

NINTENDO 100% PURE ACTION!

**DAS MAGAZIN FÜR
ALLE N64-BESITZER**



DM 6,80 • Sfr 6,80 • Bfr 170 • Dkr 37,50
Fmk 32,50 • L 9500 • Nkr 42 • ₧ 55

**AUSGABE
2/99**

**SEITE
36**

FIFA '99



POWER

NINTENDO 100% PURE ACTION

**SOUTH
PARK**

**Oh, mein Gott –
sie haben
Kenny getötet!**

**STAR WARS:
ROGUE
SQUADRON**

**Wird die Macht
mit Dir sein?**

DAS KOMMT '99!

**RAYMAN 2
HYPE
HYBRID HEAVEN**

PLUS!

**31 SEITEN
TIPS, TRICKS &
LÖSUNGEN!!!**



S.C.A.R.S.

**Total abgefahren – alle
Strecken, alle Wagen!**



TUROK 2

**KOMPLETTLÖSUNG, TEIL 2
Wir sind wieder mit dem
Dschungelkämpfer unterwegs!**

GAMESTORE

Spielend durchs Leben

SEIT ÜBER 6 JAHRE
ZUVERLÄSSIG UND

Ladenlokal
40211

Düsseldorf
Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

Die Stoffpuppen sind wieder da !!!!



Ca. 12cm groß - 14,90 DM/Stück

Ladenlokal
45131

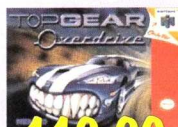
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

ACHTUNG ROT=SONDERANGEBOTE !!!
SOLANGE VORRAT REICHT

Allst. Baseball dt. 109,90
Banjo-Kazooie dt. 89,90
Bust A Move 3 dt. 109,90
Biofreaks(uncut) 139,90
Battle Tanx dt. vorb.
Chopper Attack 129,90
Extreme G dt. 49,90
Extreme G 2 dt. 99,90
FIFA 98 dt. 79,90
F-ZERO dt. 89,90
Forsaken dt. 109,90
Frankreich 98 dt. 79,90
Glover dt. 89,90
GASP dt. 119,90
Holy M. Century 139,90
Lylat Wars dt. 89,90
MicroMachines64 vorb.
Mario Party 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
Southpark dt. 109,90
Topgear Overd. dt. 119,90
Tonic Trouble dt. 119,90
Twisted Edge dt. 119,90
WCWvsNWORev.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



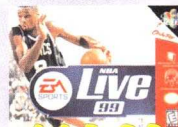
139,90



119,90



119,90



114,90

Ladenpreise können abweichen Irrtümer

EN
SCHNELL



DUKE NUKEM
ZERO HOUR
AB MÄRZ

Telefonische Bestellannahme:
0201 / 777235

Bestellungen auch unter Fax 0201 / 777236 -

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

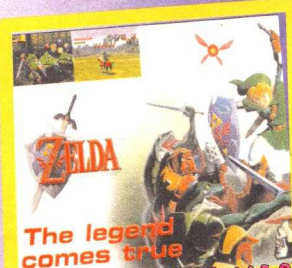
2.90 DM / Stück

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

Auch in unseren Ladenlokalen
in Düsseldorf und Essen gültig

Tokio Gameshow Video
Dreamcast-N64-PSX
120 Min-VHS 24,90

DES MONATS



ZELDA64 KOMPL. DT. 114,90

ZELDA64 SPIELEBERATER 24,80



Engl. PAL(Uncut) 109,90
Kompl. dt. Version
für 89,90 DM

OFFICIAL
STRATEGY
GUIDE
TURBO 64
480 Min
LÖSUNGSBUCH
ENGL. 39,90 DM

4MB SPEICHERERWEITERUNG
69,90



104,90



109,90



139,90



89,90



114,90



109,90



119,90



114,90



89,90



109,90



109,90



139,90



139,90



104,90

MARIO PARTY dt. 89,90
FIFA 99 dt. verb.
DN ZERO HOUR verb.
SF RUSH 2dt. verb.
NIGHTMARE CREATURES
V.-POOL 64.dt. 109,90

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



Q4

POWER

IN

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

52

Endlich ist es soweit:
Wir sind in den X-Wing
gestiegen und ein paar
Runden geflogen!

SOUTH PARK



32

Oh mein Gott... wir haben
Kenny getötet! Immer
wieder! Lies selbst!

BATTLETANX

30

Panzer fahren im Endzeit-Szenario –
warum es absolut keinen Spaß macht,
erfährst Du ab Seite 30!



TOHKON ROAD 2

40

Jetzt will Hudson beweisen, daß sich
auch Japaner gut im Ring schlagen
können!



FIFA '99

36

EA läutet das neue Jahr gleich mit einem
FIFA-Update ein – aber kann es unsere
hohen Erwartungen erfüllen?



NFL BLITZ

42

Total verrücktes American Football –
vergiß sämtliche Regeln und konzen-
triere Dich auf pure, ungefilterte Action!



SNOW SPEEDER

38

Alpenfeeling pur: Jage auf Skiern oder
mit dem Snowboard tief verschneite,
einsame Berghänge herunter!



VIRTUAL POOL

44

Du wolltest schon immer mal auf
Deinem Nintendo 64 eine ruhige Kugel
schieben?



HAULT

FEATURES

26 1999 Spiele-Vorschau!

Wir werfen einen Blick auf die heißesten Spiele des ausgehenden 20. Jahrhunderts.



64ZOOM

19 All Star Tennis '99
Centre Court Tennis bekommt Konkurrenz!

20 Hybrid Heaven
Gentechnische Experimente geraten außer Kontrolle!

22 Pikachu Genki Dechu
Jetzt kannst Du mit Pikachu sogar sprechen!

23 Rayman 2
UBIs Mega-Held schafft den Sprung aufs Nintendo 64!

24 Hype
Ein Legomännchen geht auf Reisen!



NBA JAM '99

46 Ein weiteres Basketball-Spiel, das sich die amerikanische NBA zum Vorbild nimmt. Schon wieder...



GOLDEN NUGGET 64

50 Westwoods virtuelles Casino bietet Zockern (fast) alles!



BUST A MOVE 3DX

48 Bub und Bob, zwei Videospiel-Veteranen der ersten Stunde, sind wieder da!



CHAMELEON TWIST 2

56 Das Chamäleon ist wieder da! Uns hat es voll erwischt – kann es auch Dich mit seiner langen Zunge einwickeln?



RUBRIKEN

06 News-Flash

Die neuesten Infos aus der Welt des N64, komplett mit Charts, Veröffentlichungsdaten und, und, und...

12 Postfach 64

In Onkel Toms Posthütte darf gemeckert, gelobt, aber auch mal eingesteckt werden!

59 Lesercharts

Eure ganz persönlichen Tops, Flops und Most Wanted-Spiele.

62 Abo-Angebot

Als Abonnent verpößt Du keine Ausgabe der 64 Power.

96 Nindex

Alle bisher getesteten Spiele komplett mit Wertung auf einen Blick! Der ultimative Spieleführer!

98 Impressum

Wer ist für das Heft eigentlich verantwortlich?

TIPS & TRICKS

58 Cheat-Zentrale

Neue Codes und Cheats direkt aus den aktuellsten Quellen.

62 Turok 2

Begleite den Dschungel-Kämpfer auch weiterhin auf seinem größten Abenteuer!

05

WILL-
KOMMEN!

Diese Ausgabe ist so fett, man glaubt es kaum! Selbst Klaus könnte sich dahinter verstecken. Grund dafür ist die nachhaltige Spieleflut, die uns in jedem Jahr zu Weihnachten förmlich überschwemmt und kurz darauf wieder auf trockenem Boden verdurstend zurückläßt. Und ehrlich gesagt gibt es dieses Mal keine richtige Überraschung. Die Spiele, von denen man erwarten konnte, daß sie einschlagen wie eine Bombe, haben es dann auch getan. Das Thema Zelda 64 ist langsam ausgereizt, Turok 2 steht erst seit kurzem in den Regalen und Rogue Squadron ist zwar ganz nett, verliert aber schnell an Reiz. Warum kann es denn nicht einmal wieder ein Spiel geben, mit dessen großartigen Qualitäten keiner im Vorfeld gerechnet hat? Bisher war immer alles mehr oder weniger vorhersehbar, und das nimmt dem Ganzen irgendwie Spannung. Jetzt bleibt uns vorerst wieder Mal nichts anderes übrig, als auf die tollen (vorhersehbar) guten Produkte von Rare zu warten. Vielleicht wird ja auch Konamis Castlevania 64 ein (vorhersehbarer) Knaller, wir werden sehen.

Wir haben in dieser Ausgabe jedenfalls eine Überraschung parat – das Poster mußte aus Platzgründen rausgenommen werden! Tataaa! Na, ist das nicht eine tolle Überraschung? Kein Grund zur Panik, denn den frei gewordenen Platz haben wir für die Turok 2-Komplettlösung genutzt.

Auch sonst erwartet Euch mal wieder ein prall gefülltes Heft mit dem Ihr lange Freude haben werdet. Viel Spaß!

EUER THOMAS
RICHTER

News-Flash

ES GEHT
AUF GROßE
TOUR!

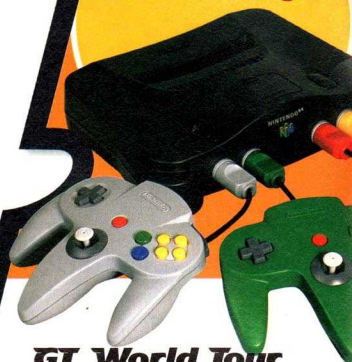
Boss Game Studios, Macher des hervorragenden Top Gear Rally, sind mit ihrem neuesten Spiel zurück auf der Straße des Lebens. GT World Tour, Der superdetaillierte Racer verfügt über einen HiRes-Modus, der auch ohne das neue Expansion Pak funktioniert. Und es gibt einen Mehrspielermodus. Soweit wir das bisher beurteilen können, sieht GT World Tour ziemlich gut aus und sollte mit 33 verschiedenen Autos für viel Abwechslung sorgen. Spätestens Mitte des Jahres müßte es eigentlich fertig sein.

Starke Kerle!
EIN X-MEN BEAT'EM-
UP IST AUF DEM WEG!

Mutanten ahoi! Activision hat die Programmiertruppe Syrox damit beauftragt, für das N64 ein Prügelspiel zu entwickeln, das auf den X-Men-Comics von Marvel basiert. Der Release des 3-D Beat'em-Ups ist für Herbst angesetzt, und das kann für die ausgehungerten Prügelfans unter uns nur gut sein. Hoffen wir, das es pünktlich fertig wird...



Neue
Peripheri-
Geräte • Aktuelle
News-Meldungen



GT World Tour
sieht mächtig
gut aus!



RAINBOW WARRIORS

Clancys Spezialkommando kommt zum N64!

Diese "Men In Black" begnügen sich nicht damit, Dir Deine Erinnerungen auszuradiieren – sie radieren Deinen ganzen Kopf weg! Mit einer Kugel oder auch mit mehreren, wenn's sein muß. Dieses Spiel basiert auf dem Roman Rainbow Six von Tom Clancy. Du bist der Kopf einer Antiterror-Einheit und mußt möglichst viele böse Buben ausschalten, ohne Zivilisten zu gefährden. Rainbow Six wird Ende des Jahres von Nintendo (!) veröffentlicht.



DIE MACHT IST MIT IHNEN!

Karsten Rohloff



Groß, einfühlsam, heldenhaft, von allen geliebt – so ist er, unser Karsten...

Thomas Richter



"Ich dachte, dieses haarige Biest ist mein Ende!"

Klaus Trafford



Rennt herum und macht seltsame "fieps, fieps"-Geräusche.

Florian Seidel



Riesige Gestalt mit einer seltsamen Stimme und schwarzem Umhang.

Sturmtruppen

Hugo Hazebrook
Lourens Huizinga
Martin Wilmer

Auf großer Fahrt

MONACO GRAND PRIX FAHRT AN



Ubi Soft hat großes vor – man will Nintendo ein Paradigm den Thron bei den Grand Prix-Spielen streitig machen und schickt Monaco Grand Prix ins Rennen. Der Name des Spiels deutet den Schwerpunkt ja bereits recht eindeutig an, aber natürlich gibt es auch viele weitere Strecken, die alle den echten Vorbildern nachempfunden sind.

Monaco Grand Prix verfügt über einige Features, die den Titel von anderen Spielen dieser Art unterscheiden sollen. So wird extrem viel Wert auf Technik gelegt; man kann praktisch an jeder Schraube drehen, um auch die letzte Tausendstelsekunde aus jeder Runde herauszuholen. Bei der vor dem Rennen

festgelegten Boxenstrategie müssen unter anderem das Wetter und die Länge des Rennens in Betracht gezogen werden. Das beste an dem Spiel ist jedoch, daß man mit alten Autos fahren kann. Ubi hat die nostalgischen Flitzer aus der Mottenkiste geholt, und Du kannst in einem ungepolierten, ungeschützten Wagen beweisen, was für Weicheier heutzutage in den modernen Boliden stecken. Das Fehlen einer offiziellen F1-Lizenz mag einige Leute vom Kauf abhalten, aber das Programm läßt es sicherlich zu, daß Du den Fahrern neue Namen verpaßt. Monaco Grand Prix wird im Frühjahr erscheinen, und wir halten schon mal die Flagge bereit, wenn es die Ziellinie passiert.



Zelda Update

DIE AKTUELLESTEN NEWS ZUM WOHL GROSSTEN SPIEL DES JAHRTAUSENDIS

Wir dachten uns, daß Du vielleicht auch weiterhin das aktuellste über Zelda erfahren möchtest (von der Zeitverschiebung durch Druck usw. mal abgesehen...).

The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time hat in Amerika zahlreiche Verkaufsrekorde gebrochen und die 1-Millionen-Marke bereits nach 2 Wochen passiert! Das macht Zelda zum schnellstverkauften Nintendo-Spiel überhaupt.

Sogar in Japan, wo das Nintendo 64 leider nur einen sehr geringen Marktanteil hat, ist Zelda sofort an die Spitze der Charts gesprungen. Ja, selbst das ach so hochgelobte (und eigentlich nur leicht überdurchschnittliche) Metal Gear Solid für die PlayStation wurde von Zelda locker abgehängt. Es gibt sogar eine spürbare Steigerung der Verkäufe von Grundgeräten, oder anders ausgedrückt: Die Leute kaufen sich ein Nintendo 64, nur damit sie das aktuelle Miyamoto-Meisterwerk zocken können!

Auch in Deutschland gab es vor Weihnachten überall Lieferengpässe. Die erste Ladung von mehr als 130.000 Exemplaren war praktisch schon verkauft, bevor sie richtig in den Regalen stand. Die ebenfalls vor Weihnachten eingeflößte zweite Ladung entspannte die Situation dann aber wieder etwas. Trotzdem gab es am 24. Dezember wohl einige enttäuschte Gesichter. Insgesamt hat Nintendo vor Weihnachten allein in Europa mehr als 1 Million Module ausgeliefert.



"Ich verteidige mein Modul bis zum letzten Tropfen Blut!"

NEWS-SCHNIPSEL

MARIO PARTY – Erscheint schneller als geplant! In Japan und den USA ist das Spiel schon erhältlich, und Du kannst Ende Februar/Anfang März mal bei Deinem Stammhändler vorbeischaun. Gut gemacht, Nintendo!

DONKEY KONG WORLD – Ja, es wird langsam was! Im Internet ist bereits ein erster Screenshot aufgetaucht, der von Nintendo als authentisch bestätigt wurde. Leider konnte man uns nichts Genaueres sagen, und so warten wir halt einfach weiter. Freut Euch schon mal auf viele, viele Previews...



Merchandising ist in einigen Branchen fast genauso wichtig wie das eigentliche Produkt. Die Nintendo-Charaktere wurden zu Puppen verarbeitet, es gibt Soundtrack-CDs, und viel mehr... Wir gehen mit Turok einkaufen...

FIESES TUROK-SPIELZEUG

10: EINAUGIGE FABELWESEN

9: KINDERKAFIG

8: MINI-RAPTOR FÜR DIE TASCHKE

7: SCHWEIZER ARMEE-MESSER (FÜR KINDER AB 3 JAHREN)

6: DINO, DEM DER KOPF EXPLODIERT (BLUTBEÜTEL SEPARAT ERHALTLICH)

5: KURARE-GIFTPFEILE

4: FISHER PRICE FLAMMENWERFER

3: GRILLBESTECK "BARNEY, DER DINOSAURIER"

2: AFFEN-GLIEDERPUPPE MIT REALISTISCHEN SCHREIEN

UND AUF PLATZ 1...

1: BLACK & DECKER GEHIRNBÖHNER



MARIO GOLF

Mario wird richtig sportlich!

Man glaubt es nicht. Zuerst kommt monatelang gar kein Spiel mit unser aller Lieblingsklempner, und dann werden innerhalb von drei Wochen satte drei neue Mario-Spiele angekündigt. Nach dem im Februar (!) erscheinenden Mario Party und dem nur wenig später erhältlichen Smash Brothers soll Ende des Jahres Mario Golf kommen. Der Name ist Programm, und so setzt Mario seine auf dem NES begonnene und auf dem Game Boy weitergeführte Golferkarriere fort.

Man munkelt etwas von zehn anwählbaren Charakteren und sechs Golfplätzen à 18 Löcher (was 108 Kurse ergeben würde!), aber wegen des fernen Erscheinungstermins (wohl Ende dieses Jahres) wollte Nintendo dazu noch nichts sagen. Aber eines ist sicher: Wir halten Dich auf dem laufenden!



WUNDERKONSOLE?

NINTENDO HAT NICHTS ZU BEFÜRCHTEN... BISHER

Der neueste N64-Rivale, der Dreamcast von Sega, ist jetzt in Japan erhältlich. In vielerlei Hinsicht verlief der Verkaufsstart wie seinerzeit beim Nintendo 64: Eine Horde Freaks stürmte die Läden und kaufte binnen weniger Stunden alle Geräte, die zu kriegen waren – und es gab wenig Spiele.

Wir haben einen Dreamcast in der Redaktion, um mal abzuchecken, was die Kiste so drauf hat, sind uns aber noch nicht ganz einig, was wir von dem Teil halten sollen. Von den vier Startspielen konnte man zwei knicken: July ist ein japanisches Text-Adventure (!) und Godzilla eine spielerische Bankrotterklärung. Virtua

Fighter 3tb ist erwartungsgemäß recht beeindruckend und grafisch um Längen besser als das, was auf anderen Konsolen geboten wird. Auch das "Rennspiel" Pen Pen Tricelon, das vom Großteil der Fachpresse ziemlich zerrissen wurde, kam in der Redaktion gut an – ein kurzer, sauberer Spaß!

Der Controller ist wirklich nicht der Brüller, da bleibt der von Nintendo weiterhin das Nonplusultra! Die Konsole selbst ist ganz niedlich und vor allem laut – der Kühler erinnert an die Redaktions-PCs.



Virtua Fighter 3tb



Godzilla Generations

Wir beobachten die Situation weiterhin mit Argusaugen und zocken derweil das kürzlich erschienene Sonic Adventures – natürlich nur, falls wir uns jemals von Zelda losreißen können...

AKTUELLE BILDER VON DEN SMASH BROTHERS! BRANDHEIßE SHOTS VOM PRÜGELSPIEL

Neue Infos über das erste Nintendo-Prügelspiel seit Super Punch Out gibt es leider noch nicht. Aber



dafür neue Bilder! Und wie heißt es doch so schön? "Ein Bild sagt mehr als 1000 Worte." In diesem Sinne – viel Spaß beim gucken!

Ach ja – über den genauen Zeitpunkt des Releases kann man natürlich auch noch keine Aussage machen, aber eventuell kommt's schon im 2. Quartal!



Hier wird N64-Zubehör bis zur Zerstörung getestet!

ZUBEHÖR-TEST

Expansion Pak

Endlich ist es da! Zuerst war das Expansion Pak als Plug-In für das immer mehr aus den News verschwindende 64 DD geplant. Auf allgemeinen Wunsch (und Dank der Tatsache, daß einige Spielehersteller die Speichererweiterung in ihr Spielkonzept mit eingebunden haben) veröffentlicht Nintendo in ihr Speichererweiterung jetzt ohne 64 DD drumherum.



Wenn Du es eingesteckt hast, verdoppelt sich der Hauptspeicher Deines Nintendo 64 und ermöglicht (bei entsprechender Programmierung des jeweiligen Spiels) einen HiRes-Modus und/oder mehr Spieliefe. Wie gesagt, die Programmierer müssen das Expansion Pak von sich aus unterstützen, bei alten Spielen bringt es rein gar nichts, und es wird wohl nie ein Spiel geben, daß nicht auch ohne Speichererweiterung läuft. Nützlich ist es jedoch allemal.

Die Speichererweiterung wird zusammen mit einem seltsamen Stück Plastik ausgeliefert, das Dir dabei helfen soll, den Plastik-Dummy aus dem Erweiterungsschacht Deines N64 zu bekommen. Es kann auch dazu benutzt werden, die Speichererweiterung wieder auszubauen, aber wer will das schon? Was uns überrascht hat, ist der massive Wärmeschutz unter der roten Plastikabdeckung, der das Nintendo Expansion Pak etwa doppelt so schwer macht, wie das Fremdprodukt von Datel. Offensichtlich hat Nintendo eine erhöhte Wärmeentwicklung verschwiegen...

Bisher ist die Liste der Spiele, die das Expansion Pak unterstützen, noch relativ kurz – es sind nur Top Gear Overdrive, NFL Quarterback Club '99, Turok 2, South Park und Rogue Squadron. In Kürze wird diese Reihe unter anderem durch Michael Owen's World League Soccer und Duke Dukem: Zero Hour erweitert. Beide werden einen HiRes-Modus bieten. Ende 1999 werden wohl nahezu alle Spiele das Expansion Pak in der ein oder anderen Form nutzen. Ein eingestecktes Expansion Pak wird dann in aller Regel keinen Einfluß auf Gameplay eines Spiels haben – der Unterschied wird ganz eindeutig in der Optik liegen. Wir werden Euch selbstverständlich auch weiterhin bei jedem Test darüber informieren, ob das jeweilige Spiel die Erweiterung unterstützt. Wenn Du Deine Freunde beeindruckst oder jede Warze im Gesicht eines Monsters sehen willst, dann kauf' Dir die Speichererweiterung noch heute!

64POWER-WERTUNG:



Mit diesem Teil kannst Du den Plastik-Dummy entfernen.



64 CHARTS

POWER

09

Hat Mario seinen Sex-Appeal verloren? Das erste Mal überhaupt ist weder Super Mario 64 noch Mario Kart 64 in den Top 20 vertreten! Nintendo wird das aber wohl nicht stören, denn Zelda ist erwartungsgemäß von null direkt auf Platz Eins geschossen. WCW/NWO Revenge schlägt sich trotz Nischensportart-Malus ziemlich gut, und auch Body Harvest sowie Buck Bumble verkaufensich recht ordentlich. Turok 2 ist wohl erst im deutschen Handel, wenn Du diese Zeilen liest (hey, wir sind unschuldig!), folglich ist das Spiel auch noch nicht in den Charts vertreten. Aber für die nächste Ausgabe erwarten wir einen heißen Zweikampf zwischen dem Indianer und dem Elfenjungen um den Platz an der Sonne!

DIESEN MONAT	LETZTEN MONAT	SPIELNAME	VERTRIEB	64 POWER WERTUNG
1	-	The Legend Of Zelda	Nintendo	98%
2	2	F-1 World Grand Prix	Nintendo	89%
3	3	1080° Snowboarding	Nintendo	90%
4	-	WCW/NWO Revenge	THQ	87%
5	1	F-Zero X	Nintendo	90%
6	-	Body Harvest	Gremlin	83%
7	7	Banjo-Kazooie	Nintendo	94%
8	-	Buck Bumble	Ubi Soft	88%
9	-	NBA Live '99	EA Sports	82%
10	-	XG 2	Acclaim	70%
11	6	Mission: Impossible	Infogrames	87%
12	9	ISS '98	Konami	95%
13	11	WWF Warzone	Acclaim	90%
14	10	World Cup '98	EA Sports	85%
15	14	Indiziert	Nintendo	XX%
16	-	NFL Quarterback Club '99	Acclaim	83%
17	4	Space Station: Silicon Valley	Take 2	87%
18	16	Diddy Kong Racing	Nintendo	95%
19	19	Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim	82%
20	-	Indiziert	GT Interactive	XX%

64 Power Spezial, die Zweite!

Endlich ist die Wartezeit vorbei – die zweite Ausgabe der "64 Power Spezial" liegt seit dem 29. Januar im Handel! Auf 132 Seiten findest Du XXL-Lösungen zu Buck Bumble, Mission Impossible, F-Zero X, Bio Freaks und natürlich zum Videospiel des Jahrhunderts, dem einzigartigen The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time!!! Außerdem unzählige Tips und Cheats zu (fast) allen nur erdenklichen N64-Games. Nichts wie hin zum Zeitschriftenhändler!

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 Spiele sowieso später veröffentlicht, als eigentlich geplant. Trotzdem bemühen wir uns, so genau wie möglich zu sein. Die deutschen Daten haben wir übrigens noch mal extra hervorgehoben.

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

JANUAR

Airboardin' USA	US	Jan
Battle Tanx	US	Jan
Caesar's Palace	US	Jan
F1 Pole Position 2	US	Jan
Hype! The Time Quest	US	Jan
In-Fisherman Bass Hunter 64	US	Jan
Micro Machines 64 Turbo	DT	Jan
Micro Machines 64 Turbo	US	Jan
NBA In The Zone '99	US	Jan
Penny Racers	DT	Jan
Pikachu Genki Dechu	Jap	Jan
Quake 2	US	Jan
Rally Racing	US	Jan
Rat Attack	DT	Jan
Rugrats	US	Jan
South Park	DT	Jan
Star Wars: Rogue Squadron	DT	Jan
Survivor: Day 1	US	Jan
Twisted Edge Snowboarding	DT	Jan
Virtual Pool 64	DT	Jan
WCW Nitro	US	Jan
Wipeout 64	DT	Jan

FEBRUAR

Blades Of Steel	US	Feb
GT World Tour	US	Feb
Monaco Grand Prix	US	Feb
ODT	US	Feb
Shadowgate 64	US	Feb
Ultraman Battle	Jap	Feb

MARZ

All-Star Tennis '99	DT	März
All-Star Tennis '99	US	März



GT World Tour

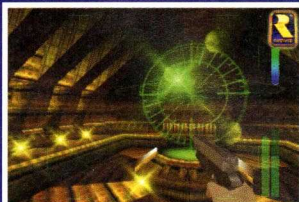
California Speed	US	März
Castlevania 64	DT	März
Castlevania 64	US	März
Duke Nukem: Zero Hour	DT	März
FIFA '99	DT	März
FIFA '99	US	März
Hybrid Heaven	DT	März
Hybrid Heaven	US	März
Mario Party	DT	März
Michael Owen WLS '99	DT	März
Rampage: Universal Tour	US	März
Rayman 2	US	März
Shadowman	DT	März
Vigilante 8	US	März
Winback	Jap	März

APRIL UND SPÄTER

4x4 Mud Monsters	US	Juli
All-Star Baseball 2000	US	April
Army Men	US	Sep
Assault	DT	Jun
Lego Racers	US	Mai
Re-Volt	DT	Jun
Snowboard Kids 2	DT	April

NICHT BESTÄTIGTE DATEN

40 Winks	DT	TBC
All-Star Tennis '99	DT	TBC
Asteroids	DT	TBC
Banjo-Tooie	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
Hercules	US	TBC
Jet Force Gemini	DT	TBC
Jungle Emperor Leo	Jap	TBC
Looney Tunes: Space Race	US	TBC



Perfect Dark

Magic Flute	Jap	TBC
Mario Artist series	Jap	TBC
Mini Racers	DT	TBC
Monaco Grand Prix	DT	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
Quake 2	DT	TBC
Rayman 2	DT	TBC
Rev Limit	DT	TBC
Road Rash 64	DT	TBC
Rollerball	US	TBC
Ronaldo Soccer	DT	TBC
Sim City 2000	DT	TBC
Smash Brothers	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
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
Xena: Warrior Princess	US	TBC

VERSAND

SCHREIBT!

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

**64 Power
Onkel Tom
Postfach 3161
45851 Gronau**

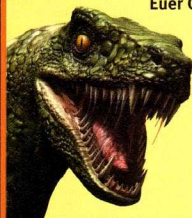
Jeder Brief wird gelesen, aber wir können leider nicht auf jeden antworten. Also bitte keine Beschwerden! Die Meinungen unserer Leser entsprechen nicht unbedingt der Meinung der Redaktion.

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

YOOHOO!

Mittlerweile häufen sich die Beschwerdebriefe darüber, daß wir hier immer nur den gleichen Mist bequatschen. Den einen paßt das Thema 64DD nicht, den anderen geht der Konsolenkrieg auf den Wecker, und bei einigen sorgt die BPJS für ein Grummeln in der Magengegend. Tja, manche Themen werden jedoch nie ganz vom Tisch sein. Selbst Klaus ist nicht wegzukriegen, auch wenn ich jeden Tag am Bein seines Bürossessels säße. Wir brauchen neue Themen! Schlagt doch mal etwas Interessantes vor, unsere Ohren sind offen für alles.

Euer Onkel Tom!



Wertungen

Hi, Onkel Tom!

Ihr habt wirklich ein tolles Mag! Aber ich finde, Ihr solltet die Wertungen älterer Spiele öfter überarbeiten, wie zum Beispiel die von *Super Mario 64*. Beim letzten Spiele-Rückblick habt Ihr diesem Spiel 92% gegeben (früher 95%). Im Nindex und in den Hitlisten sollte das aber auch geändert werden.

Boris Moser

Anm. v. Onkel Tom: Wir sind uns immer noch nicht ganz schlüssig, ob eine nochmalige Änderung der Wertungen wirklich Sinn macht. Ich bin auf jeden Fall dafür, Klaus und einige Leser sind dagegen. Ich warte immer noch auf Eure Stellungnahmen zu diesem Thema, viel kam diesbezüglich bisher nicht in mein Postfach. Was ist los, seid Ihr alle schreibfaul geworden? Laßt doch *Zelda* einfach mal links liegen und schreibt uns!

Rollenspiele

Hallo Onkel Tom!

Seit eineinhalb Jahren bin ich nun Besitzer eines N64. Mittlerweile habe ich acht eigene Spiele, dazu unter anderem auch *Turok*, *Shadows of the Empire* und *Forsaken*. Endlich ist *Zelda 64* zu haben und kurz vorher erschien *Holy Magic Century* (Quest 64). Nun habe ich eine Frage an Dich: Meinst Du, daß auch noch folgende Rollenspiele für das N64 umgesetzt werden: *Secret of Mana*, *Secret of Evermore*, *Illusion of Time*, *Lufia* oder *Terranigma*? Solche Spiele spiele ich am liebsten, weil man auch die grauen Zellen mal anstrengen muß. Für nähere Auskünfte wäre ich Dir dankbar. Eure Zeitschrift gefällt mir so gut, daß ich außer der ersten Ausgabe noch kein Heft verpaßt habe.

Walter Verveliet

Anm. v. Onkel Tom: Ich bin selbst Rollenspiel-Fan und könnte weinen, wenn ich darüber nachdenke, wie sehr dieses Genre von den Herstellern vernachlässigt werden. Umsetzungen von den von Dir genannten Spielen sind bisher leider nicht geplant. Das nächste Spiel, das zumindest einige Rollenspiel-Elemente haben wird, ist *Hybrid Heaven*.

Fetter Brief

Tach, 64 Power-Team!

Euer Mag ist einfach affengeill! Nie wurde ich besser beraten, wenn es um Videospiele ging. Auch Euer neuer Look ist echt super! Allerdings schneiden bei Euch manchmal kleinere Rechtschreibfehler rein. Mal steht unter drei Bildern der gleiche Text, mal vergeßt Ihr Seitenzahlen abzudrucken, und manchmal druckt Ihr einfach Euren Bewertungstext falsch ab (siehe Test von *Space Station*). Jetzt noch etwas zum 64ORUM: Ich meine, Nintendo sollte das 64DD auf den Markt bringen (auch in Deutschland). Wenn bald die (oder der?)

Dreamcast (oder das???) auf den Markt kommt und Sony die PlayStation 2 rausbringt und Nintendo dann nur mit seiner 64Bit-Konsole da hockt, dann sieht es für Big N sehr schlecht aus. Ich bin zwar kein Erwachsener (sondern 16 Jahre alt), aber ich denke schon, daß Videospiele gesellschaftlich akzeptiert sind. Sogar mein Vater hockt manchmal mit mir vor der Glotze und zockt *Mario Kart* oder *Mario 64*, und diese Spiele sind doch eigentlich für jüngere Jahrgänge gedacht, oder? Und wer von den Erwachsenen (was für ein blöder Ausdruck!) das Kiddie-Image nicht mag, der kann sich ja *Turok 2*, *Forsaken* oder den indizierten Bond-Knüller zulegen.

So, zum Schluß noch ein fettes Lob an Florian! Der paßt wie geschmiert zu Euch! Er macht seine Sache echt super (genau wie die anderen!).

Marco Schuler

Anm. v. Onkel Tom: Danke für die Lorbeeren!

Anm. d. Chefreds: Das muß an Florian kann ich nur bestätigen. Seit er hier ist, schmeckt mein Kaffee doppelt so gut...

Anm. v. Florian: Das muß an Hugo liegen – der trinkt zwar auch keinen Kaffee, erbarmt sich aber hin und wieder und setzt welchen auf...

Wette gewonnen!

Hallo Onkel Tom!

Ich wollte Euch dieses Bild schicken, weil ich und mein Freund eine Wette abgeschlossen haben. Wenn ich in Euer Postfach komme, bekomme ich ein Abo geschenkt! Also bitte, bitte, bitte bringt dieses Bild irgendwie in Eure Zeitschrift.

PS: Die 64 Power ist einfach nur geil!

Jan Fremgen

Anm. v. Onkel Tom: Gesagt, getan! Hehehe, schließlich verdienen wir an dem Abo auch mit *gier*

Lieferprobleme

Sehr geehrte Damen und Herren, aufgrund von nicht erfolgter Lieferung, bzw. nur maximal 10% der bestellten Menge des Spieles *Zelda 64*, auf welches viele Freaks gewartet haben, habe ich meine Vorbestellungen bei den diversen Großhändlern inzwischen annulliert. Ich hatte *Zelda 64* bei verschiedenen Großhändlern vorbestellt, um auch am Deutschlandstart für meine Stammkunden wenigstens ein paar Spiele vorrätig zu haben. Als ich dann am 11.12.1998 bei diesen (und noch ein paar mehr – ca. 10 verschiedene Händler) anrief, bekam ich nur die Auskunft, daß nicht mal 10% dieses Spiels ausgeliefert wurde. Das heißt im Einzelnen, man mußte mindestens 10-15 Stück bestellen, um eventuell 1 Spiel zu bekommen. Da viele Großhändler selbst auch Einzelhandel betreiben, haben sie diese Spiele größtenteils über ihren Einzel- bzw. Versandhandel verkauft, da die Liefermenge bei weitem nicht ausreichte um ihren Eigenbedarf an Vorbestellungen zu sättigen. Die Mißwirtschaft von Nintendo ist für uns kleine Händler unerträglich: *Turok 2* im Januar, *Star Wars* auch verschoben, und *Zelda 64*

wird nur an die ganz großen Anbieter in ausreichender Menge geliefert. Die Metro und der Media Markt haben *Zelda* auch gleich dutzendweise in ihren Regalen stehen.

Die Speichererweiterung, wenn sie denn kommt, wird ca. 70 Mark kosten. Auch das werden sich viele überlegen, nochmals so viel Geld zu investieren. Einige verärgerte Kunden haben inzwischen bei mir ihr Nintendo 64 verkauft und sich dafür eine PlayStation zugelegt. Somit baut Sony seine Führung weiterhin aus und Nintendo läßt sich ein dickes Weihnachtsgeschäft durch die Lappen gehen. Für mich als Händler bedeutet dies, daß ich nun Nintendo 64 bei mir im Geschäft kaum noch anbiete.

Mich würde nun die Meinung Ihrer Leser interessieren, und daher bitte ich Sie, diesen Brief abzuordnen.

Peter Grebenteuch, Peters Penny Eck

Anm. v. Onkel Tom: Leider stecke ich in den Problemen der Händler selbst nicht weit genug drin, um mir ein Urteil darüber erlauben zu dürfen. Ob Nintendo jedoch "Schuld" hat, bleibt die Frage – die Nachfrage war wohl tatsächlich so groß, daß Nintendo Probleme hatte

genügend Cartridges zu produzieren. Säßen Sie selbst in einer Führungsabteilung von Nintendo, hätten Sie wahrscheinlich selbst so gehandelt, schließlich ist der Verkauf eines solchen Produktes in den genannten Marktketten sicherer als in kleineren Videospieläden. Aber schade ist es schon, das stimmt.

Fragen über Fragen

Hi Onkel Tom, ich bin einer Eurer relativ treuen Leser. Aber für Jugendliche seid Ihr das einzig wahre Magazin. Erst mal möchte ich Euch für das regelmäßige Einfügen des Gamewatch danken. Was mich auch schon zur ersten Frage bringt:

1. Ihr sagt *Duke Nukem: Zero Hour*. Mein Fachhändler meint, der Nachfolger zu *Duke Nukem* heißt *DN: Time to Kill*. Wie heißt es denn jetzt?
2. Es fehlen *Shadowman* sowie auch *Racing Simulation 2* (UbiSoft) und *F1 '98* (Psygnosis).
3. Wie stehen die Chancen, daß der Nachfolger von *Duke Nukem* als auch *Perfect Dark* indiziert werden?
4. Die Grafik wird durch die Speichererweiterung bei allen Spielen nicht besser, aber wird das Spiel vielleicht schneller?



Dieses Bild von Space Station: Silicon Valley hat uns Jan Fremgen gezeichnet. Ganz schön fuchsig!

13



good vibrations ...



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

G64 Lenkrad mit Rumble-Technik

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



G64 Controller
Das ergonomische N64-Joyypad mit Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion. In fünf verschiedenen Designs. Mit Memory Card-Schacht
Unverb. Preisempf. 59,95 DM



Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Vidis Electronics Vertriebs GmbH • Bornholte-Croissée 65-99 • 22453 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-48



5. Welches Aufbewahrungssystem für Cartridges benutzt Ihr, bzw. würdet Ihr empfehlen? Gibt es überhaupt eins?

Christopher Klein

Ann. v. Onkel Tom:

1. Soweit wir wissen, heißt dieser Teil von Duke Nukem nur auf der PlayStation und auf dem PC Time to Kill. Die N64-Version wird sich von den anderen sowieso etwas unterscheiden.

2. Stimmt.

3. Bei Duke Nukem: Zero Hour ist es fraglich, ob es überhaupt in Deutschland veröffentlicht wird. Es wird wohl nie ein Duke Nukem-Spiel geben, daß nicht indizierunggefährdet ist. Auch Perfect Dark geizt nicht gerade mit Gewalt – au weia!

4. Nein. Iltäre Spiele sind nicht darauf programmiert worden, den erhöhten Speicher nutzen zu können.

5. Welches Aufbewahrungssystem WIR benutzen? Frage lieber nicht! Viele der Cartridges fliegen in den Büros von einem Schreibtisch zum anderen. CDs würden so etwas nicht mitmachen! Aber wir empfehlen die Aufbewahrung in der Original-Verpackung, vielleicht sogar in der Schutzfolie, dann sollte eigentlich nichts geschehen dürfen.

Ann. d. Chefreds: Das ist korrekt, schließlich bewahren wir Dich ja auch in einer Schutzfolie auf. Ganz frisch bist Du aber dennoch nicht...

Kinderkram?

Hallo, Tach auch!

Also zu erst einmal das Lob: Ihr seid die allersupadupamegasupertollste N64-Zeitschrift, die ich je gelesen habe. Ich hole mir Euer geiles Mag seit der 1. Ausgabe, und was ich da immer lese – da bleibt mir echt die Spucke weg! Ich möchte an dieser Stelle das 64ORUM ansprechen:

1. Ja.

2. Als Erwachsener wird man akzeptiert, aber als Kiddie wird einem von Erwachsenen oft nachgesagt: "Ist doch Kinderkram!" oder "Hast Du nichts anderes zu tun, als so einen Baby-Kram zu spielen?"

Jetzt zur Kritik: Welche Kritik? Das war sie auch schon!

Jetzt die Fragen:

1. Wird es irgendwann ein Spiel mit einer Lightgun fürs N64 geben? Vielleicht Winback?

2. Wird es XG3 jemals geben? Ich meine, nach dem Schrotthaufen XG2...

3. Wieso klappt Euer 64 Power-Rezept nicht? Bei mir sind schon 64 Mixer kaputt gegangen!

4. Komme ich jetzt ins Fernsehen?

Anton Erle

Ann. v. Onkel Tom:

1. Mit Lightguns halten sich die Hersteller im N64-Bereich derzeit noch stark zurück. Warum das so ist? Keine Ahnung. Wir finden es ziemlich schade.

2. Bisher ist kein Nachfolger vom

"Schrotthaufen" geplant.

3. Hast Du auch braune Eier verwendet? Mit weißen Eiern klappt es nicht, das haben Experimente gezeigt.

4. Ja. Ausstrahlungstermin ist der 30. Februar 1999, 16.05 Uhr auf VOX.

Ann. d. Red.: Tommy ist werktäglich auf der Mattscheibe, ebenfalls auf VOX, ab 17.05 Uhr – bei "Quatsch Dich reich".

Zelda-Lösung

Hi, Onkel Tom! Heute habe ich mir die neue 64 Power gekauft (es lagen nur noch drei im Regal). Alles drin, alles dran... aber was? – keine Zelda-Komplettlösung?! Also eigentlich hätte ich schon mehr von Euch erwartet. Aber sonst super! Das Zelda-Poster habe ich sofort aufgehängt.

Michael Stipp

Ann. v. Onkel Tom: Nu' reg' Dich mal nit so uff! Zelda ist ein mega-komplexes Spiel, wie sollen wir so schnell eine Komplettlösung dazu bringen? Schließlich braucht ein Druckhaus auch seine Zeit, bis ein Heft übers Fließband wandert. Eine frohe Botschaft habe ich jedoch: Ab dem 29. Januar liegt eine neue 64 Power-Spezial im Handel, in der Du auch eine mega-gewaltig-gigantische Zelda 64-Komplettlösung findest!

Frauenpower

Höller, Onkel Tom! Ich muß zugeben, daß Ihr da jeden Monat ein echt fettes Mag rausbringt, aber werdet von dieser Schleimerei, die man teilweise zu lesen bekommt, bloß nicht Größenwahnsinnig. Jetzt zum eigentlichen Anliegen meines Briefes. Ich kann es einfach nicht fassen, daß es anscheinend (fast) keine N64-Spielerinnen gibt, oder wie soll ich mir erklären, daß nie ein Brief einer Leserin abgedruckt wird?! Und was sollte das eigentlich mit diesem "Gott, Frauen...", hä? Ein bißchen zu verallgemeinert, gelle? Auf jeden Fall finde ich es voll korrekt, würdet Ihr einen Brief einer Leserin abdrucken. Deine Botschaft, man solle nicht das ganze Weihnachtsfest über nur spielen und sich statt dessen mit den Lieben beschäftigen kam für mich zu spät. Als ich mittwochs in den Zeitschriftenladern kam, gab es leider keine 64 Power mehr, so daß ich sie erst seit Montag in Händen halte. Und so habe ich Heiligabend mein Epona-Pferdchen durch die Hylänische Steppe geschauelt und mich mit den Gerudo-Kämpferinnen um beschränkte Zimmermärrer gealgt. Letztendlich habe ich noch eine Frage zu dem phantastischen, supergeilen Zelda 64. Kann man Link, wenn er bereits um 7 Jahre älter geworden ist, wieder zum süßen kleinen Feen-Jungen zurückverwandeln, der er mal war? Wenn ja, wie?

Anne Catherine Müller-Hermann

Ann. v. Onkel Tom: Ha, eine Frau!

Unglaublich! Ich kann Dich beruhigen... wir haben nichts gegen Frauen (nichts Wirksames).

Es ist tatsächlich so, daß über 98% aller Briefe, die bei mir eintrudeln, aus Männerhand stammen! Das ist schade, aber ich kann ja auch nichts daran ändern. Frauen haben eine sehr große Chance, mit ihren Briefen im Postfach zu landen, wie Du ja selbst sehen kannst. Es darf nicht sein, daß Videospiele immer noch eine Männerdomäne sind...

Ann. d. Chefreds: Seit 4. Januar haben wir ebenfalls eine Dame im Team. Sie heißt Anne und hat es erreicht, daß wir Jungs uns so richtig gut benehmen (wenn sie da ist).

Dies und Das

Saletti, Onkel Tom!

Zuerst einen Gruß aus der Schweiz, wo jedermann brutale Spiele kaufen kann, ohne daß irgendein Club von Müttlern uns Schweizer Garmern den Spaß verderben kann. Dieses Verbot in Deutschland finde ich irgendwie mitschuldig, daß viele Konkurrenzkonsolenbesitzer behaupten, das N64 wäre eine Kinderkonsole. Wieso wird Tomb Raider nicht indiziert, man schießt in diesem Spiel schließlich auch auf Menschen und Tiere? Ich lese Euer Mag schon, seit ich die Powermaschine N64 besitze. Ich wurde gut beraten und habe mir keine Shit-Spiele gekauft. Auch heute besitze ich nur gute Spiele, die nicht zuletzt durch Eure Empfehlungen in meine Powermaschine gewandert sind. Da ich gerade eine als Polygraf mache

(Ann. v. Onkel Tom: Nennt man eigentlich Profi-Tennispieler jetzt Steffgrafen? Okay, der war wieder mal so schlecht, daß ich mir selber eine runter hauen sollte... auch! Oh, danke Klaus!), kann ich ruhigen Herzens behaupten, daß Euer Layout sehr gut ist. Auch diese Ann. v. Onkel Tom ist so gut und amüsant, daß sich einige Komiker ein Stücklein abschneiden könnten.

