ZAHLREICHE STÄDTE ZU ERKUNDEN, KOMPLETT MIT EINWOHNERN, DIE Sogar EIGENE HAUSTIERE HABEN



ALLES WIRKT ETWAS ÜBERDIMENSIONIERT UND FARBEUFREUDIG, ABER ES SPIELT SICH WIE EIN ARCADE-GAME.



DEINE HELDENGROUPE FINDET MITTEN IM DÜNNEL EINE MYSTERIÖSE PIPELINE. DIE LANDSCHAFT UND CHARAKTERE IN MOTHER 3 HABEN GANZ EIGENE LICHTEFFEKTE FÜR ERHÖHTEN REALISMUS



durch den Kopf schoß und es dann auch gleich für das SNES umgesetzt wurde. Momentan arbeitet er an der japanischen Star Fox 64 TV-Werbekampagne mit. Itoh hingegen ist einer der bekanntesten Manga-Künstler in Japan und lieferte für die Mother-Serie den unverkennbaren

Grafik-Stil. Das Original-Spiel war eher auf den Geschmack jüngerer Spieler zugeschnitten. In Japan war das Game schnell vergriffen, während man im Westen kaum Verkaufserfolge erzielen konnte. Obwohl Mother 2 eine innovative Geschichte bot und schon im Voraus wie

ein König gefeiert wurde, waren die Verkaufszahlen doch eher enttäuschend. Mother 3 hält sich im Vorfeld etwas zurück. Diesmal sieht die Grafik ganz wie die in Mario64 aus und erinnert vom Stil her ein bißchen an Doraemon. Vorbei sind die Zeiten der extrem kitschigen

Endlich! Mother 3 entwächst den



OBWOHL MOTHER 3 LÄNGST NICHT SO KINDISCH WIE SEINE VORGÄNGER IST, WIRD MAN VON KNAUBTUN FARBEN UND VERRÜCKTEN CHARAKTEREN NUR SO ÜBERROLLT



VON EINER ARMEE DER FINSTERNIS KANN MAN IN ANBETRACHT DER KNALLIGEN FARBEN WOHL NICHT SPRECHEN.

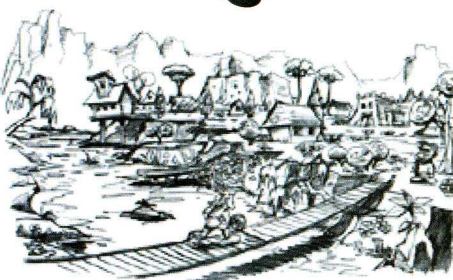


Mother 3

Welten denn Mother 3 wird seriöseres Gameplay, detailliertere Texturen und Hunderte von Charakteren bieten, mit denen man quatschen kann. Leider ist bis jetzt keine Sprachausgabe geplant, aber das Programmierer-Team arbeitet zur Zeit an einigen Monstergeräuschen. Wie bereits erwähnt, wird Mother 3 das erste Spiel auf 64DD sein. Dies läßt nicht nur mehr Grafiken, Sounds und komplexere Welten zu, sondern auch erweiterte Speichermöglichkeiten. Der erweiterte Speicher zeichnet beispielsweise auf, mit welchen Personen Du im Spielverlauf über was geredet hast. Auch veränderte Szenarien können endlich gespeichert werden. Ob Du nun im Schloßkeller einen Hebel umgelegt hast oder



irgendwo eine Brücke in die Luft gejagt hast, alles wird gespeichert. Sogar die Wetter- und Zeitbedingungen (Tag- und Nachtwechsel, Winter- oder Sommerzeit) werden haargenau berechnet und aufgezeichnet. Das Leistungspotential des 64DD ist schon beeindruckend, aber wann wird das Teil auch in Deutschland erhältlich sein? In einer Sache kannst Du zumindest sicher sein: Mother 3 wird eines der komplexesten Rollenspiele überhaupt werden, vielleicht vergleichbar mit Squaresofts Final Fantasy VII auf der Playstation. Mit Mother 3 hat Nintendo ein ganz heißes Eisen im Feuer. Jetzt bleibt nur abzuwarten, wann das 64DD erscheinen wird und ob es wirklich das halten kann, was es verspricht. 



BENIMARU ITOH IST EIN BERÜHMTER MANGA-KÜNSTLER. FÜR DAS EXKLUSIVE DESIGN DER LANDSCHAFTEN VON MOTHER 3 ZEICHNETE ER VORHER HUNDERTEN VON SKIZZEN



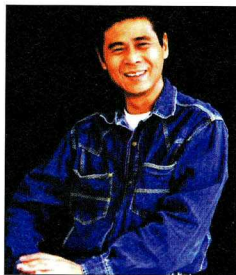
erschauen



WIE DU SIEHST, IST DAS DETAILREICHUM DER CHARAKTERE EINFACH UNGLAUBLICH. JEDES WESEN BESTeht AUS ÜBER 500 POLYGONEN UND IST MIT PERFEKTEN TEXTUREN ÜBERZOGEN. SIE HABEN Sogar EIGENE GESICHTSAUSDRÜCKE



BENIMARU IST FÜR DIE GRAFISCHE UMSETZUNG DER IDEEN ZUSTÄNDIG. VORHER ARBEITETE ER AUSSCHLIEßLICH ALS MANGA-KÜNSTLER



HIER EIN FOTO VON SHIGETO ITOH, DEM CO-DESIGNER DER MOTHER-SERIE

Prognose: MOTHER 3 HAT ZWAR NICHT DIE GLEICHEN VORSCUSSORBEREN WIE ZELDA ERHALTEN, ES SCHEINT ABER MINDESTENS DIE GLEICHEN QUALITÄTEN ZU BESITZEN. DER UNBEKANNTE FREMDE BLEIBT JEDOCH VORERST DAS 64DD.

DUKE NUKEM

Der mit dem GEWEHR tanzt.



SCHROTTFLINTEN und MINI-GUNS sind nur KINDERKRAM? DANN WARTET MAL AB, WAS ES IN SPÄTEREN LEVELS NOCH ALLES ZU FINDEN GIBT. EXPLOSIV-GESCHOSSE SIND BESONDERS WIRKUNGSVOLL



DER ERSTE LEVEL IM GROßSTADT-ZENTRUM WURDE VON DEN COPS FÖRMICHLICH ÜBERRANNT. EINIGE DER PIG-COPS HABEN Sogar FLUG-MOTORRÄDER. DIE FLEXIBLE GRAFIK-ENGINE LÄDT DICH FAST ÜBERALL HINAUFKLETTERN. HIER STEHT DUKE GERADE AM RANDE EINES WOLKENKRATZERS



MACH DICH AUF EINEN SCHOCK

gefaßt! Wir von der 64Power hatten die Ehre und durften uns die ersten Bilder von Duke Nukem 3D 64 anschauen. Dieses Game sieht jetzt schon phantastisch aus! Der hierzulande indizierte Vorgänger war schon der Hit auf dem PC. Der Grund war ja auch unschwer zu erkennen: Während sich genervte Spieler wie Quark, Mood oder Heckens (Namen alle geändert) immer in Fantasy-Gegenden ansiedelten, durfte man im Erstling durch eine richtige Welt mit all

ihren Comic Shops, Toiletten, U-Booten, Discos und sogar Stripclubs wandern. Duke fischte das Mood-Genre aus der Toilette und brachte es in die reale Welt. Und dann war der noch der unschlagbar gute Multispieler-Modus...

