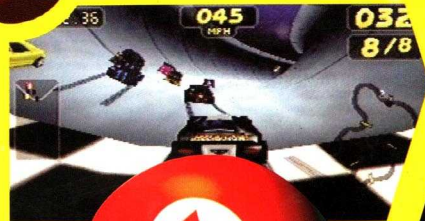


AUSGABE
1/99SEITE
68SF RUSH 2
GNADENLOSE RASEREI!

POWER

NINTENDO 100% PURE ACTION

SMASH
BROTHERS

Hau Mario auf die Mütze!

GRÜSELIG!

NIGHTMARE
CREATURES

Phantastische Monsterhatz!

TOP GEAR
OVERDRIVE

Spannende Verfolgungsjagden

MAGICAL TETRIS

Sogar Micky Maus spielt es!

PLUS!
2 RIESEN
POSTERTUROK 2
KOMPLETTLOSUNGDer perfekte Führer
durch den Dschungel!DUKE NUKEM:
ZERO HOURAuf sechs Seiten alles über
das neueste Abenteuer!



SEIT Ü
ZUVERLÄS

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25

Tel. 02 11 / 164 94 09
Ladenpreise können abweichen

Die Stoffpuppen sind wieder da !!!!



Ca. 12cm groß - 14,90 DM/Stück

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 77 72 25
Ladenpreise können abweichen

ACHTUNG ROT=SONDERANBOTE !!!
SOLANGE VORRAT REICHT

Allst. Baseball dt. 109,90
Banjo-Kazooie dt. 89,90
Bomberman Hero dt. 89,90
Biofreaks (uncut) 139,90
Cruis'n World dt. 89,90
Chopper Attack 129,90
Extreme G dt. 79,90
F1 Polepos. dt. 59,90
FIFA 98 dt. 129,90
F-ZERO dt. 89,90
Forsaken dt. 109,90
Frankreich 98 dt. 109,90
Glover dt. 89,90
GASP dt. 119,90
Holy M. Century 139,90
Lylat Wars dt. 89,90
Mace D. Age PAL 99,90
Mario 64 dt. 89,90
Mission Imposs. dt. 109,90

NHL 99 dt. 114,90
NFL Quarterb99dt 109,90
Nascar 99 dt. 114,90
SCARS dt. 119,90
Starshot dt. 109,90
Topgear Overd. dt. 119,90
True Golf C. dt. 119,90
Tonic Trouble dt. 119,90
Twisted Edge dt. 119,90
WCWvsNWO Rev. dt. 139,90

Zubehör N64

N64+ Mario dt. 249.--
Pad (ver. Farben) 59,90
Gamebuster 109,90
LX4 Lenkrad+ Ped. 139,90
LX4 Rumble 29,90
LX4 Rum.+ 1Meg. 49,90
Padverl. (2m) 19,90
Adapter (us.-jp. Sp. laufen)

TOPHITS



119,90



89,90



139,90



99,90



119,90



114,90

Ladenpreise können abweichen Irrtümer,

PER 5 JAHREN
SIG UND SCHNELL

Telefonische Bestellannahme:
0201 / 777235

Bestellungen auch unter Fax 0201 / 777235 -

Bestellzeiten:

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr

Sa. 10.00 bis 14.00

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

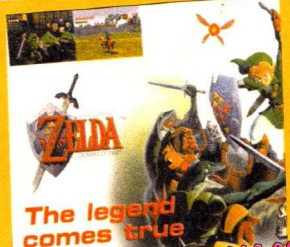
Bringt Ordnung in die Spielesammlung

N 64 Spiele - Box

2,90 DM / Stück

Unser Dankeschön für jeden
Kunden. Zu jedem bestellten
Spiel, gibt es eine Spiele Box
!!!! GRATIS !!!!

Auch in unseren Ladenlokalen
in Düsseldorf und Essen gültig



ZELDA64 KOMPL. DT. 114,90

ZELDA64 SPIELEBERATER 24,80



Tokio Gameshow Video

Dreamcast-N64-PSX

120 Min-VHS 24,90

4MB SPEICHERERWEITERUNG

69,90

DES MONATS



9,90



109,90



139,90



89,90



9,90



89,90



114,90



89,90



89,90



139,90



139,90



104,90



109,90



114,90

NBA JAM 99 dt. 104,90

SILICON VALLEY dt. 99,90

DN ZERO HOUR vorb.

NBA LIVE 99 dt. 114,90

EXTREME G 2 dt. 99,90

V.-POOL 64 dt. 109,90

Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM (inklusive NN Gebühr)

64

POWER

IN

Mario kommt zurück!

24 SMASH BROTHERS

26 MARIO PARTY



TOP GEAR OVERDRIVE

40

Top Gear Rally war ja schon genial – und jetzt ist der Nachfolger da!

KNIFE EDGE

60

Action wie auf Schienen – ein Beispiel dafür, wie ein schlechter Shooter aussieht!

CENTRE COURT TENNIS

42

Sportliche Premiere: Nach zwei Jahren gibt's endlich das erste Tennis-Spiel!

MAGICAL TETRIS

62

Micky Maus trifft Puzzle-Spiel – herausgekommen ist Magical Tetris!

NIGHTMARE CREATURES

44

Monster und Vampire treiben in dunklen Gassen ihr Unwesen – halte sie auf!

TWISTED EDGE SNOWBOARDING

64

Snowboarden ist ja so coooooool – und Twisted Edge ist auch nicht übel!

NFL QUARTERBACK CLUB '99

56

Absolut genial – man kann förmlich den Schweiß der Spieler riechen. Igitt!

MILO'S ASTRO LANES

66

Darauf hat die Nation gewartet – ein Bowling-Spiel fürs Nintendo 64!

S.C.A.R.S.

58

Super Computer Animal Racing Simulation – ein tierisches Rennvergnügen!

SAN FRANCISCO RUSH 2

68

Zurück in den Straßen von San Francisco geben wir wieder Vollgas!

REVIEWS

HAULT

FEATURES

- 28 Duke Nukem**
Die Stunde Null ist erreicht – und Duke Nukem kommt zurück!



- 34 Chameleon Twist 2**
Das Chamäleon mit der beweglichen Zunge ist wieder da!

- 38 Game Boy Color**
Alles über Nintendos neuesten Handheld!



64ZOOM

- 20 Goemon 2**
Ein Jump'n'Run der alten Schule – mit einem typisch japanischen Held!



- 22 Castlevania 64**
Aktueller Lagebericht mit den neuesten Bildern zu Konamis Action-Adventure!

RUBRIKEN

- 06 News-Flash**
Die neuesten Infos aus der Welt des N64, komplett mit Charts, und, und, und...
- 12 Postfach 64**
In Onkel Toms Posthütte darf gemeckert, gelobt, aber auch mal eingesteckt werden!
- 70 Abo-Angebot**
Als Abonnent verpaßt Du keine Ausgabe der 64 Power.
- 79 Lesercharts**
Eure ganz persönlichen Tops, Flops und Most Wanted-Spiele.
- 96 Nindex**
Alle bisher getesteten Spiele komplett mit Wertung auf einen Blick!
- 98 Vorschau/Impressum**
Was Euch in der nächsten Ausgabe erwartet, erfahrt Ihr hier!

TIPS & TRICKS

- 70 Cheat-Zentrale**
Neue Codes und Cheats direkt aus den besten Quellen.
- 74 Turok 2**
Begleite den Dschungel-Kämpfer auf seinem größten Abenteuer!

PAL-UPDATE

BOMBERMAN HERO

- 72** Bomberman war aber auch schon besser...



HOLY MAGIC CENTURY

- 74** Kleines Kind rettet die Welt – nicht schon wieder!



GASP

- 75** Ein weiteres mieses Prügel-spiel im Test.



F-ZERO X

- 76** Jetzt in PAL und immer noch genial!



WILL-
KOMMEN!

Unsere Stammleser werden diese Ausgabe der 64 Power wohl schon am 23. Dezember in den Händen halten, vielleicht sogar früher. Noch einen Tag bis Heiligabend! Für viele ist dies ein sehr entscheidender Tag in ihrem Leben. Einige werden Turok 2 unter dem Weihnachtsbaum vorfinden, andere dürfen Zelda 64: The Ocarina of Time auspacken, und manche werden sogar beide Spiele bekommen. Das wird ein Fest! Während die ganze Familie schön gemütlich beisammen sitzt und über den Gänsebraten herfällt, sitzt der Sohn (und in einigen seltenen Fällen auch die Tochter) im Wohnzimmer und kommt vom N64 nicht mehr weg. Soll das ein Fest der Liebe sein? Wir sagen ja! Spielt N64, liebt Eure Konsole, vergeßt alles andere! So lernt Ihr schon früh, was es heißt, in einer monogamen Beziehung zu leben. Laßt nichts über Euer N64 kommen – nun ja, vielleicht noch einen Game Boy Color, mehr aber nicht. Rettet Hyrule, bekämpft Dinosaurier und ladet stets Eure Waffen nach! Der Weihnachtsmann ist schließlich schon wieder über alle Berge, hat seinen Sack geleert und Euch hoffentlich reichlich beschenkt. Also, was wollt Ihr dann noch von dem Kerl?

OK, Spaß beiseite... so schön die Spiele auch sein mögen, gesellt Euch ruhig mal zur Familie und feiert mit. Genießt die Vorfreude auf die schönen Spielstunden in einer fiktiven Welt, die da noch auf Euch zukommen werden. Laßt Euch Zeit mit Turok 2 und Zelda 64 – denn die nächste Spieleflaute kommt bestimmt! Das Weihnachtsgeschäft nimmt langsam aber sicher ein Ende, die Hersteller baden in Kaviar (zumindest einige gute) und legen sich erst einmal zur Ruhe. Vielleicht ist das N64 am Ende des nächsten Jahres schon selbst wieder am Ende und muß dem Dreamcast weichen. Laß Rede, kurzer Sinn – spielt nicht so viel und schont Eure Augen! Viel Spaß mit einer proppevolle Ausgabe der 64 Power!

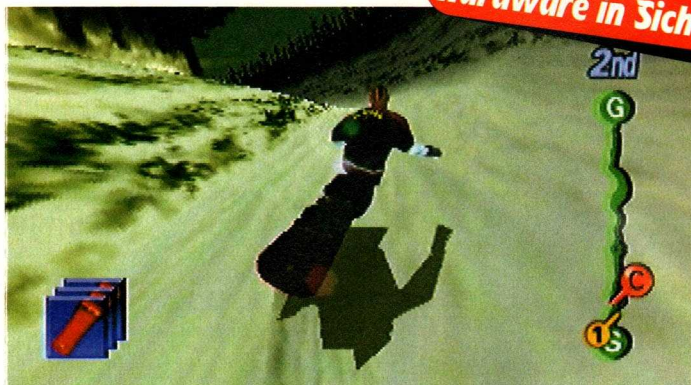
Euer Thomas Richter (hicks!)

64
News-Flash

Neue
Peripheri-
Geräte • Aktuelle
News-Meldungen

1080° 2 kratzt
die Kurve!

Neue N64-
Hardware in Sicht?



Au weia, das hat uns hart getroffen! Die Entwicklungen an dem Nachfolger von 1080° Snowboarding (auch als 1080° 2 bekannt) wurden gestoppt. Ende, aus, finito! Doch es gibt allem Anschein nach keinen echten Grund zur Panik. Die Herstellerfirma konzentriert sich jetzt vielmehr auf ein "neues Stück N64-Hardware"! Was soll das bloß sein? Es kursieren Gerüchte über Neuentwicklungen im Hardwarebereich von Nintendo, und es handelt sich dabei nicht um das 64DD. Selbst Shigeru

Miyamoto verkündete, daß 1080° 2 in der frühen Entwicklungsphase gestoppt wurde und sich der Hersteller nun in andere Gefilde wagt. Könnte dies vielleicht ein erstes Zeichen von Nintendos Konsole der nächsten Generation sein? Vielleicht das N2000? Unwahrscheinlich, denn so weit wird die Entwicklung wohl noch nicht sein. Aber was zur Hölle haäätpäät Ärmel, wennääÄ nicht das 64DD ist? Vielleicht will Big N für die weltweite Vermarktung des Dreamcast gewappnet sein und forscht im geheimen Labor vor sich hin. Wir werden diesem Gerücht in der nächsten Zeit verstärkt hinterherjagen und schauen, ob wirklich was Wahres dran ist. Wenn wir etwas Neues über zukünftige Nintendo-Hardware erfahren, dann liest Du es hier in der 64 Power!

▲ Schon im ersten Teil von 1080° Snowboarding ging es auf der Piste mächtig ab.



Big N noch bigger!

NINTENDO SCHNAPPT SICH STAR WARS-LIZENZ!

Nintendo gelang kürzlich ein echt starker Deal. Big N schafft es tatsächlich, dem Konkurrenten Sony eine der größten Filmlicenzen direkt vor der Nase wegzuschnappen! Für fünf Jahre bekommt Nintendo die Rechte zur Veröffentlichung von drei Star Wars-Spielen! Zwei davon basieren auf dem ersten Film der neuen Trilogie, Star Wars: The Phantom Menace (aargh, der Titel ist grausam!). Was aus dem dritten Teil wird, bleibt zunächst noch offen. Der Deal gibt Nintendo jedoch nicht irgendwelche Exklusivrechte. Star Wars-Spiele werden weiterhin zeitgleich für den PC und nach einer unbestimmten Zeit auch für andere Konsolen erscheinen. Wenn Du sie aber zuerst spielen willst, dann bist Du bei Nintendo an der richtigen Adresse!



"Oooh, R-Zwo, Nintendo hat uns gekauft!"
"Bloop, pillep, prapp-
blink."

TISCHE DES GRAUENS!

Klaus Trafford



"Aufgeräumter Schreibtisch, klarer Geist", meint das Management. Oh jeee...

Florian Seidel



Für das Foto hat er noch schnell die meisten Playboy-Poster versteckt!

Karsten Rohloff



Kleinsten Schreibtisch und kaputtester Stuhl!

Thomas Richter



Ein Tisch so sauber wie seine Weste. Zumindest scheint es so...

SQUADRON MIT PANNEN

Rogue Squadron verschoben



▲ Star Wars: Rogue Squadron: macht sich die Speichererweiterung zunutze. Wir sagten es ja, früher oder später brauchst Du sie!

Doch es gibt auch schlechte Nachrichten bezüglich Star Wars. Star Wars: Rogue Squadron wird erst im nächsten Jahr in Deutschland veröffentlicht. Nintendo hatte die Befürchtung, daß das Spiel zwischen Zelda 64 und Turok 2 unterginge. Dabei ist Rogue Squadron doch so ein tolles Spiel, oder? Und jetzt die gute Nachricht: Rogue Squadron wird die Speichererweiterung unterstützen und deshalb auch in Hi-Res-Grafik zu bewundern sein! Ein Review gibt es in Kürze...

Rare sahnt ab!

GONG FÜR RARE

Rare ließ kürzlich auf der BAFTA Interactive Entertainment-Preisverleihung im Oktober die Champagnerkorken knallen. Verliehen wurden die ersten Videospiele-Gongs – nun, komische römische Gesichter mit einem Auge. Rare wurde nicht nur zum englischen Spielehersteller des Jahres gekürt, sondern durfte auch einige Game-Awards mit nach Hause nehmen. Jetzt ist es offiziell: Silvereye wurde zum Spiel des Jahres gewählt! Gratulation an Rare! Wie Du sicherlich weißt, ist Silvereye hierzulande indiziert, und deswegen können wir die Nominierung gar nicht für gut befinden, gelle?



▲ Na, wer möchte diese beiden Hübschen nicht gerne im Wohnzimmer haben, hm?

Das wurmt!

EARTHWORM JIM WEITER UNTER DER ERDE

Interplays Earthworm Jim 3D wird wieder verschoben – das Spiel, entwickelt von der schottischen Firma Vis, wird jetzt wohl kaum noch vor Februar nächsten Jahres erscheinen. Die Verzögerung ist das Letzte, was Interplay noch gebrauchen konnte, da die Firma gerade einen Verlust von 15 Millionen Dollar hinnehmen mußte.

Darf Jim bald endlich auf Schweinen surfen?



ZELDA ZU PAPIER GEBRACHT

Spiel das Spiel, lies das Buch

Es gibt ein Leben nach Zelda 64! Auf dem Weg zur Fertigstellung befindet sich eine Novelle, basierend auf Nintendos Rollenspiel-Adventure The Legend of Zelda: The Ocarina of Time. Das Buch stellt eine Mischung aus einer Fantasy-Geschichte und einem Spielführer dar und wird vom amerikanischen Journalisten Jason Rich verfaßt. Leider ist derzeit nur ein Verkauf in den Staaten geplant und auch keine Übersetzung ins Deutsche in Sicht. Schade...



NEWS-SCHNIPPSEL

AUS DEM ALL – Space Invaders? Für das N64? Sicher nicht! Aber doch, es ist wahr – Activision bringt mit Hilfe des Entwicklerteams Z-Axis das 70er-Jahre-Spiel zurück zum N64.

ZIEMLICH DUNKEL – zur Überraschung von Nintendo drang aus den Reihen des Softwarehauses Rare, daß Perfect Dark doch auf einer 256 Mbit Cartridge kommt. Nintendo rechnete mit 96 Mbit.

MARIO-KÄMPFER – Nintendo bastelt an einem Kampfspiel! Auf dem Weg befindet sich ein Game namens Smash Brothers, in dem sich populäre Nintendo-Charaktere die Köpfe einschlagen. Mehr dazu auf Seite 24.

JET ODYSSEY – Paradigms Harrier 2000 wurde jetzt in Harrier 2001 umbenannt. Hoffentlich ist es nicht das Erscheinungsdatum.

Looney Tunes-Tuning

ES DARF GESCHUMMELT WERDEN!

Schon vor einigen Monaten kündigte Infogrames drei Spiele aus der Looney Tunes-Serie an. Bisher hat sich nicht viel getan, mal abgesehen von einigen neuen Bildern. Aber die sehen so vielversprechend aus, daß wir es kaum noch erwarten können, das erste Spiel der Reihe, Looney Tunes: Space Race, in den Händen zu halten! Mit den verschiedensten bekannten Comicfiguren geht es in bester Diddy Kong Racing- oder Mario Kart-Manier über unterschiedliche Planetenoberflächen. Dabei steht Fairplay an letzter Stelle: einzusammeln sind jede Menge Acme-Extras, mit denen sich die Kontrahenten völlig comicmäßig plättchen lassen. Etwas Witziges können wir ruhig auch mal wieder vertragen...



CYBER SPACE

• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga) • PC **INTERACT** Accessories • Internet

64 BIT POWER

SV 380 V3 RACING WHEEL 64

Auf der Rennbahn live dabei!

- Analoge Lenkaktion • Lenkempfindlichkeit stufenlos einstellbar
- Lenkwinkel bis 300° einstellbar • Lenksäule in Höhe und Neigung verstellbar • Digitale Fußpedale für Gas und Bremse
- Acht Feuertasten und digitales Steuerkreuz • Tisch- oder Aufsatzbedienung • Kein zwingender Einsatz der Fußpedale

unverblüdt, Preisbeisl. DM 139,99



SV 923 GAMEBOY TRAVEL PACK

- Bequeme Transport-Gerätschaft für das Nintendo® GameBoy™
- Zusätzliche Taschen bieten ausreichend Platz für Zubehör und Software • Spritzwasserfestes, gepolstertes Material schützt die elektronischen Komponenten sicher vor Regen, Staub und Stoßen

unverblüdt, Preisbeisl. DM 29,99



SV 393 A TREMOR PAK PLUS

Vibrationseinheit mit eingebautem Schacht für Speicherkarten

- Echte Erschütterungen garantieren ultimative Realitätsnähe
- Intensität der Erschütterungen in zwei Stufen regelbar (mit Stromsparmodus)
- Vorhandene Speicherkarten können weiterverwendet werden
- 1Mb Speicherkarte im Set enthalten

unverblüdt, Preisbeisl. DM 39,99



SV 384 ULTRARACER 64

Handliches Mini-Lenkrad für N64

- Analoges Mini-Lenkrad • Trigger für Gas und Bremse
- Schaumstoff-Ring im Lenkrad für mehr Komfort
- Vier digitale Richtungstasten • Zehn Feuertasten
- Tastenumblegungsfunktion • LED Status Indikator
- Memory Card Slot

unverblüdt, Preisbeisl. DM 59,99

INTERACT

Vertrieb nur über den Fachhandel
Interact Europe • Kreuzberg 2 • D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 • Fax (0 42 87) 12 51-44

www.interact-europe.de

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt. Eingetragene Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

Rock'n'Roll!

RAUFEN AUF SKATES

Sportler kommen für gewöhnlich mit blauen Flecken oder leichten Knochenbrüchen davon. Wer hätte schon gerne einen mit Stacheln bestückten Handschuh im Nacken oder möchte sich von einem Motorrad überfahren lassen? Diese Art von "Fairness" ist Bestandteil des 70er-Jahre Films Rollerball. MGM Interactive arbeitet derzeit an einer Umsetzung des Films für das N64. Rollerball ist eine futuristische Mischung aus Hockey, Speedway und American Football. Auf Rollschuhen. Mit extremer Gewalt. Au weia! Rollerball soll im nächsten Jahr erscheinen.



TOP 10

DIE ANZEICHEN FÜR ZU LANGES ZELDA-SPIELEN

Glaube uns, Nintendos jüngster Hit wird immer mehr Dein Leben bestimmen. Sei vorsichtig, und lies diese

- 10: DU HAST DAS VERLANGEN DIE BEISCHE DES NACHBARN ZU ZERHACKEN.
- 9: DU RENNST MIT EINEM HUNDI DURCH DEN KOPF DURCH DIE GEGEND.
- 8: DU VERSUCHST PASSANTEN "ANZUWISERN".
- 7: DU SPRINGST AUTOMATISCH VON BORDSTEINEN.
- 6: ES MACHT DIR NICHTS, WENN MAN DICH "TEEN-JUNGE" NENNT.
- 5: DU HAST ANGST DAVOR EINZUSCHLAFEN, DA DU UM SIEBEN JAHRE GEALTERT AUFWACHEN KÖNNTEST.
- 4: DU RANDALIERST AUF FRIEDHOFEN.
- 3: DU MEINST, GRÜN SEI IN MODE.
- 2: DU WILLST DEINE KINDER SPÄTER LINK UND ZELDA TAUFEN.
- UND DIE NUMMER EIN...
1: TUROK 2 LIEGT VERSTAUBT IN DEINEM REGAL!

09

Rock'n'Rumble



LX4 Tremor

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

LX4 Tremor + 1MB

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



LX4 Lenkrad
mit Rumble-Technik
Das erste N64-Lenkrad, bei dem Du Vibrationen und Rüttel-effekte spürst. Benötigt keine Batterien!
Unverb. Preisempf. 139,95 DM



G4 Controller

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

Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Vidis Electronic Vertriebs GmbH • Bornstr. 11 • 22459 Hamburg • Tel. 040 - 514 849-48



Gamewatch

Willkommen zur monatlichen Übersicht über alle Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden. Ja, das sind eine ganze Menge Titel, aber freu Dich bloß nicht zu früh – meistens werden die Games sowieso später veröffentlicht, als eigentlich geplant war.

Trotzdem bemühen wir uns, so genau wie möglich zu sein!

- Veröffentlichungsdaten werden oft ohne Vorankündigung verschoben. Mach uns bitte nicht dafür verantwortlich, wir produzieren die Spiele nicht!

10

DEZEMBER '98

Bust-A-Move 3	US	20
Chameleon Twist 2	US	05
Charlie Blast's Challenge	US	17
Disney Tetris	US	TBC
Doraemon 2	Jap	TBC
Fighting Force	US	17
Fishing	Jap	TBC
Goemon 2	Jap	23
Golden Nugget	US	02
Hiryu No Ken Stadium SD	Jap	11
Holy Magic Century	DT	TBC
Knife Edge	DT	TBC
NBA Jam '99	DT	04
Nightmare Creatures	US	09
Penny Racers	US	04
Pro Wrestling	Jap	26
Rakuga Kids	DT	Dec
Rat Attack	US	20
Roadsters '98	DT	TBC
Roadsters '98	US	20
Rush 2: Extreme Racing	DT	TBC
Shadowgate 64	Jap	TBC
South Park	US	20
Star Soldier: Vanishing Earth	US	16
Star Wars: Rogue Squadron	US	08
Tonic Trouble	US	16
Turok 2: Seeds Of Evil	DT	04
Zelda: Ocarina Of Time	DT	11

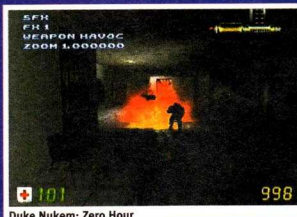
1999

4x4 Mud Monsters	US	Jul
Airboardin' USA	US	Jan
All-Star Baseball 2000	US	Apr
All-Star Tennis '99	US	Mar
Army Men	US	Sep
Assault	DT	Jun
Battle Tanx	US	Jan
Blades Of Steel	US	Feb
Bust-A-Move 3	DT	Jan
Caesar's Palace	US	Jan
California Speed	US	Mar
Castlevania 64	DT	Mar
Castlevania 64	US	Jan
Duke Nukem: Zero Hour	DT	Mar
F1 Pole Position 2	US	Jan
FIFA '99	DT	Mar
FIFA '99	US	Mar
GT World Tour	US	Feb
Hybrid Heaven	DT	Mar

Hybrid Heaven	US	Mar
Hype: The Time Quest	US	Jan
In-Fisherman Bass Hunter 64	US	Jan
Lego Racers	US	May
Micro Machines 64 Turbo	DT	Jan
Micro Machines 64 Turbo	US	Jan
Michael Owen WLS '99	DT	Mar
Monaco Grand Prix	US	Feb
NBA In The Zone '99	US	Jan
ODT	US	Feb
Penny Racers	DT	Jan
Rally Racing	US	Jan
Rampage: Universal Tour	US	Mar
Rat Attack	DT	Jan
Rayman 2	US	Mar
Re-Volt	DT	Jun
Rugrats	US	Jan
Shadowgate 64	US	Feb
Shadowman	DT	Mar
Snowboard Kids 2	DT	Apr
South Park	DT	Jan
Star Wars: Rogue Squadron	DT	Jan
Survivor: Day 1	US	Jan
Twisted Edge Snowboarding	DT	Jan
Ultraman Battle	Jap	Feb
Vigilante 8	US	Mar
Virtual Pool 64	DT	Jan
WCW Nitro	US	Jan
Winback	Jap	Mar
Wipeout 64	DT	Jan

NICHT BESTÄTIGTE TITEL

40 Winks	DT	TBC
All-Star Tennis '99	DT	TBC
Banjo-Toolie	DT	TBC
Castlevania 64	Jap	TBC
Command And Conquer 64	US	TBC
Contra Spirits 64	Jap	TBC
Donkey Kong 64	DT	TBC
Dragon Sword	DT	TBC
Duck Dodgers	US	TBC
Duke Nukem: Zero Hour	DT	TBC
Earthworm Jim 3D	DT	TBC
Earthworm Jim 3D	US	TBC
Extreme Sports 64	DT	TBC
Gauntlet Legends	US	TBC
Getter Love!	Jap	TBC
Ghouls & Ghosts	Jap	TBC
Goemon 2	DT	TBC
Harrier 2001	US	TBC



Duke Nukem: Zero Hour

Hercules	US	TBC
Jet Force Gemini	DT	TBC
Jungle Emperor Leo	Jap	TBC
Looney Tunes: Space Race	US	TBC
Magic Flute	Jap	TBC
Mother 3	Jap	TBC
Need For Speed 64	US	TBC
Neon Genesis Evangelion	Jap	TBC
Nuclear Strike	DT	TBC
ODT	DT	TBC
Ogre Battle 3	Jap	TBC
Perfect Dark	DT	TBC
Pokemon Snap	Jap	TBC
Rayman 2	DT	TBC
Rev Limit	DT	TBC
Road Rash 64	DT	TBC
Rollerball	US	TBC
Ronaldo Soccer	DT	TBC
Smash Brothers	Jap	TBC
Space Invaders	US	TBC
Spooky	US	TBC
Star Wars Racing Game	DT	TBC
Star Wars: The Phantom Menace	DT	TBC
Superman	DT	TBC
Survivor: Day 1	DT	TBC
Tazmanian Express	US	TBC
Tonic Trouble	DT	TBC
Tonic Trouble	Jap	TBC
Top Gear Overdrive	DT	TBC
Twelve Tales: Conker 64	DT	TBC
Twelve Tales: Conker 64	US	TBC
Untitled Rare Game	DT	TBC
Vigilante 8	DT	TBC
Wetrix 2	DT	TBC
Wild Metal Country	DT	TBC
Wipeout 64	DT	TBC
Xena: Warrior Princess	US	TBC

MORE LÄNGER LEBEN HÄRTER SCHLAGEN GAME POWER SCHNELLER RENNEN HÖHER SPRINGEN UNENDLICH ENERGIE UNENDLICHER SPIELSPASS

**gametm
buster**

DAS MODELMODUL MIT POWER



- LÄNGER LEBEN, HÄRTER SCHLAGEN, SCHNELLER RENNEN, HÖHER SPRINGEN • GAMEBUSTER HAT HUNDERTE VON EINGEBAUTEN CHEATS FÜR DIE NEUESTEN GAMES UND DIE BESTEN DER RESTLICHEN SPIELE • SPEICHER-MANAGER (SATURN) – 16MAL SOVIEL SPIELSTÄNDE SPEICHERBAR ALS MIT DEM STANDARD-MODUL • SPEICHER-MANAGER (PLAYSTATION) – KOPIERT DAS 10FACHE AN SPIELSTÄNDEN AUF DIE MEMORY-CARD • ZUSÄTZLICH ERHÄLT- LICHES PC-LINK FÜR DIE VERBINDUNG MIT EINEM PC – EIN MÜB FÜR JEDEN „HACKER“ • MIT DEUTSCHER MENÜFÜHRUNG UND DEUTSCHER ANLEITUNG. GAMEBUSTER-SUPPORT: UNTERSTÜTZUNG DURCH SPRACHCOMPUTERHOTLINE UND INTERNET-SITES FÜR ALLE CHEATS, TIPS & TRICKS UW.
- FÜGE EIGENE NEUE CODES HINZU, FÜR NEUE UND BESTEHENDE GAMES.

FÜR PLAYSTATION
ODER NINTENDO 64
ODER SATURN!
Für Betriebssystem
geeignetes System angeschlossen

DM 99,-
Nintendo 64-Version DM 119,-

INTERACTOR

- FAUSTHIEBE, TRITTE UND KOLLISIONEN REALISTISCH AM EIGENEN LEIB VERSPÜREN
- KANN MIT JEDER KONSOLE VERWENDET WERDEN, DIE ÜBER EINEN AUDIO- ODER KOPFHÖRERALS GANG VERFÜGT • ENTHÄLT ZUSÄTZLICH EIN M64-JOLT-INTERFACE ZUR VERWENDUNG MIT RUMBLE PACK-SPIELEN

DM 89,-

SHOCKWAVE



- JETZT FORCE FEEDBACK BEI ALLEN GAMES – NICHT NUR BEI RUMBLE PACK SPIELEN
- 1 MEG SPEICHER EINGEBAUT
- FORMSCHÖNES

DM 79,-

ADAPTER FÜR GAMEBOYSPIELE



- ALLE GAMEBOY-GAMES IN VOLLER BILDSCHIRMGRÖSSE AUF DEM NINTENDO 64 • DAS EINZIGARTIGE FARBPALLETEN-SYSTEM TAUCHT DIE NORMALEN GAMEBOY-SCHWARZWEISSGRAFIKEN IN PRÄCHTIGE FARBEN
- UNTERSTÜTZT VOLLEN STEREO-SOUND

DM 119,-

720 SLOT MEMORY CARD

- SPEICHERT BIS ZU 720 SPIELSTÄNDE • 48 MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL • MIT DIGITALEM DISPLAY ZUR ANZEIGE DER EINZELNEN FUNKTIONEN • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN • EINFACHE BEDIENUNG ÜBER DAS PLAYSTATION-JOYPAD • HIGH-QUALITY-SMD-DESIGN UND FORMSCHÖNES GEHÄUSE • SELBSTVERSTÄNDLICH MIT DATAFLASH-ANLEITUNG IN DEUTSCH UND DER GARANTIEKARTIE!

DM 129,-

360 SLOT MEMORY CARD

- SPEICHERT BIS ZU 360 SPIELSTÄNDE • 24 MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL • MIT DIGITALEM DISPLAY ZUR ANZEIGE DER EINZELNEN FUNKTIONEN • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN • EINFACHE BEDIENUNG MITTELS DES PLAYSTATION-JOYPADS
- FORMSCHÖNES GEHÄUSE

DM 119,-

120 SLOT MEMORY CARD

- SPEICHERT BIS ZU 120 SPIELSTÄNDE • BIETET DIE ACHTFACHE SPEICHERGRÖSSE EINER HERKÖMLICHEN MEMORY-CARD.
- VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT INTEGRIERTER SPEICHEROPTION • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN
- EINFACHE HANDHABUNG • FORMSCHÖNES HIGH-QUALITY-GEHÄUSE

DM 89,-

8 MEG MEMORY CARTRIDGE

- DOPPELTE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD.
- VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION.
- HIGH QUALITY-SMD-DESIGN UND SEHR FORMSCHÖNES GEHÄUSE.

DM 89,-

40 MEG MEMORY CARD

- 10FACHE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD! • EINFACHE „PLUG IN“-AUSFÜHRUNG • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION • KOMPLETT UNSICHTBAR FÜR DAS SATURN-BETRIEBSSYSTEM

DM 99,-

NINTENDO 64 MEGA MEMORY

- 20FACHE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD!
- UNTERSTÜTZT LADE-, SPEICHER- UND FORMATIER-FUNKTIONEN • IDEAL FÜR SPORT- UND ADVENTURE-SPIELE • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION • DIGITALES ANZEIGE-DISPLAY • EINFACHE HANDHABUNG • FORMSCHÖNES DESIGN

DM 99,-

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

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



Tel: 0 28 22/6 85 45

INT (49) 28 22/6 85 45

FAX ORDERS 0 28 22/6 85 47

INT (49) 28 22/6 85 47

SCHREIBT!

Geschenke und Briefe gehen über den Snail-Mail-Weg wie immer an folgende Adresse:

**64 Power
Onkel Tom
Postfach 3161
48581 Gronau**

Jeder Brief wird gelesen, aber wir können leider nicht auf jeden antworten. Also bitte keine Beschwerden! Die Meinungen unserer Leser entsprechen nicht unbedingt der Meinung der Redaktion.

Abonnementbestellungen bitte nicht auf diesem Wege einreichen, sondern mit dem Kennwort "64 Power Abservice" an uns schicken.

YOOHOO!

Vor knapp einer Woche hatte ich einen Leser an der Strippe. Folgendes Gespräch hatte sich ergeben:

Er: "Warum macht Ihr ein Heft für eine Kinderkonsole?"

Ich: "Vielleicht ist das N64 gar keine Kinderkonsole?!"

Er: "Doch, natürlich! Schau Dir doch mal Mario und Diddy und den ganzen *pillip* an, ist ja echt grausam!"

Ich: "Schon mal etwas von *indiziert* oder *indiziert* oder *indiziert* gehört, hm?"

Er: "Ööööh... na ja, nicht so richtig. Trotzdem eine Kinderkonsole! Kauft Euch mal 'ne PlayStation!"

Ich: "Wir machen auch die PowerStation!"

Er: "KLICK!"

So, wieder mal ein Beispiel für die Ignoranz einiger Menschen. Das Thema wird wohl nie vom Tisch sein, oder? Macht Ihr auch immer noch diese Erfahrungen? Schreibt mir bitte!

Euer Onkel Tom!

Konsolenkrieg

Tach Onkel Tom!

Eure 64 Power ist echt super, großes Lob von großes Meister. Ich finden Konsolenkrieg auch schwachsinnig (Michael Ehrlich, Ausgabe 11/98). Ich selbst habe keine PlayStation, aber ich spiele immer bei Freunden unter anderem *Gran Turismo*, *Tekken 3*, *Final Fantasy VII* und einige indizierte Spiele. Doch auch das N64 hat seine Top-Hits! Eine Frage: Könnt Ihr nicht mal unter anderem Namen Tips und Tricks für *Mortal Kombat 4* veröffentlichen?

Dominik Muders

Anm. v. Onkel Tom: Ach, dieses leidige Konsolenkriege-Thema... seufz. Als wenn manche Menschen nichts Besseres zu tun hätten. Aber schön, daß es auch vernünftige Leser wie Dich gibt, *schleim*. Nein, Tips für das von Dir genannte indizierte Spiel werden wir nicht veröffentlichen, weil es 1. indiziert ist und es 2. eh kaum jemanden interessiert.

Rund ums N64

Hallo Onkel Tommy! (Anm. v. Onkel Tom: Grmph!)

Erst einmal ein großes Lob an Euer Magazin, daß Ihr lustig und sinnvoll gestaltet. Ich bin ein absoluter Nintendo 64-Zocker und mir brennen die folgenden Fragen auf der Zunge:

1. In einer der vorigen Ausgaben habt Ihr von Segas Dreamcast-Konsole geschwärmt. Ist es wirklich so gut? Sollten sich diejenigen, die kein N64 besitzen, das Geld sparen und sich das Dreamcast kaufen? Immerhin hat es doppelt so viele Bits wie das N64.
2. Warum kostet *Zelda 64* mehr als *Turok 2*, da es von Nintendo ist und Nintendo schließlich keine Lizenzgebühren entrichten muß?
3. Warum nennt Ihr ein Spiel indiziert, wenn es sich beispielsweise um *Goldeneye* oder *Mortal Kombat* handelt? Ich meine, wieso ist es schlimm, wenn Ihr die richtigen Namen nennt?
4. Wieso gibt es überhaupt indizierte Spiele? Für die PlayStation gibt es viel brutalere Spiele, die man in jedem Geschäft für 99 Mark kaufen kann!

Kamil Krzeminski

Anm. v. Onkel Tom:

5. Soweit wir es beurteilen können, ist das Dreamcast wirklich eine sehr empfehlenswerte Konsole. Solange wir nicht selbst ein erstes Testexemplar in den Redaktionsräumen stehen haben, nehmen wir den Mund nicht ganz so voll. Wer weiß, vielleicht hat die Hardware wirklich eine ganze Menge im Kasten und die Hersteller liefern nur dämliche Spiele ab...
6. Daß *Turok 2* so günstig ist, grenzt schon fast an ein Wunder! Wir vermuten, daß Nintendo selbst in den Verkauf der *Turok 2*-Cartridges investiert, um endlich mehr ältere Spieler zum Kauf eines N64 zu bewegen. Eine gute Taktik, und wir haben auch noch etwas davon.
7. Mit der Nennung der richtigen Namen sollte man allgemein ganz vorsichtig sein. Schnell kann ein Text als werbende Aussage angesehen werden, auch wenn es unbeabsichtigt war, und für ein indiziertes Spiel dürfen wir natürlich nicht werben. Das fände die BPJS gar nicht witzig!
8. Das hat mit der Konsole nichts zu tun. Meistens wird ein Spiel gleich vorweg systemübergreifend indiziert, sofern es sich nicht vollkommen vom dem Spiel des anderen Systems unterscheidet. Auch brutale PlayStation-Spiele werden indiziert.

Rechtschreibung

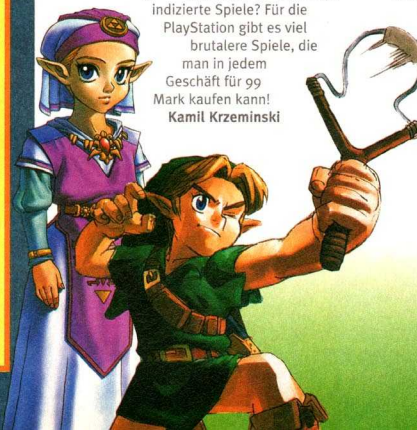
Hi Onkel Tom!

Als erstes: Geiles Magazin, daß Ihr da rausbringt. Ich habe mir die 64 Power nicht abonniert, weil es 1. für mich in der Schweiz etwas teuer wäre und 2. kaufe ich mir noch ein anderes Mag für das N64 (etwas dagegen?).

Ich finde es gut, daß Ihr so einen lockeren Schreibstil habt, weiter so...

So, genug geschleimt, ich besitze selbst ein N64 und bin stolz darauf, habe sechs Spiele (*1080°*, *Wave Race*, *Mario 64*, *Pilotwings*, *NHL Breakaway* und *Top Gear Rally*). Und zum titelgebendem Thema: Ich habe mir überlegt, ob

Onkel Tom & Co (ja, ich meine Euch) nochmals zur Schule gehen sollten... Na, dämmert's? Oder schreibt man jetzt neuerdings *EXTEME* Gz, statt *Extreme* Gz? Und das auf der Titelseite...ts ts!



Zum Schluß noch zwei Fragen:

9. Bleibt *V-Rally* so pixelig wie auf Euren Screenshots? *Top Gear Rally* sieht weicher aus, finde ich.
10. Welches Eishockey-Game findet Ihr besser, *NHL Breakaway* oder *NHL 99*?
Ich finde es übrigens cool, wenn sich PSX-Spieler und N64-Fans gegenseitig zur Sau machen, denn für mich ist und bleibt die N64-Konsole der Favorit.
Bruno Wickli

Anm. v. Onkel Tom: Endlich, ich dachte schon der Fehler mit dem fehlenden R ist niemandem aufgefallen...

1. *V-Rally* ist geil! Aber *Top Gear Overdrive* ist meiner Meinung nach noch geiler. Test in diesem Heft.
2. *NHL 99*.

Das erste Mal

Hallo Onkel Tom!

Dies ist mein erster Brief, den ich an Euch schreibe. Als erstes möchte ich erst einmal anmerken, daß Ihr die beste Crew und auch das beste Mag auf die Beine gestellt habt. (Anm. v. Onkel Tom: Wie man es nimmt... bei Klaus weiß man manchmal gar nicht so recht, wo bei ihm die Beine sind. Erstens sind sie kurz, und zweitens verschwinden sie unter seinem überdimensionalen Bauch. Also wirft man ihn einfach hin und er steht bald wieder – wie ein Stehaufmännchen!)

Soviel zum Lob. Natürlich gibt es auch einen Kritikpunkt: Der Test von *Space Station: Silicon Valley* in Ausgabe 16 mag ja recht gelungen aussehen. Auf der vierten Seite des Tests wurden aber (ganz) halbe Reihen von einem einzigen Screenshots verschlungen, so daß man sich die Hälfte des Satzes selbst denken mußte. Aber ansonsten sind Eure Reviews wirklich die besten.
Oliver Schmidt

Anm. v. Onkel Tom: Danke für das Lob, das tut immer gut. Kleinere Fehler geschehen nun mal, auch unsere Layouter sind keine Götter. Es können schließlich nicht alle so perfekt sein wie ich... ähem.

Zukunft

Hi Tom!