Ann. d. Chefreds: Von Tommy? Der besteht doch eh nur aus Haut, Knochen und Bierbauch!

Eure Bewertung ist meiner Meinung nach bis auf einmal immer korrekt gewesen: XG 2 ist viel mehr Wert als gerade mal 70%. Außer der letzten Strecke finde ich das Streckendesign, nicht zuletzt wegen der Steilkurven, sehr gut. Was die Geschwindigkeit betrifft kann ich mir nichts Schöneres vorstellen, als mit der Wasp die Schallmauer zu durchbrechen und von einem Knall begleitet zu werden. Die Stimme tönt extrem erotisch, deshalb sehe ich mir immer das Intro an. Ich behaupte weiterhin, daß XG 2 für Futur-Racing-Fans ein Leckerbissen ist. Ich habe schon Wipeout 2097 durchgespielt (das war krass schwer) und besitze etwas Erfahrung in diesem Bereich. Im Großen und Ganzen bin ich aber mit Euch sehr zufrieden.

Gregor Meister

Ann. v. Onkel Tom: Hach, das tat gut. Ich glaube, ich habe heute zum ersten Mal unsere Layouter gemeinsam lächeln sehen!

FREIES STOP

Folgende Artikel sind Neuspiele!!!

Nur solange Vorrat reicht!!!

NINTENDO 64



GAMEBOY

SUPER NINTENDO

Bugs Bunny & Lola*	54,95
Conker's Pocket Tales	44,95
Game & Watch Gallery 2	44,95
Harvest Moon	59,95
Pocket Bomberman	44,95
Quest for Camelot	59,95
Shanghai	59,95
Sylvester & Tweety	54,95
Tinny Deluxe	44,95
Turbo Golf	59,95
Game Boy Pocket	99,95
Lightmaster	19,95
Link-Kabel	19,95
Netzteil <GB & Pocket>	29,95
Aladdin	39,95
Antinomics	39,95
Archie Classic	39,95
Asterix & Obelix	39,95
Bust-A-Move 3	44,95
Donkey Kong Land 2 <an>	39,95
Earthworm Jim	39,95
Ferrari	44,95
FIFA Soccer '97	39,95
Golf Classic	29,95
Judge Dredd	29,95
Kirby's Dream Land	39,95
Maus, Die	54,95
Moleman	39,95
Monopoly	54,95
Mulan "Disney"	59,95
NBA All Star Chall. 1	24,95
NBA All Star Chall. 2	24,95
Offiliation	29,95
PGA Tour Golf '96	29,95
Pinball Dreams <an>	39,95
Primal Rage	39,95
Roger Rabbit	44,95
Schiffe versenken	54,95
Space Invaders	24,95
Spy vs Spy	39,95
Stargate	29,95
Super Battle Tank	29,95
S. Mario Land 1 - 3	69,95
S. Return of Jody	39,95
T-2 - Arcade Game	19,95
T-2 - Judgment Day	29,95
Tim im Sonnenzelt <an>	39,95
Track & Field	44,95
True Lies	19,95
V-Rally	54,95
Waterworld <an>	29,95
WWF Superstar 1	29,95

ACME Animation	39,95
Actraiser 2	39,95
Aero the Acrobat 2 <an>	29,95
Arby Lightfoot	39,95
Asterix	39,95
Asterix & Obelix	29,95
Big Hurt Baseball	49,95
Biometal	39,95
Boogerman	39,95
Cutthroat Island	29,95
Donald in Maui Mailard	49,95
Donkey Kong Country 2	39,95
<mit deutscher Anleitung>	49,95
Earthworm Jim 2	39,95
FIFA Soccer <an>	39,95
FIFA Soccer '96	29,95
FIFA Soccer '97	39,95
Hebereke Popoon 1 & 2 je	29,95
Incred. Crash Dummies	19,95
Jimmy Connors	49,95
Joe & Mac 3	39,95
John Madden '93	19,95
Judge Dredd	39,95
Justice League Task Force	39,95
Kirby's Dream Course <an>	39,95
Kirby's Ghost Trap	49,95
Luis incl. Spielberater	49,95
Marvel Super Heroes	49,95
Max Man 7	49,95
McPak & Headphone Jack	39,95
Mr. Do	39,95
Ms Pacman	39,95
NBA - Give 'n Go	39,95
NBA Hangtime	39,95
NBA Live '97	39,95
NHL Hockey '95 <an>	39,95
NHL Hockey '96	39,95
NHL Hockey '97	39,95
NHL '98	49,95
PGA Tour Golf '96	49,95
Pac Man 2	39,95
Prehistrical Man	39,95
Primal Rage	39,95
Prince of Persia 2	49,95
Putty Gang <an>	39,95
Realms	39,95
Realms Bobble	49,95
Revolution X	29,95
Rise of the Robots	29,95
Schlumpf, Die	29,95

1080 Snowboarding	64,95
Aero Gauge	39,95
Air Boarder 64	109,95
All Star Tennis '09 (01)	99,95
Banjo & Kazooie	84,95
Blitz Frenks	109,95
Body Harvest	94,95
Bombberman	84,95
Cruis'n USA	99,95
Centre Court Tennis	109,95
Charly Blast Chlg. (01)	109,95
Chopper Attack	114,95
Cruis'n World	79,95
Dual Heroes	89,95
Extreme G 2	99,95
F1 World Grand Prix	84,95
F-Zero	89,95
Frankreich '98	89,95
Gex 64 (02)	109,95
Glitter	89,95
GT	89,95
Holy Magic Century	119,95
Iggy's Reckless Balls	79,95
Int. Superstar Soccer '98	89,95
John Madden '99	99,95
Knife Edge	79,95
Lily Wars & Rumble Pak	99,95
Mystical Ninja	119,95
Nascar '99	89,95
NBA Jam '99	94,95
NBA Live '99	99,95
NBA Pro '98	89,95
NHL Breakaway '99	94,95
Off Road Challenge	99,95
Penny Racers (01)	119,95
Racing Simulation 2 (01)	124,95
Rakuga Kids	109,95
Roborodon 64	99,95
S.C.A.P.S.	109,95
Silicon Valley	79,95
Starshot	69,95
Star Wars Rogue Sqd.	99,95
Tonic Trouble (03)	109,95
Tonk Overdrive	99,95
Turok 2 (01)	84,95
Turok 2 <an> (01)	99,95
Twisted Edge Snowb. (01)	109,95
V-Rally	99,95
Virtual Pool (01)	109,95
Wacko Country Golf Club	99,95
Wave Race	84,95
WCW vs Revenge	119,95
Wipeout 2097 (01)	124,95
WWF Warzone	99,95
Zelda 64	109,95

N64-Zubehör

N64 MR Erweiterung	69,95
Antennenkabel	29,95

E3 '98 Messe-Video

3 Std. = 29,95	
Über 4 Std. = 39,95	

Schlumpf, Die 2

Shaq Fu <an>	29,95
Sonic Blastman <an>	39,95
Spirou	39,95
Star Trek Deep Space	29,95
Star Trek N.G.	29,95
Streetfighter Alpha 2	49,95
Super Dany <an>	29,95
Super Drop Zone	29,95
S. Empire Strikes Back	49,95
Super Int. Cricket <an>	39,95
S. Mario All Star <an>	39,95
Super Smash Bros.	49,95
Super Star Wars	29,95
Super Tennis	29,95
Super Wreslamania	49,95
Terramania	39,95
Tetris Attack	39,95
Tim in Tibet <an>	19,95
Timesc	19,95
Toy Story	49,95
Vortex	29,95

Weapon Lord

Whizz	39,95
Williams Arcade Hits	39,95
Worldmaster Golf	19,95
Wrestlamania Arcade	49,95
Zero the Kamikaze <an>	29,95

JOYBOARD

Joypad	79,95
--------	-------

JOYPAD

Joypad farbig	79,95
-blau, grün, rot oder schwarz>	je 29,95
Joypad "grau"	29,95
Joypad transparent	49,95
Joypad + SV 300	49,95
Joypad SV82 Shark	49,95
Joypadverlängerung	19,95
Lenkard Race Compact	69,95
Lenkard V3	119,95
Memory Card	19,95
Memory Card "480"	79,95
N64 Konsole & Mario 64	239,95
Rumble Pak	19,95
Rumble Pak & Memo	29,95
S-VHS Kabel	29,95

ULTRACARD

Ultracard 64	69,95
--------------	-------

Vortex

Vortex	99,95
--------	-------

SONDERANGEBOE:

Bombardier 64	69,95
Bust-A-Move 2	59,95
Chameleon Twist	49,95
Clyffighter 63 1/3 <an>	49,95
Dark Rift	99,95
Diddy Kong Racing	69,95
Extreme G	69,95
Gamma Position	39,95
FIFA 64	49,95
Forsaken	99,95
Hexen	49,95
John Madden 64	49,95
Lamborghini 64	49,95
Mace - Dark Eye	69,95
Mischief Makers	49,95
Multi Racing Champion	59,95
Nagano Winter Olympics	69,95
NHL Breakaway	49,95
Rampage World Tour	49,95
San Francisco Rush	49,95
Top Gear Rally	49,95
W. Gretzky Hockey	49,95
W. Gretzky Hockey '98	69,95
WCW vs NWO	69,95

Zelda mies?

Hallo, Power-Team, hallo, Onkel Tom und hallo, Nintendo-, KSC- und Wrestling-Fans.

Da ich die 64 Power seit der ersten Ausgabe lese, habe ich mir gedacht, daß ich vielleicht auch mal schreiben sollte. Also, ich besitze nun schon seit 9.12.98 **Zelda 64**! Gestern lud ich einen Freund ein, damit er mal das Meisterwerk bestaunen konnte. Doch dann der Schock. Kaum hatten wir eine Minute gespielt, fing mein Freund an Kommentare wie "schlechte Grafik, alles eckig und verschwommen" loszulassen. Doch das war noch nicht das Schlimmste. Als er dann noch anfing mit "billige Rätsel, schlechte Zwischensequenzen und Kinderspiel", habe ich ihn vor Wut aus der Wohnung geschmissen. Er hatte sogar behauptet, daß ein Spiel namens "Landstalker" (oder so ähnlich) für das Sega MegaDrive besser sei als **Zelda 64**. Na, wer eben einen High-End-PC mit 400 MHz, 128 MB SDRAM und einen 21"-Monitor besitzt (wie er), der braucht wahrscheinlich nur Spiele mit überbel guter Grafik, und der Rest ist egal. Ich finde Leute, die so denken, bescheuert. Die haben keine Ahnung, was ein gutes Spiel ausmacht. Es gibt nämlich Spiele, die trotz schlechter Grafik gut sind (beispielsweise **Secret of Mana** - kennt das jemand?). Also ich verstehe meinen Freund nicht, und ihr sicher auch nicht.

Sven Schmidt

Ann. d. Chefreds: Es soll Sprachschulen geben... aua!
Ann. v. Onkel Tom: Hahaha, das ist doch nur ein Scherz, oder? Wie kann jemand behaupten, daß **Zelda 64** eine schlechte Grafik hätte? Unglaublich! Dein "Freund" sollte sich mal Gedanken darüber machen, was so ein 400 MHz-PC und was ein N64 mit Spiel kostet. Na, klingelt's dann vielleicht bei ihm?

Klaus kriegt's dicke!

Tach auch!

Euja Mag ist das beste überhaupt! Für allem gefell mir der Gamewatch und di News! Abba ich habbe Ferbrassungsforschele.

1. Wi wer's mit einem Fotto fon euch? (Ist Klaus "The Alien" wirklich Schauspieler im Film "Das große Fressen" gewesen?) Behaltet bihte di Rubrik "Fragen über Fragen" bei.

2. Warum buttat ihr **Clyffighter** runta? **Robotron X** kommt vorne rein und hinten wieder raus! Hilfe, ich brauche ein Zäpfchen!

PS: Bitte schickt diesen Brief nicht korrigiert zurück, sondern druckt ihn ab!

PPS: Hab noch ein Gedicht geschrieben:

Klaus, der ist so fett

Zum Onkel Tom ist er nicht nett,

spielte mit im Film "Das große Fressen"

Lockenwickler hat er in seinen Haaren vergessen.

Er läuft herum wie ein fettes Schwein

Ja, Kate Moss müßte so sein!

PPPS: Ich kenne Deine guten Vorsätze für das neue Jahr, Klaus!

PPPPS: Ein Witz am Rande: Was passiert, wenn Klaus am Strand liegt?

Greenpeace zieht ihn zurück ins Meer!

Sei nicht traurig, Klaus.

Marius-Alexander Obst

Ann. v. Onkel Tom:

1. Fottos fon uns gibbat es in Kürze (wie oft habbe ich dasz eigendlichs schon gesargt?). Wir suchen noch nach einem geeigneten Objekt, um Klaus auch in seiner ganzen Pracht abbilden zu können.

2. Wiir buttan das runter, was es auch verdient had runtagebutat zu wärden.

Dein Witz hat übrigens einen mega-langen Bart!

Ann. d. Chefreds: Noch so'n Brief, Du Pflaume, und ich mache aus Dir Obstkompost! Von Milch und Obstkuhen

Moin, Onkel Tom, ich heiße Krieger, bin orientierungslos 19 Jahre alt und komme aus einem penetranten, verstaubten Provinznest

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 - 5215208

Franchise-Partner Game Paradise
Windthorststr. 13, 48143 Münster
Tel.: 0251 - 5105789

Wir führen auch:
Mega Drive / Mega CD / PSX /
Saturn / Mangas & Co-Rom

An- und Verkauf von
Gebrauchsspielen!!!

Applante
Neubau, Franchise

a = Ausländische
Anleitung

niemanden jülich, aber das interessiert ja niemanden

(Anm. v. Onkel Tom: Stimmt. Das Postfach muß trotzdem irgendwie gefüllt werden, und wenn das Abgedruckte noch so sinnlos ist. Schließlich habt Ihr für diesen Unsinn bezahlt, und wir möchten Euch ein bißchen ärgern.).

Also erst einmal ein fettes Lob an die Verfasser der geilen 64 Power (bzw. Euch)! Ihr seid das einzige Heftchen, in dem die Schreiber auch mal die Zähne auseinander bekommen und über zensierte Spiele sprechen. Eure Texte basieren auch nicht so auf spießigen Ausdrücke wie die anderer N64-Magazine. Macht bloß so weiter!

Zum Thema 64DD wollte ich einfach nur mal loswerden, daß manche Leute nicht so weit in die Zukunft schauen sollten. Sie sollten sich viel lieber um die Gegenwart kümmern und sie genießen.

Es ist doch völlig irrelevant, was irgendwann vielleicht doch mal erscheint oder blablabla. Ich bin restlos zufrieden mit meinem N64, habe Fun an den Games, und das Joypad ist sowieso schon zu meiner dritten Hand geworden. Das ist doch die Hauptsache – Spaß!

Wolfgang Krieger

Anm. v. Onkel Tom: Genau mein Reden!

PS-Killer!

Hallo Tom.

Ich finde Eure Heft wirklich megamäßig abgefahren. Bin ein totaler Fan von Euch und dem N64. Ich bewundere Euren Schreibstil total, weil er so lustig ist. Aber genug der Schleimerei und zu den Fragen:

1. Warum habt Ihr *Extreme G 2* nur 70% gegeben? Dieser Heft schreiben, daß es ein Hammer wäre und den 1. Teil in jedem Punkt schlägt.
 2. Da in den US-Charts die PlayStation-Version des Games *WWF Warzone* unter den Top 10 ist, frage ich mich, was dem N64-Titel ist. Ist die PS-Version schneller, brutaler, hat sie vielleicht sogar bessere Grafik (das glaube ich kaum).
 3. Ich hasse, hasse, hasse diese PSX. Kürzlich habe ich *Cool Boarders 3*, *Crash Bandicoot 3* und *Tomb Raider 3* gespielt. Ehrlich gesagt konnte mich kein Spiel nur annähernd dazu bringen an die PS zu denken. Dieses einfallslose Viereck mit ein paar Kreisen zum Drücken hat vielleicht viele Spiele, aber die haben eine Qualität, die zum kotzen ist. Vergleicht man beispielsweise *Cool Boarders 3* mit *1080° Snowboarding*, dann fällt einem sofort auf, daß es die N64-Spiele besser drauf haben einen in ihren Bann zu ziehen.
- Daniel Aufner

Anm. v. Onkel Tom:

1. Was andere Magazine über *Extreme G 2* sagen, geht uns so ziemlich am Hinterteil vorbei. Mittlerweile häufen sich die Klagen über eine zu kritische Wertung in der 64

Power. Wir verstehen nicht, warum das so ist. Das Spiel ist nun wirklich nicht frei von Makeln und hat unsere Erwartungen einfach nicht erfüllen können. Na ja, 70% sind schließlich auch nicht gerade wenig...räusper.

2. Es ging bei den US-Charts lediglich um Verkaufszahlen. Da die PlayStation viel verbreiteter als das N64 ist, dürfte wohl klar sein, warum nur die PlayStation-Version von *WWF Warzone* so weit oben steht.
3. Muß man sie denn gleich hassen? Es gibt tatsächlich sehr gute Spiele für die PlayStation, unter anderem gehört auch *Crash Bandicoot 3* dazu.

1, 2, 3, 4, 5... und dann?

Tach, 64 Power

Ihr habt in Ausgabe 12/98 zugegeben, daß Ihr nur bis fünf zählen könnt, aber in Ausgabe 7-8/98 konntet Ihr bei der Bewertung von *Zelda-The Tröte of Sonstwas* auch bis sechs zählen! Mußt Ihr dafür extra jemanden mit Grundschulbildung anheuern, oder durfte es der Computer für Euch machen?

Benjamin Koch (Großmeister B)

Anm. v. Onkel Tom: Nein, letzten Endes war alles eine Frage der Logik. Klaus war damals in der Schule so schlecht, daß er in seinen KLAUSuren (haha!) nur Sechser hatte! Nach langem Hin und Her kamen wir darauf, daß eine Sechse doch schlechter als eine Fünf sein muß, und es demnach die Folgezahl auf die Fünf sein mußte. Gut, gelle?

Anm. d. Chefreds: Benjamin, hör nicht auf den alten Quatschkopf. Tommyboy hat nämlich normalerweise nichts anderes als 6 im Kopf, und da er im Moment solo ist... argh... Hilfe...flücht!

Schwarz auf Schwarz

Salve, Onkel Tom! Ich sehe hier gerade einen Beitrag, der besagt, daß Lachen wirklich sehr gesund ist, und da mußte ich sofort an Euch denken.

Anm. d. Chefreds: Da hast Du wohl Tommys vor Augen gehabt, oder?

Und da ich im Moment nichts Besseres zu tun habe, dachte ich, ich schreib Euch einfach mal. Erst etwas über mich... Ich besitze ein N64 und eine PlayStation, favorisiere das N64 und finde diesen ganzen Konsolenkrieg einfach lächerlich! Es gibt gute Spiele auf beiden Systemen.

Anm. d. Red.: Normalerweise beginnt man nach "Etwas über mich" mit "Ich bin soundsovielle Jahre alt, soundso groß, arbeite als wasauchimmer, usw. usw"

- Ich lese die 64 Power schon seit der ersten Ausgabe und fiebere jeden Monat schon der nächsten Ausgabe entgegen... und nun zu Euch:
1. Bei Euren neuen Design ist Euch ein (kleiner)

Fehler unterlaufen: Ich finde es zwar gut, daß die Seiten nicht alle weiß sind, aber weiße Buchstaben sieht man auf weißem Grund genauso wenig wie schwarze Buchstaben auf schwarzem Grund.

2. Ihr solltet in den Hitlisten bei Rennspielen zwischen Futuro-Racern, Simulationen und Fun-Racern unterscheiden.
 3. Die Original-Nintendo-Controller fangen bei mir und meinen Freund an zu "haken". Kann man das verhindern? Die Nintendo-Hotline weiß auch keine Antwort.
- Noch meine Meinung zum 64ORUM:
1. An sich ist das 64DD überaus nützlich. Mehr Speicherplatz als ein Modul, schneller als eine CD-ROM und wiederbeschreibbar wie eine Diskette. Wenn die Entwicklung bis Ende 1999 dauert, sollte Nintendo es veröffentlichen.
 2. Ich bin selbst zwar noch ein "Kiddie" (14 Jahre jung), aber meiner Einschätzung nach sind Videospiele größtenteils akzeptiert, doch Ausnahmen gibt es immer. Es sind jetzt ja auch schon viele Spiele auf dem Markt, die auf ältere Zielgruppen ausgerichtet sind. Außerdem ist der, der sich dadurch stören läßt selbst schuld!
- Jakob Hüsing

Anm. v. Onkel Tom:

1. Was für einen Fehler meinst Du denn jetzt konkret? Uns ist in dieser Hinsicht noch nichts Negatives aufgefallen. Aber die Sache hat einen Vorteil: Wenn uns der Fehler unterlaufen sein sollte, daß wir schwarze Buchstaben auf schwarzem Grund abgedruckt haben, dann sieht man den Fehler auch nicht. Ist doch super, oder?
2. Nee, laß mal lieber. Es ist sowieso schon schwer genug, alle Spiele irgendeinem Bereich zuzuordnen. Und Genres gibt es schon jede Menge!
3. Haken? Wie wirkt sich dieses Haken aus? Ein solcher Mangel ist uns nicht bekannt. Nimmst Du vielleicht Deine Konsole immer mit auf die Kuhweide und spielst dort? Vielleicht steckt etwas Sand in Deinem Controller.

Anm. d. Chefreds: 1. Brille aufsetzen, Thomasine, und die 64 Power noch mal durchblättern. – Bruder Jakob, hast Du bei dem Bild etwa die dazugehörige Anmerkung vernachlässigt? Das sollte ein GAAAAAG sein... hallo, wach? Ja? Primal 2. Du, Thomas, bist zum Glück einmalig! 3. Klar, wo's auf 'ner Kuhweide ja von Sand nur so wimmelt...

N64 vs Fußball

Hi Onkel Tom!

Euer Mag ist das oberafengeilste überhaupt, weil ich mit Euch am besten reden kann. Die anderen sind alle dermaßen steifFOOPSig, daß es fast nicht zum Aushalten ist. Aber nun zum 64ORUM (oder so):

1. Ich finde, daß man das 64DD in den Wind schießen sollte. Denn alle Verantwortlichen labern jetzt schon soooooo lange herum, und

keiner tut etwas. Außerdem finde ich Cartridges viel besser als Disketten, schon rein optisch.

2. Ich bin zwar mit meinen 13 Jahren noch kein Erwachsener, habe aber dafür auch noch nie Probleme mit dem Kiddie-Image gehabt. Was aber wahrscheinlich daran liegt, daß ich in so einem kleinen Kaff lebe, wo jeder lieber Fußball als Konsolengames spielt. Es gibt insgesamt nur zwei Leute hier, die genauso gerne spielen wie ich und sich zudem auch noch richtig gut auskennen, weil sie auch Euer Mag lesen. Viele meiner Freunde haben auch ein N64, sind aber solche Ignoranten, daß sie sich solche Flops wie *GT 64*, *Bust-A-Move 2* und *Tetrisphere* kaufen und erst dann merken, was für einen Schund sie sich zugelegt haben. Ich finde, daß das N64 an solche Menschen verschwendet ist. Und weil ich und die beiden anderen bereits erwähnten Zocker unsere Freizeit am liebsten vorm N64 verbringen, werden wir von den anderen sehr oft als spielesüchtig bezeichnet. Ihr habt ja keine Ahnung, wie mich das nervt. Wenn ich dürfte, würde ich sie alle auf der Stelle erwürgen.

Danke, daß ich mir das von der Seele schreiben durfte, es hat wirklich gut getan, einmal alles herauszulassen, was mich bedrückt. Bis zum nächsten Mal, und bleibt so wie ihr seid!

Alex Perfler

Anm. v. Onkel Tom: Haaaaalt, stop! Was gibt es denn an *Bust-A-Move 2* auszusetzen? Das Spiel ist doch der Knaller! Die Grafik mag zwar nicht so prall sein, dafür macht das Spiel selbst absolut süchtig. Schau es Dir besser noch einmal an...

Kritik

Hi, 64 Power-Team! In meinem letzten Brief an Euch, den Ihr netterweise abgedruckt habt, habe ich nur ein paar Fragen gestellt und erzählt, wie toll Ihr seid. Ihr seid es immer noch, aber ich mache mir große Sorgen.

Wie Eure Zeitschrift aufgebaut ist und wie Ihr die Spieltests und Neuigkeiten darstellt, gefällt mir zwar sehr gut, aber als ich Eure letzte Ausgabe der 64 Power aufschlug, bekam ich einen gewaltigen Schock.

1. Ihr habt meinen Brief, den ich an Euch geschrieben hatte, brutal gekürzt.
2. Ihr habt viel zu viel Werbung in der Zeitschrift.
3. Ihr habt Texte zweimal abgedruckt (*Banjo-Kazooie*).

Ihr schreibt für so viele Zeitschriften und werdet mit der Zeit immer schlampiger. Bitte, bitte, bitte, konzentriert Euch auf eine Zeitschrift und enttäuscht nicht Eure Leser, die sich Eure Zeitschrift jeden Monat ruhigen Gewissens kaufen.

Felix Ross

Anm. v. Onkel Tom:

1. Das ist auch üblich so. Die meisten Briefe sind viel zu lang, um sie in voller Länge abdrucken zu können. Das Postfach ist zwar schon relativ

groß, doch viele Leser wollen zu Wort kommen.

2. Viel Werbung? Haha! Hast Du Dir schon einmal andere Mags angeschaut? Mit Werbung sparen wir nun wirklich, wo wir nur können...
3. Dessen sind wir uns bewußt, und wir haben uns auch schon dafür entschuldigt. Soll nicht wieder vorkommen.

Und schlampig arbeiten wir auf keinen Fall. Für die 64 Power lassen wir uns immer noch eine Menge Zeit, denn dieses Heft gehört zu den besten Mags auf dem Markt, wenn es nicht eh schon das beste ist. Übrigens stellen wir auch immer wieder neue Arbeitskräfte ein, es gibt also keinen Grund zu meckern.

Anm. d. Chefreds: Eben, deshalb ist jetzt auch Anne hier! Daß mir keiner auf die Idee kommt, den alten Larry-Witz zu bringen und zu behaupten, sie hieße "Möbsefan" mit Nachnamen...

64 ORUM

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

1.: Wird der Jugendschutz in Deutschland übertrieben oder ist eine strenge Handhabung notwendig?

2.: Glaubst Du, daß die technischen Möglichkeiten des Nintendo64 ausgereizt werden oder steckt mehr in der Konsole, als man bisher glaubte?

A N Z E I G E

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 9,90
Memory Card 15 Slot	DV 19,90
Memory Card 120 Slot	DV 39,90
Memory Card 260 Slot	DV 59,90
Pad div. Farben	DV 19,90
RGB Kabel	DV 14,90
Xlloader	DV 89,90
Ap'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-CD)

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 96,99
Zelda	DV 109,90

Veranstaltungen • Nachnahme (per Post) 3,90+3,00
Vorkasse (Scheck) 6,90
AP 2500M Versandkostenfrei (ohne Grundgeräte)
Bei Annullierung berechnen wir 300M
als Schallensersatz
Lieferung werden nicht Angenommen
Immer vorbestellen
Lieferpreise können abweichen
Händleranfragen erwünscht

Tel. 030-682 373 95 von 10-18Uhr

030-773 913 67 von 20-22Uhr

Fax 030-682 373 96

ENDLICH IST SIE DA!

Ab 29.01.1999 im Handel.



BESTELLCOUPON

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

(...) Ausgabe(n) 64 Power Special Nr. 2 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 Nachnahme, Rechnung oder Abbuchung werden NICHT berücksichtigt!

Name, Vorname:

Strasse, Nr:

PLZ/Ort:

Unterschrift:

Die Hefte werden etwa ab dem 25.1.99 verschickt. Aufgrund der zu erwartenden großen Nachfrage kann es zeitweise zu Lieferengpässen kommen. Falls das Heft vergriffen ist, schicken wir das Geld/den Scheck postwendend zurück.

Coupon einschicken an:

Bristein, BV
Sonderheft 2
Postfach 3161
48581 Gronau

Auf 132 prall gefüllten Seiten findest Du
Komplettlösungen zu:

The Legend Of Zelda - Ocarina Of Time

Bio Freaks

Buck Bumble

FZero X

Mission Impossible



▲ Im Hintergrund ist Bandenwerbung – typisch...

All Star Tennis '99

Ubi Soft wird sportlich: All Star Tennis kommt!

Seien wir mal ehrlich: Die goldenen Zeiten des deutschen Tennis sind längst vorüber. Zwar ist das Spiel mit dem gelben Filzball allgemein immer noch sehr beliebt, Spitzensportler hat der deutsche Nachwuchs in den letzten paar Jahren jedoch kaum hervorgebracht.

Für die Couch Potatoes unter den Sportfans bringt Ubi Soft in den nächsten Wochen *All Star Tennis '99* in den Handel.

▶ Mit verschiedenen Kameraperspektiven ist das Spiel mal mehr, mal weniger gut spielbar.

▼ Natürlich kannst Du die Bildschirmtexthe auch auf Deutsch genießen!



Neben den Standardmodi, wie Einzelmatch, Doppel und Turnier (für bis zu acht Spieler!), hat man sich bei Ubi etwas besonderes einfallen lassen: Bomb Tennis. Bomb Tennis ist im Grunde genommen ein ganz normales Tennismatch mit einer winzigen kleinen Gemeinheit, denn jedesmal, wenn der Ball auf dem Boden auftrifft, wird eine Bombe an dieser Stelle hinterlassen. Nach einer kurzen Weile explodieren diese Bomben. Gerät der Spieler in die Nähe der Detonation, wird er zwar nicht zerfetzt, aber immerhin zu Boden geschleudert. Das wiederum hat den wenig erbaulichen Effekt, daß man den nächsten Ball nicht zurückspielen kann und folglich einen Punkt verliert.

All Star Tennis gibt es bereits seit einigen Wochen für die PlayStation und wurde in Ausgabe 11/98 unseres Schwesternmagazins *PowerStation* mit 79 Prozent bewertet. Ubi Soft hat sich jedoch nicht auf seinen Lorbeeren ausgeruht und die durchaus gelungene PlayStation-Version noch einmal überarbeitet. So fallen zum einen naturgemäß die langen Ladezeiten weg, zum anderen wurden die

ALL STAR TENNIS '99
Vertrieb: Ubi Soft
Hersteller: Ubi Soft
Erhältlich: Frühjahr

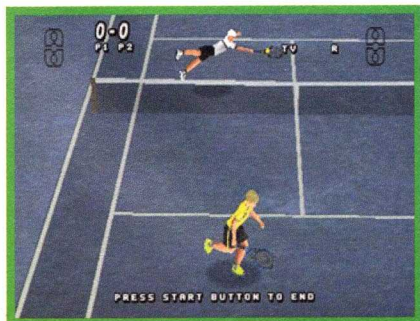


Animation und die Texturen verbessert. Du hast die Wahl zwischen digitaler und analoger Steuerung. Desweiteren gibt es einen neuen Spielmodus, in dem Du Einzel gegen den Computer im Turnier spielen kannst.

Die erste spielbare Version hat jedenfalls einen guten Eindruck hinterlassen. Wir rechnen noch vor Ostern mit einem Testmuster und freuen uns schon tierisch darauf!



▲ Im Doppel ist blindes Verständnis mit dem Computerpartner gefragt.



Hybrid Heaven

Eine himmlische Mischung aus



Vertrieb: Konami
Hersteller: Konami
Erhältlich: Frühjahr '99

Rollenspiele sind selten. Wir sprechen jetzt von richtigen Rollenspielen, in denen wirklich die Elemente eines solchen vorzufinden sind. *Zelda 64* ist beispielsweise kein Rollenspiel, sondern ein Action-Adventure. Stelle Dir Armeen von Hobbits, Goblins und Trollen vor. Diese stürmen über mittelalterliche Landschaften mit Burgen, Wäldern und Bergen. Zauberer stellen sich ihnen mit ihrer Magie in den Weg. Monster greifen an. Das Monster wirft eine Sieben. Du nimmst 300 Punkte Schaden. Du greifst an. Du wirfst eine Acht. Du verfehlst. Das Monster greift an. Es verursacht 432 Punkte Schaden. Du stirbst.

► Jemand scheint Dich erkannt zu haben. Aber wer ist er, und warum ist er so überrascht?



It looks like someone managed to operate the control system. Oh God... you? How could it be?



Ob Du nun RPGs haßt oder liebst, stelle Dir einfach mal ein futuristisches Großstadtszenario vor, wo Armeen genetisch veränderter, halb-menschlicher Freaks die Straßen mit ihren Hi-Tech-Waffen unsicher machen. Wenn die Leute von RPGs sprechen, fallen auch meistens Namen wie Tolkien, *Mittelerde* oder *AD&D*, obwohl RPGs nicht nur das Fantasy-Genre abdecken. *Parasite Eve* brachte RPGs auf der PSX in die Gegenwart, während *Hybrid Heaven* das N64 in die Zukunft schickt.

Angesiedelt in futuristischen Großstädten, versetzt Dich *Hybrid Heaven* in eine Welt voller bekannter und unbekannter mysteriöser Mächte. Genmanipulationen gehören zur

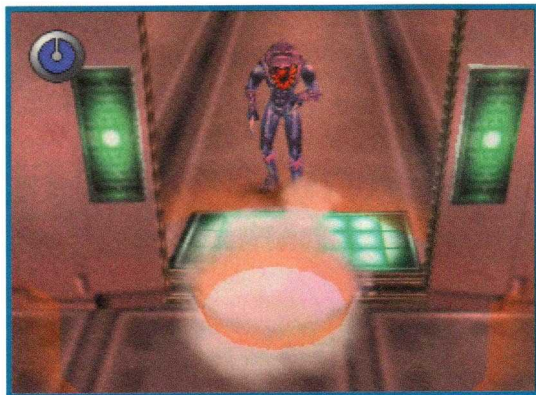
Tagesordnung, und politische Verschwörungen tragen ebenfalls nicht gerade zu einem schönen Weltbild bei. Vor einigen Ausgaben berichteten wir über die Story von *Hybrid Heaven*. Diesmal möchten wir etwas über das Kampfsystem loswerden. Wer die Kämpfe von *Holy Magic Century* (ebenfalls ein Konami-Produkt) kennt, wird wissen, daß gerade in dem Bereich viel falsch gemacht werden kann. Die Kämpfe in *Hybrid Heaven* werden ebenfalls in Runden ausgetragen. Schlechtes Gefühl im Magen?

Doch keine Panik! Das Kampfsystem dieses Sci-Fi-Abenteuers scheint deutlich mehr zu bieten. Wie auch bei *Holy Magic Century* beginnt ein Kampf,



◀ Ein genetisch verändertes Monster steht vor Dir. Es greift Dich an. Was tun, was tun?

▼ Diaz macht es Lara Croft nach und zeigt sich von seiner ganz flexiblen Seite. Schau mal, er kann auch kriechen!



ven

ction und RPG?



▲ Die Perspektive von Hybrid Heaven erinnert stark an die von Tomb Raider auf der PlayStation, aber auch an Zelda 64!

wenn Du in das Umfeld eines Gegners gelangst. Der Kampfbildschirm wird geöffnet, in dem drei Skalen über Kraft, Ausdauer und Trefferpunkte informieren.

Die Kraftskala beeinflusst die Höhe des Schadens, den Du bei einem erfolgreichen Treffer ausrichtest. Die Ausdauer kommt vor allem bei den unterschiedlichen Wurftechniken zum Tragen. Und die Trefferpunkte sagen natürlich alles über Deine vitale Beschaffenheit aus. Sinkt die Skala auf Null, stirbst Du.

Deine Figur kann sich während eines Kampfes auf dem Schauplatz bewegen.



▲ So schön Hi-Tech-Waffen auch sein mögen... ein heftiger Tritt unter die Gürtellinie hilft auch oft weiter!



Drückst Du A, wird ein Menü geöffnet, das Dir die verschiedensten Angriffsmöglichkeiten zur Wahl bietet. Wenn Du von einem Feind attackiert wirst, öffnet sich ebenfalls ein Menü, in dem Du Dich bei zahlreichen Abwehrtechniken bedienen kannst. Während des Abenteuers lernst Deine Heldenfigur immer wieder neue Techniken dazu. Und natürlich gibt es auch einige Energie- und Geschosswaffen einzusammeln. Die Gliedmaßen der Spielfigur werden stärker oder schwächer, je nachdem, wie oft sie benutzt werden. Sehr interessant! Benutzt Du beispielsweise in Boxkämpfen immer nur den rechten Arm, wird dieser im Laufe der Zeit logischerweise stärker als der linke.

Wie das Kampfsystem zum restlichen Geschehen paßt, bleibt noch abzuwarten. Momentan sieht es jedoch so aus, als ob Hybrid Heaven das beste RPG auf Rundenbasis für das N64 werden wird... aber irgendwie heißt das noch nicht sonderlich viel, oder?



▲ Diese Kreatur wird hinter einer unsichtbaren Wand gefangengehalten. Zum Glück, denn Diaz hat seine Waffe vergessen.



▲ Das ist es nicht, was Du sehen willst. Wähle den falschen Gegner oder die falsche Angriffsart, und schon knutscht Du den Boden.



▲ Das ist Pikachu! Ist er nicht niedlich? Hoffentlich bringt Nintendo auch die goldenen 10-Zentimeter-Pikachu-Puppen nach Deutschland!



▲ Pikachu ist kein pflegeleichter Zeitgenosse. Wenn Du ihn durchs Mikroskop anbrüllst, ist er schnell gereizt!



▲ Andere Pocket Monster tauchen ebenfalls im Spiel auf. Hier siehst Du eine Mischung aus Eichhörnchen und Schildkröten.

Pikachu Genki Dechu

Jetzt kannst Du mit Tieren sprechen!

Jal! Endlich rollt die Softwarelawine! Nach dem in Ausgabe 15 getesteten *Pocket Monster Stadium* kommt nun endlich das zweite *Pocket Monster*-Spiel fürs Nintendo 64 – erst in Japan, in diesem Jahr aber auch bei uns in Good Old Germany. Das neue Spiel mit den Taschenmonstern macht Pikachu, den Star der Serie, zum Protagonisten: In *Pikachu Genki Dechu* (was frei übersetzt so viel wie "Pikachu geht's gut" bedeutet) dreht sich alles um das wohl süßeste Knuddelvieh seit Gizmo von den Gremlins!

Erinnerst Du Dich noch an unsere Meldungen über das Mikroskop, das 1997 (ja, ja, die Zeit vergeht...) auf der Space World Show in Tokio vorgestellt wurde? Endlich ist es fertig und liegt *Pikachu Genki Dechu* bei; so wie das Rumble Pak Lylat Wars und das 64 GB *Pocket Monsters Stadium*. Hast Du das Headset mit dem gelben Mikro angeschlossen, kannst Du

► Wenn Du Pikachu auf seinen Streifzügen durch die Natur begleitest, triffst Du allerhand seltsame Gestalten, die Du auch fotografieren kannst!



auch schon die Welt der Pocket Monster erkunden.

Pikachu Genki Dechu ist nicht unbedingt das, was man sich in Deutschland unter einem Spiel vorstellt, da es keine richtige Aufgabe gibt. Es handelt sich hier eher um ein virtuelles Haustier. Während das Joypad dazu dient, daß sich der Spieler "physisch" mit Pikachu und seinen Freunden (in zahlreichen Puzzles und anderen Spielen) verständigt, verläuft die eigentliche Kommunikation verbal. Natürlich mußt Du dazu ein wenig Japanisch können, denn die integrierte Spracherkennung kann mit westlichen Sprachen herzlich wenig anfangen. Wenn Du Pikachu sagst, daß er süß aussieht, fängt er an zu lachen und will mit Dir spielen. Sagst Du ihm, daß er ein Idiot ist, rennt er beleidigt weg.

Pikachu ist aber nicht das einzige Pocket Monster im Spiel, es gibt noch andere Kreaturen. Ein Spielmodus sieht aus wie eine gekürzte Version von *Pocket Monsters Snap* (eine Foto-Safari, die

PIKACHU GENKI DECHU

Vertrieb:

Hersteller:

Erhältlich:

Nintendo

Nintendo

jetzt!



ursprünglich für das 64DD geplant war), und es gibt noch viele, viele weitere Mini-Spiele, darunter eine Angelsimulation.

Pikachu Genki Dechu ist noch vor dem Jahreswechsel in Japan erschienen und verkauft sich dort für Nintendo 64-Verhältnisse sehr gut und damit erheblich besser als die meisten Dreamcast-Spiele. Wir hoffen auf eine baldige englische oder sogar deutsche Version!



▲ Wie gemein – hier bekommt Pikachu gerade eine Zwiebel hingehalten, weil irgend ein böser Mensch ihn ärgern will!



Als Spieler kannst Du über das mitgelieferte Mikroskop mit Pikachu sprechen. Möglicherweise wird es in Zukunft mehr Spiele geben, die das Mikro unterstützen.



▲ An einigen Stellen im Spiel wird Rayman durch die Gegend gejagt. Wenn eine Bombe hinter Dir her ist, nimmst Du besser die Beine in die Hand!



▲ Diese bizarren Gorilla-Mumien (so sehen sie eben nun mal aus...) sind nur eine Art von Gegnern im Geisterhaus.



▲ "Mami, schau hierher, ich springe gleich!" Rayman ist nicht wehrlos, denn er kann Feuerbälle schießen!

Rayman 2

The Great Escape

Rayman endlich in 64-Bit!

Weltraumspiranten! Böse Buben mit bionischen Augenklappen, Roboterbeinen und kybernetischen Papageien haben den kompletten Freundeskreis von Rayman entführt. Rayman ist, wie Du Dich vielleicht erinnern kannst, das Maskottchen des französischen Softwarehauses Ubi Soft und außerdem ein seltsamer Typ – seine Hände und Füße schweben nämlich ohne Körperkontakt um unseren Helden herum. Raymans Mission in *Rayman 2: The Great Escape* ist natürlich klar: Er muß seine Freunde befreien. *Rayman 2: The Great Escape* ist ein 3D-Jump'n'Run im Stile von *Mario* oder *Banjo-Kazooie* mit einem Schuß des auf der PlayStation sehr beliebten *Crash Bandicoot*. Rayman hat möglicherweise ein nicht gar so großes Repertoire an Moves wie beispielsweise Banjo und sein gefiederter Freund, aber er ist



▼ Dieses blauhaarige Weibsbild befindet sich zwar in einem französischen Spiel, spricht aber kein Wort Französisch... Glück gehabt!

► Mit einem gekonnten Ritt auf seiner Rakete verläßt Rayman dieses Level.

► An Plattformspielen herrscht auf dem Nintendo 64 zwar kein Mangel, doch Raymans Debüt schlägt sich trotzdem prächtig.



Wasserski! Die früheren, in 2D gehaltenen *Rayman*-Spiele haben sich vor allem durch hervorragendes Leveldesign ausgezeichnet, und *Rayman 2: The Great Escape* setzt diese Tradition offenbar fort. Es wird große und bunte Levels geben, satte 30 an der Zahl, und jedes wird unzählige Herausforderungen in Form von Puzzles und Gegnern bieten.

nichtsdestotrotz ein sehr agiles Kerlchen. Mit seinem an Mario erinnernden Doppelsprung und seinen athletischen Schwung-Techniken ist Rayman gut vorbereitet, um auf alles zu reagieren, was ihm die böse Welt entgegenwirft. Und wenn es doch mal eng wird, dann benutzt er eben seinen wirbelnden Haarschopf, um davonzufliegen! Rayman kann außerdem zahlreiche im Spiel versteckte Fahrzeuge steuern. Eines dieser Fahrzeuge ist eine Rakete, die anfangs von Rayman nicht sehr begeistert ist und ihn erst mal jagt! Rayman muß die Rakete dann wie einen wilden Bullen zureiten. Hat er sie endlich unter Kontrolle, kann er auf der Rakete umherfliegen und so Stellen erreichen, die zuvor unzugänglich waren. Des weiteren gibt es unter anderem ein Boot, das Rayman selbst steuern kann – oder er fährt eine Runde



Hype

The Time Quest

Legenden
leben
lang!

Nicht nur als Entwickler netter Spielchen für die Kleinen hat sich die französische Software-Schmiede UBI in der Vergangenheit einen Namen gemacht, doch konnte sie gerade in diesem Bereich einige ihrer größten Erfolge feiern. Wer von Euch außer der schicken schwarzen Konsole auch einen PC besitzt, wird von *Lernen mit Tim*, *Payuta* oder *Kiyeko* bestimmt schon mal gehört haben. Und Helden wie *Rayman* oder *Gex* haben mittlerweile sogar den Sprung ins Konsolenlager geschafft – wenn auch nur zur PSX-Konkurrenz. Jetzt haben es sich die Entwickler zum Ziel gesetzt, eine echte Legende zum digitalen Leben zu erwecken: Die kleinen Plastikmännchen von Playmobil!



Die vielen Totenköpfe am Boden lassen auf mangelnde Gastfreundschaft schließen.

Im Abenteuer-Modus hältst Du keine Waffe, kannst aber dafür Türen öffnen und mit anderen Personen reden.



Den Anfang machten mit *Alex auf dem Bauernhof* und *Laura und das Geheimnis des Diamanten* zwei PC-Versionen, die eindeutig dem Edutainment-Bereich zugerechnet werden müssen. Mit *Hype – The Time Quest* kommt dagegen endlich das erste Playmobil-Action-Adventure, und zwar nicht nur für PC, sondern auch für das N 64.

Womit wir schon bei der nächsten Legende wären. Vor vielen Jahrhunderten lebte die hübsche Königstochter Lyzothie in einem vom Krieg geschüttelten Land. Als ihr Vater den Umsturz seines Reiches voraussah, schickte er Lyzothie in die Obhut des befreundeten Königs Taskan IV. Obwohl auch dessen Land vom Bürgerkrieg gespalten war, nahm der junge König die hübsche Prinzessin in seine Obhut und gelobte deren Sicherheit. Die beiden verliebten sich ineinander, heirateten schon bald und nahmen das elternlose Findelkind Hype an, wie einen eigenen Sohn. Doch der Krieg

tochte weiter und Hype reifte zu einem jungen Mann, der bald schon selbst zu Felde ziehen mußte. Aus Sorge um ihren Ziehsohn begab sich Lyzothie in die Höhle eines finsteren Drache, den sie tatsächlich zur Herausgabe eines magischen Schwertes bewegen konnte. Mit diesem Schwert und seinem eigenen Mut schaffte es Hype, an der Seite seines Vaters den jahrzehntelangen Krieg zu endlich zu beenden. So wurden Hype und Taskan zu Helden des Volkes und Symbolen für den Frieden.