Natürlich wird Duke Nukem 3D 64 auf der N64-Konsole deutlich besser als die PC-Version ausfallen. Erweiterte Grafiken, mehr Farben, höhere Detailvielfalt, weichere Texturen und ein unglaublicher Vierspieler-Modus via Splitscreen für Deathmatches oder Kooperationspiele werden das N64 ganz schön auf Trab halten. Stell Dir folgendes mal vor: Das Bild Deines Fernsehers ist in vier Teile aufgeteilt (Glück für den, der einen GROSSEN Fernseher besitzt), jeder Bildausschnitt

Ohne Zweifel der vielversprechendste



DUKES SPLITSCREEN-MODUS IST FASZINIEREND. WAHRSCHEINLICH WERDEN WIR BALD GENAU SO VIEL SPAß WIE BEI DER PC-VERSION HABEN



DUKE LÄDT DIE MINI-GUN KNATTERN! WAS NATÜRLICH SOFORT AUFFÄLLT, SIND DIE BUNTEN FARBEN UND DIE WEICHHEIT DER TEXTUREN

M 3D

ist das Blickfeld eines Spielers. Du betrittst ein Gebäude in enger Deckungsformation, ganz wie in Stirb Langsam. Der Eingangsbereich ist dunkel, also beschließt Ihr Eure Infrarot-Nachtsichtgeräte einzuschalten. Die Umrisse einer Gruppe feindlicher Soldaten in Uniformen wird sichtbar. Wild läuft Ihr durcheinander und

verballert Eure ganze Munition. Einer läßt die Mini-Gun rotieren, ein anderer läßt mit seinem Raketenwerfer nicht einmal die Statuen stehen. Ein dritter feuert mit seinem Schrotgewehr aus einer der Ecken. Das Chaos nimmt seinen Lauf, aber Ihr seid als Team in einem Spiel gefangen! In Duke Nukem 3D 64 ist fast alles



YEAH, GET SOME! DIE SCHROTFLINTE IST EINE DER EFFEKTIVSTEN WAFFEN IM SPIEL. WIE DU SEHEN KANNST, SIND NICHT ALLE GEGNER VON MENSCHLICHER NATUR. MARS ATTACKS AGAIN?



DIE PIPE BOMB IN AKTION! PLAZIERE ZUNÄCHST DIE BOMBE AN EINER STELLE, WO DU EINEN GEGNER ERWARTEST. DANN IM RICHTIGEN MOMENT DEN FERNAUSLÖSER DRÜCKEN UND... BOOM... SPLASH!

interaktiv. Patronen hinterlassen Löcher in den Wänden und alle Gegenstände in der Umgebung eines explodierenden Geschosses lösen sich in Wohlgefallen auf. Die Steuerung unterscheidet sich erheblich von der in Turok. Eine Schande, denn kaum ein anderes 3-D-Ballerspiel bot eine solche ausgefeilte Steuerung. In Duke 64 werden die Kopfbewegungen mit den gelben Tasten gesteuert, was natürlich keine großartigen Reaktionsmöglichkeiten zuläßt. Vielleicht wird aber dieses Manko noch behoben. Duke 64 bietet zudem noch einige andere Feinheiten, an die sich Quark noch nicht einmal versucht hat. Jedes Level hat einige installierte Sicherheits-Kameras, über die man sich einen guten Überblick verschaffen kann. Andere Spieler im Deathmatch-Modus können damit beobachtet werden. Weiterhin versüßen einem Nachtsichtgeräte, Jet-Packs für Luftangriffe, Bomben mit Fernzünder,

Laser-Fallen und Holo-Dukes das Leben. Auf dem PC gab es sogar einige Nackttänzerinnen in einem Nacht-Club gegen Bezahlung zu bestaunen. Aber da das N64 ja eine Familien-Konsole sein soll, werden wir derartige Dinge wohl kaum erwarten können. Duke 64 ist ohne Zweifel der vielversprechendste First-Person-Shooter nach Turok. Wir hoffen jetzt, daß GT für uns einen Besuch bei Software Creations organisieren wird, damit wir Dir mehr von diesem Titel zeigen können. Falls es überhaupt jemals eine Veröffentlichung in Deutschland geben wird, dann nicht vor dem 4. Quartal dieses Jahres.

Prognose: TUROK KONNTE MIT SEINEM LANGWEILIGEN GAMEPLAY NUR ERMÜDEN. HOFFEN WIR JETZT AUF EINEN ECHTEN KNALLER, DER EIN BISHEIN SCHWUNG IN DAS GENRE BRINGT.

e First-Person-Shooter auf dem N64 nach Turok



AM ANFANG DES SPIELS SIEHT MAN DUKE AUS SEINEM BRENNENDEN GLEITER HINLAUF AUF DAS DACH EINES BÜROGEBÄUDES SPRINGEN. DAS BEDEUTET ÄRGER!



ENIGE GEGNER IN DUKE 64 ERINNERN AN ALIENS AUS PREDATOR. ANDERE SEHEN AUS WIE DIE SCHWEINE IM WELTAL. MULTI-KULTURELLES WIRD AUCH AUF DEM N64 GEFÖRDERT



DER LETZTE LEVEL ENDETE MIT EINER FLUCHT IM U-BOOT. LEIDER WURDE JENES VON EINEM TORPEDO GETROFFEN UND SOLLTE ZUEHM SCHLEUNIST VERLASSEN WERDEN



HIER DIE RAKETEN-BASIS, ÜBER DIE DUKE ZUM LETZTEN LEVEL IM WELTRAUM TRANSPORTIERT WIRD. DAS GRÜNE ZEUG SOLL WOHL KANALWASSER SEIN

SAN FRANCISCO RUSH

Information



Vertrieb:
Entwicklung:

GT
Atari Games

Genre:
Getestete Version:

Rennsport
US

Erhältlich:
Preis:

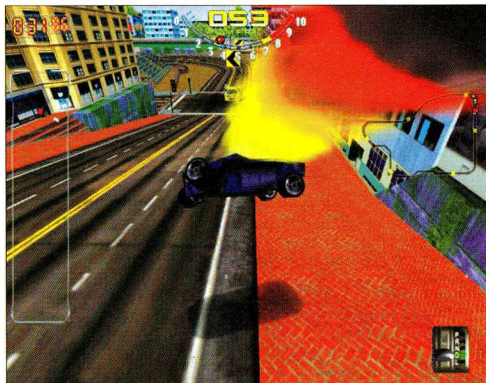
November '97
Noch nicht bekannt

Willkommen im STAU!



ES GIBT NUR WENIGE SPIELE, die mit ihrem Titel das beschreiben, was wirklich im Spiel abgeht. Dieser Titel hier läßt schon mal auf einiges schließen: Hohe Geschwindigkeiten, eine amerikanische Stadt und zahlreiche Auffahrunfälle werden wohl Bestandteil von SFR sein. Die Idee zu San Francisco Rush wurde für den gleichnamigen N64-Titel komplett der Spielhallenversion entwendet. Heiße Rennen in den Straßen der amerikanischen Stadt sollen angeblich den Rennsport wiederbeleben und Cruis'n USA auf alle Fälle überbieten können. Das Ziel des Spiels ist mit dem aus jedem anderen Rennspiel gleichzusetzen. Wer zuerst über die

Ziellinie fährt, kann sich seine Schuppen von den Schultern klopfen und erhabenem Hauptes von sich behaupten: "Ich war schneller als eine 93MHz-CPU!" Von Deinen Gegner gibt es in SFR gleich sieben. Eine vorgeschriebene Strecke gibt es aber hier nicht. Nur wer den kürzesten Weg durch die Großstadt entdeckt, kann auch erfolgreich aus seinem Wagen aussteigen. Fahre hier unter anderem durch die Abwasserkanäle, das berühmte Chinatown oder direkt durch den Golden Gate Park. Vor dem Start stehen verschiedene Fahrzeuge zur Auswahl, und das Rennen selbst soll durch drei Kameraperspektiven aufgelockert werden. Für den akustischen Hoch-



OOOPS! TJA, DAS KOMMT DAVON, WENN MAN IMMER MIT DEM KOPF DURCH DIE WAND WILL



EINE STRECKE DER ETWAS RUTSCHIGEN ART. OBWOHL DAS WASSER EHER AN KARIBISCHES GEFÜHLE ERINNERT, HANDELT ES SICH HIERBEI TATSÄCHLICH UM DIE ABWASSERKANÄLE



EINE DER DREI VERSCHIEDENE KAMERAPERSPEKTIVEN IN SF RUSH. ERINNERT EIN WENIG AN DAS SEGA-SPIEL DAYTONA

genuß sorgen sechs Musikstücke – von Funk bis Heavy Metal. Bis jetzt rückt man mit den Informationen über SFR nur spärlich raus. Gerüchte gingen um, daß eine Zweispieler-Option im Splitscreen-Modus integriert werden wird. Die Möglichkeit, mit vier Spielern an die Startlinie zu gehen, ist wohl

wegen der komplexen Städte-Grafik ausgeschlossen. Angeblich soll sogar das echte Straßendesign von San Francisco übernommen worden sein. Ein Blick auf die Screenshots verrät schon mal, daß die Grafik wahrlich nicht schlecht sein kann. Aber die große Frage bleibt weiterhin, welche Freiheiten man im Spiel selbst hat. Oder wird es wieder so eine Art Spiel im Stile von Out Run werden? Bald werden wir näheres erfahren, also bleib' dran am Ball...äh... an unserem Heft!