Erst einmal möchte ich das obligatorische Lob ablassen: Die 64 Power ist cool, aktuell, übersichtlich, witzig und total abgefahren. Nun zu meinen Fragen:

11. Wann kommt *Micro Machines 64* bei uns raus?
12. Da es mir egal ist, ob das 64DD heraus kommt oder nicht, könnt Ihr mir sagen, ob es sich lohnt ein Power RAM von Datel zu kaufen?
13. Warum sollte *Fighting Force 64* nicht nach Europa kommen? Etwa weil es zu brutal ist?



KURZ GESAGT

RAM-Erweiterung

Hallo Onkel Tom!

Ich finde Eure Zeitschrift "saugay"! Vor allen Dingen die 64 Zooms und Spielhilfen. Ich habe schon mit dem Gedanken gespielt die 64 Power zu abonnieren. Eine Frage: Was genau ist ein Expansion Pak?

Schöne Grüße an Big N! Die sollen endlich das 64DD auf den Markt bringen!
René Biedermann

Anm. v. Onkel Tom: Das Expansion Pak ist eine 4MB-Speichererweiterung. Das kleine Modul ersetzt das Jumper Pak des N64, das Du vorne oben am Gerät unter der Klappe findest. Nicht alle Spiele werden die Erweiterung unterstützen, doch solche wie *Turok 2* oder *Top Gear Overdrive* tun es bereits. In den meisten Fällen kannst Du davon ausgehen, daß Du eine zusätzliche Option im Spiel hast, die die größtmögliche Grafikauflösung bietet.

Abdruck

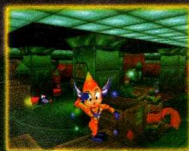
Hi 64 Power-Team!

Ihr seid wirklich die Größten und ich hoffe es bleibt dabei. Ich habe schon unendlich viele Briefe an Euch geschrieben, aber KEINER wurde in Eure göttlichen Zeitschrift abgedruckt. BITTE druckt ihn jetzt ab. Wann wird der Nachfolger zu *Banjo-Kazooie* in Deutschland erscheinen?
Felix Ross

Anm. v. Onkel Tom: So recht? Der zweite Teil von *Banjo-Kazooie* wird aller Voraussicht nach erst nächstes Jahr Weihnachten erscheinen. Zumindest denken wir, daß Rare das Weihnachtsgeschäft mit dem Super-Titel stürmen will.

A N Z E I G E

Starte Deine Mission!



Starshot

„ABFLIEGEN...“

Greif Dir die Aliens!



Starshot

„REINZIEHEN...“

14. Welches Spiel findet Ihr alle eigentlich am besten?
15. Stimmt es, daß eine Fortsetzung von Clayfighter geplant ist? Ich jedenfalls habe es in einem amerikanischen Magazin gelesen. Es trägt den Titel *Clayfighter Xtreme*. Das kann uns doch Interplay nicht antun, oder?
16. Lohnt sich *Buck Bumble*?
17. Ich besitze die US-Version von *Turok 2*, die ist einfach geil. Besitzt die Europa-Version eigentlich auch ein schwarzes Gehäuse?
18. 87% für *Yoshi's Story* sind ein bißchen viel für ein Spiel mit miesem Sound, mieser Grafik und schlechtem Dauerspaß, denn ich habe das Spiel in 2 Stunden durchgespielt. Die Wertung könntet Ihr um 10% reduzieren.

Flavian Spahr

Anm. v. Onkel Tom:

19. Im Frühjahr 1999, wenn alles klappt.
20. Sobald wir RAM-Erweiterungen in die Finger kriegen, stellen wir diese auch vor. Normalerweise sollten RAM-Bausteine in diesem Fall keinen Test benötigen.
21. Hmmmm... wenn es zu brutal ist, dann wäre höchstens Deutschland davon verschont geblieben. Keine Ahnung, warum das so ist.
22. Kommt drauf an, das ist bei uns stark situationsabhängig. Momentan natürlich *Zelda 64*!
23. Oh Gott, verschone uns! BITTE!
24. Ja.
25. Jep, auch die deutsche Version wird ein schwarzes Gehäuse haben.
26. Das sehen wir anders. Im Text haben wir deutlich darauf hingewiesen, daß *Yoshi's Story* ziemlich schnell durchgespielt ist. Von mieser Grafik oder miesem Sound kann wohl keine Rede sein, also konnten wir das Spiel getrost Anfängern empfehlen. Außerdem glaube ich kaum, daß Du wirklich alle Levels innerhalb von zwei Stunden öffnen konntest! Spiel mal weiter, es gibt dort eine Menge zu entdecken!

Vatersorgen

Hallo Onkel Tom (natürlich auch an alle andere 64 Power-Macher)!

Euer Mag ist einfach klasse, weil es von Monat zu Monat immer besser wird, nicht nur die Reviews. Aber in letzter Zeit habe ich ein großes Problem. Mein Vater ist wirklich vollkommen von Mario Kart 64 besessen. Jetzt heißt es fast jeden Abend "Komm, wir fahren eine Runde Mario Kart!". Langsam aber sicher halt ich's nicht mehr aus, da ich mir das Spiel kurz nach dem Erscheinungsdatum gekauft habe und ich es in 1 Woche durchgespielt hatte. Da kommt mein Vater ein halbes Jahr später und will dieses Spiel spielen. Ich will nicht sagen, daß *Mario Kart 64* ein schlechtes Spiel ist, nein, aber es wird langweilig, wenn man es durchgespielt hat. Deshalb Onkel Tom, rede meinem Vater mal ins Gewissen und Sorge dafür, daß das ein Ende hat! Noch mal kurz was zu den Konsolenkriegen: Ich finde das alles quatsch, man kann doch an jeder

Konsole Spaß haben. Ich besitze einen PC, eine PSX, ein N64, einen Game Boy und sogar einen Atari ST. Für jede Konsole gibt es gute wie auch schlechte Spiele.

Benjamin Werner

Anm. v. Onkel Tom: Du solltest froh sein, daß Du überhaupt einen Vater hast, der sich für Videospiele interessiert! Zeige ihm bloß nicht Diddy Kong Racing, dann kommt er gar nicht mehr von der Kiste weg.

Gitarren-Haß?

Sehr geehrtes 64 Power-Team, holert Onkel Tom!

Erst einmal "Danke" für die gelungene Komplettlösung zu *Mission Impossible*. Das Spiel kann richtig begeistern und einige Level verdienen sogar die Bezeichnung "genial", aber ohne Euch wäre ich an so mancher Stelle verzweifelt gewesen! So, nun muß ich aber Kritik anbringen, und zwar schon deswegen, weil Ihr es offenbar nicht für nötig haltet, auch mal Leserbriefe mit einem überwiegend negativen Inhalt zur 64 Power abzuordnen. Ich unternehme hiermit einen weiteren Versuch.

Ich habe mir letzten Freitag die PAL-Version von *F-Zero X* gekauft. Und ich muß sagen, das Game ist DIE Rennspielsensation! Das bislang beste Rennspiel aller Zeiten. Ein derart ausgereiftes Gameplay gab es zuvor nur selten. Und jetzt kommt wir zum entscheidenden Punkt: Die Musik ist ebenfalls grandios! Wie könnt Ihr die wunderschönen E-Gitarrenriffs nur als "Geschrammel" bezeichnen? Also ehrlich, einige der Techno-Jungle-Tracks aus *Extreme G* kann man vielleicht in der Anfangsphase noch hören, aber später geht einem das monotone Bumm-Bumm-Bumm stark auf die Nerven! Kompisitorisch hat hier eindeutig *F-Zero X* die Nase vorn – und ich bin wahrhaftig kein Techno-Hasser. Das Argument, die Musik paßt einfach nicht zum Spiel lasse ich nicht gelten. John Williams hat für Krieg der Sterne auch keine Futuro-Mucke, sondern einen klassischen Soundtrack komponiert – er erhielt den Oscar und die Musik ist selbst heute noch immens populär. Des weiteren finde ich Euer System mit der Wertungsänderung im Nachhinein absolut daneben! Ein Spiel bleibt wie es ist und damit auch die Wertung. Ihr bringt doch ein vollkommenes Chaos in die Wertungslisten! Überlegt Euch bitte mal, ob das der richtige Weg ist.

Florian Reichart

Anm. v. Onkel Tom: Zuerst einmal: Wir drucken auch die Briefe ab, in denen es vor Kritik nur so wimmelt! "Leider" sind jene Briefe viel zu selten, das ist die Wahrheit! So, und jetzt zu Deinem F-Zero X... Musik ist und bleibt Geschmackssache. Wir hätten nichts gegen Gitarren-Mucke gehabt, wenn sie auch gut wäre. Die Komposition der Musik in *F-Zero X* ist absolut innovationslos und der "Gesang" total daneben. Und daß klassische Musik gut zu

Science-Fiction-Filmen paßt, dürfte auch jedem spätestens nach Kubricks 2001 klar geworden sein.

Dies und Das

Hallo Leute!

Wie bei jedem Leserbrief steht am Anfang ein fettes Lob. Ich will mir nichts antun, also greife ich auf einen alten Leserbrief zurück: Die 64 Power ist einfach genial! Zum Glück habe ich sie abonniert. An der Zeitschrift schätze ich vor allem den witzigen Schreibstil, die Reportagen, die Reviews (sie zu lesen, macht einfach Spaß), das Cover (nicht zu niedrig, wie bei anderen Nintendo-Zeitschriften) ... ach, ich fasse mich kurz, mir gefällt das ganze Heft, von vorne bis hinten! So, jetzt will ich Dich noch ärgern, Onkel Tommy! (hehehehehe)

27. Sagt Alkali, sie sollen die Computer-Hotline abschaffen?
28. Schreibt die Zeiten, wann Ihr erreichbar seid, bitte auf die letzte Seite dazu. Ständig höre ich den Anrufbeantworter.
29. Bei mir funktionieren die Cheats für *Mission Impossible* nicht. Ich habe die deutsche Version. Warum funktionieren sie nicht?
- Tobias...äääh... (kann ich nicht lesen) Sippel, oder so...

Anm. v. Onkel Tom:

30. Warum? Was ist denn mit der Hotline? Ich glaube, wir sollten mal einen Hotline-Test starten...
31. Störe niemanden bei der Arbeit! Oder wie Klaus jetzt sagen würde: "Stört mich nicht beim Essen!" Also lassen wir uns nie stören. Na ja, manchmal schon...
32. Volltreffer! Bei den in der 64 Power abgedruckten Cheats handelt es sich um Codes für die NTSC-Version. Dafür findest Du in dieser Ausgabe die funktionierenden PAL-Cheats! Sorry...

Wrestling doof?

Hi Onkel Tom!

Ich finde die 64 Power total cool. Am allerbesten gefällt mir Eure Schreibweise. Um mich jetzt nicht lange mit Lobeshymnen aufzuhalten: Ihr seid einfach in allen Belangen die Besten. Doch als ich in der Ausgabe 10/98 den Bericht über *WCW/NWO Revenge* las, habe ich mich geärgert. Dort steht, daß Wrestling ein dummer Sport sein, den man verbieten müßte. Ich gucke manchmal Wrestling und mir gefällt es. Wieso sollte man es verbieten? Jetzt noch was: *Banjo-Kazooie* soll eines der umfangreichsten Spiele sein. Wieso habe ich es dann ohne Komplettlösung in fünf Tagen durchgespielt?

Andreas Kiehl

Anm. v. Onkel Tom: Ansichtssache. Aber was kann man daran toll finden, wenn sie fette schwitzende Männer im Ring die Fäuste gespielt ins Gesicht drücken und dabei wie Steinzeitmenschen wirken? Banjo-Kazooie ist gar nicht



so schnell durchgespielt. Scheinbar hast Du ohne jegliche Unterbrechungen vor dem Spiel gehangen.

Spiele- designer

Hallo Onkel Tom!

Erst einmal Gratulation für Euer Mag. Gut, reicht wohl an dieser Stelle. Ihr werdet ja immer so mit Lob vollgeschüttet, daß Ihr ja fast drin erstickt. Ich lese Euer Mag. leider erst seit Ausgabe 2/98. Dafür könnte ich mich hängen. Na, wir wollen's mal nicht übertreiben. Ich hoffe Ihr haltet Eure lässige Schreibweise bei. Und jetzt zu meinen Fragen:

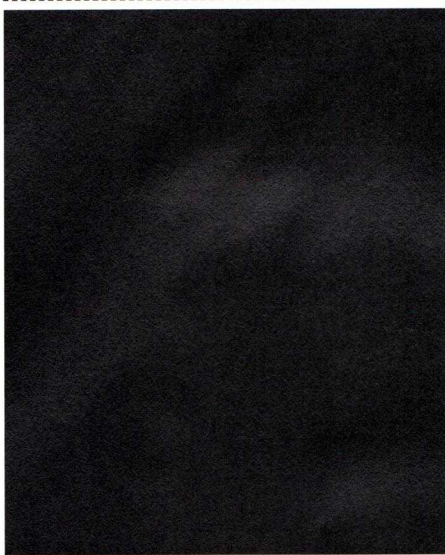
33. Wie wird man Spiele-designer und welche Ausbildung braucht man dafür?
34. Ich habe von einer schwarzen PlayStation gehört, mit der man selber Spiele machen kann. Gibt es so etwas auch für das N64?
35. Werden die Gegner für die deutsche Version von *Turok 2* auch wieder durch Roboter ersetzt?
36. Wie wäre es mal mit einem *Perfect Dark*-Poster?

Yussov Ali

Anm. v. Onkel Tom:

37. Spieledesigner haben meist eine Ausbildung im Bereich Informatik, können also gut mit

Du wolltest ein Poster mit "Perfect Dark"? Bitte sehr!



Programmiersprachen umgehen. Ansonsten benötigst Du nur noch eine Menge Kreativität und Ideen. Das sollte reichen.

38. Wieso? Ist Dein N64 nicht schwarz? Versuche doch mal eine Tastatur daran anzuschließen! Haaaahahaha! Nee, so etwas gibt es unseres Wissens nach nicht.
39. Nein, es sind in jeder Version die gleichen Gegner. Gut, gelle?
40. Siehe oben!

Krieg!

Hallo Onkel Tom!

Ich bin stolzer Besitzer einer PlayStation mit acht Spielen und finde es Scheiße, daß Ihr die PlayStation so runter macht, obwohl die PSX doch viel besser ist als das N64. Es gibt nichts, wo das N64 (meiner Meinung nach) besser ist als die PSX. Ich kenne kein Kampfspiel auf dem N64, das so gut wie *Tekken 3* ist, oder kennt Ihr etwa eins? Vielleicht *Clayfighter* oder *Dual Heroes*? Ich finde das N64 zum kotzen! Ich besitze sechs angeblich gute N64-Spiele, die ich persönlich Scheiße finde. Jetzt werdet Ihr Euch sicher fragen, warum ich mir das N64 und die sechs Spiel gekauft habe. Die Antwort fällt leicht. Als ich mir das N64 kaufte, hatte ich mich auf die 64Bit-Grafik gefreut, doch was kam heraus? Spiele wie *Clayfighter*, *Dual Heroes*, *FIFA 64*, *MRC* usw., zum Teil mit SNES-Grafik. Und für solche Spiele soll man auch noch Geld ausgeben. Das war meine Meinung. Trotzdem wünsche ich Euch viel Glück!

Gökhan Kuk

Anm. v. Onkel Tom:

Haaaaaaahahahaahaaaaaa!!!

Hehehehehehehe!!! Ho he! Da haben wir es wieder, ganz dicke! Tschuldigung, ich käme natürlich nie darauf, über einen unserer Leser zu lachen, ach wo... nee, jetzt mal im Ernst: Die Spiele, die Du hier aufführst, sind ausgerechnet die schlechtesten Beispielen für die Fähigkeiten des N64. Haben wir nicht selbst *Clayfighter* und *Dual Heroes* in den Dreck gezogen? Sagen wir nicht selbst immer, daß das einzige Genre, wo die PlayStation wirklich die Nase vorn hat das der Kampfspiele ist? Was ist denn mit *San Francisco Rush* auf der PSX? Sieht das nicht unter aller Kanone aus? Gibt es auf der PlayStation ein vergleichbar gutes Adventure wie *Zelda 64*? Wohl kaum, also SCHLUSS JETZT!

A N Z E I G E

Knall Dir den Weg frei!



Starshot

„WEGSCHIESSEN...“

Vernichte Deine Feinde!



Starshot

„FREIKÄMPFEN...“

Fragen über Fragen

Hi Onkel Tom!

Erst einmal ein großes Lob an Euch und dieses (ich will mich ja nicht einschleimen) supergenial, unübertreffbare und hochaktuelle Mag. Ihr seid einfach spitze, sehr informativ und leicht verständlich (umgangssprachliche Ausdrücke wie "logisch, gelle" stören mich nicht im Geringsten). 64 Power ist das beste N64-Mag, das ich kenne. Aber ich habe auch ein paar

Verbesserungsvorschläge für Euch: Die umstrittene Auf- und Abwertung im Nindex könnt Ihr doch umgehen, indem Ihr zwei Spalten macht. In die ersten, die sogenannte "Erstwertung" schreibt Ihr den prozentualen Wert der ersten Wertung; in die zweite Spalte die sogenannte "Konkurrenzwertung", d. h. es wird das Spiel allen anderen Spielen gegenübergestellt. Auch könntet Ihr im Anschluß der Top 10 auf einer Seite das momentan beste Spiel jedes Genres auflisten, oder? So, nun aber meine Fragen: 41. Zu wieviel Prozent wird das 64DD nach Eurer Meinung doch noch in Deutschland erscheinen?

42. Unterstützt Perfect Dark das Rumble Pak? Genug jetzt, ich schreibe Euch wieder und bleibe Euch treu! Macht so weiter!
Manuel Lehm

Anm. v. Onkel Tom: Danke für das Lob! Die Idee mit dem Nindex finde ich gar nicht mal so schlecht. Das knalle ich den anderen bei der nächsten Redaktionskonferenz mal auf den Tisch! Sehr gut!
43. Zu 10,33%.
44. Davon wirst Du wohl ausgehen können, ja.

Och, PSX kaputt!

Hi Tommy (und auch Klaus)!]

Jeden Monat muß ich Gott für Euer extrem geniales Magazin danken. Und auch dafür, daß es so eine coole, geile, horrrormäßig witzige (ach quatsch!), geniale Redaktion gibt. Doch manchmal verstehe Euch wer will (Anm. v. Onkel Tom: Willst Du? Warum hat Banjo nur 94%, also keine Goldmedaille bekommen? Es ist ja wohl um Klassen besser als Mario 64! Und Turuk 2 erst! Na ja, zu meinem Anliegen: Oooh, dieser Monat ist mein absoluter Pechmonat! Als erstes war meine US-PSX kaputt. Durchgeschmort! Aber nur, weil meine Schwester den Stecker ohne Adapter in eine deutsche Steckdose gesteckt hat. Tja, ich hätte sie vergraben können (meine Schwester)! Und dann N64- und Saturn-Verbot. Nur wegen dieser 4-5 in Latein. Ich verfluche meinen Lehrer (Anm. v. Onkel Tom: Was kann denn Dein Lehrer dafür, wenn Du Latein nicht peilst? Hm?). Dann bemerkte ich, daß Eure Mission Impossible-Cheats für die US-Version sind. Doch der F-Zero X-Cheat (Japan) hat geklappt! Und noch vielen Dank für die Banjo-Cheats! Fragen:

45. Ich habe mir für 799 Mark einen Sega Dreamcast (Jap) bestellt. Was das eine gute Entscheidung?
46. Preisfrage (die Antwort kennst nur Du!): Spielt Klaus noch Lego?

47. Wieviel wiegt Klaus? Treibt er Sport (damit ist nicht Sumo-Ringen gemeint)?
So, das wär's! Coustat ego 64 amare. Verstanden?
Ich nicht... tschüü!
Nico Rolzhauser

Anm. v. Onkel Tom: Tut mir leid für Deine PlayStation (hihihi).

48. Hmm... schwer zu sagen, da es sowieso erst einmal nur sehr wenige Spiele für das Ding geben wird. Ich hätte vielleicht noch auf einen Preisverfall gewartet. Investiere Dein Geld nächstes Mal besser in ein 64 Power-Abo! Und am besten ein PowerStation-Abo für Deine Schwester gleich dazu. Nächstes Mal weiß sie dann, daß man US-Konsolen nicht einfach so ans deutsche Stromnetz anschließen darf! Gott, Frauen...
49. Klaus hatte es mal mit Lego Technik versucht – ohne Erfolg. Das war ihm scheinbar zu anstrengend. Mittlerweile ist er wieder auf Playmobil-Junior umgestiegen. Uh oh, hoffentlich liest er das jetzt nicht!
50. Klaus wiegt – dank seiner bescheidenen Körpergröße – wohl nicht sonderlich viel mehr als ich. Ich schätze mal, er wiegt auch 70Kg, aber das ist nur eine Schätzung! Sein einziger Sport besteht darin, mittags aus der Redaktion abzuhaufen, zum örtlichen Imbiss zu rennen und sich dort die ekeligsten Speisen zu kaufen.

Demo-Cartridge

Lieber Onkel Tom!

Zunächst einmal möchte ich ein fettes Lob für Eure Zeitschrift und Euch aussprechend. In der 64 Power stehen die neuesten Spiele wirklich ausführlich beschrieben! Doch nun zur Sache: 51. Wie wäre es, wenn Ihr dem Heft eine Demo-Cartridge beifügt? Sie könnte die Form einer Kassette oder eines Controller Paks haben...
Sebastian Zivota

Anm. v. Onkel Tom: Wie sollen wir denn ein Demo auf ein winziges Controller Pak bringen? Und wieviel höchstens Du dann für die 64 Power bezahlen? 34,70 DM?

Klaus und Klaus

Hallo, mal von Klaus zu Klaus, respektive Tom! Da sich inzwischen einige Fragen meinerseits angesammelt haben, muß ich wohl mal meine Schreibfaulheit überwinden und versuche krampfhaft im Einfingersystem diesen Brief zu tippen. In der Hoffnung, daß wenigstens ein Teil meiner Fragen beantwortet wird, erst einmal die übliche Schleimerei. Nuuuuuuu, eigentlich fällt mir da nichts ein, was nicht schon zig Mal gesagt wurde und wird – höchstens, daß ich Eure 64 Power im Abo beziehe, was meine Zufriedenheit eigentlich ausreichend darstellen dürfte. Im übrigen habe ich ja bei Eurem Zweitjob PowerStation gelesen, daß eine direkte Bestechung bedeutend mehr Chancen haben

sollte! Das sollte kein Problem sein. Die gewünschte Salami kommt postwendend! Eine Rolle Kaffeefilter-Ersatz wird sich auch noch finden lassen. Nun zum eigentlichen Thema. Ihr hattet mal eine 64 Power-Spezial (Lösungsheft) rausgebracht. Weitere sollen angeblich folgen. Kann ich weitere Ausgaben in mein Abo einbeziehen?

Bald kommt das neue Dreamcast. Nach der 64 Power und der PowerStation nehme ich mal an, daß Ihr als geschäftstüchtige Schreiberlinge bereits an einer Power-Dreamcast arbeitet, oder? Oder habt Ihr die Entwicklung verschlafen? Glaube ich nicht. Und noch ne Frage: Viele klagen, daß es für das Nintendo keine Demos gibt, weil zu teuer. OK – wieso aber gibt es keine auf bereits fertigen Spielen? Konkurrenzdenken? Selbst wenn, die meisten Firmen haben doch sowieso mehrere Spiele im Rennen. Warum werden die nicht auf diese Weise auch für sich selbst?

Klaus Hausenblas

Anm. v. Onkel Tom: Bestechungsgeschenke nehmen wir übrigens immer gerne an, auch Salami! Vergeßt nicht, daß Klaus stets einen Riesenhunger hat und sich nicht mit Mini-Salamis (Ihr wißt schon, welche ich meine) zufrieden gibt.

Die 64 Power-Spezialausgaben kannst Du leider nicht über Dein Abo beziehen, dafür kommen sie einfach zu unregelmäßig auf den Markt. Und ja: Ein Dreamcast-Magazin ist geplant! Natürlich verpennen wir die Entwicklung nicht. Daß es keine Demos auf Spiele-Cartridges gibt, liegt auf der Hand: Der Speicher einer solchen Cartridge ist meistens extrem teuer und wird meistens eh voll und ganz für das eigentliche Spiel benötigt. Aber immerhin eine gute Idee.

Lightguns

Hallo Onkel Tom!

Ich bin Eddi und kenne Eure Zeitschrift erst seit drei Monaten, finde sie aber super! Ich hätte nie gedacht, daß es schon so viele Spiele für das N64 gibt. Jetzt will ich Euch meine Fragen stellen: 52. Auf der Seite 15 in Ausgabe 11/98 habe ich eine Scorpion Light Gun gesehen. Gibt es diesen Artikel auch für das N64?



53. Was haben PSX-Artikel in einer N64-only-Zeitschrift zu suchen?
54. In jeder Ausgabe steht irgendwo ein

Interactor dabei. Ich möchte mal wissen, wie er funktioniert. Mit Elektroschocks, oder wie?

55. Wo ist der Unterschied zwischen der englischen (uncut) Version, der US-Version und der deutschen Version von *Turok 2*?

Eduard Zeiser

Anm. v. Onkel Tom:

56. Nein, die Scorpion Light Gun gibt es erstmal nur für die PSX. Was willst Du auch damit, schließlich gibt es noch kein Spiel für das N64, das eine Lightgun unterstützt!
57. Uns kann es in den meisten Fällen egal sein, für was unsere Anzeigenkunden werben. Außerdem gibt es viele N64-Besitzer, die auch eine PlayStation ihr Eigen nennen.
58. Durch Vibrationen, die durch Lautsprecher zustande gebracht werden. Elektroschocks wären auch mal eine witzige Idee!
59. Es gibt keine Unterschiede zwischen diesen Versionen.

64ORUM

POWER

Das 64orum ist eine neue Rubrik innerhalb der Leserbrief, wo wir uns mit den brennenden Fragen der Branche beschäftigen und Dir die Gelegenheit geben, mit zu diskutieren. Also, schreib' uns Deine Meinung!

1. Sollte Nintendo das 64 DD endgültig fallen lassen und sich lieber auf die Module konzentrieren?
2. Sind Videospiele endlich gesellschaftlich akzeptiert oder mußt Dich selbst als Erwachsener noch mit dem lästigen Kiddie-Image herumschlagen?

Computer • Hardware • Software • Games

Freestyle

Wildenbruchstraße 69 • 12045 Berlin

Spiel des Monats
Turok 2
für N64, DV
86,99

Händleranfragen erwünscht !

Playstation

Sony Playstation	DV 239,90
Boot Chip	DV 8,90
Memory Card 15 Slot	DV 19,90
Memory Card 120 Slot	DV 39,90
Memory Card 360 Slot	DV 59,90
Pad div. Farben	DV 19,90
RGB Kabel	DV 14,90
XPlooder	DV 89,90
Ape's Exodius	DV 84,90
Apocalypse	DV 84,90
Box Champions	DV 84,90
C&C 2: Gegenschlag	DV 84,90
Constructor	DV 89,90
Crash Bandicoot 3	DV 84,90
Fifa 99	DV 84,90
Formel 1 98	DV 89,90
Racing Simulation 2	DV 84,90
Hugo	DV 84,90
Nascar 99	DV 84,90
NHL 99	DV 84,90
Tekken 3	DV 89,90
Tomb Raider 3	DV 89,90
Test Drive 5	DV 84,90
Tenu	DV 84,90

Ihr sucht ein Spiel wir haben es bestimmt Anruf genügt (PSX, N64, PC-DD)

Nintendo 64

Nintendo 64	DV 244,90
4MB Speichererweiter.	DV 69,90
Memory Card 1MB	DV 29,90
Memory Card 5MB	DV 59,90
Body Harvest	DV 99,90
Bio Freaks	DV 129,90
Buck Bumble	DV 109,90
Bust a Move 3	DV 89,90
Extreme G-2	DV 99,90
Fifa 99	DV 109,90
Gex Enter the Gecko	DV 129,90
Mission Impossible	DV 99,90
Nascar 99	DV 99,90
NBA Jam 99	DV 99,90
Star Wars R. Squadron	DV 109,90
Turok 2	DV 86,99
Turok 2 (uncut)	PAL 86,99
Zelda	DV 109,90

Verpackungskosten + Nachnahme (per Post) 9,90 + 3,00
 Versand (Sonst.) 6,90
 Ab 200DM Versandkostenfrei (ohne Grundgebühr)
 Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 200DM
 als Schadekostenersatz
 Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen
 Irrtümer vorbehalten
 Ladenpreise können abweichen
 Händleranfragen erwünscht

Tel.: 030-682 373 95 von 10-18Uhr
 :030-773 913 67 von 20-22Uhr
 Fax: 030-682 373 96

Starshot

Panik im Space Circus



Video Games 10/98: „...die mit Sicherheit größten Spielwelten, die bisher auf einem N64 zu sehen waren.“

64Power 11/98: 81% „...die skurrile Atmosphäre ist eine gelungene Abwechslung vom durchschnittlichen Jump'n Run-Einzel.“



Abfliegen, reinziehen, wegschießen, freikämpfen!

„Starshot: Panik im Space Circus“ für Nintendo 64

- Spaciges 3D-Action-Adventure
- Satirisches Szenario mit über 300 freckigen animierten Außerirdischen
- Atmosphärische Mischung aus Science-Fiction, Cartoon und schwarzem Humor
- Non-lineares Gameplay in knallbunter Grafik
- 25 schräge Missionen auf 7 Planeten
- ✓ Erhältlich ab Ende November



www.infogrames.de
 011-300-999999
 Nintendo 64 darf nur von Nintendo & Nintendo Co. Ltd.



* AUSGEZEICHNET
ZUM BESTEN VIDEO-
UND COMPUTERSPIEL-
SPEZIALVERSAND-
HANDLER AUF DER
ESN-MESSE 1997 IN
NÜRNBERG



THEO KRANZ VERSAND

Laden und Versand
Hilfspromenade 17
97070 Würzburg

Im Theo Kranz Party
im Autopark
(nur Laden, kein Versand)

Im Brickcenter
44135 Dortmund

Laden
Bahnhofstraße 28
94032 Passau

& LÄDEN

MARIO PAK KOMPLETT SET

NINTENDO 64, DT. VERSION,
INKL. CONTROL PAD,
AV-KABEL, SCART-ADAPTER
UND SUPER MARIO 64
NUR SO LANGE VORRAT REICHT!

244,-

NINTENDO 64

- MARIO KOMPLETT PAK 244,-
- NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64
- ANTENNENKABEL 24,95
- ANTENNENKABEL ORIG. 49,95
- CONTROL PAD - ORIGINAL 54,95
- (GRAU, GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)
- CONTROL PAD JOYTECH 49,95
- JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH 49,95
- NINTENDO 64 - SCHUTZHÜLLE 9,95
- EXPANSION PAK-ORIGINAL 64,95
- SPICHERERWEITERUNG 4 MB
- GAME BUSTER 99,95
- LENKRAD RACELEADER 64 109,95
- MEMORY CARD 0,25 MEG. ORIG. 24,95
- MEMORY CARD 0,25 JOYTECH 19,95
- MEMORY CARD 1 MEG. 26,95
- MEMORY CARD 8 MEG. 59,95
- RUMBLE PAK ORIGINAL 34,95
- RUMBLE PAK JOLT (INKL. MEM. 1 MEG.) 39,95
- RUMBLE PAK JOYTECH 49,95
- TREMOR PAK LK4 29,95
- 1080 SNOWBOARDING 89,95
- AIR BOARDER 64 119,95
- ALL STAR TENNIS '99 (DEZ) 99,95



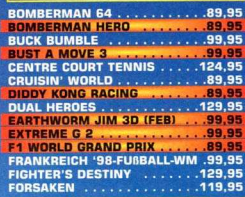
BOMBERMAN HERO 89,95



EXTREME G 2 99,95



BANJO & KAZOOIE 89,95



BUCK BUMBLE 99,95



BODY HARVEST 94,95



F-ZERO X 89,95

G.A.S.P. 99,95

GEX 64 (GEX 2) (FEB) 129,95

GLOVER 89,95

GOEMON MYSTICAL NINJA 129,95

GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION 99,95

HOLY MAGIC CENTURY 129,95

IGGY'S RECKING BALLS 79,95

INT. SUPERSTAR SOCCER 64 79,95

INT. SUPERSTAR SOCCER '98 99,95

KNIFE EDGE 99,95

LYLAT WARS/IONE RUMBLE PAK 89,95

MADDEN NFL '99 99,95

11/00 229,95

GLOVER 89,95

BUST A MOVE 3 99,95

SPACE BEAMER

Der Nr. 1 Hit aus den USA: 'Toy of the Year' 1997!

jetzt auch in Deutschland!

Strahlung absolut ungefährlich dank spezieller Infrarot-Technik

Space Basic Set (1 Laser, 1 Weste) 59,95

Space Robo Set (1 Laser, 1 Robo) 79,95

Space Team Set (2 Laser, 2 Westen) 99,95



F1 WORLD GRAND PRIX 89,95

MARIO KART 64 99,95

MISSION IMPOSSIBLE 99,95

NASCAR '98 (DEZ) 109,95

NBA JAM '99 (DEZ) 84,95

NBA LIVE '99 (DEZ) 109,95

00400

STILLNESS LVL

WIND CUTTER LVL

TYRANT LVL

HOLY MAGIC CENTURY 129,95

NASCAR 99 (DEZ) 109,95

NHL '99 109,95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

FAX 0931/571602

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN

TEL: 0049
85 17 37 77

1 DM-7,5 ÖS; PORTO 6,99 ZZGL. NN-GLB



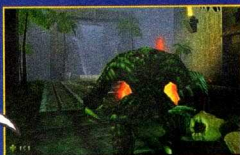
JE 19,95

0931 3545 235



**WEIHNACHTS-
SCHNAPPCHEN-MARKT**
nur solange Vorrat reicht

BOY HARVEST	94,95
CHAMALEON TWIST	49,95
G.A.S.A.	99,95
100% RICKIN' PALES	74,95
NAGANO WINTER OLYMPICS	89,95
NBA PRO '98 (IN THE ZONE)	89,95
NFL QUARTERBACK CLUB '98	49,95
NFL BREAKAWAY HOCKEY '98	49,95
SPACE STAT-SILIKON VALLEY	94,95
TOP GEAR RALLY	49,95
TUROK 2 DINOSAUR HUNTER	49,95
WCW VS. NWO WORLD TOUR	129,95
WWF WARZONE	99,95



TUROK 2 (DEZ) (DT. VERS.) 88,88
TUROK 2 (ENGL. PAL. VERS.) 99,95

NFL BLITZ (DEZ)	109,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99	94,95
NHL '99	109,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY (DEZ)	94,95
OFF ROAD CHALLENGE	129,95
RAKUGAKIDS	129,95
RAMPAGE WORLD TOUR	129,95
SCARS	109,95
SNOWBOARD KIDS	89,95
SPACE STATION-SILIKON VALLEY	94,95

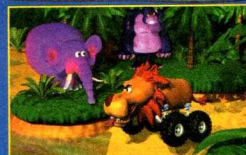


STAR WARS - ROG.S. (JAN) 109,95



ZELDA 64 (DEZ) 109,95

STAR WARS
 - ROGUE SQUADRON (JAN) 109,95
 STARBROTHER (SPACE CIRCUS) 109,95
 SUPER MARIO 64 89,95
 SPIELERABETER MARIO 64 24,80
 TONIC TROUBLE (ED) (MARZ) 109,95
 TOP GEAR OVERDRIVE 109,95
 TUROK 2-DEUTSCHE VERSION 88,88
 TUROK 2-ENGL. VERS. (PAL) 99,95
 TWISTED EDGE SNOWBOARD 129,95
 VIRTUAL CHESS 64 119,95
 VIRTUAL POOL (FEB) 109,95
 V-RALLY (DEZ) 99,95
 WALIAE COUNTRY CL. TRUE GOLF 119,95
 WAYNE GRETZKY HOCKEY '98 129,95
 WCW VS. NWO: REVENGE 129,95
 WIPEOUT 64 (JAN) 129,95
 WWF WARZONE 99,95
 YOSHI'S STORY 89,95
 SPIELERABETER YOSHI'S STORY 24,80
 ZELDA 64-CARINA OF TIME (DEZ) 109,95
 ZELDA 64 - LIMITED ED. (SVR) 179,95
 ZELDA 64 - SPECIAL ED. (SVR) 139,95
 SPIELERABETER ZELDA 64 24,80



SILIKON VALLEY - SPACE ST. 94,95



F-ZERO X 89,95



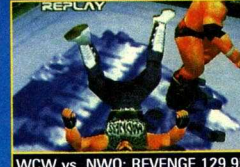
S.C.A.R.S. 109,95



V-RALLY 64 (DEZ) 99,95



WCW vs. NWO: REVENGE 129,95



WIPEOUT 64 (JAN) 129,95

GAME BOY COLOR

GAMEBOY COLOR 139,-
 GAMEBOY COLOR
 CLEAR PURPLE 139,-

BUGS BUNNY & LOLAUJANI 54,95
CONKER'S POCKET TALES 59,95
GAME & WATCH GALLERY 2 44,95
HARVEST MOON 59,95
NBA JAM '99 (JAN) 64,95
POCKET BOMBERMAN 44,95
QUEST FOR CAMELOT 59,95
TETRIS DELUXE 44,95
TUROK 2 (DEZ) 64,95
TWEETY & SYLVESTER (DEZ) 54,95



1080 Snowboarding 89,95 **Earthworm Jim 3D (Feb)** 99,95
NBA Live '99 (Dez) 109,95 **Gex 64 (Feb)** 129,95

GAMEBOY

GAME BOY POCKET COLOR EDITION
 (VERSCHIEDENE FARBEN: ROT,
 GRÜN, GELB, BLAU, SILBER,
 TRANSPARENT, PINK) 109,-
BATTERY PACK - GAMEBOY 9,95
LADEGERÄT - GAMEBOY 19,95
LINKKABEL (JOYTECH) 14,95
GAME BOY CAMERA
 (VERSCHIEDENE FARBEN) 99,95
CAMERA
PRINTER 119,95
ALADDIN - CLASSICS 49,95
ARIELLE - CLASSICS 44,95
ASTERIX & OBELIX - CLASSICS 44,95
BRAIN DRAIN 59,95
BUGS BUNNY & LOLA 54,95
BUGS BUNNY: CRAZY CASTLE-CL. 44,95
BUST A MOVE 2 39,95
DISNEY'S MULAN 59,95
DONKEY KONG LAND - CLASSICS 44,95
DONKEY KONG LAND 2-CLASS. 44,95
DONKEY KONG LAND 3 64,95
DR. FRANKEN 44,95
DR. FRANKEN 2 44,95
DUCK TALES - CLASSIC 44,95
GARGOYLES QUEST 44,95

GOEMON - MYSTICAL NINJA 59,95
GOZILLA 59,95
HUGO (TEIL 1 ODER 2) 59,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 59,95
KING OF FIGHTER - HEART OF B. 59,95
LUCKY LUKE 64,95
MARIO & YOSHI 29,95
MARIO'S PICROSS 49,95
MICKEY'S DANGEROUS 49,95
CHASE CLASSIC 44,95
MONOPOLY 59,95
ON THE TILES 44,95
OTTIFANTEN 59,95
POCKET BOMBERMAN 49,95
ROGER RABBIT - CLASSICS 44,95
SCHIFFE VERSENKEN 59,95
SCHLUMPF 3 69,95
SMALL SOLDIERS 59,95
SPIROU 64,95
STREET FIGHTER 2-CLASS 44,95
SUPER MARIO LAND 2-CLASS. 44,95
TAMAGOTCHI 59,95
TUROK 39,95
TWEETY & SYLVESTER (NOV.) 54,95
V-RALLY 64,95
WORLD CUP '98 59,95
WORMS 64,95
WWF WARZONE 49,95

SUPER NINTENDO

ALADDIN - CLASSICS 79,95
ASTERIX 54,95
ASTERIX & OBELIX - CLASSICS 74,95
DIDDY'S KONG QUEST (DKC2)-CL. 79,95
DONKEY K. COUNTRY 3-CLASS. 74,95
FIFA '97 GOLD EDITION 69,95
KIRBY'S DREAM COURSE 49,95
KIRBY'S GHOST TRAP 49,95
LUCKY LUKE 119,95
MICKEY'S MAGICAL QUEST-CL. 74,95
MICKEY & MINNIE-CLASSIC 74,95
NBA LIVE '97 69,95
PGA EUROPA TOUR '97 129,95
SN. CITY CLASSICS 59,95
STAR WARS-EMPE STRIKES B. 89,95
STAR WARS-RETURN OF J. EDI 89,95
SUPER BOMBERMAN 2-CLASS. 74,95
SUPER MARIO WORLD - CLASS. 64,95
SUPER METEORID-CLASSICS 74,95
TEETER GOLF MARIO & CLASS 59,95
TIM: DER SONNENTEMPEL 109,95
TIM & PUMBAA'S 79,95
WILLIAM'S ARCADE'S GRAH. 99,95
WORMS 64,95
YOSHI'S ISLAND (S.M.W.2) CL. 79,95

Theo KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHREN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERAREN AKTIVIEREN SIE UNSERE "SCHNELL-PORTIERER". NUTZEN SIE UNSERE VORBESTELLVERBUNDENHEIT: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT GANZ ANZEIGEN, LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO UND DIE BESTELLENTGELDER. UND NICHT LIEFERBAR? - magazin

ERFOLGT PORTOFREI
 BESTELLENTGELDER BIS 200 UHR
 SIE KÖNNEN AUCH UNSERE
 KOSTENLOSES MAGAZIN
 MIT IHRER BESTELLENTGELDER
 JEDER BESTELLUNG BEIFÜGT MIT
 FRANKIERTEN 10 DM UND
 ADRESSIERTEN STÜCKUMSCHLAG
 (DIN 65) ANFORDERN.



▲ Die merkwürdigen einäugigen, Regenschirm-ähnlichen Viecher sind in Goemon nichts Besonderes. Da soll noch mal einer sagen, Japaner wären verrückt!



▲ Da zwei Spieler gleichzeitig ins Spiel dürfen, können Gegner schneller und effektiver geplättet werden.



▲ Goemon ist nicht nur auf seine kleinen Beine angewiesen. Er kann auch reiten, wie man hier sehen kann.

Goemon 2

Der blauhaarige Kerl kehrt zurück!

Unglaublich, aber wahr! Goemon, das japanische Äquivalent von Robin Hood, erscheint zum zweiten Mal in einem Spiel auf dem N64. Im Gegensatz zu *Mystical Ninja Starring Goemon* reist unser kleiner Held in *Goemon 2* jetzt durch eine seitliche scrollende Welt. Statt eines 3-D-Adventures wird es diesmal ein Jump'n'Run sein! Aber laß Dich

davon nicht abschrecken, schließlich folgt der neue Ableger der Serie den Fußstapfen der SNES-Goemon-Spiele, und das sind welche der wildesten überhaupt – die komplette Grafik erstrahlt zudem in glanzvollem 3-D!