Leider sollte die Ruhe nicht lange währen. Das königliche Paar gab ein großes Fest, auf dem Hype für immer das magische Schwert verliehen werden

HYPE – THE TIME QUEST

Vertrieb:
Hersteller:
Erhältlich:

UBI-Soft
UBI-Soft
Sommer '99



► Gruseliger als jeder Friedhof: Einsame Burggemäuer zu nachtschlafender Stunde.



▼ Okay, Lesen bildet. Aber muß es gleich so viel auf einmal sein?



▲ Vor jeder 3-D Grafik steht die mühevolle Arbeit am Reißbrett. Für Hype – The Time Quest mußte zum Beispiel zunächst jedes Dorf und anschließend jedes einzelne Haus in allen Details gezeichnet werden. Manche Häuser sogar von innen und außen, von Bewohnern, Einrichtung und Gästen gar nicht erst zu sprechen...



sollte, denn er galt inzwischen als der tapferste und edelste Krieger in Taskans Truppen. Doch als das Fest in vollem Gange war, näherte sich ein mächtiger schwarzer Ritter auf einem fliegenden Drachen der Stadt. Er landete direkt vor dem königlichen Thron und forderte Taskans Krone. Mit dem magischen Schwert in seinen Händen stürzte sich Hype voller Mut auf den schwarzen Ritter, um seinem Vater die Schande zu ersparen. Doch der Fremde besiegte Hype mit Leichtigkeit – und damit nicht genug: Er verwandelte den Königssohn in eine Statue aus Stein

und ließ ihn von einem magischen Wirbelwind weit in die Vergangenheit tragen. Wird es Hype schaffen, aus seinem steinernen Gefängnis zu entkommen und in die eigene Zeit zurückzukehren? Schließlich liegt das

Schicksal seiner Eltern und des ganzen Königreiches in seinen Händen, da niemand sonst sich wagt, dem schwarzen Ritter entgegenzutreten. Und in wessen Händen liegt das Schicksal Hypes? In Deinen!

Du steuerst Hype von einem Abenteuer zum nächsten, wobei Deine Primärwaffe stets das Schwert ist. Später kommt noch eine Armbrust hinzu; mittels eines dann erscheinenden Fadenkreuzes hast Du Deine Gegner immer bestens im Visier. Zusätzlich wurde mit dem Aufsammeln und Einsetzen von Zaubersprüchen ein wesentliches Element aus dem Rollenspiel aufgegriffen: Zwölf solcher Zaubersprüche gibt es insgesamt, allerdings kannst Du immer nur drei davon gleichzeitig mit Dir durch die Gegend tragen. Mehr tragen kannst Du dafür von den anderen nützlichen

Objekten, die Du unterwegs findest. Belebende Phiohlen und magische Kräuter wirken wie ein MediPak und erhöhen Deine Lebensenergie, oder sie verstärken Deinen angegriffenen Schutzschild. Schlüssel, Bücher, Schmuck und ähnliches können wie in einem Adventure verstaubt und erst dann eingesetzt werden, wenn Du sie zum Lösen eines Rätsels wirklich brauchst. Um diese Fülle an Möglichkeiten im Gameplay unterzubringen, gibt es zwei Spielmodi. Im Action-Modus hältst Du eine Waffe in der Hand und kannst diese (oder, falls vorhanden, einen Zauberspruch) einsetzen. Im Abenteuer-Modus kannst Du dagegen mit anderen Personen reden, Türen und Kisten öffnen, Hebel betätigen, Gegenstände aufsammeln und einsetzen, etc., etc. Obwohl es noch einige Monate dauert, bis die N 64-Version von Hype – The Time Quest erscheint, durften wir schon mal an einer halbfertigen Version herumfingern, und das Spiel machte einen wirklich interessanten Eindruck. Keine Sache nur für Kids. Wir werden Euch also auf dem Laufenden halten.



▲ Ob sich in Stonehenge das Tor zur Zukunft wieder auftut?

Spiele-Vors

26

Auf welche Spiele dürfen wir uns im neuen Jahr freuen? Hier sind die interessantesten!

Perfect Dark

RARE • HERBST

Was sollen wir dazu noch sagen? Das ist das Spiel, auf das wir mittlerweile alle warten! Okay, die anderen Spiele dieser Liste sind ebenfalls lohnenswert, aber wenn der Nachfolger zu Rares bekanntem indiziertem Spiel in den Regalen liegt, hält uns nichts mehr.

Eine Cartridge, so fett wie die von *Zelda*. Futuristische Waffen. Alien-Verschwörungen. Eine Heldin, die Lara Croft ganz schön alt aussehen läßt. Ein Deathmatch-Spiel, das alles bisher dagewesene in den Schatten stellen soll. Ja, diese "Darkness" scheint wirklich perfekt zu sein!



Micro Machines 64 Turbo

CODEMASTERS • JANUAR

Ursprünglich geplant für 1998 ist Micro Machines nun doch noch ins Jahr vor der Jahrtausendwende gerutscht. Aber die Spielbarkeit hat ein langes Haltbarkeitsdatum, also nur keine Panik! Bis zu acht (ja, wirklich – acht!) Spieler dürfen gleichzeitig an den Rennen teilnehmen, dank eines ausgeklügelten Controller-Systems.



Shadowman

ACCLAIM • MAI

Der Serienmörder-Thriller ist immer noch nicht fertig. Doch das, was es bis jetzt zu sehen gibt, dürfte das Vorurteil, das N64 sei eine Kinderkonsole, ein für allemal begraben. Basierend auf einem skurrilen Erwachsenen-Comic versetzt Dich Shadowman in eine Welt zwischen den Lebenden und den Toten. Begib Dich auf die Jagd nach Serienmördern...



Rat Attack

MINDSCAPE • JANUAR

Originelle Arcade-Action für das N64 ist derzeit Mangelware. Aber dieses Mäusejagd-Spektakel könnte der Konsole neues Leben einhauchen. Ziel des Spiels ist es, Ratten daran zu hindern, alles zu zerstören. Bis zu vier Spieler nehmen am Spiel teil, und jeder muß so viele Ratten wie möglich einfangen. Natürlich können den Gegnern auch einige Steine in den Weg gelegt werden. Klingt Spaßig, ein Review gibt es in Kürze!



chau 1999!

Banjo-Tooie

RARE • WINTER

Zum zweiten Mal schickt Rare seine erfolgreiche Vogel-Bär-Combo ins Rennen. Viele Spieler warten allein schon deshalb auf dieses Spiel, weil sie dann endlich die geheimen Bereiche von Banjo-Kazooie sehen können. Bei einer Cartridge, die doppelt so fett sein dürfte wie die von Banjo-Kazooie, können wir wohl einiges erwarten.

Castlevania 64

KONAMI • MAI

Konamis Vamp'em-Up sieht immer beeindruckender aus! Zwar ist das Ziel des Games immer noch das gleiche – besiege Dracula, den Herrn der Untoten, und rette die Welt –, doch Konami packt das Abenteuer diesmal sehr geschickt in eine bunte 3-D-Umgebung.

Castlevania 64 sieht in mancher Hinsicht aus wie *Zelda*, doch hat es immer noch die Wurzeln eines Plattform-Spiels. Hier wird sich einiges von den Kronleuchtern auf

Dich herabstürzen oder über bodenlose Abgründe springen. Vor allem das neue Kampfsystem und

die Möglichkeit, mit zwei Helden verschiedene Wege zu begehen, sind sehr interessante, neue Aspekte.

Vigilante 8

ACTIVISION • MÄRZ

Es mag eine PlayStation-Konvertierung sein, aber wenn diese wirklich gut wird, wen stört es dann noch? In den 70er Jahren ist der Teufel los. Verschiedene Auto-Banden tragen wilde Rennen und auch Kämpfe mit ihren aufgemotzten Wagen aus. In *Vigilante 8* zählen jedoch nicht nur Pferdestärken, sondern auch der Einsatz von Waffen.

Im PlayStation-Spiel durften zwei Spieler gegeneinander antreten, auf dem N64 sind es natürlich vier.

Winback

KOEI • FRÜHJAHR

Wenn Winback wirklich den Erwartungen entspricht, haben wir bald ein *Metal Gear Solid* für das N64.

Andererseits könnte es auch die größte Enttäuschung seit *Mission: Impossible* werden. Kann es das kleine Softwarehaus Koei tatsächlich schaffen? Winbacks Anti-Terroristen-Story läßt natürlich Erinnerungen an *Metal Gear Solid* wach werden, aber es bietet in einigen Punkten mehr als der PlayStation-Cracker. Natürlich auch einen Mehrspielermodus.



Donkey Kong 64

RARE • ENDE 99?

Existiert dieses Spiel wirklich? Rares einziger Kommentar war wie üblich "Kein

Kommentar!", doch Nintendo rutschten vor einiger Zeit kleine Info-Bröckchen über das Spiel raus...

Der Erfolg eines N64-Donkey Kongs wäre programmiert. Die *Donkey Kong Country*-Spiele für das SNES ließen die Kassen klingeln, und DK selbst ist so berühmt, daß er schon seine eigene TV-Serie hat! Falls Donkey Kong nun auch sein eigenes N64-Spiel bekommt, dann wird es mit Sicherheit erst sehr spät in diesem Jahr (wenn überhaupt) erscheinen. Schließlich hat Rare mit *Jet Force Gemini*, *Twelve Tales*, *Conker 64*, *Banjo-Tooie* und *Perfect Dark* bereits einiges zu tun.



JETZT WIEDER AUSATMEN

Es gibt Spiele, deren Veröffentlichung wir kaum noch erwarten können. Es gibt aber auch welche... nun, sie versetzen uns nicht gerade in Aufruhr.

Rev Limit

SETA • TBA

Zum ersten Mal zu sehen auf der Space World-Show 1997 in Japan. Dann verschwand der Titel von der Bildfläche, weil sich Nintendo anscheinend bei Seta beschwert hatte. Hoffentlich konnte man inzwischen die Grafik, den Sound, die Steuerung und das Gameplay verbessern. Hoffentlich. ▶

Goemon 2

KONAMI • SOMMER

Nach einem Abstecher in Mario-ähnliche 3-D-Gefilde in *Mystical Ninja Starring Goemon* kehrt Japans Held in das Genre zurück, in dem er sich eigentlich richtig wohl fühlt – in einem seitwärts scrollenden Plattformspiel. Das Spiel selbst mag zwar traditionell etwas flach wirken, doch viele Teile der Grafik sind in 3-D gehalten.

Im Stil der klassischen Goemon-Spiele für das Super NES hüpf, rennt und schwingt sich der kleine Kerl durch das alte Japan und legt sich diesmal mit einer Armee von Untoten an. Die alten SNES-Titel haben sehr viel Spaß gemacht und waren zudem äußerst abwechslungsreich, die N64-Version dürfte ähnlich werden.



Jet Force Gemini

RARE • FRÜHJAHR

Das erste Rare-Spiel im Jahre 1999 wird wohl Jet Force Gemini sein. Dieser Titel ist bisher irgendwie im riesigen Schatten von Perfekt Dark untergegangen, trotzdem wird es sich mit Sicherheit um ein nicht zu verachtendes Stück Software handeln. Oberbösewicht Mizar plant, die Herrschaft über die gesamte Galaxie an sich zu reißen, und nur



das Jet Force Gemini-Team kann ihn daran hindern!

In diesem 3-D-Shooter kann der Spieler eines von drei Mitgliedern der Jet Force auswählen, um die unterschiedlichen Puzzles zu lösen. Mit Rares Liebe zum Detail und einer gewaltigen Waffenpalette dürfte Jet Force Gemini vor allem Action-Freunde zufriedenstellen.



Smash Brothers

NINTENDO • TBA

Nintendo und Kampfspiele gehen normalerweise nicht gerne Hand in Hand, denn etwas, das mit Gewalt zu tun hat, paßt irgendwie nicht zum gewollten "fröhlichen Familienspaß" der Firma. Da aber niemand dieses Segment im Markt zu füllen weiß, versucht es Big N jetzt einmal selbst mit den Smash Brothers (auch Nintendo All-Star Dai-Rantou Smash Brothers genannt).

Jawoll, in Smash Brothers schlagen sich bekannte Nintendo-Charaktere die Rüben ein! Quäle Mario! Schläge Pikachu! Verprügele Link! Kirby, Donkey Kong und Samus Aran (*Metroid*) werden ebenfalls im Vier-Spieler-Fest zu sehen sein.



Earthworm Jim 3D

INTERPLAY • MÄRZ

Die ständigen Vertröstungen scheinen ein Ende zu haben, denn Earthworm Jim 3D ist für das Frühjahr geplant. Im neuesten Ableger der Serie verliert Jim das Bewußtsein und unternimmt eine Reise durch die dunkelsten Regionen seines Geistes. Und da Jim schon immer für spaßige Überraschungen gut war, können wir uns auf eine gehörige Portion Humor und viel Action gefaßt machen.

Duke Nukem: Zero Hour

GT • MÄRZ

Im zweiten N64-Duke-Spiel reist unser Held durch die Zeit, und das in einer Beobachter-Perspektive. In seinem Ärmel stecken natürlich wieder die erbarmungslosesten Waffen, die man sich nur denken kann. Kannst Du Dir vorstellen, daß es in Deutschland indiziert wird? Wir schon...



Ogre Battle 3

NINTENDO • TBA

Strategiefans kamen bisher nicht gerade voll auf ihre Kosten – das einzige Spiel dieser Art für das N64 ist Sim City 2000, und wer dann kein Japanisch kann, hat sowieso verloren. Command & Conquer mag sich auf dem Weg befinden, doch Nintendo plant zusammen mit Quest und dem Spiel Ogre Battle 3 die große Denkkataktze.

Ziel des Fantasy-Spiels ist es, Armeen aus magischen Kreaturen aufzubauen und diese auf die Feinde loszulassen. Das SNES-Original wurde in den siebten Himmel gelobt; bleibt nur noch die Frage, wie lange es wohl dauert, bis das Spiel auch im Westen zu haben sein wird.

**Star Wars: The Phantom Menace**

NINTENDO • MAI

Nintendo hat sich die Rechte an George Lucas' neuem Meisterwerk gesichert. Da der Trailer allein schon die Fans der Star Wars-Serie in Aufruhr versetzt, ist der Erfolg wohl programmiert.

Was genau im Spiel abgeht, ist bis jetzt noch mehr oder weniger ein Geheimnis. Ungefähr zur gleichen Zeit wird es ein weiteres SW: TPM-Spiel geben, angeblich ein Rennspiel! In jenem geht es mit Hochgeschwindigkeits-Fahrzeugen durch die Gebirge von Tatooine. Egal wie das Spiel auch aussehen wird, der Name wird automatisch für hohe Verkaufszahlen sorgen!

Twelve Tales: Conker 64

RARE • SOMMER

Niemand weiß so recht, was derzeit mit Rares "tierischem" Plattformers los ist. Zumindest niemand außerhalb des Rare-Büros. Conker ist nun doch ins neue Jahr gerutscht, anscheinend, um nicht mit einem weiteren Rare-Titel zu konkurrieren (*Banjo-Kazooie*). Die Story wurde noch einmal überarbeitet, um dem Spiel etwas mehr Tiefe zu geben.

**In-Fisherman Bass Hunter**

TAKE 2 • SOMMER

Eines von zwei Angelspielen für das N64 (das andere ist das japanische Legend of the River King), und beide ähneln der Angel-Sequenz von Zelda 64 sehr. Es soll ja Menschen geben, denen es Spaß macht, stundenlang darauf zu warten, daß ein künstlich dargestellter Fisch anbeißt. Hm...

Rampage Universal Tour

MIDWAY • FRÜHJAHR

Irgendwie hatte es Rampage World Tour geschafft, in der 64 Power eine 80%-Wertung zu bekommen. Ob es diese Wertung heute noch verdient hätte? Wohl kaum, und so ist es auch nicht weiter verwunderlich, wenn wir uns nicht gerade darüber freuen, daß die Monster in Rampage Universal Tour im gesamten Universum Objekte auseinandernehmen.

Harvest Moon 2

NATSUME • SOMMER

Wenn es schon Angelsimulationen sein müssen, warum dann nicht auch eine Farmer-Simulation? Au weia! Natsume arbeitet am Nachfolger des SNES-Spiels Harvest Moon. In Harvest Moon 2 geht es darum, möglichst produktiv eine Farm aufzubauen und... ach, ist ja auch egal. Interessiert jemand?

Getter Love!

HUDSON SOFT • FRÜHJAHR

Jetzt kommt's ganz dicker! Das japanische Genre der Virtuelle-Freundin-Simulationen erreicht nun auch das N64. Doch im Gegensatz zu den PlayStation- und Saturn-Versionen behalten die Mädchen diesmal ihre Kleider an. Es geht darum, digitale Mädchen zu beeinflussen und sich auf ein Date einzulassen. Da es sich um ein japanisches Spiel handelt, kommt man mit den typisch deutschen Methoden wohl nicht weit.

Battletanx

Was fährt man, wenn man keine Parkplatzsorgen mehr haben will? Einen Panzer!

Ninfo

SPIELER:

KAPAZITÄT:

RUMBLE PAK:

Vertrieb: 3DO
Entwicklung: 3DO
Genre: Action
Gesteuerte Version: US
Erhältlich: Jetzt! (Import)
Preis: Unterschiedlich

Kurz & Knapp

- Panzer fahren
- Nebelwand
- Grafisch veraltet
- Wenig Waffen & Fahrzeuge

Ach, was wären die Leuten in *Battletanx* doch froh, wenn sie nur Parkplatzprobleme hätten! Aber haben sie nicht, denn eine geheimnisvolle Seuche grassierte und raffte fast die halbe Menschheit dahin. Ein schlimmer Schicksalsschlag, könnte man meinen, der unseren Planeten da heimgesucht hat. Doch es kommt noch schlimmer: Die Seuche hat nicht wahllos zugeschlagen, sie hat auch nicht bevorzugt die Kranken und Schwachen aus dem Leben gerissen. Nein, sie hat sich, bis auf wenige Ausnahmen, an der weiblichen Hälfte der Gesellschaft vergriffen. Etwa 99,9 Prozent der Mädchen und Frauen fielen dem plötzlich auftauchenden Virus zum Opfer, und nichts konnte es stoppen.

Babyboom

Mit einem Mal wurde selbst den Bud BUNDYS unter den Testosteron-Produzenten klar, daß das früher oder später zu einem ernststen Problem werden könnte – schließlich war Arnold Schwarzenegger bisher der einzige schwangere Mann. Man wurde sich also mal wieder mehr denn je bewußt, daß Frauen doch den ein oder anderen von der Natur gegebenen Vorteil haben, und so wurde die holde Weiblichkeit zum "Rohstoff Nr.1" – weit vor Öl, Kupfer oder Erdgas! Frauen bedeuteten Babys und



Babys die Zukunft der Nation. Wenn auf 1000 Männer plötzlich nur noch eine Frau kommt, werden gewisse zwischenmenschliche Aktivitäten zu einem Privileg, in dessen Genuß nur bevorzugte Personen kommen dürfen. Aus diesen beiden Gründen haben sich die meisten Regierungen der Erde dazu entschlossen, alle Frauen "einzusammeln", um eine gezielte Wiederbevölkerung starten zu können. Auf gerade keimende Pflänzchen junger Liebe wurde dabei natürlich keine Rücksicht genommen. Daß die so "entweibten" Ehemänner, Freunde und Väter diese Aktion gar nicht witzig fanden, war schnell klar – drei Tage nach Beginn der Aktion "Frauensammlung" flammten die ersten Bürgerkriegsherde auf. Rußland und China trugen den Konflikt auch über

ihre Landesgrenzen hinaus aus. Aber wen interessiert das schon, wenn es sogar in Amerika brodel't?

Just in diesen harten Zeiten verliebte sich Madison in den fieschen Burschen Griffin. Im Land war es noch ruhig, und alles sah nach Friede, Freude, Eierkuchen aus. Und dann begann der Schlamassel. Madison wollte ihren neuen Schatz allein durch ihre Anwesenheit nicht in Gefahr bringen (so kann's gehen, wenn Beziehungen strafbar werden...) und hat sich deshalb freiwillig der Regierung zur "Aufforstung" gestellt. Griffin fand die Aktion alles andere als witzig, und als der Bürgerkrieg begann (bei dem ironischerweise noch einmal fast eine Million Frauen auf dem Leben schieden), hat er sich einen Panzer geschnappt und spielte "Griffin gegen den Rest der Welt". Und an dieser Stelle kommt Du ins Spiel... auf der Suche nach Deiner Freundin mußt Du Gangs in zahlreichen amerikanischen Großstädten wie New York, Chicago, Las Vegas oder San Francisco plätten.

Warum ich die Story in fast schon epischer Breite erzählt habe? Ganz einfach: Weil es über das eigentliche Spiel nicht viel zu erzählen gibt. Du hockst in Deinem Panzer und gurkst durch die trostlose und grafisch alles andere als ansprechende Umgebung. Alle paar Meter



▲ Nur noch ein Gegner übrig – wir sind auf Erfolgskurs

▲ Die grünen Punkte auf der Karte zeigen an, wo sich die Gegnerschaft verschanzt hat.



▲ Madison und Griffin essen sich gegenseitig auf...

kommt Dir ein feindlicher Panzer entgegen, alle halbe Meter ein Extra. Für ein wenig spielerische Abwechslung sorgen Panzersperren, einstürzende Wände und verschiedene gegnerische Abwehrstellungen. Mit ein wenig Glück befindet sich unter den Extras auch die ein oder andere neue Waffe, wie Raketen, Laser oder Minen. Nicht, daß das irgendwie für sonderlich mehr Spielspaß sorgen würde, es sei halt nur der Vollständigkeit halber erwähnt.



▲ Die Energiebarrieren bilden den Rand eines Levels.



Klobige Panzer in häßlicher Filmkulisse



▲ In Las Vegas ist die Grafik ausnahmsweise mal etwas bunter...

Ladehemmungen

Bereits nach zehn Minuten fragst Du Dich, was das eigentlich soll. Wenn sich nach mehreren Stunden Spielzeit dann immer noch nichts geändert hat, kommst Du Dir leicht verschaukelt vor. Die Steuerung ist ganz gut gelungen, wenigstens gibt es von dieser Seite nicht viel zu meckern. Aber selbst das uralte *Vendicators* für den Atari ST brachte ungleich mehr Spaß. Glücklicherweise gibt es mehrere Multiplayer-Modi, die das Spiel vor dem Absturz in *Knife Edge*-ähnliche Niederungen bewahren. Gegen den Computer zu spielen, ist zwar auch öde, aber bei bis zu drei menschlichen Mitspielern kommt wenigstens so etwas wie Spielspaß auf. Der steht natürlich in keinem Vergleich zu Klassikern wie *Mario Kart* oder *Silvereye*!

Wer also schon immer mal in einem klobigen Panzer durch ziemlich häßliche Filmkulissen donnern wollte, der darf mal probierspielen. Alle anderen sollten um diese "Action-Simulation" einen ganz, ganz weiten Bogen machen; es gibt so viele gute Spiele, tu Dir das nicht an!



▲ Die Grafik ist absolut faszinierend, gel?

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

Knife Edge: Mitsui (ca. DM 130,-)
Getestet in Ausgabe 1/99, 38%
Lylat Wars: Nintendo (ca. DM 100,-)
Getestet in Ausgabe 6-7/98, 94%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



Fazit

Action zum Abgewöhnen



South Park

Wie oft kann ein kleiner Held sterben?
Wenn es nach Iguana ginge, dann
ziemlich oft!



Bälungen. Flüche. Tierquälerei. Wetten, daß Du diese Dinge niemals in einem Spiel für das N64 erwartet hast?

Doch Nintendo hat bekanntlich ein Gespür für lohnende Geschäfte, und deshalb ist es auch nicht weiter verwunderlich, wenn *South Park*, eine der erfolgreichsten Cartoon-Serien in den USA, versoffet wird. Vergiß *Simpson Nightmares* – in *South Park* geht es um Sex, Gewalt und absolute Scheißkerle. Lege Deine Plüschtiere beiseite und kaufe Dir einen Stoff-Kenny mit abtrennbarem Kopf!

Acclaim schnappte sich Anfang 1998 die *South Park*-Lizenz und setzte Iguana (Schöpfer von *Turok 2*) auf das Projekt an. In überraschend kurzer Zeit wurde das Spiel fertiggestellt. Vielleicht deswegen, weil *South Park* weitgehend auf der *Turok 2*-Engine (Technik) basiert.

Im Einspielermodus befindet sich ein Komet, gemacht aus purem Bösen (hmmm, klingt ein bißchen nach *Das Fünfte Element*), auf Kollisionskurs mit dem South Park. Eine merkwürdige Macht geht vom ihm aus, die den Ort total beeinflusst. Der South Park spielt verrückt. Zumindest verrückter als

üblich. Mutierte Truthähne machen den Ort unsicher, und böse, deformierte Klone der Einwohner sorgen für Zerstörung. Aliens treiben ihren Schabernack mit den Kühen, und gestörte Roboter, gebaut aus Haushaltsmüll, laufen wie Berserker durch die Straßen. Wen kann man da zu Hilfe rufen? Vier achtjährige Jungen!

Im Hintern einer Kuh!

Du kannst Dir aussuchen, ob Du als Cartman, Kyle, Stan oder Kenny spielen möchtest. Für die meiste Zeit des Spiels bleibst Du dann auch bei dieser Figur und kannst bestimmte Waffen einsetzen. Nur manchmal schlüpfst Du in die Rolle eines anderen. Kenny hat dabei natürlich die unangenehme Eigenschaft, öfter dem Tode nahe zu sein als die anderen. Wer die Serie kennt, weiß auch warum, doch dazu mehr im Kasten.

Wie auch in *Turok 2*, schlägst Du Dich durch riesige Levels und tötest Gegner, mit dem Ziel, dem Endgegner auf die Pelle zu rücken. Insgesamt gibt es sechs Levels, unterteilt in vier Sektionen. Auch der Mehrspielermodus erinnert stark an *Turok 2*. Dennoch fand sich *Turok* nie mit dem Kopf im Hinterteil einer Kuh steckend



▲ Die wild gewordenen Puter sind die Hauptgegner im ersten Level.



wieder! Anfänglich sind nur vier Kids spielbar, doch andere können im Laufe des Spiels entdeckt werden. Für die neuen Charaktere erhältst Du Paßwörter.

Ninfo

SPIELER:

KAPAZITÄT: 128 M.

RUMBLE PAK:

Vertrieb: Acclaim
Entwicklung: Iguana
Genre: Ego-Shooter
Gesteuerte Version: USA
Erhältlich: Jetzt! (Import)
Preis: Unterschiedlich



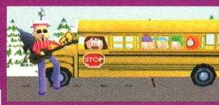
Kurz & Knapp

- Gelungener Sound
- Perfekte Umsetzung der TV-Serie
- Witzige Waffen und Zwischensequenzen
- Kaum Abwechslung
- Nur etwas für Fans



Urlaub im Süden

Das Intro Ist genau das gleiche wie in der Serie - inklusive der Musik!



STAN MARSH

Stan ist der Star-Quarterback an seiner Schule und der einzige in der Gang, der eine Freundin hat. Doch jedesmal wenn sie mit ihm spricht, muß er kotzen. Er hat eine ältere Schwester, Sally, die ihm öfter mal den Hintern versohlt.

Sprachfetzen:
"Quit it, dildo!"

**KYLE BROSLOWSKI**

Kyle ist das einzige jüdische Kind in seiner Klasse und hat deswegen öfter mal Probleme. Seine Mutter startet dauernd Kampagnen gegen alle möglichen Dinge. In einem Biologieprojekt kreuzte er einst einen Elefanten mit einem Schwein.

Sprachfetzen:
"I've had enough of this crap!"

**ERIC CARTMAN**

Er nennt sich selbst "dickknöchig", doch für alle anderen ist er einfach nur ein fatter Sack. Er ist einer der unbeliebtesten Jungen von der ganzen Schule, und das bekommt er auch oft zu spüren!

Sprachfetzen:
"Your mom's a bitch!"

**KENNY MCCORMICK**

Kenny hat es von allen am schwersten. Niemand ist sich ganz sicher, was er wirklich sagen möchte, da sein Parka so eng geschnürt ist, daß man kaum etwas versteht. Kenny hat die schlechte Angewohnheit, mindestens einmal in der Woche zu verrecken.

Sprachfetzen:
"Yiff fmmking bfftrdd!"

**Schluss**

Ein großer Teil des Speicherplatzes auf der Cartridge geht für Sprachausgabe drauf. Die echten Sprecher der Cartoon-Serie haben extra für das Spiel neue Dialoge aufgenommen. Im Gegensatz zu *Clayfighter* werden die Samples jedoch nicht ständig wiederholt. Jedes neue Level bringt nicht nur völlig neuartige Spielwelten und Figuren ins Spiel, sondern auch andere Sounds. Selbst die Hauptcharaktere des Mehrspielermodus haben ihre eigenen Kommentare auf Lager.

Merkwürdigerweise sind die Charaktere in *South Park*, dem Spiel, besser animiert als in der Original-TV-Serie. Die simple Darstellung der Grafik wurde perfekt für das N64 umgesetzt. Leider gibt es vielerorts extremen Nebel zu sehen, der zum Teil sogar noch



▲ Wenn man klein ist, wirken Schulbusse plötzlich so riesig.

stärker als in *Turok 2* ist, obwohl dort viel mehr berechnet werden muß. Für Besitzer einer 4MB-Speichererweiterung mag der Hi-Res-Modus interessant sein, denn die Grafik läßt sich durch den erhöhten Speicherplatz mit einer Auflösung von 640 x 480 Punkten darstellen. Leider bleibt das erwartete Ruckeln dann nicht mehr aus. Das kennen wir ja schon von *Turok 2*. Besonders schlimm ist jedoch der Mehrspielermodus, in dem die Grafik so stark ins Stocken gerät, daß es kaum noch möglich ist, präzise zu zielen.

**Verrücktes Dorf, verrückte Leute**

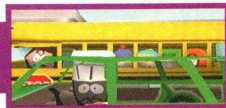
Komischerweise haben die meisten Einwohner South Parks nicht mehr alle Tassen im Schrank – genauer gesagt sind es 99%! Hauptdarsteller der Serie sind diese vier Kiddies.

Spielerisch gesehen bietet *South Park* nicht ganz das, was man von einem Spiel erwartet. Zu Beginn kann man sich vor Lachen kaum noch auf dem Stuhl halten, und auch das Schneeballwerfen und Pümpelschießen macht anfangs noch Spaß. Doch jeder Witz verliert



▲ Der Zeichenstil der Serie wurde erstklassig adaptiert.

▼ Die Bewohner des kleinen Städtchens South Park

**2. Meinung**

Zugegebenermaßen kannte ich vorher die Original-TV-Serie nur vom Namen her. Ich war erschrocken, daß es eine Zeichentrickserie gibt, die so dermaßen brutal und eklig ist. Kinder hielte ich davon fern. Mit Ausnahme des Humors kann mir das Spiel *South Park* nicht genug bieten.

KARSTEN ROHLOFF

Wertung



Beiß mich!

Kenny ist nicht einmal im Intro des Spiels sicher! Auch dort hat der arme kleine Kerl ein schreckliches Schicksal zu überstehen. Aber im Spiel wird's noch heftiger kommen...

1: Kenny macht eine Entdeckung.
Kenny: "Hmmm! Mmfr mmmr!"

2: Die anderen Kids kommen herbeigelaufen.
Cartman: "Was glaubst Du, wozu es gut ist?"
Kenny: "Mmff! hmmm! mff! hffmm!mmf!"

3: Sie sind nicht allein!
Stan: "Was zum...?"
Cartman: "Oh, oh!"

4: Iguanas Maskottchen verspürt plötzlich Appetit.
Kenny: "Aaaaargh! Ooooh! Owaaaaggh fllarrgh!"

5: Alle haufen ab, bis auf Kenny.
Stan (Originalton): "Dude, this is pretty (pillep)ked up right here."

6: Ratten strömen herbei und nagen an Kennys leblosem Körper.



irgendwann einmal an Reiz. Spätestens dann, wenn man den 2242. Truthahn gekillt hat, stellt sich Langeweile ein. Es wird einfach zu wenig Abwechslung geboten.

Nur für Fans

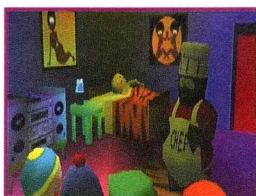
Fans der Serie (und mal ehrlich, es gibt viele junge Fans, die *South Park* nun wirklich nicht sehen sollten!) werden das Spiel lieben. Acclaim wird es mit einer

Vermarkung



▲ Der 4-Spieler-Modus ist schnarchig langsam!

in Deutschland allerdings schwer haben, da den meisten Spielern *South Park* kein Begriff sein wird. Viele werden wohl auch von der simplen Darstellung der Figuren abgeschreckt. Doch *South Park* ist Kult! Jene, die von Obszönitäten und einem respektlosen Umgang mit dem Thema Tod nichts halten, sollten diesem Game aus dem Weg gehen, denn *South Park* ist nichts für schwache Gemüter. Wer aber die Cartoon-Serie mag, dem wird *South Park* eine Menge Spaß bringen. Nur hält dieser Spaß leider nicht für lange Zeit an.



▲ In genialen Zwischensequenzen wird die Handlung vorangetrieben.

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

Turk 2: Seeds of Evil: Acclaim (ca. DM 100,-)
Getestet in Ausgabe 11/98, 94%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



Fazit

Wirklich nur etwas für Fans.



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

**game
buster** tm

DAS MOGELMODUL MIT POWER



- LÄNGER LEBEN, HARTER 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 MUß FÜR JEDEN „HACKER“ • MIT DEUTSCHER MENÜFÜHRUNG UND DEUTSCHER ANLEITUNG. GAMEBUSTER-SUPPORT: UNTERSTÜTZUNG DURCH SPRACHCOMPUTERHOTLINE UND INTERNET-SITES FÜR ALLE CHEATS, TIPS & TRICKS USW.
- FÜGE EIGENE NEUE CODES HINZU, FÜR NEUE UND BESTEHENDE GAMES.

FÜR PLAYSTATION
ODER NINTENDO 64
ODER SATURN!
bei Bestellung unbedingt
gewünschtes System angeben!

DM 99,-

Nintendo 64-Version DM 119,-

INTERACTOR

- FAUSTTHIERE, TRITTE UND KOLLISIONEN REALISTISCH AM EIGENEN LEIB VERSPÜREN
- KANN MIT JEDER KONSOLE VERWENDET WERDEN, DIE ÜBER EINEN AUDIO- ODER KOPFHÖRERGAUS GANG VERFÜGT • ENTHÄLT ZUSÄTZLICH EIN N64-JOY-INTERFACE ZUR VERWENDUNG MIT RUMBLE PACK-SPIELEN

DM 89,-

SHOCKWAVE



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

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 GARANTIEKARTEN

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
- **LED STATUS INDICATOR**

DM 89,-

8 MEG MEMORY CARTRIDGE

- DOPELTE 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

FIFA '99

Der Kampf zwischen Electronic Arts und Konami um das beste Fußballspiel geht in die nächste Runde: FIFA '99 ist da!

Ninfo

SPIELER:



KAPAZITÄT:

128 M.

RUMBLE PAK:



Vertrieb	Electronic Arts
Entwicklung	Electronic Arts
Genre	Sport
Gesteuerte Version	US
Erhältlich	Jetzt! (Import)
Preis	Unterschiedlich



Kurz & Knapp

- FIFA-Lizenz
- Viele neue Moves
- Tolle Grafik
- Unzählige Spielmodi
- Die J-League fehlt!



Speicheroptionen

SPIELER:
Nicht vorhanden

CONTROLLER PAK:
Speichere Ligen, Spieler etc.



Das Jahr der Fußball-WM ist endlich vorbei, und wir dachten schon, das nächste Fußball-Update würde noch ein wenig auf sich warten lassen. Tja, so kann man sich täuschen. Noch vor Weihnachten ist ausgerechnet in den USA (wo Fußball ähnlich beliebt ist wie bei uns Fußball) die aktuelle FIFA-Version erschienen.

Fakten, Fakten, Fakten

Werfen wir doch gleich mal einen Blick auf die Fakten – was hat FIFA '99 wohl alles zu bieten? Sieh selbst:

- 20 Fußballstadien
- Bessere Kontrolle bei Kopfbällen, Fallrückziehern etc.
- Echtzeit-Lichteffekte
- Geschwindigkeit ist einstellbar
- Halbautomatische Torhüter



▲ Mit der falschen Wahl der Kameraperspektive kannst Du dir das Spiel unnötig erschweren.



▲ Die Spieler sehen verdammt gut aus!

- Mehr als 250 Clubs aus 12 Ländern
- Neue, atemberaubende Spielzüge und Spieleranimationen
- Quickstart-Option
- Rumble Pak-Unterstützung
- Saison-Modus mit allen Pokalspielen
- Schwalben und Meckern
- Verbesserte Künstliche Intelligenz
- Verbesserte Steuerung
- Vier Spieler gleichzeitig

Du siehst, dieses Spiel hat auch für diejenigen, die einen der Vorgänger besitzen, einiges zu bieten!

Was nach dem Spielstart sofort ins Auge fällt, sind die zahlreichen neuen Bewegungen, die allesamt im Motion Capturing-Verfahren entstanden sind. So kannst Du jetzt beispielsweise kontrolliert Deinen Gegner ausspielen, indem Du antäuschst, Bälle mit der



▲ Wird das Spiel unterbrochen, werden sogleich die passenden Statistiken eingeblendet.



▲ Bis zum Torwart war das ein glatter Durchmarsch. Jetzt muß der Ball nur noch versenkt werden.

Brust annimmst oder einen der anderen neuen Moves anwendest. Egal ob absichtliches Foul, Paß, 360°-Drehungen, Lob, Schuß, Brustannahme, Kopfball, Doppelpaß, Fallrückzieher, Schwalbe, Einwurf oder weiß der Geier was – noch nie hattest Du so viele Möglichkeiten wie in FIFA '99!

Natürlich gibt es jetzt auch das aus der ISS-Serie bekannte In-Game-Management, das Dir erlaubt, spezielle Spielzüge auf Abruf auszuführen – einfach Z und einen der C-Knöpfe drücken, und schon versucht sich Deine Mannschaft an der Abseitsfalle, dem Angriff über die Flügel, dem Durchmarsch bis zum Tor oder einem der anderen vorher festgelegten Spielzüge.

Natürlich werden auch wieder alle vier Joypad-Anschlüsse des Nintendo 64 genutzt. So kannst Du mit ein paar Freunden spannende Partien absolvieren.



▲ "Heute sind wir zu Gast im Münchner Olympiastadion – es regnet ohne Ende, die Temperatur beträgt..."



▲ Wenn Du möchtest, kannst Du Dir Deinen perfekten Wunschspieler zusammenbasteln.



▲ Du bist mit der taktischen Einstellung Deiner Mannschaft nicht zufrieden? Dann ändere sie!

2. Meinung

Ein Fußballspiel jagt das nächste – und FIFA '99 ist sicher eines der besseren!

FLORIAN SEIDEL

Wertung



▲ Im Trainingsmodus kannst Du an Deiner Technik feilen.

Lizenzkampf

Einer der Vorteile von EAs FIFA-Serie gegenüber Konamis ISS-Reihe ist ganz eindeutig die offizielle Lizenz. Im Gegensatz zum Vorgänger *Frankreich '98* konzentriert sich *FIFA '99* nicht auf die Weltmeisterschaft oder auf Nationalmannschaften. Man hat sich statt dessen mit Wollust auf den europäischen Fußball gestürzt und sage und schreibe 250 Mannschaften integriert! Es gibt auch ein paar nicht-europäische Mannschaften, aber leider hat man es versäumt, so wichtige Ligen wie die amerikanische MLS oder die japanische J-League zu

Du jetzt noch mehr Kontrolle über den Torwart, da Du ihn jederzeit per Knopfdruck der automatischen Steuerung entreißen kannst. Die Steuerung ganz allgemein ist jetzt ebenfalls ziemlich gut – die Hakeleien aus den ersten Teilen wurden vollständig ausgemerzt. Trotzdem steuert sich die direkte Konkurrenz von Konami noch einen Tick besser...

Was die verschiedenen Spielmodi angeht, so wird eigentlich alles geboten, was das Herz begehrt. In den Trainingsmodi kannst Du unzählige Spielzüge und Standardsituationen üben, für Freundschaftsspiele stehen 250 Mannschaften aus 12 Ländern bereit, und die europäischen Mannschaften fährt die besten Mannschaften auf, die der "Kontinent des Fußballs" zu bieten hat. Außerdem gibt es die Golden Goal-

Die KI wurde abermals verbessert!

berücksichtigen. Doch es muß ja auch noch eine Steigerung für *FIFA 2000* möglich sein...

Die FIFA-Serie hat auf dem Nintendo 64 eine gewaltige Entwicklung durchgemacht. Nach dem ziemlich mißglückten *FIFA 64* wurden die Spiele von Mal zu Mal besser. Den neuen Teil zeichnet vor allem eine wiederum verbesserte künstliche Intelligenz aus. Die KI spielt wesentlich überlegter, hält den Ball auch mal in den eigenen Reihen und greift nicht mehr so überhastet an, wie das bei den Vorgängern der Fall war. Deine Mitspieler verhalten sich jetzt ebenfalls realistischer, und das Spiel über die Flügel führt sogar zu ganz guten Ergebnissen. Auf der anderen Seite hast

Matches – wer zuerst trifft, gewinnt – sowie alle nur erdenklichen Pokalrunden und natürlich den obligatorischen Saison-Modus mit dem Ziel einer nationalen Meisterschaft. Spielerherz, was willst Du mehr?

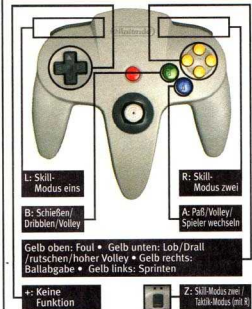
Dreamteam

Du möchtest Dir Deine eigene Mannschaft nach Deinen persönlichen Vorstellungen zusammenbasteln? Okay, auch das ist möglich! Zwar brauchst Du eine Memory Card, um Deine Ergebnisse abzuspeichern, aber das ist es allemal wert!

Die Grafik ist atemberaubend, und manchmal hat man den Eindruck, als würde man einer Fernsehübertragung beiwohnen. Zwar könnten ein paar neue Texturen für Gesichter und Haare nicht schaden, dafür ist jedoch die Animation der Spieler nahezu perfekt gelungen. Außerdem hat man endlich die Spielgeschwindigkeit und die Frame-Rate erhöht, so daß *FIFA '99* besser spielbar ist als alle seine Vorgänger! Auf Kosten der Frame-Rate kannst Du (mit eingesteckter Speichererweiterung) einen Hi-Res-Modus aktivieren, aber das Spiel sieht dadurch nur unwesentlich besser aus.

64 Auf Einen Blick

Pad-Belegung



Alternativen

Frankreich '98: EA (ca. DM 120,-)
Getestet in Ausgabe 6/98, 93%
ISS '98: Konami (ca. DM 120,-)
Getestet in Ausgabe 10/98, 95%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

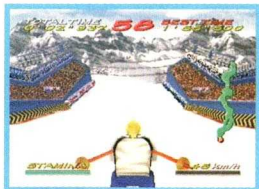


Fazit

Das bisher beste FIFA!

Snow Speeder

Two in one: Ski fahren und Snowboarden zum Preis von einem – ob sich der Doppelpack wohl lohnt?



▲ Hier geht's besonders Steil den Berg runter, da muß sich Blondie ganz schön konzentrieren.

Ninfo

SPIELER:

KAPAZITÄT: 16 M.

RUMBLE PAK:

Vortrieb	Imaginer
Entwicklung	Imaginer
Genre	Sport
Getestete Version	Japan
Erhältlich	Jetzt! (Import)
Preis	Unterschiedlich

Kurz & Knapp

- Viele Spielmodi
- Englische Menüs
- Wenig Strecken
- Etwas schwerfällige Steuerung
- Kein Stunt-Modus

Speicheroptionen

SPEICHER:
Speichert Spielstände
CONTROLLER PAK:
Speichert Spielstände

Momentan schießen die Snowboard-Spiele wieder wie Pilze aus dem Boden; in Verbindung mit der permanenten Kälte und dem ständigen Glatteis könnte man fast meinen, es sei Winter...

Bisher sind mit 1080° *Snowboarding* und *Twisted Edge Snowboarding* ein hervorragendes und ein überdurchschnittliches Wintersportspiel an den Start gegangen. Um dagegen zu bestehen, muß man sich schon etwas Besonderes einfallen lassen. Imaginer, Programmierer des nebelverhangenen und auch sonst nicht sonderlich

unserem Fall hier sind es sechs, drei Männlein und drei Weiblein. Alle haben unterschiedliche Werte in den Eigenschaften Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Kurvenverhalten und Schaden. Die Werte für die Höchstgeschwindigkeit und das Kurvenverhalten werden in weiteren Einstellungen noch durch die Wahl des Boards beeinflusst, die Wahl der Klamotten verändert hingegen die Werte für Schaden und Beschleunigung. Das muß man den Jungs lassen – diese Idee ist echt nicht schlecht. Boards mit verschiedenen Eigenschaften stehen übrigens von Anfang an zur Verfügung,

Snowboard und Ski steuern sich ziemlich gleich.

berauschenden *Multi Racing Championship*, greift deshalb zum "Zwei zum Preis von einem"-Konzept, denn in *Snow Speeder* darfst Du nicht nur auf Snowboards die Pisten herunterheizen, sondern Dir auch ein Paar Ski unter die Füße schnallen.