NEUE ANSICHTEN BEIM MORDEZERZAT: DER GÄRTNER KANN NICHT MEHR DER MÖRDER SEIN, DENN DER WURDE SOEBEN ÜBERFAHREN



EINE FAHRT ÜBER DEN ERDSPALT (TYPISCH FÜR SAN FRANCISCO SIND DIE ERDBEEN) IST GAR NICHT GESUND FÜR DEINEN WAGEN



EINE FAHRT DURCH DEN GOLDEN GATE PARK: DIE DODGE VIPER SIEHT ZWAR AM BESTEN AUS, LÄSST SICH ABER SCHWER DURCH KURVEN STEUERN

Prognose: Ein exzellentes Automaten-Spiel, das wohl ohne Probleme in die Hardware des N64 gesteckt werden könnte.

Ninformation

Vertrieb:
Entwicklung:Ocean/Imagineer
GenkiGenre:
Getestete Version:Racing
JapanErhältlich:
Preis:Juni '97
Noch nicht bekannt

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Das erste Rennspiel eines Fremdanbieters für das N64 sieht PHANTASTISCH aus!



NACHDEM NUN DIE GÄNGIGEN

Nintendo-Genres Jump'n'Run und 3-D-Shooter mit Mario64 und Turok durchgekauft wurden, erscheint bald endlich ein Rennspiel, obwohl das eigentlich eine Domäne der Playstation ist. Multi Racing Championship fährt ganz auf der Schiene von Sega Rally und bietet die realistischsten Grafiken, die wir jemals auf diesem System gesehen haben. Normalerweise kann sich jeder Anfänger vor den Bildschirm setzen, seinen Wagen auswählen und schon geht die Post ab. Aber hier unterscheidet sich MRC völlig von seinen Vorgängern. Unter anderem lassen sich vorher verschiedene Reifen aufziehen, Spoiler-Tiefen einstellen und Vorderrad-, Hinterrad- oder 4-Rad-Antrieb auswählen. Sogar ein individuelles Motor-Tuning kann vollzogen werden. Es gibt vier Spielarten in MRC: Ein-Spieler-Modus, Grand Prix (20 Wagen auf einmal vor der traditionellen Startlinie), Zeitfahren (ein Geister-Fahrzeug fährt ebenfalls in der bisherigen Bestzeit-Geschwindigkeit mit) und ein Zwei-Spieler-Modus (horizontaler oder vertikaler

Splitscreen wählbar). Natürlich überzeugte uns der Zweispieler-Modus am meisten, aber es wird wohl schwer werden, das flüssige Scrolling weiterhin im Griff zu haben. Momentan existieren nur acht Wagen, unter denen man sein Wunschauto aussuchen kann: Renault Megane, Ford Escort und ein Alfa 145 sind unter anderem mit von der Partie. Die Anzahl der Strecken steht bisher noch nicht fest. Fest steht jedoch, daß wechselnde Witterungsverhältnisse und Oberflächenbeschaffenheit für Probleme beim Fahren sorgen werden. Es soll sogar, während man durch Kurven brettet, Schmutz und Staub von der



WECHSELNDE WETTEREIGENSCHAFTEN UND ZAHLEICHE CHANCEN EINEN 60000-DOLLAR-RENNWAGEN ZU ZERSTÖREN



JAU! AUF DER SCHNEEPISTE GEHT DER PUNK AB!

Fahrbahn aufgewirbelt werden. Bis jetzt haben wir noch keine Cockpit-Ansicht zu sehen bekommen, die aber hoffentlich noch integriert wird. Die Screenshots von den Außenansichten versprechen

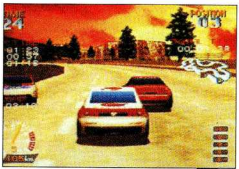


AUF DIESEM SCREENSHOT SIEHT MAN DIE DETAILS IN ALLER DEUTLICHKEIT. GENKI SEI GESEGNET!



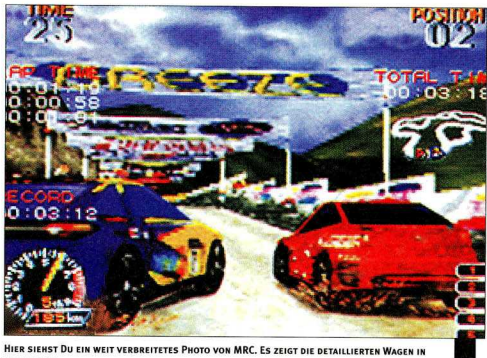
NACH SOLCHEN FLUGSZENEN KANN MAN WOHL KAUM ERWARTEN, DASS EIN 500.000 MARK TEURES AUTO HEIL BLEIBT

zumindest ein akzeptables Arcade-Game. MRC wird das erste echte Rennspiel für das N64 werden, und unterbietet sogar noch das Erscheinungsdatum von Top Gear Rally um einige Monate. Obwohl es für Juni in Japan angekündigt ist, erwarte keine offizielle Veröffentlichung vor dem Winter. Du solltest ja mittlerweile diese dämlichen Verzögerungen bei den Erscheinungsterminen für N64-Titel kennen. Nächste Ausgabe wird es höchstwahrscheinlich ein komplettes Review der japanischen Import-Version geben!



OB DIE HOHE GESCHWINDIGKEIT BEI DIESEM DETAILREICHTUM NOCH AUFBRECHT ERHALTEN WERDEN KANN?

Prognose: VERGISST DAS KINDISCHE MARIO KART 64, DENN HIER KOMMT ECHTES RENN-FEELING AUF DICH ZU! FANG SCHON MAL AN ZU SPAREN.



HIER SIEHST DU EIN WEIT VERBREITETES PHOTO VON MRC. ES ZEIGT DIE DETAILLIERTEN WAGEN IN PERFEKTION

SILICON VALLEY

Vielleicht sind sie **NORMAL** und wir die **VERRÜCKTEN**.
Schon mal drüber **NACHGEDACHT**?



VOLLE KRAFT VORAUSS: EVO VERWandelt SICH IN EINEN SPITTFIRE-FLIEGENDEN FUCHS. DIE HIESIGE SCHAFS-BEVÖLKERUNG MUSSWOHL DRAN GLAUBEN...

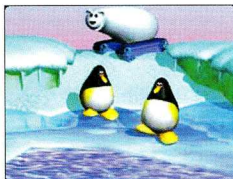


AUS DER FIRST-PERSON-PERSPEKTIVE ERINNERT SV AN DEN KLASSIKER SENTINEL. HÜBSCH DETAILIERT...



DAS KLEINE DMA-VÖLKCHEN im englischen Dundee ist verrückt. Flipp-Zupp. Bellend.

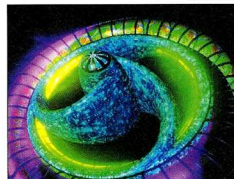
Arf-Arf. Ein bißchen Schwach im Hirn. Warum? Na, schau Dir Silicon Valley mal an. Nur geistig Verwirrte können solch ein Spiel entwickeln. Hier einige Elemente des Spiels: Schwimmen wie ein Pferd, Schildkröten mit Rüstung, Llamas mit Kettensägen, Polarbären mit Planieraupen und Füchse mit Raketen. Hierbei handelt es sich ganz offensichtlich um kein gewöhnliches Game, aber es könnte eventuell genauso viel Spaß machen wie das Multiplayer-Starfox 64. Die Vorgeschichte ist relativ leicht zu verstehen. Die Silicon Valley ist eine Weltraumstation, die in den Weiten der Milchstraße während eines Orbital-Flugs



POLARBÄREN AUF PLANIERAUPEN GIBT ES NICHT? OH DOCH... IN SILICON VALLEY IST SO ZIEMLICH ALLES MÖGLICH

um die Sonne verloren ging. An Bord befanden sich unter anderem auch Wissenschaftler, die ihre gefährlichen Genetik-Experimente nicht auf der Erde durchführen durften. Jetzt, nach einigen Jahrhunderten im Weltraum, treibt die gute Silicon Valley wieder auf unser Solar-System zu. Zuerst hat man eine Truppe Marines nach oben geschickt, die das Innere des Schiffes inspizieren sollte. Sie

verschwand einfach. Schließlich schickte man ein paar ganz harte Kämpfer hoch, die Vacuum Patrol. Verschwunden. Völlig verzweifelt denkt der Präsident der



DIE SILICON VALLEY GING WÄHREND EINES ERKUNDUNGSFLUGES ZUR SONNE VERLOREN. NUN IST SIE ZURÜCKGEKEHRT UND STELLT DIE WELT AUF DEN KOPF

Vereinten Nationen zum guten Schluß an zwei Spezial-Agenten – Evo und Dan Danger. Sollen die beiden doch endlich herausfinden, was zur Hölle auf dem Schiff da oben los ist. Evo wurde so kreierte, daß er die kompletten Daten der SV im Kopf hat und wegen seines vierstelligen IQs wohl kein menschliches Wesen ist. Einzig und allein ist es Dan, der unsere Rasse vertritt.