In *Ganbare Goemon: Deoro Dero Obake Tenkomori* (so der japanische Titel, hier wird es wohl er unter *Mystical Ninja: Goemon 2* bekannt werden) stiefelt Goemon wieder mit seinen drei Freunden durch die Landschaft. Mit dabei sind Ebisumaru, Yae und Sasuke, der Roboter-Ninja. Die neueste Herausforderung ist diesmal der Tod selbst! Ein Erfinder entwickelte eine Maschine, mit der sich Tote wieder in die Welt der Lebenden zurückbringen lassen. Leider versuchen jetzt natürlich auch die Verstorbenen ins Leben

 **GOEMON 2**

Vertrieb: Konami
Hersteller: Konami
Erhältlich: Frühjahr 1999

▼ Keine Ahnung, wie dieser Kerl als Lebender aussah, aber er wäre ein schöner Basketballkorb gewesen!



◀ Goemon und Yae werden von einem...äääh... Ding verfolgt! Aber was genau soll es darstellen?



FRÜHES SHOP NINTENDO

Folgende Artikel sind Neuspiele!!!
Nur solange Vorrat reicht !!!

GAMEBOY

Game Boy Color	139,95
Game & Watch Gallery 2*	44,95
Pocket Bomberman*	44,95
Quest for Camelot*	59,95
Tetris Deluxe*	44,95
Turok 2*	59,95
Game Boy Pocket	109,95
Lightmaster	19,95
Link-Kabel	19,95
Netzeil-GB & Pocket	29,95
Alddinn	39,95
Animanics	39,95
Asterix & Obelix	39,95
Battle Arena Toshinden	39,95
Bust-A-Move 2	49,95
Donkey Kong Land	39,95
Donkey Kong Land 2 <a>	49,95
Donkey Kong Land 3	29,95
Dr. Mario	29,95
Earthworm Jim	39,95
Ferrari	44,95
FIFA Soccer '97	39,95
Godzilla	54,95
Golf Classic	29,95
Hercules	54,95
Judge Dredd	29,95
Kirby's Dream Land	39,95
Maus, Die	54,95
Mega Man	29,95
Moleman	39,95
Monopoly	54,95

NBA All Star Chall. 1	24,95
NBA All Star Chall. 2	29,95
Ottifanten	54,95
Pac Panic	39,95
PGA Tour Golf '96	29,95
Pinball Heroes <a>	39,95
Primal Rage	29,95
Roger Rabbit	44,95
Schiffe versenken	54,95
Space Invaders	24,95
Spy vs Spy	39,95
Stargate	29,95
Star Battle Tank	29,95
S. Mario Land 1 - 3	je 39,95
T 2 - Arcade Game	19,95
T 2 - Judgment Day	29,95
Im in Sonnenstempel	39,95
Track & Field	44,95
True Lies	19,95
V-Rally	54,95
Waterworld <a>	29,95
WWF Superstar 1	29,95

N64-Zubehör

GAMEBOY Erweiterung

E3 '98 Messe-Video

3 Std. = 29,95
über 4 Std. = 39,95

Joyboard	79,95
Joypad	39,95
Joypad farbig	39,95
blau, grün, rot oder schwarz	je 39,95

Legend	49,95
Joypad transparent	49,95
Joypad SV 300	39,95
Joypad SV 303	39,95
Joypad SV362 Shark	59,95
Joypadverlängerung	14,95
Lenkrad V3	119,95
Lenkrad & Rumble Pak	119,95
Memory Card	19,95
Memory Card 1 MB	29,95
N64 Konsole & Mario 64	239,95
Rumble Pak	39,95
S-VHS Kabel	29,95
Ultraconnector	69,95
Vortex	99,95

SUPER NINTENDO

ACME Animation	39,95
Actrater 2	39,95
Aero the Acrobat 2 <a>	29,95
Army Lightfoot	39,95
Asterix	39,95
Asterix & Obelix	49,95
Big Hurt Baseball	29,95
Blomatt <a>	39,95
Bongomaster	39,95
Outrigger Island	29,95
Donald in Maui Mallard	49,95
Donkey Kong Country 2	39,95
<mit deutscher Anleitung>	
Donkey Kong Country 3	49,95
Earthworm Jim 2	39,95
FIFA Soccer <a>OV	19,95
FIFA Soccer '96	29,95
FIFA Soccer '97	49,95
Hebereke Popoon 1 & 2	je 29,95
Incred. Crash Dummies	19,95
Int. Superstar Soccer	49,95
Izzy's Olympic Quest	39,95
Jimmy Connors	49,95
Joe & Mac 3	39,95
Judge Dredd	39,95
Justice League Task Force	39,95
Kirby's Dream Course <a>	49,95
Kirby's Dream Trap	79,95
Lucky Luke	49,95
Lufia incl. Spielberater	49,95
Marvel Super Heroes	49,95
Mega Man 7	49,95
Mohawk & Headphone Jack	39,95
Mr. Do	39,95
Mr. Pacman	39,95
NBA - Give 'n Go	39,95
NBA Hangtime	49,95
NBA Live '97	49,95
NHL Hockey '95 <a>	29,95
NHL Hockey '96	29,95
NHL Hockey '97	49,95
Oscar	49,95
Pac Man 2	49,95
PGA Tour Golf '96	49,95
Pilotwings	39,95
Pinocchio	39,95
Prehistrick Man	49,95
Primal Rage	29,95
PuTTY Squad <a>	39,95

Razbli Bobble	49,95
Realz	49,95
Revolution X	29,95
Rise of the Robots	29,95
Schlümpfi, Die 2	49,95
Shaq Fu <a>	29,95
Sonic Blastman <a>	39,95
Spirou	49,95
Star Trek Deep Space	29,95
Star Trek N.G.	29,95
Stargate	49,95
Streetfighter Alpha 2	49,95
Super Dany <a>	29,95
S. Empire Strikes Back	49,95
Super Int. Cricket <a>	39,95
S. Mario All Star <a>	39,95
Super Metroid	49,95
Super Punch Out	49,95
Super Star Wars	49,95
Super Tennis	29,95
Terranigma	49,95
Tetris 2	49,95
Tetris Attack	49,95
Tim in Tibet <a>	39,95

AN- UND VERKAUF VON NINTENDOSPPIELN

1080 Snowboarding	84,95
Aero Gause	99,95
Amiga 286	49,95
All Star Tennis '99 (12)	99,95
Banjo & Kazooie	79,95
Bio Freaks	119,95
Blasphemous	79,95
Boomerang Hero	69,95
Bust-A-Move 2	59,95
Centurion	39,95
Centurion Tennis	109,95
Chameleon Twist	49,95
Charly's Blast Chlg. (12)	109,95
Chopper Attack	119,95
Clayfighter 63 1/3 <a>	49,95
Clayfighter 63 1/3	69,95
Cruis'n USA	79,95
Cruis'n World	79,95
Dual Heroes	89,95
Extreme G	94,95
Extreme G 2	94,95
F1 World Grand Prix	79,95
F-Zero	89,95
FIFA 64	119,95
FIFA '98	119,95
Fighter's Destiny	89,95
Frankreich '98	89,95
G.A.S.P.	69,95
Glover	89,95
Int. Superstar Soccer 64	84,95
Int. Superstar Soccer '98	89,95
John Madden 64	69,95
Knife Edge	89,95
Lylat Wars & Rumble Pak	109,95
Mace - Dark Eye	69,95
Mischief Makers	49,95
Mystical Ninja	119,95
Nascar '99 (12)	109,95
NBA Jam '99 (12)	94,95
NBA Live '99 (12)	94,95
NFL Quarterback '99	84,95
NHL '99	109,95
NHL Breakaway '99 (12)	94,95
Off Road Challenge	109,95
Penny Racers (12)	119,95
Racing Simulation 2 (12)	124,95
Racing Simulation 2 (12)	124,95
S.C.A.R.S. (12)	109,95
San Francisco Rush	69,95
Star Wars	109,95
Star Wars Rogue Sqd.	109,95
Tonic Trouble (12)	109,95
Top Gear Overdrive (12)	109,95
Twisted Edge Snowb. (12)	109,95
V-Rally (12)	99,95
Virtual Pool (12)	109,95
Whispering Willows Golf Club	99,95
Wave Race	84,95
W. Hockey Hockey '98	69,95
W. Hockey Hockey '99	69,95
WWF Warzone	99,95
WWF Warzone	99,95
Zelda 64 (12)	109,95



▲ Was auch immer das Problem dieses Knochenmannes sein mag, er hat es auf Roboter-Ninja abgesehen!

zurückzukehren, die dort nichts zu suchen haben und nur für Ärger sorgen wollen. Goemon und seine Freunde sind die Einzigen, die das alte Japan vor dem Untergang bewahren und es mit den Untoten aufnehmen können. Im zweiten Teil von Goemon dürfen sogar zwei Spieler gleichzeitig als Team über die Plattformen hüpfen. Da jede Figur andere Waffen und Fähigkeiten hat, spielt sich Goemon 2 immer wieder anders.

Es ist zu erwarten, daß die bekannten Mini-Spielen aus den SNES-Goemon-Spielen - wie die Mini-Versionen von Konamis Arcade-Games oder Pferderennen - auch in Goemon 2 bewundert werden dürfen, zusammen mit einigen sehr merkwürdigen Fahrzeugen und Endgegnern. Da Goemon zurück zu den Wurzeln kehrt, sollte das Spiel wohl ein Hit werden.



▲ In Dörfen läßt sich gut shoppen. Vorausgesetzt, das Team kommt auch heil dort an!

Tel.: 02504 - 9330 - 33
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr
Sa. 10.00-16.00 Uhr

Fax: 02504 - 9330 - 99
Alfred-Krupp-Str. 24
48291 Telgte

Game Paradise
City-Passage in Bielefeld
Tel.: 0521 - 5215206
Franchise-Partner Game Paradise
Windthorststr. 13, 48143 Münster
Tel.: 0251 - 5105789
Wir führen auch:
Mega Drive / Mega CD / PSX / Saturn / Manges & CD-Rom
An- und Verkauf von NINTENDOSPPIELN
Neuheit / Preissenkung
a = Ausländische Anleitung



▲ Belmont ist bereit für den Kampf! Bist Du es ebenfalls?



▲ Der Himmel sieht nicht gut aus. Das Böse kommt wohl nicht so gerne ohne Vorankündigung.



▲ Glaube ja nicht, daß Du es hier mit freundlichen Gesellen zu tun hast. Alle haben es auf Dich abgesehen!

Drac ist zurück!

	CASTLEVANIA
Vertrieb:	Konami
Hersteller:	Konami
Erhältlich:	Mai '99

Vampire scheinen momentan ganz groß in Mode zu sein. Ultraviolet, Blade, Buffy, Forever Knight, From Dusk Till Dawn, John Carpenter's Vampires, Razor Blade Smile: Du kannst schon nicht mehr um die nächste Ecke gehen, ohne einer Kreatur der Nacht zum Opfer zu fallen. Nun, fast zumindest. Aber gerade jetzt, wo spitze Eckzähne wieder gefragt sind, sollten auch N64-Besitzer auf der Blutwelle mitreiten dürfen. Hast Du schon Appetit auf Blut? Nein? Gleich bestimmt...

Castlevania ist das 14. (!) Vampirjagd-Spiel des japanischen Herstellers Konami. Angefangen hat alles auf dem NES. Zum ersten Mal



übernimmt nun das N64 die Darstellung der Abenteuer der Belmont-Familie. Diese Vampirjäger werden uns diesmal in der dritten Dimension und im ganz großen Stil präsentiert.

Seit wir das letzte Mal über Castlevania berichtet haben, hat sich einiges getan. Beispielsweise sind es jetzt nicht mehr vier spielbare Charaktere, sondern nur noch zwei. Pech für Cornell



◀ Au weia! Dieses Riesenskelett sieht gar nicht gesund aus. [oben] Was verbirgt sich wohl in der Gruft?

Reinhart und Kola – aber die werden wir eh nicht vermissen. Die beiden übriggebliebenen Heldenfiguren, Schneider Belmont und Carrie Eastfield (siehe Kasten), haben genug auf dem Kasten, um der Vampirhorden Herr zu werden. Wir befinden uns am Ende des letzten Jahrhunderts. Trotz blühender Wissenschaften wird Transsylvanien immer noch von Vampiren heimgesucht, und das aus gutem Grund. Der böse Dracula ist zurückgekehrt! Belmonts Vorfahren haben den armen Mann vor einem Jahrhundert schon einmal ins Jenseits befördert. Anscheinend wurde es ihm in seiner Gruft zu langweilig, und so ist er jetzt scharf auf Rache. Belmont und Carrie müssen sich durch zahlreiche Gefahren kämpfen, bevor sie Dracula einen Pflock durchs Herz bohren können.

Wie gehabt, ist Castlevania ein reines Plattform-Spiel mit kleineren Puzzles und vielen Kämpfen. Die Kreaturen der Nacht kommen in allen möglichen Formen daher, haben aber den gemeinsamen Wunsch, Dich Deines Lebens zu berauben. Belmonts Waffe ist natürlich wieder die typische





▲ Sprünge über Abgründe gehören in Castlevania dazu. Wer abstürzt, darf sich gleich hinten anstellen und als Skelett Dracula dienen.



▲ Die Welt von Castlevania ist natürlich auf mehreren Ebenen aufgebaut. Hoffentlich stolpert Belmont hier nicht über einen Schilde!

vania

Peitsche, doch für Nahkämpfe hat er sein Schwert stets griffbereit. Die körperlich schwache Carrie muß sich hingegen für die meiste Zeit des Spiels auf ihre geistigen Kräfte verlassen.

Die Wahl der Spielfigur trägt sicherlich mit zum abwechslungsreichen Spielablauf bei, so daß man schon fast von zwei Spielen sprechen kann. Belmont und Carrie haben unterschiedliche Lösungswege zu verfolgen. Hast Du also das Spiel mit einer Figur durchgespielt, gibt es bestimmt noch andere Objekte, Wesen oder Örtlichkeiten, die Du noch nicht gesehen hast. Denk daran, es handelt sich um ein Horrorspiel – Du weißt nie, was für eine Überraschung Dich hinter der nächsten Ecke erwartet!

Obwohl *Castlevania* eher ein Jump'n'Run ist, hat sich Konami auf eine Steuerung geeinigt, die in den Kämpfen sehr an die von *Zelda* erinnert. Einem Skelett den Kopf abzuschlagen oder Spinnenfrauen zu terminieren, war noch nie einfacher!



Zwar wird das Spiel nicht vor dem nächsten Frühling erscheinen, dafür haben die Programmierer aber auch ausreichend Zeit, um alles zu perfektionieren. Das Warten lohnt sich!



▲ Die verschiedensten Objekte stellen sich Dir auf Deiner Reise in den Weg. Nicht alle sind lebendig.

◀ Typische Kreaturen der Nacht. Diese hier fürchten sich nicht vor Weihwasser, sondern trinken es sogar!

Schneider Belmont

Belmont stammt aus einer Familie, die sich schon seit Jahrhunderten mit der Vertreibung von Vampiren befaßt. Also liegt es natürlich in seinen Händen, Dracula ein für allemal ins Jenseits zu befördern. Nach vielen Jahren des Trainings, scheint er für seine Aufgabe bereit zu sein!

Carrie Eastfield

Ein junges Mädchen mit psychischen Kräften. In ihrem Heimatdorf wurde sie fälschlicherweise als Hexe bezeichnet – das hat etwas mit dem Erscheinen des Dunklen Lords zu tun. Jetzt macht sie sich auf die Suche nach ihm, um zu sehen, ob ihre Kräfte für gute Zwecke eingesetzt werden können.



► Da steht er nun und wundert sich. "Nanü! Zum ersten Mal in 3-D! Yeeeeeaaahh!"





▲ Mario verprügelt Yoshi! Kong verprügelt Kirby eine Kopfnuß! Das ist Wahnsinn! Wahnsinn für vier Spieler!



▲ Zwei von Nintendos größten Helden tragen ihre Meinungsverschiedenheit auf ihre Weise aus.



▲ Einige der Kampfschauplätze befinden sich hoch oben in der Luft und machen alles noch gefährlicher.

Smash Brothers

Mario im S&M-Schocker!

Nintendo arbeitet derzeit an einem bizarren Kampfspiel für das N64, in dem wohlbekannte Gesichter die Hauptrollen übernehmen! Was in Japan als *Nintendo All-Star Dai-Rantou Smash Brothers* verkauft werden wird, gibt es dann hierzulande unter dem Namen *Smash Brothers*. Der Plot erinnert zum Teil an das andere N64-Maskottchen-Rendezvous, *Mario Party*, in dem sich die Protagonisten auf niedliche Art und Weise gegenseitig Torten ins Gesicht klatschen. In *Smash Brothers* fliegen ganz andere Dinge, nämlich die Fäuste!

Okay, so brutal wie in so manch anderem Kampfspiel geht es natürlich nicht zu, aber sie kämpfen immerhin. Ja, Du kannst die Kontrolle über den



▲ Donkey Kong ist offenbar ein großer Fan von The Bananas!

► Friß meine Faust! Wie bei der ersten Begegnung in Mario Kong läßt Mario DK aus großer Höhe abstürzen.

spitzzahnigen Link übernehmen und mit Deinem Schwert Donkey Kongs fetten Hintern vermöbeln! Eine andere Alternative wäre Fox McCloud aus *Lylat Wars*, der mit seinem Laser-Blaster zu gerne Yoshis Eier brät (denk an dieser Stelle bloß nicht über Doppeldeutigkeiten nach!). Zu den Darstellern zählen unter anderem Figuren wie Mario, Link, Donkey Kong, Pikachu (*Pocket Monsters*), Samus Aran (*Metroid*), Kirby und Yoshi.

Smash Brothers wird von HAL



▲ Die Kämpfer betreten die Arena in ihrem persönlichen Stil. Samus beamt sich an den Ort des Geschehens, und Mario rutscht aus einer Röhre.



"Warte nur, bis ich Dir meinen Hintern zeige!"

Laboratories für Nintendo entwickelt. Ziel des Spiels ist es, Deinen Gegner in einem bestimmten Zeitrahmen so oft wie möglich in Grund und Boden zu stampfen. Klingt nach einem typischen Beat'em-Up-Schauspiel. Aber das, was *Smash Brothers* wirklich von der Masse abhebt, ist die Möglichkeit, mit vier Spielern gleichzeitig ein Match zu bestreiten! Im Kampf sind auch einige Extras nützlich, die die Kraft Deiner Angriffe verstärken.

Jede Figur hat ihre eigene 3-D-Kampfarena mit eigenen Features und



▲ Elfen-Büchchen, ausgerüstet mit Schild und Schwert, im Kampf gegen einen Science-Fiction-Vogel, bewaffnet mit einer Energiewaffe.



▲ Im Battle Royal geht es mit vier Spielern in den Kampf. Vier Extra-Kämpfer sind zu entdecken. Luigi ist einer, wer sind die anderen?

Maso-Maskottchen

Zwar sind im Spiel noch einige Charaktere versteckt, inklusive Marios Bruder Luigi, doch anfangs sind nur acht Kämpfer zugänglich. Für welche dieser Nintendo-Figuren entscheidest Du Dich?



▲ Die Arenen unterscheiden sich in ihrer Größe, abhängig von der Spielstufe. Link springt hier gerade wie ein Mädchen durch die Luft.

versteckten Extras. Zwar mag der überzeugendste Kaufgrund der Mehrspielermodus sein, dennoch bietet *Smash Brothers* allem Anschein nach auch genug für nur einen Spieler. Ziel des Solomodus ist es, sich in der Meisterschaft von Rang zu Rang nach oben zu arbeiten, bis es letzten Endes in den Kampf mit einem geheimen Endgegner geht. Bowser? Ganon? Hiroshi Yamauchi?

Abwarten und Tee trinken. Nintendo ist es wichtig anzumerken, daß sich die "Figuren im Kampf zwar die Köpfe einschlagen, danach aber wieder die besten Freunde sind!". Na also, ist ja wieder alles in Butter. Anscheinend stehen die einst so familienorientierten Figuren auf Gewalt. Die Schlagzeilen könnten gar nicht offensichtlicher sein: "Mario in S&M-Schocker!", "Pikachus Wunsch nach Schmerz!" und "Donkey Kongs Bananen-Trauma!". Aua!



▲ Fox wird hier ordentlich eingeeizt, als Yoshi ihn von der traditionellen Fähigkeit des Feuerspuckens überzeugt.

MARIO

Nintendos Markenzeichen war schon immer für seinen Stampfsprung bekannt. Mal schauen, wie lange es seine vier Buchstaben aushalten.

LINK

Held des "Spiels des Jahrhunderts" und Meister im Umgang mit Schwert und Schild. Seine Gegner sind bedauernswert...

DONKEY KONG

Der dicke Affe hat zwar noch kein eigenes N64-Spiel, riskiert aber schon jetzt einen dicken Hals und plant einen glorreichen Feldzug.

PIKACHU

Der revolutionäre Shooting-Star aus Nintendos Pocket Monsters ist in der Lage, mit Lichtblitzen zu schießen. Spezialität: Kinder ins Koma befördern!

FOX MCCLOUD

Normalerweise sitzt er am Steuerknüppel seines Arwing-Gleiters, doch diese Kämpfe kann auch er sich nicht entgehen lassen und kommt runter zur Erde.

SAMUS ARAN

Das einzige Mädel. Trotzdem ein ernstzunehmender Gegner, denn im Umgang mit ihrer Plasmawaffe ist sie unschlagbar.

YOSHI

Ein ganz eigenartiger Dinosaurier, der selbst mehr Eier als der Osterhase legt. Spezialität: Macht Leute mit seinem komischen Gesabbel verrückt!

KIRBY

Kleines Marshmallow-"Blobb" mit krüppeligen Armen und Beinen. Unterliegt der Gefahr, irgendwann am Spielfeld zu landen.

N64 Hyper Sixty Four

Turbo- und Slow Motion
mit analogem Mini-Lenkrad
Analog-Stick mit drei verschiedenen Aufsätzen

empf. VK
DM 59.95



PSX Scorpion Light Gun

inkl. GunCon™ AV-Adapter

empf. VK
DM 79.95



empf. VK
DM 99.95

XPLoder
für PSX und
in Kürze auch
für N64

N64 Jolt Pack

inkl. 1 MB Memory Card

megastarker
„Rumble“-Effekt
Flashlight bei
jedem Rumble

empf. VK
DM 39.95



N64 1MB
Memory Card
4 x größer als eine
Standard Memory
Card



in 7 Farben
erhältlich
empf. VK
DM 29.95



jeweiligen Hersteller.

Copyrights: N64 und Playstation sind eingetragene Warenzeichen der

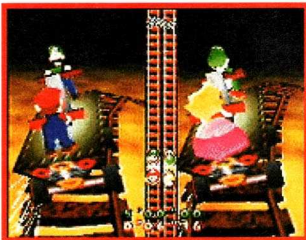
BLAZE

Internet: <http://www.blaze.de>

e-mail: service@blaze.de



▲ Mario muss sich hier ganz gewaltig abstrampeln. Mit Hilfe des Fahrrads erzeugt er Strom für die Glühbirne, deren Licht den Geist fernhält.



▲ Prinzessin Toadstool, Yoshi, Mario und Luigi, legen sich bei der Dräisinfahrt voll ins Zeug.



▲ Bei diesem Tauziehen ist jeder motiviert – der Verlierer wird von der Pflanze gefressen!

Mario Party

Wenn der Klempner 50mal klingelt...

Jetzt sprießen die Mario-Spiele wie Pilze aus dem Boden: In der vergangenen Ausgabe konnten wir Dir Neuigkeiten über *Super Mario RPG 2* liefern, und in dieser Ausgabe sind es gleich zwei Spiele, in denen Nintendos Maskottchen eine tragende Rolle spielt. Neben dem Prügelspiel *Smash Brothers* (siehe auch den Bericht auf Seite 24) muß Mario in dem nach ihm benannten *Mario Party* ran.

Mario Party ist eines der ersten Projekte, das aus der zu Beginn des Jahres gegründeten Kooperation zwischen Nintendo und Hudson hervorgeht. Ja, Du hast richtig gelesen – Nintendo und der Erfinder der fast schon legendären *Bomberman*-Serie entwickeln zusammen Spiele für das Nintendo 64 und den Game Boy!

Um verfrühte Hoffnungen gleich zu zerschlagen: Mario Party wird definitiv kein *Super Mario 64 2*, es wird noch nicht mal ein Jump'n'Run. Hudson hat sich nicht nur durch die Bombermanfiguren einen Namen gemacht – sie sind auch für unterhaltsame Zwischenspiele bekannt. Genau das wird Mario Party wohl auch werden: Eine Sammlung von 50 verschiedenen, originellen Kurzspielen

für ein bis vier Zocker – gleichzeitig, versteht sich! Das Grundprinzip ist einfach. Bis zu vier Spieler ziehen ihre Figuren, Brettspielen gleich, über ein 3-D-Spielfeld. Das Spielfeld ist in mehrere Szenarien unterteilt, die alle an die unzähligen Mario-Jump'n'Runs angelehnt sind. Natürlich sind auch alle bekannten Charaktere vertreten: Mario, Luigi, Bowser, Toadstool – die ganze Sippe eben!

Die Mini-Spiele sind höchst abwechslungsreich. Mal muß Du eine vorgegebene Melodie per Knopfdruck nachspielen, dann geht es sportlich auf die Bowlingbahn, und nachdem Du mit einem Bob zu Tal gerast bist, mußt Du auf einem Gummiball balancierend Deine Gegner von einem eben solchen herunter schubsen. Alle Spiele sind so einfach gehalten, daß sie jeder auf Anhieb versteht, aber dennoch mit so viel Spieltiefe versehen, daß sie auch auf Dauer noch Spaß machen – so wie in der guten alten Zeit, als Videospiele noch in der heimischen Garage entwickelt wurden.

Die schlechte Nachricht muß natürlich auch noch kommen: Bisher ist *Mario Party* leider nur für Japan angekündigt – ein Release in Amerika oder gar Europa steht noch in den Sternen. Nintendo wird wohl abwarten, wie sich das Spiel in Japan schlagen wird, um erst dann zu entscheiden. Rechne also in Deutschland frühestens im zweiten Halbjahr 1999 mit *Mario Party*.



◀ Mario zeigt sich von seiner sportlichen Seite.

► Na, wer schießt denn da mit Kanonen auf Spatzen?



▼ Über den Wolken, muss die Freiheit wohl grenzenlos sein...



MARIO PARTY

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Nintendo/Hudson
Erhältlich: 1. Quartal '99

DAS LEBEN IST EIN GAME

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Buck Bumble



WWW.UBISOFT.DE

Bis der Schädel brummt



Die volle Drohnung!

VERGEßT DIE BIENE M., DENN LIEB REDEN HILFT NICHT GEGEN DIE GNADENLOSEN KILLER MUTANTEN, DIE GEKOMMEN SIND, UM DIE WELT ZU VERSKLAVEN. NUR BUCK, DIE CYBORG BIENE KANN SIE AUFHALTEN UND VERNICHTEN. BUCK BUMBLE VERMITTELT DIE NEUESTE ART DES FLIEGENS IN 3D UND BRINGT DIE COUCH ZUM BEBEN!

Features:

20 MISSIONEN, 3 WELTEN, WAHNSINNS-PERSPEKTIVE, MULTIPLAYER DEATHMATCHES, RUMBLE PAK UNTERSTÜTZUNG, FUBBALLOPTION, UND UND ...

© 1998 Argonaut Software Ltd. All rights Reserved. Published by Ubi Soft Entertainment.

Nintendo®, Nintendo 64,  and  are trademarks of Nintendo Co., Ltd.



Duke Nukem: Stunde Null!

Der Mann mit der Vorliebe für Waffen und Frauen kehrt auf die Mattscheiben zurück! Wie lange das gut geht...

Einer der bekanntesten Videospielehelden überhaupt, und besonders unter PC-Besitzern eine echte Berühmtheit, feierte im vergangenen Jahr auf dem N64 sein Debut, hielt sich jedoch in Deutschland aus bekannten Gründen eher im Hintergrund. Ob Du Duke nun liebst oder haßt, er kehrt schon wieder zurück, und diesmal in der dritten Person! Der Plot liest sich wie die erste Science Fiction-Story eines Drittklasslers: Die Erde wird von Außerirdischen bedroht. Manche davon waren trotz ihrer bescheidenen Intelligenz in der Lage, Waffen zu entwickeln, und nur einer, der vielleicht nicht mehr Intelligenz, aber bessere Waffen besitzt, kann diesem Treiben ein Ende setzen. In der Rolle von Duke reist Du wie in *Terminator* von Zeitzone zu Zeitzone und holst dabei zum großen Rundumschlag aus.

Duke Nukem: Zero Hour wird von Eurocom entwickelt, einigen N64-Besitzern vielleicht als Schöpfer eines der indizierten *Mortal Kombat*-Teile bekannt. PlayStation-Spieler durften erst kürzlich wieder in die Haut des Muskelpaketes schlüpfen, warum sollte die N64-Gemeinde also eine Ausnahme darstellen? Mit *Duke Nukem: Time to Kill* hat *Zero Hour* jedoch so gut wie nichts mehr gemeinsam. Tatsächlich handelt es sich um ein ganz anderes Spiel.

GT Interactive gab Eurocom und 3D Realms (Produzent des PSX-Titeln) den Auftrag, je ein eigenes Spiel mit eigenen Charakteristika zu entwickeln. Bestimmte Elemente sind in beiden Versionen gleich, wie beispielsweise die Zeitreisen oder die Beobachterperspektive, doch beim Rest waren die Hersteller auf sich selbst gestellt. Als Resultat haben wir zwei Spiele, die sich zwar ähneln – beide enthalten einen Level im Wilden Westen –, sich aber völlig unterschiedlich spielen.

Gegenüber dem ersten Teil mußte sich Duke einige Veränderungen gefallen lassen. So fällt der Jetpack weg, dafür ist Duke nun in der Lage, auf Leitern zu klettern oder eine Sniper-Waffe einzusetzen. Die üblichen Gegner sind natürlich wieder mit von der Partie, und da das Spiel in verschiedenen Zeitzonen spielt, wird Abwechslung großgeschrieben. Duke trägt zudem in jeder Zeitzone ein passendes Kostüm. Und jetzt die beste Nachricht: *Zero Hour* unterstützt die 4MB-Speichererweiterung, so daß es in feinsten Hi-Res-Grafik erstrahlen wird!

Decke mich!

Eines der interessantesten Features von *Zero Hour* kann gleich zu Beginn des Spiels ausgemacht werden. Duke wird von einem Einsatzhubschrauber abgesetzt, doch diesmal ist er nicht allein! An seiner Seite kämpft eine Gruppe GIs, die – gesteuert vom N64 – Duke auf Schritt und Tritt folgt und ihm Rückendeckung gibt. Natürlich verändert die Gruppe früher oder später, so daß Duke irgendwann auf sich allein gestellt ist. Erwarte keine Superhelden, die Duke da zur Seite stehen, denn es kann nur einen geben!



► Diesmal beginnt das Abenteuer damit, daß Duke von einem Chopper abgesetzt wird.



◀ Der Havoc-Raketenwerfer ist eine der überragendsten Waffen. Ein direkter Treffer damit reißt Gegner förmlich auseinander.



▲ Der Scatter Laser gehört zu den neuen Waffen im Spiel. Die Schüsse aus dieser Waffe prallen an den Wänden ab.



▲ In einigen Levels muß Duke seine Schwimmkünste unter Beweis stellen und dabei noch auf Haie achten.

EPISODE 1. GEGENWART/ POSTAPOKALYPSE

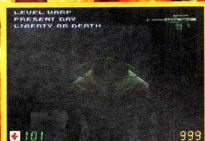
Duke reist von den normalen heutigen Straßen in eine postapokalyptische Zukunft, in der Schießen besser als Reden ist. Diese Reise unternimmt er schon in der ersten Episode seines Abenteuers und paßt auch gleich sein Outfit den Verhältnissen an. Anfänglich kommen Gegner in der bekannnten Schweineform an, aber es dauert nicht lange, und es geht den Octobrainen an die Tentakeln. Am Ende der ersten Episode wartet das Boß-Schwein in einem weißen Anzug, das in einem Panzer sitzt.



▲ Die Enforcer Lizards gehören zu den ersten Gegnern im Spiel. Sie sind stark, intelligent und sehr treffsicher!



▲ Das ist Boss Hog, das Ober-Warzenschwein! Für ein Schwein sieht er aber ganz schön gut aus...

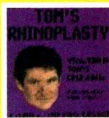


▲ Die beste der neuen Waffen ist die Sniper Rifle. Damit bist Du so zielsicher, daß Du Deinen Gegnern selbst den Dreck zwischen den Zähnen wegschießen kannst.



Erfrischende Werbung

Eurocom hat sich mit den Witzern im Spiel selbst übertroffen. Achte besonders auf die Poster, die einfach blendend aussehen! Ob sie es tatsächlich bis ins fertige Spiel schaffen, bleibt dahingestellt. Aber an dieser Stelle ein paar Appetithäppchen.



Zeig mir die Hardware, Baby!

Duke besitzt einige der originellsten Waffen überhaupt, darunter ein paar alte bekannte, aber auch neue. Die reinste Augenweide!

M-40 PULSGEWEHR (BLASTER)

Entwickelt von den Special Forces. Diese halbautomatische Puls- und Laserwaffe feuert kleine, aber kräftige Energiestöße über große Entfernungen ab.

Power-up: Hebe zwei auf, um mit zwei gleichzeitig schießen zu können.



CLAW-12 SHOTGUN

Diese CLAW (Close Assault Weapon) ist eine ziemlich fette Schrotflinte, hat aber nur eine begrenzte Reichweite und muß nach jedem Schuß nachgeladen werden.

Power-up: Auto-loader roary-feed-Mechanismus, damit nicht immer wieder nachgeladen werden muß.



MP-10 SMG

Das tolle Maschinen-gewehr war unter Duke-Fans immer populär. Die schnelle Schußrate und das automatische Nachladen machen diese Waffe zu einem Hammer!

Power-up: Hebe zwei auf, um mit zwei gleichzeitig schießen zu können.



AGL-9 GRANATENWERFER

Der AGL-9 feuert aus einem rotierenden Lauf Granaten ab, die an Wänden abprallen und nach einiger Zeit oder bei Feindkontakt explodieren.

Power-up: Gasgranaten, die nach der Explosion tödliches Gas freisetzen.



PIPEBOMB

Diese Granate wird am besten in eine Gruppe von Gegner geworfen und kann auf Knopfdruck gezündet.

Power-up: Keins.



ALIEN FREEZE-THROWER

Diese Alienwaffe feuert einen Kältestrahl auf den Gegner ab und läßt diesen sofort erstarren. Duke kann das Ziel dann leicht zerstören.

Power-up: Super Freeze-Kristalle. Diese frieren den Gegner sofort ein und lassen ihn anschließend zerspringen.



▲ Wird Deine Sicht von einem Objekt eingeschränkt, schaltet die automatische Kameraführung sofort auf die Ich-Perspektive um.



▲ Kein Western wäre ohne Duell im Saloon komplett, oder?



▲ Die Western-Levels sind mit die beeindruckendsten im ganzen Spiel. Hier wurde mit viel Liebe zum Detail zu Werke gegangen...



▲ Zwar sind die Lichteffekte noch nicht ganz fertig, dennoch werden schon jetzt viele Teile der Umgebungsgrafik in schöne Farben getaucht.



▲ Ein besonders netter grafischer Touch sind die Flammeneffekte. Diese sehen wirklich verdammt realistisch aus.

EPISODE 2. WILDER WESTEN

Kein Spiel, in dem Du durch die Zeit reisen kannst, wäre komplett ohne den Wilden Westen. Das waren noch Zeiten, als Männer noch Männer waren und Pferde noch... nun, Pferde. Für Duke stehen Begegnungen mit Cowboy- und Indianer-Schweinen auf dem Plan. Ein Gefängnisausbruch und eine wilde Fahrt mit einem Minen-Fahrzeug sind nur zwei der Features dieser Episode. Zu Dukes Bewaffnung gehört demnach natürlich auch ein echter Colt und ein Lever Action-Gewehr.



▲ Das Dynamit ersetzt die Pipebomb in den Western-Levels. Sehr effektiv im Kampf gegen die nervigen Schweine-Cowboys und -Indianer!



▲ In diesem Level gibt es keine Ruhe – Du betrittst den Ort, und schon stürmen Zombies auf Dich zu!



▲ Zombies attackieren Dich ohne Ende. Zum Glück eignet sich die Gatling Gun ausgezeichnet für solche Massen.



▲ Dieser Raum ist sehr hübsch dekoriert. Da macht es noch mehr Spaß, für Zerstörung zu sorgen.



▲ Das SMG eignet sich hervorragend für den Kampf mit den Zombies – allerdings könnte die Waffe für das England-Level entfallen.

EPISODE 3. VIKTORIANISCHES ENGLAND

Die dunklen, nebelgeschwängerten Straßen des viktorianischen Londons sind das Zuhause von Kreaturen wie Zombies oder Vampiren. Alle haben es auf Dukes Fleisch abgesehen. In bester Resident Evil-Manier lassen sich sogar Stücke aus den toten Körpern schießen. Duke hat es aber nicht immer einfach, denn irgendwo da draußen wartet Jack the Ripper höchstpersönlich!



▲ Der Scatter Laser eignet sich vor allem bei den Kämpfen in den Korridoren, da die Schüsse an den Wänden abprallen.



▲ In den späteren viktorianischen Levels trifft Du auf die verrücktesten Gegner. Und sie werden keine Gnade walten lassen!

ALIEN SCATTER LASER

Eine große mehrflügelige Laserwaffe, die rasend schnell Lasersalven ausspuckt. Die Laser prallen dann auch noch an Wänden ab!

Power-up: Keins.



HAVOC MULTI-LAUNCHER

Feuert vier kleine Mini-Raketen ab, die sich alle ihr Ziel selbst suchen und sich, falls nötig, teilen.

Power-up:

Wärmesuchende Raketen. Diese verfolgen aktiv das Ziel und sind vor allem bei Gegnern effektiv, die eine starke Körperwärme ausstrahlen.



CTX-90 TRIPBOMB

Eine ausgeklügelte Waffe.

Lege sie irgendwo ab, und sobald ein Gegner die Laserschranke durchbricht... hasta la vista, baby!

Power-up: Super Tripbomb. Diese Waffe hat zwei Detonationsstrahlen und macht es unmöglich, über sie hinweg zu springen.



M-64 PULSKANONE

Eine ziemlich mächtige Waffe. Die Pulskanone feuert Salven aus gebündelten Partikeln auf gegnerische Horden und löscht diese aus.

Power-up: Keins.



SNIPER RIFLE

Mit dem Scharfschützengewehr lassen sich Gegner gezielt mit Hilfe der drei Zoom-Stufen auf Distanz ausschalten.

Power-up: Keins.



.45 REVOLVER

Die klassische Cowboy-Waffe, mit der auch schon John Wayne seine Gegner von den Pferden holte. Duke kann zwei davon auf einmal tragen.

Power-up: "Scumstopper"-Magnum-Munition.

Diese richten deutlich mehr Schaden an und werden automatisch angewählt, sobald sie vorrätig sind.



ABGESAGTE SCHROTFLINTE

Diese Waffe ersetzt die Claw-12 in den Postapokalypse-Levels. Sie muß nach jedem Schuß neu geladen werden und ist auf größere Distanz nutzlos.

Power-up: Keins.





LEVER ACTION .30-30 RIFLE

Das klassische Cowboy-Gewehr muß nach jedem Schuß nachgeladen werden, feuert aber trotzdem schnell hintereinander. Es ersetzt das SMG im Wilden Westen.

Power-up: Keins.

GATLING GUN

Die Gatling Gun ist ein mehrläufiges Maschinen-gewehr, das den Scatter Laser in der viktorianischen Zeitzone ersetzt.

Power-up: Keins.

VOLTAK PROJECTOR (VOLT CANNON)

Entwickelt von viktorianischen Wissenschaftlern. Diese Waffe läßt die Gegner mit mehreren



Energiebolzen schwitzen. Ersetzt die Pulskanone.

Power-up: Keins.

DYNAMIT

Dynamit ersetzt in den Wildwest-Levels die Pipebomb. Im Gegensatz zur Pipebomb wird Dynamit dank der Lunte zeitgezündet.

Power-up: Keins.

BOMBE

Ersetzt die Pipebomb in den viktorianischen Levels. Wie auch das Dynamit, hat die Bombe eine Lunte und explodiert daher automatisch.

Power-up: Keins.



▲ Okay, Duke wird älter, aber ist er wirklich so alt, daß er einen Badewannensitz benötigt?



▲ Duke-Fans werden in diesem Level ein kleines Déjà-Vu erleben – Duke findet sich dort wieder, wo alles begann!

EPISODE 4. EITZONEN-MIX

Die vierte Episode. Hier wird alles durcheinandergewürfelt. Die Zeitzonen überlappen, so daß Duke über eine alte Londoner Straße läuft und sich plötzlich im Wilden Westen wiederfindet. Die Zeit für die Menschheit nähert sich dem Ende, und Duke muß vorher einiges richtigstellen. Hier und dort findet er sich in gewohnten Umgebungen wieder und muß zusehen, nicht schon als Baby umzukommen. Und natürlich gibt es auch das Mega-Alien-Vieh!

► Wer ist dieser schöne Teufel? Duke legt eine kurze Pause ein, um sich das genetische Machwerk der Aliens zu betrachten.

▼ An diesem Punkt im Spiel sind die Gegner stärker bewaffnet und gepanzert.



▲ HG Wells-Fans aufgepaßt: Seine Zeitmaschine taucht in Zero Hour auf.



▲ Ein Panzer? Wie zum Teufel kommt ein Panzer in diesen Raum?



▲ Duke begegnet einigen ziemlich merkwürdigen Kreaturen – böse Klons seiner selbst!



▲ Ein kurzer Abstecher ins Foyer des Kinos, um etwas Popcorn zu holen. Und dann wäre da noch dieser nervige Lizard.

► Am schwierigsten ist es, die Gegner aufzuspüren, denn ein Radar gibt es hier nicht!

▼ Schnall Dir die Cowboy-Stiefel an und ziehe Deinen Colt. Im Western-Level geht es knallhart zur Sache.



MEHRSPIELER-ACTION

Im Mehrspieler-Modus von Zero Hour schaltet das Programm wieder zurück in die altbekannte Ich-Perspektive. Hier werden Levels aus den verschiedenen Zeitzonen zusammengemixt. Dazu gesellt sich ein spezielles "Funhouse"-Level, in dem sich Böden bewegen und alles vollkommen verrückt aufgebaut ist. Die umfangreiche Auswahl an Waffen und die Möglichkeit, mit fast allen Gegnern ins Deathmatch zu gehen – auch als Pig Cop –, lassen diesen Modus noch mehr glänzen!

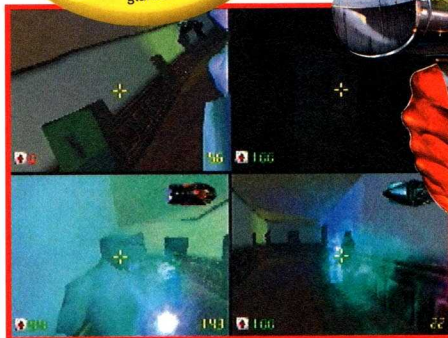


▲ Das Mehrspieler-Eis-Level ist ganz witzig, doch gibt es zum Teil arge Probleme, den Gegner vor die Flinte zu kriegen.

Ein deutlicher Unterschied?