Wie immer bei Rennspielen, stehen Dir natürlich mehrere Fahrer zur Wahl. In

die Klamotten muß man sich erst noch erspielen.

Snowboard

Genauso wie die vierte Strecke! Zu Beginn stehen leider nur magere drei Pisten zur Wahl. Durch sportliche Erfolge kannst Du diese Anzahl auf immer noch magere vier erhöhen.

Riesenslalom. Gewinnt Du überall, streift Du Deinen anfänglichen Amateurstatus ab und steigst durch die verschiedenen Profiligen bis zum absoluten Champion auf.

Wenn Du Dich durch die zahlreichen Einstellungen gekämpft hast, kann es endlich losgehen. Aber apropos Einstellungen: Die Menüs unserer japanischen Importversion waren komplett in Englisch, d.h. jeder, der in der Schule nicht gepennt hat und seinen Kopf nicht nur zum Haare schneiden braucht, kommt mit dem Spiel ohne Probleme klar!

Ski

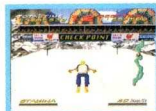
Der erste Eindruck war zugegebenermaßen erschreckend, denn die Grafik erschien mir ziemlich... häßlich. Hatte ich vielleicht aus Versehen meine PlayStation eingesteckt? Nein, es hatte schon alles seine Richtigkeit. Auch die Tatsache, daß ich alle 20 Sekunden ohne ersichtlichen Grund auf die Schnauze gefallen bin, konnte nicht unbedingt zum Spielspaß beitragen. Ich fürchtete schon, es würde ein langer und qualvoller Test-Tag werden. Aber dann stellte sich die Steuerung bei gelegentlicher Betätigung der Bremse als durchaus annehmbar heraus, und an die Grafik gewöhnt man sich auch schnell; ich mein', wer



▲ Autsch! Bei diesem Sturz gibt's wieder ein paar blaue Flecken mehr.



▲ Wenn Du dir einen Fahrer aussuchst, werden Dir seine Vor- und Nachteile gezeigt.



▲ Beim Checkpoint wird Dein Zeitkonto wieder aufgefüllt.



▲ Im Tiefschnee geht's nur mühsam voran – vielleicht findest Du ja eine Abkürzung?!



▲ Mit Vollgas durch den Berg – aber am Ende des Tunnels ist bereits Licht zu sehen!



▲ Wenn Du von der Strecke abkommst, verringert sich die Geschwindigkeit rapide!

Snowboard Kids überlebt, der erträgt das hier locker!

Mit der Zeit kam dann auch immer mehr Spielspaß auf, allerdings weniger durch die Wahl des Sportgeräts. Denn ob Snowboard oder Ski, beides steuert sich in etwa gleich. Dafür muß man sich bei den drei Disziplinen mächtig ins Zeug legen, da sie sich alle grundlegend voneinander unterscheiden und man jedesmal mit einer neuen Taktik ins Rennen gehen muß.

Was mir ziemlich auf den Senkel gegangen ist, das waren die drei Computer-Gegner, die das Starterfeld komplettieren. Wer sich bisher gewundert hat, warum man in Slalomwettbewerben immer nur einen Läufer gleichzeitig an den Start läßt, der bekommt hier die Antwort: Es macht einen rasend (und nicht etwa rasend schnell!), wenn ständig irgend ein Kasper die eigene Spielfigur leicht touchiert und man wie ein kleiner Schneeball in Richtung Tal rollt, bevor man wieder auf die Beine kommt. Vielleicht nett gemeint, aber im Endeffekt noch störender, ist, daß sich der Computer an Deine

Fähigkeiten anpaßt. Anders ausgedrückt: Fällst Du zu Beginn des Rennens auf die Nase, kugeln sich auch die Computer-Fahrer mit Begeisterung im Schnee. Fährst Du jedoch ein perfektes Rennen, hängen sich die anderen direkt an Deine Fersen, und kommst Du dann auf der Zielgeraden doch noch zum Sturz, kannst Du den ersten Platz (und nur der zählt!) abhaken.

Alles in allem ist Snow Speeder eine wirklich gut gelungene Wintersport-alternative zu den bereits erwähnten Titeln. Ob man jedoch wirklich fast 200 Mark für eine Importversion ausgeben sollte, das lasse ich mal dahingestellt...



▲ Hin und wieder donnert ein Hubschrauber durchs Bild – nett!

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



Fazit

Abwechslungsreiche, aber anfänglich gewöhnungsbedürftige Alternative zu 1080!

2. Meinung

Skilliiii foarn! Ich wollte schon immer mal auf meinem N64 Ski fahren – macht zwar nicht so viel Spaß wie in echt, aber es ist ein Anfang.

KARSTEN ROMMELT

Wertung



Tohkon Road

Im stillen Kämmerlein kochte Hudson sein ganz eigenes Süppchen. Heraus kam ein Wrestling-Spiel.

Ninfo

SPIELER:

KAPAZITÄT: 256 M.

RUMBLE PAK:

Vertrieb	Import
Entwicklung	Hudson
Genre	Wrestling
Gesteuerte Version	Japan
Erhältlich	jetzt! (Import)
Preis	Unterschiedlich

Kurz & Knapp

- Viele Techniken
- Gelungene Vorstellung der Wrestler
- Auffällige Grafikfehler
- Zum Teil sehr grobe Grafik

Speicheroptionen

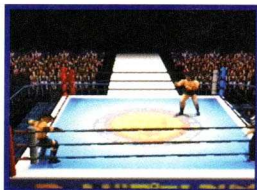
SPICHER:
Nicht erkennbar

CONTROLLER PAK:
Nicht erkennbar

Eine Wrestling-Simulation muß mal wieder her, dachte sich Hudson Soft, und machte sich daran, den Nachfolger zum japanischen *Tohkon Road* zu erschaffen. Wie lange der Hersteller für die Entwicklung gebraucht hat, wissen wir nicht. Jedenfalls trudelte das Game völlig unerwartet bei uns ein. Nach einigen Testspielen wußten wir es: Lange kann Hudson dafür nicht gebraucht haben!

Große Klappe, nichts dahinter

Tohkon Road 2 wird wahrscheinlich auch zukünftig nur über den Importweg zu beziehen sein. Die Gründe dafür liegen nahe. Sämtliche im Spiel vorkommenden Wrestler, und das sind nicht gerade viele, sind wohl nur in japanischen Gefilden bekannt. Doch jetzt mal ganz ehrlich: Wir können



▲ Igit! Wenn die Kamera nach hinten gefahren wird, zeigt sich das ganze Ausmaß der miesen Zuschauerdarstellung!

schon längst in den Genuß von *WWF Warzone* kommen. *Tohkon Road 2* bietet rein spielerisch gesehen nichts, was wir nicht schon besser erleben durften.

Die erste Frage, die sich uns aufdrängte, als wir das Spiel begutachteten, war, warum das Spiel satte 256MBit auf der Cartridge



verschlingt. Nachdem wir uns durch die verwirrenden japanischen Menüs geschlagen hatten und das Match begann, wurde uns sofort klar, wofür der Speicherplatz gebraucht wird. Alle Wrestler kommen mit ihrem eigenen kleinen Intro in die Arena, von denen es übrigens drei verschiedene gibt. Gar nicht mal so schlecht. Zum Teil bringen diese Intros eine geballte Ladung Atmosphäre rüber. Die Geräuschkulisse ist stimmungsvoll, die grafischen Effekte "ganz nett". Zumindest hielten sich andere Wrestling-Games mit solchen Feinheiten immer zurück. Die japanische Stimme des völlig dumm dastehenden Moderators rundet ein solches Intro ab.

Doch es ist wirklich nur das Intro, was zu begeistern weiß. Der Rest des Spiels ist überflüssig. Sobald der Gongschlag ertönt, wünscht man sich, es hätte ihn nie gegeben. Im Hintergrund eines Matches dudelt eine völlig nervige "Musik" (ich wage es kaum, dieses Geklirrere als solche zu bezeichnen), und auch anständige Kampfgeräusche sind Mangelware, während die Wrestler aufeinander einprügeln. In grafischer Hinsicht sind vor allem die Animationen den heutigen Standards unterlegen. Ich finde, sie sind sogar zum Teil äußerst mißlungen. Manchmal verschmelzen die Körper dermaßen, daß das Gebilde auf



▲ Tja, und so sind die Knöpfe des Pads belegt.

der Matte nicht mehr als zwei Menschen zu erkennen ist. Ständig trüben Grafik-Clipping und zukuckende Körperpartien den Spielspaß. Das ist vor allem bei Nahaufnahmen sehr auffallend. Über die Darstellung der



▲ "Ey, komm ma' her, Kumpel. Ich helf dir wieder auf die Beine!"

ad 2



▲ Ein Nickerchen ist unterhaltsamer als eine Runde Tohkon Road 2? Da könnte was dran sein...



▲ "Reich mir die Flosse, Genosse!"

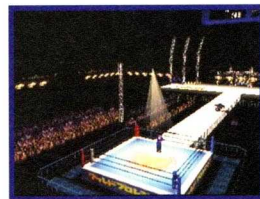


▲ Konnten die Übergänge zwischen den Gliedmaßen nicht etwas weicher dargestellt werden?

Zuschauermengen mag ich gar nicht sprechen. Die sehen so zum kot.... (Anm. v. Klaus: Jetzt rei Dich mal ein bichen zusammen) aus, da es mir beim Gedanken daran gleich wieder hochkommt.

Einfach vergessen

Manche Techniken sind ganz gut dargestellt, und es gibt genug davon, um den Spieler fr lange Zeit zu motivieren, doch der Rest pat einfach nicht zusammen. WWF Warzone hat uns dermaen verwhnt, da wir unsere Ansprche an eine Wrestling-Simulation ganz schn nach oben geschraubt haben. Und wenn die Cartridge von Tohkon Road 2 noch so fett ist, das Spiel bringt es einfach nicht! Zugegebenermaen haben uns die japanischen Menus zum Teil sehr berfordert, und wenn es im Spiel etwas Faszinierendes gibt, was wir nicht entdeckt haben, dann tut es uns leid. Von einem teuren Import in dieser Form knnen wir jedoch nur abraten.



▲ Im Intro haben noch alle eine groe Plaque, bis sie auf die Matte gedrckt werden und nach Mama schreien!

TOHKON ROAD 2

REVIEWS

64 POWER

Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

WWF Warzone: Acclaim (ca. DM 110,-)
Getestet in Ausgabe 9/98, 90%
WCW/NWO Revenge: Nintendo (ca. DM 130,-)
Getestet in Ausgabe 12/98, 87%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspa



Gesamt

67%

Fazit

Wir haben WWF Warzone, also bleibt uns damit fern!

41



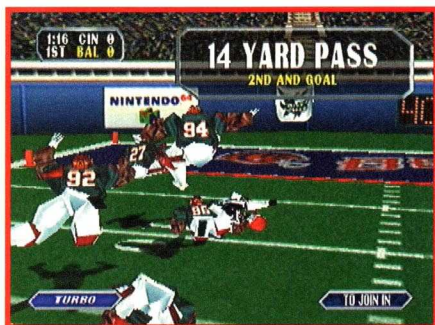
64 Power Nummer 19

2. Meinung

Was mssen meine Augen da sehen? Das soll ein 256MBit-Spiel sein? Haben wir vielleicht irgendeinen ganz versteckten Menpunkt bersehen? Ich glaube kaum. **KARSTEN ROHLOFF**

Wertung





▲ Gewalt gehört hier zur Tagesordnung. Hast Du einen Gegner zu Boden geworfen, kann sich Dein ganzes Team auf ihn stürzen.

Ninfo

SPIELER:

KAPAZITÄT: 96 M.

RUMBLE PAK:

Vertrieb	GT Interactive
Entwicklung	Midway
Genre	Arcade-Sport
Getestete Version	USA
Erhältlich	Jetzt
Preis	ca. DM 120,-

Kurz & Knapp

- Nette Animationen und animierte Sequenzen
- Schnelles, flüssiges Gameplay
- Rasante, gewalt(tätige) Action
- Andauernd Zeitlimits
- Nicht-Football-Fans werden es vielleicht immer noch nicht mögen

► Das Gerangel um den Ball ist hart. Verhelfen sich die Spieler in Wirklichkeit auch so, gäbe es nach einer Saison keine Überlebenden!

American Football-Simulationen sind entweder Spiele, in denen Du ein Team steuern und diesem zum Sieg verhelfen mußt... oder es sind mit Statistiken überladene Labyrinth, wo man sich nach drei Sekunden Action durch einen Acker aus Menüs pflügen darf.

Bis jetzt gab es eigentlich kaum einen Vertreter dieses Genres, der irgendwie frischen Wind auf die Bildschirme brachte. Football-Jungfrauen haben es immer schwerer, die komplexen Regeln zu verstehen, dank der übereifrigen Hersteller, die echten Fans möglichst viel bieten wollen. Heraus kommen Spiele, die eigentlich als solche gar nicht mehr zu erkennen sind. Vielmehr wird der Spielspaß durch ein extremes Menü-Chaos vollkommen erstickt.

Endlich simpel!

Aber all das hat sich seit der Veröffentlichung von GT Interactives *NFL Blitz* endlich zum Besseren gewendet. Vergiß all die komplizierten Menüs, vergiß eine Steuerung, die noch komplexer als die Bedienung eines Space Shuttles ist. *NFL Blitz* setzt auf Schnelligkeit, Action und Spaß! Mehr brauchen wir doch nicht, oder?

Hersteller Midway hat es tatsächlich geschafft, das Nötigste an Regeln beizubehalten, während der frei gewordene Speicherplatz Raum für



▲ Dein Ballträger kann mit ausgestrecktem Arm die Angreifer umhauen und auch über Beinfallen springen.



▲ Der Ballträger ist unten. Aber das hindert das gegnerische Team nicht daran, einen anderen Deiner Spieler zu vermöbeln!

NFL

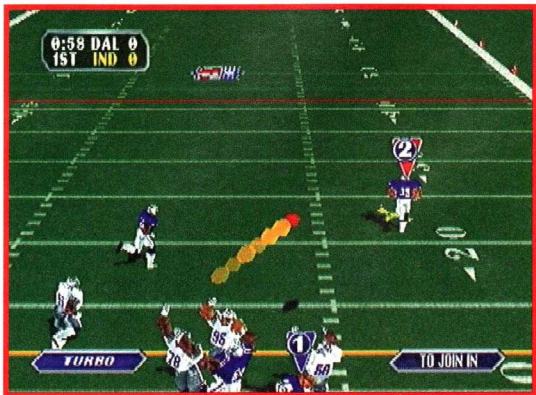
GT betritt die Arena mit einem actiongeladenen American Football-Spiel!

zusätzliche Animationen, Sounds und nette grafische Effekte bietet. Und etwas Gewalt ist auch dabei.

Ein typisches Spiel sieht so aus: Wähle ein Team, schaue Dir kurz die Steuerung an (hauptsächlich werden drei Knöpfe benötigt), und dann beginnt schon das Match! Wie auch in anderen Football-Sims, mußt Du sogenannte "Plays" (Spieltaktik)

auswählen, damit das Team weiß, was zu tun ist. Vergiß aber Offensiv- und Defensiv-Formationen oder Hunderte von Taktik-Schirmen. *NFL Blitz* stellt Dir neun Plays zur Verfügung und zehn Sekunden, um daraus auszuwählen. Schnelles Reagieren ist also gefragt.

NFL Blitz setzt auf



▲ Nach dem Abwurf zieht der Ball eine Spur hinter sich her. Das hilft Dir ein bißchen bei der Orientierung.



▲ Die arme Nummer 28 ahnte nicht, daß ihm an diesem Tag ein russischer Satellit auf den Kopf fällt.

2. Meinung

NFL Blitz ist ein ausgezeichnetes Spiel. Aber anscheinend haben sich die Regeln etwas verändert, seit ich das letzte Mal gespielt habe! Die Action ist schnell und leicht zu kontrollieren, doch gibt es nur wenige Spielzüge. Insgesamt gesehen kein Muß, aber durchaus empfehlenswert. **KARSTEN ROHLOFF**

Wertung



Blitz



Speicheroptionen

SPEICHER:
Nicht vorhanden
CONTROLLER PAK:
Speichert Saisondaten,
Punkte und Spiele

Zeit für minutenlanges Nachdenken bleibt nicht. Aber gerade deshalb lernt man auch ziemlich schnell, welche Taktik für welche Situation am besten geeignet ist. Hier gibt es kein Kopfzerbrechen mehr. In NFL Blitz könnten ein Vollprofi und ein Anfänger gegeneinander antreten, die Chancen wären ungefähr gleich verteilt. Das Spiel basiert auf einem Spielhallenautomaten, und das merkt man.

Das Beste aus zwei Welten?

Ob NFL Blitz deshalb ein Erfolg wird, bleibt dahingestellt. Hardcore-Fans wollen eine möglichst realistische Simulation, und Spieler, die kein American Football mögen, werden sowieso grundsätzlich von der Sportart abgeschreckt sein. Anfängern können wir NFL Blitz jedoch wärmstens empfehlen. Vor allem der Zweisspielermodus hat seine ganz besonderen Reize. Vielleicht bringt er Footie-Fans und Nicht-Fans endlich mal ein bißchen näher zusammen.

Schnelligkeit, Action und Spaß!

Erfinde eigene Spielzüge!

NFL Blitz bietet eine unglaublich einfache Möglichkeit, Plays zu kreieren. Ein Play zeigt dem Team, wie es sich zu verhalten hat und wo jeder Sportler hinkommen muß. Ein Play sagt auch aus, wann ein Ball zu fangen oder zu werfen ist. In einem

simplen Menü stellst Du Dir Deine eigenen Aufstellungen und Taktiken zusammen. Ein Zuschauer, der sich auch nur ein bißchen mit American Football auskennt, wird sich tottöten! Wähle eine Formation und plaziere

Deinen Quarterback. Um den Gegner wirklich zu verwirren, kannst Du Deine Fänger springen lassen, und sie tun dann so, als ob sie mit dem Ball unterm Arm fortlaufen. Heute NFL Blitz, morgen schon bei den Superbowls!



NFL BLITZ

REVIEWS

64
POWER

64 Auf Einen Blick

Pad-Belegung



Alternativen

NFL Quarterback Club '99: Acclaim (ca. DM 130,-)
Getestet in Ausgabe 1/99, 90%
John Madden 64: EA Sports (ca. DM 100,-)
Getestet in Ausgabe 1/98, 81%

Bewertung

Trafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

85%

Fazit

Ein gelungener Versuch, American Football jedem zugänglich zu machen.

43



64 Power Nummer 79

Virtual Po

Jetzt dürfen auch N64-Spieler endlich mal eine ruhige Kugel schieben.

Ninfo

SPIELER:

KAPAZITÄT:

RUMBLE PAK:

Vertrieb: TBA
Entwicklung: Crave
Genre: Billard
Getestete Version: USA
Erhältlich: Jetzt! (Import)
Preis: Unterschiedlich

Kurz & Knapp

- Hi-Res-Grafik
- Hervorragende Ballphysik
- Unzählige Möglichkeiten
- Starke Computergegner
- Musik teilweise etwas zu lasch

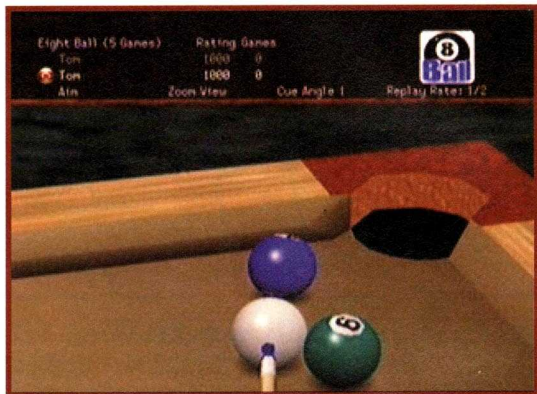
Mittlerweile gibt es für das N64 Simulationen vieler Sportarten. Golfreunde kommen vielleicht wegen mangelnder Softwarequalität nicht ganz auf ihre Kosten, Basketballspieler haben die freie Auswahl, und selbst American Football-Fans reiben sich Monat für Monat erneut die Hände. Nur ein Sport, der von vielen nicht einmal als Sport angesehen wird, wurde bisher immer vernachlässigt – Billard!

Zum Kugeln

Nun könnte man annehmen, daß es für das N64 sowieso keine gescheite Billard-Simulation geben wird, schließlich wollen ja alle N64-Spieler knuddelige Charaktere, völlig überdrehten Spielspaß und ballern was das Zeug hält. Doch dem ist nicht so. Das Nintendo 64 wurde

schließlich als Konsole für die ganze Familie entwickelt, warum sollte der Vater also nicht mal mit seinem Sohn eine Runde Billard spielen? Kurz gesagt: *Virtual Pool 64* ist eine sehr ernst zu nehmende Simulation, die sowohl Profis als auch Anfänger gleichermaßen faszinieren wird!

Die Grafik ist komplett in Hi-Res gehalten. Eine Speichererweiterung braucht man dafür selbstverständlich nicht. In einem von drei



▲ Wer was mit den Augen hat, kann die Kamera auch ganz nah an die Kugeln heranfahren. So läßt es sich präziser zielen.

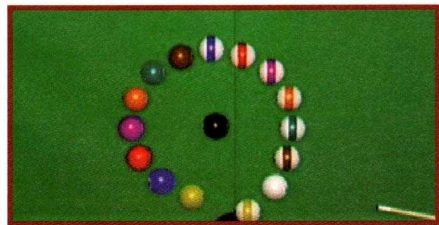
unterschiedlichen Räumen wählst Du einen Tisch, bestimmst die Farbe des

wobei beide Stile gleichermaßen einschläfernd klingen. Natürlich darf die

Was willst Du mehr? Gib Dir die Kugel!

Filzes und kannst Dich zwischen Pop- oder Alternative-Musik entscheiden,

Musik auch nicht vom Geschehen ablenken, deshalb hält sie sich sehr



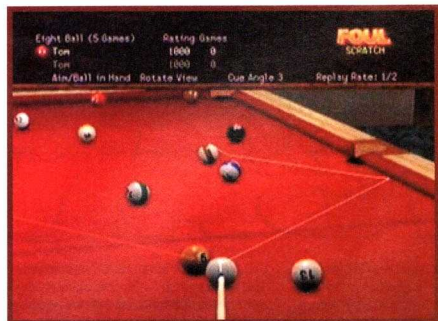
▲ Kein Witz! Das ist eine Aufstellung der Kugeln im Trick Shot-Turnier!



▲ Einmal kurz den R-Knopf drücken, und schon hat man das komplette Feld übersichtlich auf einen Blick.

Pool 64

64 POWER KARAT



▲ Eine Hilfslinie läßt sich auf Wunsch an- und ausschalten.



▲ Die Kamera läßt sich wirklich in alle möglichen Richtungen bewegen.



Speicheroptionen

SPEICHER:
Nicht vorhanden
CONTROLLER PAK:
Speichert Spielstände, Einstellungen etc.

versteckt im Hintergrund. Besonders gelungen ist die Darstellung der Kugeln, inklusive der Ballphysik. Sie bewegen sich verdammt realistisch. Stößt Du einmal zu fest mit dem Queue zu, kann es sogar passieren, daß eine Kugel vom Tisch fällt.

In den Options- und Einstellungs-menüs darfst Du Dich so richtig austoben. Wähle zwischen unglaublich vielen Spielarten die gewünschte aus. Gespielt werden darf unter anderem 8-Ball, One Pocket, Straight Ball, 10-Ball und, und, und... für jeden Geschmack dürfte etwas dabei sein. Ich wußte vorher nicht einmal, daß es so viele unterschiedliche Spielarten gibt, die dann auch noch nach amerikanischem und englischem Regelwerk differenziert werden. Das Gute daran ist, daß jede Spielart auf Wunsch ausführlich auf dem Bildschirm erklärt wird. Sogar Trick Shots sind mit dabei!

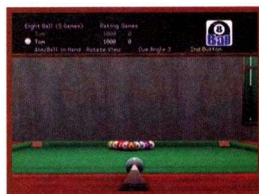


▲ Das geht nicht, sagst Du? Ich sage: Es geht!

Ins Rollen gebracht

Es würde den Rahmen dieses Tests sprengen, wenn ich jetzt auf alle Optionen eingehe. Doch laß Dir gesagt sein, daß Du nichts vermissen wirst. Auch während des Spiels hast Du totalen Bewegungsfreiraum. Die Kamera läßt sich beliebig und völlig komfortabel steuern. Auch das raffinierte Anspielen der Kugel geschieht wunderbar einfach. Der Queue reagiert beim Anstoßen der Kugel auf Bewegungen des Analog-Sticks. Ziehst Du beispielsweise den Stick nach hinten und schiebst ihn dann mit Schwung nach vorne, gibst Du der Kugel einen kräftigen Stoß. Dank des N64-Controllers läßt sich so beinahe perfekt Billard spielen.

Ich konnte an *Virtual Pool 64* keine Mängel feststellen. Ich gebe zu, daß ich nicht gerade ein Profi unter den Billardspielern bin, doch sehr ich auch nach Fehlern suchte, es fand sich nichts. Die Grafik ist schön, der Sound passend, die Technik hervorragend, und die Möglichkeiten lassen kaum Wünsche offen. Was will man mehr? Ich geb' mir die Kugel!



▲ Auch in der Blickhöhe und im Blickwinkel läßt sich einiges verstellen.

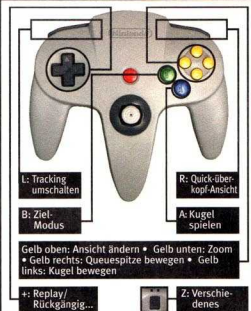
VIRTUAL POOL 64

REVIEWS

64 POWER

64 Auf Einen Blick

Pad-Belegung



Alternativen

Einzige Billard-Simulation auf dem Markt.

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

90

Fazit

Eine sehr realistische Umsetzung eines feinen Sports.

45



64 Power Nummer 19

2. Meinung

Ich hätte nie gedacht, daß es jemals eine solche realistische Billard-Simulation für eine Konsole geben wird. Bisher konnte ich das Feeling immer nur auf dem PC so richtig genießen, doch *Crave* hat mit *Virtual Pool 64* gezeigt, daß es auch anders geht. Ich bin begeistert! **KARSTEN ROHLFF**

Wertung





▲ Schau Dir die packendsten Momente noch einmal mit der Replay-Funktion an. Die Kamera läßt sich dabei frei bewegen.

Ninfo

SPIELER:

KAPAZITÄT: 128 M

RUMBLE PAK:

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

► Edwards wirft den Ball und sein Hals verschwindet. Die Zuschauer klatschen begeistert, während die anderen Spieler schockiert wegschauen.

Kurz & Knapp

- Weiche Animationen
- Hervorragende Ballphysik
- Intelligente Gegner
- Etwas langsam
- Nichts Überraschendes

Noch ein Basketballspiel? Das hält doch kein Korb mehr aus!



▲ Wie Du siehst, haben wir die Spieler eingefroren. Nicht die Milch macht's, sondern die Replay-Funktion!



▲ Wirft der Schiery den Ball ein, solltest Du versuchen, so hoch wie möglich zu springen. Da hilft nur üben, üben und nochmals üben...



▲ Leider kannst Du nicht Deine eigenen Spieler erschaffen. Aber warum auch? Die Originalen sind schon gut genug!

NBA J

Hier ist eine kleine Liste für Dich. *NBA Courtside*, *NBA Hangtime*, *NBA Pro '98*, *NBA Live '99*. Nun, hier ist *NBA Jam '99*. Wellen der Begeisterung gehen durch das Land, die Menge tobt. Es kann kaum noch jemand die Finger vom N64 lassen. Nee, mal ehrlich: Brauchen wir denn wirklich so viele Basketball-Simulationen? Machen sich die Hersteller nicht selbst viel zu viel Konkurrenz? Und auf den wahren Sieger dürfen wir immer noch warten. Auch *NBA Jam '99* bietet nicht sonderlich viel Neues oder gar Besseres. Es ist immer dasselbe. Dasselbe! Dasselbe! Aahahahaha... sie verfolgen uns!

Runde Sache?

Laß uns mal die Grundregeln des Basketballs genau unter die Lupe nehmen. Fang den Ball. Renne mit dem

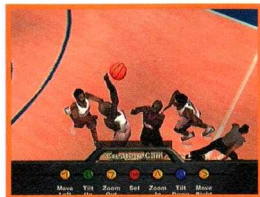
Ball. Wurf ihn in einen Korb. Verstanden? Gut! Also, warum wagt es Acclaim, ein weiteres Basketballspiel auf den Markt zu bringen?

Glücklicherweise sieht *NBA Jam '99* richtig beeindruckend aus. Die Sportler sind nicht nur sehr detailliert in Szene gesetzt worden, sie sind sogar so gut animiert, daß man sie anhand ihrer Gesichtszüge unterscheiden kann! Leider bewegen sie sich wie in einem Sirupbad, das heißt, sie sind nicht schnell genug dort, wo sie gerade gebraucht werden. Eigentlich schade, denn Basketball ist schließlich ein Spiel, in dem es vor allem um schnelle Reaktionen geht.

Durch die Menüs steigt man schnell durch. Der Hersteller hat es verstanden, unnötige Statistiken und nervende Untermenüs weitestgehend zu vermeiden, so daß der Einstieg leicht fällt. Du wählst einfach aus, was Du willst, aktivierst es, und schon geht es los. Für Ungeduldige kommt die Quickstart-Funktion wie gerufen!

Balltechnik

Die physikalischen Berechnungen des Ballverhaltens scheinen aus dem Hirn



▲ Nicht zufrieden mit den Kamerapositionen? Dann setze sie doch dorthin, wo Du sie gerne hättest!

Wußtest Du es?

Wußtest Du schon, daß der Erfinder des Basketballs der Amerikaner Dr. James Naismith war, der seine Idee bereits 1891 hatte? Aller Anfang war schwer, und so brauchte auch Basketball einige Jahre, bis der Sport akzeptiert wurde. Und was haben wir heute davon? Eine Basketball-Simulation jagt die andere, und keine sticht irgendwie auffällig aus der Palette hervor! Gäh...



▲ Die Menüs sind einfach gehalten und erfüllen Dir trotzdem jeden Wunsch! Klingt wie Werbung, oder?

NBA Jam '99

von Einstein entsprungen zu sein. In anderen Spielen braucht man sich lediglich im groben Umfeld des Korbes aufzuhalten und zu werfen – schon ist der Ball drin. Nicht so bei *NBA Jam '99*. Selbst in unmittelbarer Nähe zum Korb mußt Du absolut zielgenau werfen. Wirfst Du ihn zu hart, tut der Ball genau das, was Du von ihm erwartest: er springt wild über das Feld und landet meistens in den Fängen der Gegner.

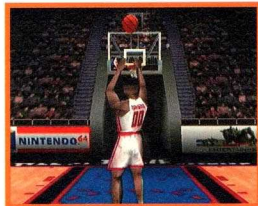
Das Kommunikationssystem zwischen den Mannschaftsmitgliedern ist ebenfalls von erster Güte. Das Erlernen der Aufstellungen und das geschickte Zusammenspiel der Sportler sind Voraussetzung für ein perfektes Spiel. Drücke einfach den R-Knopf, um einen



Speicheroptionen

SPEICHER:
Nicht vorhanden
CONTROLLER PAK:
Speichert Saisondaten und eigene Teams

◀ Die Phoenix Suns haben ein hübsches Spielfeld. Alles ist blau und hölzern und mit Wachs bedeckt.



▲ Bei Strafwürfen gibt es diese Wurfzene. Wirf einfach den Ball in die Mitte. Simpel, oder? Nee, ganz und gar nicht!

Deiner Kameraden zu rufen, und wirf ihm dann den Ball zu.

Was die Originalität im Vergleich zu anderen Basketballspielen betrifft, ist *NBA Jam '99* so innovativ wie eine Tüte Chips. Es wirft keinen Schatten über andere Vertreter des Genres, noch muß es sich irgendwie verstecken. *NBA Jam '99* ist lediglich ein neues, gutes Basketballspiel. Nichts besonderes, aber durchaus gut gelungen. Wer noch keine Simulation dieses Sports besitzt, kann ruhig zugreifen.



▲ Au weia! Alle halten sich unter dem Netz auf. Jetzt ist es ratsam, die Fouls auszuschalten.

2. Meinung

Bei der großen Auswahl an Basketball-Sims fällt die Entscheidung mittlerweile schwer, da sie sich allesamt eh sehr ähnlich sind. Dieser Vertreter hier spielt sich jedoch wunderbar, sieht gut aus und bietet realistische Animationen. Einen Blick ist der Titel auf jeden Fall mal wert! **KARSTEN ROHLOFF**

Wertung



► NBA JAM '99

REVIEWS

64 POWER

64 Auf Einen Blick

Pad-Belegung



Alternativen

NBA Courtside: Nintendo (ca. DM 90,-)
Getestet in Ausgabe 6/98, 85%
NBA Live '99: EA Sports (ca. DM 110,-)
Getestet in Ausgabe 12/98, 82%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



Fazit

Etwas besser als der Rest, und doch nur ein weiteres Basketballspiel!

47





▲ Keine Überraschung: Der Vierspielermodus garantiert dafür, daß auch die besten Freundschaften auseinandergehen!



▲ Ein nützliches Tutorial führt in das Spiel ein und zeigt, warum es sinnvoll ist, Blasen an den Wänden abprallen zu lassen.



▲ Im Challenge-Modus müssen bestimmte Aufgaben gelöst werden. Nach einer Runde wirst Du benotet.

Ninjo

SPIELER:

KAPAZITÄT:

RUMBLE PAK:

Vertrieb	Acclaim
Entwicklung	Taito
Genre	Puzzle
Geladete Version	PAL
Erhältlich	Jetzt
Preis	ca. DM 100,-

Speicheroptionen

SPICHER: Nicht vorhanden

CONTROLLER PAK: Speichert Punkte

Kurz & Knapp

- Hübsche Farben
- Macht immer noch süchtig
- Exzellenter Zweispieler- und Vierspielermodus
- Schon wieder Bust-A-Move
- Randbalken
- Reizt das N64 überhaupt nicht aus

Bust-A-Move

Nimm einen Haufen Blasen, füge eine Waffe hinzu, und Du hast mit knuddeligen Charakteren einen Mega-Spaß!

Nach ungefähr sechs Monaten Pause kehren Bub und Bob, die knuddeligen Drachen mit den großen Augen aus der *Bubble Bobble- und Rainbow Islands-Spielen*, ins Blasen-Land zurück. Für das N64 ist es das zweite Mal, daß sich die beiden Helden dem Bösen in einer völlig kitschig aussehenden Welt entgegenstellen. Eines der beiden Spiele muß also bei einem Vergleich den Kürzeren ziehen. Da *Bust-A-Move 2* schon ein Top-Spiel ist,

sollte es den Herstellern sehr schwer fallen, das eigene Produkt noch einmal zu toppen. Glücklicherweise wurde das alte Spielprinzip beibehalten, was aber nicht heißen soll, daß es keine Erweiterungen gibt. In den *Bust-A-Move-Spielen* gehört es mittlerweile zur Pflicht, Altbewährtes in unveränderter Form auf den Schirm zu bringen und trotzdem für neue, bessere Features zu sorgen. Und deshalb wird es jetzt auch Zeit für die N64-Version von *BAM 3DX*.



▲ Die Darstellung der Blasen wechselt im Spielverlauf. Hier sind sie etwas solider. Cool.

Popper

Wer Videospiele mag und weder blind noch taub ist, wird mit Sicherheit schon von der *BAM-Serie* gehört haben. Der Vollständigkeit halber trotzdem noch etwas zum Spielprinzip: Feuers mit Deiner Blasen-Kanone auf einen Haufen Blasen unterschiedlicher Farben, bevor sie über die "Todesgrenze" am unteren Bildschirmrand rutschen. Und das war's! Na ja, ein paar Feinheiten gibt es da schon zu beachten. Unter anderem müßt Du daran denken, mindestens drei Blasen gleicher Farbe zu verbinden. Nur so zerstörst Du sie, und nur so räumt Du auf dem Spielfeld richtig auf. Das bringt das N64 sicherlich nicht gerade an die Grenzen seiner Fähigkeiten, aber versuche einmal, nach einigen Anläufen den Controller wegzulegen. Ist nicht! Das klappt nicht! *Bust-A-Move* macht dermaßen süchtig, daß das Leben in der Gesellschaft immer mehr an Bedeutung verliert und die Konsole zu Deinem besten Freund wird – falls sie das nicht eh schon ist.

Mit seinen sechs Spielmodi hält Dich *BAM 3DX* ganz schön an Trab. Der Arcade-Modus ist eine direkte



▲ Ebenfalls neu ist die massive Sammlung an Amateur-Levels – insgesamt sind es über 1000.



▲ Man muß sie einfach liebhaben. In ihrem besten Bust-A-Move setzt das Zweigespann noch einmal einen drauf.



▲ Versuche, so viele Blasen wie möglich auf einen Schlag zum Platzen zu bringen. Nur dann gibt es fette Punkte.

e 3DX

Konvertierung der Spielhallenversion und besteht aus einem Puzzle-Modus, wo Du Dir nach allen fünf Runden eine Route auswählen kannst, einem Spieler-gegen-Computer- und einem Spieler-gegen-Spieler-Modus. Letzterer macht am meisten Spaß, da sich bei verstärktem Säubern des eigenen Feldes mehr Blasen auf dem gegnerischen Feld bilden.



leicht zu verstehen, doch schwierig zu meistern. Beispielsweise hat das winkelige Abbrallen der Blasen von Wänden einen anderen Effekt als das direkte Schießen auf das Ziel.

Auch die letzten beiden Spielmodi, Collection und Edit, bieten Stoff für unendlichen Spielspaß. Mit dabei sind eigens erschaffene Spielfelder von anderen Fans der Serie, und der Edit-Modus wird nur noch von Deiner eigenen Phantasie eingegrenzt. Wir können Bust-A-Move 3DX mit ruhigem Gewissen empfehlen. Es ist der wohlgeordnete Traum eines jeden Puzzle-Fans, und das zu einem Superpreis!

Plopp!

Es ist die Integration eines phantastischen Mehrspielermodus, die **BAM 3DX** in den Blasen-Himmel katapultiert. Manchmal fühlt man sich wie ein Physikstudent, wenn die unzähligen Blasen wie Atome auf dem Schirm umherflitzen. Und wer im Spiel Erfolg haben möchte, der sollte es auch tatsächlich studieren. **BAM 3DX** ist zwar

2. Meinung

Solltest Du auf Spiele dieser Art abfahren und Bust-A-Move 2 noch nicht besitzen, kannst Du ruhigen Gewissens zugreifen. Solltest Du **BAM 2** jedoch schon haben, kaufe es nicht – es ist eigentlich das gleiche Spiel! Einige neue Features sind drin, doch das Gameplay ist das gleiche. Und das ist phantastisch! **KARSTEN ROHLOFF**

Wertung



Pop Stars

Jeder Gegner setzt bei einer Herausforderung auf seine eigenen Lieblings-Combos. Für welchen entscheidest Du Dich?

1. BUBBLOON

Auch Bub genannt. Ein gut ausbalancierter Spieler, der mit Zufallskombinationen aus acht Farben angreift.

3. MARINA

Oft schwer einzuschätzen. Sie greift meistens mit einer Kombination aus Gelb, Rot und Blau an.

5. TWINKLE

Im Eifer des Gefechts wird auch sie immer stärker. Vor allem dann, wenn ihr Feld fast voll ist!

7. MUSAH

Ein starker, ausdauernder Charakter, der mit Angriffskombinationen nicht gerade geizt.

2. PRETTIO

Hartnäckig und ausdauernd. Keine gute Verteidigerin, aber ihr Regenbogen-Angriff ist schmerzhaft.

4. LUNA

Je länger ein Kampf dauert, desto stärker wird diese Figur – bombardiert stets ihr Spielfeld.

6. \$\$\$

Mischt Blockblasen in seine Kombination. Er läßt kaum Chancen für einen Gegenangriff zu.

8. JACK

Mit Kombinationen aus Block- und Sternblasen ist dieser Typ wohl der härteste von allen.

64 Auf Einen Blick

Pad-Belegung



Alternativen

Bust-A-Move 2: Acclaim (ca. DM 90,-)
Getestet in Ausgabe 7/98, 88%
Puyo Puyo Sun 64: Compile (Import)
Getestet in Ausgabe 1/98, 87%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



90

Fazit

Wer einmal anfängt, hört so schnell nicht mehr auf!

Ninfo

SPIELER:



KAPAZITÄT:

96
M

RUMBLE PAK:



Vertrieb	Electronic Arts
Entwicklung	Westwood
Genre	Sasino-Sim
Getestete Version	US
Erhältlich	Jetzt
Preis	Unterschiedlich

Golden Nugget

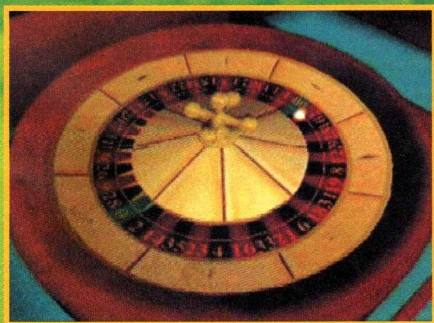


Kurz & Knapp

- Intelligente Gegner
- Viele Spiele
- Magere Grafik
- Nur für richtige Zucker



▼ Nichts geht mehr – die Kugel rollt bereits.



Mal wieder was ganz anderes: Westwood und EA bringen Casino-Feeling auf das Nintendo 64!

Wenn man den Namen Westwood hört, dann denkt man eigentlich nicht direkt an Casinos. Eher schon an Panzer, mit denen man Soldaten überfährt, und an ausgedehnte Luftangriffe – Westwood hat sich nämlich in erster Linie mit ihrer *Command & Conquer*-Reihe einen Namen gemacht. (Was sich jetzt sicherlich der ein oder andere fragen wird, werde ich am besten gleich beantworten: Nein, wir wissen auch nicht, was aus *Command & Conquer* 3D geworden ist...) Branchenriesen Electronic Arts fand jedoch offenbar, daß sich der Experte für Echtzeitstrategiespiele hervorragend dafür eignet, das typische Feeling eines Casinos auf das Nintendo 64 zu

übertragen. Nun ja, wir aus der Redaktion (Du hoffentlich nicht!) kennen Spiele wie *Jeopardy* oder *Wheel Of Fortune* und hatten schon mit dem Schlimmsten gerechnet. Glücklicherweise aber hat Westwood eine recht solide Arbeit abgeliefert. Nicht, daß das Spiel neue Standards bei Grafik oder Sound setzen könnte, aber das Gameplay motiviert immer wieder zu einer neuen Runde.

Bei Betreten des virtuellen Casinos wirst Du von einem Concierge aufgefordert, Deinen Namen einzugeben, und dann darfst Du Dir schon eines von zahlreichen Spielen aussuchen. Deine (Miß-)Erfolge kannst Du übrigens auf einer Memory Card abspeichern.

Folgende Spiele stehen zur Auswahl:

- 5 Card Draw
- 7 Card Stud
- Big Six
- Black Jack
- Craps



▲ Per Split-Screen kann man zu vier gleichzeitig spielen.



▲ Beim Video Poker gibt's leider keine Mitspieler – Du spielst nur gegen den bleichernen Kollegen.

- Mini Baccarat
- Roulette
- Einarmige Banditen (sechs verschiedene Automaten.)
- Texas Hold'em
- Video Poker

Jedes Spiel kann von bis zu vier Spielern gleichzeitig gespielt werden, ausgenommen die Einzelspieler-Games wie z.B. die einarmigen Banditen.

Das Gameplay in *Golden Nugget* ist genau so, wie es sein sollte. Das fängt bei den leicht zu bedienenden Menüs an und endet bei dem perfekten Schwierigkeitsgrad der fast schon süchtig machenden Spiele.

Du suchst Dir ein Glücksspiel Deiner Wahl aus und setzt dann durch Betätigen des Analog-Sticks Deinen Einsatz. Bei komplexen Spielen, wie beispielsweise dem Roulette, wird der Bildschirm auch schon mal gesplittet, um eine perfekte Übersicht und Bedienung zu gewährleisten. Während Du mit dem Analog-Stick Deine Einsätze positionierst, kannst Du mit den restlichen Knöpfen die Beträge bestätigen. Westwood war sich der Möglichkeiten der analogen Steuerung voll und ganz bewußt und hat diese nicht nur zur Ausführung grober Manöver vorgesehen, die man (fast) genauso gut

▲ Am Einarmigen Banditen hat schon so mancher ein Vermögen verspielt.



auch mit dem digitalen Kreuz hätte erledigen können. Nein, dank der durchdachten Bedienung hat man das Gefühl, auch mehr Einfluß beim Werfen von Würfeln oder dem Ziehen am einarmigen Banditen zu haben.

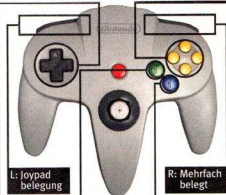
Jedes Spiel ist sehr gut umgesetzt und für jeden ohne weiteres spielbar. Ein Problem bei früheren Casino-Umsetzungen (vor allem die für "richtige Computer") war oft die künstliche Intelligenz der Computergegner. Entweder konnte man sie schneller abdecken als den eigenen sechsjährigen Neffen, oder sie waren fast allwissend. Im besten Fall besaßen die Gegner eine gesunde Mischung aus beidem, richtig intelligent haben sie sich

der einzelnen Spiele erklärt, und zwar sowohl im beigelegten Handbuch als auch direkt auf dem Bildschirm.

Wer ernsthaft erwartet hat, daß Golden Nugget in Sachen Grafik und Sound neue Standards setzen würde, den kann man nur als Narren bezeichnen. Das Game ist halt eine Casino-Simulation, bei der sich zunächst einmal alles um die Zweckmäßigkeit dreht und nicht um technische Höhenflüge. Dafür gibt es weder Nebel noch Kameraprobleme, und das ist doch auch schon was, oder? Leider gibt es keinen Hi-Res-Modus, und so unterscheidet sich dieses Spiel optisch nicht sonderlich von den oben bereits erwähnten Gameshow-Umsetzungen.