Silicon Valley ist eine bunte Mischung aus bekannten Genres. Evo kann sich an jede Umgebung anpassen und falls er mal besiegt werden sollte, kann er die Kontrolle von eines der 40 Tiere an



DIE ZWEI HELDEN AUF DER SILICON VALLEY. VON LINKS NACH RECHTS: DAN DANGER UND EVO, DER ROBOTER. EIN HÜBSCHES PÄRCHEN

Bord übernehmen, bis es zum nächsten Kampf kommt. Jedes Tier hat bestimmte Fähigkeiten, und deshalb mußt Du für die jeweilige Aufgabe das entsprechende finden. Silicon Valley tritt mit seinen 50 Levels ganz in die Fußstapfen von Mario64. Ganz besonderen Wert wird DMA auf die abwechslungsreichen Spielvarianten legen. Hoffentlich klappt das Vorhaben und SV wird nicht bloß eine billige Kopie älterer Ideen.

Prognose: DIE LEUTE VON DMA SIND JA ALS SPIELMAGIERE SCHON ÜBERALL BEKANNT. ABER SILICON VALLEY KÖNNTE DIE ÜBERRASCHUNG DES JAHRES WERDEN.



EVOs PLAN HAT FUNKTIONIERT. BIS JETZT HAT NOCH KEINER DEN ÜBERDIMENSIONIERTEN, ROSAFARBENEN HASEN DER STÄNDIG FRAGEN STELLT AUF DER SV BEMERKT

Ninformation

Vertrieb:
Entwicklung:Ocean
Ocean

Genre:

Action/Shoot'em-up
USA (Import)Erhältlich:
Preis:Juli '97
Noch nicht bekannt

MISSION IMPOSSIBLE

Text: Thomas Richter



HIER EIN SELTENES PHOTO AUS DEM MISSION IMPOSSIBLE-SPIEL. AUF DEN ERSTEN BLICK SIEHT ES WIE DIG HARD (GEÄNDERT) AUF DER PLAYSTATION AUS, NUR BESSER



STELLE DIR EINMAL EINE

Mischung aus Tomb Raider und einem Rollenspiel vor.

Nun bist Du zwar schon nahe an dem dran, was Ocean mit Mission Impossible in der Mache hat, aber wirklich nur ungefähr. MI ist in erster Linie ein First-Person-Shooter. Konflikte mit Personen können aber auch mittels Kommunikation gelöst werden, im Gegensatz zum etwas eintönigen Turok. Hier ein Beispiel: Am Anfang des Spieles findest Du Dich als Hauptdarsteller namens Ethan Hunt (Sohn von Mike) auf einer spießig-schleimigen Party wieder,

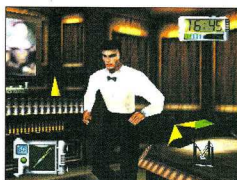
Dieser Artikel wird sich in **FÜNF** Sekunden selbst zerstören...

ohne jedoch eine Einladung zu besitzen. Vor Dir macht sich ein fetter Klops auf einem Sofa breit. In einer Hand hält er ein Ticket, für das Du aus welchen Gründen auch immer Interesse zeigst. In Mood (Name geändert) oder Tomb Raider würdest Du wahrscheinlich zuerst zur Knarre greifen und dann nach seinem Namen fragen, aber die Charaktere in Mission Impossible handeln anders. Hier solltest Du ihm wahrscheinlich in einen



SEIN NAME IST HUNT, ETHAN HUNT UND KOMMT HIER WOHL DIREKT AUS EINER SILICON GRAPHICS-BRUTMASCHINE

abgelegten Raum folgen, um ihm dort auf raffinierte Weise und mit viel Geschick das begehrte Ticket abhocken zu können. Jede Person in MI hat seine eigene Persönlichkeit und handelt entsprechend Deinen Aktionen. Wir scheinen es hier mit einer interessanten Neuentwicklung auf dem Spielemarkt zu tun zu haben. Die künstliche Intelligenz von Mission Impossible, die von Oceans Mutterfirma



DU BIST EIN TOP-AGENT DER LEDIGLICH SEINE JACKE VERGESSEN HAT UND KEIN KELLNER. SOEREN BIST DU HIER EINGEBROCHEN

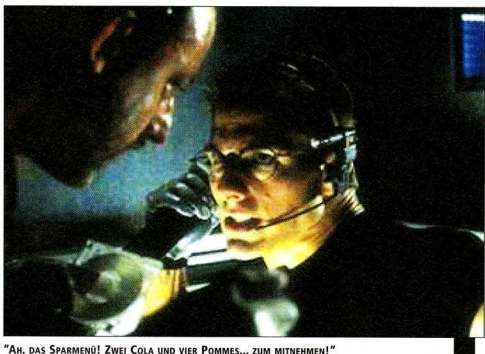


MISSION IMPOSSIBLE IST MEHR ALS NUR EIN BILLIGES 3-D-BALLERGAME. KÖNNTEST DU DIESEN WACHTER ÜBERZEUGEN, DICH DURCHZULASSEN, ODER PÜSTEST DU IHM EINFACH DAS HIRN RAUS?

Infogrames entwickelt wurde, ist der attraktivste Aspekt des Spiels. Aber deswegen sollte man der US-Firma nicht gleich unrecht tun, denn die Grafiken wirken ebenso phantastisch. Sämtliche Personen wurden gekonnt in Szene gesetzt und die abwechslungsreiche Umgebung lädt immer wieder zu einem Spielchen ein. Ocean wird uns wieder mal zeigen, daß gute Konsolenspiele ganz und gar nicht

'impossible' sind. Was viele Spieler sicherlich überzeugen wird, ist der umfangreiche Technik-Schnick-Schnack, den man durch sechs Mission tragen kann. Erheblich mehr, als Tom Cruise jemals bedienen könnte. Unter anderem befindet sich in seinem Inventar hochexplosiver Kaugummi, transformierende Masken, oder eine Brille mit eingebauter Kamera. Kameraschwenks lassen sich wie auch bei Mario64 oder Turok leicht bewerkstelligen. Die Kameraführung soll laut Ocean sogar noch die von Mario64 um Längen schlagen. Vorbei sind irreführende Kameraschwenks, die keinen echten Vorteil für den Spieler bieten. Eine spezielle 64DD-Version ist ebenfalls schon in Planung. Unter anderem sollen die Gespräche mit Personen mit mehr Sprachausgabe unterlegt werden, eine bessere künstliche Intelligenz sowie Online-Spiele im Internet sollen dann ebenfalls den Kaufreiz fördern.

Prognose: DER 'CRUISER' UND SEINE ACTION-EINLAGEN WIRKTEN IN SEINEM FILM SPEKTAKULÄR. DAS GLEICHNAMIGE SPIEL WIRD MINDESTENS GENAUSO ACTIONGELADEN SEIN.



"AH, DAS SPÄRMEN! ZWEI COLA UND VIER POMMES... ZUM MITNEHMEN!"