Wie bereits erwähnt, macht sich Duke Nukem: Zero Hour die 4MB-Speichererweiterung zunutze, um einen effektvollen Hi-Res-Modus zu simulieren. Ansonsten mußt Du Dich stets mit dem standardmäßigen Low-Res-Modus begnügen.

Studiere mal die beiden unten abgebildeten Fotos, und Du wirst sehen, daß die Kanten und Linien im rechten Bild deutlich weicher gezeichnet sind.



▲ Das "Mindfunk"-Level ist das verrückteste überhaupt! Alles bewegt sich und wird aus sehr merkwürdigen Winkeln gezeigt.



▲ In einem der seltsamsten Levels in Zero Hour ist das gesamte Areal mit Eis überzogen.



▲ In den Deathmatches hat sich stets Sprengstoff als äußerst effektiv herausgestellt.



Laß es twisten!

Das Chamäleon ist zurück - und diesmal sieht es auch wie ein Chamäleon aus!

Chameleon Twist 2 ist der Nachfolger zu Sunflowers letztjährigem, innovativen 3-D Jump'n'Run *Chameleon Twist* (wie überraschend...). Der erste Teil drehte sich um die Abenteuer eines kleinen, kugelförmigen Aliens, das sich mit seiner extrem langen und beweglichen Zunge durch sechs Welten kämpfen und sich gegen allerlei Monster wehren mußte.

Sehr beliebt bei den Damen, der Held. Wenn Du Dich gewundert hast, warum das Spiel das "Chamäleon" im Titel trug, dann sei folgendes angemerkt: Der Hauptcharakter war einst ein Eldechsenvieh und mutierte dann dank einer Subraumanomalität – fast so wie in *Star Trek*...

▼ Hier siehst Du die wohl größte Kuckucksuhr der Welt – ist sie nicht riesig? Und erst der niedliche Regenbogen...



▲ Im Spielzeugland gibt es eine Achterbahn, deren Waggons wie Mäuse aussehen! Sind sie nicht niedlich?



▲ Das ist der Alptraum eines jeden, der gerade eine Diät durchmacht – von riesigen Eiswaffen attackiert zu werden!

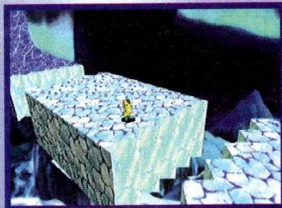


Spiel alles andere als ein dünner Aufguß ist. Die Struktur der Levels und die Rätsel, die gelöst werden müssen, sind augenscheinlich wesentlich besser durchdacht als beim etwas öden Vorgänger. Du brauchst Übung, ein gutes Auge und ein perfektes Timing, um erfolgreich zu sein.

In einem der Rätsel geht es darum, einen großen See zu überqueren. Unglücklicherweise sind keine Plattformen auf dem See, wenn Du ihn erreichst. Nur in der Ferne kannst Du ein paar Pfeiler erkennen und ein paar Kreaturen, die auf Dich zufliegen. Schnapp Dir die Viecher mit Deiner Zunge und schleudere sie auf die Pfosten. Die Pfeiler steigen aus dem Wasser auf, und Du erkennst, daß es ein Boot ist, das Dir als Plattform dient.

◀ Mit seiner extrem langen Zunge kann sich Deine Spielfigur über breite Abgründe ziehen.





▲ Erwarte ein paar ziemlich große Plattformen in diesem Spiel, wie diese Eisberg-ähnliche Konstruktion in der Eiswelt!

Einfach, gel? Leider versinkt das Boot relativ schnell wieder im See, Du mußt Dich also beeilen und auch darauf achten, daß Du die Pfeiler in der richtigen Reihenfolge triffst.

Drehwurm

Im ersten Spiel begannen die Abenteuer des Chamäleons mit einer Szene, die an Alice im Wunderland erinnert: Ein Hase hüpfte vorbei und verschwindet in einem Loch; das Chamäleon folgt dem Vieh. Da unser Held nicht dumm ist, hat er aus dieser Aktion gelernt und fällt dieses Mal nicht auf den Trick herein.



▲ Hoffentlich hast Du keine Höhenangst, sonst wird es Dir hier bestimmt schwindelig! Wie kommt man über diese Pfosten?

▼ Hmm... es herrscht Frost, alles ist mit Schnee bedeckt. Der Wind ist extrem kalt und schneidend... könnte das vielleicht die Eiswelt sein?



▼ Das gelbe Chamäleon, das wie ein kleiner Vogel aussieht, trifft im Eisland auf ein paar böse Schneebälle.

Aus unerfindlichen Gründen hat der weiße Hase seit dem ersten Teil seine Liebe zum Fallschirmspringen entdeckt und rast, ohne Fallschirm, direkt auf die Erde zu. Das Chamäleon sitzt auf einer Kinderwippe und träumt so vor sich hin, als der Hase das andere Ende trifft und unser armes Reptil in die Luft schleudert. Es landet jedoch nicht auf der Erde, sondern in einer magischen Welt!

▼ Das grüne Chamäleon muß mit Hilfe des Regenbogens von einer Plattform zur nächsten kommen.



▲ Eines der schönsten grafischen Features sind die Regenbögen, die verschiedene Plattformen miteinander verbinden.

Wo man hinsieht gibt's Ärger

Chameleon Twist 2 besteht aus sechs Welten. Im Gegensatz zum ersten Spiel, wo die Levels in kleinere Einheiten unterteilt waren, sind die in Twist 2 riesig groß. Um Frustrationen vorzubeugen, gibt es jedoch Speicherpunkte – also bloß keine Panik!

HIMMELSLAND

Diese Welt besteht aus zwei Teilen, Himmel und Nebel. Der Nebelabschnitt war leider noch nicht spielbar, als dieser Artikel geschrieben wurde, aber wir hoffen, er dient der Stimmung und nicht der Verschleierung grausamer und vor allem unzähliger Pop-Ups!

MUSIKLAND

Es wird Dich wohl kaum überraschen, daß es in dieser Welt alle möglichen Instrumente gibt. Ein nettes Feature ist, daß alle Instrumente, auf die Du triffst, ihren typischen Sound von sich geben, wenn Du Dich ihnen nähert. Wir hoffen darauf, irgendwann auf ein riesiges Keyboard zu treffen, so eines, auf dem Tom Hanks in dem Film "Big" gespielt hat!

SPIELZEUGLAND

Na, rate mal! Okay, lösen wir die unsägliche Spannung auf – das Spielzeugland ist voller Spielzeuge! Wie viele Stunden die Designer wohl darüber nachgedacht haben, bevor sie auf diese glorreiche Idee gekommen sind? Aber wer von uns mag denn keine Spielzeuge? (Wenn sie Dich jedoch attackieren, sieht es schon ganz anders aus!)

EDO-LAND

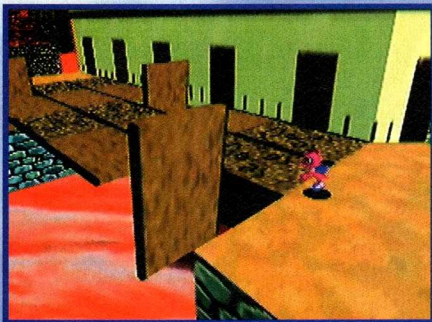
Edo – so lautet der mittelalterliche Name des heutigen Tokio. Auf den ersten Blick gibt es verblüffende Ähnlichkeiten mit Mystical Ninja Starring Goemon, das ja voll von japanischer Architektur war und das wir deshalb so lieben! Das Gameplay ist jedoch ganz anders, vor allem hatte Goemon nicht so eine lächerlich lange Zunge!

EISLAND

Der Klassiker unter den Szenarien! Natürlich ist das Eis glitschig, und natürlich triffst Du auf alle typischen Gegner, die nun mal zu einer solchen Welt gehören. Unter der Eiswelt gibt es aber noch eine andere Umgebung. Fällt Du ins Wasser, hast Du eine gute Chance, Dich in der, ta laa, Wasserwelt wiederzufinden!

ARABIEN

Nun ja, wir spielen schon seit Jahren Jump'n'Runs. Twist 2 hat eine Eiswelt und ein Spielzeugland, natürlich darf da auch eine Wüstenwelt nicht fehlen. Hier wirst Du von allerlei Getier attackiert. Sonst gibt es noch nicht viel zu berichten, außer, daß es Kamele gibt. Aber was wäre eine Wüstenwelt ohne Kamele?



Wie bereits angedeutet, sehen die Chamäleons in diesem Spiel einem Chamäleon ähnlicher als noch im Vorgänger, aber das ist natürlich nicht die einzige Veränderung. Im ersten Spiel mußte Dein armes Chamäleon – sorry: das Alien, das früher mal ein Chamäleon war – ohne Kleidung auskommen! Das stört natürlich jeden Held irgendwie, vor allem wenn es kalt ist. Dieses Mal bekommt jedes Chamäleon seinen eigenen Rucksack, und es gibt etwa 20 unterschiedliche Verkleidungen. Den Rucksack hast Du schon von Anfang an, die Kleidung mußt Du erst noch finden.

Ob die verschiedenen Kostüme Auswirkungen auf das Gameplay haben werden oder ob sie, wie in *Bomberman 64*, nur der Verschönerung dienen, steht noch

▲ Diese Plattformen hier rotieren, Du mußt also taktisch vorgehen, damit Du nicht herunterfällst.

▼ Das Edo-Land besteht aus all den Dingen, die Du von mittelalterlichen Japan erwartest, aus riesigen Fässern zum Beispiel.



▲ Das rosa Chamäleon ist mehr als nur ein hübsches Gesicht, es hat auch noch eine geschickte Zunge...

nicht fest. Wie auch immer, der Rucksack ist auf jeden Fall wichtig, denn darin befindet sich Dein Regenschirm! Dieser kann auf Knopfdruck geöffnet werden und erlaubt es Dir, sanft zu Boden zu gleiten; wir kennen das ja aus *Yoshi's Story*. Dieses neue Feature ist dann auch Bestandteil vieler Rätsel im Spiel.

Zungenspiele

Das Chamäleon kann wieder springen, die Gegner schlucken und seine Zunge in alle möglichen Richtungen ausstrecken. Die Zunge kann auch in Kombination mit den anderen Moves genutzt werden. An manchen Stellen mußt Du zuerst springen, dann gleiten und Dich abschließend mit der Zunge irgendwo festhalten.

Und das war's im Grunde genommen auch schon. Erwähnenswert ist jetzt allenfalls noch die Kameraführung. Im ersten Teil war

▼ Die Musterung auf den Wänden dieses Teillabschnitts erschwert das Beobachten der schwebenden Plattformen.

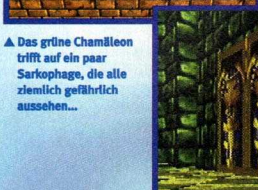


sie eine mittlere Katastrophe, Sprünge wurden dank einer ungünstigen Position oft zur Glückssache. In der Version von *Chameleon Twist 2*, die wir spielen durften, war die Kamera leider noch nicht fertig. Der Blickwinkel war vorgegeben, man konnte ihn also nicht verstellen. Anthony Bray hat uns jedoch versichert, daß man im fertigen Spiel die Perspektive frei wählen kann. Das ist auch bitter nötig, denn *Chameleon Twist 2* verspricht ein ziemlich schweres Spiel zu werden, und da würde ein unausgereifter Blickwinkel nur unnötig stören.

Chameleon Twist 2 soll im Februar 1999 erscheinen, und wir halten Dich natürlich immer auf dem neuesten Stand der Dinge!

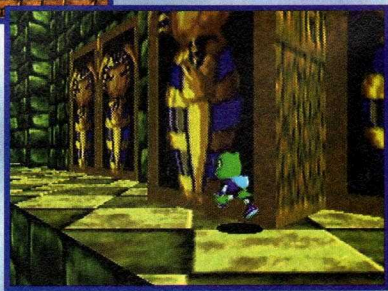


▲ Das Spiel ist erwartungsgemäß nicht ganz einfach, aber dafür sieht es um Klassen besser aus als sein Vorgänger.



▲ Das grüne Chamäleon trifft auf ein paar Sarkophage, die alle ziemlich gefährlich aussehen...

► Es können noch mehr dieser beeindruckenden Sarkophage entdeckt werden – sehen sie nicht nett aus?



Wind, Regen und Sunsoft

Das europäische Sunsoft-Team ist in einem riesigen Londoner Hochhaus stationiert. Nachdem wir von der 64 Power, dem Wetter der englischen Metropole trotzend, den Wolkenkratzer erreicht hatten, waren wir überrascht, als wir in ein kleines Büro im achten Stock geführt wurden, wo das komplette Team auf uns wartete. Alle dreil Leiter der Abteilung ist Hardy Fujiwara. Unter seiner Leitung werden die Jobs, die normalerweise von zahllosen Angestellten übernommen werden, von nur zwei weiteren Angestellten ausgeführt, Nicky Thompson und Anthony Bray. Nicky beschäftigt sich vor allem mit der Public Relation, dem Marketing und einer Flut administrativer Aufgaben, während sich Anthony vor allem mit der Spielentwicklung auseinandersetzt, und zwar für sämtliche Spiele auf allen Systemen. Die drei sind also ziemlich beschäftigt! Die internationale Abteilung von Sunsoft hat ihren Sitz in Nagoya, Japan, und gehört zur Sun Corporation. Sunsoft ist vor allem für seine Point'n'Click-Adventures wie *Myst* und *Riven* bekannt, aber Du wirst sie wahrscheinlich am ehesten vom ersten Teil von *Chameleon Twist* her kennen.



Hardy Fujiwara



Anthony Bray



Nicky Thompson

Darauf haben ALLE N64-Fans gewartet!



Bestellcoupon

Ich möchte das Heft auf jeden Fall haben und bestelle daher frei Haus:

(...) Ausgabe(n) 64 Power Special Nr. 1
zum Preis von je DM 9,80 + DM 2,- (P/V) =
je DM 11,80.

Ich zahle (bitte ankreuzen)

☐ bar (Geld liegt bei)

☐ per V-Scheck (liegt bei)

Andere Zahlungsarten wie Nachname,
Rechnung oder Abbuchung werden NICHT
berücksichtigt!

Name, Vorname:

Straße, Nr.:

PLZ/Ort:

Unterschrift

(Bei Minderjährigen Unterschrift des/der
Erziehungsberechtigten)

Falls das Heft vergriffen ist, gibt es das
Geld/Scheck postwendend zurück.

Coupon einschicken an:

BrüStein bv
Special-Service
Postfach 3161
48581 Gronau

132

Seiten Komplettlösungen,
Tips, Tricks und Codes!

GAME BOY COLOR

**Schon immer war
Nintendos Game Boy
die Nr. 1 auf dem
Handheld-Markt. Ob den
Konkurrenten angesichts
des neuen Game Boy
Color jetzt erst recht die
Lust vergeht?**



Tatsächlich gibt es kein Handheld, das so lange überlebt hat wie Nintendos Game Boy. Anfangs noch im schlichten Grau-Beige gehalten, verkaufte er sich wie warme Semmeln. Nachdem sich der Erfolg herumgesprochen hatte und jeder auf dem Schulhof cool war, der einen Game Boy sein eigen nannte, zogen auch die Software-Entwickler nach und produzierten ein Game Boy-Spiel nach dem anderen. Doch was ist aus den anderen Handhelds geworden? Erinnert sich noch jemand an das Lynx von Atari? Oder an Segas Game Gear? Das waren



Game Boy
Color in
Waregröße

10 FAKTEN, DIE DU LIBER DEN GB COLOR WISSEN SOLLTEST!

- 1 Trotz des aufwendigen Farbbildschirms, braucht der GB Color nur zwei AA-Batterien, die für rund 22 Stunden reichen!
- 2 Der kleine Schirm stellt 56 Farben aus einer Palette von 32.000 dar.
- 3 Der GB Color ist vorerst nur in Lila erhältlich, doch andere Farben folgen.
- 4 Jeder GB Color hat eine Infrarot-Einheit an der Oberseite. Damit lassen sich Waffen und Charaktere auf andere Game Boys übertragen.
- 5 Alle Game Boy-Spiele funktionieren mit dem Game Boy Color, aber nur wenige sind bislang extra dafür entwickelt worden.
- 6 Der neue GB Color wiegt gerade mal 138 Gramm.
- 7 Es gibt drei Typen von Game Boy-Spielen: Monochrom (alle existierenden GB-Spiele), Dual-Modus (funktioniert mit beiden GBs) und Dedicated (volle Farben – laufen nur auf dem Game Boy Color).
- 8 Es gibt über 400 Spiele für den Game Boy – so viele wie für keine andere Konsole.
- 9 Es gibt keinen Kontrastregler, da das Bild in fast allen Situationen gut erkennbar ist, nur nicht im Dunkeln!
- 10 Da draußen gibt es einen mit Deinem Namen darauf – geh, und suche ihn!

mit Sicherheit keine schlechten Geräte und sie besaßen immerhin ein farbiges Display. Doch irgendetwas machten die Hersteller falsch und konnten sich auf dem Markt gegen Nintendo nicht durchsetzen. Nintendo hat in diesem Bereich klar die Nase vorn, ein Vorsprung, der nach der Veröffentlichung des Game Boy Color wohl noch größer werden wird.

Klein aber fein

Der alte Schwarzweiß-Game Boy hat ausgedient. Zwar hat sich Nintendo seinerzeit nicht lumpen lassen und aus dem alten Game Boy den kleineren, formschöneren Game Boy Pocket gemacht, der auch noch in verschiedenen Farben erhältlich war. Doch es geht nichts über einen knackigen Farbbildschirm. Am 23.

November 1998 war es dann soweit, und die ersten Game Boy Color gingen über die Verkaufstische. Am Design des Gehäuses hat sich nicht sonderlich viel getan. Augenfälliger Unterschied ist wohl das dickere Batteriefach an der Unterseite, was aber den Game Boy noch besser in der Hand liegen läßt. Der Bildschirm ist etwas kleiner ausgefallen, was aber nicht weiter auffällt, denn das neue LCD-Display hat es in sich! Gleichzeitig lassen sich bis zu 56 Farben aus einer Palette von 32.000 Farben darstellen. Der Unterschied ist gewaltig! Auch ältere Spiele – ja, Du kannst auch Deine alten Game Boy-Spiele auf dem Game Boy Color spielen



– haben jetzt eine viel schärfere Grafik, die auch bei schnelleren Bewegungen nicht so leicht verwischt, wie es beim alten Modell der Fall war. Das kristallklare Bild erzeugt einen besseren Tiefeneffekt, vor allem bei Spielen, die speziell für den Game Boy Color entwickelt wurden. Ältere Spiele laufen mit leicht veränderten Farbstufungen.



Vor allem in Innenräumen kommt der Tiefeneffekt durch feine Farbstufungen viel besser zur Geltung.



Allrounder

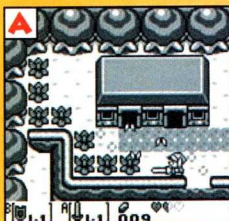
Über die Infrarot-Sende-/Empfangeinheit lassen sich Daten mit anderen Game Boy Colors austauschen. Für den Mehrspielermodus ist ein Link-Kabel jedoch immer noch zwingend notwendig. Der Regler zur Einstellung des Kontrasts mußte entfallen, da das Bild eh schon scharf genug ist und sich der Game Boy Color leider wirklich nur in beleuchteten Umgebungen bedienen läßt. Die zwei Batterien garantieren maximal 22 Stunden

andauernden Spielspaß, trotz des hungrigen Farbdispays!

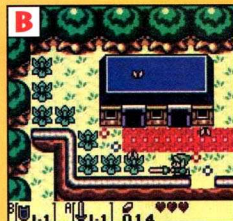
Tja, was soll man dazu noch sagen... ein alter Klassiker bietet jetzt endlich Farbgrafik, mehr kann man sich doch gar nicht wünschen. Wir können den Game Boy Color heiß empfehlen. Wenn Du mehr über Nintendos neues Handheld erfahren willst, dann schau doch auch mal in unser Sonderheft, die Pocket Power!

SO VIELE FARBEN!

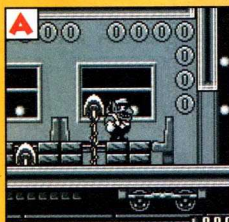
Sobald Du einmal mit dem Game Boy Color gespielt hast, wirst Du gar nicht mehr verstehen, wie man mit dem alten Game Boy glücklich sein konnte. Der Unterschied in der Qualität ist erstaunlich, und obwohl das Bild ein bißchen kleiner ist, wirkt alles doch größer, wegen der verbesserten Darstellung von Tiefeneffekten. Diese Vergleichsbilder zeigen Dir, wie die Unterschiede aussehen. Na, willst Du Dir jetzt nicht auch einen kaufen?



▲ Es ist Link's Awakening, aber... oooo... ein bißchen trüb und neblig, nicht wahr?



▲ Das ist besser! 52 Farben aus einer Palette von 32.000. Was für ein Unterschied!



▲ Warioland II in der s/w-Fassung – detailliert, aber nicht sehr hübsch.



▲ Bingo! So sieht sogar Wario um einiges schöner aus.



Und so sieht das geniale Rollenspiel Link's Awakening auf dem Game Boy Color aus. Phantastisch, oder?



Sauff & Möller Games

02389- 95 16 68
Ladenlokal: WERNE - S GAME STORE
Kannrad-Adenauer-Str. 17
59368 Werne

FACHHANDEL FÜR QUALITÄTSZUBEHÖR

Angebote nur solange der Vorrat reicht	
Aerofighter Assault	78,-
Extreme G 1 m. Soundtr.-CD	78,-
Extreme G 2	108,-
Nascar '99	98,-
NBA Pro 98	78,-
Star Wars 2 Rogue S.	108,-
TUROK 1	44,-
TUROK 2 d/e	88,-/108,-
V-Rally	112,-
Zelda 64	108,-
Pad-Verlängerung	13,-
Rumble Pak inkl. 1MB	38,-
Game Buster	98,-

Welche Games zum Einhorn auf Airtro!

Auf alle Hardware-Artikel 12 Mon. Garantie!

Nicht angerommene Ware berechnen wir pauschal mit 25,- DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäfts- und Lieferbedingungen! Versandkosten: Nachnahme +9,50 DM, ab 250,- DM Versandkostenfrei, Ausland nur Vorkasse +20,- DM. Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

Ninfo

SPIELER:

KAPAZITÄT: 96 MB

RUMBLE PAK:

Vertrieb	Mitsui
Entwicklung	Snowblind
Genre	Rennspiel
Getestete Version	US
Erhältlich	jetzt (Import)
Preis	unterschiedlich

Speicheroptionen

SPEICHER: Speichert Fortschritt

CONTROLLER PAK: Pak: Nicht vorhanden

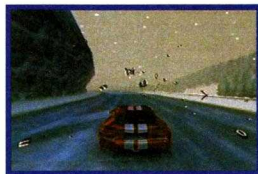
MEMORY EXPANSION: Ja

Kurz & Knapp

- HiRes-Modus
- Geniale Grafik
- Kein Nebel, keine Pop-Ups
- Wenig Strecken & Autos
- Kein Time Trial-Modus



▲ Bei den heißen Verfolgungsjagden hebst Du manchmal total ab!



▲ Was hier so durchs Bild fliegt, sind die zersprengten Reste eines Strassenschildes.



▲ Im Schnee-Level ist es besonders rutschig.

Top Gear

Wir mußten lange warten - aber jetzt ist es endlich soweit...

Na, jetzt kommt die Rally-Welle aber ins Rollen! Letzte Ausgabe V-Rally, diese Ausgabe *Top Gear Overdrive* und eigentlich sollte uns auch noch *Roadsters '98* von Titus beglücken, das wohl dank des verschobenen Releasetermins (aktuell: März) bald "Roadsters '99" heißen wird.

Top Gear Overdrive also, hm? Top Gear... Top Gear... war da nicht mal was? Doch! Vor ziemlich genau einem Jahr beglückte uns Kemco bereits schon einmal mit einem Top Gear Spiel. Das Teil hieß damals (und heute auch noch...) *Top Gear Rally* und stellt bis heute eines der besten Rennspiele für das Nintendo 64 dar.

Flotte Flitzer

Vom Spielprinzip her hat sich recht wenig geändert – wie für ein (Rally-)Rennspiel üblich, braust Du mit verschiedenen Boliden durch abwechslungsreiche Landschaften. Zur Wahl stehen immerhin zehn unterschiedliche Wägelchen, von denen anfänglich nur zwei zur Verfügung stehen – die restlichen acht mußt Du Dir mit Deinen Siegprämien freikaufen; zudem sind fünf weitere, geheime Autos im Spiel versteckt, die ebenfalls erst erspielt werden müssen. Noch etwas weniger gibt's bei den Strecken. Fünf Kurse warten darauf, von Dir befahren zu werden, dazu gibt's noch eine versteckte Bonusstrecke.

Die Autos haben (um die ent-

zaubern – gleich zu Beginn steht beispielsweise ein Autochen bereit, das verblüffende Ähnlichkeiten mit einem VW Beetle aufweist. Da es auch noch gelb ist und somit verblüffend den in den USA verlostten Pikachu-Beetles ähnlich sieht, muß es denn sogleich als Testwagen erhalten. Nach jedem (gewonnenen) Rennen gibst's übriges Geld, mit dem man seinen Flitzer aufrüsten oder gleich gegen ein anderes Modell austauschen kann. Umlackierungen gibst's kostenlos und sind dank eines komfortablen Menüs blitzschnell ausgeführt. Die Steuerung ist bei allen Wagen überaus gut gelungen – mit ein wenig Übung lassen sich selbst 90° Kurven wie im Traum fahren.

Quietschende Reifen

Übung muß jedoch sein – denn Top Gear Overdrive ist alles andere als ein leichtes Spiel. Durch die begrenzte Strecken- und Autoauswahl muß man

Top Gear Overdrive ist einfach faszinierend!

sprechenden Lizenzgebühren zu sparen) alle keine "richtigen" Namen, was die Designer jedoch nicht davon abgehalten hat, einige sehr bekannte Wagen doch recht detailgetreu auf den Bildschirm zu

sich mit den Vorgaben sehr intensiv auseinandersetzen, zumal der zu schlagende schwarze Flitzer eine wahnsinnige Geschwindigkeit drauf hat. Ohne die zahlreichen Abkürzungen hat man nicht den Hauch einer Chance, überhaupt zu triumphieren.

Dafür macht das Üben unheimlich viel Spaß. Nicht nur, daß sich die Steuerung "sehen" lassen kann, es ist vor allem die Grafik, von der Du kaum genug kriegen wirst. TGO ist diesbezüglich ein Meilenstein, sozusagen das Spiel, auf das wir schon lange gewartet haben. Ich hätte nie gedacht, das mal zu schreiben, aber: TGO ist, obwohl es weder Nebel noch Pop-Ups gibt, fast schon zu schnell! Die



Nein, dieses Foto stammt nicht von einem Spielhallenautomaten – es ist ein Screenshot aus Top Gear Overdrive!



▲ Im Frühtau zu Berge wir ziehn, fallera...



▲ Hier siehst Du die Einfahrt zu einer Abkürzung, die über einen Staudamm führt.

Fernsicht und der Detaillevel sind atemberaubend, und wenn man mit 180 durch einen stillgelegten Bergwerkstunnel rast, klopft einem das Herz bis zum Hals. Und das Beste ist: Mit einer Speichererweiterung sieht es im HiRes-Modus sogar noch besser aus! Erstaunlich übrigens, daß im Mehrspieler-Modus keine oder nur unmerkliche Abstriche zu machen sind – gut, die Zahl der Computergegner verringert sich etwas, aber wenn man menschliche Mitspieler hat, sind die CPU-Flitzer eh nur schmückendes Beiwerk.

Hard Rock

Während die Mücke am Anfang echt gut kommt ("Au fein! Ein Gitarrenriff! Dann auch noch mit einer grölenden Stimme dazu – und das auf meinem Nintendo 64!"), fangen die sechs Stücke der Gruppe Grindstone auf die Dauer ganz schön an zu nerven. Schließlich bleibt nur noch eins: Musik aus und nur noch das Dröhnen der Motorengeräusche genießen.

Top Gear Overdrive ist einfach faszinierend! Als das Spiel in die Redaktion flatterte, wollte ich es eigentlich nur fünf Minuten antesten, um mich danach durch den Rest der neuen Testmuster zu wühlen. Als ich nach "kurzem" Spiel das Nintendo 64



▲ Diese in einem Maisfeld stehende Vogelscheuche ist nur ein Indiz für die Detailliebe der Programmierer.

wieder ausgeschaltet hatte, waren satte 3 Stunden vergangen! Dabei hätte ich schwören können, daß ich wirklich nur ein paar Minuten geckoht habe. Der einzige Wermutstropfen ist ein fehlender Time Trial Modus, aber das ist gerade noch zu verschmerzen.

Wer also Top Gear Rally mochte oder einfach nur auf der Suche nach einem genialen Rally-Spiel für bis zu vier Spieler ist, für den führt an Top Gear Overdrive kein Weg vorbei – zugreifen, Leute!

2. Meinung

Der helle Wahnsinn – dieses Spiel ist echt der helle Wahnsinn! Gut, es könnten ein paar Strecken mehr sein, aber dafür sind die vorhandenen einfach genial. Dieses Spiel gehört in jede Sammlung!

KARSTEN ROHLOFF

Wertung



TOP GEAR OVERDRIVE

REVIEWS

64 POWER

64 Auf Einen Blick

Pad-Belegung



L: Keine Funktion

B: Bremsen

R: Rückwärts sehen

A: Beschleunigen

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

+: Keine Funktion

Z: Nitro

Alternativen

Top Gear Rally: Mitsui (ca. DM 100)

Getestet in Ausgabe 13/97, 90%

V-Rally: Infogrames (ca. DM 130)

Getestet in Ausgabe 12/98, 88%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



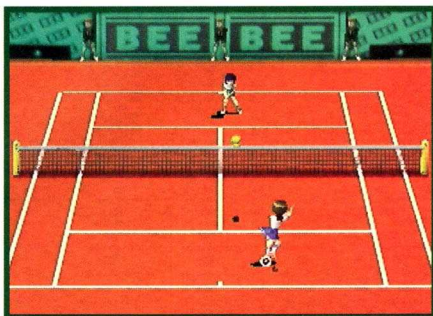
91

Fazit

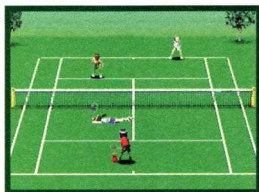
Würdige Fortsetzung eines modernen Klassikers.

41

64 Power Nummer 78



▲ Unterschiedliche Platzfarben beeinflussen das Spiel. Dieser französische Platz läßt schnelle Spiele zu.



▲ Die Spieler wirken etwas simpel detailliert, sind aber sehr schön animiert.



▲ Turniere werden nach dem KO-Prinzip entschieden. Von Runde zu Runde werden Deine Gegner härter.

Vergiß das Turok-Deathmatch - wie wäre es mal mit Tennis?

Let's Smash

Ninfo

SPIELER:

KAPAZITÄT: 64 M.

RUMBLE PAK:

Vertrieb: Hudson
Entwicklung: Hudson
Genre: Tennis-Sim
Getestete Version: Japan
Erhältlich: Jetzt! (Import)
Preis: ca. DM 130,-

Kurz & Knapp

- Gut spielbar
- Editionsoptionen
- Japanischer Text

Speicheroptionen

SPICHER: Nicht vorhanden.
CONTROLLER PAK: Speichert Turnierraten und eigene Sportler.

Eigentlich ist es seltsam, daß es bis jetzt keine einzige Tennissimulation für das N64 gab. Immerhin war eines der allerersten Videospiele, Pong, eine Art Tennisspiel. Außerdem befinden sich maximal vier Spieler gleichzeitig auf dem Platz, deshalb ist dieser Sport leichter zu simulieren als etwa Fußball. Auf der anderen Seite ist Tennis nicht gerade die Sportart für eine Nukem-Generation, also ist es doch nicht mehr verwunderlich...

Hudsons *Let's Smash* sieht verdammte nach *Smash Court Tennis* für die Play-Station aus, dem Nachfolger des erfolgreichen SNES *Smash Tennis*. Die gleichen niedliche dargestellten Charaktere, eine ähnliche Musik quietscht im Hintergrund und dieselbe leicht verständliche Steuerung. Man könnte annehmen, Hudson habe sich von Namcos Spielen

inspirieren lassen. Sicher nicht!

Let's Smash hält die Dinge sehr simpel, um das Spiel möglichst flüssig laufen zu lassen. Grundsätzlich gibt es nur zwei Schläge, einen Paß und einen Lob mit einigen Rückhand-/Vorhand-Techniken. Auch ein Höchstgeschwindigkeits-Schlag kann ausgeführt werden, aber das Timing für

diese Technik ist so kompliziert, daß man schon Boris Becker heißen müßte. Das klingt nicht gerade nach einem Rezept für ein Game für lange Nächte, aber es spielt sich doch prächtig! Alles was zu tun ist, ist den Sportler an die richtige Position zu bewegen (der Landepunkt des Balls wird angezeigt) und einen Knopf zu drücken. Das ist schwieriger als es klingt – zum einen muß das Timing stimmen, zum anderen kann der Ball mittels des Analogsticks angeschnitten werden. Zu lustig, wenn der Gegner verzweifelt versucht, dem Ball zu folgen, doch bitter,



▲ Falls normales Gras für Dich zu langweilig ist, wie wäre es mit einem Platz aus Lava?

Gen-Labor

Das Spieler-Erstellungssystem in *Let's Smash* ist simpel, gibt Dir aber genug Entscheidungsmöglichkeiten, wie Dein Spieler auszusehen hat.

Name und Geschlecht müssen zuerst bestimmt werden. Wählst du Mädel im Party-Dress?

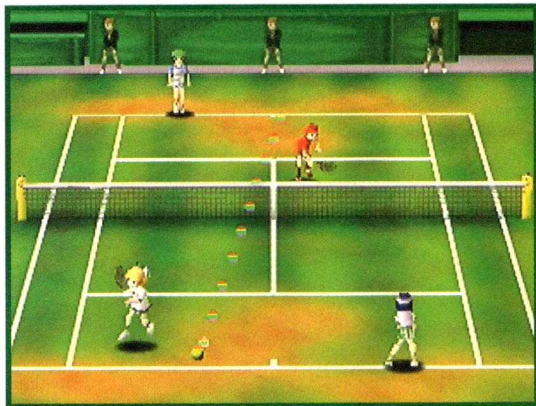
Oder doch eher den coolen Typen mit dem passenden Outfit?

Jetzt wird's echt schwierig... wenn wir nur wüßten, was all die Worte bedeuten!

Und so steht unser neuer Held auf dem Platz! Jetzt muß er nur noch gewinnen...



▶ Mit einem Return und dem richtigen Timing kommst Du meistens zum Sieg. Aber es ist nicht einfach!



wenn Du selbst rennen mußt. Praxisbezogenes Training erhältst Du ebenfalls im Spiel, doch es dauert nicht lange, bis Du Dich an die Steuerung gewöhnt hast. Die Computer-gesteuerten Gegner spielen nicht schlecht, aber am meisten Spaß macht Let's Smash natürlich nur dann, wenn möglichst viele menschliche Gegner am Match

teilnehmen. Let's Smash bietet genug, um Dich für Wochen an den Schirm zu fesseln, wie die internationalen Meisterschaften oder die Möglichkeit, eigene Sportler zu erschaffen. Einigen mag die Grafik vielleicht etwas zu niedrig sein, jedoch ist das Flugverhalten des Balls weitgehend realistisch. Es macht einfach nur Spaß! In näherer Zukunft wird das N64 nicht gerade mit Tennisspielen überladen werden, aber wenn es mal ein neues geben sollte, muß es einiges bieten, um besser zu sein.



▲ Matches können aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet werden, aber so läßt sich der Ball schwerer verfolgen.

▼ In Let's Smash gibt es zahlreiche Bonus-Spiele. Hier muß ein Clown aus Legosteinen demoliert werden!



▲ Eigens erschaffene Sportler können sogar die gewünschte Unterwäsche tragen! Hm, ob es sich wohl um ein japanisches Spiel handelt?

2. Meinung

Ich muß ehrlich sagen, daß mir dieses Spiel, so niedrig es auch aussehen mag, einen ungeheuren Spaß gemacht hat! Die Figuren reagieren superschnell auf Befehle, und die kleineren Details machen aus diesem Spiel einen echten Hammer. **KARSTEN ROHLOFF**

Wertung



▶ LET'S SMASH

REVIEWS

64 POWER

Auf Einen Blick

Pad-Belegung



Gelb oben: Kameranähen • Gelb unten: Kameranähen • Gelb rechts: Kamera-schwenk • Gelb links: Kamera-schwenk
+ Keine Funktion • Z: Smash! (mit A)

Alternativen

Let's Smash ist das erste Tennisspiel für das N64, also gibt es auch keine Alternativen.

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

87%

Fazit

Erstes Spiel dieses Genres und dennoch ein Hit!

43



64 Power Nummer 78

Ninjo

SPIELER:



KAPAZITÄT:

128 M.

RUMBLE PAK:



Vertrieb: Activision
 Entwicklung: Kalisto
 Genre: Action
 Getestete Version: USA
 Erhältlich: Jetzt! (Import)
 Preis: ca. DM 150,-

Speicheroptionen

SPEICHER:

Nicht vorhanden.

CONTROLLER PAK:

Speichert einen
 Spielstand. Ansonsten
 Paßwort-System.

Kurz & Knapp

- ① Absolut dichte Atmosphäre
- ② Passende Musikuntermalung
- ③ Spaßige Kampfeinlagen
- ④ Verwirrende Handlung
- ⑤ Kaum Abwechslung
- ⑥ Keine richtigen Rätsel oder Puzzles

Ich hätte gerne ein Spiel... schön blutig sollte es sein, also nicht ganz durchgebraten.



▲ Na, kannst Du was erkennen? Die Grafik ist zum Teil wirklich etwas zu dunkel geraten.

Das N64 ist eine Kinderkonsole! Zack! Nur die PlayStation bringt's!" Das ist eine Aussage, die nicht selten vorkommt. Doch diese Schreihälse sollten den Mund besser nicht zu voll nehmen, denn die Behauptung, daß Nintendo ausschließlich etwas für Kids bietet, gehört längst der Vergangenheit an. Fakt! Alle Kids bitte wegschauen, hier kommen die *Nightmare Creatures*...



▲ Einige Gebiete sind in schaurig schönes Laternenlicht und Nebel gehüllt.

Das Durchlaufen der Levels wird schnell zur Routine

Nichts für deutsche Högen

Um eines gleich vorwegzunehmen: Die N64-Version von Kalistos *Nightmare Creatures* wird in Deutschland offiziell nicht erhältlich sein. Die Gründe dafür liegen auf der Hand, doch dazu später mehr. Erst mal kurz etwas zur Story.

Das Spielerschlägt Dich ins alte London des Jahres 1834. Die sogenannte Brotherhood of Hecate entdeckt bei ihren Experimenten

den Schlüssel zu den dunkelsten Regionen der unheiligsten Ängste des Menschen, was auch immer damit gemeint sein soll. Anführer der Gruppe ist ein gewisser Adam Crowley (Verbindungen zu Aleister Crowley sind natürlich nur ganz zufällig), und dem fallen irgendwann alle Tassen aus dem Schrank. Unzufrieden, wie er ist, legt er einen bösen Fluch auf die Bewohner der Stadt, die sich auch prompt in die furchtbarsten Kreaturen verwandeln.

Creatures



▲ "Hahahaha... bitte, hör auf! Das kitzelt! Ich werde Dich auch nie wieder Lara nennen!"



▲ Nimm das! Einige Angriffsarten verletzen den Gegner nur, andere reißen ihn förmlich in Stücke.



▲ Neue Combos lernst Du während des Spiels. Das Programm zeigt Dir dann wie es geht.



▲ Einige Levels finden auch in Verliesen oder in Abwasserkanälen statt.



▲ Wähle zwischen Nadia und Ignatius.

London ein Urlaubsort? Jetzt nicht mehr...

Zu Beginn des Spiels darfst Du Dich zwischen zwei Heldenfiguren entscheiden. Nadia ist eine erfahrene Schwertkämpferin, während Ignatius mit seinem Kampfstab umzugehen weiß. Nach der Wahl der Figur geht es auch schon mitten hinein ins dunkle, total vernebelte London. Eine düstere Musik legt sich wie ein Schleier um Dich, und schon bist Du gefangen! Nun ja, aber noch nicht so richtig. Die Grafik sieht zwar echt toll aus, gepaart mit netten Licht- und Wettereffekten wie Regen, Schnee, Wind (mit herabfallendem Laub) oder Blitz und Donner. Was uns aber gar nicht gefiel, war die Art, wie die beiden Kämpfer gesteuert werden. Völlig Lara-like betrachtest Du Deine Figur von hinten und hast keine Möglichkeit, Kameraeinstellungen vorzunehmen. Aus unerfindlichen Gründen will die Steuerung nicht so richtig funktionieren, denn hier und dort bleibt man an irgendwelchen Objekten hängen. Die Kamera kann dem Geschehen außerdem oft nicht ganz folgen, und schon wird man von einer der in viel zu regelmäßigen, absehbaren Abständen auftauchenden Kreaturen zerrissen. Manchmal ist die Kamera einfach zu nah an der Figur dran, als daß man noch genug vom Umfeld sehen könnte.

Pures Gemetzel

Die Steuerung ist leider nicht der einzige Schwachpunkt des Spiels.

◀ Da fällt keine tote Taube vom Dach, das ist ein zeretzter Zombie-Körper!





▲ Kleine Textpassagen klären Dich am Ende eines Levels über den weiteren Handlungsverlauf auf. Aber welche Handlung nur?

► Beide Helden finden in Kisten Energiereserven, Pistolen, Zaubersprüche und andere nützliche Dinge, die einem das Leben als Kreaturen-schlichter erleichtern.



▲ Wer nicht hören will, muß fühlen!

2. Meinung

liiii, ist das ekelig! Nicht, daß mir die Grafik oder der Sound nicht gefielen, vielmehr ist es das ständige Gemetzel, was wirklich schon hart an der Grenze des guten Geschmacks liegt. Okay, okay, ich geb's ja zu: Es macht Spaß! Aber Gewalt allein verkauft noch lange kein Spiel, und deswegen hält sich die Langzeitmotivation ziemlich in Grenzen. **KARSTEN ROHLOFF**

Wertung



▲ Die simple Automap zeigt Dir, welche Orte Du bereits besucht hast und welche nicht.



▲ Zerschlage die vier Stützpfeiler, um diesen lästigen Gegner ein- für allemal zu begraben.

Auch das Leveldesign hätte ruhig etwas abwechslungsreicher ausfallen können. Zwar kommt die Atmosphäre richtig gut rüber (schauder), aber ist man erst einmal durch die insgesamt 16 Levels mit permanent gleichen Farbtönen gelaufen, hat man die Nase voll. Ein paar mehr unterschiedliche Monster hätten es ebenfalls ruhig sein dürfen.