64 Auf Einen Blick

Pad-Belegung



Gelb oben: Mehrfach belegung • Gelb unten: Mehrfach belegung • Gelb rechts: Mehrfach belegung • Gelb links: Mehrfach belegung

•: Mehrfach belegung Z: Mehrfach belegung

Alternativen

Jeopardy: Take 2 (ca. 130,- DM)
Getestet in Ausgabe 6/98, 30%
Wheel Of Fortune: GameTek (ca. 130,- DM)
Getestet in Ausgabe 2/98, 23%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



Fazit

so typische Casino-Spiele auf einem Modul – empfehlenswert.



▲ Kartenspiele gibt es zuhauf – es ist bestimmt auch was für Dich dabei!



Die Spielregeln werden auf Wunsch erklärt.

jedoch nur in den seltensten Fällen verhalten. Die vom Computer gesteuerten Mitspieler in Golden Nugget sind dagegen richtig gut. Sie scheinen mitzudenken und verhalten sich so, wie man es von echten Mitspielern erwartet – mal mit dem perfekten Bluff, mal mit fühlbarem Nervenflattern.

Im Optionsmenü kannst Du unzählige Dinge einstellen, die Spielstatistiken anzeigen, Computergegner aktivieren und abschalten, die Spielgeschwindigkeit einstellen, die Lautstärke einstellen und so weiter und so fort.

Für Anfänger werden sogar die Regeln

Die Musik ist ebenso gut oder schlecht gelungen wie die Grafik, sie dudelt im Hintergrund, und das war's dann. Die Soundeffekte hingegen hören sich echt gut an. Aber mal im Ernst: Was hätte man da auch schon groß versieben können? Wäre ja noch schöner, wenn Westwood noch nicht mal den Sound eines einarmigen Banditen halbwegs gelungen reproduzieren könnte...

Wer also in seiner Freizeit gerne mal eine Runde Roulette, Poker oder Black Jack spielt, der darf zugreifen. Eine recht gelungene Abwechslung nach all dem Monsterverkloppen in Zelda...



Speicheroptionen

SPEICHER:
Nicht vorhanden
CONTROLLER PAK:
Speichert Spielstände

2. Meinung

Ja, warum nicht? Für Hobby-Zocker kommt dieses Modul gerade recht! **FRANK FISCHER**

Wertung



64
POWER

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

REVIEWSText:
Thomas Richter

52



Star Wars: Rogue Squadron

Im Star Wars-Universum darf wieder geballert werden, nicht nur auf der Leinwand!



Ninfo

SPIELER:    

KAPAZITÄT: 

RUMBLE PAK: 

Vertrieb: Nintendo
Entwicklung: LucasArts/Factor 5
Genre: Shoot'em-Up
Getestete Version: USA
Erhältlich: jetzt
Preis: unterschiedlich





▲ Was ist das, eine Stadt oder ein Raumschiff? Bei Star Wars kann man sich da nie so sicher sein.



▲ Diesen Tie Bomber hat es erwischt! Mit einer Rauchfahne segelt er zu Boden.



▲ Ein Walker. Wetten, daß der gleich nicht mehr "walkt"?

den waghalsigsten Flugmanövern an das Heck Deines Gleiters.

Doch auch auf dem Boden geht es zur Sache. Neben Geschütztürmen, Panzern und Radaranlagen sind es vor allem die sogenannten Walker (AT-ST) und Stormtrooper, die für einen

Heidenspaß sorgen. Fein animiert rennen sie durch die Landschaft und zerplatzen nach Beschuß in tausend Teile. Die Walker zumindest. Ebenfalls anzutreffen sind die gigantischen AT-ATs, die schon im ersten Level von



▲ Nett Lichteffekte beleben die Grafik. Grüne Laserstrahlen können jedoch auch tödlich sein.

Die Crew

Da sich LucasArts die offizielle Lizenz eingesackt hat, gibt es auch echte Gesichter und Namen zu sehen. Kommen sie Dir vertraut vor?

LUKE SKYWALKER

Dieser Name spricht Bänder! Wer kennt ihn nicht, den Sohn von Darth Vader, Retter des Universums und Träger des Lichtschwerts? Möge die Macht mit ihm sein.



WEDGE ANTILLES

Ein richtiges Ass! Wedge ist ein Profi-Pilot und rettete beim ersten Angriff auf den Todesstern Luke Skywalkers Leben. Später gründeten sie die Rogue Squadron.



DACK RALTER

Bei der Verteidigung von Hoth kämpfte dieser junge Held an der Seite von Luke Skywalker. Ralter ist ein ausgezeichneter Pilot und Schütze.



ZEV SENESKA

Aus ausgezeichnetem Pilot und schon lange Mitglied der Rebellion. In der Schlacht um Hoth schoß Zev ganze 48 imperiale Schiffe ab. Seine Eltern wurden von imperialen Kräften umgebracht.



DEREK "HOBBIE" KLIVAN

Ein merkwürdiger Typ. Er machte sich während seiner Ausbildung beim Imperium aus dem Staub und lief zur Rebel Alliance über. Hobbie ist für seine Abstrübe bekannt. Trotzdem überlebt er immer.



WES JANSON

Wes liebt die Action. Deshalb saß er wohl auch in der Schlacht um Hoth am Geschütz des Airspeeders von Wedge Antilles und half ihm dabei, einen AT-AT mit einem Kabel zu Boden zu bringen.



ron



Speicheroptionen

SPEICHER:
Speichert Spielstände.
CONTROLLER PAK:
Keine Funktion.

Na bitte, es geht ja doch! Ungefähr zwei Jahre nach der Veröffentlichung von *Star Wars: Shadows of the Empire* (kurz *SoTE*) hat sich LucasArts endlich dazu erbarmt, einen Nachfolger zu produzieren. Der mußte einfach kommen, denn *Star Wars*-Fans sind auf diesem Planeten schließlich keine Seltenheit. Und da *SoTE* nicht gerade eines der besten N64-Spiele ist, muß man in *Star Wars: Rogue Squadron* seine ganzen Hoffnungen setzen. Die PC-Version erntete bereits in der Presse sehr gute Kritiken, doch wie sieht das Game auf unserer geliebten 64Bit-Konsole aus? Kann es diesmal den Erwartungen gerecht werden?

Überflieger

Eigentlich war es fast nur das erste Level von *SoTE*, das vollkommen zu überzeugen wußte. Die

Davon träumen Star Wars-Fans...



Kurz & Knapp

- ⑤ Gelungene Grafik
- ⑤ Heiße Gefechte
- ⑤ Grandiose Musikunterlegung
- ⑤ Sprachausgabe
- ⑤ Unterstützt Memory Pak
- ⑤ Kein Mehrspieler-Modus!
- ⑤ Etwas langsam
- ⑤ Zum Teil dicker Nebel

Jump'n'Run'n'Shoot-Szenen konnte man getrost vergessen, während der Flug über Planet Hoth visuell sehr ansprechend war und auch ordentlich was zu ballern bot. *Rogue Squadron* läuft in ähnlicher Form wie jenes erste Level ab, allerdings läßt sich keine einzige der 15 Missions (plus einiger Bonuslevels) zu Fuß bewältigen – Dein Weg führt Dich ausschließlich über Planetenoberflächen. Das Spielprinzip ist recht simpel gehalten. Meistens geht es darum, Transporter oder andere für die Rebellion wichtigen Schiffe oder Fahrzeuge zu eskortieren. Nähert sich ein feindliches Geschwader, heißt es "drauf ballern, was das Zeug hält!" Die meisten TIE-Fighter des Imperiums lassen sich ohne große Probleme vom Himmel holen. Vor allem in späteren Levels lernen die Gegner jedoch dazu und hängen sich mit

**X-WING**

Sieht wegen seiner Flügelform aus wie ein X und heißt deshalb auch "X-Flügel". Das Schiff ist eines der besten Universalschiffe der Rebellion.

Bewaffung: Blaster-Kanonen, Torpedos

**Y-WING**

Eine Mischung aus einem Fighter und einem Bomber. Der Y-Wing ist größer, schwerer und damit auch langsamer als ein X-Wing. Dafür eignet sich dieses Schiff ausgezeichnet für Bombardements.

Bewaffung: Blaster-Kanonen, Ionen-Kanone, Bomben

**A-WING**

Der A-Wing sieht etwas schlicht aus, hat aber einiges im Kasten! Es ist nicht nur höchst manövrierfähig, sondern auch der schnellste Gleiter der Rebellion.

Leider steckt die Hülle nicht ganz so viel weg und verabschiedet sich schnell.
Bewaffung: Blaster-Kanonen, Erschütterungs-Raketen

Völlig losgelöst!

In Rogue Squadron darfst Du an den Steuerknüppel aller bekannten und geliebten Gleiter aus der Star Wars-Reihe. Erwarte aber kein realistisches Cockpit oder irgendwelche komplexen Steuerungsmöglichkeiten – Rogue Squadron ist allein auf Action ausgelegt und keine Simulation!

V-WING

Wegen seines leichten Gewichts und seiner überragenden Geschwindigkeit ist er dem Airspeeder um Einiges voraus. Ein spezieller Turboantrieb läßt ihn niemals zur leichten Beute werden.

Bewaffung: 2 Blaster-Kanonen, Fang-Kabel

SPEEDER

Auch Incom T-47 genannt. Der Airspeeder ist klein, erreicht keine großen Höhen und hat auch keinen Schild. Doch weil dieses Geschöß so klein und schnell ist, kann es den Gegnern stets gut ausweichen.

Bewaffung: 2 Blaster-Kanonen, Fang-Kabel

MILLENNIUM FALCON

Hier, im Hangar, befindet sich eines der coolsten Raumer überhaupt – und Du kannst ihn nicht anwählen. Nun ja, am Anfang zumindest nicht...



▼ Im Hintergrund läuft ein AT-AT gemächlich seinem Ziel entgegen. Es darf mal wieder geangelt werden.



SoTe eine nicht zu verachtende Rolle einnehmen. Wenn Du sie bekämpfst, stehen Dir wieder zwei Möglichkeiten offen: Entweder Du beschießt sie so lange, bis sie den Geist aufgeben, oder Du umfliegst ihre langen Beine, bis sie sich total in einem Kabel, das Du an Bord mitführst, verheddern und auf die stählerne Nase fallen. Das ist etwas,

wovon viele Star Wars-Fans träumen und auch sehr ansprechend dargestellt präsentiert bekommen.

Qual der Wahl

Zum Glück geht es nicht immer nur mit demselben Gleiter in die Schlacht. Zur Auswahl steht das Beste, was die Rebellion zu bieten hat. Das Spiel beginnt mit einem gewöhnlichen, aber nicht zu unterschätzenden Fighter der X-Wing-Klasse. Für jede Mission gibt es eine bzw. zwei Arten von Gleitern, die sich am besten eignen. Beispielsweise ist es recht sinnvoll, mit einem Airspeeder in



▲ Der Weltraum, unendlich Weiten...



▲ Die Y-Wings eignen sich besonders für Angriffe auf Bodenziele, aber ihre niedrige Geschwindigkeit machen sie zu einer leichten Beute.

eine Schlacht zu fliegen, in der AT-ATs erwartet werden. Wegen des besagten an Bord befindlichen Kabels, mit dem die AT-ATs zum Stolpern gebracht werden können. Ein A-Wing eignet sich zwar auch für eine solche Mission, doch die Raketen eines A-Wings machen nicht so schnell kurzen Prozeß mit einem AT-AT wie ein Kabel. Nicht immer sind alle Raumschiffe von Anfang an zugänglich.

Abwechslungsreich geht es auch bei der Darstellung der Landschaften zu. Fliegt man anfangs noch über simple Wüstengebiete, die trotzdem noch sehr interessant aussehen, geht es später beispielsweise durch riesige Großstädte und über riesige Raumschiffe. LucasArts hat nicht mit Liebe zum Detail gespart. Überall gibt es kleine Feinheiten zu sehen, die fast alle in irgendeinem Film der Serie ebenfalls bewundert werden

Star Wars: Rogue

dürfen. Das ist Realismus, wie wir ihn haben wollen!

Mit Lichteffekten haben die Programmierer ebenfalls nicht geizigt, und die Himmelstexturen lassen auch keine Wünsche offen. Äußerst genial sehen die Raumschiffe aus: Sie sind so detailliert dargestellt, daß sie sich einen Vergleich mit denen aus der PC-Version durchaus gefallen lassen dürfen. Etwas mager hingegen sind manche Explosionen. Wenn es den Nebel nicht gäbe, der zum Teil wirklich stark auffällt,



▲ Die Nebelwand kann manchmal ganz schön nerven...



gäbe es ohne Ende Ruckler in der Grafik. Vor allem in den Stadtgebieten hat die Programmroutine wohl arg zu kämpfen. Riesige Wolkenkratzer türmen sich vor Bergen und Wasser auf, dazwischen flitzen die Gegner hin und her – und trotzdem läuft die Grafik fast immer 100%ig flüssig über den Schirm.

Erweitere jetzt!

Besitzer einer 4MB-RAM-Erweiterung dürfen sich wieder einmal über ihre Investition freuen. So richtig zur Geltung kommt die Grafik von *Rogue Squadron* nämlich erst mit der Speichererweiterung. Sämtliche Grafiken werden dann nämlich hochauflösend dargestellt, ein Effekt, der es wirklich in sich hat. Im

quadron ist rundum ein ausgereiftes Produkt.

Lo-Res-Modus sieht die Grafik schon ordentlich genug aus, doch der Hi-Res-Modus verschlägt einem echt die Sprache. Leider leidet die Geschwindigkeit, die allerdings auch im anderen Modus nicht gerade hoch ist, etwas darunter, und Ruckler im Scrolling sind keine Seltenheit mehr.

Rogue Squadron ist tatsächlich eine Anschaffung wert. Zwar hätten die



▲ Das Imperiale Grillfest wurde durch militante Vegetarier vorzeitig beendet.



▲ Das Radar ist oft lebensrettend.

Aufgaben in den Missionen ruhe etwas abwechslungsreicher und spannender gestaltet werden können, doch wer mal wieder nur etwas zum Ballern sucht, ist hiermit bestens bedient. Eine einfache Steuerung, gute Grafiken und eine ansprechende Geräuschkulisse lassen das Herz eines jeden Action-Fetischisten höher schlagen. Sprachausgabe, eine perfekte Musikkuntermalung und feine



STAR WARS: ROGUE SQUADRON

REVIEWS

64 POWER

64 Auf Einen Blick

Pad-Belegung



Alternativen

Star Wars: SoT: Nintendo (ca. DM 100,-)
Getestet in Ausgabe 4-5/97, 62%
Chopper Attack: Midway (ca. DM 120,-)
Getestet in Ausgabe 10/98, 79%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



89

Fazit

Es wurde nicht zuviel versprochen!

2. Meinung

Woooh! Ich kann es kaum erwarten, bis der neue Star Wars-Film in den Kinos anlauft, aber dank *Rogue Squadron* kann ich die quälend lange Wartezeit jetzt locker überbrücken. Ich vermisse allerdings den Mehrspieler-Modus, denn den hätte man ohne Probleme integrieren können. Was bleibt, ist ein Spiel, das so aussieht, wie *Shadows of the Empire* gerne ausgesehen hätte.

KARSTEN ROHLOFF

Wertung



Chameleon Twist

Der Eierkopf mit der meterlangen Zunge ist wieder da! Hat er aus alten Fehlern gelernt?

Ninfo

SPIELER:

KAPAZITÄT:

RUMBLE PAK:

Vertrieb	Laguna
Entwicklung	Japan Supply System
Genre	Jump'n'Run
Getestete Version	Japan
Erhältlich	Jetzt! (Import)
Preis	Unterschiedlich

Kurz & Knapp

- Interessantes Leveldesign
- Kunterbunte Welten
- Innovatives Spieldesign
- Nur sechs Hauptlevels
- Mäßiger Sound
- Komplizierte Steuerung
- Schlechte Kameraführung

Speicheroptionen

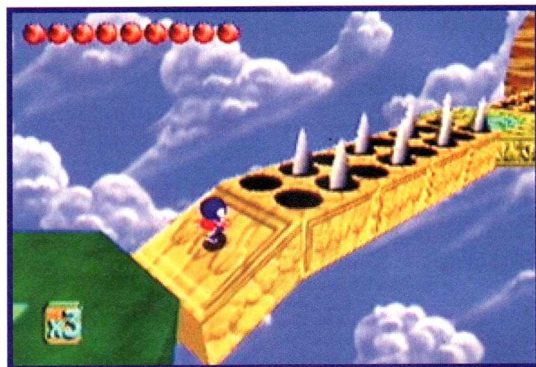
SPEICHER:
Nicht vorhanden

CONTROLLER PAK:
Speichert bis zu vier Spielstände

Vor nicht einmal einem Jahr erschien ein Spiel auf dem deutschen Markt, über das kaum jemand sprach, obwohl es eigentlich gar nicht so schlecht war. Zumindest habt Ihr in den Leserbriefen so gut wie nie über *Chameleon Twist* geschrieben. Gute Ideen waren im Spiel vorhanden, während sich die Grafik qualitativ gesehen eher dem Durchschnitt zuordnen ließ. Einzig und allein die Steuerung war es, die für ein ungutes Gefühl in der Magengegend sorgte. Uns war klar, wenn es je einen Nachfolger geben wird, dann mit einer verbesserten Steuerung. Die Hersteller werden doch wohl darauf hören, was die Presse zu sagen hat, oder? Oder?

Nichts Neues

Von einer Runderneuerung kann man bei *Chameleon Twist 2* nun wirklich nicht sprechen. Noch immer läufst Du mit einem von vier verschiedenen Chamäleons durch sechs Levels voller Plattformen, Fallen und Monstern. Dein Held mit dem großen runden Kopf und den riesigen Augen kann nicht nur gehen und laufen, sondern auch springen. Fällst Du irgendwie herunter, öffnest Du mit dem Z-Knopf einen Regenschirm, mit dem Du sicher zu Boden gleiten kannst. Verlierst Du jedoch den Boden unter den Füßen, hast Du ein Leben weniger auf Deinem Konto.



▲ Weia, das sieht nach einer Falle aus. Jetzt bloß die Nerven bewahren.

Am wichtigsten ist jedoch die Zunge des Chamäleons. Hältst Du den B-Knopf gedrückt, fährst Du sie aus. Sie ist unglaublich lang, aber dennoch von

Drückst Du nach Deiner Nahrungsaufnahme nochmals den B-Knopf, kannst Du Deinen Gegnern die gerade gefressenen Monster entgegenspeucken.

Das Leveldesign ist faszinierend!

großem Nutzen. Mit ihr kannst Du beispielsweise kleinere Monster einfangen und fressen. Schlucken gilt jedoch nicht!

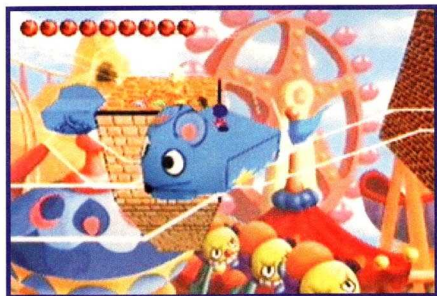
Das hat natürlich einen tödlichen Effekt. Doch das ist längst nicht alles, für was so eine Zunge zu gebrauchen ist. Du kannst Dich mit ihr auch an Wände hängen, sie um Pfähle wickeln und Dich damit munter durch die Gegend wirbeln. In einem Level geht es sogar über einem riesigen Sicherheitsnetz mit Hilfe der Zunge von einem Trapez zum anderen. Leider ist die Ausführung solcher Aktionen überhaupt nicht einfach. Gegenüber dem ersten Teil des Spiels hat sich anscheinend nichts gebessert, denn auch hier ist die Steuerung ziemlich kompliziert. Das sorgt für Frust! Unzählige Male mußte ich meine Figur abstürzen sehen, nur weil mal wieder die wildeste Knopfabstraktion erforderlich war.

Facelifting!

Auffällig neu ist das Design der Grafik. Sie ist jetzt um einiges bunter, detaillierter und insgesamt gesehen weitaus hübscher als im ersten Teil. Bei der Darstellung der



Twist 2



▲ Lust auf eine ziemlich kindisch aussehende Achterbahnfahrt?

Levels haben die Entwickler keineswegs mit guten Ideen gespart. Während es im ersten Level noch über Regenbögen, Windmühlenflügel oder Heißluftballons

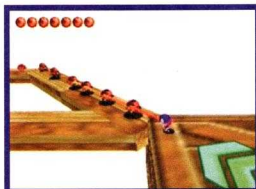


▲ Auf die Zunge kann man sich auch stellen und sie wie beim Stabhochsprung für große Sprünge einsetzen.

geht, darfst Du im zweiten, dem Kirmes-Level, in einem Riesenrad mitfahren. Ständig gibt es neue Herausforderungen, so daß das Spiel eigentlich nie langweilig wird. Kleinere Bonuslevel und spannende



▲ Anvisieren, mit B die Zunge ausfahren, bis sie am Pfahl hängt, und dann mit A zur anderen Seite schwingen. Nicht ganz einfach.



▲ Wie an einem Schaschlißpieß hängen die Marienkäfer hier an der Zunge. Wo ist eigentlich die Hintergrundgrafik geblieben?

Endgegner-Kämpfe runden die Sache ab. Gleichgeblieben ist dagegen die überaus miserable Perspektive, womit wir auch schon beim größten Schwachpunkt des Spiels wären. Die Kamera hält immer steif drauf, läßt sich in ihrer Position manuell nur leicht nach rechts oder links verschieben oder um drei Stufen zoomen. Nur wenn es das Spiel wirklich erfordert, wird die Kamera umpositioniert. Doch das reicht nicht! Man sieht bei weitem nicht immer das, was man gerade sehen müßte. Wenn es beispielsweise um Präzisionssprünge und um das Abschätzen von Entfernungen geht, muß man sich oft einzig auf sein Glück verlassen. Auch das sorgt für Frust.

Chameleon Twist 2 ist dank des faszinierenden Levelaufbaus zu einem reifen Produkt gewachsen. Es ist immer noch kein Hit, weiß aber für eine Weile zu begeistern. Schade nur, daß an der Steuerung und an den Kameraeinstellungen immer noch nichts geändert wurde.



▲ Nicht alle Chamäleons sehen gleich aus. Rinda ist die einzige weibliche Echse im Stall.

► CHAMELEON TWIST 2

REVIEWS

64
POWER

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

Chameleon Twist: Laguna (ca. DM 50,-)
Getestet in Ausgabe 1/98, 73%
Banjo-Kazooie: Nintendo (ca. DM 90,-)
Getestet in Ausgabe 7-8/98, 94%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

81

Fazit

Altes Spiel im neuen, schöneren Gewand.

57



64 Power Nummer 19

2. Meinung

Immerhin gibt es in grafischer Hinsicht und im Levelaufbau positive Veränderungen gegenüber dem Vorgänger zu bemerken. Die Steuerung ist stark gewöhnungsbedürftig, aber das ist nicht weiter schlimm. Doch die starren Kameraeinstellungen gehen nach wie vor ziemlich auf die Nerven. Trotzdem kein schlechtes Spiel. **THOMAS RICHTER**

Wertung



WANTED



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



Bestellcoupon

Name: _____
Straße: _____
PLZ/Ort: _____

Unterschrift
(Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

ICH MÖCHTE FOLGENDE HEFTE:

AUSGABE 13/97	☐	AUSGABE 5/98	☐	AUSGABE 11/98	☐
AUSGABE 1/98	☐	AUSGABE 6/98	☐	AUSGABE 12/98	☐
AUSGABE 2/98	☐	AUSGABE 7-8/98	☐	AUSGABE 1/99	☐
AUSGABE 3/98	☐	AUSGABE 9/98	☐		
AUSGABE 4/98	☐	AUSGABE 10/98	☐		

ZAHLUNGSWEISE

☐ Bargeld liegt bei ☐ Verrechnungsscheck liegt bei
(Bestellungen ohne beiliegendes Geld oder V-Scheck können leider nicht bearbeitet werden!)

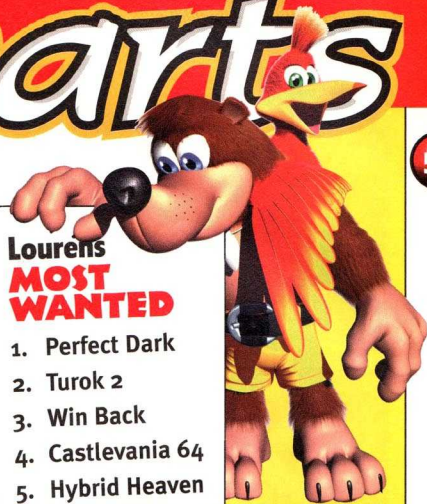
PREIS DM 6,80 ZGL. DM 2,- P/V (AUSLAND + DM 4,-) PRO HEFT.



64 **POWER** Leser Charts

Willkommen zur aktuellen Übersicht Eurer ganz persönlichen Charts!

● Es darf wieder losgehen... wir reißen uns jedes Mal die Haare raus, wenn es um das Auswerten Eurer Tops und Flops geht. Doch noch nie waren die Plazierungen so eindeutig, wie in diesem Monat! Zelda 64 hat natürlich allen Erwartungen entsprechend deutlich die Nase vorn. Und ganz oben wird sich das Spiel wohl auch noch einige Monate halten können. Da müßte schon ein gigantisches Rare-Spiel kommen, um unseren Liebling vom Thron zu verstoßen. Perfect Dark vielleicht? Für Gex 64, Iggy's Reckin' Balls und ISS 98 kam es diesmal jedenfalls das "Aus".



Lourens MOST WANTED

1. Perfect Dark
2. Turok 2
3. Win Back
4. Castlevania 64
5. Hybrid Heaven

TOP 10

	TITEL	HERSTELLER
1	Zelda 64: Ocarina of Time	Nintendo
2	F-Zero X	Nintendo
3	Banjo-Kazooie	Rare
4	Turok 2: Seeds of Evil	Acclaim
5	F1 World Grand Prix	Paradigm
6	Top Gear Overdrive	Snowblind
7	Mission: Impossible	Infogrames/Ocean
8	Starshot	Infogrames
9	Star Wars: Rogue Squadron	LucasArts
10	SF Rush 2	Midway/Atari

FLOP 5

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

MACHT 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 **Uli Köhler** aus Hofheim. Herzlichen Glückwunsch!

ULIS TOP 5

1. Turok 2
2. 1080° Snowboarding
3. Buck Bumble
4. Gex: Enter the Gecko
5. ISS 98

ULIS FLOP 5

1. Aerofighters Assault
2. Mace: The Dark Age
3. Multi Racing Championship
4. Automobili Lamborghini
5. Bomberman 64



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



SPIELHILFE

Turok 2, 2. Teil

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



Große-Köpfe-Modus



Tinte-und-Feder-Modus

TUROK 2 SEEDS OF EVIL

Lange hat es gedauert, doch jetzt ist es endlich da! Diese Codes helfen Dir zwar nicht gerade im Spiel weiter, bringen aber die spannendsten Effekte hervor!

Gib die folgenden Codes im Cheat-Menü ein und schalte sie danach an oder aus.

STOMPEN – Große-Hände-und-Füße-Modus

UBERNOODLE – Große-Köpfe-Modus

HOLASTICKBOY – Stick-Modus

PIPSQUEAK – Mini-Modus

IGOTABFA – Tinte-und-Feder-Modus

WHATSATEXUREMAP – Gouraud-Modus



FLYING DRAGON TWIN

Wir hatten die japanische Version dieses Spiels vor langer Zeit unter dem Namen Art of Fighting Twin getestet. Falls Du Besitzer der US-Version bist, erweisen sich diese Codes als hilfreich.

Kämpfe als Bokuchin

Siehe einfach das Spiel und besiege Bokuchin. Danach steht er Dir als eigene Figur zur Verfügung.

Ryumaou-Turnier

Du mußt insgesamt neun Medaillen gewinnen, um am Ryumaou-Turnier teilnehmen zu dürfen.

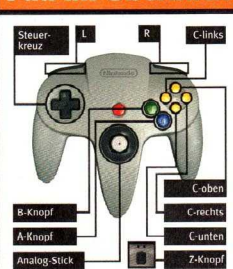
Kämpfe als Ryumaou

Gewinne im Ryumaou-Turnier, und der Kämpfer gehört Dir!

Schwierigkeitsgrade

Das Spiel ist Dir zu schwer? Setze den Cursor auf die "Easy"-Option im Menü und drücke mehrmals hintereinander das Steuerkreuz nach links, bis "Very Easy" erscheint.

Pad im Überblick



Gouraud-Modus

TOP GEAR OVERDRIVE

Die Wagen in diesem Spiel sehen phantastisch aus. Um noch mehr Wagen sehen zu können, mußt Du lediglich diese Anweisung befolgen.

Bonuswagen

Schaffe alle sechs Rennsaisons, um drei versteckte Wagen zu öffnen. Du findest unter anderem ein fahrendes Nintendo-Logo!

RUSH 2 EXTREME RACING USA

Die Wagen in diesem Spiel sehen phantastisch aus. Um noch mehr Wagen sehen zu können, mußt Du lediglich diese Anweisung befolgen.

Cheat-Menü

Halte C-Oben, C-Unten, C-Links, C-Rechts, L, R und Z gleichzeitig gedrückt, während Du Dich im Setup-Schirm befindest. Du landest im Cheat-Menü.

Taxi

Samme einfach drei der versteckten Schlüssel auf einer Strecke ein, um diesen Bonuswagen des ersten Spiels zu bekommen.

Hot Rod

Samme sechs der goldenen Schlüssel auf einer Strecke ein, und der zweite Bonuswagen aus dem ersten Spiel gehört Dir.



Formel 1-Wagen

Samme neun Schlüssel auf einer der Strecken ein, und Du erhältst diesen brandneuen Bonuswagen!

Prototyp-Wagen

Samme alle zwölf Schlüssel einer Strecke ein, und der geheimnisvolle Prototyp gehört Dir.

Raketen-Auto und Midway-Strecke

Schaffe den ganzen Circuit-Modus und lande schließlich auf dem ersten Platz. Du bekommst das Raketen-Auto und darfst auf die Strecke, die auf Midways Entwicklungsstudio basiert.

Mountain Dew Dragster

Samme alle vier Mountain Dew-Dosen in einem Level ein, und Du bekommst dieses exklusive Auto.

Kontrollrichtung umschalten

Bewege den Zeiger auf die "Mirror"-Option auf dem Streckenauswahlschirm. Halte C-Links, C-Rechts, C-Oben und C-Unten gedrückt und drücke dann Links oder Rechts (C weiter festhalten), um zur "Extreme"-Option zu gelangen.

ZELDA: OCARINA OF TIME

Das beste Spiel aller Zeiten? Das ist es! Es gibt so viele Geheimnisse im Spiel, daß es lange dauert, sie alle aufzudecken. Hier ein kleiner Vorgeschmack...

Versteckte Bilder

Gehst Du zum ersten Mal ins Schloß zu Prinzessin Zelda, solltest Du durch die Fenster im Schloßgarten schauen. Du siehst Bilder von anderen Nintendo-Helden wie Mario, Yoshi, Prinzessin Peach, Bowser und Luigi!



SCARS

Gib diese Codes im Optionsmenü ein, um verschiedene Effekte zu erzielen.

LGSSXX – Crystal Cup
CRKKYY – Diamond Cup
DZPKKK – Zenith Cup
PXPRXX – Master-Modus, mit allen versteckten Wagen
SDSSRT – Skorpion-Wagen
TRTLL – Cobra-Wagen
NRNNRR – Cheeta-Wagen
YMSTTR – Panter-Wagen
LLLVDD – Alle Codes!

Alternativ dazu kannst Du auch folgenden Code in der Spielerauswahl eingeben, um alles zu bekommen: Links, Oben, Rechts, Unten, Z, R, Unten, Links, Oben, Rechts.

GAME- BUSTER- CODES

Es wird mal wieder Zeit für einige neue Gamebuster-Codes, nicht wahr? Die hier abgeleiteten Codes funktionieren nur mit dem Gamebuster-Modul (auch ActionPlay genannt) von Data-Flash. Wie mehr Infos benötigt oder neue Codes braucht, sollte mal die Data-Flash-Hompage abchecken: <http://www.dataflash.com>

BOY HARVEST

Waffen-Codes
Unendlich TNT
8004817F 0003
Unendlich Machine Gun-Muni
8004817B 00C8
Unendlich Tri-Spinner-Muni
80048185 0064

Special-Codes

Surfer-Modus
88309313 0080
Böser Adam-Modus
8052AFD 0002
Dicke-Beine-Alles-Modus
883FD03 0001
Body Count immer Null
80048194 0000
8004819B 0000

SPACE STATION

SILKON VALLEY

Unendlich Energie für Ewo (Chip-Form)

801D085 0080

Unendlich Energie für Maus

801DFB51 0080

Unendlich Skill A für Power-Maus

801DFC4 0004

Unendlich Energie für Fuchs

801DF72 0080

Unendlich Energie für Raketen-Hund

801DE0A 0080

Unendlich Skill A für Raketen-Hund

801DE2A 0004

Unendlich Skill B für Raketen-Hund

801EA328 0004

Unendlich Energie für Bär

801DE459 0080

Unendlich Skill B für Bär

801DE5A 0004

Unendlich Energie für König Ratte

801E9F4 0080

Unendlich Skill A für König Ratte

801E1B84 0004

Unendlich Energie für Spittire Dog

801E459 0080

Unendlich Energie für Pinguin

801DF25 0080

Unendlich Skill B Power für Pinguin, Husky, Fuchs und Schildkröten-Panzer

801E008 0004

Unendlich Energie für Husky

801DF25 0080

Unendlich Energie für Hase

801DE3A 0080

Unendlich Skill B für Hase

801DF540 0004

Unendlich Energie für Raketen-Husky

801E45C 0004

Unendlich Skill B für Raketen-Husky

801E1DC5 0080

Unendlich Energie für König Pinguin

801DE459 0080

Unendlich Skill A für König Pinguin

801DE5E 0004

Unendlich Energie für Cool Cod

801E409 0080

Unendlich Energie für Schildkröten-Panzer

801DF75 0080

Unendlich Energie für Elefant

801DE82D 0080

Unendlich Energie für Hyäne

801DF81 0080

Unendlich Skill B für Hyäne

801DF91 0004

Unendlich Energie für Renn-Schildkröte

801DF3A 0080

Unendlich Skill B für Renn-Schildkröte

801DF3A 0080

Unendlich Energie für Löwe

801E409 0004

Unendlich Skill B für Löwe

801E409 0004

Unendlich Energie für bewaffnete Wüstenratte, Geier und boxendes Känguru

COOL!

Force Pack Gratis!

62



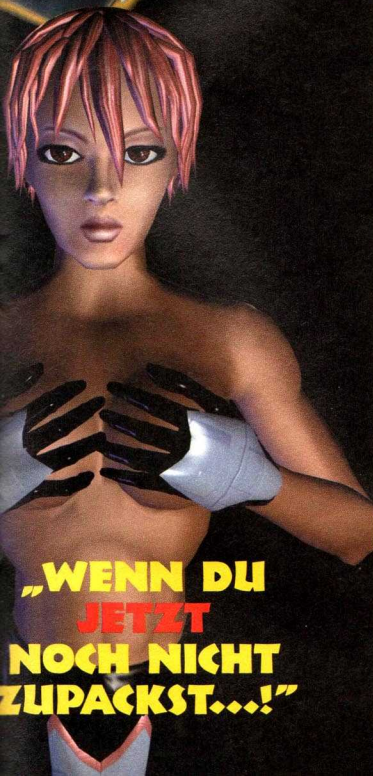
**ABONNIERE DIE
64 POWER, DENN DIE
VORTEILE SIND
ÜBERZEUGEND!**

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!

CE 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 kündige.

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 kündige.
- ☐ 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 kündige.

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)

S.C.A.R.S.

Du brauchst Tips, um noch besser die Kurve zu kratzen? Dann bist Du hier genau richtig!

Allgemeine Tips

- Den Kugeln, die von anderen Autos abgeschossen wurden, kannst Du entgehen, indem Du entweder drüberspringst, einen Schutzschild aktivierst oder sie aus der Luft holst.
- Die meisten Waffen können verstärkt werden, indem Du mehr als eine einsammelst, bevor Du sie abfeuerst.
- Waffen, die Mehrfachschüsse abfeuern, mußt Du aufladen, wenn Du nur noch einen Schuß übrig hast, um Deine Trefferchancen zu maximieren.
- Warte immer bis zum letzten Moment, bevor Du eine Zeitbombe abwirfst. Wenn Du sie zu frühfeuerst, kommt sie vielleicht explodierend zurück!
- Der einfachste Weg, nach vorne zu kommen, ist, die Abkürzungen zu nutzen. Verwende die Karten, um zu sehen, wo sie sich befinden.

Auto-Krieg

Es gibt insgesamt neun Autos in dem Spiel, die alle unterschiedliche Eigenschaften haben. Anfänglich stehen jedoch nur fünf zur Verfügung – Lion, Mammoth, Rhino, Shark und Mantis. Einige sind mit einer Spezialwaffe ausgerüstet und können dann entsprechend mehr Munition aufnehmen.

LION LK

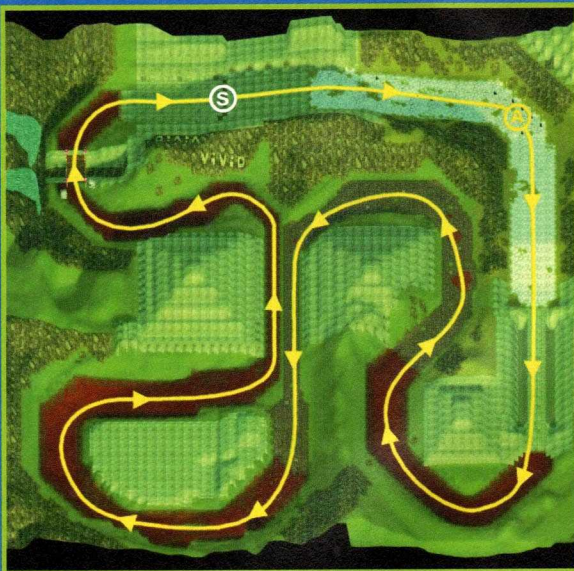
Der Lion verfügt über starke Bodenhaftung und überdurchschnittliche Beschleunigung. Auch die anderen Werte sind ziemlich gut; ein Allrounder für alle Strecken.

Spezialwaffe: Keine.



AZTEC

Die uralten Ruinen der Azteken bieten eine optimale Rennoberfläche mit hartem Stein und weichem Schlamm, mit langen Geraden und einfachen Kurven. Dies ist die leichteste Strecke im Spiel; perfekt für Anfänger, um Fahren und Ballern zu üben.



ISLAND

Die tropische Vulkaninsel besteht aus vielen Untergründen: Sand und Wasser am Strand, hartes Vulkangestein in der Inselmitte. Es gibt ein paar erste enge Kurven, die schwerer zu bewältigen sind als im Aztec-Level. Hier gibt es viele Abkürzungen, die einem das Vorankommen sehr erleichtern.



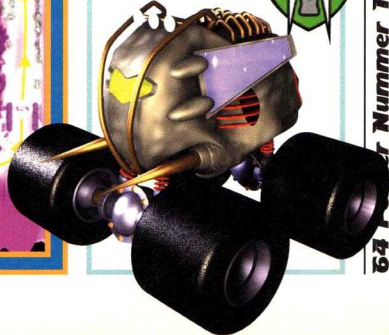
SKI

Durch die mit Schnee bedeckten Berge verläuft ein schmaler, geschlängelter Kurs mit vielen Hügeln und engen Passagen. Außerdem gibt es ein paar versteckte Wege, auf denen mächtige Waffen verstreut liegen. Sei bei Schneeanisammlungen besonders vorsichtig, da Du leicht die Bodenhaftung verlierst. Setze die Handbremse geschickt ein, und Du gewinnst locker!



MAMMOTH 4X4

Der Mammoth ist sehr stark gepanzert und bewaffnet und somit für den Kampf hervorragend gerüstet. Dafür ist er aber recht langsam. Spezialwaffe: Stopper, Kugeln.





RALLY

Die saftig grünen Hügel des europäischen Hinterlandes bilden eine schöne Kulisse. Die kurvenreiche Strecke erfordert bereits fahrerisches Geschick, besonders in den engen Kurven. Wie auch immer, wenn Du die Abkürzung beachtest, kann nicht sehr viel schief gehen.



Die Rennstrecke führt Dich durch ein hügeliges Areal mit Kirchen und kleinen Bungalows.



CANYON

Dieses Wüstenloch bietet eine rutschige Sandpiste und schnelle Kurven. Hohe Mauern und enge Straßen erschweren die Navigation gewaltig. Nutze die zahlreichen Abkürzungen – sie sind der Schlüssel zum Sieg.



MOUNTAIN

Die von einer Alien-Invasion heimgesuchte Bergstrecke hat eine hohe Bodenhaftung, aber das ist bei den vielen Hügeln auch bitter nötig. Außerdem gibt es viele 90°-Kurven und langgezogene Spiralen. Die Alternativkurse sind extrem anspruchsvoll, zählen sich aber allemal aus.



Warum überall auf dem Berg UFOs stehen, ist nicht ganz klar. Ein Fall für Mulder & Scully?



RHINO ROADSTER

Der Rhino ist ein gutes Defensivauto mit starker Panzerung und guter Beschleunigung, aber er ist nicht sehr gut bewaffnet.

Spezialwaffe: Keine.



TIGER SHARK

Der Shark verfügt über gute Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Waffen, aber die Bodenhaftung und Panzerung ist schwach. Für glatte Strecken ist er also eher weniger geeignet.

Spezialwaffe: Stinger, Kugeln.

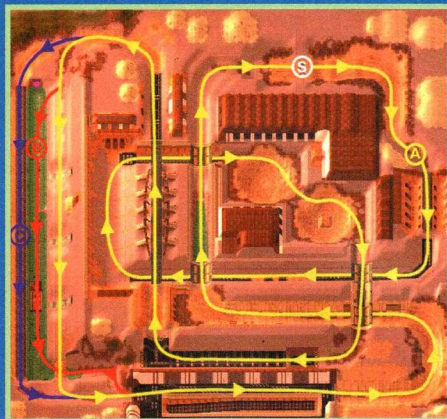
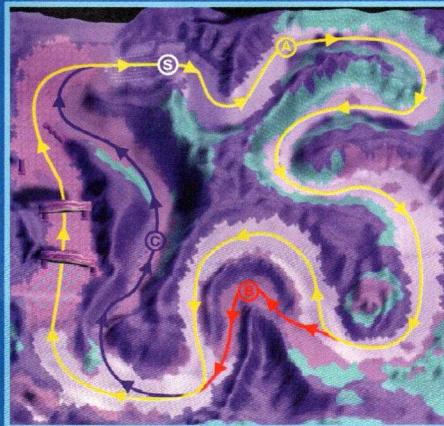




Die Wagen steuern sich unter Wasser etwas anders. Vielleicht solltest Du den Shark ausprobieren?

WATER

Das Riff ermöglicht Dir ein einmaliges Fahrerlebnis, da die Autos unter Wasser leichter sind. Dank der speziell gestalteten Reifen mußt Du noch nicht einmal Bodenkontakt haben, um vorwärts zu kommen. Die ist zwar ohnehin eine der kürzesten Strecken im Spiel, dennoch gibt es zahlreiche Abkürzungen.



PIPE

Eine gewagte Konstruktion aus halbfertigen Brücken, Halbbröhen und anderen Gefahren – das ist "Pipe"! Dies ist die längste und schwerste Strecke im ganzen Spiel, mit engen Kurven und einer schmalen Fahrbahn. Obwohl die Strecke so schwer ist, wird es mit Kollisionen nicht so genau genommen. Nutze Schrägen, um Dich besonders gut in die Kurven zu legen. Die Oberfläche ähnelt dem Canyon, hat aber einige Wasserstellen.



Wegen der engen Kurven mußt Du auf dieser Strecke verdammt gut sein!

Nutze Deine Waffen, sonst fährst Du dem Feld immer hinterher.





MANTIS V-TWIN

Der Mantis ist der beste Wagen zum Fahren – gute Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit und außerdem vorbildliche Bodenhaftung. Leider ist er schwach gepanzert und nur unzureichend bewaffnet. Spezialwaffe: Turbo.

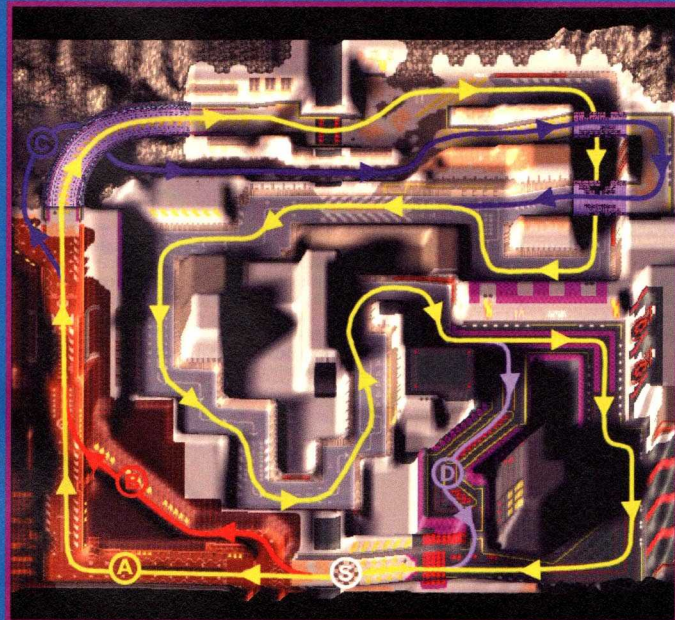


BLADE

Die unvermeidliche Dark Future-Stadt heißt hier Blade und bietet ein nahezu einzigartiges Fahrerlebnis. Die 90°-Kurven verlangen den perfekten Einsatz der Handbremse, sonst kommst Du nicht unbeschadet über die Runden. Die Abkürzungen sind sicherlich sinnvoll, aber knallhart und kaum zu bewältigen. Diese Strecke wird selbst den geschicktesten Fahrern unter Euch wirklich alles abverlangen. Nur der Beste kann gewinnen; und vor allem der, der seine Extrawaffen geschickt einsetzt. Also, aufpassen!