1997

GOEMAN 5



Ninformation



Vertrieb:
Entwicklung:

Konami
Konami

Genre:

Adventure
(Japan-Import)

Erhältlich:
Preis:

Herbst '97
139,- DM

Der Mystical NINJA kehrt im **MASSGESCHNEIDERTEN** 64-Bit-Gewand zurück

84



DIE GOEMAN-SERIE EXISTIERT wahrscheinlich schon so lange wie das älteste Nintendo-System, obwohl sie hierzulande eher unter dem Namen Mystical Ninja bekannt sein dürfte. Mystical Ninja war vor allem für jene Spieler interessant, die mit Titeln wie Super Mario nichts anfangen konnten und auf Adventures mit gigantischen Ausmaßen stehen. Legend of the Mystical Ninja wurde auf dem SNES schon längst als Klassiker angesehen und stellte eine ernsthafte Konkurrenz für Nintendos Zelda dar. Goeman 5 scheint wieder einer der Top-Titel für das N64 zu werden. Unglaubliche Grafiken, verpackt in einer 3-D-Umgebung, die von ihrer

Größe sogar noch die von Mario64 übertrifft, lassen jedes Abenteuer-Heiz im schnellen Takt des N64-Prozessors mitkommen. Zwei Charaktere darfst Du in diesem Adventure steuern. Es stehen Ebishumaru (nein, das ist kein Druckfehler) und natürlich Goeman selbst zur Verfügung, die Du auf ihrer Reise durch das alte Japan begleiten darfst. Zeitreisen sollen ebenfalls möglich sein. Die ganze Abenteuerwelt ist ständig voll und ganz in Bewegung. Überall kannst Du kleinere Aufträge für etwas Geld annehmen, in Kämpfen Dein Waffengeschick erweitern und sogar als Wache für ein ganzes Dorf einspringen. Natürlich gibt es wie auch bei den ersten vier Teilen massig knallharte Kämpfe in denen zu einer völlig neuartigen Shoot'em-Up-Sequenz umgeschaltet wird. Abgesehen von den zahlreichen Obergegnern, die es in Goeman 5 zu bekämpfen gilt, kannst Du Dich zusätzlich noch zu zweit mit einem Freund als Team ins Gefecht stürzen. Ähnlichkeiten zum Arcade-Klassiker Gauntlet sind hierbei nicht auszuschießen. Multiplayer-Spiele sind ja inzwischen sehr beliebt, aber hier kann



DER GEWALTIGSTE CLOWN IST EINER DER ERSTEN OBERGEGNER IN GOEMAN 5



WIE AUCH IN MARIO64 HAST DU HIER VOLKKOMMENE BEWEGUNGSFREIHEIT. AUF DEM BILD SEHST DU GOEMAN, WIE ER EINEN SATZ ÜBER EINEN SEE IN DER NAHE SEINES HEIMATDORFES MACHT

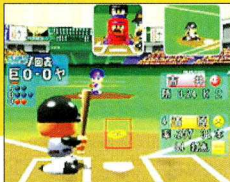
Das N64 wird sportlich!

KONAMI HAT ZUDEM NOCH DAS NIEDLICHE POWERFUL PRO BASEBALL 4 IN DER MASCH, DAS NOCH IN DIESEM JAHR ERSCHEINEN SOLL. DAS SPORTSPIEL MIT DEN HERLICHEN BUNTEN COMIC-GRAFIKEN WURDE IN JAPAN BEREITS JETZT SCHON GEFLEMT. PRO BASEBALL MACHT SICH VOR ALLEM AUF GESCHICKTE WEISE DAS ANALOG-STICK DES N64-CONTROLLERS ZUNUTZE. GEZIELTE UND WIRKLICHKEITSNAHE SCHLÄGE SIND NUN ENDLICH IN PERFEKTION MÖGLICH. NOCH HÜLT SICH KONAMI IN SCHWEIGEN, OB DAS SPIEL ÜBERHAUPT JEMALS IN EUROPA ERSCHEINEN WIRD. TROTZDEM LIEFERN WIR DIR IN KÜRZE EIN KOMPLETTES REVIEW DER IMPORT-VERSION.



gleich ein ganzes Abenteuer zu zweit bestanden werden.

Mit Goeman 5 hat Konami einen vielversprechenden Titel in der Mache. Riesige Welten, geheime Orte, bizarre Kreaturen und unzählige Mini-Quests machen so viel Appetit, da reicht der Snack für Zwischendurch in Form eines Schokoriegels schon nicht mehr aus. Bitte Konami, beeilt euch!



Prognose: ZWAR HAT GOEMAN 5 GEGEN DEN ERSTZUNEHMENDEN KONKURRENTEN NAMENS ZELDA ANZUTRETEN, ABER DAS SERIÖSERE GAMEPLAY DÜRFTE VOR ALLEM AUCH DIE ERWACHSENEN SPIELER UNTER UNS GLÜCKLICH STELLEN. MAL ABGESEHEN VOM GENIALEN ZWEIFELER-MODUS.



ZWAR SIND DIE KÄMPFE IN DER GOEMAN-SERIE SCHON IMMER EIN HAUPTBESTANDTEIL GEWESEN, ABER IM FÜNFTEN TEIL HAT MAN SIE NOCH EINDRUCKSVOLLER DENN JE GESTALTET

Ninformation



Vertrieb: Hudsonsoft (Japan) Genre: Puzzle/Adventure Erhältlich: (Japan-Import) Sommer '97
Entwicklung: Hudsonsoft Preis: Noch nicht bekannt

BOMBERMAN⁶⁴

Der **MANN** mit der zischenden Bowling-Kugel **SCHLÄGT** zurück! Aber er hat sich verändert...



DIE FIGUREN SICHEN DIE GLEICHEN ZU SEIN. ABER WIRF MAL EINEN BLICK AUF DIESE GENIALE 3-D-GRAPHIK. SELBST DIE KAMERAWINKEL SIND JUSTIERBAR



WENN DU JEMALS IM BESITZ einer PC Engine oder des SNES warst, wirst Du früher oder später bei Bomberman gelandet sein. Das Original-Bomberman war einfach nur

ein 2-D-Geschicklichkeitsspiel, in dem man kleine Männchen lenken konnte, die ihre Bomben an den richtigen Stellen platzieren mußten, um weiter zu kommen. Die Gegner wurden einfach in die Luft gejagt. Gute Nachrichten gibt es von Hudsonsoft. Die arbeiten zur Zeit an einer umfangreichen N64-Version. Zwar wurde noch kein genaues Erscheinungsdatum genannt, aber das hat auch seinen Grund. Hudsonsoft hat nämlich jede Menge zu tun. Bomberman soll keine gewöhnliche Umsetzung werden, die bestenfalls als Schlafpille geeignet ist. Vielmehr ist man daran bemüht, die ganze Hardware-Power des



N64 auszureizen, um ein komplexes 3-D-Spiel zu entwickeln. Glücklicherweise sind keine Veränderungen beim Gameplay geplant. Immer noch mußst Du Deine Gegner einsperren und sie danach in die Luft sprengen. Nun ist es aber zusätzlich möglich, in einer komplett dreidimensionalen Multi-Level-Welt umherzuwandern und die ganzen Explosionen und Hindernisse in geraderer Form zu sehen. Zur Zeit ist noch nicht genau abzusehen, wie Bomberman 64 letztendlich in einer 3-D-Umgebung funktioniert. Sicherlich sieht es zur Zeit schon sehr beeindruckend aus, aber ob Hudsonsoft einfach nur das alte Spiel in eine neue 3-D-Verpackung gestopft hat? Wir



VON BOMBERMAN KANN MAN EIGENTLICH NUR GEWALTIGE EXPLOSIONEN ERWARTEN. AUCH DIESE VERSION KNALLT DIR VOLKKOMMEN UM DIE OHREN

werden in Zukunft ein Auge auf die weitere Entwicklung von Bomberman 64 werfen, laß' uns auf ein gutes Spiel hoffen.



Prognose: BIS JETZT WAR NOCH KEINE UMSETZUNG VON BOMBERMAN EIN FEHLSCHLAG. HOFFENTLICH GELINGT HUDSONSOFT DIE KONVERTIERUNG VON 2-D AUF 3-D.

Ninformation



Vertrieb: Epoch (Japan) Genre: Jump'n'Run-Adventure Erhältlich: Mai '97 (Japan-Import)
Entwicklung: Epoch Preis: Noch nicht bekannt



MARIO 64 war so phantastisch, daß die Nachfolger bestimmt millionenfach hinterher geschmissen werden. Das ist so voraussehbar wie der tägliche Sonnenaufgang, aber der erste Klon wird einen ganz anderen Titel haben: Doraemon. Obwohl es Mario 64 sehr ähnlich sein wird, gibt es doch einige feine Unterschiede. Sei frohen Mutes, auch wenn Du Mario 64 bis zum Erbrechen durchgespielt hast, Du wirst in Doraemon einige Neuigkeiten entdecken. Basierend auf der mittlerweile 30-jährigen japanischen



KNALLBUNT UND NIEDLICH, DORAEMON KANN SICHERLICH KAUM JEMANDEN AUßERHALB DER JAPANISCHEN LANDESGRENZE ÜBERZEUGEN, ABER DAS FLEXIBLE GAMEPLAY ÜBERTUFT DAS STABILE RUNGEHÖRTE IN MARIO64 ÜBERTUN

DORAEMON

Das Schicksal der Welt ruht auf den Schultern einer kleinen blauen **KATZE** ohne Ohren. Au weia...