Am interessantesten sind wohl die Kämpfe. Ob nun mit Schwert oder Stab: Alle Gegner lassen sich mit den richtigen Techniken (Combos gibt es auch!) in ihre Einzelteile zerlegen! Permanent spritzt Blut durch das Bild und es purzeln zerstörte Zombie-Teile durch die Gegend. Läufst Du durch eine Blutlache, hinterläßt Deine Figur rote Fußspuren auf dem Boden! Kein Wunder also, daß dieses Spiel wohl nie in Deutschland vertrieben werden wird.

Fazit: *Nightmare Creatures* ist ein schön gemachtes Spiel mit einer sehr dichten Atmosphäre. Leider bietet das Spiel zuwenig Abwechslung oder Puzzles, so daß das Laufen durch die Levels schnell zur Routine wird. Da ändern auch die hin und wieder auftauchenden Levelendgegner oder Extrawaffen nicht viel. Ein eigentlich hübsch gestaltetes Spiel mit Hipotential wird durch eine miese Steuerung und mangelnde Kreativität bei der Entwicklung in Grund und Boden gestampft. Schade...



64 Auf Einen Blick

Pad-Belegung



Alternativen

Fighters Destiny: Laguna (ca. DM 100,-)
Getestet in Ausgabe 4/98, 92%
Turok 2: Acclaim (ca. DM 100,-)
Getestet in Ausgabe 11/98, 94%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



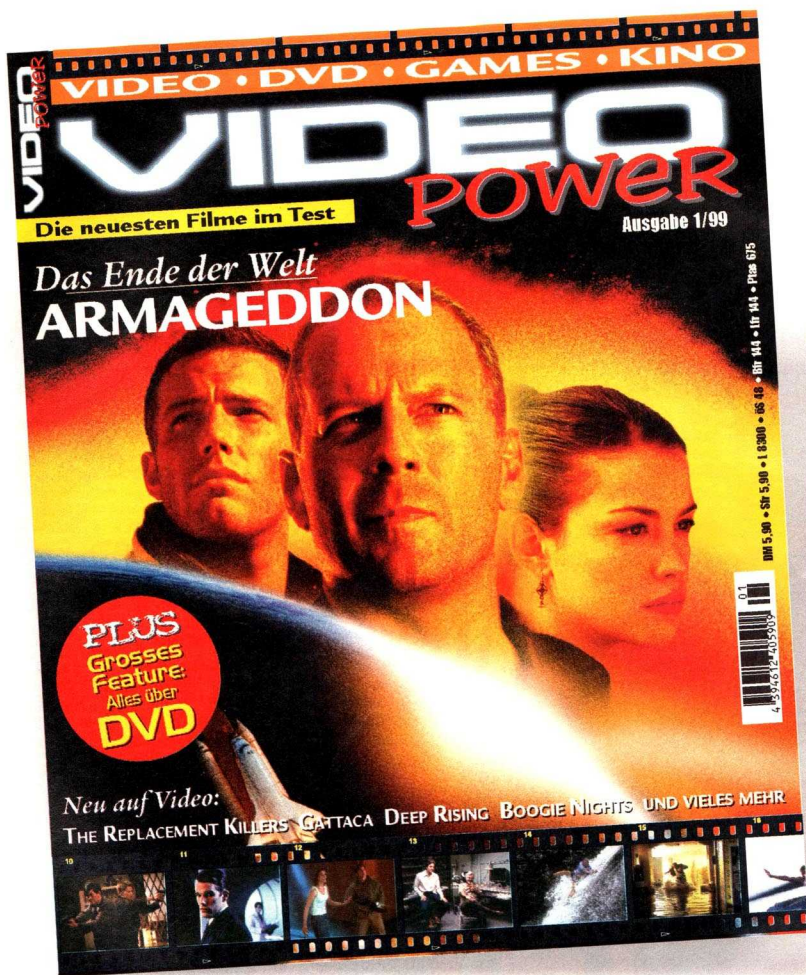
Gesamt



Fazit

Ultrabrutal - Kids, Finger weg!

...UUUUUND ACTION!



JETZT IM HANDEL

NFL Quarter Club '99



▲ Der alternde Dolphins-Quarterback Dan Marino übergibt den Ball an einen seiner Mitspieler.

64
POWER
KARAT

Ninfo

SPIELER:



KAPAZITÄT:

128
ML

RUMBLE PAK:



Vertrieb	Acclaim
Entwicklung	Iguana
Genre	Sport
Getestete Version	USA
Erhältlich	Jetzt!
Preis	ca. DM 110,-

Schon wieder ein typisch amerikanisches Sportspiel... aber Moment mal! Das ist verteuftelt gut!

Diese Amerikaner lieben ihren Sport, oder? Ein Ausflug in ein Football-Stadion artet in ein Ritual aus, bei dem massenweise Hot Dogs verschlungen, Bierdosen an Hüfte geschnallt und Gesichter angelt werden. Okay, das mit den Hüten haben wir in *The Simpsons* gesehen, aber Du verstehst schon, was wie meinen: Für die meisten Amerikaner ist Football das Größte!

Ehrlich gesagt kann uns der echte Sport

nur selten vor die Mattscheibe bewegen. Die Pausen zwischen den Spielzügen sind einfach zu groß, als daß man nicht früher oder später zwangsläufig einnickt. Zum Glück verhält es sich mit den Videospielen etwas anders, denn dort gibt es keine oder nur wenige Unterbrechungen. Dort geht es schnurstracks in den Matsch und auf die Köpfe der Gegner! Seit dem ersten *N64-Madden* war abzusehen, daß diese Konsole für solche Sportsimulationen wie geschaffen ist – sie lassen sich einfach

bloß nicht ablenken lassen, wir wollen schließlich spielen! Die Spieloptionen sind reichhaltig, wie man es von einem Spiel dieser Art auch erwarten kann. Alle aktuellen NFL-Teams und Spielerstatistiken wurden in den Menüs verbraten und korrekt umgesetzt, bis hin zu den Namen auf den Hi-Res-Shirts. Ja Sir, alles ist in bester hochauflösender Grafik gehalten – eine Spezialität von Acclaim Sports! Die Grafik sieht sogar noch besser aus als die vom ersten

Schnittiger als der Tanga-Slip eines Cheerleaders!



Kurz & Knapp

- Sieht phantastisch aus
- Perfektes Gameplay
- Super detailliert
- Leicht zu handhaben
- Schlecht für Nicht-NFL-Fans
- Ein paar Techniken, mit denen Du immer Punkte machst



▲ Vor dem Match stellt sich ein Team meistens im Kreis auf. Das soll irgendwie den Teamgeist fördern...

perfekt steuern. Es gibt keine nervigen Ladezeiten (huhu, PlayStation-Besitzer!), und die Grafik haut einen echt vom Hocker. Die *NFL Quarterback*-Serie von Acclaim war schon immer qualitativ den anderen Football-Sims überlegen, warum sollte dann die neueste Ausgabe eine Ausnahme sein?

Gut bestückt

Das Spiel wird mit einer netten Introsequenz eröffnet, in der Cheerleaders in Hi-Res-Grafik durchs Bild hoppeln...

Quarterback Club.

Schon beim Einlauf der Teams aufs Feld stechen sofort die unglaublich guten Animationen ins Auge. Die Liebe zum Detail ist einfach unbeschreiblich – hier war Acclaim wohl mit ganzem Herzen bei der Sache. In der Tat ist die Grafik



▲ Die brillante Action-Replay-Option erlaubt Dir einen perfekten Einblick in die interessantesten Geschehnisse.

◀ Irgendwo zwischen diesen Muskelbergen liegt der Ball. Aber wo?



▲ Das tut weh! Ein Spieler wird geschlagen und getreten. Na, wenn das nicht ein fairer Sport ist!



Speicheroptionen

SPICHER:
Nicht vorhanden.
CONTROLLER PAK:
Speichert Statistiken
und Spielstände.



back



schnittiger als der Tanga-Slip eines Cheerleaders.

Für die Kommentare sorgen zwei in der amerikanischen Sportwelt nicht unbekannte Moderatoren, aber solange Du nicht selbst Amerikaner bist, wirst Du ihre Namen kaum kennen. Wir haben sie sogar schon wieder vergessen. Doch die beiden sorgen für eine angenehme Stimmung und sparen nicht mit Witzen. Früher oder später hat aber auch hier die Schallplatte einen Kratzer.

Viele Spielmodi halten Dich bei Laune (und alle können vor dem großen Match geübt werden). Im Gegensatz zu vielen anderen NFL-Spielen kann die Taktik kurz vor dem Wurf des Balls verändert werden, was dem Spiel eine ungläubliche Tiefe gibt. Die ganze Schönheit des American Footballs wurde konsequent umgesetzt, und zwar in jeder Hinsicht. NFL



▲ Yeah, Du bist der Mann! Die Teams flippen immer total aus, wenn der Ball endlich in der Torzone liegt.

▲ Die Gegner üben Druck aus. Der Quarterback der Bears wirft den Ball zu einem flinken Läufer.



▲ Diese Typen lieben es, ihr Ego zu pushen. Der fette Kerl auf dem Bild feiert seinen Sieg über einen Gegenspieler.

Quarterback Club '99 ist das wohl mit Abstand beste Beispiel für eine gelungene Umsetzung einer Sportart.

Lord Helmchen

Der Spielspaß kommt natürlich erst so richtig in der Offensive und beim Punktemachen auf. Aber bringt es denn überhaupt Spaß, Punkte zu erzielen, wenn man selbst gar keinen Touchdown erzielt? Klar! NFL QC '99 bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten. Du kannst entweder selbst ins Gerangel einzusteigen oder Dich schön brav an der Defensivlinie aufhalten und in Ruhe eine Zeitung lesen. Deine Gorillas erledigen das schon, denn unfähig sind sie keineswegs.

Die meisten Knöpfe haben gleich mehrere Funktionen, je nach Spielanstellung. Frag nicht warum, aber der Knopf, den wir am meisten benötigten, war der "Stürze Dich zu Boden und stell Dich tot"-Knopf! Irgendwie spaßig, wenn auch nicht immer effektiv. Jedenfalls wird selbst einem eingefleischten Football-Fan in technischer Hinsicht so einiges geboten.

Ob Du nun diesen Sport magst oder nicht, NFL QC '99 hat eine ganze Menge Power unter der Haube. NFL QC '99 ist für uns in dieser Kategorie das Referenzprodukt. Es gibt einige gute Sportsimulationen, doch diese hier steht ganz oben in der Rangliste. Unbedingt mal ausprobieren, auch wenn Dir dieser Sport zunächst nicht so recht zusagt!

2. Meinung

Das Spielen einer American Football-Simulation macht mir deutlich mehr Spaß als das Zusehen im TV. Und QBC '99 sieht so verdammt realistisch aus, daß man auf eine Fernsehübertragung gut und gerne verzichten kann.

THOMAS RICHTER

Wertung



► NFL QUARTERBACK CLUB '99

REVIEWS

64 POWER

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

NFL Quarterback Club '98: Acclaim (ca. DM 100,-)
Getestet in Ausgabe 13/97, 83%
John Madden 64: EA Sports (ca. DM 110,-)
Getestet in Ausgabe 1/98, 81%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

90%

Fazit

Das beste seiner Art... nimm es!

57



64 Power Nummer 73



▲ Das Mammut ist ziemlich schwer, aber trotzdem zieht es vor dem Hai davon – sogar unter Wasser!



▲ Der Mehrspieler-Modus ist eine wahre Freude. Mit mehreren macht's halt mehr Spaß!



▲ Wenn Du von einer besonders mächtigen Waffe getroffen wirst, überschlägt Du Dich und wirst langsamer.

Ninfo

SPIELER:

KAPAZITÄT:

RUMBLE PAK:

Vertrieb: Ubi Soft
Entwicklung: Vivid Image
Genre: Rennspiel
Getestete Version: US
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. DM 120,-

Kurz & Knapp

- ⊕ Geschmeidige, schnelle Animationen
- ⊕ Aufregende Strecken mit mehreren Routen
- ⊕ Spaßiger Mehrspieler-Modus
- ⊕ Tolle Steuerung
- ⊕ Nur neun Strecken

Schnall Dich an - gleich beginnt der tierische Spaß mit SCARS!

In der Zukunft wird die Erde von einer Gruppe extrem mächtiger Supercomputer beherrscht, die allein wissen, warum sie eine Rennserie mit total abgefahrenen Wagen geschaffen haben. Jedes Auto sieht nämlich aus wie ein wilder Tier! Das ist mehr oder weniger die Story hinter Super Computer Animal Racing Simulation – oder SCARS, für die einsilbigen unter uns. Was die Story

für Dich bedeutet? Du mußt mit neun total unterschiedlichen Fahrzeugen über neun total unterschiedliche Strecken rasen. Das kann so schlecht nicht sein.

Tierischer Fuhrpark!

Die Autos basieren auf den erbarmungslosesten Killern, die in der Natur vorkommen (laut einem Presseschreiben). Na ja, zumindest sieben der Fahrzeuge haben höchst gefährliche Vorlagen. Es gibt den Lion LK, den Tiger Shark, den Mantis X-Twin, den Scorpio X-2, die GT Cobra, den Cheetah V12 und den Phantom Panther. Die beiden übrigen, der Rhino Roadster und der Mammut 4x4, basieren wohl kaum auf "erbarmungslosen Killern". Das Rhinoceros ist eigentlich ein Pflanzenfresser mit der Tendenz, Touristen-Jeeps zu jagen, die es wegen seiner Kurzsichtigkeit für Rivalen hält. Und das Mammut... nun ja, das war halt ein riesiger, wolliger Elefant!

Von dieser tierischen Ungenauigkeit mal abgesehen, ist SCARS ziemlich

gelungen. Die Autos sehen überdurchschnittlich gut aus, und jedes hat andere Eigenschaften bezüglich Panzerung, Geschwindigkeit und Waffen – die Wahl des Fahrzeugs ist also alles andere als bedeutungslos.

Die Strecken selbst sind sehr gut gelungen. Jede hat ein eigenes Thema, vom "Azteken" bis "Unterwasser", und sie alle verfügen über eine stattdessen Anzahl verschiedener Routen, die Dir viel Freiheit lassen.

Die PlayStation-Version wurde von einigen Typen als "Mario Kart für die PlayStation" beschrieben, aber das stimmt so nicht ganz. Der Unterschied zwischen dem Rennspiel des wohl berühmtesten Klempners der Welt und SCARS ist folgender: In Mario Kart waren die Strecken ziemlich eben, die in SCARS sind das auf gar keinen Fall. Es gibt zahlreiche gewundene, gebirgige Passagen, die einem fast schon ein wenig Rally-Feeling vermitteln. Dadurch verhalten sich die Fahrzeuge auch mehr wie Beach Buggies und weniger wie Autos – sie hupsen und springen ständig herum.



▲ Diese Strecke ist mit viel Allen-Kram geschmückt, wie die riesige fliegende Untertasse, die in der Nähe des Ziels schwebt.



▲ Die Bumerang-Waffe dreht sich um Dein Fahrzeug und trifft jeden Wagen in Reichweite, wie das Nashorn vor Dir.

NINTENDO

Speicheroptionen

SPEICHER:
Nicht vorhanden.
CONTROLLER PAK:
Speichert Extraautos,
Strecken und Rekorde.

Ausgeschieden Turbo Terrier

Alle Autos im Spiel basieren auf Tieren, aber einige der ursprünglichen Designs haben es nicht bis ins Spiel geschafft.

Rennschaf

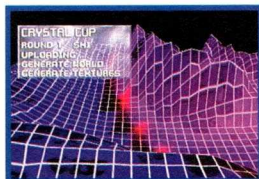
Sieht den anderen Viechern ähnlich, will nicht vorne fahren. In Ostfriesland besonders beliebt.

**Eichhörnchen**

Wurde speziell für die Schneestrecken konzipiert, erwies sich aber als totaler Flop.



▲ Es ist möglich, Gegner, die hinter Dir sind, mit den Extrawaffen zu treffen. Du mußt vor dem Feuern nach hinten drücken!



▲ Vor jedem Rennen "baut" der Computer die Strecke Schicht für Schicht vor Dir auf.



▲ Im Unterwasser-Abschnitt schwimmen kleine Fische direkt vor Deiner Nase her. Und es gibt einen Ha!



▲ Zu Beginn des Rennens wirst Du mit den Fahrzeugen konfrontiert, die Du gleich besiegen mußt. Auch nach dem Rennen tauchen sie noch einmal auf.



◀ Wenn Du in diesen Blocker reinführst, ist das Rennen für Dich beendet. Glücklicherweise kannst Du über solche Objekte springen.

**Abgefahrte Autos!**

Ein Feature, das an Mario Kart erinnert, ist der Einsatz von Extrawaffen. Verschiedene Pick-Ups ermöglichen es Dir, Deine Gegner zu fangen, zu beschießen und zu überholen. Und Deine Gegner machen natürlich das gleiche mit Dir. Es ist zudem möglich, die Waffenauswahl vor einem Rennen einzuschränken oder gar auszuschalten.

Es gibt insgesamt neun Wagen, von denen aber zu Beginn nur fünf zu Verfügung stehen. Die anderen mußt

Du Dir erst noch verdienen. Die Strecken, von denen es ebenfalls neun gibt, können normal und gespiegelt befahren werden, so daß insgesamt 18 zur Wahl stehen.

Der Mehrspieler-Modus macht tierisch Spaß. Leider können nur sechs der neun Pisten angewählt werden, und es gibt weniger Details, dafür bleiben die Geschwindigkeit und die Geschwindigkeit voll erhalten.

Insgesamt ist SCARS ein sehr gutes Rennspiel. Der Vier-Spieler-Modus ist einer der besten. Wenn Du also auf der Suche nach einem aufregenden Ein-Spieler-Game mit einem großartigen Mehrspieler-Modus bist, dann greif zu!

2. Meinung

Ich fürchte, SCARS kann mich nicht so recht begeistern. Die unterschiedlichen Strecken und die durchgeknallten Autos sehen gut aus, aber der normale Ein-Spieler-Modus gibt mir absolut nichts – wirklich kein Pflichtkauf!

FRANK FISCHER

Wertung**64 Auf Einen Blick**
Pad-Belegung**Alternativen**

Mario Kart 64: Nintendo (ca. DM 100,-)
Getestet in Ausgabe 4-5/97, 80 %
Diddy Kong Racing: Rare (ca. DM 100,-)
Getestet in Ausgabe 13/97, 95 %

Bewertung**Grafik****Sound****Gameplay****Dauerspaß****Gesamt**

83

Fazit

Schnelles Offroad-Rennen mit ein paar wilden Wagen!

Knife Edge Nose Gunner

Endlich wieder knallharte Action für Dein Nintendo 64 - könnte man meinen, haben wir auch gehofft und wurden bitter enttäuscht.



sein...

Du schlüpfst also in die Rolle eines Kampfpiloten und mußt fiesen Aliens zeigen, wo's lang geht. Nach einem recht stimmungsvollen Intro, das durchaus Lust auf mehr macht, geht das Spiel dann (leider) los. Nichts gegen richtig geile Action im Stile von *Lylat Wars* oder *Chopper Attack*, eine Mischung aus beiden könnte man bei der Story ja vermuten, aber dieses Spiel disqualifiziert sich bereits nach zwei Sekunden selbst. Denn spätestens dann hat man festgestellt, daß man keinesfalls, wie anzunehmen ist, den Hubschrauber steuert – Pustekuchen! Man hat nur die Kontrolle über die Waffensysteme! Im Klartext bedeutet das für den Spielablauf folgendes: Du siehst vor Dir eine ziemlich düstere Landschaft. Mal in Rottönen gehalten, wenn die Szenerie auf der Marsoberfläche spielt, mal in Grautönen, wenn man zur Abwechslung durch eine Stadt fliegt. Mit einem Affenzahn nimmst Du (automatisch) Geschwindigkeit auf und düst über die Landschaft. Hin und wieder tauchen ein paar Aliens unterschiedlicher Größe auf dem Bildschirm auf, die Du mit einem Zielkreuz aufs Korn nehmen mußt. Neben der Standard-MG hast Du noch



Ninfo

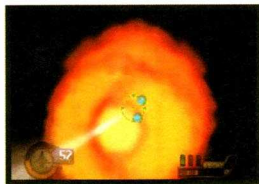
SPIELER:

KAPAZITÄT:

RUMBLE PAK:

Vertrieb	Mitsui
Entwicklung	Kemco
Genre	Action
Getestete Version	PAL
Erhältlich	jetzt!
Preis	ca. DM 130,-

Militärische Einsatzbesprechung – Du sitzt in einem halb verdunkelten Raum, ein halbes Dutzend Deiner Kollegen sind bei Dir. Am Kopfende des Zimmers steht ein General und weist Dich in Deine Aufgabe ein: Die Erde kolonisiert gerade den Mars und beutet ihn so richtig schön aus. Plötzlich wird die Kolonie von einem unbekannten Fein angegriffen. Du mußt in einem streng geheimen Hubschrauber, Codename: Knife Edge, auf Alienhatz gehen. Der General klopft Dir fest auf die Schulter. Du gehst einen Gang entlang zum Helikopter-Landplatz. Mit einem Mal schießt Dir eine gewaltige Ladung Adrenalin durch Deinen Körper. Das Dröhnen der Rotorblätter kreischt in Deinen Ohren. Du steigst in den Kampfhubschrauber, überprüfst alle



▲ Laß Dich von dieser Explosion nicht täuschen – das Spiel ist öde!

Systeme und dann kann es endlich los gehen. Der Helikopter hebt ab, und Du erlebst das Abenteuer Deines Lebens!

Leider ist diese Einleitung reine Fiktion – die Story stimmt zwar in etwa, aber von "Adrenalin" oder "Abenteuer Deines Lebens" kann bei diesem Spiel leider nicht die Rede



▲ Hier siehst Du einen der Zwischengegner – der steckt ordentlich ein.

Kurz & Knapp

- Akzeptable Geschwindigkeit
- Routenwahl
- Einfallslose Levels & Gegner
- Bietet nichts außergewöhnliches

Speicheroptionen

SPEICHER: Speichert Spielfortschritt

CONTROLLER PAK: Keine Funktion



▲ Diesen Gegner mußt Du Stück für Stück zerfetzen.

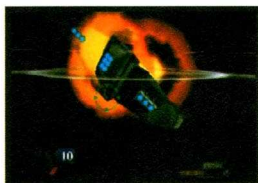
zwei Megawaffen geladen, die Du mit dem A- und dem B-Knopf zum Einsatz bringen kannst. Ja, und das war es im Prinzip auch eigentlich schon. Du mußt jetzt einfach nur versuchen, möglichst viele Kreaturen respektive Raumschiffe vom Himmel zu holen. Deine Flugbahn ist dabei vorgegeben – zwar hast Du vor Spielbeginn die Wahl zwischen mehreren Routen durch das Level,

ist diese Wahl aber erst einmal getroffen, ist es aus mit der Selbstbestimmung. Fortan fliegst Du wie auf Schienen durch die Landschaften.

Mich würde wirklich interessieren, was sich die Damen und Herren Spieldesigner bei diesem Schrott gedacht haben. Vor fünf Jahren war das unter dem Namen *Rebel Assault*, nicht zuletzt dank der Star Wars-Thematik und dem ersten richtigen Einsatz der CD-ROM-

Technologie für den Spielesektor, ja noch ganz witzig – aber selbst

dieser Oldie steckt *Knife Edge* in jeder Hinsicht in die Tasche; Egal ob Grafik,



▲ Gewonnen – und trotzdem kommt keine richtige Freude auf...

Sound, Steuerung, Gameplay, Umfang oder was auch immer! Ja selbst da konnte man noch wesentlich mehr ins Spiel eingreifen. In *Knife Edge* hingegen rührt man nur gelangweilt am Stick, in der stillen Hoffnung, mehr oder weniger per Zufall ein paar Gegner vom Himmel zu holen.

Übrigens: Es gibt einen Multi-Player-Modus! Könnte man meinen, daß da jetzt wenigstens Spaß aufkommt. Aber natürlich ist das nicht der Fall. Der Unterschied zum normalen Ein-Spieler-Modus: Es gibt mehr Fadenkreuze – für jeden Spieler eines! Irgendwie kommt man sich da leicht verschaukelt vor.

Was bei dem ganzen Krampf noch mit am schockierendsten ist: Das Spiel stammt von Kemco! Eben diese Firma hat die Top Gear-Serie geschaffen, deren zweiten Teil, *Top Gear Overdrive*, sich in diesem Monat ebenfalls in unserem Testlabor befand und sich dort mit Bravour geschlagen hat. Da fragt man sich doch echt, ob die interne Qualitätskontrolle im Hause Kemco den ganzen Tag schläft, Däumchen dreht – oder *Top Gear Overdrive* spielt?!

Knife Edge ist in meinen Augen der totale Flop – wenn es wenigstens ein Lightgun für das Nintendo 64 gäbe, dann könnte das Ganze zumindest für zwei oder drei Sekunden ein Minimum an Spielspaß bringen, aber so? Nö, da kommt man sich echt vergackeiert vor! Leute, kauft Euch das geniale *Lylat Wars* und macht um dieses miese Machwerk einen ganz, ganz weiten Bogen!



▲ Hier hüpf gerade ein Roboter aus der Seitenstrasse – gäh!

64 Auf Einen Blick

Pad-Belegung



Alternativen

Lylat Wars: Nintendo (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 6-7/98, 94%
Star Soldiers: Hudson (ca. 150 DM)
Getestet in Ausgabe 9/98, 65%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



38

Fazit

Langweiliger Mächtegegn-Shooter!

2. Meinung

Ach, so schlimm finde ich das Spiel gar nicht – gut, man hat eigentlich keinen richtigen Einfluß auf das Geschehen, aber für eine kleine entspannte Runde zum Ballern ist es eigentlich nicht schlecht. *Lylat Wars* ist allerdings um fünf, sechs Klassen besser. **KARSTEN ROHLOFF**

Wertung



Magical Tetris

13 Jahre alt und immer noch zeitlos gut - endlich gibt's Tetris auch für Dein Nintendo 64!

Ninfo	
SPIELER:	
KAPAZITÄT:	
RUMBLE PAK:	
Vertrieb	Nintendo
Entwicklung	Capcom
Genre	Puzzle
Geladete Version	Japan
Erhältlich	jetzt (Import)
Preis	Unterschiedlich

Kurz & Knapp

- Es ist Tetris!!!
- Neue Spielmodi
- Simpel, aber genial
- Steuerung nicht ganz perfekt

Speicheroptionen

SPEICHER: Speichert High Score

CONTROLLER PAK: Keine Funktion

Es war einmal... ein Russe namens Alexej Patchitnow. Als Kind war Alexej ein begabter Schüler, besonders die Mathematik hatte es ihm angetan. Sein Talent ausnutzend studierte er an der Moskauer Universität eben dieses Fach und wurde später Dozent in der Abteilung mathematischer Praxis im Moskauer Luftfahrtinstitut, einem Teil der Technischen Universität. In diesem Lebensabschnitt entdeckte er seine Liebe zu Computern und ergatterte eine Stelle im Computerzentrum der Moskauer Akademie der Wissenschaften.

Dort führte er ein Leben, das dem eines durchschnittlichen Redakteurs nicht ganz unähnlich ist – Alexej saß tage- und nächtelang bei Kaffee und Zigaretten vor einem elektronischen Rechenkecht; nur daß er sich nicht mit Computerspielen, sondern mit künstlicher Intelligenz herumschlug. Alexej liebte es, kleine Rätselspiele zu spielen oder gar selbst zu erfinden. Besonders fasziniert war er von den Pentominos des amerikanischen Mathematikers Solomon Golomb. Hierbei mußte man fünf Puzzleteile, die aus verschiedenen geometrischen Figuren bestanden, zu perfekten Quadraten zusammensetzen. Dabei kam Alexej die Idee, eine vereinfachte Version dieser Pentominos für seinen Computer umzusetzen – eine Umsetzung, die

schnelle Reaktionen und vorausschauendes Denken verlangte: Tetris wurde geboren.

Noch vor dem Zusammenbruch der Sowjetunion gelangte das Spiel auf zahlreichen Irrwegen (auf mehr als 100 Seiten nachzulesen in David Sheffs Buch "Nintendo »Game Boy« – Ein japanisches Unternehmen erobert die Welt", erschienen im Goldmann-Verlag) auch in den Westen und wurde ein riesiger Erfolg. Aber nicht nur das – Tetris war praktisch der Begründer eines neuen Genres, des Action-Puzzles. Unzählige mehr oder weniger erfolgreiche Clones für alle Computersysteme folgten, aber keines war so faszinierend wie das Original.

Pentris?

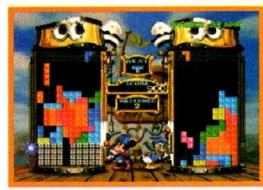
Die bis heute anhaltende Faszination, die das Spiel auf Menschen rund um den Globus ausübt, liegt in der genialen Einfachheit. Es geht, wie bereits angedeutet, darum, verschiedene geometrische Figuren aneinanderzureihen. Jede dieser Figuren besteht aus jeweils vier Quadraten, so daß sich genau sieben Variationen ergeben – in der Psychologie gibt es eine Theorie, daß der Mensch maximal sieben Dinge gleichzeitig wahrnehmen könne; Patchitnow konnte also davon ausgehen, daß die Aneinanderreihung der Figuren fast schon reflexartig geschehen würde.



▲ Endlich gibt es Tetris auch fürs Nintendo 64. Los geht's!

Ziel des Spiels ist es, die vom oberen Bildschirmrand zum unteren Bildschirmrand fallenden "Steine" so zusammenzusetzen, daß sie lückenlose Linien bilden. Ist das der Fall, verschwindet diese Reihe und schafft so Platz für neue Steine – versagt man jedoch, stapeln sich die Steine bis zum oberen Bildschirmrand und man hat das Spiel verloren.

Nach der 3-D-Variante *Tetrisphere* ist nun endlich auch eine Version des klassischen Tetris für das Nintendo 64 erschienen – zumindest in Japan. Das von Capcom entwickelte Spiel hört auf den Namen *Magical Tetris* und hat als Bonus die allseits beliebten Charaktere von Disney zu bieten. Wer jetzt jedoch denkt, deswegen sei das Spiel besonders leicht, der hat sich



▲ Hier ein Bild vom normalen Tetris-Modus, daran erkennbar, dass der Gegner schon vier Reihen geschickt hat.



▲ Auf ganzer Linie versagt – schon so weit oben und noch keinen einzigen Punkt gemacht...

Tetris 64 POWER KARAT



▲ Verloren – man beachte die Disney-Figuren in der Bildschirmmitte. Deren Mimik und Gestik sind echt gelungen.



▲ Im Story-Modus wird eine Geschichte erzählt, deren Inhalt sich unserer Kenntnis leider entzieht.



▲ Goofy und Donald unterhalten sich angeregt. Würber? Wir können selbst nur raten.

2. Meinung

jetzt wird auch schon das Nintendo 64 mit diesem Klötzchen-Spiel belästigt. Ich konnte Tetris noch nie besonders leiden und mag Magical Tetris genauso wenig. Wer Tetris mag, für den ist's okay – ich würde es jedenfalls nicht kaufen! **KARSTEN RÖHLF**

Wertung

★★★★★

★★★★★



▲ Hier kommt gerade ein spezieller Magical-Stein, der auf fünf Quadraten besteht – dadurch kannst Du Deinem Gegner einen "Pentris" schicken!

unten nach geschoben, sondern er muß sich mit den neuen und höchst lästigen Steinen herumschlagen.

Magische Steinchen

Magical Tetris verfügt über drei Spielmodi. Im "Magical Tetris" und dem "Updown Tetris" mußt Du, von einer kleinen Geschichte begleitet, Computergegner besiegen – mal mit den magischen, mal mit den normalen Steinen. Der "Endless Mode" erklärt sich eigentlich selbst: Spiele so lange, bis sich der Bildschirm mit Steinen gefüllt hat und versuche eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen.

Über Sinn und Unsinn einer Tetris-Version für das Nintendo 64 kann man sicherlich streiten – irgendwie gehört es aber zu jedem System! Die grafischen Fähigkeiten werden natürlich nicht annähernd ausgereizt, aber dafür ist es wenigstens eines der N64-Spiele, die vollkommen auf Nebel verzichten. Der neue Spielmodus mit den magischen Steinen macht nach ein paar gewöhnungsbedürftigen Minuten fast genauso viel Spaß wie das gute, alte klassische Tetris. Einzig und allein die Steuerung ist nicht ganz optimal. Zwar immer noch gut spielbar, aber bei weitem nicht so genial wie bei der neuen GameBoy-Version Tetris DX – sonst wäre eine noch höhere Wertung drin gewesen. Wer also immer noch kein Tetris in seiner Sammlung stehen hat, der muß einfach zugeifen. Im Zweifelsfall würde ich aber eher zu Tetris DX raten.



▲ Die vier beliebtesten Disney-Charaktere stehen zur Wahl – und jeder bekommt eine eigene Story.

MAGICAL TETRIS

REVIEWS

64 POWER

64 Auf Einen Blick

Pad-Belegung



Alternativen

Tetrisphere: Nintendo (ca. 90 DM)
Getestet in Ausgabe 11/97, 77%
Puyo Puyo Sun 64: Compile (Import)
Getestet in Ausgabe 1/98, 87%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



Fazit

Es ist Tetris! Muß man da noch mehr sagen?

63



64 Power Nummer 13

Twisted Edge Snowboarding

Jahr für Jahr fallen die Snowboarder auf die Fresse - wem's reicht, der greift zum Snowboard-Spiel!

Ninfo

SPIELER:



KAPAZITÄT:



RUMBLE PAK:



Vertrieb	Midway
Entwicklung	Boss Studios
Genre	Sportspiel
Gesteuerte Version	US
Erhältlich	Jetzt (Import)
Preis	Unterschiedlich

Nach der sommerlichen (Speise-)Eiszeit wenden sich die Temperaturen wieder dem unteren Ende des Thermometers zu – die winterliche (Sch-)Eiszeit naht. Was sich auf den Pisten schon seit Jahren immer mehr durchsetzt, findet auch für Konsolen immer häufigere Umsetzungen: Snowboarden ist in!

Beinbruch

Erst vor wenigen Wochen hat es das wohl beste Snowboardspiel aller Zeiten, 1080° Snowboarding, endlich auch nach Deutschland geschafft, und schon zieht Midway mit Twisted Edge Snowboarding nach. Uns lag zwar zum Test nur die amerikanische Version vor, bis zum Erscheinen des deutschen Moduls sollte aber nicht, wie im vorgenannten Fall, wieder mehr als ein halbes Jahr vergehen.

Das Beste ist, man fährt sich erst einmal ein wenig im Practice-Modus warm. Vier Fahrer aus ebenso vielen Nationen stehen zur Wahl. Die Zahl der Boards ist anfänglich genauso

kümmertlich, steigert sich aber im Laufe des Spiel unmerklich. Hat man sich schweren Herzens mit dieser Tatsache abgefunden, kann's endlich auf die Piste gehen.



Die Grafik ist alles in allem sehr gut gelungen und ganz offenbar ans große Vorbild 1080 angelehnt. Keine eckigen Strecken und Figuren, die einem miesen Comic entflohen sein könnten, wie bei Snowboard Kids. Realistisch aussehende Fahre heizen auf ihren Brettern die Strecken hinab. Leider wurde das Ziel nicht ganz erreicht – zwar gibt es keinen Nebel, so gut wie keine Pop-Ups, und auch die Geschwindigkeit ist okay, aber irgendwie fehlt dann doch das gewisse Etwas. Recht amüsant sind die zahlreichen Anspielungen in Richtung Außerirdische. Mal ist ein riesiger Alienkopf in den Schnee gemalt, mal rast eine fliegende Untertasse durchs Bild – nichts, was das Spiel beeinflussen oder gar den Spielspaß erhöhen könnte, aber immerhin ein kleiner Gag. Die Strecken selbst sind ganz gut gelungen, es gibt meist mehrere Verzweigungen, so daß Abwechslung geboten wird und es immer wieder etwas Neues zu entdecken gibt. Aber leider fehlt auch hier wieder der ganz besondere Kick. Bei 1080 waren die



▲ Die Spannung steigt – noch zwei Sekunden, dann geht's endlich los!



Kurz & Knapp

- Flüssig
- Kein Nebel
- Wenig Fahrer und Boards
- Musik nervt auf die Dauer



Speicheroptionen

SPEICHER:

Nicht vorhanden.

CONTROLLER PAK:

Speichert Spielfortschritt



▲ Auf der Eisfläche spiegelt sich der Himmel – netter Effekt.



▲ Diese Höhle ist total vereist und die Steuerung dementsprechend anspruchsvoll.



▲ Brücken gehören inzwischen zum Standard in Snowboardspielen.



▲ Vor jedem Rennen darfst Du Dir eines von sechs Musikstücken aussuchen.

Strecken in sich geschlossener, hatten irgendwie Charakter. Hier startet man, fährt eineinhalb Minuten und denkt sich dann "Ja, und?". Nicht daß die Pisten schlecht designed oder alles viel zu linear wäre, aber ihnen fehlt doch irgendwie der rechte Replay-Wert, der mich bei 1080 so motiviert hat.

Armbruch

Absolut erwähnenswert ist die Musik dieses Spiele. Endlich mal ein Softwarehaus, das sich weder für Techno noch für Hard Rock entschieden hat. Nein, die mehr oder weniger unbekannte Stilrichtung "Ska" dröhnt aus den Lautsprechern und beglückt das Ohr des Spielers. Wobei "beglückt" relativ zu sehen ist. Ska ist recht gewöhnungsbedürftig und daher wohl auch zu Recht ein Stil, der sich nie so richtig durchgesetzt hat. Anfänglich wirkt die Musik witzig, dann unterhaltsam und schließlich nur noch nervig. Daß alles in allem nur sechs verschiedene Stücke zur Wahl stehen, mindert das Ganze nun wirklich nicht gerade ab...

Neben dem bereits erwähnten Übungsmodus stehen natürlich noch ein paar weitere Optionen zu Wahl. Im "Vs. Race" kannst Du gegen einen Freund antreten und ihm zeigen, wer der coolste im Schnee ist. In der "Stunt Challenge",



▲ Im Zwei-Spieler-Modus kommt es zur verstärkten Nebelbildung.

Du wirst es erahnen, müssen Du und Dein Brett möglichst gewagte Sprünge hinlegen, die zum Teil sogar noch ausgefeilter sind, als die in 1080.

Bleibe noch der ganz normale Standard-Modus, der hier "Competition" heißt. In einer ganzen Rennserie mußt Du Dein Können gegen drei Computer-Gegner unter Beweis stellen. Je nach Schwierigkeitsgrad werden Dir immer mehr und anspruchsvollere Strecken vorgelegt. In diesem Modus kannst Du auch weitere Pisten für den Practice-Modus freischalten. Im Practice-Modus kannst Du Deine eigenen Zeiten ganz enorm verbessern, indem Du gegen Deinen eigenen Ghost fährst – eine Spielvariante, die tierisch viel Spaß macht.

Halsbruch

Für sich alleine betrachtet, ist Twisted Edge Snowboarding ein ziemlich gelungenes Spiel. Gute Strecken, gute Grafik, ganz gute Musik, an der Steuerung gibt's nicht viel zu meckern – es könnte ein paar Strecken, Fahrer und Boards mehr haben, aber ansonsten ist das Spiel wirklich gut gelungen. Leider ist erst kürzlich 1080 erschienen – und das ist in jedem Punkt noch mal eine ganze Klasse besser! Wenn Du also 1080 schon durch hast oder es Dir nicht kaufen willst, weil es Dein Bruder schon hat und Du daher auf der Suche nach einem Alternativ-Spiel bist, dann greife lieber zu TES als zu Snowboard Kids. State-Of-The-Art ist und bleibt aber das genialste 1080° Snowboarding von Nintendo!



▲ Im Demo-Modus bekommst Du ein paar beeindruckende Stunts zu sehen.

▶ TWISTED EDGE SNOWBOARDING

REVIEWS

64
POWER

Auf Einen
Blick

Pad-Belegung



Alternativen

1080° Snowboarding: Nintendo (ca. 100 DM)
 Getestet in Ausgabe 12/98, 90%
 Snowboard Kids: Nintendo (ca. 90 DM)
 Getestet in Ausgabe 3/98, 80%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

80%

Fazit

Gutes Snowboard-Spiel – Nicht mehr, aber auch nicht weniger.

2. Meinung

Gegenüber 1080 ist dieses Spiel enttäuschend. Die Steuerung ist so lala und die Geschwindigkeit gerade noch akzeptabel. Leider ähneln sich die Strecken bis auf ein paar Kleinigkeiten sehr. Finger weg!

KARSTEN ROHLOFF

Wertung



65



64 Power Nummer 73

Milo's Astro Lanes

Öfter mal was Neues - jetzt darf auf dem Nintendo 64 gebowlt werden!

Ninfo

SPIELER:

KAPAZITÄT:

RUMBLE PAK:

Vertrieb: Crave Entertainment
Entwicklung: Player 1
Genre: Sportspiel
Getestete Version: US
Erhältlich: Jetzt (Import)
Preis: Unterschiedlich

Kurz & Knapp

- Witzige Grafik
- Originelles Spiel
- Teils langatmig
- Bowling ist nicht jedermanns Sache

Speicheroptionen

SPICHER: Nicht vorhanden
CONTROLLER PAK: Speichert Fortschritt

Es ist immer wieder erstaunlich, was einem so als Redakteur alles widerfährt. Da sitzt man ganz entspannt im Testraum und zockt gerade eine Runde Top Gear OverDrive (in der Mittagspause – und nur so zum Spaß), da kommt plötzlich der Boß rein, klatscht einem ein Modul auf den Tisch und meint "Mittagspause ist vorbei – das hier muß noch getestet werden!". Und noch ehe man sich wehren kann, sitzt man alleine mit Konsole, Fernseher und Milo's Astro Lanes in einem halberdunkelten, miefigen Kabuff.

Wie? Du hast noch nichts von Milo's Astro Lanes gehört? Na ja, wenn ich ehrlich bin, ging es mir vor jenem denkwürdigen Mittag nicht viel anders – gehört hatte man schon davon, schließlich steht es ja auf den einschlägigen Releaselisten, aber gesehen, gesehen hatte ich auch noch nix davon. Aber "Astro Lanes", das hörte sich verdammt nach Bowling an.

Man könnte meinen, ich sei mit hellseherischen Fähigkeiten ausgestattet – denn Milo's Astro Lanes ist tatsächlich ein Bowling-Spiel. Na das war vielleicht eine Überraschung! Ein Bowling-Spiel für mein geliebtes Nintendo 64 – aber kein gewöhnliches Bowling: Astro Bowling! Am besten könnte man es folgendermaßen umschreiben: "Die Jetsons gehen kegel!".

Du hast die Wahl zwischen sechs verschiedenen Kugeln und sechs Spielern, mit denen Du auf insgesamt zwölf



▲ Anns roten Fummel als Rock zu bezeichnen wäre eine leichte Übertreibung – "breiter Gürtel" trifft es wohl besser.

Kegelbahnen Dein Können unter Beweis stellen müßt.

Anfänglich stehen Dir jedoch nur drei Kurse zur Wahl – die anderen müßt Du nach und nach frei spielen, indem Du den jeweiligen Bahnwächter besiegt. Zu begin ist das noch recht einfach, 120 Punkte reichen vollkommen, später sollten es dann aber schon so um die 200 sein. Hast Du eine Bahn gewonnen, müßt Du noch in einem Bonusspiel weitere

Kegel wegfeigen.