Scharf wie eine Rasierklinge. Allerdings hat sie auch absolut nichts mit dem gleichnamigen Film mit Wesley Snipes zu tun...



Extra Cars

SCORPIO X-2

Das erste versteckte Auto, der Scorpio, ist sehr schnell, beschleunigt fix, haftet gut, und die Waffen können sich auch sehen lassen – nur gepanzert ist er schlecht.

Spezialwaffe: Magnet, Kugeln.



69



GT COBRA

Die Cobra hat weniger Bodenhaftung als der Scorpio, ist aber schneller und hat bessere Waffen. In Schlachten ist dieser Wagen sehr effektiv. Auf rutschigen Strecken mußt Du aufpassen!

Spezialwaffe: Stinger, Stopper, Kugeln.



CHEETAH V12

Der Cheetah ähnelt dem Mantis sehr, er ist jedoch noch schneller und beschleunigt noch besser. Leider ist er im Kampf etwas schwach.

Spezialwaffe: Turbo



PHANTOM PANTHER

Der Panther ist das mit Abstand mächtigste Auto. Er ist überall maximal ausgestattet und wird daher zum zerstörerischsten Wagen überhaupt – wenn Du ihn bekommen kannst!

Extrawaffe: Stinger, Magnete, Stopper und Kugeln.



Turok 2: Seeds of Evil

LEVEL
2

River of Souls



INFO

MISSIONSZIELE

Zerstöre zwei
Soul Gates

Vernichte die
Sisters of Despair

Finde und
verteidige das
Energie-Totem

Laufe links zum Stall. Springe auf den Triceratops. Reite ihn durch den Korridor in einen Raum mit vielen tiefen Gebäuden. Lege alle Fireborns um. Gehe in die nordöstliche Ecke und zerstöre in der Passage das Geschütz. Danach öffnet sich dahinter die Tür.

Gehe durch die Tür. Laufe nach links. Lege den Endtrail um, der so gerne Scharfschütze wäre. Folge dem Verlauf des Tunnels nach rechts. Töte die beiden Endtrails. Hinter der Ecke stößt Du auf eine verschlossene Tür. Gehe zum Tor, ziele mit dem Raketenwerfer nach oben und schieße eine Rakete in die Ferne. Die Tür öffnet sich. Zerstöre das Geschütz und töte den Endtrail.

Vielleicht ist jetzt links ein Loch in der Wand entstanden. Dieses führt Dich zurück zum Start. Gehe also an der Kreuzung nach rechts, bis Du zwei weitere Geschütze erreichst. Zerstöre sie, und eine Tür wird geöffnet. Töte die

Gegner. Weiter geht's zur nächsten Tür. Schieße auf den Turm in der Ferne, um sie zu öffnen. Gehe hindurch, dann nach links und zerstöre die Baumstämme. Schieße anschließend zwei Granaten nach vorn ab.

Vor Dir befindet sich ein Tunnel, und Du findest hinter einer Kiste links oben auf dem Hügel etwas Energie. Betrete den Tunnel. Gehe in das offene Gebiet, wo Du unter Beschuß gerätst. Zerstöre die Geschütze, um die Zugbrücke anzuheben.

Gehe über die Brücke und durch die offene Tür. Zerstöre die beiden Geschütze im Boden. Laufe weiter nach rechts. Begegnung mit Bodentruppen. Gehe auf den Hügel, folge dem Verlauf des Korridors nach rechts und gehe über die Brücke zum Fireborn. Gehe an den Stämmen vorbei, über die Rampe abwärts und schieße in die Wand vor Dir ein Loch.

Gehe durch das Loch. Du findest drei kleine Gebäude und eine Ultra-Energie. Gehe durch das Loch zurück. Zerstöre

links die Stämme und gehe weiter. Du gerätst unter Beschuß. Sprengte die beiden Türme und schnapp Dir die Schrotflintenmunition aus der südwestlichen Ecke des Gebietes. Betrete den Tunnel in der Nordwand.

Folge seinem Verlauf. Verfolge den Fireborn bis in das Gebiet mit den vier Türmen vor Dir. Ein Spalt verhindert ein Weiterkommen. Sprengte die Türme, um die Brücke anzuheben. überquere sie. Schnapp Dir die Munition aus der mittleren Nische und links und rechts die Energie. Auf beiden Seiten siehst Du außerdem zwei Korridore, die in das gleiche Gebiet führen. Gehe durch einen von beiden und steige vom Dino ab.

Gehe an der Leiter rechts am Stall nach oben und folge dem Verlauf des Korridors zu einem Speicherpunkt und einem Teleporter. Speichere ab und betrete den Teleporter.

Teleporter 1

Nimm den Tek-Bogen und schalte die Scharfschützen aus. Gehe zur



SCHLÜSSEL

ERSTER LEVEL 4-SCHLÜSSEL
Auf einer Plattform gegenüber von Teleporter 2, wenn Du ihn verläßt.

ZWEITER LEVEL 4-SCHLÜSSEL
Hinter Teleporter 9. Erreichbar durch einen Tunnel bei einem Raum mit vier Pools und Spinnen.

DRITTER LEVEL 4-SCHLÜSSEL
In einem Gebäude hinter einer Brücke, nicht weit von Teleporter 11.

ZWEITER PRIMAGEN-SCHLÜSSEL
Hinter Teleporter 11, auf einer Mauer südöstlich des zweiten Warp-Portals. Du kommst aber erst nach Level 3 dorthin.



Das ist der einzige Dinosaurier im Spiel, der Dich nicht verspeisen möchte. Und dann ist er auch noch voll und ganz mit Waffen ausgerüstet – wie praktisch!



Leider kannst Du den Triceratops nur für eine kurze Weile reiten. Du verläßt ihn in einem Stall vor dem ersten Teleporter.

TEIL
2

**Begleite uns auch
im zweiten Teil
unserer Turok 2-
Komplettlösung
durch dick und
dünn.**



Der erste Level 4-Schlüssel kann früh gefunden werden. Von jeder Sorte gibt es drei.



Um an das rote Symbol auf der kaputten Mauer zu gelangen, mußt Du am Turm auf der gegenüberliegenden Seite hinaufklettern.

heruntergelassenen Zugbrücke und schieße rechts und links auf die beiden Hebel, um die Brücke nach oben zu ziehen, überquere sie, schieße rechts auf das Faß und gehe durch das Loch in der Wand. Über der Leiter findest Du Energie. Schieße mit dem Tek-Bogen auf das Faß auf der gegenüberliegenden Plattform, das ein Loch in die Wand sprengt. Gehe über die Leiter nach unten, schieße am Fuße der Leiter auf das Faß und gehe über die Brücke durch das neue Loch. Klettere über die Leiter und sammle oben die Energie, die Munition und eine Warblade ein.

Gehe zurück über die Brücke und weiter nach Westen. Halte Deine Warblade bereit und erledige die Raptoiden, die hinter dem Tunnel warten. Gehe nach rechts. Nimm die Energie. Schieße in der Nische rechts auf das Faß. Du findest Schrotflintenmuni. Gehe in die nordwestliche Ecke. Du findest Pistolenmuni. Schieße auf das nächste Faß bei der Leiter und gehe über diese nach oben zu den Symbolen.

Nordöstlich liegen einige Tek-Pfeile. Nordwestlich findest Du eine zerbrochene Tür. Gehe durch sie hindurch in einen Tunnel mit zwei

Raptoren. Du gelangst danach in ein offenes Gebiet mit weiteren Raptoiden. Gehe links in den zweiten Tunnel. An dessen Ende findest Du eine Pistole und Munition. Kehre ins Gebiet mit den Raptoiden zurück. Gehe durch die Tür bei der zerstörten Wand. Rechts und links siehst Du Leitern. Auf der rechten Seite findest Du Energie und links eine Schrotflinte und einige Symbole. Links von der Zugbrücke siehst Du einen Schalter. Schieße auf ihn, um die Brücke herabzusinken und dadurch einen Fireborn freizulassen. Gehe über die Brücke in die Burg und über die Rampe zu Teleporter 2.

Teleporter 2

Töte den Endtrail auf der Plattform vor Dir und schieße auf das Faß, um Energie zu bekommen. Laß Dich nach unten in den Korridor fallen und gehe in ein offenes Gebiet mit einem Fireborn und Energie in der Nische auf der rechten Seite, bewacht von einem Endtrail. Gehe über die Rampe nach oben und weiter nach rechts. Folge dem Verlauf des Pfades zum nächsten offenen Gebiet mit einer Nische, in der zwei Fässer stehen. Spreng die Fässer. Nimm die

Schrotflintenmunition. Gehe über die Rampen nach oben bis zum ersten Level 4-Schlüssel auf der Pyramide. Nimm den anderen Ausgang der Plattform in das nächste offene Gebiet mit der Munitionskiste. Laufe weiter nach unten und oberhalb des nächsten offenen Gebietes, bevor Du nach unten gehst und dann nach rechts in die Passage. Folge ihrem Verlauf nach oben, töte einen Fireborn und schnapp Dir oben die Pfeile. Erschleie den Endtrail auf dem Weg und nimm die Energie. Gehe über die Rampen nach unten. Folge dem Verlauf des Weges zum anderen Durchgang, und Du findest bei den nächsten Rampen weitere Energie. Laß Dich nach unten zur Zugbrücke fallen. Klettere an der Leiter bei der Brücke nach links auf die Plattform, wo vorher der Endtrail stand, und laß Dich nach unten fallen. Du findest ein Symbol.

Kehre um und gehe über die Brücke in die Burg. Gehe nach rechts. Folge dem Verlauf der Rampen bis nach unten und töte jeden Gegner auf dem Weg dorthin. Zerstöre, unten angekommen, das Faß. Betrete das Loch, um einen Schalter zu betätigen. Verlasse das Loch und gehe nach links durch die Tür, die gerade



Die Endtrails in diesem Level haben die Gabe, sich völlig Predator-ähnlich tarnen zu können. So sind sie noch schwerer zu treffen.

LEVEL WAFFEN

DINO-GUN

Wenn Du den Dino reitest, kannst Du sie benutzen.

WARBLADE

Gleich hinter Teleporter 1 auf einer erhöhten Plattform auf der linken Seite.

GRANAT- WERFER

Hinter Teleporter 11, auf einer Mauer südöstlich des zweiten Warp-Portals. Du kommst aber erst nach Level 3 dorthin.

MAG 60

Oben auf einigen Rampen hinter einem Spalt nach Teleporter 4.

TRANQUILI- ZER GUN

Auf einer Brücke, bewacht von einem Fireborn, nicht weit von Teleporter 9.

Top Tip: Benutze in der ersten Sektion die kleinen Dino-Kanonen auf den Geschütztürmen. Deine normalen Raketen richten hier nur wenig aus.



Neu in diesem Level sind die Spinnen. Es gibt sie in drei Größen, und alle sind ziemlich nervig!

CHEATS

GRÖßER-KOPF-MODUS

Gib im Cheat-Menü
UBERNOODLE ein.

STICK-MODUS

Gib im Cheat-Menü
HOLASTICKBOY ein.

GRÖSSE HÄNDE
UND FÜSSE

Gib im Cheat-Menü
STOMPEN ein.

MINI-MODUS

Gib im Cheat-Menü
HOLASTICKBOY ein.

FEDER-UND-
TINTE-MODUS

Gib im Cheat-Menü
IGOTABFA ein.

MISSIONSZIEL

ERSTES SOUL GATE

Zwischen Teleporter 4 und Teleporter 5 in der Nähe des Gebäudes mit dem Kuppeldach, am Fuße von zwei Rampen. Konzentriere Dein Feuer auf das Tor, aber halte auch die Zombies in Schach.



Um das Tor oberhalb dieser Rampe zu öffnen, müssen zwei Schlüssel in die Schlitzte gesteckt werden.



Wenn Du den Hebel in dieser Kammer umlegst, solltest Du Dich wegen des bevorstehenden Angriffs schnell umdrehen.

die sich in den Gängen unterhalb der beiden Aquädukte versteckt halten.

Gehe über die Rampe im Zentrum und dann nach links über den Weg. Töte den Gegner. Betätige den Schalter. Gehe zurück nach unten über die Rampe, dann nach links, töte den Endrail und folge dem Verlauf des Tunnels, der nun erscheint. Töte die Spinnen. Oben angekommen stößt Du auf ein Warp-Portal in einem Raum. Gehe durch den Raum auf den Balkon und töte den Endrail. Sammle die Energie ein und gehe zurück zum Raum mit dem Portal.

Teleporter 3

Gehe nach vorne und säubere das Gebiet von Endrails und Fireborns. Sprengte auf der Ostseite die Fässer, um Munition zu ergattern. Achte auf die inaktivierte Breath of Life-Plattform vor Dir. Hierher mußt Du noch einmal zurückkehren.

Gehe zur Westseite und speichere am Speicherportal den Spielstand ab. Gehe über die Rampen nach oben zu den Symbolen, Energieextras und der Munition, die in einem Faß versteckt liegt. Besteige die Leiter und töte die Endrails. Gehe durch die Tür und töte den Raptoren auf der anderen Seite. Erkunde das Gebiet und sammle die Symbole ein. Töte die beiden Raptoren,

Gehe über die Rampe nach oben und berühre auf halbem Wege die beiden quadratischen Säulen, um die Schlüssel zu benutzen. Das Tor öffnet sich.

Endrails begrüßen Dich. Töte sie und gehe durch das Tor in ein Gebiet mit einem runden Brunnen. Links siehst Du eine Tür mit einem Schalter. Betätige ihn, gehe durch die Tür, töte den Gegner und sammle die Extras ein. Klettere auf die Kisten, um den Schalter für das Warp-Portal zu aktivieren.

Kehe zum Portal-Raum zurück und betrete ihn.

Gehe in diesem neuen Gebiet über die erste Rampe nach oben, dann nach rechts und schieße auf den schwertschwingenden Zyklopen. Besteige die Leiter und berühre das Rad, um es zu drehen. Gehe über die Leiter zurück zur anderen Seite und wiederhole die Aktionen. Kehre ins Hauptgebiet zurück und gehe über die zentrale Rampe nach oben, wo Dich vier weitere Zyklopen angreifen. Töte sie, gehe durch die Tür in einen Tunnel, erledige zwei Zyklopen und nimm das zweite Stück der Nuke-Waffe an Dich. Folge dem Verlauf des Korridors in den Teleporter, um das Warp-Portal zu verlassen.

Teleporter 4

Gehe vorwärts, dann nach links und folge dem Verlauf des Weges zum Boden, wo einige Gebäude mit Säulen zu sehen sind. In den Fässern findest Du Munition und Energie. Schalte alle Endrails in diesem Gebiet aus.

In der nordwestlichen Ecke entdeckst Du eine verschlossene Tür. Öffne sie mit dem Schalter und gehe hindurch. Folge dem Verlauf des Korridors, sprengte die Fässer und nimm die Munition mit. Töte im nächsten Gebiet die Raptoren und

WARP-PORTAL

ERSTES WARP-PORTAL (FALLE)

In der Nähe von Teleporter 3 in einem Korridor, der aus dem Raum mit den zwei Aquädukten und einer langen Rampe in der Mitte führt. Der Schalter zur Aktivierung befindet sich auf der anderen Seite des Tores, das Du mit zwei Schlüsseln öffnen mußt. Das Portal bringt Dich in eine Falle, wo Du mit Zyklopen zu kämpfen hast.



gehe durch den nächsten Durchgang. Folge dem Verlauf des Korridors und gehe geradewegs nach oben auf eine Brücke. Töte den Endtrail und überquere sie. Folge dem Verlauf des Korridors auf die nächste Brücke und töte die Gegner. Überquere die Brücke. Gehe nach links über eine weitere Brücke und töte noch einen Fireborn. Gehe durch den Korridor nach links, über die Rampen, wieder nach links und über eine Brücke in einen Korridor mit einem Endtrail. Gehe den Korridor entlang, bis Du vor einem Abgrund mit einigen Symbolen stehst. Springe auf die andere Seite, schnapp Dir die Mag 60 mitsamt Munition und laß Dich nach unten in den Korridor fallen. Gehe zurück durch die Tür in der nordwestlichen Ecke. Gehe nochmals durch den Durchgang auf der linken Seite und durch den Korridor nach oben. Gehe aber diesmal nach der ersten Rampe nach rechts weiter in einen anderen Korridor. Betätige rechts in der Nische den Schalter und gehe durch die nun geöffnete Tür. Töte die Gegner und gehe nach rechts hinunter über die Rampe. Töte alle Gegner.

Gehe, unten angekommen, nach links zu einer verschlossenen Tür. Gehe wieder nach links und über eine Brücke zu einem Schalter, der von einem Endtrail bewacht wird. Sammle die Symbole ein und laufe zurück auf den Schalter, um die Tür gegenüber des Gebäudes zu öffnen. Ein Gegner greift an. Gehe zurück über die Brücke ins



Dieser hohe Tunnel erlaubt es Dir, dem Endtrail in die Beine zu schießen, bevor dieser überhaupt reagieren kann.



Das ist schwierig: Hier muß ein Pfeil genau ins Zentrum der Plakette an der Wand geschossen werden.

Kuppel-Gebäude und betätige den zweiten Schalter. Töte den erscheinenden Fireborn, verlasse das Gebäude und gehe zweimal nach rechts. Gehe an der Seite des Gebäudes nach unten und nach links zu der Tür, die Du zuerst am Fuße der Rampe erblickt hast. Gehe an ihr vorbei und nach oben über die Rampe. Töte den Endtrail und schnapp Dir die Symbole. Gehe an der nächsten Tür vorbei über zwei Rampen nach unten in eine Kammer mit einer Schrotflinte und dem ersten Soul Gate! Zombies steigen vom Boden auf! Die Tür schließt sich. Nimm die Zombies unter Beschuß und schnapp Dir die Munition am Rand des Raumes. Zombies erscheinen immer wieder, solange das Tor funktioniert. Schieße abwechselnd auf den Gate-Ring und auf die Zombies. Zerstöre das Tor. Nimm die Extras aus den Nischen hinten im Raum und kehre zurück zur nun geöffneten Tür. Laufe weiter nach unten in das Gebiet mit den zwei Gebäuden auf Säulen. Spreng das Faß in der südwestlichen Ecke. Ein Loch entsteht in der Wand. Gehe hindurch, bleibe an der Wand und weiche dem Abgrund auf der rechten Seite aus. Gehe in den Durchgang auf der linken Seite.

Folge dem Verlauf des Korridors nach oben über eine Rampe, bis eine Brücke Deinen Weg versperrt. Schieße auf den Schalter an der gegenüberliegenden Wand, überquere die Brücke und nimm die Munitionskiste mit. Gehe nach links über die Rampen und betätige den Schalter links in der Nische. Die Tür auf der rechten Seite wird geöffnet, ebenso eine weitere Tür. Gehe nach links aus der Tür und über die Rampen nach oben. Gehe nach links durch die nächste Tür. Töte dort den Fireborn. Die Wege an der Kreuzung führen Dich in einen Raum mit einem Teleporter. Du findest dort auch jede Menge Extras. Betrete Teleporter 5.

Teleporter 5

Nimm die Energie und den Tek-Bogen und gehe nach links oder rechts über eine Rampe nach unten in ein flaches Gebiet mit einem Tempel. Ein Raptor greift an. Töte ihn und gehe über die Rampe vor Dir nach unten. Sammle am Graben die Symbole ein. Gehe in den mittleren Tempel. Du findest dort auch Energie. Gehe zurück über die Rampe nach links und töte den Endtrail. Spreng dort auch das Faß, um die Munition einzusammeln, und töte auf der rechten Seite einen weiteren Endtrail. Gehe in den Korridor und über zwei Rampen nach oben.

Töte wieder einen Endtrail, gehe über die nächste Rampe nach oben und weiter auf den offenen Weg mit einem Schalter in der Nähe. Dieser öffnet eine

MISSIONSZIEL

ERSTE SISTER OF DESPAIR

Hinter Teleporter 7. Nachdem Du durch einen kurzen Raum gegangen bist und einige Zombies umgelegt hast, stehst Du vor einer Krypta. Tötest Du die größeren Zombies, wird sie geöffnet. Halte Dich im Kampf auf Distanz!



versteckte Tür am gegenüberliegenden Ende des trockenen Grabens beim Teleporter. Laß Dich in diesen Graben fallen, töte den Gegner und gehe über die neue Rampe. Töte die Gegner auf dem Weg. Folge dem Verlauf des Korridors, bis der Weg von Stangen versperrt wird. Links siehst Du eine Rampe. Gehe über die Rampe und töte zwei weitere Endtrails. Nimm die Munition vom Brunnen und gehe nach oben rechts. Weiter geht es durch den Korridor in das Gebiet mit den vier Brunnen und der quadratischen Struktur in der Mitte.

Säubere das Gebiet von Endtrails und nimm links und rechts im Raum aus den Nischen die Energievorräte. Beschieße die zwei Schalter auf den Plattformen auf beiden Seiten, um das Objekt anzuheben. Ein Teleporter erscheint. Betrete Teleporter 6.

Teleporter 6

Klettere an der Leiter vor Dir nach oben, gehe nach rechts und weiter durch den Korridor. Töte an der ersten Kreuzung die Spinnen und gehe nach rechts. über die Rampe geht es nach unten. Töte den Endtrail am Fuße der Rampe. Du gelangst in einen Raum mit einem Wasserfall und etwas Energie. Springe in den Wasserfall und tauche hinab nach unten links. Du gelangst in ein breites Gebiet mit Rampen auf beiden Seiten. Töte den Endtrail und gehe über die Rampen in eine Kammer. Die Tür fällt hinter Dir zu. Du findest Pfeile und Energie.

Gehe ins Zentrum des Raums, drehe Dich um und schau in die Richtung, aus der Du kamst. Wirf einen Blick nach oben. Schieße auf den Kreis auf dem Block (Tek-Pfeil). Die Türen werden geöffnet und zwei Demonclaws greifen Dich an. Töte sie und gehe zurück durch die Tür. Rechts ist jetzt eine Tür geöffnet. Gehe an der Kreuzung nach



Die Fireborns und bestimmte andere Monster sind sehr schnell, wenn sie ins Wasser gelangen. Erschieße sie vorher!



Sammle die Symbole ein, indem Du im Bogen durch sie hindurchspringst.



An den Enden dieser hohen Plattformen stehen Endtrails. Töte sie, bevor sie Dich unter Beschuß nehmen.

Top Tip: Wenn Du den Raum mit den Soul Gates betrittst, gehe so weit nach vorne, bis sich die Türen schließen. Ansonsten zerstörst Du das Soul Gate, das Spiel kommt durcheinander, und Du wirst im Raum gefangen sein!



Dieser Raum wirkt uninteressant, doch im Pool hinten links kommt Du weiter.

links und klettere über die Leiter nach unten in einen Raum mit einem Loch in der Mitte. Eine Leiter führt nach unten.



Falls Du es geschafft hast, die Warblade am Anfang zu verpassen, findest Du sie zum Glück später noch einmal.

Rechts siehst Du zudem eine Tür. Gehe hindurch in einen weiteren Raum mit einem Loch, dann rechts aus dem Raum zu einer weiteren Leiter. Gehe über die Leiter nach oben in einen weitläufigen Bereich mit einem Endtrail und einer



Gehe nicht in dieses Wasser, bevor Du nicht den Breath of Life-Talisman gefunden hast, oder Du wirst sterben!

Plattform. Präge Dir diesen Bereich ein, da Du noch einmal hierher zurück mußt. Töte den Endtrail. Gehe zurück über den Weg zur Tunnelkreuzung. Gehe diesmal nach rechts. Gehe durch den Korridor bis zum Wasser. Tauche nach unten und durch den Tunnel. Du gelangst in den Raum mit Teleporter 7. Betrete ihn.

Teleporter 7

Nimm die Taschenlampe und folge dem Verlauf des Korridors. Töte die Spinnen. Nimm die Schrotflinte und gehe zur verschlossenen Tür im nächsten Raum. Zombies erscheinen. Töte die Zombies, bis sich die Tür öffnet. Gehe hinter der Tür nach rechts zum größeren Zombie. Gehe an der nächsten Tür vorbei über die Leiter nach oben in eine Passage mit weiteren Spinnen. Folge ihr auf die Plattform mit der Mag 60. Nahe der Tür liegt Energie. Nimm auch die Munitionskiste an Dich. Gehe zur Krypta, wo Dich noch mehr Zombies angreifen. Töte sie alle. Die Tür des Gebäudes öffnet sich, und die erste Sister of Despair ("Schwester der Verzweiflung") erscheint. Kehre nach Deinem Sieg zurück zum Teleporter 7, von dem Du kamst, und gehe durch diesen zurück.

Gehe gleich ins Wasser und folge dem Verlauf des Tunnels bis zum Trockenland. Kehre in den Raum mit den Rampen zurück. Springe ins Wasser und sammle sämtliche herumliegenden Symbole ein. Hinten im Raum findest Du unter Wasser einen Tunnel. Durch diesen gelangst Du zur Unterwasserkreuzung. Tauche diesmal zur anderen Kreuzung und weiter, bis Du eine Warblade findest. Schwimme an die Oberfläche und töte die Fireborns am Ende des Raums. Sei vorsichtig, denn wenn sie ins Wasser stürzen, sind sie schneller als Du! Klettere auf die Plattform in der Mitte. Verschiebe die vier Blöcke im Zentrum, so daß Du über Dir Zugbrücken herunterläßt. Auf den beiden Plattformen, wo zuvor die Fireborns standen, werden zusätzlich Leitern herabgelassen. Klettere auf einer



Mit dem Tek-Bogen kannst Du auf den Schalter an der Wand schießen. Eine Tür weiter unten wird geöffnet.

Leiter nach oben und überquere die ersten beiden Brücken. Nimm dabei die Energie aus dem Zentrum mit. Gehe weiter den Korridor entlang nach rechts und töte oben die Endtrails, die möglicherweise getarnt sind. Nimm die Munition. Überquere die beiden mittleren Zugbrücken und gehe durch den Korridor nach links. Töte den Endtrail. Betrete Teleporter 8.

Teleporter 8

Du tauchst in einem riesigen Raum auf, in dem es vor Symbolen nur so wimmelt. Schaut Du nach unten, wirst Du einen Raptoren sehen. Springe in den trockenen Graben und gehe nach rechts in den zweiten großen Bereich. Töte die angreifenden Raptoren. Gehe nach links über die Rampe nach oben und weiter in den Tunnel hinein. Töte den Endtrail. Du erreichst ein Gebiet mit hohen Plattformen und vielen Endtrails. Hinter den Kisten findest Du einige Tek-Pfeile. Gehe über die Wege bis zu einem weiteren Tunnel und klettere an der Leiter nach oben zum Weg auf der rechten Seite. Folge seinem Verlauf, töte die Endtrails und sammle die Mag 60 mitsamt Symbolen ein. Im Faß findest Du Energie.

Folge als nächstes dem Tunnelverlauf. Schnapp Dir dabei den Tek-Bogen und töte den Fireborn. Du erreichst ein Gebiet mit Pfaden. Hinter den Kisten findest Du Munition. Folge den Pfaden bis zum Durchgang, wo ein einzelnes Faß steht. Schieße auf das Faß, denn so sprengst Du ein Loch in die Wand. Betrete den Tunnel. Gehe an der Kreuzung nach rechts. Du erreichst eine Plattform mit einem Tek-Bogen. Schieße auf den Stein auf der gegenüberliegenden Seite und kehre zur Kreuzung zurück. Gehe diesmal nach links. Töte im nächsten Raum mit der inaktiven Breath of Life-Plattform den Fireborn und betrete den Tunnel, der gerade geöffnet wurde.

An der nächsten Kreuzung geht es geradeaus weiter. Töte den Endtrail und gehe nach links zu den Energiereserven.

MISSIONSZIEL

ZWEITE SISTER OF DESPAIR

Hinter Teleporter 9. Diesmal beginnst Du gleich hinter der Krypta. Töte die größeren Zombies, um die Krypta zu öffnen.



Kehe zur Kreuzung zurück und nimm die andere Route, die Dich sofort zu einer weiteren Kreuzung führt. Gehe nach rechts zum Schalter, der von einem Demonclaw bewacht wird. Betätige ihn und gehe zurück. Laufe diesmal nach links zur Tür, die Du gerade geöffnet hast. Töte einen weiteren Demonclaw und gehe an der nächsten Kreuzung nach rechts. Du erreichst Teleporter 9. Betrete ihn.

Teleporter 9

Schnapp Dir gleich die Mag 60 und lege Dich mit den Zombies an. Links findest Du bei Bedarf Munition. Energie liegt hinter der Krypta. Töte die Zombies, bis sich die Tür der Krypta öffnet. Die zweite Sister of Despair erscheint. Töte sie und betrete die Krypta. Gehe zurück in Teleporter 9.

Kehe zurück zur Kreuzung und gehe nach rechts zur Leiter. Klettere an ihr nach oben und durchquere die Passage bis zur verschlossenen Tür. Gehe den Korridor entlang, überquere die Brücke, töte den Fireborn und nimm die Tranq Gun. Gehe zurück zur Mitte der Brücke, schau nach Norden und nach unten. Du siehst eine Plattform mit einem Endtrail. Töte den Endtrail und springe auf die Plattform. Betätige den Schalter, um die Tür zu öffnen. Kehe zu dem Ort zurück, wo Du mit dem Faß ein Loch in die Wand gesprengt hast.

Gehe durch das Loch und schieße auf die Fässer vor Dir. Du findest Energie und Munition. Gehe nach links durch die Passage zur nächsten Kreuzung, dann nach rechts und wiederum an der nächsten Kreuzung nach links in einen Raum mit Spinnen und vier Pools. Springe in den Pool in der hinteren linken Ecke. Schwimme durch den Tunnel.

WARP-PORTAL

ZWEITES WARP-PORTAL

Das Warp-Portal befindet sich direkt vor Dir, wenn Du Teleporter 10 verläßt. Den Schalter dafür findest Du hinter der Brücke im dahinterliegenden Gebiet. Du mußt dieses Portal mit der braunen Adlerfeder betreten, um den Leap of Faith-Talisman zu bekommen.



Du erreichst einen weiteren Tunnel, der zu einem Raum mit einem Endtrail, dem zweiten Level 4-Schlüssel und Energie führt. Nimm den Schlüssel, gehe zurück in den Spinnenraum, verlasse den Raum und gehe nach links oben. Töte den Endtrail, gehe an den verschlossenen Türen vorbei auf eine Plattform mit Energie. Betätige den Schalter an der Wand, um die Tür zu öffnen, an der Du gerade vorbeigelaufen bist. Gehe zurück und durch die Tür. Folge dem Verlauf des Korridors in einen anderen Raum mit einer Tür, die sich automatisch öffnet, aber von einem Endtrail bewacht wird. Schieße auf die Fässer in diesem Raum, um Munition freizulegen.

Töte den Endtrail. Hinter der Tür stößt Du auf Raptoiden. Du erreichst einen Raum mit Wasser in der Mitte und einer inaktiven Leap of Faith-Plattform auf der rechten Seite. Nimm den linken Ausgang, um zum nächsten Teleporter zu gelangen. Betrete Teleporter 10.

Teleporter 10

Du siehst ein geschlossenes Warp-Portal. Töte in diesem Gebiet alle Endtrails und nimm die Munition und Energie aus den Kisten. Im Wasser findest Du Symbole. Überquere die Brücke nordöstlich des Warp-Portals und gehe durch den Korridor in ein Gebiet mit zwei Endtrails. Gehe in diesem Bereich nach unten rechts, um den Schalter für das Warp-Portal zu aktivieren. Gehe durch den nächsten Tunnel nach oben. Töte auf dem Weg die Demonclaws. Nimm, oben angekommen, den linken Durchgang bei der Brücke.

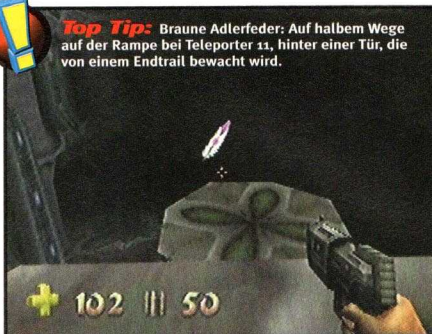
Rechts von der Brücke findest Du auf einer Plattform eine Möglichkeit, den Spielstand zu speichern. Solltest Du das tun, mußt Du Dich erst wieder nach unten in den Raum fallen lassen und zur Brücke zurückkehren. Überquere dann die Brücke und laß Dich in den anderen Raum fallen.

Laufe im neuen Raum zur Tür vor Dir und gehe nach links. Töte den Endtrail, der die andere Tür blockiert. Gehe bis zur Mitte der Rampe und töte den Endtrail auf der rechten Seite. Die braune Adlerfeder liegt dann zum Greifen nahe.

Gehe weiter auf der Rampe nach oben und laß Dich von der Kante zum Warp-Portal fallen. Betrete dieses. Berühre in der Mitte den Altar, um die Feder anzubieten. Eine Tür hinter dem Altar gibt den Weg zum Leap of Faith-Talisman frei. Verlasse das Portal. Kehe zu dem Ort zurück, wo Du die Feder gefunden hast, und gehe weiter nach oben in den Teleporter 11.



Top Tip: Braune Adlerfeder: Auf halbem Wege auf der Rampe bei Teleporter 11, hinter einer Tür, die von einem Endtrail bewacht wird.



Diese Feder brauchst Du für den Leap of Faith-Talisman.



Die Sister of Despair hält sich in dieser Krypta versteckt.

Teleporter 11

Laufe nach vorne und nimm die Schrotflinte. Töte die Zombies, um das Tor vor Dir zu öffnen. Dieses führt zum Friedhof mit der letzten Sister of Despair. Töte weitere Zombies, und die Krypta wird geöffnet. Drei der Krypten haben Schalter, die betätigt werden müssen, um das zweite Friedhofstor zu öffnen. Töte wiederum Zombies, um die

MISSIONSZIEL

DRITTE SISTER OF DESPAIR

Die dritte Schwester ist etwas hartnäckiger. Du mußt nach Verlassen von Teleporter 11 alle Zombies töten, um das Friedhofstor zu öffnen. Im nächsten Bereich müssen wieder sämtliche Zombies getötet und zusätzlich drei Schalter umgelegt werden. Für das dritte Friedhofstor müssen vier Schalter umgelegt werden, bevor Du zu zwei weiteren gelangst, die Krypten im vorherigen Gebiet öffnen. Betrete diese Krypten, nimm die beiden Friedhofsschlüssel und benutze sie beim tödlichen Wasser. Die letzte Tür wird geöffnet, und Du gelangst zur dritten Sister of Despair.

Top Tip: Reite Endtrails und Fireborns mit dem Triceratops einfach platt. So siegst Du schneller als mit Waffen.

nächsten Krypten zu öffnen, und wiederhole den Vorgang. Hast Du den vierten Schalter gedrückt, wird das dritte Friedhofstor geöffnet. Doch Du brauchst noch die Friedhofsschlüssel. Gehe dazu auf eine Seite der Breath of Life-Plattform und betätige die beiden Schalter beim tödlichen Wasser, um die beiden Krypten in der Mitte des letzten Gebietes zu öffnen. Betrete sie und töte die Zombies. Du erhältst die Schlüssel. Lege die Schlüssel in die Nische

hinter dem dritten Tor, um einen Weg und eine Tür zu öffnen. Du gelangst so zur dritten Sister of Despair. Töte sie. Gehe vom

Teleporter aus über die Rampe nach unten und rechts durch die Tür, die der Endtrail zuvor bewacht hat. Laufe durch den Korridor und schieße auf die Fässer, um neue Munition freizugeben.

Hinter den Kisten findest Du Munition und Energie. Laufe links den Weg entlang über die Rampe zur Kreuzung. Dort geht es nach links weiter auf eine Brüstung mit einigen Tranq Darts. Gehe zur Kreuzung zurück, aber nimm diesmal den rechten Weg. An der nächsten Möglichkeit geht es nach links. Töte den Endtrail vor der Tür.

Auf der anderen Seite der Tür schießen Endtrails auf Dich. Töte sie. Überquere die Brücke. Du findest den letzten Level 4-Schlüssel. Betätige dahinter den Schalter. Gehe zu der

Stelle zurück, wo Du nach links gegangen bist, und gehe nochmals nach links. Töte den Endtrail, um die Tür zu öffnen. Gehe über die Rampe nach oben, töte die Demonclaws und den Endtrail. Über einige Rampen geht es nach unten zum letzten Soul Gate.

Auch hier attackieren Dich Zombies. Schieße abwechselnd auf die Zombies und auf das Tor. Im Raum findest Du Energie und Munition.

Gehe nach der Zerstörung des letzten Soul Gates zurück zum zweiten Warp-Portal und anschließend durch den Teleporter 10. Laufe auf das Leap of Faith-Symbol und fliege durch die Luft. Sammle die gelben Symbole ein und lande auf einer Plattform mit Energie und einigen roten Symbolen. Springe jetzt in den Graben darunter und kehre zur Plattform zurück, auf der ein weiteres Leap of Faith-Symbol zu finden ist. Du gelangst so in ein Gebiet mit Ultra-Energie und Symbolen. Untersuche das Gebiet auf Symbole und reiße mit Hilfe des Fasses in der nordwestlichen Ecke ein Loch in die Wand. Gehe hindurch, sammle die Symbole ein und laufe durch den Korridor nach rechts in einen Raum mit einer Schrotflinte, einer Tranq Gun, einem Tek-Bogen, einer Mag 60 und einem Faß.

Springe das Faß. Durch das Loch gelangst Du in bereits besuchte Gebiete. Über die andere Leap-Plattform geht es zurück zur Seite, wo Du begonnen hast. Gehe zurück in den Raum mit dem zweiten Warp-Portal. Springst Du vom Warp-Portal aus in südwestlicher Richtung in den Graben, findest Du einige Extras. Du siehst auch den



Wenn Du diesen Teleporter passiertst, solltest Du Deine Schrotflinte bereithalten, wegen der Sister of Despair.

Primagen-Schlüssel, doch den kannst Du noch nicht nehmen. Gehe zurück über die Brücke über das Wasser und weiter nach oben, wo Du die Brücke überquert hast (wo rechts das Speicherportal war). Laß Dich dort fallen. Überquere diesmal nicht die Brücke, sondern laufe weiter geradeaus nach unten auf eine Plattform in einem mit Wasser gefüllten Raum.

Gehe nach rechts und springe auf die Plattform unter Dir. Sprengte die Fässer mit der Munition und der Energie. Dadurch wird ein Loch in die Wand gerissen. Betätige den Schalter, der den Ausgang öffnet. Merke Dir dieses Loch, da es Dich zu einem weiteren, momentan inaktiven Breath of Life-Symbol führt. Du mußt später noch einmal hierher zurück. Laß Dich ins Wasser fallen und betrete das Ausgangsportal. Du erreichst das Energie-Totem. Töte alle Gegner, um das Totem zu retten. Falle dabei aber nicht ins tödliche Wasser. Speichere das Spiel anschließend ab.



Schnapp Dir die Feder und wende sie im Warp-Portal an. Dafür bekommst Du den Leap of Faith-Talisman, der Dich höher springen läßt.

Verpasse nicht den Durchgang bei dieser Rampe, denn der führt zur Adlerfeder.



TEIL
3

The Death Marshes

INFO

MISSIONSZIELE

Rette fünf Gefangene

Zerstöre die drei
WaffenkammernLokalisier und verteidige
das Energie-TotemLEVEL
WAFFEN

SHREDDER

Dieser schwebt auf
einer Plattform gleich
hinter Teleporter 2.PLASMA-
GEWEHRAuf einer Plattform
hinter einem Ge-
bäude, das Du
über eine schmale
Plattform hinter
Teleporter 5 erreichst.GRANAT-
WERFERDiese Waffe erscheint
im zweiten Level, Du
kommst sie aber
noch nicht erreichen.
Sie liegt auf einem
kleinen Stück Land
hinter Teleporter 7,
wo der zweite
Gefangene
eingesperrt ist.

Du beginnst das Level in einem offenen Gebiet. Rechts ist ein graues Steingebäude auf einem Plateau zu sehen. Vor Dir und links hinter einem Baum findest Du Munition.

Gehe nach vorne. Überquere die Brücke. Gehe nach rechts und laß Dich von der Leiter nach unten zu den Tek-Pfeilen fallen.

Klettere zurück und gehe oben nach rechts. Du schaust wieder nach vorne. Laufe vorwärts zur Schrotflinte. Halte Dich schußbereit, da Du von einem Hulk angegriffen wirst.

Töte ihn und laufe nach vorne. Laß Dich durch das Loch nach unten fallen. Schau nach links über das Wasser. Du siehst drei Plattformen. Schalte die Karte ein, um die Entfernungen besser einschätzen zu können. Springe von Plattform zu Plattform, bis Du die andere Seite erreichst. Sammle dabei auch die Symbole ein. Sei schnell, wenn Du zur dritten Plattform springst, da Du unter Beschuß genommen wirst.

Erreichst Du die andere Seite, attackiert Dich ein Fireborn. Er ist etwas intelligenter als seine Artgenossen. Er weicht Deinen Schüssen geschickt aus.

Links findest Du Munition, Energie und noch einen Schützen. Töte ihn. Halte Augen und Ohren offen, denn ein weiterer Schütze ist in der Nähe.

Gehe nach rechts. Nimm die Symbole mit und gehe über die Baumstammbrücken nach unten. Falle nicht links in das tödliche Wasser. Unten siehst Du rechts eine Leiter, und eine Plattform führt weiter nach vorne.

Gehe über die Leiter und sammle die Munition beim Stein ein. Du findest Dich auf der anderen Seite der Brücke wieder, die der Hulk zerstört hat. Gehe vorwärts. Nimm die Energie hinter dem Baum weg. Suche nach der Mag 60. Drehe Dich schnell um und erledige den Hulk, der oberhalb der Leiter erscheint.



Die Schützen sind der reinste Alptraum, da sie sehr schnell schießen. Zum Glück sind sie nicht besonders clever.



Wespen können ganz schön nervig sein. Sie kommen immer wieder, solange ihr Nest nicht zerstört wurde.

Gehe zurück nach unten zum Fuße der Brücken und folge dem Verlauf des Pfades bis zum nächsten Schützen. Erschieße ihn mit der Schrotflinte. Er fällt rückwärts ins tödliche Wasser.

Links siehst Du eine kaputte Brücke. Überquere sie und springe über die

Löcher. Auf der anderen Seite angekommen, wirst Du von rechts von einem Hulk mit Steinen beworfen. Weiche den Würfeln aus und erschöße den Hulk. Gehe nach rechts bis zum Abgrund. Rechts siehst Du ein Wespennest, einige rote Symbole und



Dieser Hulk springt durch die Baumstämme, die einst eine Brücke bildeten. Gehe auf Distanz und bearbeite ihn mit der Schrotflinte.

Top Tip: Halte Dich bedeckt, wenn ein Schütze auf Dich schießt. Greife ihn dann an, wenn sein Gewehr eine Fehlfunktion hat, was nicht selten vorkommt!

SCHLÜSSEL

ERSTER LEVEL 5-SCHLÜSSEL
In einer Nische hinter den beiden verschwindenden Brücken nicht weit im Level.

ZWEITER LEVEL 5-SCHLÜSSEL
Gleich hinter dem ersten Speicherportal in der Nähe des Wespenestes.

DRITTER LEVEL 5-SCHLÜSSEL
In einem kreisrunden Gebiet hinter Teleporter 11.

DRITTER PRIMAGEN-SCHLÜSSEL
Der Fundort ist jetzt noch nicht zu erkennen. Du mußt noch einmal hierher zurück!



Diese Brücken versinken im Wasser, wenn Du zu lange auf ihnen stehst. Springe schnell wieder herunter.

drei Wespen.

Zerstöre das Wespenest. Nimm die Energie. Töte die Wespen und springe rüber zu den Symbolen und der Energie. Springe zurück und folge dem Verlauf der Reihe aus gelben Symbolen nach oben auf eine Rampe. Gehe auf der Rampe nach unten zum Hulk. Töte ihn. Nimm die Pfeile vom Stein weg. Hinter dem Baum findest Du Energie. Gehe nach rechts, wo Du eine inaktive Breath of Life-Plattform findest. Eine Brücke taucht aus dem Wasser auf. Hinter dem Wasser wartet ein Schütze. Erschieße ihn. Springe auf die Brücke, aber gehe schnell wieder von ihr herunter.

Nimm Dir auf der anderen Seite den Köcher und gehe durch den Spalt auf der rechten Seite. Überquere die

Brücken. Gehe nach links in die Öffnung. Du findest den ersten Level 5-Schlüssel. Töte den angreifenden Endtrail.

Gehe zurück und nach links. Wenn Du das Lagerfeuer erreichst, greift Dich ein Hulk an. Hinter der Pflanze findest Du Munition. Im Loch, aus dem der Hulk kam, findest Du Munition. Vor Dir befindet sich eine Brücke.

überquere die Brücke (oder das, was noch von ihr übrig ist) und springe am anderen Ende zurück, da Du von einem riesigen Wurm angegriffen wirst. Erschieße den Wurm von der Brücke aus. Laufe weiter, bis Dich ein Endtrail angreift.

Du kannst nicht auf den Stein springen, so daß Du ihn gezielter ausschalten mußt. Warte, bis er seinen Kopf herausstreckt, und ziele darauf.

Hinter der Pflanze auf der linken Seite findest Du Munition. Vor Dir siehst Du eine inaktive Breath of Life-Plattform. Gehe nach rechts zu einem weiteren Symbol, und Du stößt auf einen Schützen vor einem Netz. Erschieße ihn. Schieße danach auf den Haken, der das Netz hält. Du findest Energie, Tek-Pfeile und einen roten Diamanten. Kehre zurück und laufe über die kleinen Steine. Nimm unterwegs die gelben Symbole mit. Auf der anderen Seite hängt noch ein Wespenest. Zerstöre es und töte die Wespen.