Anime-Serie spielt man in diesem 3-D-Adventure die kleine possierliche Katze Doraemon, bei deren ewigem Grinsen mal vermutet werden könnte, sie hätte eine Banane quer gefressen. Über die Vorgeschichte wollte man bis jetzt noch keine Infos rückwärtsschicken lassen, aber eines ist sicher. Doraemon wird, im Gegensatz zu Mario 64, zahlreiche kleine Freunde haben, die ihm im Laufe des Abenteuers bei seiner Aufgabe tatkräftig unterstützen. Shizuka beispielsweise kann sehr hohe Sprünge machen, während Jaian Feinde einfach mit seiner hohen Stimme wegblasen kann. Dann gibt es noch Nobita, die mit ihrer Erben-Pistole gut umgehen kann, und Suneo, der so reich ist, daß er

seinen Kopf einzig und allein mit Geld aus der Schlinge ziehen kann. Doraemon selbst hat einen kleinen magischen Beutel, in dem er unendlich viele wichtige Utensilien verstecken kann. Das klingt alles ziemlich kindisch, oder? Was erwartest Du, es handelt sich

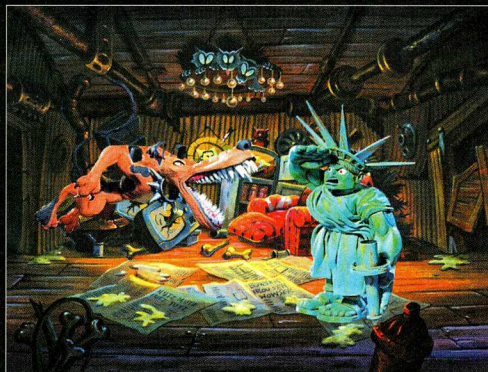


MAN KÖNNTE GLATT VERMUTEN, DAB ES SICH HIERBEI UM MARIO64 2 HANDELT

um ein japanisches Spiel. Auf seiner Reise findet Doraemon zudem einige Fahrzeuge und Spezial-Objekte, die ihn in bestimmte Teile der Spielwelt befördern. Eine Unterwasser-Lunge macht's möglich und Doraemon kann unter Wasser atmen. Mit seinem Propeller kann es wie ein Adler durch die Luft fliegen. Katze, Fisch, Vogel? Was ist es denn nun?



Prognose: DORAEMON KÖNNTE GENAU SO VIEL SPASS MACHEN WIE MARIO 64. ABER WEGEN DER KINDISCHEN GRAFIK WIRD DAS SPIEL IN DEUTSCHLAND VERMUTLICH EIN FLOP WERDEN. MAL SCHAUEN...



DIE KÄMPFER IN CLAY FIGHTER EXTREME UNTERSCHIEDEN SICH VON DENEN ANDERER SPIELE GANZ ERHEBLICH. SOZUSAGEN EINE MISCHUNG AUS WALLACE & GROMIT UND NIGHTMARE ON ELM STREET



EINE SCHNEELANDSCHAFT AUF EINER TROPISCHEN INSEL? NAJA, ZUMINDEST SIEHT ES NICHT NUR LUSTIG AUS, SONDERN AUCH NOCH GUT

Nininformation



Vertrieb:
Entwicklung:

Interplay
Interplay

Genre:
Origin:

Beat-'em-up
USA
Erhältlich: April/Mai '97 (US-Import)
Preis: 150,- DM

CLAY FIGHTER EXTREME

Der JUDGEMENT Clay rückt näher!



INTERPLAY'S CLAYMATION
Animations-Engine wurde zum ersten Mal 1993 im SNES-Spiel Clay Mates vorgestellt und überzeugte fast jeden Spieler. Es gab weder Sprites noch Einzelbild-Animationen, sondern eine gelungene Mixtur aus beidem. Für Interplays Clay Fighter war diese Engine das beste Mittel, um einen absoluten Top-Titel im Bereich der 2-Spieler-



INTERPLAYS CLAYMATION-TECHNIK LIEB DIE DIGITALISIERUNG VON ECHTEN KNETFIGUREN ZU. DIESE WURDEN DANN EINFACH IM COMPUTER ÜBERARBEITET. DAS RESULTAT SIEHT AUßERST AMÜSANT AUS

Prügelspiele abzuliefern. Clay Fighter Extreme knüpft mit seiner 2-D-Grafik genau an den Stil der Mortal Kombat Trilogy an. Aber jenes Game stellt eh keine Gefahr für Interplay dar, denn man müßte es für einen Vergleich erst einmal aus der Mülltonne fischen. Die

Geschichte von Clay Fighter Extreme setzt sich aus den altbekannten Grundstoffen für ein Prügelspiel zusammen. Eine Gruppe von Helden stürzt über der Insel des Oberbösewichts Dr. Klin ab. Unser Dr. Klin ist aber keineswegs einer der freundlichen Art, denn er möchte die ganze Welt erobern. Um diesem Schwachsinns Paroli bieten zu können, müssen sich die Kämpfer erst einmal in einer Arena beim Clay Fighter-Tournament unter Beweis stellen. Hier

darf ordentlich geschlagen, getreten, gesprungen und, wie es für Clay Fighter-Spiele üblich ist, gemorphet werden. Alle Kämpfer können sich nämlich verwandeln. Das Spiel bietet zehn brandneue Charaktere. Einige davon wirken ziemlich skurril und alles andere als furchtein-



AUF DIESEN BILDERN SIEHT CLAY FIGHTER EXTREME EINFACH NUR GENIAL AUS. ABER OB ES NICHT DOCH NUR SILICON GRAPHICS-DEMOS SIND?

fließend. Unter anderem kann man auch mit einer Freiheitsstatue durch die Gegend hoppeln. Insgesamt wird es 17 verschiedene Hintergrundgrafiken zu sehen geben. Die Screenshots in diesem Preview geben aber Anlaß zur Vermutung, daß eine teure Silicon Graphic-Workstation erhalten mußte. In Clay Fighter Extreme setzt sich der Spielspaß aus den zahlreichen Kampftechniken und Verwandlungsfähigkeiten eines jeden Kämpfers zusammen. Da Clay (übersetzt 'Lehm') recht formbar ist, kann es durchaus geschehen, daß aus einer gewöhnlichen Waffe ein Amboß oder ein Hammer entsteht. Auch bei der Abwehr eines gegnerischen Schläges kann eine Transformation recht nützlich sein. Interplay verspricht zudem, daß es sogar möglich sein wird in alle Richtungen zu schlagen, d. h. nicht nur nach links oder rechts. Klar, Clay Fighter Extreme wirkt etwas albern und kann sein Erbgut von der SNES-Variante kaum verleugnen, aber lediglich das endgültige Review in einer unserer kommenden Ausgaben wird Näheres ans Tageslicht bringen.

Prognose: SCHLECHTER ALS DIE MORTAL KOMBAT TRILOGY KANN ES EIGENTLICH NICHT WERDEN. ABER ES BIETET JETZT SCHON GENUG STOFF ZUM LACHEN, HÖHÖHÖ!

Ninformation

Vertriebt:
Entwicklung:Nintendo
MidwayGenre:
Getestete Version:Racing
USAErhältlich:
Preis:

Oktober '97 (US)

CRUIS'N WORLD



ES MUSSTE JA SO KOMMEN.