Bevor es aber richtig losgeht, müßt Du Dich für einen Spielmodus entscheiden. Im "Practice" spielst Du eine einfache Bowlingrunde nur für Dich ganz alleine

Die Bahnen sind

auf einem Kurs Deiner Wahl. Bei "Versus" geht's gegen menschliche Mitspieler (einer nach dem anderen, versteht sich!), während Du im "League"-Modus gegen Computergegner antreten müßt – in dieser Variante kannst Du dann auch weitere Strecken frei schalten.

Aber wie bereits erwähnt ist Milo's Astro Lanes kein normales Bowling – es ist ein abgedrehtes Space Bowling! Zuerst positionierst Du Deinen Spieler mit den C-Tasten, dann nimmst Du die Kugel auf und wirfst sie. Bis dahin ganz normal. Auf der Strecke erscheinen jetzt jedoch drei Sterne – berührt Deine Kugel einen davon, bekommst Du eine "Extrawaffe". Dadurch wird Deine Kugel beispielsweise



▲ Sechs Kugeln stehen zur Wahl – da hätte selbst Homer Simpson seine wahre Freude!



▲ Warbler ist ein roter Ausserirdischer – dass der mit vier Fingern überhaupt richtig bowlen kann?!



▲ Vor dem Wurf musst Du Dich zuerst noch richtig positionieren. Die Kugel liegt dabei auf einem kleinen Podest neben Dir.



▲ In der Spielauswahl musst Du Dich für eine der skurrilen Figuren entscheiden.

schneller, größer oder es gibt gar zwei Bonuskugeln. So räumst Du effektiv und einfach alles ab!

Während die ersten Bahnen, von der leicht psychedelischen Aufmachung mal abgesehen, sich von einer normalen Bowlingbahn nicht wesentlich

ungewöhnlich designt.

unterscheiden, werden die späteren Levels schon anspruchsvoller – Schikanen in Form von Abgründen und

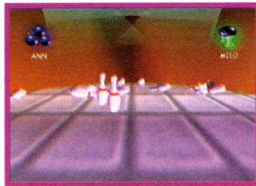


▲ Mit dem Pfeil auf dem Boden stellst Du die Geschwindigkeit der Kugel ein.

Sprungschanzen erschweren das ach so beschauliche Leben Deines virtuellen Kegelbruders. Außerdem spielen die Computergegner immer besser und setzen mit Fortschreiten des Spielverlaufs auch immer häufiger ihre Extrawaffen ein.

Milo's Astro Lanes ist ein seltsames Spiel – aber irgendwie genial. Anfänglich macht man sich noch über Sinn und Unsinn eines Kegelspiels für das Nintendo 64 Gedanken, aber wenn man erst einmal die ein oder andere Runde geockt hat, macht es riesigen Spaß – vor allem die späteren Levels sind dank des ungewöhnlichen Designs eine längere Session wert. Der League-Modus macht nur so lange Spaß, wie man noch nicht alle Strecken zur Verfügung hat, danach nervt der Computergegner etwas, da sich so eine Runde Bowling zu zweit ziemlich in die Länge ziehen kann – gelobt sei die Übungsoption. Es ist ganz erstaunlich, man vermag kaum zu sagen, warum das Spiel Spaß macht, aber es tut es. Die Grafik ist gut, und der Sound dudelt halt so vor sich hin, während man ganz entspannt eine Runde kegelt. Aber vielleicht ist es ja gerade das, was so viel Spaß macht: Nach all den stressigen Spielen in letzter Zeit, kommt ein etwas ruhigerer Titel gerade recht.

Wer nicht gerade eine totale Abneigung gegen Kugel und Kegel hegt, der sollte sich Milo's Astro Lanes auf jeden Fall mal ansehen. Es ist weiß Gott kein absoluter Must-Have Titel, aber gerade in kleiner, entspannter Runde macht eine Partie Bowling vor dem heimischen Fernseher wirklich Spaß!



▲ Mist! Zwei stehen noch, aber wir haben ja noch einen Versuch.

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

Es gibt noch keine andere Bowling-Simulation für das Nintendo 64!

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



Fazit

Abgedrehtes Space-Bowling

2. Meinung

Bowling? Was soll denn das? Das kann ja wohl nicht ernst gemeint sein! Die Umsetzung ist zwar nicht schlecht – aber wer will schon auf seinem Nintendo 64 bowlen? Mich hat's jedenfalls ziemlich gelangweilt!

KARSTEN RONHOFF

Wertung



Rush 2

Extreme Racing USA

Ninfo

SPIELER:



KAPAZITÄT:

36 M.

RUMBLE PAK:



Vertrieb	GT Interactive
Entwicklung	Midway/Atari
Genre	Rennsport
Gesteuerte Version	USA
Erhältlich	jetzt! (Import)
Preis	ca. DM 120,-

Rasen, was die Karre hergibt, und weit und breit keine Polizei zu sehen. Super?

Als vor knapp einem Jahr *San Francisco Rush* auf den Markt kam, gingen die Meinungen in der Presse und auch unter den Spielern weit auseinander. Einige konnten sich mit der sehr gewöhnungsbedürftigen Steuerung nicht abfinden, die anderen hatten etwas an der Grafik auszusetzen, und nur wenige nahmen das Spiel so, wie es war, und hatten Spaß damit. Wir gehörten zur letzten Gruppe. *SFR* war sicherlich alles andere als perfekt, deshalb hoffen wir, daß der Nachfolger, *Rush 2: Extreme Racing USA*, aus den alten Fehlern gelernt hat.

Aus alt mach neu

Rush 2 fängt dort an, wo *San Francisco Rush* einst aufhörte. Die neu designten zehn Strecken (plus Geheimstrecken) quillen vor Gebäuden nur so über. Dieses Aufgebot hat jedoch auch seinen Preis: Die meisten Objekte werden sehr schlicht dargestellt, das heißt, es sind oftmals nur einfache Farbflächen zu sehen, und erst bei näherer Betrachtung läßt sich feststellen, worum es sich eigentlich



handelt. Das gilt jedoch nicht unbedingt für die Wolkenkratzer, über die sich mancherorts wieder völlig Knight Rider-like springen läßt. Zum Teil hat sich in grafischer Hinsicht wirklich einiges getan. Beispielsweise sehen die Wagen nun deutlich detaillierter aus, und die Karosserien reflektieren sogar Lichter und den Himmel. Zudem wurde am Scrolling gefeilt, soll heißen, die Rennen sind jetzt etwas schneller als im Original. Leider herrscht in den Städten immer noch

völlige Leere. Ein bißchen Gegenverkehr hier, eine Straßenbahn dort und ansonsten nur die eigene Karre und die Fahrzeuge der Gegner. Nicht gerade optimal. Scheinbar hat die Polizei gute Arbeit geleistet und solche Städte wie New York, Seattle oder Las Vegas großzügig abgesperrt. Aber auch am Streckenrand tut sich nicht viel.

Optimierung

Die Steuerung von *San Francisco Rush* war zum Teil eine echte Katastrophe! Diesmal hat sich der Hersteller Atari (in Zusammenarbeit mit Midway) jedoch mächtig ins Zeug gelegt und das Handling noch einmal gründlich überarbeitet. Kurven lassen sich jetzt leichter nehmen, und überhaupt reagieren die 16 Fahrzeuge (plus Geheimfahrzeuge) präziser auf



▲ So etwas kann schnell geschehen. Aber trauere nicht lange, es handelt sich schließlich um ein Arcade-Spiel.



▲ Auch ein VW-Bus läßt sich schnell aus der Fassung bringen.



Kurz & Knapp

- Verbesserte Steuerung
- Mehr Stunt-Möglichkeiten
- Neue Grafikeffekte
- Ansprechendes Gameplay
- Ode Grafik
- Weniger Routen



Speicheroptionen

SPIECHER:
Nicht vorhanden.
CONTROLLER PAK:
Speichert Rekorde und andere Einstellungen.



Los geht's...

Von den zehn Strecken ist eine bizarrere als die andere. Aber siehe selbst, was unter anderem auf Dich zukommt!

Befehle und rutschen, wenn es sein muß, auch mal in Kurven rein. Dabei ist es völlig egal, ob man nun in einem VW-Bus sitzt oder einen schnittigen Sportwagen über den Asphalt jagt.

Endlich gibt es eine richtige Stuntstrecke, auf der für waghalsige Manöver sogar Punkte vergeben werden. Hier dürfen sich alte SFR-Hasen mal so richtig austoben und ohne Reue durch die Luft fliegen. Irgendwelche physikalischen Gesetze scheint es hier kaum zu geben. Explodiert der eigene Wagen, reicht ein Knopfdruck aus, und man steht wieder auf der Spur.

Rush 2 bietet auch einen neuen Mehrspielermodus mit verschiedenen Spieloptionen. Perfekt! Der Solomodus allein rechtfertigt schon den Kauf, doch zu zweit geht echt die Post ab. Insgesamt gesehen bietet Rush 2 all das, was man sich vom Nachfolger erwartet hat. Gut, die Grafik ist nicht gerade vom Feinsten, und auch der Sound hätte ruhig mal erneuert werden können, abgesehen von ein paar neuen Techno-Tracks. Dennoch ist es auch beim zweiten Teil in erster Linie wieder einmal das Gameplay, auf das es ankommt. Und das hat es tatsächlich in sich. Wer San Francisco Rush mochte, wird Rush 2 lieben!



▲ In der Halfpipe erweist sich die Steuerung als besonders schwer. Ist ja auch logisch...



▲ Bei der kleinsten Bewegung hinterlassen die Fahrzeuge Spuren auf der Fahrbahn. Hm, nicht gerade realistisch.

2. Meinung

Genial! Etwas enttäuscht war ich von der Grafik, vor allem seit ich Top Gear Overdrive gesehen habe. Es sind aber mal wieder die zahlreichen Sprungschancen und verschiedenen Routen, die das Spiel so interessant machen. Der Mehrspielermodus ist das i-Tüpfelchen! **KARSTEN ROHLOFF**

Wertung



RUSH 2

REVIEWS

64 POWER

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

San Francisco Rush: Atari (ca. DM 100,-)
Getestet in Ausgabe 1/98, 81%
V-Rally: Laguna (ca. DM 110,-)
Getestet in Ausgabe 12/98, 88%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



88

Fazit

Guter Nachfolger, aber noch nicht perfekt.

69



64 Power Nummer 178

70

COOL!

Force Pack Gratis!



**ABONNIERE DIE
64 POWER, DENN DIE
VORTEILE SIND
ÜBERZEUGEND!**

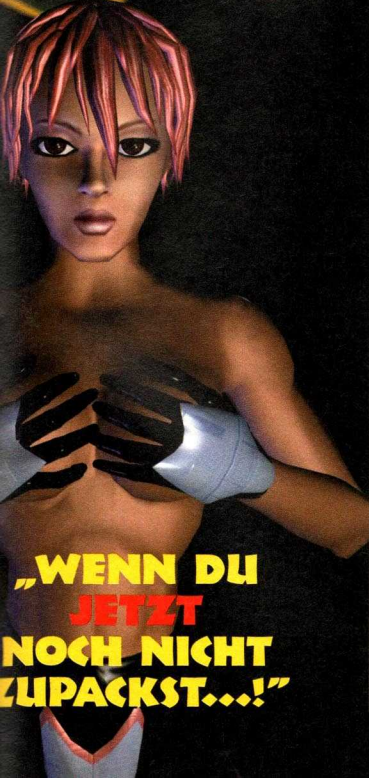
Du bekommst die 64 power direkt ins Haus geliefert. Vergiß den Ärger wegen vergriffener Hefte!

NEU

Wenn Du jetzt einen Abonnenten wirbst, erhältst Du das Force Pack aus dem Hause VIDIS. Damit steht dem endgültigen Spaß nichts mehr im Weg!

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

GE PACK



**„WENN DU
JETZT
NOCH NICHT
ZUPACKST...!“**

ABO - COUPON

ABO

64
POWER

Bitte sende einen dieser Coupons oder eine Kopie davon in einem Umschlag an:

**64 POWER
ABOSERVICE
POSTFACH 3161
48581 GRONAU**

Diesen Coupon bitte benutzen, wenn Du einen neuen Abonnenten werben möchtest.

HIERMIT BESTELLE ICH:

Das 64 power-Abonnement. (bitte ankreuzen)

- ☐ Ich erhalte 11 Ausgaben zum Preis von nur DM 69,- inklusive Porto und Verpackung. Das Abonnement verlängert sich automatisch um weitere 11 Ausgaben, wenn ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich künde.

Persönliche Angaben (bitte in Blockschrift)

Vorname, Name: _____
Straße: _____
PLZ/Ort: _____
Telefon: _____

Unterschrift: _____
(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich bei 64 power Aboservice, Postfach 3161, 48581 Gronau widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel) nach Bestellung. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Datum, Unterschrift: _____
(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

ICH ZAHLE (bitte nur eine dieser drei Zahlungsarten wählen, andere können leider nicht berücksichtigt werden)

- ☐ Geld liegt bei
☐ per beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck
☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich Sie hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:

Kontonummer: _____
Bankleitzahl: _____
Geldinstitut/Ort: _____

Datum, Unterschrift: _____
(Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich habe den nachfolgenden Abonnenten geworben und bitte um Zusendung des Force Pack:

Vorname, Name: _____
Straße: _____
PLZ/Ort: _____
Telefon: _____

Unterschrift: _____

Bitte beachten: Das Force Pack wird nach Eingang des Geldes bzw. bei Abbuchung nach Ablauf der Einspruchsfrist bei den Geldinstituten verschickt, frühestens aber nach Ablauf der Widerrufsfrist.

Diesen Coupon benutzen, wenn Du selbst ein Abo bestellen möchtest!

HIERMIT BESTELLE ICH:

Das 64 power-Abonnement. (bitte ankreuzen)

- ☐ Ich erhalte 6 Ausgaben zum Preis von nur DM 37,50 (Schweiz und Österreich: DM 47,50) inklusive Porto und Verpackung. Das Abonnement verlängert sich automatisch um weitere 11 Ausgaben, wenn ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich künde.
- ☐ Ich erhalte 11 Ausgaben zum Preis von nur DM 69,- inklusive Porto und Verpackung. Das Abonnement verlängert sich automatisch um weitere 11 Ausgaben, wenn ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich künde.

Persönliche Angaben (bitte in Blockschrift)

Vorname, Name: _____
Straße: _____
PLZ/Ort: _____
Telefon: _____

Unterschrift: _____
(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich bei 64 power Aboservice, Postfach 3161, 48581 Gronau widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel) nach Bestellung. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Datum, Unterschrift: _____
(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich zahle (bitte nur eine dieser drei Zahlungsarten wählen, andere können leider nicht berücksichtigt werden)

- ☐ Geld liegt bei
☐ per beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck
☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich Sie hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:

Kontonummer: _____
Bankleitzahl: _____
Geldinstitut/Ort: _____

Unterschrift: _____
(Unterschrift des Erziehungsberechtigten)



▲ Einer der Ende-des-Levels-Gegner wird Endol genannt. Das Gameplay ähnelt in diesem Kampf sehr dem von Goemon, wenn dieser gegen den Riesenkopf antreten muß.



▲ Diese merkwürdigen Bälle kommen herbeigesaut und machen Geräusche wie ein Autoalarmsystem. Dann explodieren sie...



▲ Nitros ist der Oberbösewicht, dem Du öfter im Spiel begegnest. Du kämpfst auf einem Gitter mit mehreren Symbolen. Jedes Symbol repräsentiert eine Attacke.

Ninfo

SPIELER:

KAPAZITÄT:

RUMBLE PAK:

Vertrieb	Nintendo
Entwicklung	Hudson Soft
Genre	3-D-Plattform
Erster Test:	Ausgabe 1/98 (Japan)
Erhältlich	jetzt!
Preis	ca. DM 100,-

PAL Performance

Wie schneidet die deutsche Version im Vergleich mit der Import-Cartridge ab?

Ranbalken: Nicht der Rede wert.

Geschwindigkeit: Manchmal extrem langsam.



▲ "Ich entschuldige mich! Ich wusste nicht, daß sie eines Tages ein solch schlechtes Spiel mit mir produzieren! Tut mir leid, ehrlich..."

Speicheroptionen

SPEICHER:
Speicherkart Positionen und Punkte.

CONTROLLER PAK:
Keine Funktion.

Bomberman

Jetzt erhältlich! Brandneuer
Bomberman! Nun in Ruckel'Vision™!

Falls Du einer von denen bist, die ein Spiel nach den Bildern auf der Verpackung beurteilen und denen Jump'n'Runs im allgemeinen zuzagen, dann hättest Du bestimmt früher oder später Bomberman Hero im Einkaufskorb liegen. Immerhin, es ist bunt, die Figuren sind ziemlich nett und detailliert dargestellt, es gibt zahlreiche Levels, und die Grafik ist an sich nicht schlecht – abgesehen von der getrübbten Wiedergabe bei PAL-Games. Und, natürlich, es ist ein Bomberman-Spiel, und Bomberman hat bei vielen sowieso einen Stein im Brett.

Kehrst Du dann aber in Deine eigenen vier Wände zurück, packst den schönen Karton aus der Folie und schiebst die Cartridge in Dein geliebtes N64, gibt es eigentlich keinen Grund mehr zur Freude. Und das hättest Du vorher gewußt, wenn Du unser Import-Review in Ausgabe 1/98 gelesen hättest!

Nicht gerade bombig

Die deutsche PAL-Version von Bomberman Hero macht die gleichen Fehler wie die japanische Version, abgesehen von einem – dem Sprachproblem. Aber dafür gelzt die neue Fassung nicht mit völlig neuen Fehlern – ein immer wiederkehrendes Grafikruckeln und Verlangsamungen im Grafikaufbau in einigen Levels. Oh, habe ich schon das Grafikblättern erwähnt?

Die Story (ist die eigentlich wichtig?) ist sehr simpel aufgebaut. Die schöne, wenn auch kaum animierte Prinzessin Millian of Primus Star wurde von den bösen Streitmächten des Garadan-Imperiums

gekidnappt. Anstatt eine eigene Weltraumflotte loszuschicken, die das garadanische Imperium mit Nuklearwaffen ausräuchert, setzen die Primusler (oder wie auch immer die Dösköpfe genannt werden wollen) den kleinen Bomberman und seinen Kumpel Pibot als Saboteure los. Natürlich läßt sich die Prinzessin nicht einfach aufspüren, in die Arme schließen, und das war's dann. Statt dessen rennt Bomberman auf fünf Planeten durch die Landschaften, bekämpft kleinere und größere Gegner und bekommt die Prinzessin fast ständig zu packen. Doch in letzter Sekunde wird sie ihm immer wieder entrisen. Armer kleiner Kerl! Bei soviel Druck muß sein Kopf ja irgendwann wachsen...

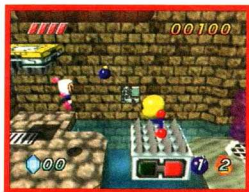
Jeder Planet ist in drei unterschiedliche Zonen aufgeteilt, und jede Zone in kleinere Levels. Das hat zur Folge, daß die Levels selbst ziemlich mickrig sind und



▲ Bomberman hat eine neue Fähigkeit: Halte B gedrückt, und er pumpt seine Bomben auf und wirft bis zu vier gleichzeitig fort.



► Das Titelbild zeigt Dir die vier Teile des "Power Gear", das Bomberman während des Spiels anwendet.



◀ Um eine Bombe noch weiter werfen zu können, kann er sie auch im Sprung seinen Gegnern entgegenwerfen.



► Im ersten Spiel war nicht ganz klar, was die Radios für einen Zweck hatten. Doch jetzt weißt Du es...



Bomberman Hero

geht sich wie durch Sirup.



▲ Jeder Planet ist in drei Gebiete aufgeteilt (plus eine Endgegnerrzone). Jedes Gebiet wird dann nochmals in Levels gesplittet.

man innerhalb von zwei Minuten durch mehrere Levels rennt! Natürlich muß es nicht so sein; zu Deinen Zielen gehört nämlich auch das Einsammeln von pinkfarbenen und blauen Juwelen. Geheimnisse müssen entdeckt und böse Typen dem Erdboden gleichgemacht werden. Einziges Problem: Nach ungefähr einer halben Stunde geht das Verlangen



► Geistesranke Clowns, brüchige Brücken und fliegende "Dinge"-um nur einige der Gefahren in diesem Level zu nennen.

Da haste es...

Bomberman Hero wird vom schlimmsten Grafikblättern geplagt, das wir je in einem Spiel sehen durften! Egal wie groß ein Monster oder Objekt auch sein mag, sie verschwinden und erscheinen schier willkürlich. Sieh Dir diese beiden Bilder an. Beide Bilder sind nur ein Frame voneinander entfernt. Bomberman erreicht einen Durchgang...oops, wo kommt die Krabbe her?



2. Meinung

Was für eine Enttäuschung! Der einst so großartige Held wurde in ein unglücklich tristes Spiel gepreßt und hat dort unter zahlreichen Schönheitsfehlern zu leiden. Guter alter Bomberman, verschlucke doch besser eine deiner Bomben – dann hast du es überstanden! **KARSTEN RONHOFF**

Wertung



zum Weiterspielen verloren. Die Reise durch die Levels wird irgendwann zur Routine, und man wünscht sich nichts sehnlicher, als das Spiel endlich geschafft zu haben.

Fehlzünder

Es gibt ein paar nette Ideen im Spiel und einige innovative Gegner. Bomberman läßt sich übrigens auch gut steuern. Dennoch bewegt er sich wie durch Sirup laufend – und das, bevor die Slowdowns eintreten! Dazu gesellt sich in einigen Levels eine nervige, unflexible Kameraführung. Pah!

Bomberman Hero hätte ein richtig gutes Spiel werden können, doch dank der genannten Mängel ist es ganz und gar nicht gelungen. Halte Dich fern!



▲ Diese stacheligen Typen blähen sich ganz schön auf, wenn sie Bomberman sehen. Bis auf das Dreifache ihrer Körpergröße!

64 Auf Einen Blick

Pad-Belegung



Alternativen

Bomberman 64: Nintendo (ca. DM 90,-)
Getestet in Ausgabe 13/97, 81%
Space Station: Silicon Valley: Take 2 (ca. DM 110,-)
Getestet in Ausgabe 11/98, 87%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

49%

Fazit

Sogar noch schlechter als das NTSC-Original!

Ninfo

SPIELER:



KAPAZITÄT:

128 M.

RUMBLE PAK:



Vertrieb Nintendo

Entwicklung Imagineer

Genre Adventure / RPG

Erster Test: Ausgabe 9/98 (USA)

Erhältlich jetzt!

Preis: ca. DM 120,-

Holy Magic Century

Brian, der Abenteurer, macht sich wieder auf die Reise und nichts ist anders!

Als Brian (oder nun doch Ayrón?) das erste Mal in die große weite Welt auszog, um dem Bösen das Fürchten zu lehren, sorgte er nicht gerade für Aufsehen. Nun versucht er es noch einmal, diesmal sogar ganz offiziell in Deutschland.

Schon in der Import-Version von *Holy Magic Century* (genannt *Quest 64*) fielen die großzügigen Landschaften auf, in denen es aber außer immer wiederkehrender Zufallskämpfe

kaum etwas zu sehen gab. Natürlich hat sich in der Hinsicht auch jetzt nichts gebessert. Die Charaktere von Cettland gucken immer noch genauso gelangweilt aus der Wäsche und haben immer noch Probleme mit der Motorik. Oder aber ihre Füße wurden einzementiert, wer weiß das schon.

Auch das Kampfsystem ist genauso monoton wie vorher aufgebaut. Der arme alte Ayrón (also doch nicht Brian...) sollte eigentlich zur Schule gehen, stolpert aber immer wieder in die Arme der Gegner – offenbar nach allen zehn Metern. Zwar scheinen es gegenüber *Quest 64* nun weniger Kämpfe zu sein, doch das Problem bleibt das Gleiche. Man benötigt einfach zu lange, um auch gegen mittelstarke Gegner noch eine Chance zu haben. Will man wirklich weiterkommen heißt es trainieren, trainieren und nochmals trainieren.

Alter Hut

Holy Magic Century ist mit Sicherheit kein schlechtes Spiel. Die Grafik ist ganz nett, und für den Hunger zwischendurch reicht das Gameplay allemal. Aber brauchen wir dieses Spiel noch, wenn es jetzt *Zelda 64* gibt? Definitiv nein! In beiden Spielen herrscht das gleiche Spielprinzip, doch Nintendo hat gezeigt, wie man ein Spiel dieser Art richtig macht. Zudem eignet sich *HMC* eher für jüngere Spieler oder für solche, die einfach mal in eine Rollenspielwelt reinschnuppern wollen – dann aber schnell gelangweilt *Turok 2* aus dem Regal holen!

▼ Der erste der übergroßen Endgegner. Um ihn zu besiegen, mußt Du eine Menge trainieren!



Speicheroptionen

SPESCHER: Nicht vorhanden.
CONTROLLER PAK: Speichert Spielstände.



PAL Performance

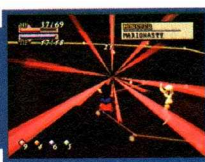
Wie schneidet die deutsche Version im Vergleich mit der Import-Cartridge ab?
Randbalken: Keine.
Geschwindigkeit: Sieht genauso aus.



▲ Brian stehen viele Wege offen. Doch nur Zelda hat Rom erreicht – Link kam, sah, und siegte!



▲ Trete genügend Monstern in den Hintern und sie explodieren in einem Regen aus roten Strahlen. Nicht gerade realistisch, aber immerhin.



▲ Nimm Dir eine Auszeit, setze Dich an den Strand, schaue in den Horizont und lasse Dich von alten Opas langweilen.

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

Mystical Ninja: Konami (ca. DM 120,-)
Getestet in Ausgabe 5/98, 85%
Zelda 64: Nintendo (ca. DM 120,-)
Getestet in Ausgabe 12/98, 98%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

67%

Fazit

Seit *Zelda 64* noch uninteressanter!

GASP!! Fighters' Nextreme

Das raubt Dir bestimmt nicht den Atem!

Ninjo

SPIELER:

KAPAZITÄT: 128 M.

RUMBLE PAK:

Vertrieb	Konami
Entwicklung	KCED
Genre	Kampfspiel
Erster Test:	Ausgabe 5/98
Erhältlich	jetzt!
Preis	ca. DM 120,-

Speicheroptionen

SPEICHER: Nicht vorhanden.

CONTROLLER PAK: Speichert Resultate und eigene Kämpfer.



GASP? Die meisten von Euch werden sich nicht einmal mehr an den Titel erinnern können. Mehr als sechs Monate nach der Veröffentlichung der japanischen Version dieses Kampf(trauer)spiels, kommt es jetzt doch noch zu uns, aber die Verzögerung hat dem Spiel keineswegs in irgendeiner Hinsicht gut getan.

GASP!! Fighters' Nextreme ist ein Kampfspiel im Stil von Segas Virtua Fighter und Fighting Viper. Das interessanteste Feature – vielleicht gar das einzige – ist die Möglichkeit eigene Kämpfer erstellen zu können. Sind diese fertig, können sie trainiert und gegen acht Gegner in den Kampf geschickt werden.



▲ Wirf die Fackeln in diesem Level um, und der Ort steht in Flammen. Zerre einen Gegner hinein und er verliert Energie!

PAL Performance

Wie schneidet die deutsche Version im Vergleich mit der Import-Cartridge ab?

Ranbalken: Groooool! Geschwindigkeit: Noch langsamer als vorher.

◀ Objekte, die sich zwischen die Kämpfer und die Kamera drängen, werden transparent dargestellt.



▲ Einige Objekte auf dem Schauplatz können beschädigt werden, wie diese wunderschönen Bambusstäbe.

Das klingt spaßig, und die Kämpfer-Editierung ist es sicherlich auch (wir versuchten Klaus zu rekonstruieren, doch nichts war merkwürdig genug), aber schon das Training nach der Geburt wird zur Qual, da jeder Kämpfer zu Anfang nur zwei Techniken beherrscht! Bis diese ein gewisses Repertoire an Techniken vorweisen können, muß eine ganze Weile vergehen.

Im Kampf wird GASP sofort KO geschlagen – ein echtes Problem für ein Spiel, in dem es um Kämpfe geht. Trotz der fetten Randbalken, die nicht nur oben und unten die Sicht einschränken, ruckelt GASP wie ein alter Traktor mit Startschwierigkeiten. Auch die Animationen sind alles andere als schön. Zwischen den Bewegungen scheint es keine Animationsphasen zu geben.

Im Vergleich mit Fighters Destiny bleibt GASP mit blutiger Nase auf der Strecke. Nicht nur eine schlechte Kopie von Segas Titeln, sondern schon beinahe eine Beleidigung für das N64! Verbiß es...



▲ Natürlich müssen auch hier die Frauen so oft wie möglich ihre Unterwäsche zeigen, wie in jedem Kampfspiel.

PAL-UPDATE

GASP!! FIGHTERS' NEXTREME

64
POWER

Text:
Thomas Richter

75

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

WWF Warzone: Acclaim (ca. DM 110,-)
Getestet in Ausgabe 9/98, 90%
Fighters Destiny: Laguna (ca. DM 110,-)
Getestet in Ausgabe 4/98, 92%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



62

Fazit

Für Käufer dieses Spiels ein Schlag ins Gesicht!



▲ Wenn Du es schaffst, ganz vorne mitzufahren, zeigt Dir das Spiel an, wo sich der Rennführer befindet.



▲ Viele der Strecken beherbergen einige große Schanzen. Springst Du falsch von einer solchen ab, machst Du einen Abflug!



▲ Der Mehrspieler-Modus macht am meisten Spaß. Slowdowns gibt es zwar, aber die halten sich doch in Grenzen.

Ninfo

SPIELER:

KAPAZITÄT: 128 M.

RUMBLE PAK:

Vertrieb: Nintendo
Entwicklung: Nintendo
Genre: Rennsport
Erster Test: Ausgabe 9/98 (Japan)
Erhältlich: jetzt!
Preis: ca. DM 100,-

PAL Performance

Wie schneidet die deutsche Version im Vergleich mit der Import-Cartridge ab?

Borders: Sehr klein.

Speed: Nur leichte Geschwindigkeitsseinbußen – hervorragend!

F-Zero X

F-Zero X schlägt in Deutschland ein, aber ist es immer noch so schnell?



▲ Wenn es einen Gegner gibt, der ähnlich hoch in der Rangliste steht, lohnt es sich oft, ihn von der Strecke zu drängen.



▲ Spieler vier ist weg vom Fenster, jetzt sind es nur noch drei. Scheinbar haben Spieler eins und zwei irgend etwas falsch verstanden.

Die Rennen in F-Zero X, so die Vorgeschichte, haben sich aus den heutigen Formel 1-Rennen entwickelt, und deshalb ist es auch nicht weiter verwunderlich, wenn noch ein bißchen Ähnlichkeit zu den F1-Wagen zu erkennen ist. Das betrifft zumindest die Karosserie, denn die Gleiter in F-Zero X haben schließlich keine Räder! Statt dessen treibt sie ein sogenanntes "G-Diffuser-System" voran, das die Gleiter knapp über dem Boden schweben läßt und sie trotzdem noch so gut es geht auf der Fahrbahn hält.

Beginnst Du das Spiel, darfst Du Dich erst einmal durch ein Optionsmenü schlagen. Neben dem üblichen Grand Prix-Modus erwarten Dich Rennen gegen die Zeit mit einem optionalen Ghostfahrer oder die sogenannten Death Races.

Null Toleranz!

Im Death Race geht es auf eine simple kreisrunde Strecke auf der 29 andere Fahrer brutal ausgeschaltet werden müssen. Im Gegensatz zu Wipeout sind die Gleiter hier nicht mit Waffen bestückt. Statt dessen gibt es zwei Offensiv-Techniken. Durch Doppeldruck von Z oder R schert Dein Gleiter mit

angladener Energiebarriere nach links oder rechts aus. Triffst Du so einen Gegner, erleidet dieser Schaden. Hältst Du den Z- oder R-Knopf gedrückt und

F-Zero X hat vie

betätigt dann zweimal den anderen Knopf, greift Dein Gleiter mit einer zerstörerischen Drehattacke an, die den Gegner im Bestfall von der Strecke rammt. Leider verlierst Du durch diesen Angriff Geschwindigkeit, also sollte er im Grand Prix-Modus nicht so oft angewendet werden.

Zusätzlich zu den Energiebarriere-Angriffen verfügt Dein Gleiter über eine Turbo-Vorrichtung. Im Death Race kannst Du diesen sofort einsetzen, doch im Grand Prix steht er erst nach einer kompletten Streckenrunde zur Verfügung. Leider entzieht dieser Turbo-Boost Deinem Gleiter Energie, also sollte er möglichst sparsam eingesetzt werden. Zum Glück hat jede Strecke ein rosafarbenes... ääh... Energiefeld, auf dem Du Deine Energie aufladen kannst.

Der F-Zero X-Grand Prix ist in drei Meisterschaften aufgeteilt. Jede besteht aus sechs Strecken, die sich auf einfacher, mittlerer oder harter



▲ Auf einigen der schmaleren Strecken kann es manchmal eng werden! Der ideale Ort für einen Drehangriff!





▲ Wenn sich Dein Schutzschild dem Ende neigt, blinkt Dein Gleiter rot und Du hörst ein Warnsignal. Das kann ins Auge gehen!

► Dieser Abschnitt der Strecke hat keine Begrenzungsmauern. Sei vorsichtig, oder Du stürzt ins Verderben!



Schwierigkeitsstufe befehlen lassen. Schaffst Du alle drei Meisterschaften im normalen Modus, erhältst Du Zugang zum Joker Cup. Schaffst Du dann auch noch den Joker Cup im Hard-Modus, gelangst Du in den X Cup. Für alle diejenigen, denen die Standard-Rennen nicht genug sind, gibt es, nachdem alle fünf Cups in allen Schwierigkeitsstufen geschafft wurden, ein zusätzliches Master Level!

Insgesamt stehen in F-Zero X 30 Gleiter zur Wahl, doch zu Anfang sind es erst mal nur sechs. Um auch die restlichen Gleiter zu erhalten, mußt Du die verschiedenen Cups meistern.



▲ Zusätzlich zu den normalen Turbo-Boosts kannst Du über Pfeile fahren, die Dich schnell nach vorne befördern.

X-Zessiv

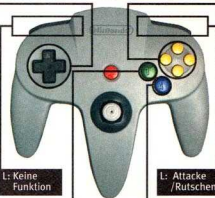
Die Strecken selbst sind gerade zu Beginn ziemlich simpel aufgebaut, doch sie verwandeln sich später in wahre Schikanen. Du findest Dich sogar manchmal auf der Außenseite einer Röhre wieder – gibst Du zu viel Stoff, segelst Du von dannen! Auf einigen Strecken gibt es große Sprungschancen, auf anderen machen Dir Eisflächen oder Matsch das Leben zur Hölle (komisch, die Gleiter haben doch gar keinen Bodenkontakt?). Zudem sind die ersten Strecken von Begrenzungen eingezäunt, die einen Sturz von der Fahrbahn verhindern. Diese Mauern verschwinden früher oder später fast komplett.

Glücklicherweise gibt es im Vergleich der PAL-Version mit der Import-Cartridge kaum etwas zu bemängeln. Die Slowdowns halten sich in Grenzen und endlich steigt man auch durch die Menüs durch. Vor allem im Mehrspieler-Modus darf so richtig die Post abgehen. Wer mehr Wert auf Geschwindigkeit als auf chice Grafik legt, der ist mit F-Zero X bestens bedient.



▲ Um Deine Energie neu aufzuladen, mußt ein Energiefeld überfahren werden.

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



L: Keine Funktion
B: Boost
Gelb oben: Heckansicht
Gelb rechts: Sicht ändern
+ : Keine Funktion

L: Attacke / Rutschen
A: Beschleunigen
Z: Attacke / Rutschen

Alternativen

XG2: Acclaim (ca. DM 100,-)
Getestet in Ausgabe 12/98, 70%
Aero Gauge: ASCII (ca. DM 110,-)
Getestet in Ausgabe 3/98, 47%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



Fazit

Die gleiche Action wie in der NTSC-Version!

zu bieten!



Speicheroptionen

SPEICHER:
Speichert Zeiten, Cup-Platzierungen und Time Trial-Gelbst.
CONTROLLER PAK:
Keine Funktion.

► Stecke zu viele Treffer ein oder überlasse den Turbo – Du machst ziemlich schnell eine Fliege!

Generation X!

Wie wäre das für Dein Geld? Nicht so, nicht so, nicht mal 100 verschiedene Strecken, sondern unendlich viele! Der X Cup bedeutet, Du kannst im Mehrspieler-Modus mit Deinen Kameraden immer wieder auf anderen Strecken fahren!



WANTED

Nummer 1, 2, 3, 4
und 5 sind leider
ausverkauft!

78



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

64 Bestellschein

Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Unterschrift
(Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

ICH MÖCHTE FOLGENDE HEFTE:

- | | | |
|------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|
| NUMMER 6 ☐ | NUMMER 7 ☐ | NUMMER 8 ☐ |
| NUMMER 9 ☐ | NUMMER 10 ☐ | NUMMER 11 ☐ |
| NUMMER 12 ☐ | NUMMER 13 ☐ | NUMMER 14 ☐ |
| NUMMER 15 ☐ | NUMMER 16 ☐ | NUMMER 17 ☐ |

ZAHLUNGSWEISE

- ☐ Bargeld liegt bei ☐ Verrechnungsscheck liegt bei

(Bestellungen ohne beiliegendes Geld oder V-Scheck können leider nicht bearbeitet werden!)

PREIS DM 6,80 Zzgl. DM 2,- P/V (AUSLAND + DM 4,-) PRO HEFT.

64 POWER Leser Charts

Willkommen zur aktuellen Übersicht Eurer ganz persönlichen Charts!

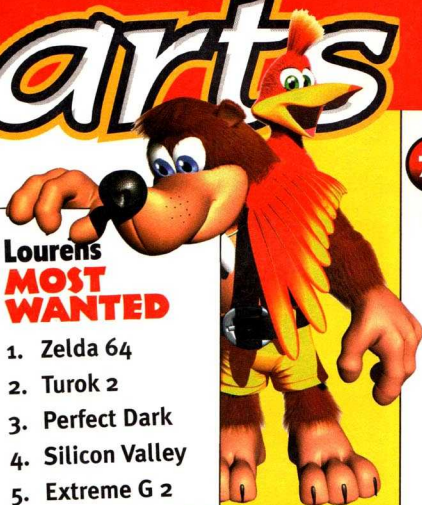
• Diesmal hat sich in Euren Charts nicht allzu viel getan. Mission: Impossible habt Ihr noch einmal kräftig nach oben geschubst, während Gex 64 so langsam aber sicher einen Abflug macht. Doch was ist das? Zelda 64 auf Platz 5? Hmm... bei der Auswertung dieser Listen lag das Spiel noch nicht im Handel. Da haben wohl einige von Euch das Spiel bereits in die eigene Hitliste aufgenommen, ohne es je gespielt zu haben. Ist auch OK so! F-Zero X und Turok 2 streiten sich in diesem Monat wieder um den ersten Platz. F-Zero macht jedoch knapp das Rennen. Bis zum nächsten Monat!

TOP 10

	TITEL	HERSTELLER
1	F-Zero X	Nintendo
2	Turok 2: Seeds of Evil	Acclaim
3	Banjo-Kazooie	Rare
4	F1 World Grand Prix	Paradigm
5	Zelda 64	Nintendo
6	ISS '98	Konami
7	Mission: Impossible	Infogrames/Ocean
8	Starshot	Infogrames
9	Iggy's Reckin' Balls	Acclaim
10	Gex 64	GT Interactive

Lourens MOST WANTED

1. Zelda 64
2. Turok 2
3. Perfect Dark
4. Silicon Valley
5. Extreme G 2



FLOP 5

	TITEL	HERSTELLER
1	Clayfighter 63 1/3	Interplay
2	Augusta Masters '98	T&E Soft
3	Bomberman 64	Hudson
4	Rakuga Kids	Konami
5	FIFA 64	EA Sports

MACH MIT...

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

And the winner is...

Unter allen Einsendungen verlosen wir jeden Monat ein Joypad von Interact, so habt auch Ihr noch mehr davon. Der Gewinner in diesem Monat ist **Thomas Berghoff** aus Warstein-Allagen. Herzlichen Glückwunsch!

THOMAS' TOP 5

1. Mission: Impossible
2. F1 World Grand Prix
3. 1080° Snowboarding
4. Lylat Wars
5. F-Zero X

THOMAS FLOP 5

1. Bomberman 64
2. Clayfighter 63 1/3
3. FIFA 64
4. Snowboard Kids
5. Buck Bumble



Falls Du nicht gewinnst, kannst Du das Joypad auch für 44,95 Mark kaufen. Info unter (0 42 87) 12 51-13.

Solltest Du die neuesten Cheats benötigen, gibt es keinen besseren Platz für Dich als unsere Cheat-Zentrale!

Cheat-Zentrale



80

SPIEL HILFEN

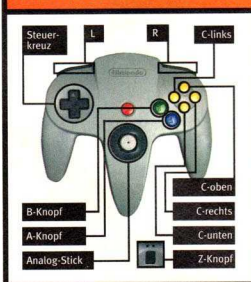
TUROC 2

94

Gehe in den ersten Teil unserer gewaltigen Turok 2-Komplettlösung mit uns auf Dinosaurier-Jagd!



Pad im Überblick



MISSION IMPOSSIBLE - PAL-CODES!

Nein! Wir lagen falsch! Wir sind Versager! Die Codes zu Mission Impossible, die wir in einer früheren Ausgabe abgedruckt hatten, funktionieren nur mit der NTSC-Version. An dieser Stelle möchten wir uns bei allen Lesern für unser Versehen entschuldigen. Hier nun endlich die funktionierenden PAL-Codes, die in der Missionsauswahl eingegeben werden müssen (das Bild mit der Karte).

Riesenköpfe
C-Unten, L, C-Oben, C-Rechts, Z
Unverwundbarkeit
R, Z, C-Unten, R, R



Kid Mode

Kid-Modus
C-Unten, C-Oben, R, C-Links, Z
Turbo-Modus
C-Oben, Z, C-Oben, Z, C-Oben

Raketenwerfer
C-Oben, L, C-Links, C-Rechts, C-Unten

Leise Pistole
C-Oben, L, C-Rechts, C-Links, C-Unten

9mm Pistole
R, L, C-Unten, C-Oben, C-Unten
Unendlich Munition
C-Oben, Z, C-Links, Z, C-Links

F-ZERO X

Der ultimative Code

Mit dem folgenden Code hast Du Zugang zum versteckten X-Cup und zum Joker-Level. Er gibt Dir zudem alle 30 Gleiter und den höchsten Schwierigkeitsgrad: Master. L, Z, R, C-Oben, C-Unten, C-Links, C-Rechts, Start. Gib diesen Code im Modusauswahlmenü ein, und Du wirst eine kurze Melodie hören.