Gehe nach links ins sumpfige Wasser und weiter nach rechts an einem Portal vorbei zu einigen Pfeilen. Halte Dich an der Wand, bis Du zu roten Symbolen gelangst, die in eine kleine Höhle führen. Dort findest Du einige Extras. Gehe vorsichtig in die Höhle, da ein Wurm auf Dich lauert. Außerhalb der Höhle erscheint ein weiterer Wurm. Töte ihn, gehe heraus, dann nach rechts, und kehre zum Ufer zurück.

Gehe gleich hinter dem Wasser nach links und dann rechts in das erste kleine Gebäude. Zerstöre die Fässer und gehe ins zweite Gebäude. Töte den Endtrail und zerstöre weitere Fässer.

Laufe weiter an den Gebäuden vorbei zu einer kleinen Brücke vor Dir. Ein Endtrail kommt auf Dich zu. Töte ihn. überquere die Brücke. Im Käfig siehst Du einen Gefangenen. Schieße auf das Schloß und befreie den armen Krieger.

Hinter dem Käfig findest Du Munition. Gehe zurück auf die Brücke. Links davon findest Du auf einer Plattform gelbe Symbole. Springe auf den höher gelegenen Felsen und rüber zur Plattform mit der Leiter. Auf ihr gehst es nach oben zum grauen Gebäude, das von einem Hulk bewacht wird. Töte ihn und gehe nach links. Zerstöre die Schlösser der Tür. Gehe in den ersten Teleporter.



Diesmal suchst Du nach drei Level 5-Schlüsseln. Sie sind nicht allzu schwer zu finden, aber meistens wirst Du am Fundort angegriffen.

Teleporter 1

Du findest eine Taschenlampe und zahlreiche Kisten. Folge dem Verlauf der Passage nach links. Gehe an der Kreuzung, an der Du eine rote Kiste siehst, nach rechts in ein Gebiet mit größeren roten Kisten. Jetzt mußt Du schnell sein. Berühre die größte rote Kiste, drehe Dich um und renne so schnell wie möglich zurück zum Teleporter, bevor die Kisten explodieren. Gehe danach zurück und suche nach der roten Energiequelle. Nimm sie mit und gehe zurück durch den ersten Teleporter.

Kehre zurück zum Käfig, überquere die Brücke in Richtung der beiden flachen Gebäude. Gehe weiter nach rechts über die Plattform zu Teleporter 2.

Teleporter 2

Suche nach der Munition hinter dem Teleporter und gehe nach vorne, wo Du die verschwindenden Brücken siehst. überquere die erste Brücke bis zur Plattform in der Mitte.

In der Luft siehst Du jetzt eine Waffe. Diese kannst Du im Augenblick noch nicht erreichen. Also überquere zunächst die nächste Brücke bis zur Mag 60, der Munition und den Pfeilen. Ein Hulk bewirft Dich mit Steinen. Töte ihn und gehe nach vorne zum grauen Gebäude auf der rechten Seite. Gehe zur



Dieses Extra aus dem Film Dune ist ein Mud Worm. Die Würmer können sich nicht von der Stelle bewegen, Du kannst sie also problemlos ausschalten.

MISSIONSZIEL

ERSTE WAFENKAMMER

Du kannst das Gebäude von der Startposition aus sehen. Doch bis Du es erreichst, mußt Du weit laufen. Sprengte die vier Schlösser an der Tür und platziere die Sprengladung an der größten roten Kiste. Du hast fünf Sekunden Zeit, um zum Teleporter zurückzukehren, bevor der Ort explodiert!

MISSIONSZIEL

ERSTER GEFANGENER

Dieser Typ hält sich hinter der Plattform auf, auf der sich Teleporter 2 befindet. Zerstöre das Schloß und berühre einfach den Gefangenen.



anderen Seite und halte Deine Schrotflinte bereit, da Du von zwei Hulks angegriffen wirst. Im Gebäude liegen drei Energie-Extras.

Schau vor dem Gebäudeeingang nach oben und schieße auf das Netz. Du erhältst Munition und einen Tek-Bogen. Drehe Dich um und laufe an der Flagge vorbei auf einem Weg durch den Schlamm. Du kommst zu einem tödlichen Gewässer auf der rechten Seite. Vor Dir ragt ein Turm in den Himmel. Von oben nimmt Dich ein Juggernaut unter Beschuß. Schalte ihn mit dem Tek-Bogen aus.

Gehe an der Gabelung nach links und folge dem Verlauf des Pfades zur Steinrampe und nach oben über eine Plattform mit Energie und Pfeilen. Laufe weiter nach oben, und Du erreichst das erste Speicherportal, das von einem Schützen bewacht wird. Töte ihn und speichere den Spielstand ab.

Verlasse das Speicherportal und gehe nach rechts. Nimm die Clips vom Stein mit und laufe über den Pfad in Richtung der Wespengeräusche. Töte die Wespen und zerstöre das Nest. Folge den gelben

Die Hulks laufen nicht einfach geradewegs auf Dich zu. Einige von ihnen bleiben stehen und bewerfen Dich mit Steinen.



Die Juggernauts in diesem Level sind Monster der etwas unfreundlicheren Art. Ihre Schwerter richten großen Schaden an.

Symbole nach rechts bis zum zweiten Level 5-Schlüssel. Zwei Endtrails greifen Dich an. Töte sie und gehe zurück zur Kreuzung, wo das Wespennest war. Nimm diesmal die andere Route. Sammle weitere Symbole ein, bis Du den Schützen auf dem Plateau erreichst. Springe rüber auf die Plattform unter Dir und sammle dabei den Shredder im Sturz ein. Der Shredder ersetzt Deine Schrotflinte.

Kehre zur Kreuzung zurück, wo Du zunächst links gegangen bist, und gehe diesmal geradeaus und an der zweiten Kreuzung nach rechts. Hinter der Säule liegen Tek-Pfeile. Schaut Du über das Wasser, siehst Du einen weiteren Käfig und eine neue Waffe. Du kannst sie noch nicht erreichen. Gehe zurück zur Kreuzung und weiter nach rechts. Nimm die Munition mit und gehe ans Ufer. Laufe sofort nach rechts, da Du von einem Juggernaut angegriffen wirst. Töte ihn und betrete links das Gebäude. Töte den Endtrail und nimm die Munition und die gelben Symbole mit.

Verläßt Du das Gebäude durch den anderen Ausgang, findest Du hinter der Pflanze Munition. Suche das Gebiet nach weiteren Extras ab. Gehe durch das Loch und schieße rechts auf die Fässer. Du findest Extras. Gehe durch den Korridor zu Teleporter 3.

Teleporter 3

Hinter dem Teleporter findest Du gleich neue Munition. Gehe nach vorne, dann nach links und töte den Schützen. Du rennst an einer inaktiven Breath of Life-Plattform vorbei und stößt auf ein Wespennest und eine Brücke. Töte die



Für dieses Level brauchst Du keine Schlüssel. Mit roher Gewalt kommst Du hier auch weiter!

Wespen, zerstöre das Nest und überquere nach dem Kampf mit dem Endtrail die Brücke, die Dich über eine Mauer führt. Springe auf den linken Teil der Mauer. Du findest dort Energie. Laufe weiter über die Brücke und töte danach den Endtrail.

Springe anschließend von der Brücke nach links, nimm die Munition mit und töte den Wurm. Laufe weiter an der äußeren Wand entlang, töte einen weiteren Wurm, nimm die Symbole mit und laufe weiter. Du findest Energie. Gehe zurück auf die Brücke und weiter

Top Tip: Juggernauts sind gut gepanzert, und die meisten Waffen zeigen einfach keine Wirkung. Ziele auf die ungeschützten Teile.

WARP-PORTAL

ERSTES WARP-PORTAL (FALLE)

Den Schalter für dieses Portal findest Du gleich hinter Teleporter 4. Du mußt von einem Turm und einer Breath of Life-Plattform springen, um ihn zu erreichen. Du wirst von verschiedenen Zyklopen attackiert, doch wegen des engen Raums, können nicht alle gleichzeitig angreifen. Einige von ihnen kannst Du mit dem Tek-Bogen ausschalten, bevor sie sich überhaupt bewegen können. Nach dem Kampf gelangst Du zum dritten Nuke-Teil.



80



Die Taschenlampe ist sehr nützlich, allerdings ist es genauso hilfreich, im Optionsmenü die Helligkeit hochzuschrauben.

auf eine grüne Plattform. Töte den Endtrail. Gehe von dieser Plattform aus nach rechts über den anderen Teil der Mauer und nimm die Munition mit. Kehre zur grünen Plattform zurück, gehe nach rechts und betrete das Gebäude über der gelben Fahne.

Links wirst Du von einem Hulk

angegriffen. Töte ihn und laufe weiter in ein offenes Gebiet mit einem Juggernaut.

Gehe nach dem Kampf durch das Loch und nach rechts zur Munition. Drehe Dich um, gehe nach links und nach draußen in ein weiteres offenes Gebiet. Gehe am Gebäude direkt vor Dir nach links. Du findest Energie. Im Gebäude findest Du noch mehr Energie, gelbe Symbole und einen Juggernaut. Sprende die Fässer am Ende des Raums, um Extras zu ergattern. Verlasse das Gebäude. Du siehst eine inaktive Breath of Life-Plattform. Gehe nach links über die schmale Plattform mit den gelben Symbolen. Du findest das zweite Speicherportal und Munition hinter dem Baum. Speichere den Spielstand ab und gehe zurück über die Plattform. Gehe nach oben zum Zentrum des großen Turms, wo ein Schütze auf Dich schießt. Rechts vom Turm findest Du gelbe Münzen und im Turm selbst Tranq-Pfeile.

Gehe, oben angekommen, nach rechts zur Leiter und schaue hinüber zum Dach des Gebäudes. Springe rüber zum Dach und nimm die vier roten Symbole mit. Gehe an der Südseite über die schmale Brücke mit den gelben Symbolen. Erschieße den Raptor, bevor Du Dich auf der anderen Seite nach unten fallen läßt. Rechts findest Du das erste geschlossene Warp-Portal.

Kehre zum Turm zurück und gehe vorher nach links über die Brücke. Halte in der Mitte der Wand an und töte den Endtrail. Du findest hier auch Energie. Laufe weiter über die Brücke. Zwei Hulks bedrohen Dich und zerstören die Brücke. Rechts und links davon findest Du Energie und Munition. Laufe weiter über die Brücke zur anderen Seite an einem Teleporter vorbei zum Schalter für das Warp-Portal, der streng bewacht wird. Töte die Schützen und betätige den Schalter. Gehe zurück zum Wasser, den Turm hinauf, auf das Dach, über den Baumstamm und dann nach unten rechts in das offene Warp-Portal.

Gehe im nächsten Raum über die Rampe und über die Plattform zur mittleren Scheibe, dann aber wieder schnell zurück. Zwei Zyklopen greifen nämlich an. Töte sie und kehre zur mittleren Scheibe zurück. Schieße mit dem Tek-Bogen auf die zwei Köpfe der blauen Zyklopen. Eine Tür wird geöffnet und ein roter Zyklop stürmt herbei. Töte ihn und benutze den Tek-Bogen nochmals für die beiden blauen Zyklopen im Raum, aus dem der Zyklop kam.

Wenn sie sterben, öffnet sich hinter ihnen eine Tür. Ein roter Zyklop bewacht das nächste Nuke-Teil. Versuche ihn mit Tek-Pfeilen auszuschalten. Schnapp Dir

danach das Teil und gehe in den Teleporter.

Teleporter 4

Kehre hinter dem Portal zum Turm zurück, gehe nach links über die Brücke und ab in den nächsten Teleporter. Speichere Deinen Spielstand am Speicherportal ab. Betrete dann Teleporter 4.

In diesem Gebiet mußt Du rechts den Hulk töten. Er bewirft Dich mit Steinen, also sei auf der Hut. Laufe nach links über den Weg und folge seinem Verlauf bis zum Ende. Lege Dich dort mit dem Schützen an. Unterwegs findest Du auch die nächste Satchel Charge. Erreichst Du das Ufer, taucht ein Hulk wie aus dem Nichts auf. Töte ihn. Suche das Gebiet nach gelben Symbolen ab und klettere auf den Turm. Springe rüber auf die Mauer, die vorher Dein Vorankommen behindert hat.

Nimm die Munition mit und laß Dich fallen. Laufe weiter geradeaus, und Du findest die Satchel Charge und Energie.

Klettere mit Hilfe der Leiter zurück über die Mauer und kehre zum Teleporter zurück. Gehe diesmal über den Weg auf der rechten Seite. Springe in der Mitte über den zerstörten Abschnitt, um nicht ins tödliche Wasser zu fallen. Klettere am nächsten Turm hinauf und laufe über die schmale Brücke mit den gelben Symbolen zur nächsten Waffenkammer. Zerstöre die Schlösser der Tür. Du findest Teleporter 5.

Teleporter 5

Du erscheinst in einem Gebiet mit einer Taschenlampe und weiteren roten Kisten, wie in der ersten Waffenkammer. Nimm die Taschenlampe und folge dem Verlauf des Tunnels. Gehe an der Kreuzung nach links. Laufe geradewegs über die nächste Kreuzung hinweg und lege die Satchel Charge erneut bei der größten roten Kiste ab. Renne zurück in den Teleporter. Kehre durch den Teleporter zur Waffenkammer zurück und nimm die Energie am Ende des Tunnels mit. Gehe zurück und verlasse den Ort durch Teleporter 5.

Kehre zum Turm zurück, über den Du zur Satchel Charge gelangt bist. Gehe von dort aus nach Süden zu einer Reihe aus verschwindenden Brücken. Springe auf diese und laufe rüber zum nächsten Stück Trockenland.

Schaue hinter die Pflanze auf der rechten Seite, um Munition zu ergattern. Nimm die gelben Symbole mit und überquere links die Brücke. Töte auf halbem Weg den Juggernaut. Folge dem Verlauf der Brücke bis zum Tor. Gehe nach links. Springe auf die Leiter, die

Top Tip: Zweite Satchel Charge: Du findest sie kurz hinter Teleporter 4. Springe vom Turm aus auf die Mauer. Dahinter findest Du die Sprengladung.





Es ist ratsam, den Sumpf nach Munition und Energie abzusuchen. Achte aber auf die Würmer!



Um zum ersten Warp-Portal zu gelangen, mußt Du vom Turm auf das Dach des Gebäudes springen. Zum Glück gibt es dort keine Fallen.



Die Zyklopen sind die gefährlichsten und kräftigsten Kreaturen, wenn Du in einem Warp-Portal dieser Art landest. Zeige keine Gnade!

vom Turm hängt. Klettere nach oben und töte den Schützen. Springe über die Mauer in das Gebiet unter Dir. Links der Tür findest Du Munition.

Laufe weiter am Rande des Gebäudes entlang, und Du gelangst auf eine Plattform mit einige Extras und einem Plasmagewehr, bewacht von einem Wespennest. Zerstöre das Nest, nimm das Gewehr und laufe in das Gebäude, wo Du gelbe Symbole und Energie findest. Links siehst Du drei Fässer, eins auf der rechten Seite und einen Teleporter und einen Juggernaut kannst Du gerade noch vor Dir in der Dunkelheit ausmachen.

Zerstöre die Fässer, um Munition freizugeben, und töte dann den Juggernaut, der von dem Lärm alarmiert wurde. Gehe durch die Tür in einen Raum mit einem Teleporter. Du findest Munition und kannst Teleporter 6 betreten.

Teleporter 6

Im nächsten Gebiet findest Du hinter einer Pflanze auf der linken Seite Munition. Eine Brücke vor Dir führt nach unten, und rechts siehst Du in einem Turm einen Schützen. Schalte ihn mit Deinem Plasmagewehr aus und überquere die Brücke. Du erreichst einen weiteren Turm. Töte auch dort den Schützen und erledige den nächsten Juggernaut. Laufe weiter zum Ufer mit dem Wespennest. Töte die Wespen, zerstöre das Nest und suche den Baum nach Energie ab.

Gehe nach rechts in Richtung des Turms. Links findest Du auf einer schmalen Plattform einen Shredder und einige Symbole. Gehe nach vorne und folge dem Verlauf der Reihe aus gelben Symbolen. Springe mit Hilfe der Karte über den Spalt.

Laufe auf der anderen Seite hoch zum nächsten Gebäude auf der linken Seite, aus dem ein Juggernaut herauspringt. Gegenüber dem Gebäude findest Du auf einer Säule beim Abgrund ein Plasmagewehr, das Du im Sprung erreichen kannst. Im Gebäude, in dem der Juggernaut war, findest Du zwei Energie-Extras und jede Menge Munition.

Gehe heraus, weiter nach links und laufe bis zur nächsten Öffnung. Betrete das Gebäude und töte den Schützen. Laufe weiter in das offene Gebiet, nimm die Munition mit, gehe über die Rampe nach oben und töte den angreifenden Juggernaut. Oben angekommen, findest Du wieder jede Menge Extras. Ist ja fast wie Weihnachten hier! Im Speicherportal kannst Du auf Wunsch Deinen Spielstand abspeichern, was Du auch tun solltest. Betrete danach Teleporter 7.

Teleporter 7

Du gelangst zu einem Turm vor Dir, einem Turm auf der rechten Seite und einer Schlucht auf der linken. Im rechten Turm wartet ein Schütze auf Dich.

Zwischen den Türmen hält sich ein Hulk im Boden versteckt. Erschieße den Schützen und erledige den Hulk. Nimm die Energie aus dem Loch, aus dem er kam. Rechts findest Du etwas Munition beim Turm, der nach Verlassen des Teleporters vor Dir stand.

Gleich hinter dem Hulk führt ein Tor auf eine Brücke. Direkt hinter dem Turm mit dem Schützen findest Du drei Magazine. Laufe weiter auf die Brücke und greife die drei Fireborns an. Laufe weiter geradeaus, und Du wirst mit zwei Schützen konfrontiert. Töte sie und laufe in die Arme von drei Hulks. Töte auch diese und laufe weiter bis zum anderen Ende, wo Du von einem Juggernaut angegriffen wirst. Töte ihn und gehe an das Ufer zwischen den Türmen. Vor Dir warten zwei Juggernauts auf Dich, die das große, verschlossene Tor bewachen.

Nimm den Shredder und die vier roten Symbole hinter dem Turm weg und suche beim linken Turm nach einer Leiter, die nach unten führt. Laß Dich von dieser nach unten fallen, und Du findest einen Gefangenen in einem Käfig. Töte den angreifenden Schützen und schnapp Dir den Granatwerfer vom Rand der Plattform zusammen mit einigen roten Symbolen.

Drehe Dich um und sprengte das Schloß, um den Käfig zu öffnen. Berühre den zweiten Gefangenen, um ihn zu befreien. Gehe zurück über die Leiter nach oben und weiter zum großen Tor. Töte die Juggernauts, falls Du das noch nicht getan hast. Laufe durch das nun offene Tor, nimm die Mag 60 mit und gehe in den achten Teleporter.

Teleporter 8

Im neuen Gebiet befindet sich vor Dir ein geschlossenes Tor. Passagen führen nach rechts und links aus dem Gebiet



Von den Türmen aus kannst Du in Bereiche springen, die sonst unzugänglich sind. Hier findest Du die Satchel Charge.

81



Top Tip: Prüfe Dir die zu laufende Route genau ein, bevor Du die Bomben im Munitionsdepot platzierst. In den fünf Sekunden hast Du keine Zeit für einen Fehler!

MISSIONSZIEL

ZWEITE WAFFENKAMMER

Nicht weit von Teleporter 4, auf einer Plattform, über die Du über einen Turm und eine Brücke gelangst. Laufe wieder zur größten roten Kiste, berühre sie und laufe wie vom Affen gebissen zurück zum Teleporter. Kehre zurück und schnapp Dir die rote Energie.

MISSIONSZIEL

ZWEITER GEFANGENER

Verlasse Teleporter 7, überquere eine lange Brücke und laß Dich nach rechts fallen, um zu diesem Kerl zu gelangen. Er wird von einem Schützen bewacht, also lege diesen zuerst um.



TIP

DRITTE SATCHEL CHARGE

Oben auf dem fünften Käfig mit einem Gefangenen. Ob er wohl nervös war? Klettere bei Teleporter 9 über eine Leiter und laufe an der Wand entlang.

heraus. Gehe durch die linke zu den gelben Symbolen und den Pfeilen. Gehe danach durch die rechte, bis Du eine Munitionskiste entdeckst. Laufe weiter nach links und gehe durch ein Loch in der Wand in ein offenes Gebiet mit einem Käfig. Gehe links am Käfig vorbei in einen größeren Bereich, wo Du einen weiteren Käfig siehst und von einem Hulk angegriffen wirst. Töte den Hulk und schau nach rechts oben, wo Du einen Juggernaut erblickst. Suche in diesem Gebiet nach dem Schützen und erledige auch ihn. Sprengte die

Schlösser beider Käfige und befreie die zwei Gefangenen.

Drehe Dich um, gehe nach Westen aus dem Gebiet an der linken Seite des Käfigs und nimm die gelben Symbole mit. Töte den angreifenden Hulk und laufe weiter den Weg entlang. Töte den Endtrail, der Dich von einer Plattform auf der linken Seite unter Beschuß nimmt. Du erreichst ein Wespennest. Zerstöre es und schnapp Dir die Munitionskiste, die hinter der Pflanze liegt. Springe über das Wasser beim Baum zur kurzen Leiter auf der anderen Seite.

Oben führt ein Weg nach rechts. Er endet aber in einer Sackgasse, wo Du etwas Energie findest. Ein Loch in der Wand entläßt Dich in ein offenes Gebiet. An der Mauer auf der rechten Seite kannst Du nach oben klettern. Verlasse dieses Gebiet für einen Moment und laufe nach links über den anderen schmalen Weg bis zu den Granaten. Kehre um und gehe durch das Loch in der Wand. Töte den Endtrail, der dort auf Dich wartet, und laufe nach links. Hinter der Pflanze liegt etwas Munition. Gehe durch die Tür vor Dir zum Käfig. Dort stößt Du auf einen Hulk. Töte den Hulk und laufe zur rechten Seite des Käfigs, wo noch mehr Hulks Steine auf Dich werfen.

Töte sie und sprengte danach das Schloß des Käfigs, um den letzten Gefangenen zu befreien. Laufe weiter am Käfig vorbei und gehe nach rechts zu den beiden Endtrails. Einer steht auf dem Boden, der andere nimmt Dich von links oben unter Beschuß. Töte beide und durchsuche das Gebüsch nach Energie. Rechts siehst Du Teleporter 9.

Gegenüber dem Teleporter befindet sich eine Leiter. Klettere auf ihr nach oben und gehe links an der Wand entlang. Falls Du Energie benötigst, findest Du diese rechts auf dem Dach eines der Käfige, doch dann mußt Du den ganzen Weg noch einmal laufen. Laufe weiter an der Wand entlang und töte dabei alle Endtrails. Springe auf den fünften Käfig, den Du gerade geöffnet hast, und schnapp Dir die Satchel Charge.

Laufe weiter an der Wand entlang und an der Gabelung nach rechts zu der blauen Adlerfeder. Laufe zurück bis zur Gabelung und nimm die andere Route. Du erreichst ein Gebiet mit drei Käfigen und einer kaputten Mauer, die Stufen bildet. Klettere an dieser hinauf und betätige den Schalter für das Warp-Portal. Schieße auf die Ketten, die die Käfige halten. Sie fallen zu Boden. In jedem Käfig findest Du drei rote Symbole!

Gehe zurück an der Wand entlang zum Fundort der Feder und laß Dich dort



Plazierst Du die Satchel Charge auf der roten Kiste, hast Du fünf Sekunden Zeit, um den Ort zu verlassen.

nach unten fallen. Klettere an der nächsten Wand nach oben und gehe an ihr entlang über eine schmale Brücke zum zweiten Warp-Portal, das Du gerade geöffnet hast. Betrete es.

Gehe zum Altar und biete die blaue Feder an. Du bekommst den Breath of Life-Talisman, der es Dir erlaubt, durch tödliches Wasser zu schwimmen. Nimm den Talisman aus der Nische und verlasse den Ort.

Kehre gleich danach zum neunten Teleporter zurück und betrete ihn.

Teleporter 9

Teleporter 9 bringt Dich auf die andere Seite des Tores, wo Du von einem Juggernaut angegriffen wirst. Töte ihn, und wenn Du nach links schaut, entdeckst Du ein neues Symbol in Form einer Eye of Truth-Plattform (Auge der Wahrheit). Gehe über die Rampe nach oben und gehe nach rechts in das Gebiet des Hulks. Vor Dir siehst Du auf einer Plattform einen Teleporter. Gehe durch die Tür auf der rechten Seite, nachdem Du den Hulk umgelegt hast. Töte die Wespen und zerstöre ihr Nest.

WARP-PORTAL

PLAZIERE DIE SPREN

Nicht weit hinter Teleporter 8. Über eine Leiter bei Teleporter 9 erreichst Du den Schalter für die Aktivierung. Du findest die blaue Adlerfeder, mit der Du auch durch tödliches Wasser schwimmen kannst.



Den Shredder erreichst Du, indem Du über diesen schmalen Weg läufst. Das Risiko ist es wert!



Diese Waffe kannst Du leicht erreichen. Falle aber nicht von der Plattform, auf der sie zu finden ist.



Um die Gefangenen zu befreien, mußt Du Dich ihnen einfach nähern und sie berühren. Ist doch total easy, gelle?

Gehe über die Leiter nach oben. Gehe nach links über die Brücke. Du findest eine weitere Eye of Truth-Plattform und die dritte Waffenkammer. Spreng die Schlösser der Tür und töte den Schützen, der dahinter wartet. Betrete dann Teleporter 10. Wieder einmal entdeckst Du eine Taschenlampe und viele rote Kisten. Folge dem Verlauf des Tunnels vor Dir und gehe weiter nach unten zu einer Kreuzung. Gehe dort nach rechts in den Raum mit der riesigen, roten Kiste. Lege dort die Sprengladung ab und renne zurück in den zehnten Teleporter.

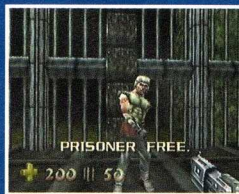


Du mußt nicht lange nach Schlüsseln suchen. Spreng einfach die Schlösser der Käfige, in denen die Gefangenen eingesperrt sind, mit Deiner Lieblingswaffe.

MISSIONSZIEL

DRITTER GEFANGENER

Hinter Teleporter 8 auf einer Lichtung hinter einer Mauer, wo verschiedene Dinos herumlaufen.



VIERTER GEFANGENER

Gegenüber dem dritten Gefangenen, im gleichen Gebiet.



Teleporter 10

Gehe jetzt nicht noch einmal zurück, da es nichts mehr zu holen gibt. Gehe stattdessen zurück über die schmale Brücke und durch Teleporter 11. Gehe im neuen Gebiet nach vorne über die Kreuzung hinweg. Hinter dem Baum vor Dir findest Du Munition für den Scorpion Launcher. Schnapp sie Dir und gehe zurück, dann nach links in ein kreisrundes Gebiet, wo Du den dritten Level 5-Schlüssel und Munition entdeckst. Schnapp Dir die Munition und danach den Schlüssel. Mache Dich auf einen Angriff von Raptoren gefaßt.

Sobald die Raptoren tot sind, solltest Du hinter die Türen schauen, da Du dort jede Menge Extras findest. Die Tür vor Dir sollte nun auch geöffnet sein. Töte die drei Juggernauts, um eine weitere Tür zu öffnen. Gehe durch diese hindurch zum Ausgangsportal. Betrete es und kümmere Dich um die Verteidigung des Totems!

Diesmal wird das Totem von Juggernauts und Schützen angegriffen. Konzentriere Dich auf die Schützen, da sie das Totem sehr schnell zerstören können, wenn sie erst einmal in dessen Nähe gekommen sind. Hast Du genügend Monster getötet, kehrt Du zum zentralen Gebiet zurück, wo Du auch abspeichern kannst.



TIP

BLAUE ADLERFEDER

Am Ende der Mauer, auf die Du kommst. Klettere über die Leiter bei Teleporter 9.

Top Tip: Benutze in der ersten Sektion die kleinen Dino-Kanonen auf den Geschütztürmen. Deine normalen Raketen richten hier nur wenig aus.

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 V-Scheck (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 1.7.12.98 verschickt. Aufgrund der zu erwartenden großen Nachfrage kann es zeitweise 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
48551 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
 COLOR

DAS EINZIGE HEFT, IN DEM DU ALLES ÜBER NINTENDOS NEUESTE KONSOLE ERFÄHRST!

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-
 FÜHRER**

Plus: Inklusive Pocket Bomberman, Small
 Soldiers, Harvest Moon und Turok 2.

DM 5,00 • Stk 5,00
 1 € 2000 • Stk 4000 • 1 € 144
 11 € 144 • Plus 8/5

BRUNNEN D.V.

4 894612 405902

Ab 16.12.1998 im Handel.

LEVEL
4The Lair Of
The Blind Ones

INFO

MISSIONSZIELE

Versiegele drei
LüftungsöffnungenVerteidige das
Energietotem

Du beginnst das Level in einem felsigen Korridor. Laufe nach vorne bis zum Pool. Links findest Du einen Köcher, etwas weiter hinten Munition und auf der anderen Seite des Pools einen Felsen. Klettere an diesem nach oben zu einem Baumstamm und schnapp Dir die rote Energie. Darunter findest Du Munition. Verlasse nun das Gebiet durch den Tunnel auf der gegenüberliegenden Seite des Ortes, von dem Du kamst, und nimm auf dem Weg das Plasmagewehr mit.

Der Tunnel führt Dich in ein offenes Gebiet mit einem Abgrund vor Dir. Wege führen nach rechts und links. Gehe über den linken Pfad. Du stößt auf eine inaktive Windplattform und Energie. Gehe zurück nach rechts und über die schmale Plattform. Sammle die Tranpfeile vom Pfad ein und schieße auf den Endtrail, der Dich hier aufs Korn nimmt. Schnapp Dir die Munition vom Baum. Gehe über die Rampe nach unten auf den Pfad. Töte die beiden Demonclaws. Du erreichst ein größeres Gebiet mit einem großen Loch in der Mitte. Gehe nach rechts und hole Dir die Munition

aus den Fässern. Folge dem Verlauf der Wand, bis Du auf einer Plattform den Primagen-Schlüssel siehst. Diesen kannst Du noch nicht erreichen, also laufe weiter über die Lichtung und zerstöre das Faß, um ein Plasma-Magazin einzusammeln. Auch in den anderen beiden Fässern liegt Munition. Kehre zum Eingangsort zurück, laufe nach vorne und laß Dich ins Loch fallen.

Du landest auf einer Plattform in einer Höhle mit Wasserfällen und einem Dinoskelett. Links davon führt ein Tunnel nach unten. Töte den Fireborn und laufe weiter. Der Tunnel führt Dich nach oben. Töte oben den Endtrail und schlage Dich nach links durch. Du gelangst an eine Mauer mit Baumstämmen, die als Steighilfe fungieren. Klettere nach oben und sammle die beiden Energie-Extras ein. Drehe Dich um und springe mit Anlauf auf den Stein unter Dir. Springe dann zur Mauer auf

der anderen Seite und klettere nach oben zum Plasmagewehr.

Kehre zur Höhle mit dem Dinoskelett zurück und schlage Dich nach rechts zum Wasserfall durch, wo Du gelbe Symbole entdeckst. Folge ihrem Verlauf, bis Du ein Loch voller gelber Symbole erreichst. Laß Dich durch das Loch in den Tunnel darunter fallen.

Gehe vorwärts, und am Ende des Tunnels siehst Du den ersten Teleporter.

Teleporter 1

Du wirst in einen Raum gebeamt, der zuerst versiegelt erscheint. Läufst Du jedoch nach vorne, öffnet sich ein Tunnel. Du findest Dich dahinter im Raum mit dem Dinoskelett wieder. Gehe diesmal nach links durch den Korridor, der Dich in eine weitere falsche Sackgasse führt. Die Mauer öffnet sich, und Du gelangst in einen Raum mit Munition. Vor Dir führt ein Tunnel nach

SCHLÜSSEL

ERSTER LEVEL 6-SCHLÜSSEL
Innerhalb des riesigen Raums mit der schmalen Plattform, von der er umgeben wird.

ZWEITER LEVEL 6-SCHLÜSSEL
Folge dem Verlauf der Steinbrücke nach vorne und dann nach rechts an der Mauer entlang, wo Du den Cerebral Bore gefunden hast. Laufe weiter, und Du findest den Schlüssel.

DRITTER LEVEL 6-SCHLÜSSEL
Kurz vor dem Ende des Levelports. Du kannst ihn nicht verfehlen!

VIERTER PRIMAGEN-SCHLÜSSEL
Auf einer Plattform in der Nähe des Startpunktes. Du brauchst die lilafarbene Adlerfarbe aus Level 5, bevor Du ihn einsammeln kannst.



In diesem Level stößt Du recht früh auf Wasser. Hier siehst Du nur ein kleines Becken, doch später gibt es viel mehr Wasser.



Du mußt Dich an dieses Symbol erinnern, so daß Du jederzeit hierher zurückkehren kannst, wenn Du das neue Amulett hast.

unten, und ein Endtrail greift Dich an. Am Ende des Tunnels stößt Du auf ein offenes Gebiet mit Wasser.

Laß Dich nach unten fallen, gehe auf das Ufer auf der linken Seite, töte die Spinnen und bekämpfe den Demonclaw, der rechts im Wasser lauert.

Weiter hinten am Ufer findest Du Energie. Springe ins Wasser und tauche zur Harpune, die an die Stelle der Warblade springt, wenn Du es nicht anders einstellst. Am beiden Enden des Pools findest Du Munition. Du siehst auch eine Rampe mit einem Loch daneben.

Tauche in das Unterwasserloch und nimm die rechte Route in ein kleines Gebiet, an dessen entferntem Ende sich der Schalter für das erste Warp-Portal befindet. Betätige ihn und schwimme an die Oberfläche, um Luft zu holen. Kehre zurück zur Kreuzung und tauche diesmal den anderen Weg entlang nach oben. Sammle dabei die gelben Symbole ein. Du gelangst in einen großen Raum.

Gehe über die Rampe auf der rechten

Seite und töte den patrouillierenden Endtrail. Folge dem Verlauf der Plattform nach links, und Du gelangst zu einer Baumbrücke. Überquere sie, sammle die Energie dabei ein, und überquere auch die zweite Brücke zu einer Plattform mit einer Kletterwand. Du mußt von der Plattform an die Wand springen und dann nach oben klettern.

Oben angekommen findest Du Munition und eine weitere Brücke, die nach links führt. Ein Endtrail greift Dich an. Töte ihn und gehe in den Tunnel. Du erreichst einen Abgrund, bei dem ein Endtrail munter umherwandert. Töte ihn und laß Dich nach unten fallen.

Links findest Du Energie und Munition. Rechts liegt noch mehr Munition. Laufe in den Tunnel, den der Endtrail bewacht hat, über zwei Rampen und in ein offenes Gebiet mit Spinnenlöchern. Schläge Dich nach unten in den Raum durch und töte auf dem Weg die Spinnen. Klettere an der Mauer am anderen Ende hoch.

Folge oben angekommen dem Verlauf

des neuen Tunnels in ein größeres Gebiet mit noch mehr Spinnenlöchern. Ein Fireborn lauert im nächsten Tunnel. Klettere in den Tunnel, den der Fireborn bewacht hat, und folge dem Verlauf des Tunnels in eine Höhle, wo Dich der erste Blind One angreift. Töte ihn und nimm die Trang Gun mit. Laufe nach rechts, klettere an der Wand hoch und laß Dich nach unten fallen, wo Du Energie findest. Laufe weiter, bis Du von einem Fireborn angegriffen wirst. Schnapp Dir die Pfeile und die gelben Symbole, die sich auf der linken Seite befinden, und gehe nach rechts in den nächsten Tunnel, wo Dich noch ein Blind One angreift. Töte ihn und folge dem Verlauf des Tunnels zu einer Plattform, die durch einen Raum mit Wasserfällen führt. Rechts siehst Du Energie. Folgt Du der Plattform nach links, wirst Du von einem weiteren Blind One angegriffen. Am Ende der Plattform findest Du Munition. Nimm sie. Gehe nach links, schnapp Dir die Munition und laufe in eine Höhle mit dem ersten Warp-Portal. Du hast dieses Portal schon aktiviert, aber Du benötigst die rote Feder, bevor Du irgendetwas tun kannst. Verlasse den Ort und auch die Höhle. Behalte diesen Ort in Erinnerung.

Laufe auf der Plattform zurück, bis Du über dem Wasser stehst. Springe hinein. Untersuche das Wasser auf Energie und Munition und gehe zum östlichen Ende dieses Gebietes. Auf einer Rampe liegen gelbe Symbole. Laufe auf der Rampe nach oben zu den zwei Fässern, dem Shredder und der Energie auf der rechten Seite. In den Fässern findest Du Munition und ein rotes Symbol. Laufe weiter auf der Plattform entlang zum Shredder. Links auf der Mauer siehst Du einen neuen Schalter. Betätige ihn und klettere links davon auf die Mauer.

Teleporter 2

Am Ausgang des Tunnels wirst Du von einem Mud Worm angegriffen. Töte ihn und die Spinnen, die aus der Passage von links kommen. Vor Dir siehst Du Teleporter 2, aber benutze ihn noch

LEVEL WAFFEN

HARPUNE

Diese findest Du im tiefen Becken im ersten Raum mit den Spinnenlöchern.

CHARGE DART GUN

Oben auf einer Plattform, die Du durch einen Unterwassertunnel erreichst, nicht weit von Loch 2 entfernt.

TORPEDO- WERFER

Im Wasser, gleich hinter Loch 5.

CEREBRAL BORE

Nicht weit hinter Loch 7. Du erreichst ein Plateau. Laufe links hinter einem Stein auf einer schmalen Rampe nach oben und weiter über die Plattformen zu dieser Waffe.

FLAMMEN- WERFER

In einer kleinen Höhle, die von einer Spinne bewacht wird. Du erreichst ihn über einen großen Raum mit einer schmalen Plattform an der Seite. Steine fallen dort auf Dich herab.



In der Nähe des Startpunktes des Levels findest Du die Primagen-Schlüssel. Leider kannst Du ihn noch nicht erreichen!



Manchmal liegen hinter Wasserfällen Tunnel verborgen. Untersuche am besten jeden.



Aus den Löchern im Boden dieses Levels strömen immer wieder Spinnen, und Du kannst sie kaum stoppen.

87



Top Tip: Drücke wiederholt C-Oben, um schneller zu schwimmen!

64 Power Nummer 19



WARP-PORTAL

ERSTES WARP-PORTAL

Kurz vor Loch 2, in einem kleinen Raum bei einem größeren Raum mit einer Steinbrücke und sehr tiefem Wasser am Boden. Biete die rote Adlerfeder an, und Du erhältst den Heart of Fire-Talisman, mit dem Du fortan über Lava laufen kannst.



nicht, da Du sonst in den Raum kommst, den Du vorher über die Rampe im Raum mit den ersten Spinnenlöchern erreicht hast. Gehe statt dessen nach links die Passage entlang und an der Gabelung nach rechts zu einem weiteren Loch im Boden. Das ist Loch 2.

Teleporter 3

Hinter Dir befindet sich ein Raum mit einem Teleporter und Munition. Das ist Teleporter 3. Er führt Dich dorthin zurück, wo Du in Loch 2 gefallen bist. Benutze ihn nicht, es sei denn, Du benötigst Energie, denn in dem Raum liegt eine Menge. Machst Du es trotzdem, dann rechne mit einem neuartigen Monster!

Nachdem Du Dich durch Loch 2 hast fallen lassen, siehst Du vor Dir eine Kreuzung, von der drei Korridore wegführen. Ein Faß steht auch dort. Rechts im Tunnel findest Du Energie.

Top Tip: Rote Adlerfeder: Gleich hinter Loch 3 oben auf einer schwebenden Plattform in einem Raum, in dem durch ein Loch Wasser fließt. Springe auf die Plattformen und laufe über den Wasserfall dorthin.



Statt der Teleporter, die Dich sonst durch die Teile der Levels bringen, reist Du hier durch die Löcher.

Folge dem Verlauf des Tunnels, und Du gelangst in das Kreuzungsgebiet bei der zweiten Öffnung. Laufe durch den dritten Korridor und hebe die Mag 60 auf. Laufe in den Raum dahinter, wo sich der Tunnel hinter Dir schließt. Eine große Spinne fällt von der Decke. Sie bespuckt Dich mit Säure und attackiert Dich mit ihren Beinen, wenn Du ihr zu nahe kommst.

Töte die Spinne, dann öffnet sich die Wand an zwei Stellen. In einer findest Du einen Granatwerfer, in der anderen einen Tunnel. Schnapp Dir die Waffe und rechts den Köcher und nimm aus den Fässern die Munition. Verlasse den Raum und folge dem Verlauf des Korridors nach links in ein Gebiet, wo Du von zwei Endtrails und Spinnen angegriffen wirst.

Sobald Du den Raum betrittst, beginnt der Boden zu beben. Rechts findest Du zwei gelbe Symbole und eine Leiter, die zum Wasser führt. Am Ende des Raumes findest Du noch einen Schalter. Betätige ihn, um die Tunnels rechts und links des Wassers zu öffnen. Spinnen greifen an. Gehe durch den linken Tunnel, schnapp Dir die Energie und laufe weiter. Bekämpfe den Demonclaw. Schau am Ende des Tunnels nach oben, wo Du einen Schalter siehst. Schieße auf ihn und gehe zurück in den anderen Tunnel. Töte den nächsten Demonclaw und schieße oben auf den zweiten Schalter. Im Wasser wird ein Tor geöffnet, das Du über eine Leiter erreichen kannst. Laß Dich nach unten ins Wasser fallen und gehe den Tunnel entlang. Sammle die Energie ein und gehe über die Leiter am anderen Ende des Tunnels.

Schnapp Dir die gelben Symbole und klettere an einer Leiter nahe der Schalter nach oben. Oben siehst Du auf einer Plattform eine Zugbrücke und auf der anderen eine neue Waffe, die Charge Dart Rifle. Schnapp sie Dir und überquere die Brücke, wo Du mit einem Blind One konfrontiert wirst. Töte ihn



Die Harpune ist unter Wasser sehr nützlich, da Du mit ihr aus großer Entfernung schwimmende Gegner erledigen kannst.

und laufe vorwärts in einen Raum, in dem der Höhlentürschlüssel in der Luft hängt. Springe nach vorne zum Schlüssel, laß Dich nach unten in den Raum fallen und berühre den Schlüsselstein, um die Tür zu öffnen. Ein Fat One attackiert Dich. Töte ihn und gehe in den Raum dahinter, wo viele Kristalle zu sehen sind.

Sprengst Du das Faß, fällt eine Säule aus Stein herunter. Eine Brücke entsteht. Laufe vorsichtig über die neue Brücke und betrete den Tunnel mit der Energie davor. Folge seinem Verlauf bis ins nächste Gebiet, wo eine Plattform über eine weitere Schlucht führt. Weitere Steine fallen von oben herab, und Du wirst von drei Fireborns angegriffen. Laufe im Kampf zum Zentrum der Plattform mit der Mag 60 und schalte sie von dort aus. Laufe weiter zur anderen Seite des Raums, nimm rechts die Munition mit und gehe in den nächsten Tunnel. Du erreichst ein offenes Gebiet mit herabfallenden Steinen und einem Blind One. Töte ihn und laufe über die Steinbrücke hinweg zum nächsten Tunnel.

Laufe weiter bis zur nächsten Steinbrücke und dem Fat One. Laufe über die Brücke in den Tunnel. Gehe bis zum Ende des Tunnels und töte den Endtrail. Du erscheinst auf einer Plattform. Laufe auf ihr entlang, töte die Spinnen und gehe am ersten Tunnel vorbei. Laufe weiter zum nächsten Tunnel und töte die Spinne, die den Flammenwerfer bewacht. Nimm den Flammenwerfer mit und gehe zurück zum Tunnel, an dem Du gerade vorbeigelaufen bist. Darin findest Du den ersten Level 6-Schlüssel. Halte aber Deinen Flammenwerfer bereit, da Du sofort nach Aufnahme des Schlüssels von vier Clawfeets angegriffen wirst. Der Eingang wird im Kampf verschlossen sein.

Töte die Gegner und nimm die Munition mit. Gehe durch den Tunnel und sammle die rote Energie ein. Das



Die Blind Ones sind bedrohliche Kreaturen. Trotz ihrer Sehschwäche haben sie keine Probleme damit, Dir zu folgen!

Tor vor Dir öffnet sich, nachdem eine Brücke auf der anderen Seite herabgelassen wurde. Überquere die Brücke und töte den Fat One. Greife danach die Spinnen an und erschieße den nächsten Fat One aus der Distanz.

Eine große Spinne wartet im nächsten Gebiet auf einer Plattform auf der anderen Seite des Raums. Sie kann Dich aber noch nicht erreichen. Schieße von der Plattform aus auf sie und zerstöre das Faß bei der Säule. Jetzt kannst Du über die Schlucht gehen. Links findest Du auf der anderen Seite eine Munitionskiste. Laufe über die Rampe nach oben zum ersten Speicherportal

rechts am Ende des Tunnels. Speichere den Spielstand ab! Im Faß findest Du Energie. Töte den Fat One und erledige auch die Blind Ones, die auf den Brücken stehen. Laufe nach rechts über die Steinbrücke, vor der die Mag 60 steht.

Du gelangst an ein weiteres verschlossenes Tor. Schieße rechts auf den Schalter an der Wand, um es zu öffnen, und töte die beiden Demonclaws. Betrete den Tunnel, überquere die Steinbrücke, gehe in den kurzen Tunnel und an einem weiteren verschlossenen Tor vorbei, das Du wiederum per Schalter öffnen kannst.



Nicht zufrieden mit drei Spinnen-Typen? Die Designer haben noch eine vierte ins Spiel gepackt, eine sehr große sogar.

MISSIONSZIEL

ERSTE LÜFTUNGSÖFFNUNG

Den ersten Lüftungsraum erreichst Du durch eine Tür am Fuße von Loch 4. Betrete den Raum und gehe nach rechts in eine Passage, die Dich auf eine hölzerne Plattform bringt. Platziere die Satchel Charge auf dem Stein und laufe zurück in die Passage. Der Stein fällt auf die Öffnung, so einfach ist das!