Nach dem Erfolg von Cruis'n USA in Amerika (weil es eben kein anderes Rennspiel für das N64 gab) wird die gleiche Firma bald den Nachfolger auf den Markt bringen. Wie erwartet kann man in Cruis'n World jetzt über Strecken auf der ganzen Welt heizen. Leser unserer ersten Ausgabe müßten

Ein NEUER Versuch. Ob sich die Mühe diesmal lohnt?

mittlerweile wissen, daß wir Cruis'n USA hassen, und daß wir vom Defender-Erfinder Eugene Jarv besseres erwartet hatten. Im Moment befindet sich die N64-Version noch in einem sehr frühen Stadium, aber es gibt sie schon in den Spielhallen, und

daher wissen wir, was zu erwarten ist. Grundsätzlich fährt man durch zahlreiche Landschaften, die dem jeweiligen Land angepaßt sind. In den 15 Ländern, unter anderem auch Frankreich, Italien, China, Rußland, Ägypten und Australien, können

langsame Fahrzeuge jetzt auch aus den Verkehr 'geschossen' und Straßenblockaden mit den neuen Autos durchstoßen werden. Außerdem sollen jetzt endlich realistischere Unfälle dargestellt werden. Man kann zumindest auf einen besseren Nachfolger hoffen, da sich die Hersteller jetzt mehr Zeit mit dem Gameplay lassen wollen. Für eine spielbare Version müssen wir jedoch noch einige Monate warten.



CRUIS'N WORLD SIEHT OPTISCH SCHÖN MAL ETWAS BESSER AUS. ABER OB DIE FEHLER IN DER POLYGON-GRAPHIK BESEITIGT WURDEN?



HIER DER TRIP DURCH DAS SCHÖNE RUSLAND. FUNKEN FLIEGEN BEI DER BESCHLEUNIGUNG UND DIE REIFEN DURCHPFLÜGEN DAS ASPHALT. PUHH, DAU SINKT!



DER KLASSIKER STUNT RACE FX HAT ES VORGEMACHT: EINE FAHRT DURCH EIN RIESIGES AQUARIUM. IM MOMENT IST ES NOCH NICHT GANZ FERTIG UND DAS WASSER LÄUFT AUS

Prognose: DIE MEISTEN KÄUFER VON CRUIS'N USA WURDEN STARK ENTÄUSCHT UND WERDEN WOHL AUCH IN ZUKUNFT NOCH IHRE WUNDEN LECKEN. ARMES MIDWAY-TEAM...

Ninformation

Vertriebt:
Entwicklung:GT (UK)
Atari GamesGenre:
Getestete Version:Beat'em-up
USAErhältlich:
Preis:

MACE: THE DARK AGE

Wird es ENDLICH ein richtig gutes PRÜGELSPIEL für das N64 geben?



WARUM SOLLTEST DU VOR FREUDE

in die Luft springen, wenn Du den Namen Mace: The Dark Age hörst? Ganz einfach, weil es deutlich besser als alle bisherigen Prügelspiele werden könnte. Wie auch in Soul Edge/-Blade auf der Playstation kämpfen hier bewaffnete Krieger gegeneinander. Die elf

Charaktere sind allesamt sehr gut gezeichnet und sämtliche Animationen wurden in den Motion-Capture-Studios von Atari aufgenommen. Der Schlüssel zum Erfolg eines Prügelspiels liegt wohl in der reichhaltigen Auswahl an Bewegungstechniken und den verschiedenen Charakteren, von denen Mace sicherlich viel zu bieten hat.

Lord Deimos beispielsweise ist ein großer Ritter in einer roten Rüstung, der, mit einem Zweihänder bewaffnet, klappernd durch die Gegend hüpft. Ragnar ist ein verrückter Wikinger, Koyasha ein Ninja. Al-Rashid scheint ein Art persischer Boxkämpfer zu sein und waren da noch Takeshi (Samurai), Mardos Kull (Söldner),

Xiao Long (blinder Mönch), Countess Tiria das Harem-Mädchen Namira. Zusätzlich können zwei spielbare Endgegner bestaunt werden: Grendal (schwarze Gargyle) und der geheimnisvolle Asmodious.

Die Entwickler haben bereits angedeutet, daß anstelle der langsamen Energieverluste gleich Köpfe rollen werden. Zwar werden die Schauplätze nicht in die Handlung integriert, aber dennoch kann man vom Rand des Rings in kochende Lava plumpsen. Mace sieht jetzt schon sehr vielversprechend aus und wird wohl eines der besten Prügelspiele überhaupt werden. In einigen Monaten wirst Du in der 64. Power mit einem Review beglückt.



LORD DEMOS KNÖPFT SICH GERADE RAGNAR VOR. DIE LAVA AUF BEIDEN SEITEN DES SCHAUPLATZES IST FÜR BEIDE ABSOLUT TÖDlich



DIE GRAPHIK IN MACE IST WIRKLICH AUßERGEWÖHNLICH. SCHAU DIR NUR MAL NAMIRAS DURCHSICHTIGE HOSE ODER DEN SCHNUCKELIGEN SONNENUNTERGANG AN



ECHE KÄMPFER BRAUCHEN KEINE AUGEN, WAS XIAO LONG HIER DEMONSTRATIV UNTER BEWEIS STELLT

Prognose: WIRF MAL EINEN BLICK AUF DIE BILDER – TEKKE SCHIENT KONKURRENZ ZU BEKOMMEN!

64 NINDEX

power

88

Monat für Monat werden wir unseren Nindex mit allen getesteten Spielen der 64 Power erweitern. Import-Games wie auch die offiziellen Veröffentlichungen werden hier aufgelistet. Zusätzlich liefern wir Dir eine Übersicht der Bewertungen, so daß Dir die Kaufentscheidungen in Zukunft so leicht wie möglich fallen. Nintendo hat bereits versprochen, daß bis zum Ende des Jahres über 100 Spiele erhältlich sein sollen. Beobachte, wie unser Nindex parallel zum Markt wächst!

BLAST CORPS

Vertrieb: NINTENDO Getestet in: AUSGABE 2 (IMPORT) Von: THOMAS RICHTER

64 Power Wertung 88%

WIR SAGEN: "Grafikmäßig geht in *Blast Corps* die Post ab! Dieses Spiel gehört sicherlich von der grafischen Seite her zu den absoluten Top-Titeln des N64. *Blast Corps* spielt sich phantastisch, aber nicht so lange, wie man es sich wünschen könnte."



CRUIS'N USA

Vertrieb: NINTENDO Getestet in: AUSGABE 1 (IMPORT) Von: MARTIN WILMER

64 Power Wertung 31%

WIR SAGEN: "Echte Features besitzt *Cruis'n USA* eigentlich kaum, und so bleibt nichts, was dieses altherwürdige Konzept aus der schönen Mittelmäßigkeit retten könnte. Schludrig und furchtbar unzulänglich. Nicht kaufen."



DOOM 64

Vertrieb: GT Getestet in: AUSGABE 1 (IMPORT) Von: KEVIN LANDOIS

64 Power Wertung 81%

WIR SAGEN: "Du wirst also sehr wahrscheinlich den Eindruck haben, daß sich die Ausgabe für dieses Spiel wieder einmal gelohnt hat, selbst wenn Du einen beträchtlichen Teil Deines bisherigen Lebens schon damit verbracht haben solltest, durch *Doom*-Höhlen zu kriechen. ... kein programmier-technischer Durchbruch"



FIFA 64

Vertrieb: EA Getestet in: AUSGABE 2 (OFFICIAL) Von: KLAUS TRAFFORD

64 Power Wertung 29%

WIR SAGEN: "Trotz der ruckeligen, aber dennoch schnellen Grafik, wird die vorher-sehbare Action zu einem wahren Trauerspiel. Rundum gesehen hat *FIFA 64* zwar massenhaft viele Spieler der Original-Ligen und nette TV-Präsentation, aber das Spiel für sich sollte mit einem kräftigen Schuß umweltfreundlich entsorgt werden. Kick it!"



HUMAN GRAND PRIX

Vertrieb: HUMAN Getestet in: AUSGABE 2 (IMPORT) Von: FRANK FISCHER

64 Power Wertung 78%

WIR SAGEN: "*Human GP* ist dennoch ein gutes Spiel, dem man aber ansieht, daß es wohl so schnell wie möglich auf den Markt geschmissen werden sollte. Die Entwickler hätten besser mehr Feinarbeit leisten sollen, so bleibt es einfach eine überarbeitete SNES-Version mit dem gewissen etwas und kein Spiel der nächsten Generation. Einige gute Ideen sind aber vorhanden."



KILLER INSTINCT GOLD

Vertrieb: NINTENDO Getestet in: AUSGABE 1 (IMPORT) Von: MARC GERMANN

64 Power Wertung 75%

WIR SAGEN: "Doch *Killer Instinct* ist ein gut präsentiertes und stellenweise auch spektakuläres Game mit einem der bislang besten Soundtracks für das N64. Der Einstieg ist problemlos, und direkte Konkurrenz gibt es im Augenblick kaum. Ganz ordentlich."