Kleine, deformierte Gleiter

Drücke und halte im Gleiterauswahlmenü L, R und die vier C-Knöpfe. Deine Gleiter schrumpfen nun.

Gleiterfarbe wechseln

Um die Farben Deines Gleiters zu wechseln, brauchst Du lediglich den R-Knopf während der Gleitereinstellung zu drücken. Jeder Gleiter hat einige spezielle Farben.

Ansichts-Optionen

Drücke die C-Knöpfe im Gleiterauswahlmenü, und Du kannst Dir das Vehikel aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten.

Führer-Timer

Drücke während des Rennens L, um den Zeitunterschied zwischen Dir und dem Rennführer anzuzeigen. Die Zeit erscheint oben rechts im Bild.



BODY HARVEST

OOH!

Die Body Harvest-Cheats in der letzten Ausgabe waren für die amerikanische Version! PAL-Cheats folgen in Kürze...

RAKUGA KIDS

Eines der buntesten Kampfspiele für das N64, und mit Sicherheit auch eines der abnersten. Falls Du von dem Spiel gar nicht genug haben kannst, findest Du diese Tips sicherlich nützlich.



Andere Kostümfarben

Drücke unterschiedliche Schlag- oder Tritt-Knöpfe in der Kämpferauswahl. Jeder Knopf gibt Dir ein anderes Outfit.

Kämpfe als Inoz

Halte bei der Wahl von Mamezo im Kämpferauswahlmenü L, nachdem Du vorher insgesamt mindestens 2 Stunden lang gespielt hast.



Kämpfe als Darkness

Darkness steht in der Kämpferauswahl zur Verfügung, wenn sich bei Dir ein Gameplay von über fünf Stunden angesammelt hat!

Extraoptionen

Um im Optionsmenü zu neuen Optionen zu kommen, mußt Du mehr als zehn Stunden gespielt haben.

NFL BLITZ

In NFL Blitz geht es knallhart zur Sache! Falls es hierzulande doch Käufer dieses typisch amerikanischen Spiels geben sollte, machen wir bestimmt nichts falsch, wenn wir ein paar Codes hier abdrucken, oder?

Versteckte Spieler

Wähle die "Enter Name for Record Keeping"-Option und gib die folgenden Namen mit den PIN-Codes ein. Der Satz "Lights out, Baby!" bestätigt die richtige Eingabe.

Name	PIN	GENE	0310	LUIS	3333	RYAN	1029
BETH	7761	GENTIL	1111	MARKA	1112	SAL	0201
BILLZ	0526	GRINCH	2220	MIKE	3333	SHINOK	8337
BRAIN	1111	GUIDO	6765	MITCH	4393	SHUN	0530
CARLTN	0818	JAPPLE	6660	MONTY	1836	SKULL	1111
DANIEL	0604	JASON	3141	NICO	4440	THUG	1111
DBN	6969	JENIFR	3333	PAULA	0425	TODD	1122
ED	3246	JIMK	5651	PAULO	0517	TURMEL	0322
FORDEN	1111	JOHN	5158	RAIDEN	3691	VAN	1234
GATSON	1111	JOSH	4288	ROG	8148	ZZ	1221
		LT	7777	ROOT	6000		

Cheat-Modus

Drücke Turbo (Standard ist Z), Springen (Standard ist B) und Pass (Standard ist A), um die Icons unter den Helmen im Vs-Bild zu manipulieren. Die Nummern in der folgenden Liste machen deutlich, wie oft jeder Knopf gedrückt werden muß. Drücke, sobald die Icons verändert wurden, das Steuerkreuz oder den Analog-Stick in die angegebene Richtung, um den Code zu aktivieren. Der Name des Codes erscheint, und ein Sound bestätigt die richtige Eingabe. Um 1, 2, 3, Links einzugeben, drücke Turbo, Springen, Springen, Pass, Pass, Pass, Links.

Große Köpfe	2, 0, 3, Rechts
Bullet Passes	2, 5, 0, Links
Fast Passes	2, 5, 0, Links
Nebel an	0, 3, 0, Unten
Koplos-Team	1, 2, 3, Rechts
Namen verstecken	1, 0, 2, Rechts
Großer Ball	0, 5, 0, Unten
Großer Kopf	0, 4, 0, Oben
Hyper Blitz	5, 5, 5, Oben
Unsichtbar	4, 3, 3, Oben
Unsichtbarer Quarterback	3, 4, 2, Links
Late Hits	0, 1, 0, Oben
Mehr Speed	4, 0, 4, Links
Nachtspiel	2, 2, 2, Rechts
Keine CPU-Assistenz	0, 1, 2, Unten
No First Downs	2, 1, 0, Oben
No Fumbles	4, 2, 3, Oben
No Head	3, 2, 1, Links
No Interceptions	3, 4, 2, Oben

No Out Of Bounds	2, 1, 1, Links
No Punting	1, 5, 1, Oben
No Random Fumbles	4, 2, 1, Unten
Power Blockers	3, 1, 2, Links
Power Defence	4, 2, 1, Oben
Power-Up Blockers	3, 1, 2, Links
Power-Up Defence	4, 2, 1, Oben
Power-up Speed	3, 1, 2, Oben
Power-up Team-Mates	4, 0, 4, Oben
Zufallsspieler	2, 3, 3, Oben
Show Field Goal-Prozente	1, 1, 5, Links
Show More Field	0, 0, 1, Unten
Schlaue CPU	0, 2, 1, Rechts
Dicker Nebel	3, 1, 4, Unten
Kleine Spieler	0, 4, 1, Unten
Tournament-Modus	3, 1, 0, Rechts
Stadion ausschalten	1, 1, 1, Unten
Unendlich Turbos	5, 0, 0, Links
	5, 1, 4, Oben

BOMBERMAN
HERO

Manche wollen sich nicht belehren lassen und kaufen es sich trotz unserer Wertung. Für diejenigen also jetzt diese Cheats...

Slider-Rennen

Schaffe eine 5er-Wertung in jedem Level bis einschließlich Garaden Star, um vom Optionsmenü aus zum Slider Race zu gelangen. In diesem trittst Du gegen einen Schneemann in einem Bomber Slider an, wie in der Introsequenz gezeigt wird.

Gossick-Welt

Schaffe in jedem Level eine 5er-Wertung bis einschließlich Garaden Star. Sammle alle 24 Bomben der Other-Dimension ein, um in die geheime Gossick-Welt zu kommen.

Goldener Bomber

Schaffe in jedem Level eine 5er-Wertung bis einschließlich Garaden Star. Schaffe die geheime Gossick-Welt, um im Optionsmenü in einen anderen Spielmodus zu gelangen. In diesem verwandelt eine Goldkarte Bomberman in einen goldenen Bomberman.

Prinzessin Millions
Schatzjagd:

Schaffe in jedem Level eine 5er-Wertung bis einschließlich der geheimen Gossick-Welt. Im Optionsmenü wird ein dritter Spielmodus geöffnet. Finde in diesem 24 Schätze, die das Raumschiff vom Garaden-Stern verloren hat.

GAME-
BUSTER
-CODES

Endlich können wir mal wieder Codes für Data-Flashs Gamebuster anbieten! Das wurde auch Zeit, nicht wahr?

Die folgenden Codes funktionieren nur mit dem Gamebuster-Modul (auch Actionplay genannt) von Data-Flash. Wer mehr Infos benötigt oder neue Codes braucht, sollte mal die Data-Flash-Homepage besuchen.

CHOPPER ATTACK

Alle fünf Waffen

80129720 0007

Erstwaffen-Modifizierer

80129720 0007

Zweitwaffen-Modifizierer

80129720 0007

Drittwaffen-Modifizierer

80129720 0007

Viertwaffen-Modifizierer

80129720 0007

Fünftwaffen-Modifizierer

80129720 0007

Codes für die Modifizierer:

AGM Rakete

0007

AAM Rakete

0002

AGAM Rakete

0003

Dummy Rakete

0004

Rocket Rakete

0005

Cluster Rakete

0007

H-Cluster Rakete

0008

Hinweis: Um die Waffen zu

aktivieren, muß die in

Waffenwahlmenü auf dem

Steuerkreuz fünfmal oben

oder Rechts drücken. Gehe dann auf

das "Buy"-Icon und drücke A,

dann "Yes", um weiterzuspielen.

Unendlich Erstwaffe

80129720 0007

Unendlich Zweitwaffe

80129720 0007

Unendlich Drittwaffe

80129720 0007

Unendlich Viertwaffe

80129720 0007

Unendlich Fünftwaffe

80129720 0007

Unendlich Treibstoff

80129720 0007

Unendlich Schilde

80129720 0007

Unendlich Schilde

80129720 0007

Unendlich Schilde

80129720 0007

Unendlich Schilde

80129720 0007

Unendlich Schilde

80129720 0007

Unendlich Schilde

80129720 0007

Unendlich Schilde

80129720 0007

Unendlich Schilde

80129720 0007

Unendlich Schilde

80129720 0007

Unendlich Schilde

80129720 0007

WWF WARZONE

In Betracht der Anrufe, die wir wegen dieses Spiels bekommen, gehen wir davon aus, daß Euch WWF Warzone sehr am Herzen liegt. Die folgenden Codes sind die Kombinationen, die Du brauchst, um im Challenge- oder Vs-Modus Hilfe von außerhalb des Rings zu erhalten. Dadurch wirst Du zwar disqualifiziert, erhältst aber eine zweite Chance, falls der Gegner vorn liegt!

Ruf nach Hilfe

Halte für jede Technik Z, R und L plus die folgenden Knöpfe für den jeweiligen Wrestler.

Undertaker	Rechts & Block
Thrasher	Unten & Tie Up
Hunter	Rechts & Tie Up
Mosh	Unten & Tritt
Ahmed	Oben & Block
Owen Hart	Links & Block
Austin	Oben & Tritt
Farooq	Oben & Schlag
Bret Hart	Links & Tie Up



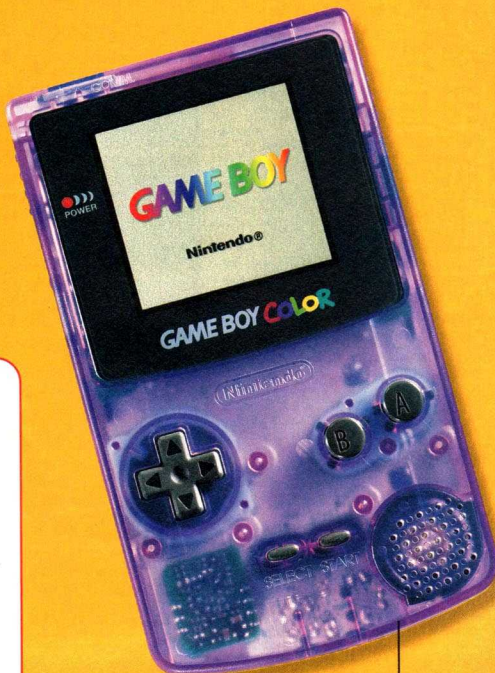
Kane	Unten & Schlag
Shamrock	Unten & Tritt
British Bulldog	Links & Tritt
Shawn Michaels	Links & Block
Rocky	Rechts & Tritt
Mankind	Oben & Tie Up

Jetzt kommt **Farbe** in Dein Leben!

Alles über den GameBoy Color.

Alle GameBoy-Hits.

Die heißesten Tips!



POCKET POWER COLOR

BESTELLCOUPON

Ich möchte das Heft auf jeden Fall haben und bestelle daher frei Haus:

(...) Ausgabe(n) Pocket Power Nr. 1 zum Preis von je DM 5,90 + DM 2,- (P/V) = je DM 7,90.

Ich zahle (bitte ankreuzen)

- ☐ Bar (Geld liegt bei)
☐ per VScheck (liegt bei)

Andere Zahlungsarten wie Nachnahme, Rechnung oder Abbuchung werden NICHT berücksichtigt!

Name, Vorname:

Strasse, Nr:

PLZ/Ort:

Unterschrift

Die Hefte werden etwa ab dem 17.12.98 verschickt. Aufgrund der zu erwartenden großen Nachfrage kann es teilweise zu Lieferengpässen kommen. Falls das Heft vergriffen ist, schicken wir das Geld/den Scheck postwendend zurück.

Coupon einschicken an:

Bristein BV
Pocket Service
Postfach 3161
48581 Gronau

* Der transparente GameBoy Color ist ab Januar '99 im Handel!

ALLES WISSENSWERTE ÜBER DEN NEUEN
GAME BOY COLOR!

AUSGABE 1, DEZEMBER '98

POCKET POWER
DAS EINZIGE HEFT, IN DEM DU ALLES ÜBER NINTENDOS NEUESTE KONSOLE ERFAHRST!

ENTHÜLLT!

DAMALS

WARIO WIE ER
AUF DEM ALTEN
GAME BOY ERSCHEINT...

JETZT

... UND
IN VOLLER
FARBENPRACHT
AUF DEM GAME BOY COLOR!

**DIE 50 BESTEN
TITEL FÜR
DEN GAME
BOY!**

DAS **POCKET MONSTER** PHÄNOMEN
ERREICHT ENDLICH DEN **GAME BOY**

**SPIELE-
FUHRER**

Plus: Inklusive Pocket Bomberman, Small Soldiers, Harvest Moon und Turok 2.

DM 5,90 • CHF 5,90
1.8000 • MS 4.00 • 1r 144
11r 144 • Plus 875

BTSMN DV
4 594612 505906

Ab 16.12.1998 im Handel.

Turok 2: Seeds of Evil

Mache Dich auf Dein härtestes Abenteuer aller Zeiten gefaßt! 64 Power bringt Dir den kompletten Spielführer für Turok 2. Damit können Dir die Mech-Dinos gar nichts mehr anhaben! Also, die Reise kann beginnen...

Besiege die bösen Dinosaurier-Horden und beschütze das Universum vor dem abgedrehten Primagen!

64 Power Nummer 13



INFO

MISSIONSZIELE

Aktiviere drei Beacons (Signalgeber), rette vier Kinder, aktiviere das Warp-Portal, lokalisier den Energie-Totem und verteidige ihn.

LEVEL-WAFFEN

Pistole: In der kleinen Passage oberhalb der zerbrochenen Leiter nahe des ersten Teleporters.

Shotgun: Auf der Zugbrücke zwischen Teleporter 3 und Teleporter 4.

Tek-Bogen: Hinter einer Tür, die zum ersten Primagen-Schlüssel führt, zwischen Teleporter 5 und Teleporter 6.

LEVEL 1

The Port of Adion

Du beginnst das Level und starrst auf ein untergehendes Boot im Wasser. Laufe nach vorne und tauche zum Boot hinab. Darin findest Du rote und gelbe Tokens. Weitere rote Tokens liegen unter den Bogengängen gegenüber den Hafentüren.

Klettere dorthin zurück, von wo Du gekommen bist, und laufe weiter auf der Rampe nach oben. Laß Dich nicht von den Explosionen erwischen. Auf der rechten Seite findest Du in einer Nische (nach der Explosion) einen Schalter. Dieser läßt sich leider noch nicht betätigen. Laufe statt dessen weiter an dem umgedrehten Karren vorbei und schieße auf das Faß rechts von der Rampe. Sammle die Pfeile von der Kiste auf der linken Seite ein und bewege Dich danach durch das entstandene Loch in der Wand.

Klettere an der Leiter nach oben und betrete die erste kleine Kammer, wo Du eine Pistole auf einer Plattform sehen müßtest. Laufe nach rechts in die nächste Kammer

und schnapp Dir die Power-Zelle. Jetzt kannst Du zurückgehen und den Schalter endlich betätigen. Kehre im Anschluß an den Ort zurück, wo die Power-Zelle zu finden war, und klettere an der Leiter hinauf. Durchquere den nächsten Gang und lasse Dich in den nächsten Raum mit dem Teleporter fallen.

Schlage Dich bis zur nächsten Leiter durch, die zu einer Teleporter-Plattform führt. Falls Du die Pistole haben möchtest, solltest Du Dich oben angekommen

umdrehen und diagonal an die kaputte Leiter springen. Ansonsten geht es in den ersten Teleporter.

Finde das erste Kind

Folge im nächsten Raum hinter der Leiter dem Verlauf der Plattform zu einer Reihe aus gelben Tokens. Gehe vorwärts und schaue nach links. Du siehst Deinen ersten Fireborn! Blase ihn weg und laufe weiter

1



2



64 SAGT

IN AUSGABE
11/98 HIESS ES IN
DER 64 POWER:
"TUROK 2 IST
JETZT DAS
REFERENZPRODU-
KT UNTER DEN
SHOOTERN! KAUFEN,
UNBEDINGT
KAUFEN!"



TUROK 2:
MEHR ACTION
BRAUCHT KEIN
MENSCH! ODER?

85



STEUERUNG

PRÄGE DIR DIESE KNOPFBEGLEGENEN EIN, ODER TUROK WIRD ALS
DINO-FUTTER ENDE!

- A-KNOPF:** Waffenauswahl
- B-KNOPF:** Waffenauswahl
- ▲ C-KNOPF:** Vorwärts
- ▼ C-KNOPF:** Rückwärts
- ◀ C-KNOPF:** Links laufen
- ▶ C-KNOPF:** Rechts laufen
- ANALOG-STICK:** Steuerung allgemein
- Z-KNOPF:** Waffen einsetzen
- LEFT BUTTON:** Waffen einsetzen
- RIGHT BUTTON:** Springen
- + - KNOPF:** Karte scrollen, Sniper

zur nächsten Kreuzung. An der Seite wird ein Vorankommen durch herumliegende Trümmer behindert, also versuche es erst gar nicht.

Hebe den ersten Level 2-Schlüssel von der Spitze der kleinen Pyramide auf und folge dem Verlauf des Korridors. Nach der ersten Kurve warten zwei weitere Fireborns auf Dich. Mache sie fertig und klettere auf der Leiter nach oben zu den gelben Tokens. Schließe danach auf das Faß in der Ecke des Raumes und gehe durch den Tunnel. Sammele natürlich die Energie auf. Blicke im nächsten Raum nach rechts und laufe durch den Gang zur Pistole.

Du findest Dich jetzt selbst in einem ovalen Raum mit Wasser in der Mitte



wieder. Über Dir läuft ein wildgewordener Gegner an der Wand des Raumes entlang und bewirft Dich mit Granaten. Du kannst versuchen, ihn zu erschießen, aber es ist besser ihn zunächst zu ignorieren.

Springe ins Wasser und schnapp Dir die Munition und die Energie von unterhalb der Brücke und gehe weiter durch den Tunnel, der sich auf der rechten Seite befand, als Du den Ort betreten hattest. Klettere am Ende des Tunnels auf der Rampe aus Trümmern nach oben zu einer Leiter, die zu einem Schalter führt.

Sobald Du den Schalter umlegst, wird eine Mauer hinter Dir zur Seite geschoben und läßt einen Fireborn frei. Nimm



Top Tip: Benutze zu Anfang des Levels häufig den Bogen und schnapp Dir die Munition von den Monstern.



SCHLÜSSEL

ERSTER LEVEL 2-KEY

Gleich hinter Teleporter 1 in dem Korridor, der von beiden Seiten von Trümmern blockiert wird. Du triffst den ersten Fireborn.

ZWEITER LEVEL 2-KEY

In einem kleinen Raum, oben, nahe dem Beginn des Levels, erreichbar über Teleporter 4.

DRITTER LEVEL 2-KEY

Oberhalb einer Leiter in einem Raum hinter Teleporter 9, mit dem Schalter, der Teleporter 10 aktiviert.

ERSTER LEVEL 3-KEY

Zu finden hinter einem Wasserfall in einem offenen Gebiet hinter Teleporter 5.

ZWEITER LEVEL 3-KEY

In einer Nische oberhalb einer Leiter im Gebiet hinter Teleporter 10, kurz vor dem zweiten Warp-Portal.

DRITTER LEVEL 3-KEY

Auf der oberen Ebene des Gebäudes, das Du über eine der beiden Brücken erreichst, kurz vor dem zweiten Warp-Portal.

ERSTER PRIMAGEN-KEY

Gleich hinter Teleporter 5 in dem Gebiet mit dem Tek-Bogen. Du kannst ihn erst holen, wenn Du Level 2 geschafft hast.

also besser vorher die Waffe in die Hand. In der Nische mit dem Fireborn findest Du zwei Energie-Extras. Klettere nach dem Kampf auf



der Leiter nach oben, gehe durch den Gang und lasse Dich links auf den oberen Weg im ovalen Raum fallen.

Laufe vorsichtig nach rechts über die Plattform. Schalte den Gegner aus, falls Du es noch nicht getan hast – nimm am besten die

Pistole, und nicht den Bogen, da er beim Sturz vom Gelände die Pfeile mitnimmt. Sobald er tot ist, öffnet sich hinter ihm eine Nische mit einem Schalter.

Öffne mittels des Schalters die Tür unterhalb, aber gehe noch nicht

SIGNAL

BEACON 1

Den ersten der Signalgeber-Schalter findest Du in einem Loch in der Mauer rechts zu Beginn. Die Power-Zelle liegt im ersten Korridor. Du mußt sie nur bei Dir tragen, um das Signal anzuschalten.



VERMISSTES KIND

VERMISSTES KIND 1

Das erste Kind findest Du auf einer Säule in einem Raum, den Du aus dem ovalförmigen Gebiet mit Wasser am Boden erreichst. Du mußt den Schalter über dem Käfig betätigen, um diesen zu öffnen und Brücken erscheinen zu lassen.





nach unten. Gehe statt dessen auf der Plattform entlang und die Leiter hoch. Folge dem Verlauf des Korridors in eine kleine Kammer, schnapp Dir die Taschenlampe und klettere auch an der nächsten Leiter nach oben. Gehe weiter durch den Korridor mit den Energie-Extras und wieder über die andere Leiter nach unten. Auf Deiner linken Seite befindet sich ein kleiner Korridor mit einem roten Token am Ende. Vor Dir ragt ein Schalter aus der Wand. Lege diesen um, um eine Mauer rechts zu öffnen. Folge dem Verlauf des kurzen Korridors bis zum Raum, wo sich ein Kind in der Mitte auf einer Plattform aufhält. Du kannst es noch nicht erreichen, da der Spalt zu breit ist. Locken den Gegner am besten in den Tunnel und mache ihn dort kalt – falle aber nicht nach unten!

Schlage Dich bis zur anderen

1



2



Seite des Raumes durch. Im Korridor dahinter findest Du Energie-Extras und Pistolen-Magazine in den Ecken. Gehe auf einer der beiden Rampen nach oben in den Raum mit dem eingesperrten Kind und mache den Endtrail fertig. Betätige den Schalter, um den unteren Käfig zu öffnen und eine Zugbrücke erscheinen zu lassen. Der gleiche Schalter öffnet zudem eine Tür auf der gegenüberliegenden Seite und läßt einen Fireborn frei. Töte ihn, hole Dir die Munition aus der Nische und kehre zurück in den Raum. Überquere die Zugbrücke und berühre das Kind.

Jetzt geht es zurück in den Raum mit dem Wasser in der Mitte. Lasse Dich nach unten fallen und laufe durch die Tür, die Du vorher geöffnet hast. Achte darauf, nicht ins Wasser zu fallen. Erschleße den Endtrail und achte auf den anderen Endtrail und die beiden Fireborns im Teleporter-Raum. Hol Dir die benötigte Munition und betrete Teleporter 2.

Monster-Match

Bewege Dich vorwärts, und Du wirst mit einem Fireborn konfrontiert. Kümmere Dich um ihn und danach um den Endtrail, der Dich von oben mit Granaten bewirft. Im Erdgeschoß entdeckst Du eine geschlossene Tür, einen Bogengang über Dir und eine Ultra-Energie auf einer Säule auf der rechten Seite, an die Du jetzt noch nicht herankommst. Schalte zu Deinem Talon um, und kümmere Dich um die Raptoiden hinter der nächsten Ecke, die sich an einem Körper zu schaffen machen. Sie greifen Dich an, lassen sich aber nur schwer mit einer Fernkampf-Waffe erledigen, also versuche es mit einem Talon.

Lege nach dem Sieg über die beiden niedlichen Viecher den Schalter auf der linken Seite um, der eine Tür hinter der nächsten Ecke öffnet. Gehe durch die geöffnete Tür und folge dem Verlauf des Korridors bis zur

nächsten Tür, die sich automatisch öffnet. Ein Endtrail versteckt sich hinter einer Kiste und bewirft Dich mit Granaten. Der ist gar nicht so dumm, wie er aussieht, und läuft ständig vor Dir weg, um die Kiste herum. Zücke die Pistole, springe auf die Kiste und nimm ihn von dort aus unter Beschuß. Klettere nach dem Kampf an der Leiter auf der linken Seite nach oben und lege den Schalter um. Laß Dich nach unten fallen und setze Deinen Weg fort. Gib auf die Raptoiden acht, die nun das Gebiet unsicher machen.

Rechts siehst Du eine verschlossene Tür, links eine Leiter. Klettere auf der Leiter nach oben und lege dort den Schalter um. Der öffnet die Tür, die sich auf der rechten Seite befand, als Du den Ort betreten hattest. Gehe durch sie hindurch, an einer Rampe rauf, über eine Brücke (Achtung: Fireborn!) und weiter durch einen Korridor in einen Raum. Von hier aus kannst Du nach links zur Ultra-Energie springen. Dich dann nach unten fallen lassen und durch den Korridor zurück zu den Raptoren gelangen.

Gehe an der linken Leiter vorbei, weiter auf dem Weg nach links, töte den Fireborn und schnappe Dir die Pistole und die beiden Magazine. Von dort gelangst Du weiter zur nächsten



Dieser gutaussehende Kert ist der erste Vertreter der Dino-Armee, mit dem Du es im Abenteuer zu tun haben wirst. Er ist nicht sehr intelligent, kann mit Waffen nicht umgehen und bei seinem Ableben ein echter Zappelphittipus.

87



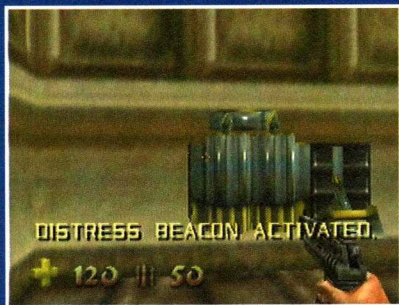
zerbrochenen Leiter. Oben angekommen findest Du Energie. Die Tür gegenüber der Leiter sollte sich automatisch geöffnet haben, also schalte auf der anderen Seite den Endrail aus.

Folge dem Verlauf des langen Korridors zur nächsten Tür, die sich automatisch öffnet und erledige den angreifenden Fireborn. Du kannst nun einen Wachturm und Gras sehen.

SIGNAL

BEACON 2

Kurz bevor Du in den Teleporter 3 eintrittst, im Raum mit dem ersten Boot, findest Du einen zweiten Beacon-Schalter auf einer Plattform, die Du über Kisten und eine Leiter erreichst. Die Power-Zelle liegt in einer Nische im gleichen Raum. Sprengte vorher das Faß.



Schieße auf das Faß beim Wachturm, um einen Köcher, ein Magazin und Energie freizugeben. Klettere auf der Leiter nach rechts zu den Pfeilen und der Energie und weiter nach rechts in das offene Gebiet.

Auf Deiner rechten Seite siehst Du eine Zugbrücke mit einem Raptoren, den Du noch nicht erreichen kannst. Gehe statt dessen nach links, töte den Fireborn, der aus dem Wasser kommt. Klettere auf das Deck des Bootes, falls Du Munition benötigst.

Schieße auf den Endrail vor der Tür im Nordwesten vom Boot aus gesehen, um sie zu öffnen, aber gehe noch nicht hindurch. Schieße statt dessen auf das Faß rechts von der Tür und betrete die Nische mit der zweiten Power-Zelle.

Schnapp Dir die Zelle, gehe nach rechts, klettere an den Kisten hinauf und über die Leiter zum zweiten Beacon-Schalter, den Du natürlich auch benutzt. Laß Dich nach unten fallen, nimm die Pfeile mit und gehe durch die Tür beim Endrail, um zu Teleporter 3 zu gelangen. Gehe im nächsten Raum vorwärts und nach rechts in den Korridor. Erledige den Endrail, der Dich angreift. Folge dem Verlauf des Korridors bis zu seinem Ende und nach links in ein Hafengebiet mit zwei Schiffen. Wenn Du an den Leitern auf die Boote kletterst, erblickst Du viele Energie-Extras, plus einige Netze, die an Haken aufgehängt sind. Schieße auf die Haken, um die Netze fallenzulassen und einen roten Token, ein Magazin und ein Energie-Extra zu bekommen – pro Netz wohlgeerntet.

In der südöstlichen Ecke in diesem Gebiet stößt Du auf eine Rampe und oben drauf wartet ein Endrail. Töte ihn, um die Tür zu öffnen, die er bewacht, und betätige den Schalter dahinter, der die zwei Türen öffnet. Die erste ist nahe bei der Rampe und gibt den Weg zu einer Power-Zelle frei. Die zweite befindet sich gegenüber dem Schalter und versperrt den Weg zu einem weiteren Schalter und einem Endrail. Schnapp Dir die Power-

SIGNAL

BEACON 3

Hinter Teleporter 3 in dem Raum mit den zwei Booten findest Du eine dritte Power-Zelle hinter einer Tür, die sich öffnet, wenn Du den Schalter oberhalb der Rampe betätigst. Der dritte Schalter befindet sich in der Ecke des gleichen Raums, versteckt hinter Kisten.



Zelle und erledige den Fireborn.

Bevor Du den nächsten Schalter umlegst, sollstest Du Dich hinter die Kisten auf der westlichen Seite bewegen und dort nach dem dritten Beacon-Schalter suchen. Hast Du das getan, muß der nächste Schalter betätigt werden, um die letzte Tür in diesem Gebiet zu öffnen.

Ein Raptor attackiert Dich, also töte ihn



DIE WAFFEN

Eine Übersicht über die Waffen, die im Spiel zu finden sind.

TALON

Eine der Standardwaffen. Mit der Kralle lassen sich vor allem Nahkampfgegner gut abwehren. Auch unter Wasser sehr sinnvoll.



WAR BLADE

Die "Deluxe-Version" des Talon. Die War Blade hat alle Vorzüge des Talons, aber die größeren Klänge verursacht mehr Schaden.



BOGEN

Ebenfalls Standardausrüstung. Die Pfeile fliegen jetzt leider nicht mehr so weit wie im ersten Teil. Schade. Dafür können steckengebliebene Pfeile wieder aufgehoben werden.



VERMISSTES KIND



VERMISSTES KIND 2

Hinter einer geheimen Tür vor dem Teleporter 4. Wenn Du dich in den Raum fallen lässt, greifen zwei Endtrails an. Stell Dich am besten auf den Käfig und töte sie aus der Distanz. Den Schalter findest Du direkt vor dem Käfig.



und folge dem Verlauf des Korridors auf der anderen Seite der Tür. Schieße auf die beiden Fässer, um vier Munitionscips zu bekommen. Gehe weiter, töte die nächsten Raptoren und gehe auf der Rampe nach oben. Erledige die nächsten Gegner. Wenn Du Glück hast, bekämpfen sie sich sogar selbst! Schnapp Dir die Energie aus dem Loch in der Wand und laufe den Korridor entlang zur Zugbrücke, die jetzt herabgelassen wird. Schnapp Dir die Schrotflinte aus der Mitte und schieße auf die Fässer auf der anderen Seite, die hoffentlich den Endtrail dahinter töten. Im nächsten Raum findest Du das erste Speicherportal, also benutze es!

Sobald das Spiel gespeichert wurde, mußt der Schalter an der Mauer umgelegt werden, um die Türen unterhalb der Zugbrücke zu öffnen. Kehre zur Zugbrücke zurück, springe nach rechts runter auf die Kisten, um weitere Tokens zu erhalten, und töte den Endtrail, den Fireborn und den Raptor, die jetzt freigelassen werden. Gehe durch die

geöffneten Türen. Gehe in die schmale Passage rechts und töte den Fireborn im Wassertunnel. Schnapp Dir den Clip und halte Dich im Tunnel links, bis Du zum zweiten Fireborn gelangst. Klettere an der Leiter zur Plattform mit dem Schalter, betätige ihn und laufe nach links, bis Du eine versteckte Öffnung in der Wand siehst. Springe rüber zur Öffnung und gehe durch einen weiteren schmalen Tunnel. Springe im Raum dahinter auf den Käfig und töte die beiden Endtrails. Lege den zweiten Schalter um, um das zweite Kind zu befreien, schnapp Dir die Energie, berühre das Kind und klettere an der Leiter hinauf.

Kehre zurück auf die Plattform mit dem Schalter und folge ihrem Verlauf. Zerstöre währenddessen die drei Fässer, um einen roten Token, Energie und Munition einzusacken, und gehe in Teleporter 4.

Wenn Du den Teleporter verläßt, mußt Du an der Leiter vor Dir nach oben klettern und den Fireborn im kleinen Raum umlegen.



Um diese Tür zu öffnen, mußt der Dino erledigt werden, der sie bewacht. Die Raptor-Zähne trägt rechts in einer Nische.

TEK BOGEN

Völlig geil! Der große Bruder des normalen Bogens schießt sowohl mit gewöhnlichen Pfeilen als auch mit Pfeilen mit Explosiv-Sprengkopf.



PISTOLE

Zwar nicht die stärkste Waffe, kann aber schnell hintereinander schießen. Außerdem sollte Dir die Munition dafür nie ausgehen.



MAG 60

Na, diese Waffe gehört doch zum Repertoire eines jeden Helden, oder? Etwas schneller als die gewöhnliche Pistole, verbraucht aber auch schneller die Munition. Logisch, gelle?



LÄHMUNGSGEWEHR

Eine harmlose Variante einer Waffe. Sie schaltet Monster für kurze Zeit aus, nützlich, um Schalter gedrückt zu halten.



Schnapp Dir die drei Clips aus der linken Ecke des Raumes und den zweiten Level 2-Schlüssel. Laß Dich vorsichtig nach unten durch die Öffnung auf den Gang im Raum mit dem Wasser am Boden fallen. Gehe nach links, töte den Endtrail und gehe weiter durch den offenen Durchgang zum unbewachten Teleporter-Raum. Du findest hinter den Säulen Tek- und normale Pfeile. Betrete Teleporter 5.

Geheimtüren

Gehe im nächsten Gebiet nach vorne und nimm sämtliche Clips mit. Weiter geht es durch den Korridor im Südosten der Karte, an der verschlossenen Tür oberhalb der Leiter vorbei und an einer Rampe rauf. Töte die beiden Endtrails. Du findest Dich im ersten Warp Portal-Raum wieder. Aktiviere das Portal mit dem Schalter oben links.

Gehe durch das Portal zur Talisman-Kammer, und Du triffst Adon. Verlasse die Talisman-Kammer über das Portal und nimm nun den anderen Ausgang über zwei Rampen zu einem Gebiet mit einem zweistöckigen Gebäude vor Dir. Töte den Fireborn, der vom Gebäude auf Dich zuspringt. Gehe nach links zum Rand des Weges und folge seinem Verlauf am Wasserfall vorbei, links, wieder links, bis Du Dich am Ende einer Plattform mit drei Energie-Extras befindet. Vor Dir befindet sich eine Nische mit einem Schalter. Springe rüber und betätige den Schalter, der eine Tür öffnet, die sich versteckt hinter dem Wasserfall befindet. Springe nach unten, gehe in den Wasserfall und töte den Endtrail der den ersten Level 3-Schlüssel bewacht. Im Wasser findest Du zudem Munition für die Schrotflinte.

Gehe den ganzen Weg zurück durch die Korridore und durch den Warpraum. Gehe, über dem Wasserfall angekommen, diesmal nach rechts an einigen Kisten vorbei, dann nach links zu einer verschlossenen Tür. Der Schalter in der Nische auf der rechten Seite öffnet die Tür, hinter der sich ein Tek-Bogen befindet.

Schnapp Dir den Bogen und folge dem Verlauf des Korridors in ein offenes Gebiet, in dem Dich Endtrails aufs Korn nehmen. Mit der Sniper-Vorrichtung des Tek-Bogens kannst Du die Endtrails ausschalten. Daraufhin öffnet sich die Tür am Ende des Raums. Gehst Du durch die Tür, führen einige Rampen zur oberen Etage, in der Du den ersten Primagen-Schlüssel sehen kannst. Du erreichst ihn aber noch nicht. Kehre zurück zur Plattform über

WARP-PORTAL

ERSTES WARP-PORTAL

Kurz hinter Teleporter 5 findest Du das erste Warp-Portal. Der Schalter dafür befindet sich im gleichen Raum. Adon unterrichtet Dich hier über die zu suchenden Federn.



dem Wasserfall und folge dem Weg bis zum Punkt, wo Du in die Nische mit dem Wasserfall-Schalter gehüpft bist. Gehe diesmal nicht nach rechts in den letzten Zweig des Korridors, sondern weiter geradeaus und dann nach rechts in einen Raum mit einem Speicherportal, einem Endtrail und dem nächsten Teleporter. Speichere ab und betrete Teleporter 6.

Über den Spalt

Gehe gleich hinter dem Portal vorwärts und schalte die zwei Fireborns aus, die aus den Ecken angestürmt kommen. Gleich hinter der Ecke siehst Du einen Trümmerhaufen. Töte den Endtrail und springe über die Steine nach oben, dann weiter vom obersten Stein zur kaputten Leiter, die zu einem Schalter führt.

Der Schalter öffnet eine versteckte Tür gegenüber dem ersten Schalter vor den Trümmern. Gehe durch den neu geöffneten Korridor und nach unten über die Leiter. Vor Dir liegt eine Schrotflinte. Gehe vorsichtig vor, denn sobald Du die Schrotflinte nimmst, schließt sich die Mauer hinter Dir, die beiden Wände rechts und links verschwinden und geben Fireborns frei. Schalte sie beide aus und betätige links den Schalter, um die zentrale Zugbrücke zu senken. Überquere die Brücke, betätige den Schalter an der Mauer vor Dir, um eine andere geheime Tür zu öffnen und lasse zwei weitere Fireborns frei. Kehre zurück über die Brücke, betrete einen neuen Raum und betätige den nächsten Schalter, um zwei weitere versteckte Türen auf der

DART-RIFLE

Diese Waffe macht Deine primitiven Gegner mit Elektrizität vertraut. Nicht die schnellste Waffe. Sie lädt sich nach jedem Schuß auf.



SCHROTFLINTE

Ein wichtiges Utensil in den Kämpfen. Zwar nicht sehr schnell, dafür aber umso aussagekräftiger.



SHREDDER

Diese Energiewaffe schickt Deinem Gegner Energiebolzen, die von den Wänden abprallen, bis etwas Organisches getroffen wird.



PLASMA-GEWEHR

Ziemlich schnelle Schußsequenzen und superheiße Plasmabolzen. Eine sehr nützliche Waffe im Kampf mit mehreren Gegnern.



VERMISSTES KIND

VERMISSTES KIND 3

Gleich hinter Teleporter 6, in einem dunklen Raum hinter einer geheimen Wand, die Du mit dem Schalter oberhalb der kaputten Leiter öffnest. Du mußt einige Schalter betätigen, die dafür sorgen, daß die Zugbrücken herabgelassen werden. Gehe vorsichtig vor, da Du in einen der Abgründe stürzen könntest!



anderen Seite des Raumes zu öffnen. Dahinter warten zwei hungrige Endtrails auf Dich. Töte sie und gehe vorsichtig weiter in den nächsten Raum. Auf Deiner linken oder rechten Seite findest Du in der Nische Energie und eine Taschenlampe. Das dritte Kind wartet im Käfig auf der entfernten Seite des Raums. Den Schalter, der den Käfig öffnet, findest Du in der Nische mit der Taschenlampe. Falle bloß nicht in das Loch in der Mitte des Raums.

Kehe zurück in den Raum mit all den Trümmern. In der nordöstlichen Ecke findest Du eine Fontäne mit einem Schalter auf jeder Seite. Betätige beide, um eine versteckte Tür in der Fontäne zu öffnen und gehe hindurch. Auf halbem Wege im Korridor wirst Du in den nächsten Abschnitt des Korridors gewarpt.

Gehe im nächsten Gebiet in das zerstörte Gebäude und betätige den Schalter an der nördlichen Wand. Verlasse den Raum durch die Tür im NW der Karte, die sich gerade geöffnet hat, nachdem Du die Munitionsklipps zwischen den Betten eingesammelt hast. Folge dem Verlauf des langen Korridors – töte einen Fireborn – in ein Gebiet mit einem zweistöckigen Gebäude. Auf der rechten Seite und direkt vor Dir befinden sich explosive Fässer, die nach ihrer Zerstörung den Weg zu Nischen freigeben, in denen Energie-Extras und Tokens zu finden sind. In der oberen Etage des Gebäudes findest Du eine Kiste mit

Munition. Im Erdgeschoß, erreichbar über den Durchgang in der nordwestlichen Ecke des Hauses, findest Du Energie und einen Schalter, der die Zugbrücke nach Nordosten herunterläßt.

Gehe in die nordöstliche Ecke des Gebiets, spreng das dritte explosive Faß auf dem Weg, um eine Kiste mit Munition einzustecken, und gehe über die Rampe nach oben. Töte den Endtrail und gehe durch den Torbogen. Folge dem Verlauf des Korridors über die Zugbrücke hinweg und töte die drei Fireborns. Weiter geht's durch den Korridor nach unten zu Teleporter 7.

Kampf den Raptoren

Gehe den Korridor entlang, dann nach rechts und bleibe oben auf der Rampe stehen. Springe von hier auf das Gebäude auf der rechten Seite und drehe Dich nach rechts, um auf eine Nische mit einem Schalter darin zu blicken. Springe rüber und betätige ihn, um eine Tür auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes zu öffnen. Ein Raptor greift Dich an.

Gehe zur geöffneten Tür und betätige den Schalter auf der linken Seite, um eine Tür zu öffnen, die einen weiteren Raptor freiläßt. Töte den Raptor, gehe nach rechts, dann nach links und aktiviere den zweiten Schalter, der eine Tür im Nordosten auf der Karte öffnet. Dazu später mehr...

Laufe nach Nordwesten und töte jeden Endtrail, der sich Dir in den Weg stellt. Dort stehen einige Kisten herum, über die Du zum nächsten Schalter springen mußt. Dadurch öffnet sich eine weitere Tür, die zwischen den Kisten versteckt zu finden ist. Gehe durch diese Tür hindurch in den Korridor dahinter, unterhalb einer Leiter. Du gelangst an einen ansteigenden Weg, und in der Ferne ist ein Kind zu sehen.

Springe nach unten, töte den Endtrail, der



1 Wenn Du hier in die obere Etage gehst, wirst Du von einigen Fireborns angegriffen, die von oben angesprungen kommen.

2 Schlage Dich in der oberen Etage bis zum Ende des Gebietes durch und halte nach einem Weg Ausschau, an dessen Ende sich drei Energie-Reserven befinden. Du mußt von dort aus zum Schalter in der Nische springen.

3 Sobald der Schalter umgelegt wird, öffnet sich die Tür im Wasserfall, und Du erhältst Zugang zu einem Schlüssel.



Top Tip: Um größere Sprünge zu schaffen, solltest Du erst dann den Sprungkнопf betätigen, wenn Du schon zu fallen beginnst.