Energie findest Du im Baum. Kehre dann zum Tor zurück und schieße auf den Schalter.

Hebe den Shredder auf, töte die beiden Demonclaws und folge dem Verlauf des Tunnels. Gehst Du an der Kreuzung nach rechts, erreichst Du Loch 3. Laß Dich nach unten fallen.

Teleporter 4

Direkt vor Dir befindet sich im Korridor der Teleporter 4, der Dich zurück zu Loch 3 befördert. Gehe vorher nach rechts, töte die Spinnen und laufe durch den Tunnel. Töte den Endtrail. Du gelangst in einen Raum mit Wasser, das aus einem Loch strömt. Plattformen hängen in der Luft. Auf einer liegt die rote Feder.

(Hinweis: Wenn Du beim nächsten Versuch herunterfällst, solltest Du Dich durch das Loch in der Mitte des Raums fallen lassen. Folge dann dem Wasserlauf zu einem Wasserfall und laß Dich fallen. Gehe nach links unter die beiden Steinbrücken und laß Dich vom nächsten Wasserfall fallen. Gehe dann

Torpedowerfer, im Wasser, gleich hinter Loch 5.



Top Tip: Pausiere nicht das Spiel, wenn Du auf einer Plattform stehst, die sich bewegt. Sonst fällst Du nach der Pause herunter!

MISSIONSZIEL

ZWEITE LÜFTUNGSÖFFNUNG

Hinter Teleporter 11 (den Du durch die Unterwassertunnels erreichst). Der Raum sieht aus wie der erste, also wende die gleiche Strategie an.



Eine andere Form eines Schalters ist der Skelett-Schalter. Hm, sieht er nicht freundlich aus?

nach links ins Wasser, und Du findest einen Teleporter. Gehe durch diesen hindurch, denn so gelangst Du wieder nach oben zu Loch 3. Dort läßt Du Dich erneut in den Raum mit der Feder fallen.)

Springe über die Plattformen, bis Du zu einem Wasserfall kommst. Springe über hinüber, folge dem Verlauf des Tunnels und töte die Spinnen und den Endtrail. Bewege Dich ins nächste Gebiet, wo Du von zwei Demonclaws angegriffen wirst. Laß Dich vom Rand ins Wasser fallen und gehe nach rechts zum



Die Schalter in diesem Level sind nicht immer gleich auf Anhieb zu erkennen, wegen ihres unterschiedlichen Aussehens.

Rand des Wasserfalls, von wo aus Du zur roten Feder springen kannst. Schnapp sie Dir und kehre über die Teleporter zurück zu Teleporter 2. Gehe nach vorne durch das Level zum ersten Warp-Portal, betrete es und biete die Feder an. Du erhältst den Heart of Fire-Talisman, mit dem Du über Lava laufen kannst.

Kehre danach zum Raum mit der Feder zurück und laß Dich nach unten zum Wasser fallen. Falle weiter durch das Loch in ein anderes Wassergebiet, wo Du rote Symbole und einen Flammenwerfer findest. Vernichte die Demonclaws.

Laufe zum nächsten Wasserfall und stürze Dich dort zu einem Demonclaw hinab. Gehe nach links unter die Steinbrücken und laß Dich auch vom nächsten Wasserfall fallen. Untersuche das Unterwassergebiet. Du findest jede Menge Extras und einen Teleporter. Betrete ihn nicht, sondern tauche nach Norden zum Ende des Raums. Schieße auf den Schalter, um eine Unterwassertür zu öffnen. Zwei Demonclaws greifen Dich an. Töte sie und schwimme in den Durchgang. Folge dem Verlauf des Tunnels in den trockenen Tunnel. Laufe diesen entlang, nimm das Gewehr mit, und Du kommst auf einen Weg über dem Schalter. Töte den Endtrail und schnapp Dir die Munition. Gehe nach links, nimm die Energie mit und gehe zurück in den Felsen.

Laufe durch den Tunnel zu einem anderen Weg mit mehr Munition und einem Endtrail. Laufe weiter, und Du erreichst ein Gebiet mit drei Fässern. Darin findest Du Munition. Laufe an den

Kreuzungen erst links, dann rechts zu den anderen Fässern mit Munition. Gehe zurück und nimm die andere Route bis zu einem neuen Faß mit Energie und einem Tek-Bogen vor einem Tunnel.

Nimm den Bogen, und der Tunnel schließt sich. Drei riesige Spinnen greifen Dich an. Sie fallen von der Decke und spucken mit Säure. Ekelhaft! Töte sie, und der Tunnel öffnet sich. Laufe hindurch, töte die Spinnen und den Fat One und gehe durch den Raum mit den Spinnenlöchern. Weiter geht's durch einen Tunnel zu einem verschlossenen Tor, das sich öffnet, sobald die Brücke herabgelassen ist.

Töte den Blind One und überquere die Brücke in den Tunnel auf der anderen Seite. Folge dem Tunnel und gehe an der Biegung nach rechts. Du schaust auf den zweiten Höhlenschlüssel. Springe nach unten, schnapp ihn Dir und springe zurück auf die Mauer. Klettere wieder nach oben und kehre zum Hauptkorridor zurück. Gehe weiter nach rechts. Töte im angrenzenden Gebiet den Blind One, um die nächste Tür zu öffnen. Drei Clawfeet greifen Dich an. Schnapp Dir die Munition und gehe durch die Tür auf eine Steinbrücke, wo Dich ein Fat One angreift. Töte ihn. Überquere die Brücke. Gehe in den mit Spinnen überfüllten Raum und laufe bis an sein Ende. Rechts geht es über eine Rampe auf eine andere Steinbrücke mit einem Fat One und einem Blind One.

Töte sie und laufe weiter über die Brücke zur ersten Satchel Charge und zwei roten Symbolen. Töte einen weiteren Fat One, der Dich von einer Nische aus beschießt. Springe von der



Die Charge Dart Rifle verwandelt Deine Gegner in komische Tänzer, die völlig unter Strom stehen und zappelnd durch die Gegend hüpfen.



Die Lüftungskammern sehen mehr oder weniger gleich aus. In der Mitte ist ein Loch und rechts ein Tunnel.

Steinbrücke zur Mauer und klettere in die Nische. Laufe durch den Tunnel, töte den Clawfeet und halte an der Kreuzung an, wo Du links eine Sackgasse und rechts ein Loch siehst. Laß Dich in Loch 4 fallen.

Teleporter 5

Direkt vor Dir befindet sich Teleporter 5, der Dich zu Loch 4 bringt, also gehe nicht hindurch. Gehe statt dessen nach rechts und töte den Blind One. Berühre den Schlüsselstein, um die Tür zu öffnen, nachdem Du die Munition eingesackt hast. Diese Tür führt in eine Lüftungskammer. Betrete sie, und Du siehst vor Dir ein Plasmagewehr, eine Öffnung in der Mitte und rechts von der Tür eine Rampe in einem Tunnel. Gehe durch den Tunnel auf eine Holzplattform, wo links und rechts Blind Ones in den Löchern lauern. Vor Dir hängt ein großer Stein. Lege die Sprengladung beim Stein ab, halte Abstand und gehe zurück durch Teleporter 5. Wenn Du aus dem Teleporter kommst, solltest Du zur Nische zurückgehen, in die Du von der Brücke aus gesprungen bist, und Dich ins Wasser fallen lassen. Laufe zurück durch die Unterwassertür und überquere alle Brücken, bis Du diejenige mit der Satchel Charge findest. Überquere auch diese Brücke und gehe weiter durch den nächsten Tunnel. Töte die Gegner, und Du erreichst schon bald eine neue Kreuzung. Gehe nach rechts zu Loch 5 und laß Dich fallen.

Teleporter 6

Der befindet sich genau vor Dir und bringt Dich zu Loch 5. Gehe, bevor Du den Teleporter erreichst, nach links über eine Rampe und nach unten zu einem Loch im Boden, durch das Du ins Wasser fällst. Du findest eine Harpune und Energie. Schwimme in den Unterwassertunnel und folge seinem Verlauf. Nimm die gelben Symbole mit. Du erreichst einen Raum mit zwei blockierten Tunnels und einem Ausgang.

Schwimme nach rechts durch den einzigen Tunnel, der nicht blockiert ist, in ein breites Gebiet mit Energie und Harpunen. Schwimme an die Oberfläche und klettere auf die tiefe Plattform. Springe auf die nächste mit der Energie und von dort aus weiter zur rotierenden Holzplattform, über die Mauer gelangst Du zu einem Tunnel, an dessen Ende Du einen Schalter findest, der alle Unterwassertüren öffnet.

Betätige ihn und laß Dich zurück ins Wasser fallen. Kehre wieder zum Raum mit den zwei Unterwassertüren zurück und gehe sofort an der nächsten Kreuzung nach links. Du gelangst in einen Raum, in dem Du auftauchen kannst. Springe hoch zum Tunnel und folge seinem Verlauf bis zur zweiten Satchel Charge.

Laß Dich durch das Loch nach unten fallen. Nimm die roten Symbole mit und gehe geradeaus weiter und durch das nächste Loch zurück ins Wasser. Schwimme an der nächsten Kreuzung nach links, dann nach rechts und nimm den linken Tunnel, wenn Du im Raum mit den Torpedos bist. Gehe an der nächsten Kreuzung wieder nach links, nochmals links und nach dem nächsten Raum wieder links, wo Du Energie findest. Drehe Dich um und gehe nach links aus dem Tunnel heraus. Du gelangst zu einem Höhlenschlüssel. Gehe hier nach rechts, und Du kommst direkt in den nächsten Raum mit einer Kreuzung. Gehe erst rechts, dann links. Du erreichst einen Teleporter und jede Menge Extras. Betrete Teleporter 7.

Vor Dir steht ein Schlüsselstein, und Du findest Munition. Berühre den Stein, um links die Tür zu öffnen, die in die zweite Lüftungskammer führt. Betrete die Kammer und hebe den Shredder auf. Klettere über die Rampe rechts hinauf und platziere die Sprengladung am Stein. Kehre zum Tunnel zurück, um den Explosionen auszuweichen. Laufe nach unten, töte die Fat Ones und kehre zurück durch den Teleporter.

Gehe ins Wasser und schlage Dich zum Raum mit den Kreuzungen durch. Gehe nach links durch den Tunnel zum dritten Höhlenschlüssel. Gehe von hier aus geradeaus weiter, dann im nächsten Raum nach links und schnapp Dir den Torpedowerfer. Laufe durch den Tunnel und töte die Fireboms. Klettere aus dem Wasser in einen Raum mit Fässern. In denen liegen einige Extras. Betrete Teleporter 7.

Teleporter 7

Töte gleich hinter dem Teleporter den Blind One und berühre den Schlüsselstein, um die Tür zu öffnen. Töte die vier Clawfeets. Spreng im



In diesem Level findest Du eine Menge verschlossener Türen. Diese werden geöffnet, indem Du die Höhlenschlüssel in die richtigen Schlitzes steckst. Die müssen erst einmal gefunden werden.

nächsten Raum die Fässer mit der Munition. Betätige den Schädel-Schalter, um die Tür hinter Dir zu öffnen. Schnapp Dir den Tek-Bogen und laufe durch den Tunnel in ein Gebiet mit einem Blind One. Im Faß liegt etwas Munition. Töte den Fat One. Laufe über die Rampe nach unten zu den rotierenden Plattformen mit dem Fat One.

Laß Dich nach unten fallen und zerstöre die Fässer. Laufe nach vorne und suche nach Granaten und roten Symbolen. Links findest Du gelbe Symbole auf einer steilen Schräge.

Gehe auf dieser hinab und laufe über die Plattform in ein flaches Gebiet. Gehe nach rechts an einigen Lavabecken vorbei zu einer Höhle, in der eine Spinne einen Schalter bewacht. Zerstöre die Fässer, töte die Spinne und öffne mit dem Schalter die Tür auf der rechten Seite. Ein Feuertöter greift Dich an. Gehe in den Tunnel und bekämpfe den nächsten Feuertöter. Du findest ein Plasmagewehr und eine Heart of Fire-Plattform. Von der anderen Seite aus nimmst Du ein Feuertöter unter

Steine fallen in diesem Bereich von der Decke. Schau beim Voranschreiten immer wieder nach oben. Keine leichte Aufgabe.





Den Torpedowerfer findest Du in diesen Unterwassertunnels. Er bringt Dich schnell voran, ist aber schwierig zu steuern.

Beschuß. Den erreichst Du über die rotierenden Plattformen. Töte ihn, springe auf die Lava und laufe zur Säule mit den Sunfire Pods. Gehe zum anderen Ufer, wo Du den Feuertämon getötet hast, und betrete den nächsten Tunnel, in dem eine weitere Heart of Fire-Plattform zu finden ist. Schnapp Dir auf der anderen Seite die Munitionskiste und gehe über die Rampe in den Tunnel. Töte den Clawfeet und gehe weiter. Töte den Dämon und überquere die Brücke in einen Tunnel hinein. Durch diesen erreichst Du einen Raum mit Spinnen und einem Blind One. Laufe über die Plattform nach links, zerstöre die Fässer und betätige den Schalter für das Warp-Portal. Laufe zum Eingangsbereich zurück und klettere an der Wand nach oben. Oben entdeckst Du einige Pfeile. Gehe durch den Tunnel, töte die Gegner. Links siehst Du ein offenes Warp-Portal und vor dem Fat One einen Sunfire Pod. Rechts findest Du Energie.

Betrete das zweite Warp-Portal. Laufe



Diese Lavabecken markieren den Ort, an dem Du auf ein neues Monster stößt, auf den bösen Feuertämonen.

nach vorne und über die Rampe in einen Raum. Berühre die runde Tafel und laß so zwei Zyklopen frei. Töte sie, und die Tür, markiert mit der kreisrunden Tafel, wird geöffnet. Laufe durch den Tunnel.

Am Ende des Tunnels nehmen Dich blaue Zyklopen unter Beschuß. Töte sie und gehe über die Leiter in einen Bereich, wo ein einzelner Zyklop Dich angreift. Töte auch ihn (was sonst?) und gehe in die beiden Nischen auf der linken Seite. Berühre die Räder, um die Plattform im Raum darunter zu drehen, und öffne damit die Tür des Raumes mit den ersten beiden Zyklopen. Gehe zurück in den neuen Raum, laufe im Zentrum nach links und betrete den kleinen runden Raum, in dem sich ein Rad befindet. Die Tür schließt sich, und vier Zyklopen greifen an. Töte sie, drehe am Rad und kehre in den Raum davor zurück. Gehe nach links in den nächsten Raum, wo Dich ein roter Zyklop erwartet. Töte ihn, um die letzte Tür zu öffnen, und Du findest das vierte Nuke-Stück. Verlasse das Warp-Portal.

Laufe zurück durch alle Räume zum Raum mit den Lavabecken. In der Schlucht siehst Du Plattformen. Springe auf die erste und warte. Springe dann auch auf die zweite, die dritte und über die vierte in die Höhle.

Laufe durch den Tunnel, töte die Gegner, gehe über die Steinbrücke, sammle die Extras ein und laufe weiter nach rechts. Töte den Fat One, gehe an der Kreuzung nach rechts und laß Dich in Loch 6 fallen.

Teleporter 8

Laufe vorwärts. Direkt vor Dir steht Teleporter 8, der Dich zu Loch 6 zurück bringt. Im Raum mit dem Teleporter findest Du Munition, falls Du sie brauchst. Gehe ansonsten nach links die Rampe hinab, töte den Demonclaw und laufe weiter durch den Tunnel bis zu einer Öffnung mit einer Mag 60. Folge dem Verlauf der Plattform nach links unten, und Du erreichst eine Heart of Fire-Plattform. Im Faß findest Du Munition. Laufe auf die Lava und sammle die roten Symbole ein. Schieße auf den Schalter an der Mauer. Gehe links durch den Tunnel. Nimm die rote Energie und laufe weiter geradeaus am Hügel hinab zum Plasmagewehr. Rechts gelangst Du in einen Raum mit einer Heart of Fire-Plattform. Untersuche die Lava, und Du findest Extras.

Gehe zurück zur Heart of Fire-Plattform und rechts die Rampe hinauf. Töte den Feuertämon, schnapp Dir die Munition und laufe über die Plattform zum Tunnel. Laufe durch diesen in ein offenes Gebiet mit vielen Spinnen. Der Tunnel hinter Dir schließt sich, und zwei

WARP-PORTAL

ZWEITES WARP-PORTAL (FALLE)
Hinter Teleporter 7, der durch die Unterwasserkanäle erreicht werden kann. Dieses Portal erreichst Du durch Betätigung des Schalters, der von einer Spinne bewacht wird. Diesmal mußt Du ein bißchen klettern und an Rädern drehen, um zum Nuke-Stück zu gelangen. Allerdings kannst Du Dich hier kaum verirren. Einzig und allein der Kampf mit den Zyklopen ist schwierig.



große Spinnen fallen von der Decke. Töte sie und zerstöre die Fässer. Gehe durch den neuen Tunnel zur Steinbrücke, die nach oben zu einem Feuertämon führt. Töte auch den nächsten Dämon und gehe über die Brücke in einen Tunnel. Gehe an der Kreuzung nach links durch die roten Symbole und dann wieder links zu Loch 7. Laß Dich nach unten fallen.

Teleporter 9

Laufe nach vorne zu Teleporter 9, der Dich zu Loch 7 bringt. Gehe noch nicht hindurch. Gehe statt dessen nach rechts in ein offenes Gebiet und nimm den Flammenwerfer mit. Der Tunnel schließt sich hinter Dir, und vier Mud-Würmer greifen an. Töte sie und die zwei Clawfeets, dann öffnet sich die Tür auf der linken Seite. Laufe durch den Tunnel in ein offenes Gebiet mit einem Blind One. Sammle die Energie und die



Wenn Du zum ersten Mal die Unterwassertunnels betrittst, kannst Du nur einen Weg gehen, da die anderen blockiert sind. Was für ein Labyrinth!



Diese Plattformen sind der reinste Alptraum. Springe auf sie, und sie tragen Dich nach oben. Verfehlst Du sie, machst Du gleich ne Fliege.

Munition ein und schau hinter die Steine, um einen Tek-Bogen zu finden. Eine schmale Plattform führt nach unten. Laufe darüber nach unten zum Fat One. Schnapp Dir den Treibstoff für den Flammenwerfer und laufe durch den nächsten Tunnel über eine Rampe zu zwei Demonclaws. Töte im folgenden Raum die Spinnen und klettere an der Wand nach oben. Springe zurück, um auf dem Stein Energie einzusacken. Töte danach die große Spinne im Tunnel, gehe in den angrenzenden Raum und hebe die Munition auf. Klettere links an der Wand hinauf und gehe durch den Tunnel zur Steinbrücke. Folge ihrem Verlauf zu einem Blind One. Gehe an der Kreuzung geradeaus zur Plattform mit Sunfire Pods. Kehre zurück zur Kreuzung und nimm die andere Route nach oben. Töte den Blind One, nimm die Energie, laufe weiter, und Du findest einen Shredder. Gehe in den nächsten Tunnel.

Töte die Spinnen. Laufe durch den

Tunnel zu einem Fat One. Töte ihn. Du erreichst eine Plattform. Gehe nach links, töte den Fat One und laufe weiter. Nimm die Munition mit. Erreichst Du die nächste Wand, kannst Du einen Cerebral Bore sehen. Gehe an der Wand nach links und über die Plattform zur anderen Wand. Gehe wieder nach links, und Du erreichst das Ende der Plattform. Links siehst Du eine Plattform mit roten Symbolen. Springe rüber auf die andere Seite und halte Dich mit Seitwärts-sprüngen etwas rechts. Nimm die rote Energie und die roten Symbole mit und betrete den Tunnel. Laufe hindurch in ein offenes Gebiet mit einem weiteren Fat One. Töte ihn und die Clawfeets. Schnapp Dir die Munition. Gehe nach links in den Tunnel. Töte den Endtrail, um das Tor zu öffnen. Schnapp Dir den Cerebral Bore! Springe runter auf die Plattform und gehe nach vorne. Laufe weiter, dann nach unten über eine Rampe. Nach rechts geht es in ein Gebiet mit Kristallen und einem Plasma-gewehr. Töte die große Spinne und gehe durch die blaue Energie nach links. Nimm die Munition und töte die große Spinne. Laufe weiter bis zur nächsten Spinne. Töte sie, öffne das Tor, gehe hindurch und nimm die Mag 60.

Laufe weiter in das nächste Gebiet mit dem zweiten Level 6-Schlüssel. Du wirst angegriffen. Töte alle Gegner, um die Tür vor Dir zu öffnen, und nimm die Munition mit.

Verlasse den Raum, nimm die rote Energie mit und töte die Spinnen. Laufe weiter zum Demonclaw und zum Fat One beim Tor.

Gehe über die Plattform in den

MISSIONSZEIL

DRITTE LÜFTUNGSÖFFNUNG

Unten in Loch 9. Für diese Lüftungskammer benötigst Du zwei Höhlenschlüssel. Die Schlüssel liegen in Holzkäfigen an der Seite großer Holzstrukturen. Schnapp Dir die Schlüssel, gehe in den Lüftungsraum und versiegele die Öffnung!

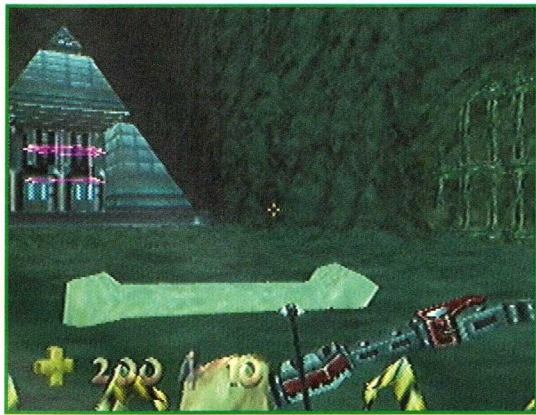
nächsten Tunnel. Töte den Blind One und den Fat One, um das neue Tor zu öffnen. Laufe durch den Tunnel, und Du gelangst auf eine Steinbrücke. Folge ihr bis zum Ende und töte dabei den Blind One. Schau an der Kante nach unten, und Du siehst die dritte Satchel Charge sowie Energie. Springe runter und nimm die Charge. Vier Fireborns greifen Dich an. Töte sie, betrete den Tunnel und halte Ausschau nach einer Mag 60. Laufe nach links, nimm die Energie mit und erledige die Spinnen. Gehe an der nächsten Biegung wieder nach links und töte die große Spinne. Laß Dich in das Loch hinter ihr fallen, das ist Loch 9. Vor Dir steht Teleporter 12. Gehe aber zunächst nach rechts. Nimm die Pfeile mit. Du gelangst in einen Raum mit hölzernen Rampen. Du wirst angegriffen. Nimm die Munition und die Symbole mit. Gehe nach links über die nächste Rampe und weiter nach links in den Raum mit den vier Fat Ones. Töte



Du mußt auf den Schalter an der hinteren Wand schießen. Hast Du den Heart of Fire-Talisman eingesammelt, kannst Du auch über die Lava zu den Symbolen laufen.



Du mußt an den Rädern drehen, um in die nächsten Bereiche vordringen zu können.



Die Speicherportale sorgen immer wieder für Erleichterung. Speichere auf jeden Fall dort ab.

MISSIONSZIEL

VERTEIDIGE DAS ENERGIE TOTEM

Diesmal stehen auf vier Seiten Rampen. Blind Ones und Fat Ones greifen von allen Seiten das Totem an. Nach dem Kampf wirst Du in den Bereich mit dem Endgegner gebeamt.



sie und hole Dir aus den Käfigen die Munition und den Höhlenschlüssel. Verlasse den Raum und überquere die Brücke. Töte vier weitere Fat Ones und schnapp Dir den zweiten Schlüssel. Gehe zurück in den Hauptraum und weiter in den kleinen Nebenraum. Töte den Blind One und berühre die beiden Schlüsselsteine. Die Tür zur letzten Lüftungskammer wird geöffnet.

Teleporter 12

Nimm den Granatwerfer und gehe in die Kammer. Nimm den Sunfire Pod und gehe nach rechts durch den Tunnel. Töte die Fat Ones. Lege die letzte Ladung beim Stein ab und ducke Dich. Gehe zurück durch Teleporter 12 und laufe zum flachen Gebiet, wo Du den Tek-Bogen gefunden hast. Gehe nach rechts über die Rampe und über eine schmale Plattform. Töte die Gegner. Du erreichst eine Plattform mit einem Flammenwerfer. Gehe nach rechts zu den Spinnen. Rechts siehst Du ein Tor in der Wand und ein zweites Speicherportal.



Der Boß der Blind Ones hat ein unglaublich großes Auge. Aber warum heißen die Typen dann Blind Ones?

Speichere ab! Töte nach Verlassen des Portals die Spinnen und gehe durch das nun offene Tor. Erschleße am anderen Ende des Tunnels den Endrail auf der Plattform und springe dann hinüber. Laufe weiter zum nächsten Endrail und betrete den folgenden Tunnel.

Laufe durch den Tunnel nach oben, töte zwei Demonclaws und gehe an der Kreuzung nach links und runter auf ein Plateau, wo Du einen weiteren Höhlenschlüssel findest. Nimm ihn und gehe zurück durch den Tunnel, an der Kreuzung vorbei und hoch zur Brücke mit dem Endrail. Töte ihn und töte bei der nächsten Rampe zwei weitere Endrails. Oben öffnet sich eine Tür. Gehe hindurch, töte die Spinnen, nimm rechts die Munition mit und laufe weiter in das Gebiet hinein. Untersuche das Gebiet nach Extras. Berühre den Schlüsselstein, um die Tür zu öffnen. Töte sämtliche Gegner. Nimm die Munition mit und gehe nach rechts durch die Tür. Laß Dich in Loch 8 fallen.

Teleporter 10

Hinter Dir liegt etwas Munition für den Cerebral Bore. Der Teleporter 10 vor Dir bringt Dich zu Loch 8 zurück. Gehe nach

vorne und nach links in einen Tunnel. Am Ende wartet ein Endrail. Töte ihn, bewege Dich vorwärts und töte den Blind One unter Dir. Springe auf die erste erhöhte Plattform und laufe weiter über die nächsten vier bis in den Tunnel.

Laufe durch diesen hindurch, töte die Spinnen und spreng die Steinsäule mit Hilfe der Fässer. Ein Stein fällt herunter. Töte die Spinne auf der anderen Seite und laufe rüber in einen Tunnel, an dessen Ende sich ein Shredder befindet. Im Raum findest Du den dritten Level 6-Schlüssel. Hebst Du diesen auf, wirst Du von vier Clawfeets angegriffen.

Wenn Du sie tötest, wird die Tür geöffnet. Ein Blind One greift an. Töte ihn, und eine weitere Tür wird geöffnet. Wieder greift Dich ein Blind One an. Suche nach dem Kampf den Raum nach Munition und Waffen ab! Gehe anschließend durch die Tür zum Levelportal und verlasse das Level.



Fortsetzung folgt...

KAMPF MIT DER KÖNIGIN



Laufe durch den Tunnel bis ans Ende und springe rüber zur runden Plattform. Töte die Maden, die aus dem grünen Schleim kommen, bis eine Zwischensequenz den Boß zeigt. Zerstöre die vier Tentakel und töte die Käfer. Von der Decke aus wirst Du mit Säure bespuckt. Töte die merkwürdigen Behälter, die Maden und schieße ins Zentrum zwischen den vier Tentakeln an der Decke. Weitere Maden greifen an. Töte sie und schieße letzten Endes in das große Auge, sobald es geöffnet ist.



JETZT IM HANDEL...
100% PLAYSTATION ACTION!

2 POSTER: RRT4 • MONKEY HERO

Ausgabe 2, Februar '99

ISSN 0938-0001 • DLR 0,00
1.000 • 0,00 • 0,00 • 0,00
11r 144 • Platz 025

PLAYSTATION PUR

PowerStation

100% unabhängig | PLAYSTATION | on!

PLUS
28 SEITEN
LÖSUNGEN, TIPS
UND TRICKS

Das haut rein!
G-POLICE 2

Das haut um!
KNOCKOUT KINGS

Das haut hin!
RIDGE RACER TYPE 4

SPIELHILFE
CRASH & TENCHU

Das wird ein Jahr: Running Wild, Rollcage, Blood Line, Monkey Hero, Akuji, Gex 2

Dr. Göttsche Foto

0 2 000 930 00



ECHT STARK!

Lara Croft Joypad!

NUR FÜR KURZE ZEIT ALS

EXKLUSIVE ABO-WERBEPREMIERIE!



64
POWER

NINDEX

Von A-Z eine komplette Übersicht der N64-Spiele. So haben wir geurteilt...

96

Im Dauertest

NAME: Forsaken
LANGE DES TESTS:
7 Monate

REPLAY-WERT: 4/5

In *Forsaken* geht es schlicht und ergreifend ums pure Ballern! Mit Rätseln wird glücklicherweise gespart, denn was wollen Action-Fans mehr, als auf einem schwerbewaffneten Bike sitzend durch die dunkelsten Höhlen zu flitzen? Das Waffensystem hat es in sich, die Grafik weiß immer wieder zu begeistern und der Mehrspieler-Modus macht immer wieder auf Neue Spaß. Was wollt Ihr mehr? Okay, zugegebenermaßen gehört *Forsaken 64* nicht gerade zu den einfachsten Spielen.

Vielleicht ist das auch der Grund, warum man immer wieder gewillt ist ins Spiel einzusteigen. Wir tun es auch heute noch, denn *Forsaken* ist und bleibt einer unserer All-Time-Favorites! Wer es noch nicht hat, hat selbst Schuld – wir hoffen ja immer noch auf einen zweiten Teil...



Spiegel						Nr.	Wertung	Wir sagen...
1080° Snowboarding	1-2	128M	●	●	●	11/98	90%	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%	Tollens 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...
BattleTanx	1-4	64M	●	●	●	2/99	55%	Panzerfahren zum Abgewöhnen!
Bio Freaks	1-2	128M	●	●	●	7/98	82%	Brutal und intelligent zugleich.
Body Harvest	1	96M	●	●	●	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	●	●	●	1/99	49%	Versaubeutelter Ableger der Serie.
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.
Bust-A-Move 3DX	1-4	64M	●	●	●	2/99	90%	Vor Wut wirst Du hier nicht platzen!
Centre Court Tennis	1-4	64M	●	●	●	1/99	87%	Erstes Tennisspiel: Sehr gut!
Chameleon Twist	1-4	96M	●	●	●	1/98	73%	Witziges Jump'n'Run, aber zu kurzlebig.
Chameleon Twist 2	1	96M	●	●	●	2/99	81%	Schwierige Steuerung, gutes Level-Design.
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 mittelmaßiges 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%	Großenttäuschtes Fußball-Spiel. Kotz!
FIFA: Road to World Cup '98	1-4	128M	●	●	●	2/98	85%	Krasses Gegenteil von FIFA64!
FIFA '99	1-4	128M	●	●	●	2/99	94%	Das bisher beste FIFA-Spiel!
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.



Spiel	Importiert	Speicher	Speicher	Speicher	Nr.	Wertung	Wir sagen...
Frankreich '98: Fußball WM	1-4	128M			6/98	93%	ISS 64 hat einen würdigen Gegner gefunden.
F-Zero X	1-4				9/98	90%	Rasantestes Rennspiel mit schlichter Grafik.
The Glory of St. Andrews*	1-4	64M			11/97	20%	Erstes Golfspiel fürs N64. Sauchtscheit!
GASP: Fighters Nextream	1-2	128M			1/99	62%	Ein echter Schlag ins Gesicht!
Gex: Enter the Gecko	1	96M			10/98	90%	Sati(e)rischer Jump'n'Run-Spaß in 3-D!
Glover	1	96M			12/98	85%	Intelligentes Rätsel-Spiel in 3-D
Golden Nugget 64	1-4	96M			2/99	71%	Casino-Simulation mit vielen Spielen.
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.
Holy Magic Century	1	128M			1/99	67%	Seit Zelda 64 noch uninteressanter.
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.
Knife Edge	1-4	64M			1/99	38%	Grottenschlechter Shooter.
Lylat Wars/StarFox 64	1-4	96M			6-7/98	94%	Grandiose Ballerei im Weltall!
Mace: The Dark Age	1-2	64M			13/97	76%	Leider nur mittelmäßiges 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.
Magical Tetris*	1-2	128M			1/99	90%	Solide Tetris-Version mit neuen Ideen.
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.
Milo's Astro Lanes*	1-4	64M			1/99	80%	Total verrücktes Bowlingspiel!
Mischief Makers	1	64M			12/97	85%	Niedliches Hüpfvergügen in 2-D-Welten.
Mission: Impossible	1	96M			9/98	82%	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 Jam '99	1-4	128M			2/99	83%	Und noch ein Basketball-Spiel...seufz.
NBA Live '99	1-4	128			12/98	82%	Gutes Basketball-Spiel. Kaufenswert!
NBA Pro '98	1-4	64M			4/98	70%	Guter Vierspieler-Modus, schwache Grafik.
NFL Blitz	1-2	96M			2/99	85%	So einfach kann Football sein!
NFL Quarterback Club '98	1-2	128M			13/97	83%	Gelle Hi-Res-Grafik, gutes Spiel.
NFL Quarterback Club '99	1-4	128M			1/99	90%	Unverzichtbar im Football-Genre!
NHL '99	1-4	128M			11/98	88%	Extrem gutes Eishockey-Spiel.
NHL Breakaway '98	1-4	96M			13/97	91%	Eissport vom Feinsten!
Nightmare Creatures*	1	128M			1/99	71%	Ultrabrutales Action-Adventure!
Off Road Challenge	1-2	96M			9/98	27%	Grausames Rennspiel im Schmutzel-Koop.
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.
Rakuda Kids*	1-2	96M			10/98	68%	Immer noch besser als Flyfighter.

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!

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 3DX 90%
2. Bust-A-Move 2 88%
3. Puyo-Puyo Sun 64 87%

SPORT

1. ISS '98 95%
2. FIFA '99 94%
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%



Im Dauertest

NAME: Mission: Impossible
LANGE DER TESTS: 2 Monate

REPLAY-WERT: 2/5

Mit Spannung wurde es erwartet, dann kam es endlich doch noch nach etlichen Verschiebungen und die Begeisterung war groß, zumindest hier in der Redaktion. Und tatsächlich macht die Jagd mit Ethan Hunt auch eine Menge Spaß. Die Grafik ging vollkommen in Ordnung, animationstechnisch gab es auch kaum was zu meckern, und die Missionen waren zudem sehr abwechslungsreich aufgebaut. Doch nach 20 Missionen, die zum Teil unzählige Male wiederholt werden müssen, da die Ziele nicht immer offensichtlich genug sind, ist das Spiel vorbei und auch der höhere Schwierigkeitsgrad bietet kaum etwas Neues. Wo ist der Mehrspieler-Modus? Keiner da, okay, dann vergessen wir **Mission: Impossible** mal ganz schnell wieder. Nee, ehrlich, am Anfang waren wir echt begeistert, doch man spielt es nur einmal durch, und dann möchte man es am liebsten nie wieder spielen. Schade eigentlich, die guten Ansätze sind ja da...



Spiel	Platz	64 M	64 M	64 M	Nr.	Wertung	Wir sagen...
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!
Rush 2: Extreme Racing USA	1-2	96M	●	●	1/99	88%	Guter Nachfolger, aber nicht perfekt.
San Francisco Rush	1-2	128M	●	●	1/98	81%	Rasante Autofahrten mit viel Crashes!
S.C.A.R.S.	1-4	64M	●	●	1/99	83%	Tierisches Rennspiel.
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.
Snow Speeder	1-2	96M	●	●	2/99	77%	Ski und Snowboard im Doppelpack!
South Park	1-4	128M	●	●	2/99	79%	Humorvoll, aber nur kurzfristig spaßig.
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.
Star Wars: Rogue Squadron	1	128M	●	●	2/99	89%	Für Star Wars-Fans ein Muß!
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%	Für 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.
Tohkon Road 2*	1-4	256M	●	●	2/99	67%	Kaufe Dir lieber WWF Warzone!
Top Gear Overdrive	1-4	96M	●	●	1/99	91%	Optisch perfekter Fun-Racer!
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!
Twisted Edge*	1-2	96M	●	●	1/99	80%	Snowboarden – gut, aber nicht perfekt.
Virtual Chess 64	1-2	128M	●	●	7/98	75%	Vorerst das einzige Schach-Spiel.
Virtual Pool 64	1-2	64M	●	●	2/99	90%	Nahezu perfekte Billard-Simulation!
V-Rally	1-2	128M	●	●	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%	Ausgezeichnete Multiplayer-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	256M	●	●	12/98	98%	Absolutes Knüller-Adventure! Kaufen!

64 POWER

NINFO!

VERLAG
Bristein bv
Raadhuisstraat 2h
7511 HK Enschede
Holland

REDAKTIONSMANUSKRIFT
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

**STELLVERTRETENDER
CHEFREDAKTOR**
Thomas Richter

TEXTGEP
Martin Wilmer

REDAKTEUR
Florian Seidel
E-mail: fseidel@bristein.com
Karsten Rohloff

LAYOUT
Lourens Hulzinga
E-Mail: lou@bristein.com
Hugo Hazebeek

HERAUSGEBER
Michel Kieselstein
E-Mail: michel@bristein.com

GESCHAFTSFÜHRER
J.M.J. den Brinker

DRUCK
Druckerei moderna
Schoorbroekstraat 50
B-3583 Paal-Beringen
Belgien

VERTRIEB
IPV GmbH
Wendelstraße 27-29
20097 Hamburg

ANZEIGENVERBOD
D-Sign Werbebüro
Ltg. Frank Fischer
Bebriststraße 1-3
D-66729 Bebra
Tel.: (06622) 919633
Fax: (06622) 919634

ABO-IERKKE
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-Lizenzvergabe.
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 TM geschützten
Spiele oder Charaktere der jeweiligen
Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte.
Nachdruck, auch auszugsweise, bedarf der
schriftlichen Genehmigung des Herausgebers.

© Bristein bv.

Bristein

Titel: © Accialini/Ignava

**AUSGABE
#20 LIEGT AM
24.02.99
IM HANDEL!**

VIDEO & GAME

Tel. 030 42 43 95-0

Im Internet: www.videogame.de

Fax 030 425 48 62

**N 64 Adapter +
Mogemodul**
nur 99,90 DM

An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preisliste

Coolle Preise
Importspele Hier!

Manga Videos



Angel of Darkness 1+2 je 69
Bubblegum Crisis 1-4 je 59
Countdown Crisis 1-2 je 59
Devil Hunter Yoko 1+2 je 49
El Hazard Vol. 1-2 je 39
Neogenesis Evangelion Box 1 59
Streetfighter II Die Serie Box 3+4 je 59
Streetfighter II Die Serie (einzel) je 49
Tekken 39

Sonstiges

Soundtracks
z. B.
Brave Fencer Musashiden 99
Final Fantasy VII Remastered 99
Final Fantasy VII 99
Final Fantasy Tactics 99
Metal Gear Solid 99
Parasite Eve 79
Xenogears 99
Schlüsselanhänger 9,90
Players Guide's
z. B.
Tekken 3 29
Oldworld 2 19
Final Fantasy VII 29
Final Fantasy Tactics 39
Mace the Dark Age 34
Diddy Kong Racing 34
Parasite Eve 34
Saga Frontier 34
Turok 2 34
Tomb Raider 2 19
Metal Gear Solid 34
Nightmare Creatures 34
WCW vs. NWO Revenge 34
Yoshi's Story 29
Gran Turismo 39
Breath of Fire 3 39
Diverse "Magic Line" Lösungen ab 10
Zelda 29
Lauferwerk PSX 16
EDGE - Zeitschrift

Neo Geo Pocket

Baseball Stars JP 79
King of Fighters Round 1 JP 89
Neo Geo Pocket-Getät JP 149
Pocket Tennis JP 79
Samurai Shodown JP 89

Game Boy

Final Fantasy Leg. I-III je US 79
Pokémon (Rot/Blau) US 69
Game Boy Color 149
Harvest Moon Color Dt 65
Pocket Bomberman Color Dt 49
Turok 2 Color PV 65



SEGA-Dreamcast JP
Turok 2 uncut Pal 899,90 DM
Metal Gear Solid Df 99,90 DM

Nintendo 64

1080° Snowboard Dt 89
Airboarder 64 Dt 99
Banjo Kazooie Dt 89
Bio Frenks 109
Body Harvest Dt 99
Charmweiln Twist Dt 49
Clayfighter 63 1/3 PV 49
Diddy Kong Racing Dt 89
Extreme G 2 PV 99
F-Zero X Dt 89
F 1 Grand Prix Dt 94
FIFA '99 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
Konsol + Spiel Dt 249
Lamborghini Dt 99
Mace the Dark Age Dt 59
Mission Impossible Dt 119
Multi Racing Championship Dt 99
NASCAR '99 Dt 119
NBA Courtside Dt 89
NBA in the Zone '98 US 59
NBA Jam '99 Dt 99
NFL Quarterback Club '99 Dt 129
NHL '99 Dt 119
NHL Breakaway '99 Dt 129
Nightmare Creatures US 179
San Francisco Rush Dt 99
S.C.A.R.S. Dt 109
Silicon Valley Dt 109
Star Wars-Rogue Squadron Dt 99
Superstar Soccer 98 Dt 79
Top Gear Rally Dt 89
Turok 2-uncut PV 99
Virtual Chess 64 Dt 119
V-Rally Dt 119
WCW vs. NWO Revenge Dt 129
Wipe Out 64 Dt 109
WWF Warzone Dt 109
Zelda Dt 109

Sega Saturn

Magic Knight Rayearth US 139
Marvel vs Streetfighter JP 149
SEGA Touring Car Dt 109
Shining Force III Dt 89
Shining Force III Part 2+3 JP je 139
Diverse Spiele ab 9,90

Deathtrap Dungeon PV 89
Diablo Dt 79
Duke - Time to Kill Dt 79
F 1 Racing Simulation Dt 99
FIFA '99 Dt 79
Frenzy Dt 79
Formel 1 '98 Dt 89
Future Cop L.A.P.D. Dt 79



Men in Black 39,90 DM
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
Lenkrad für 3 Systeme 139
Libero Grande Dt 89
Lucky Luke Dt 89
Master of Teräs Käsi Dt 79
Medevil Dt 89
Moto Racer 2 Dt 79
Mr. Domino Dt 79
Musik Dt 89
NASCAR '99 Dt 79
NBA live '99 Dt 79
Need for Speed 3 Dt 79
NHL '99 Dt 79
NHL Powerplay '98 Dt 85
Nightmare Creatures* Dt 89
Ninja Dt 89
One Dt 49
O.D.T. Dt 89
Pax Corpus Dt 49

Point Blank Dt 89
Premier Manager '99 Dt 94
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 Dt 79
Rogue Trip Dt 89
Rumble für den Arm 29
San Francisco Rush Dt 79
Small Soldiers Dt 79
Spyro-The Dragon Dt 89
Streetfighter Collection Dt 85
Superstar Soccer '98-Metal Gear Dams Dt 95
Syndicate Wars PV 69
Tekken 3 Dt 99
Tenchu Dt 94
Test Drive 5 Dt 89
Time Crisis Dt 49
Tom Raider 3 Dt 89
TOCA 2 Dt 79
Treasure of the Deep Dt 89
U.B.I.K. 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

Dreamcast

Control Pal JP 79
Daytona 2-Battle on the Edge JP 159
Godzilla Generations JP 159
Incoming JP 159
Joystick - "FIGHTER" JP 179
Memory Card (VMS) JP 79
SEGA Rally 2 JP 159
Seven Cross JP 159
Sony Adventure JP 159
Super GT JP 159
Tetra 4 D JP 159
Virtus Fighter 3 JP 159

Sony Playstation

unter 50 DM
Abe's Odyssey Dt 49
Command & Conquer Dt 49
Croc Dt 49
Forekarn 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 2 (Dual Shock tauglich) Dt 49
Total Drivin Dt 39
V-Rally (Dual Shock tauglich) Dt 49
Verus - Vs. - Dt 49
Warhammer Dt 49

ANGEBOT DES MONATS
Duke Shock NB... 19
Speicherkarte NB... 29
RGB + HiFi Kabel... 29
Speicherplatte 72 Meg... 69
Pistole 007 Gun mit Rumba... 89
X-Ploder Mogemodul...

PSX-Umbaichip
für JP u. US-Games
zum Selbstebau
incl. Ant. 6
nur 15,90

SPANDAUER KUNDEN
Bis zur Einführung unserer
neuen Spandauer Filiale
Liefere wir VERSANDFREI
nach Spandau !!!

Unsere Multimedia Shops in Berlin

Verkauf & Verleih

MARZAHN
Karl-Holz-Str. 16

MARZAHN
Wittenberger Str. 76-80

Laden/Versand
Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

PRENZ' L BERG
Hans-Otto-Str. 28
nahe Danziger Str.

Verkauf & Verleih

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 9.00 Uhr - 22.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequemen per Post nach telefonischer Absprache. Versandkosten betragen 10,00 DM + Nachnahmegebühr.

Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str. 124. - Import + GV - gebührenfrei - Dt - Deutsch

Ladenpreise können abweichen!

Wir akzeptieren auch die Zahlung per Kreditkarte u. a.



TUROK

SEEDS OF EVIL™

JAG DAS BÖSE



Das Grauen
kehrt zurück! Du
bist TUROK -
unsere letzte
Chance!
TUROK 2;
SEEDS OF EVIL
revolutioniert die
Spielewelt mit
über 20 durch-
schlagenden
Waffen,
6 gigantischen
Welten und
Monstern, daß dir
das Blut gefriert.



LEVEL



10 von 10

95%

94%

92%

90%

Note 1



TUROK® 2: SEEDS OF EVIL® © 1998 Acclaim Entertainment. All rights reserved. TUROK® & © GEPIC, Inc. All rights reserved. All other characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Comics. All rights reserved. Developed by Iguana Entertainment, an Acclaim Entertainment Studio. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc.™, © & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. Marketed by Acclaim.

HOCHSPANNUNG ERLEBEN

Acclaim