SUPER MARIO⁶⁴

Vertrieb: NINTENDO Getestet in: AUSGABE 1 (IMPORT) Von: FREDERICK KÄHLO

64 Wertung
95%

WIR SAGEN: "... die Brillanz der Grafik und die ausgefeilten Landschaften entschädigen aber für alles. Das Spiel ist technisch so überlegen und mit so viel Witz, Charme und Kreativität vollgepackt, daß wir ihm ohne die geringsten Zweifel den Titel 'Bestes Spiel aller Zeiten' zuerkennen."



PILOT WINGS⁶⁴

Vertrieb: NINTENDO Getestet in: AUSGABE 1 (IMPORT) Von: LKA M. HAPP

64 Wertung
89%

WIR SAGEN: "Pilotwings 64 vereint beides in sich, totale Ruhe und wilde Action, und ist dadurch ein erstklassiges Spiel, das Dir mit Deiner neuen Konsole viel Spaß bringen wird. Ein zukünftiger Klassiker – unbedingt kaufen."



MARIO KART⁶⁴

Vertrieb: NINTENDO Getestet in: AUSGABE 1 (IMPORT) Von: FREDERICK KÄHLO

64 Wertung
94%

WIR SAGEN: Wir sagen: "Alles in allem gibt es kein Spiel, das Mario Kart 64 im Vier-Spieler-Modus das Wasser reichen könnte. Es macht einen Mordsspaß und: Je öfter Du spielst, desto begeisterter wirst Du sein."



SHADOWS OF THE EMPIRE

Vertrieb: NINTENDO Getestet in: AUSGABE 1 (IMPORT) Von: MARTIN WILMER

64 Wertung
88%

WIR SAGEN: "Nur sehr wenige Fans werden enttäuscht sein von diesem Neuzugang in der Star Wars-Familie. Tolle Grafiken und abwechslungsreiche Szenarien, ein MUSS für alle Star Wars-Fans."



MORTAL KOMBAT TRILOGY

Vertrieb: GT Getestet in: AUSGABE 2 (IMPORT) Von: THOMAS RICHTER

64 Wertung
62%

WIR SAGEN: "Wenigstens haben die Hersteller das Glück, daß es noch keinen Konkurrenzkampf um das beste Prügelspiel für das N64 gibt, mit Ausnahme von Killer Instinct Gold (siehe Ausgabe 4/5). Aber jenes Game ist sozusagen aus dem gleichen faulen Holz geschnitzt, abgesehen von der leicht besseren Technik. Warte lieber auf zukünftige Prügelspiele, oder willst Du Dein schönes N64 mit solch einem Dreck beschmutzen?"



TUROK: DINOSAUR HUNTER

Vertrieb: ACCLAIM Getestet in: AUSGABE 2 (OFFICIAL) Von: THOMAS RICHTER

64 Wertung
82%

WIR SAGEN: "Turok ist längst nicht so innovativ wie Mario 64. Turok glänzt zwar mit einer exzellenten Technik, aber die allein macht noch längst kein gutes Spiel. Es wird zu schnell langweilig, weil man die Erkundungstouren früher oder später satt hat. Ein grafisch perfektes Meisterwerk, dem aber leider an Gegnern und vor allem Dinosauriern fehlt. Hoffentlich wird Turok 2 besser."



NBA HANGTIME

Vertrieb: NINTENDO Getestet in: AUSGABE 2 Von: THOMAS RICHTER

64 Wertung
60%

WIR SAGEN: Wir sagen: "Es ist wieder mal traurig. Das Drei-Knopf-Rumgezappele auf dem Spielfeld entpuppt sich schon nach kurzer Spielzeit als langweiliges Sportspiel ohne Tiefgang. Auch die simple Animation der Figuren reizt die Hardware des N64 in keiner Weise aus. Eine lustige, aber dennoch flache Arcade-Umsetzung. Echte Basketball-Fans sollten sich noch gedulden."



WAVE RACE

Vertrieb: NINTENDO Getestet in: AUSGABE 1 (IMPORT) Von: ILKA M. HAPP

64 Wertung
94%

WIR SAGEN: "Wave Race 64 hat absolute Siegerqualitäten! Seine verblüffenden Grafiken und seine perfekte Spielbarkeit machen es zu einem ganz besonderen Spiel, für das alleine sich schon die Anschaffung des N64 lohnt."



PERFECT STRIKER

Vertrieb: KONAMI Getestet in: AUSGABE 1 Von: MARTIN WILMER

64 Wertung
91%

WIR SAGEN: "Ein hervorragend sehendes und exzellent spielbares Multi-Player-Game. Ein besser spielbares Fußball-Game ist derzeit wohl kaum für Geld zu kriegen."



WAYNE GRETSKY

Vertrieb: GT Getestet in: AUSGABE 2 (IMPORT) Von: KLAUS TRAFFORD

64 Wertung
84%

WIR SAGEN: "Wayne Gretsky 3D ist, vor allem im Vier-Spieler-Modus, ein nahezu perfektes Eishockey-Game. Die kleinen Fehlerchen hätte man durch einen Blick auf die 16-Bit-Programme leicht lösen können, denn die machen in dieser Hinsicht manches besser."





MEIN NAME IST BOND, JAMES BOND...



Was sind das eigentlich für Leute, die hinter Rare-Software stecken? Wie geht es weiter mit dem 3-D-Shooter Goldeneye für das N64? Diese Fragen werden Dir in der nächsten Ausgabe in einem Special-Report beantwortet!



Folgende Spiele werden uns aller **VORAUSSICHT** nach zum Test für die nächste Ausgabe der **64 POWER** zur Verfügung stehen!

Multi Racing Championship, Goeman 5, Bomberman 64, ein großes Zelda-Feature, mehr über Castlevania 3D, Turok 2, Rev Limit, Wild Choppers, die Blast Corps-Komplettlösung und die besten Reviews, Previews und brandaktuell News für den hartgesottenen N64-Fan!



Ninfo!

Herausgeber
Alchemy Publishing
Postfach 3327
48781 Gronau

Redaktionsanschrift
SMP Publishing
64 Power
Postfach 3361
48781 Gronau
Tel.: (0931) 53-43 08 56 4
Fax: (0931) 53-43 09 15 7
E-Mail: info@alchemypublishing.com

Redaktion
Chefredaktor
Klaus Trafford
E-Mail: ktrafford@alchemypublishing.com

Stellvertretender Chefredaktor
Thomas Richter

Autor
Frank Fischer

Layout
Laurenz Hülsmann
E-Mail: hulsmann@alchemypublishing.com

Vertrieb
IPV GmbH
Wendemannstraße 22-29
20097 Hamburg

Anzeigenbüro
TETRIX Medien & Verlags-GmbH
Pöhlke Tiedemann
Hersingring 32
12166 Schöneberg
Tel.: 0 30 55 1 / 98 80 4
Fax: 0 30 55 1 / 98 37 7

Druck
Tip Offset
Blümling 20
8049 All Zehnle

64 Power ist ein absolutes unabhängiges Magazin und keine offizielle Nintendo Lizenzangabe. Die in diesem Heft enthaltenen Rezensionen geben nicht unbedingt die Meinung der Firma Nintendo, ihrer Software-Partner oder von Drittanbietern von Software wieder.

Dieses Magazin ist urheberrechtlich geschützt, ebenso die mit B, C und 8 gekennzeichneten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers.

© 1997 by Alchemy Publishing



Bis zum
nächsten
Mal

DAS OFFIZIELLE POSTERMAGAZIN ZUM 20. JUBILÄUM

STAR WARS SCHURKEN

**RIESEN
POSTER**

**DARTH
VADER**

**SUPER
PIN-UP**

**BOBA
FETT**

**UND
PIN-UPS VON**

★ **IMPERATOR
PALPATINE**

★ **ADMIRAL
TARKIN**

★ **JABBA
DER HUTTE**

**Jetzt
im
Handel**

Star Fox 64



“Nintendo schlägt zurück!
Das beste Shoot'em-Up seit
Space Invaders.”

Blast Corps



“Ein verblüffendes
Arcade-Erlebnis mit
absoluter Suchtgefahr!”

Wayne Gretsky



“Jagd nach dem Puck.
Unschlagbare 4-Spieler-
Action auf dem N64!”

Human GP



“Ein Super NES-Game mit
dem gewissen Etwas. Kei-
n bahnbrechendes Erlebnis