1



2



1 Findest Du einen Teleporter, solltest Du vorher das Gebiet nach Waffen und Extras durchsuchen.

2 Dieses Gebiet ist groß und beherbergt zahlreiche Verstecke. Untersuche jedes Gebäude haargenau!

sich hier breitmacht, und gehe nach links in den Korridor. Folge seinem Verlauf zu einer Rampe, die Dich auf eine höher gelegene Plattform führt. An diesem Punkt senkt sich eine Zugbrücke links neben Dir.

Gehe über die nun unten liegende Zugbrücke und folge dem Verlauf des Korridors nach links. Du gelangst an einen Bogengang auf der rechten Seite. Laufe zunächst noch ein Stückchen weiter zu einer Nische, in der Du Energie findest.

Betrete die erste Nische. Zwei weitere Zugbrücken werden niedergelassen. Der Weg zum letzten Kind ist damit frei.

Klettere auf die Leiter, gehe am Käfig vorbei und dann nach links über die Zugbrücke. Folge dem Verlauf des Weges an einem Endtrail vorbei bis zum nächsten Schalter. Betätige ihn, um den Käfig zu öffnen und den Ausgangsteleporter freizulegen.

Kehe zum Käfig zurück und rette das Kind. Laß Dich nach unten fallen, untersuche den Boden auf Munition und kehre zum Erdgeschoss zurück, wo Du den Ort betreten hast. Teleporter 8 bringt Dich zurück über die Leiter

im ersten Korridor. Kehre zurück in den großen Raum und gehe durch die Tür im Nordosten des Gebiets. Folge dem Verlauf des Gangs in einen Raum mit einem Schalter, einer Tür und einem Endtrail. Betätigst Du den Schalter, wirst Du von zwei Fireborns angegriffen. Töte sie beide und gehe durch die nun offene Tür.

Schnapp Dir die Munition und die Energie im nächsten Raum. Über die linke Rampe geht es nach oben zu einem weiteren Endtrail. Betätige den Schalter in der Nische, um noch einen Fireborn freizulassen. Gehe durch die Tür und weiter einen Korridor nach unten zu Teleporter 9.

Heckenschützen und Leitern

Laufe gleich hinter dem Teleporter den Korridor entlang und gehe weiter nach rechts in einen Raum mit einem Endtrail. Rechts siehst Du einen Schalter an der Mauer, der eine geheime Tür öffnet, hinter der eine Leiter zu Munition führt. Laufe anschließend nach unten und betätige den Schalter, um die Tür zu öffnen, die Deinen Weg versperrt. Achte auf die Fireborns!

Vor Dir ragt ein zweistöckiges Gebäude empor, an dem Du eine Leiter siehst, die aber zu hoch angebracht ist, um sie erreichen zu können. Kehre zurück zur hinteren Ecke der Karte und sprengte die drei Fässer. Töte den Endtrail und gehe nach unten zur nordöstlichen Ecke des Gebäudes. Lege dort den Schalter um. Auf der anderen Seite des Gebäudes geht eine Tür auf.

Laufe zur anderen Gebäudesseite, gehe hinein und schau hinter das Bücherregal, um einen weiteren Schalter zu aktivieren, der eine Leiter außerhalb senkt. Gehe über die Leiter nach oben, und Du findest einen Level 2-Schlüssel, einen Endtrail und einen weiteren Schalter, der den Durchgang zum nächsten Teleporter öffnet. Gehe zum nördlichen Ende der Karte und betrete Teleporter 10.

Gleich hinter dem Teleporter wirst Du von zwei Endtrails unter Beschuß genommen. Schalte beide aus, gehe in die nordwestliche Ecke des Raums und betätige den Schalter oben auf der Kiste, um beide Türen des Raums zu öffnen. Hinter der Tür im Norden befindet sich eine weitere verschlossene Tür. Durch diese kommst Du noch nicht hindurch. Gehe statt dessen durch die andere Tür im Osten und folge dem Verlauf des Korridors. Schnapp Dir die Munition und lege zwei



FIRESTORM-CANNON

Basierend auf der Minigun schießt diese Waffe sehr schnell. Energiesäulen auf gegnerische Horden ab.



SUNFIRE POD

Das "Sonnenfeuer" blendet die Gegner und läßt sie für einige Zeit hilflos dastehen.



CEREBRAL BORE

Visiert den Gegner an, richtet dort erheblichen Schaden an - funktioniert aber nur bei intelligenten Kreaturen!



PFM LAYER

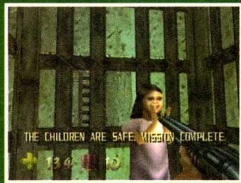
Eine grausame Waffe! Lege diese Minen irgendwo ab und warte auf eine nichtsahnende Kreatur, die von den Dingen in den Tod gerissen wird.



VERMISSTES KIND

VERMISSTES KIND 3

In dem Raum, den Du durch die Tür erreichst, die vorher von Kisten blockiert war. Nicht weit von Teleporter 7 entfernt. Du mußt Dich in den Raum fallen lassen, an den Rampen nach oben gehen, bis Du rechts den Käfigschalter findest.



Raptoren, einen Fireborn und einen Endtrail um. Speichere am Speicherportal das Spiel ab und gehe nach rechts durch den Korridor, der Dich in ein Gebiet voller Plattformen führt.

Im nächsten Gebiet stößt Du auf eine ganze Menge Widerstand in Form von Heckenschützen, also halte Deinen Tek-Bogen bereit! Erledige alle naheliegenden Endtrails, gehe nach links und schnapp Dir die Energie, falls Du sie benötigst. Laufe dann nach rechts auf dem Weg entlang, bis Du in eine Art Sackgasse kommst. Springe mit Anlauf geradewegs über den Spalt, und Du landest auf einer Plattform darunter. Mache

Dich auf einen Kampf mit einem Endtrail gefaßt.

Folge dem Verlauf der Plattform in einen Korridor mit einem weiteren Endtrail. Sammle die Munition ein, laufe weiter, töte zwei Fireborns und hebe die Pfeile auf, bevor es auf einen anderen Pfad geht. Folge seinem Verlauf und klettere, falls nötig, über die Leitern. Halte weiterhin nach Endtrails und Munition Ausschau. Oberhalb der dritten Leiter findest Du eine Ultra-Energie in einer Nische auf der linken Seite und zudem einen Endtrail. Laufe weiter bis zur nächsten Leiter, hebe die Energie und die Munition auf. Irgendwann erreichst Du

draußen einen neuen Pfad. Töte die zwei Endtrails in den Nischen vor Dir, um die Tür auf der linken Seite zu öffnen. Schnapp Dir die Energie und gehe in den nächsten Korridor. Du findest Dich auf einem Weg in einem der ersten Räume wieder. Folge seinem Verlauf und betrete die Passage auf der anderen Seite. Sobald Du diese Passage betrittst, wird die zweite Tür des Raumes geöffnet. Du gelangst auf einen höher gelegenen Pfad mit Energie auf der rechten und linken Seite. Vor Dir liegen Pfeile, und ein Endtrail wartet unterhalb darauf, von Dir umgelegt zu werden. Laß Dich nach dem Kampf fallen und klettere auf halben Weg links an der Leiter hoch zum Schalter. Betätige ihn. Laß Dich von der Leiter fallen, laufe nach rechts zu den Kisten und zur Tür, die nun offen ist. Über die Leiter gelangst Du zum zweiten Level 3-Schlüssel, der von einem Endtrail bewacht wird. Laß Dich wieder nach unten fallen und klettere an der gegenüberliegenden Leiter hinauf. Wenn Du willst, kannst Du von diesem Punkt aus zu den Trümmern vor Dir springen und findest dort Energie. Ansonsten gehe an der zweiten Leiter nach oben in die Passage. Töte die zwei Fireborns, laufe auf den Rampen nach unten in einen großen Raum mit Raptoren. Benutze den Talon!

Betätige oberhalb der Leiter auf der linken Seite den Schalter, um eine Brücke zu senken. Laß Dich wieder fallen und gehe zur gegenüberliegenden Leiter. Folge dem Verlauf des Korridors, töte den Endtrail und überquere die Brücke. Töte die beiden Fireborns. Auf der anderen Seite



GRANATENWERFER

Muß über diese Waffe noch etwas gesagt werden? Ich glaube nicht, außer vielleicht, daß die Monster in Deckung gehen sollten!



SCORPION-RAKETENWERFER

Das Ding solltest Du noch aus Turok 1 kennen. Diesmal fliegen die Raketen jedoch etwas anders. Sie suchen nämlich auf verschiedenen Wegen Ihr Ziel!



FLAMMENWERFER

Ein echtes Prunkstück von Turok 2! Damit lassen sich ganze Wälder roden, von den gegnerischen Horden ganz zu schweigen. Die Flammen sehen echt heiß aus!



RAZOR WIND

Eine der innovativsten Waffen. Das Sägeblatt wird wie ein Frisbee dem Gegner entgegengeschleudert, kehrt aber wie durch ein Wunder wie ein Bumerang stets wieder zu Turok zurück.



Top Tip: Sammle 100 gelbe Tokens ein, und Du erhältst ein wichtiges Extraleben.

WARP-PORTAL

ZWEITES WARP-PORTAL
(FALLE!)

Das zweite Warp-Portal findest Du hinter dem Gang auf der anderen Seite des Hauses, in das Du über die beiden Brücken gelangst. Nahe dem Ende des Levels. Allerdings ist es eine Falle! Du wirst mit Zyklopen kämpfen müssen, bevor Du das Nuke-Teil erhältst und das Portal verlassen darfst. Die Warnung von Adon kommt zu spät.



1



2



angekommen gilt es, auf Rampen nach unten zu gehen. Töte einen weiteren Fireborn und zwei Endtrails, die hier auf Dich warten. Du gelangst in ein Gebiet mit einem Tek-Bogen auf der rechten Seite. Schalte mit dieser Waffe alle Heckenschützen aus, die Dich hier aufs Korn nehmen, und gehe über die Brücke ins Haus.

Gehe durch beide Torbögen in beide Räume mit den Schaltern und betätige diese, nachdem Du wieder in Kämpfe verwickelt wurdest. Benutze eine der Leitern an der Außenseite, und Du findest den dritten Level 3-Schlüssel, etwas Munition und Energie. Laß Dich wieder nach unten fallen und gehe durch die beiden Türen, die von den Schaltern im Edgeschoß geöffnet wurden. Du kannst zwei weitere Schalter benutzen, die von Endtrails bewacht werden. Zwischen den beiden Rampen im Zentrum des Gebäudes findest Du eine Schrotflinte und zwei Energie-Extras.

Einer der Schalter öffnet die Tür südlich der zwei Brücken, also gehe zurück, über sie hinweg und in den neuen Durchgang.

Folge dem Verlauf des Korridors, bis Du ein zweites Warp-Portal erreichst. Töte den Endtrail und laß Dich nach unten auf die Plattform auf der linken Seite fallen. Achte darauf, nicht weiter nach unten zu fallen, und nimm die Energie mit. Benutze den Schalter zur Aktivierung des Warp-Portals.

Gleich hinter dem Warp-Portal geht es nach links in den Korridor zu einem Raum mit Brücken. Laß Dich bei ihnen fallen und gehe weiter nach links. Dort tötest Du zwei Endtrails. Hinter der Ecke liegen in drei Fässern Munition, Energie und ein Token versteckt. Gehe durch den Durchgang in

WARP-PORTAL

ZWEITES WARP-PORTAL

Gehe ins Warp-Portal und über die Rampe nach oben in einen quadratischen Raum. Laufe weiter zur Tür auf der Westseite. Du wirst angegriffen! Erledige die vier Angreifer und verlasse das Gebiet durch die nun wieder offene Tür. Sammle die Nuke-Teile ein und gehe zum Ende des Korridors, wo Du nach einer Zwischensequenz zu einem Warp-Portal gelangst.

einen quadratischen Raum. Links stiehst Du eine Tür, die Du mit einem der Schalter im Haus geöffnet hast. Benutze den nächsten Schalter, um die gegenüberliegende Tür zu öffnen. Der nächste Schalter öffnet eine weitere Tür und läßt viele aggressive Angreifer frei. Töte sie, rüste Dich mit Munition und Energie-Extras aus und stürze Dich über das Ausgangsportal in weitere Kämpfe. Laß Dich im Totem-Raum ins Loch fallen und erledige alle Endtrails, bevor die Energie des Totems ihren Nullpunkt erreicht. Nach getaner Arbeit wirst Du an einen anderen Ort gebeamt. Speichere am Speicherportal Deinen Spielstand ab. Gehe danach ins Zentrum des Gebietes und betrete die erste Tür auf der rechten Seite, um zum Level 2-Portal zu gelangen.

VERTEIDIGE DAS ENERGIE-TOTEM

Sobald Du das Ausgangsportal benutzt, gelangst Du in das Totem-Gebiet. Das Ding muß vor den herbeiströmenden Kreaturen beschützt werden. Es gibt zwei Skalen auf dem Schirm, eine rote und eine grüne. Die grüne zeigt den Schaden des Totems an, die rote die Anzahl der verbleibenden Endtrails. Springe auf die Plattform und erledige alle Endtrails!



NÄCHSTE AUSGABE

Verpasse nicht den 2. Teil unserer Turok 2-Komplettlösung! Es gibt noch viel zu tun!

NUKE

Die mächtigste Waffe kann durch Festhalten des Z-Knopfes aufgeladen werden. Allerdings müssen erst die Teile gefunden werden.



DINO-GEWEHR

Die Dinowaffe ist eigentlich zwei Waffen – ein doppelter Raketenwerfer und eine Kanone. Du kannst sie nicht mitnehmen, wenn Du vom Triceratops absteigst.



HARPUNE

Großartig im Kampf gegen schwimmende Echtenwesen. Die beste Waffe für Kämpfe im Wasser.



TORPEDO-LAUNCHER

Eine tolle Waffe! Turok taucht damit durch das Wasser und kann Torpedos abfeuern. Zwar sind diese sehr langsam, haben aber eine große Wirkung.



JETZT IM HANDEL...

PowerStation

HEISS: 2 LARA CROFT-POSTER

Ausgabe 1, Januar '99

100% unabhängig

PLUS
21 SEITEN
LÖSUNGEN, TIPS
UND TRICKS

Teuflisches
Puzzlevergnügen
DEVIL DICE

Das Spiel zum Film
SMALL SOLDIERS

Alle guten Laras sind 3
TOMB RAIDER 3

BIG GAME

KLASSISCH GUT:
LEMMINGS
ASTEROIDS

Rennsport im Sixpack: **C3 Racing, Yarg, Streak, Psybadek, Dodgem Arena**

DM 5,50 • Stk 5,50
1.000 • 33.400 • 1x 144
11x 144 • Plus 675

4 539 467 2 003902

100% PLAYSTATION ACTION!

64 NINDEX

POWER

Von A-Z eine komplette Übersicht der N64-Spiele. So haben wir geurteilt...

96

Im Dauertest

NAME: F-Zero X
LANGE DES TESTS: 3 Monate
REPLAY-WERT: 4/5
 Man liebt es, oder man haßt es – Grafik-Fetischisten kommen in F-Zero X mit Sicherheit nicht auf ihre Kosten. Nintendo hat einfach zu viel Wert auf Geschwindigkeit gelegt, als daß noch Platz für Details gewesen wäre. Aber war das eine schlechte Entscheidung? Mit Sicherheit nicht! F-Zero X ist – auch als PAL-Version – rasend schnell und so sollte es in einem Rennspiel auch sein. Zum Glück hat der Hersteller mit Strecken nicht gespart und einen interessanten Mehrspieler-Modus gespendet, der scheinbar nie langweilig wird. F-Zero X macht einfach immer wieder Spaß, egal ob man sich nun in ein kurzes Einzelrennen wagt oder auf einer Party gegen seine Freunde antritt. Wenn detaillierte Grafiken mehr Wert sind als eine ansprechende Geschwindigkeit der ist wahrscheinlich mit Wipeout 64 besser bedient, ein Spiel, das zwar nicht ganz so schnell wie F-Zero X ist, dennoch trotz angenehmen Grafikdetails eine angemessene Geschwindigkeit bietet. F-Zero X ist und bleibt jedoch unser derzeitiger Favorit unter den Rennspielen!



Spiel						Nr.	Wertung	Wir sagen...
1080° Snowboarding	1-2	128M	●	●	●	4/98	86%	So schön war Snowboarding nie!
Aero Gauge	1-2	64M	●	●	●	3/98	47%	Weltraum-Racing in der Mülltonne! Urks!
Aerofighters Assault	1-2	64M	●	●	●	1/98	41%	Tiefflug auf Niveau-Ebene...
Air Boarder 64	1-2	64M	●	●	●	5/98	89%	Sehr spaßiges Rennen auf Hoverboards.
All-Stars Baseball '99	1-4	128M	●	●	●	7/98	91%	Rassige Baseball-Simulation.
Art of Fighting Twin*	1-2	96M	●	●	●	13/97	72%	Niedliche Charaktere, schwaches Spiel.
Augusta Masters '98	1-2	128M	●	●	●	9/98	25%	Golf, gar nicht schmackhaft!
Automobili Lamborghini	1-4	64M	●	●	●	1/98	80%	Tolles Rennspiel mit heißen Flitzern.
Banjo-Kazooie	1	128M	●	●	●	7/8/98	94%	Absoluter Knaller! Bestes Jump'n'Run!
Battle Phoenix*	1-2	96M	●	●	●	10/98	32%	Laß diese Kugel besser nicht rollen...
Bio Freaks	1-2	128M	●	●	●	7/98	82%	Brutal und intelligent zugleich.
Body Harvest	1	96M	1	1	1	12/98	83%	Guter RPG-Shooter mit viel Nebel.
Bomberman 64	1-4	64M	●	●	●	13/97	81%	Klassiker im 3-D-Gewand. Na ja...
Blast Corps	1	64M	●	●	●	6-7/97	82%	Originelle und brillant präsentierte Action.
Bomberman Hero	1	64M	●	●	●	7/98	62%	Bomberman in Tiefstform.
Brave Spirits Wrestling*	1-4	64M	●	●	●	5/98	70%	In Sachen Wrestling gibt es Besseres.
Buck Bumble	1-2	96M	●	●	●	10/98	88%	Ein außergewöhnliches Shoot'em-Up.
Bust-A-Move 2	1-2	64M	●	●	●	7/98	88%	Tolles Puzzle-Spiel mit Langzeitmotivation.
Chameleon Twist	1-4	96M	●	●	●	1/98	73%	Witziges Jump'n'Run, aber zu kurzlebig.
Chopper Attack	1	64M	●	●	●	10/98	79%	Zwischen Himmel und Erde ist der Teufel los.
Choro Q*	1-4	64M	●	●	●	10/98	54%	Rennspiel für den ganz kleinen Hunger.
Clayfighter 63 1/3	1-2	96M	●	●	●	13/97	13%	Ein Kampfspiel wird zum Krampfspiel.
Clayfighter: Sculptor's Cut	1-2	128M	●	●	●	7/98	18%	Immer noch der gleiche Krampf.
Cruis'n USA	1-2	64M	●	●	●	4-5/97	25%	Ein wirklich armseliges Rennspiel!
Cruis'n World	1-4	96M	●	●	●	9/98	42%	Eine Fahrt ins Grauen...
Dark Rift	1-2	64M	●	●	●	11/97	57%	Leider nur sehr mittelmäßiges Kampfspiel.
Diddy Kong Racing	1-4	128M	●	●	●	13/97	95%	Erstklassiges, witziges und buntes Rennspiel.
Doraemon*	1	64M	●	●	●	8-9/97	40%	Verkorkstes Jump'n'Run. Da fehlt was.
DUAL HEROES	1-2	96M	●	●	●	2/98	28%	Da nimmt es jemand mit Clayfighter auf...
Extreme G 2	1-4	128M	●	●	●	12/98	70%	Ein sehr mäßiger Nachfolger. Schade.
F1 Pole Position	1	64M	●	●	●	12/97	78%	Gutes Formel 1-Spiel. Es geht besser...
F1 World Grand Prix	1-2	96M	●	●	●	9/98	89%	Die neue F1-Referenz mit toller Grafik!
FIFA 64	1-4	64M	●	●	●	6-7/97	25%	Grotten schlechtes Fußball-Spiel. Kotz!
FIFA: Road to World Cup '98	1-4	128M	●	●	●	2/98	85%	Krasses Gegenteil von FIFA64!
Fighters Destiny	1-2	64M	●	●	●	4/98	92%	Das erste gute N64-Kampfspiel.
Forsaken	1-4	128M	●	●	●	6/98	93%	Erstklassige Action in bunter 3-D-Umgebung.
Frankreich '98: Fußball WM	1-4	128M	●	●	●	6/98	93%	ISS 64 hat einen würdigen Gegner gefunden.
F-Zero X	1-4	64M	●	●	●	9/98	90%	Sasanens Rennspiel mit schlichter Grafik.
The Glory of St. Andrews*	1-4	64M	●	●	●	11/97	20%	Erstes Golfspiel fürs N64. Sauschlecht!
GASP: Fighters Nextream	1-2	96M	●	●	●	5/98	70%	Kampfspiel mit Höhen und Tiefen.
Gex: Enter the Gecko	1	96M	●	●	●	10/98	90%	Sat(e)rischer Jump'n'Run-Spaß in 3-D!
Glover	1	96M	1	1	1	12/98	85%	Intelligentes Rätsel-Spiel in 3-D
GT Racing Championship	1-2	128M	●	●	●	7/98	70%	Rennspiel mit Pannen.
Habu Shogi*	1-2	64M	●	●	●	8-9/97	XX	Japanisches Schachspiel. Keine Wertung.
Human Grand Prix*	1	64M	●	●	●	6-7/97	50%	Vorgänger von F1 Pole Position.
Iggy's Reckin' Balls	1-4	96M	●	●	●	9/98	83%	Gute Idee, flotte Rennen. Runde Sache!
Int. Superstar Soccer '98	1-4	96M	●	●	●	10/98	95%	Besser geht eine Fußball-Sim kaum noch.
ISS 64	1-4	64M	●	●	●	4-5/97	93%	All-Time-Favorit im Fußball-Genre.
Jeopardy	1-4	64M	●	●	●	6/98	30%	Logbuch-Eintrag: Ich bring mich um!
J-League Dynamite Soccer*	1-4	64M	●	●	●	12/97	50%	Mäßige Fußball-Sim. Nimm ISS64!
J-League Eleven Beat '97	1-4	64M	●	●	●	1/98	75%	Fußball-Sim mit wenig Realismus.
Lylat Wars/StarFox 64	1-4	96M	●	●	●	6-7/98	94%	Grandiose Ballerei im Weltall!

Spiel		Kapazität	Interne Speicher	Speicher	Nr.	Wertung	Wir sagen...
Mace: The Dark Age	1-2	64M			13/97	76%	Leider nur mittelmaßiges Kampfspiel.
Madden 64	1-4	128M	●	●	1/98	81%	Ausgezeichnetes Football-Game!
Madden NFL '99	1-4	96M	●	●	11/98	86%	Gute Football-Sim, aber längst nicht perfekt.
Mahjong Master	1-4	64M	●	●	8-9/97	XX	Ching-chang-chong... wir verstehen nix!
Mahjong 64*	1-4	64M	●	●	8-9/97	XX	Import-Spiel... bringt uns gar nichts.
Mario Kart 64	1-4	96M	●	●	4-5/97	80%	Sehr spaßige Kart-Rennen mit Kultfigur Mario.
Mischief Makers	1	64M	●	●	12/97	85%	Niedliches Hüpfvergnügen in 2-D-Welten.
Mission: Impossible	1	96M	●	●	9/98	87%	Nicht ganz der erwartete Knüller.
MLB: Ken Griffey Jr	1-4	128M	●	●	7/98	89%	Baseball-Sim mit schnellem Gameplay.
Multi Racing Championship	1-2	96M	●	●	11/97	62%	Mittlerweile längst überholtes Rennspiel.
Mystical Ninja: Starring Goemon	1	64M	●	●	5/98	85%	Sehr gutes Action-Adventure.
Nagano Winter Olympics	1-4	128M	●	●	3/98	77%	Zwar keine Goldmedaille wert, aber...
Nascar '99	1-2	96M	●	●	11/98	79%	Hier geht's rund, aber nicht lange.
NBA Courtside	1-4	64M	●	●	6/98	85%	Wow! Ein Basketball-Spiel mit Pfiff!
NBA Hangtime	1-4	64M	●	●	6-7/97	60%	Ziemlich hohles Basketball-Game. Bargh!
NBA Live '99	1-4	128	1	1	12/98	82%	Gutes Basketball-Spiel. Kaufenswert!
NBA Pro '98	1-4	64M	●	●	4/98	70%	Guter Vierspieler-Modus, schwache Grafik.
NFL Quarterback Club '98	1-2	128M	●	●	13/97	83%	Geile Hi-Res-Grafik, gutes Spiel.
NHL '99	1-4	128M	●	●	11/98	88%	Extrem gutes Eishockey-Spiel.
NHL Breakaway '98	1-4	96M	●	●	13/97	91%	Eisport vom Feinsten!
Off Road Challenge	1-2	96M	●	●	9/98	27%	Grausames Rennspiel im Schmutz-Modus.
Olympic Hockey '98	1-4	96M	●	●	4/98	78%	Schon wieder eine Wayne Gretzky-Kopie!
Pilotwings 64	1	64M	●	●	4-5/97	79%	Über den Wolken geht es ruhig zur Sache.
Pokemon Stadium*	1-4	128M	●	●	10/98	90%	Laß Dich auf das Spiel der Zukunft ein.
Powerful Pro Baseball 64*	1-2	●	●	●	8-9/97	XX	Da warten wir lieber auf US-Software.
Pro Baseball King*	1-2	●	●	●	8-9/97	XX	Und wir warten immer noch...
Puyo Puyo Sun 64*	1-2	64M	●	●	1/98	87%	Witziges Puzzle-Spiel im Tetris-Stil.
Quest 64	1	128M	●	●	9/98	78%	Buntes 3-D-Adventure mit RPG-Einlagen.
Rakuga Kids*	1-2	96M	●	●	10/98	68%	Immer noch besser als Clayfighter.
Rampage World Tour	1-3	64M	●	●	5/98	80%	Hier fliegen die Fetzen!
Robotron 64	1-2	64M	●	●	3/98	72%	Die Killer-Robots sind los! Ein Klassiker!
San Francisco Rush	1-2	128M	●	●	1/98	81%	Rasante Autofahrten mit viel Crashes!
Shadows of the Empire	1	96M	●	●	4-5/97	62%	Schmackhaftes für Star Wars-Fans!
Silicon Valley	1	96M	●	●	11/98	87%	Zur Abwechslung mal was anderes.
Sim City 2000*	1	64M	●	●	4/98	69%	Städte bauen auf dem N64. Interessant.
Snowboard Kids	1-4	64M	●	●	3/98	80%	Witziges Sportspiel mit Knuddelgrafik.
Starshot	1	96M	●	●	11/98	81%	Jump'n'Run mit seltsamer Story.
Star Soldiers*	1	64M	●	●	9/98	65%	So mancher 16Bit-Shooter ist besser.
Super Mario 64	1	64M	●	●	4-5/97	95%	Eines der besten aller Jump'n'Runs!
Taisen Puzzle Dama*	1-4	128M	●	●	5/98	83%	Fast identisch mit Puyo Puyo...
Tamagotchi World*	1-4	64M	●	●	4/98	72%	Für japanische Fans durchaus interessant.
Tetrisphere	1-2	64M	●	●	11/97	77%	Kunterbuntes 3-D-Tetris auf einer Kugel.
Top Gear Rally	1-2	96M	●	●	13/97	90%	Spitzenmäßiges Offroad-Racing!
Top Gear Rally (Japan)*	1-2	96M	●	●	4/98	92%	Noch besser als die PAL-Version!
Turok: Dinosaur Hunter	1	64M	●	●	6-7/97	82%	3-D-Action vom Feinsten!
Turok 2	1-4	256M	●	●	11/98	94%	Diesmal schlagen die "Dinos" mächtig zu!
Virtual Chess 64	1-2	128M	●	●	7/98	75%	Vorerst das einzige Schach-Spiel.
V-Rally	1-2	128M	1	1	12/98	88%	Sehr realistisches Rennspiel.
Wave Race 64	1-2	96M	●	●	4-5/97	87%	Spaßiger Wassersport mit geiler Grafik!
Wayne Gretzky's 3-D Hockey	1-4	64M	●	●	6-7/97	84%	Ausgezeichneter Multispieler-Spaß.
War Gods	1-2	96M	●	●	8-9/97	52%	Gute Grafik, viel Blut... das war's.
WCW Vs NWO Revenge	1-4	128M	●	●	12/98	87%	Zirkusclowns in Hochform!
WCW Vs NWO: World Tour	1-4	64M	●	●	2/98	85%	Eindeutiger Herr im Ring!
Wetrix	1-2	128M	●	●	7/98	75%	Puzzle-Spiel für Wasserratten.
Wheel of Fortune*	1-3	64M	●	●	2/98	23%	Englisches Glücksrad. Würst!
Wild Choppers*	1	64M	●	●	1/98	74%	Heiße Action-Simulation. Schwere Steuerung.
Wipeout 64	1-4	128M	●	●	12/98	90%	Der pure Adrenalinstoß! Get it!
Wonder Project J2*	1	64M	●	●	8-9/97	XX	Rein japanisches Adventure.
World Soccer 3*	1-4	64M	●	●	2/98	85%	Japanischer Ableger von ISS 64.
WWF Warzone	1-4	128M	●	●	9/98	90%	Ausgezeichnetes Wrestling-Spiel.
Yoshi's Story	1	128M	●	●	2/98	87%	Jump'n'Run mit guter Grafik, aber zu leicht.
Zelda 64: The Ocarina of Time 1	1	256M	●	●	12/98	98%	Absolutes Knüller-Adventure! Kaufen!

Legende



Spieler



Kapazität (M=MBits)



Rumble Pak



Interner Speicher



Controller Pak



Die mit einem roten Stern gekennzeichneten Spiele waren bei Drucklegung nur über den Import-Weg zu haben.

Hinweis: Indizierte Spiele nehmen wir nicht in die Liste auf!

97

Hit-Listen

Hier sind die Spiele mit den besten Wertungen nach Genres gestaffelt.

JUMP'N'RUNS

1. Super Mario 64 95%
2. Banjo-Kazooie 94%
2. Gex: Enter the Gecko 90%

SHOOT'EM-UPS / EGO-SHOOTER

1. Turok 2 94%
2. Lylat Wars 94%
3. Forsaken 93%

PUZZLE

1. Bust-A-Move 2 88%
2. Puyo-Puyo Sun 64 87%
3. Tetrisphere 77%

SPORT

1. ISS '98 95%
2. Frankreich '98 93%
3. ISS 64 93%

RENNSPIELE

1. Diddy Kong Racing 95%
2. Top Gear Rally (Japan) 92%
3. F-Zero X 90%

KAMPFSPIELE

1. Fighters Destiny 92%
2. WWF Warzone 90%
3. WCW Vs NWO 85%

SOUTH PARK

98

PLUS:
TUROK 2
KOMPLETT
GELOST!

Außerdem gibt's wie
immer die aktuellsten
Tests. Dieses Mal
(hoffentlich) zu:

FIFA 99
Star Wars: Rogue Squadron
Mario Party
Magic Flute
Charlie Blast's Territory
Golden Nugget 64
Virtual Pool 64
Bust-A-Move 3
Chameleon Twist 2
South Park
BattleTanx
Micro Machines

**AUSGABE 19 LIEGT
AM 27.01.1999 IM
HANDEL!**

**64 Power... wir machen
das Warten auf Smash Brothers erträglich!**

64
POWER

NINFO!



VERLAG
BriStein bv
Raadhuisstraat 2h
7511 HK Enschede
Holland

REDAKTIONSANSCHRIFT
64power
Postfach 3161
48581 Gronau
Tel.: (0031) 53 - 43 43 202
Fax: (0031) 53 - 43 09 157

REDAKTION
Chefredakteur (V.i.S.d.P.)
Klaus Trafford
E-Mail: kate@bristein.com

**STELLVERTRETERNDER
CHEFREDAKTEUR**
Thomas Richter

TEXTGEPF
Martin Wilmer

REDAKTEURE
Florian Seidel
E-Mail: fseidel@bristein.com

LAYOUT
Lourens Huizinga
E-Mail: lou@bristein.com
Hugo Hazebroek
E-Mail: hug@bristein.com

BERAUFGEBER
Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com

GESCHAFTSFEHNER
J.M.J. den Brinker

DRUCK
drukkerij moderna
Schoebroekstraat 50
B-3583 Paal-Beringen
Belgien

VERTRES
IPV GmbH
Wendenstraße 27-29
20097 Hamburg

ABO-SERVICE
64power ABO-Service
Postfach 3161
48581 Gronau
Jahresabo Inland
(11 Ausgaben): DM 69,-
(inkl. MwSt., Versand und
Zustellgebühr)
Jahresabo Ausland: DM 79,-

64power ist ein absolut unabhängiges
Magazin und keine offizielle Nintendo-
Lizenzausgabe. Die in diesem Heft
geäußerten Ansichten geben nicht
unbedingt die Meinung der Firma
Nintendo, ihrer Software-Partner
oder die von Drittanbietern von
Software wieder.

Dieses Magazin ist
urheberrechtlich geschützt,
ebenso die mit ©, ® und ™
geschützten Spiele oder
Charaktere der jeweiligen
Hersteller oder Lizenzhalter der
Produkte. Nachdruck, auch
auszugsweise, bedarf der
schriftlichen Genehmigung des
Herausgebers.

© BriStein bv.

BriStein™

VIDEO & GAME

Tel. 030 42 43 95 0
Im Internet: www.video-game.de
Fax 030 425 48 62

**N64 Adapter +
Mogelmodul**
nur 99,90 DM

An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preislise

Coolle Preise
Importspele Hier!

Manga Videos



z. B.
Angel of Darkness 1+2 je 69
Bubblegum Crisis 1-4 je 49
Countdown Stories 1+2 je 59
Devil Hunter Yoko 1+2 je 49
El Hazard Vol.1 + 2 je 39
Neogenesis Evangelion je 79
Streetfighter II Die Serie Box 2-4 je 59
Tekken 39

Stoniges

Soundtracks
z. B. Final Fantasy VII Remission 59
Final Fantasy VII 59
Final Fantasy Tactics 99
Parasite Eve 99
Xenogears 99
Schlüsselanhänger 9,90
Players Guide's
z. B. Tekken 3 29
Oddworld 19
Final Fantasy VII 29
Final Fantasy Tactics 29
Mace the Dark Age 39
Diddy Kong Racing 34
Parasite Eve 34
Saga Frontier 39
Turok 34
Tomb Raider 2 19
Metal Gear Solid 34
Nightmare Creatures 34
WCW vs. NWO 34
Final Fantasy Action-Set 29
Godzilla Generations 29
Memory Card (VMS) 39
Pen Pen Triathlon 39
Sega Rally 2 39
Seven Cross 39
Sonic Adventure 39
Super GT 39
Vitus Fighter 3 39

Dreamcast

Daytona 2-Battle on the Edge JP 159
Godzilla Generations JP 159
Memory Card (VMS) JP 159
Pen Pen Triathlon JP 159
Sega Rally 2 JP 159
Seven Cross JP 159
Sonic Adventure JP 159
Super GT JP 159
Vitus Fighter 3 JP 159

Game Boy

Drocker Dt 119
Final Fantasy Adventure US 69
Final Fantasy Leg. I-III je US 69
Game Boy Color + 2 Games 349
Kamera Dt 89
Pokemon US 69

Sega Saturn

Deep Fear Dt 94
Magic Knight Rayearth US 139
SEGA Touring Car Dt 109
Shining Force III Dt 89
Shining Force III Part 2+3 JP je 139
Diverse Spiele ab 9,90

SEGA-Dreamcast JP 799,90 DM
Turok 2 uncut Pal 99,90 DM
mit Speichererweiterung 149,90 DM
Speichererweiterung 4MB 55,00 DM

Nintendo 64

1080° Snowboard Dt 89
Airboarder 64 Dt 89
Banjo Kazooie Dt 109
Bio Freaks Dt 119
Body Harvest Dt 49
Chameleon Twist Dt 49
Clayfighter 63 1/3 PV 49
Diddy Kong Racing Dt 89
Dual Heroes Dt 79
Extreme G 2 PV 119
F-Zero X Dt 89
F 1 Grand Prix Dt 94
FIFA '98-Frankreich Edition Dt 109
Fighter's Destiny Dt 99
Forsaken Dt 99
Gamebuster Dt 99
Gex 3D Dt 119
GT 64 Championship Dt 99
Holy Magic Century Dt 119
Infant Pad's Dt 109
Konsole + Spiel = 249
Lamborghini Dt 99
Mace the Dark Age Dt 79
Madden '99 Dt 119
Mission Impossible Dt 119
Multi Racing Championship Dt 99
NASCAR '99 Dt 119
NBA Courtside Dt 89
NBA In the Zone '98 Dt 129
NFL Quarterback Club '99 Dt 119
NHL '99 Dt 119
NHL Breakaway '98 Dt 99
Off Road Challenge Dt 119
San Francisco Rush Dt 99
Silicon Valley Dt 99
Superstar Soccer '98 Dt 89
Top Gear Rally Dt 79
Turok 2 PV 99
Virtual Chess 64 Dt 109
V-Rally Dt 119
WCW vs NWO Revenge Dt 129
WWF Warzone Dt 109
Yoshi's Story Dt 89
Zelda Dt 109

Sony Playstation

5th Element Dt 89
Assault Dt 89
Abe's Odyssey 2 Dt 79
Alundra Dt 89
Apocalypse Dt 94
Armored Core Dt 39
Ayrton Senna 2 Dt 49
Azure Dreams Dt 89
Batman & Robin Dt 79
Bio Freaks Dt 79
Blaze & Blade Dt 94
Bloody Road Dt 59
Box Champion Dt 89
Brave Fencer Musashiden US 119
Breath of Fire 3 Dt 89
Bushido Blade 2 US 109
C-Conn The Adventure US 119
Caesars Palace 2 Dt 79
Cardinal Syn Dt 89
Colin McRae Rally Dt 89
Colony Wars 2 Dt 89
Command & Conquer Gegenschlag Dt 89
Constructor + 1Mag Speichermodul Dt 89
Control Pad ab 25
Cool Boarders 3 Dt 89

Diablo

Diablo Dt 79
Duke - Time to Kill Dt 79
F 1 Racing Simulation Dt 99
Fighting Force Dt 89
Frenzy Dt 79
Formel 1 '98 Dt 89
Future Cop L.A.P.D. Dt 79
Another Mind JP 149

One Dt 49
O.D.T. Dt 89
Parasite Eve US 129
Pax Corpus Dt 49
Point Blank Dt 89
Premier Manager '98 Dt 89
Pro Pinball - Big Race USA Dt 79
Prügelgame 4 Dt 89
R-Type Collection Dt 89
Return Fire Dt 59
Riven Dt 89
Road Rash 3D US/Dt 99/79
Rogue Trip Dt 89
Rumble für den Arm 29
Saga Frontier US 119
San Francisco Rush Dt 79
Small Soldiers Dt 89
Sprots-The Dragon Dt 99
Star Ocean 2nd Story JP 149
Streetfighter Collection Dt 85
Superstar Soccer '98-Metal Gear Dt 95
Syndicate Wars PV 69
Tactics Ogre US 119
Tales of Destiny US 119
Tekken 3 Dt 99
Tenchu Dt 94
Test Drive 5 Dt 89
Thunderforce V US 119
Time Crisis Dt 49
Tomb Raider 2 incl. Speicherkarte PV 99
Tomb Raider 3 Dt 89
Tommy Makinen Rally Dt 59
TOCA 2 Dt 79
Transport Tycoon Dt 89
Treasure of the Deep Dt 89
UBIK Dt 89
V-Ball Dt 89
Victory Boxing 2 Dt 89
Vigilante 8 Dt 89
War Games Dt 79
Warhammer 2-Dark Omen Dt 79
WCW Nitro Dt 89
Wild 9's Dt 89
Wild Arms Dt 99
X-Men vs Streetfighter US 79

G-Police

G-Police Dt 89
Game Gun 007 PV 69
Gex 3D-Return of the Gekko Dt 49
Gran Turismo Dt 89
Heart of Darkness Dt 89
Hugo Dt 89
Jeremy McGrath Supercross '98 Dt 89
Kartia US 119
Lendrak für 3 Systeme US 139
Lucky Luck Dt 89
Lunar US 119
Master of Teräs Käsi Dt 79
Medevil Dt 89
Men in Black PV 79
Micro Machines V 3 Dt 45
Moto Racer 2 Dt 79
Mr. Domino Dt 79
N.O. Dt 89
NASCAR '99 Dt 79
NBA live '99 Dt 79
NBA Pro '98 Dt 95
Need for Speed 3 Dt 79
NHL '99 Dt 79
NHL Powerplay '98 Dt 85
Nightmare Creatures* Dt 89
Ninja Dt 94
Ogre Battle US 119

Sony Playstation

unter 50 DM
Abe's Odyssey Dt 49
Command & Conquer Dt 49
Croc Dt 49
Forsaken Dt 39
Mega Man X 3 Dt 49
Motor Mash Dt 39
Pro Pinball-Timeshock Dt 49
Skull Monkeys Dt 49
Suikoden Dt 49
Test Drive 4 Dt 49
TOCA (Dual Shock tauglich) Dt 49
V-Rally (Dual Shock tauglich) Dt 49
Versus -VS- Dt 49
Warhammer Dt 49

ANGEBOT DES MONATS

Dual Shock NB... 19
Speicherkarte 1 Meg... 29
RGB + HiFi Kabel... 29
Speicherkarte 22 Meg... 79
Pistole 007 Gun mit Rumba... 69
X-Ploder Mogelmodul... 89

PSX-Umbauchip
für JP u. US-Games
zum Selbststeinbau
inkl. Anlgt.
nur 15,90

Top des Jahres

Tomb Raider 3 89,- DM
F1 Formula One '98 89,- DM

Unsere Multimedia Shops in Berlin

Verkauf & Verleih
MARZAHN
Karl-Holz-Str. 16

Verkauf
MARZAHN 2 x
Wittenberger Str. 76-80

Verkauf
Laden/Versand
Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

Verkauf & Verleih
PRENZ' L BERG
Hans-Otto-Str. 28
nahe Danziger Str.

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 9.00 Uhr - 22.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesandt (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Artikel bequemen per Post nach telefonischer Absprache. Versandkosten betragen 10,00 DM + Nachnahmegebühr.
Bestandsricht. Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str. 124 - US-Importe & GÜ-gebrauch + 2 Deutsch.
Ladenpreise können abweichen! Alle Deutschen Titel auch als ungebrannte NTSC-Version lieferbar!!!
Wir akzeptieren auch die Zahlung per Kreditkarte u. a.



TOP GEAR OVERDRIVE



Verfolgungsjagden
rund um den Globus!

TWISTED EDGE



Wintersport auf
verschneiten Pisten!

NIGHTMARE CREATURES



Monsterhatz in
dunklen Verliesen!

MAGICAL TETRIS



Puzzlespaß im
heimischen Wohnzimmer!



64
POWER