

NINTENDO 100% PURE ACTION: 02

**DAS MAGAZIN FÜR
ALLE N64-BESITZER**



DM 6,80 • \$fr 6,80 • Bfr 170 • Dkr 37,50
Fmk 32,50 • L 9500 • Nkr 42 • ös 55

**AUSGABE
3/99**

**SEITE
40**

SMASH BROTHERS

Witzige Kloperei mit Mario & Co.



Zu Gast bei
Paradigm

POWER

NINTENDO 100% PURE ACTION

RENNSPASS PUR!

**MICRO
MACHINES
64 TURBO**

Mini-Flitzer geben Vollgas

SPIELHILFE...

TUROK 2

**STAR WARS:
ROQUE SQUADRON**

**DIE
HEISSESTEN
N64-SPIELE
IM TEST!**



plus!



**TONIC
TROUBLE**

DIESES TONIC
MACHT DIE
WELT BUNT!



**MARIO
GOLF**

WIR TREFFEN
UNS AM
19. LOCH...



**ZERO
HOUR**

GOTT
DER
ZERSTÖRUNG!

GAMESTORIE

Spieldend macht's Leben

SEIT ÜBER 6 JAHRE
ZUVERLÄSSIG UND SO

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. Tennis dt. 109,90
Banjo-Kazooie dt. 89,90
Bust A Move 3 dt. 109,90
Biofreaks(uncut) 139,90
Battle Tanx dt. verb.
Chameleon Tw.2 verb.
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
GT World Tour dt. verb.
Holy M. Century 139,90
JetForceGeminidt. 114,90
MicroMachines64 verb.
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
ShadowGate64 dt. 129,90
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
G64 Lenkrad + Ped. 139,90
LX4 Rumble 29,90
LX4 Rum. + 1Meg. 49,90
Padverl. (2m) 19,90
Adapter (us.-jp. Sp. laufen)

TOPHITS



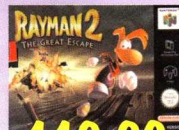
119,90



89,90



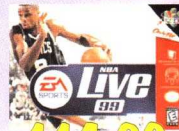
109,90



119,90



114,90



114,90

Ladenpreise können abweichen Irrtümer

NELL

Bringt Ordnung in die Spielesammlung

N 64 Spiele - Box

2,90 DM / Stück

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

Unser Dankeschön für jeden
Kunden. Zu jedem bestellten
Spiel, gibt es eine Spiele Box
!!!! GRATIS !!!!
In unseren Ladenlokalen
in Düsseldorf und Essen gültig



Actionfigur - Stück 39,90 DM

Telefonische Bestellannahme:

0201 / 777235

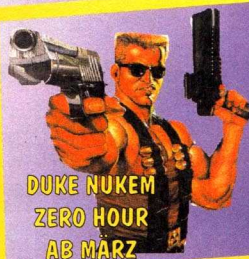
Bestellungen auch unter Fax 0201 / 777236 -

Bestellzeiten:

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr

Sa. 10.00 bis 14.00

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM



DUKE NUKEM
ZERO HOUR
AB MÄRZ



4MB SPEICHERERWEITERUNG
69,90



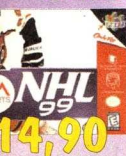
Engl. PAL (Uncut) 109,90
Kmpl. dt. Version
für 89,90 DM

OFFICIAL STRATEGY
GUIDE
TUROK 2
AKIOM
LOSUNGSBUCH
ENGL. 39,90 DM

Actionfigur
49,90 DM



DES MONATS



14,90



89,90



139,90



89,90



19,90



119,90



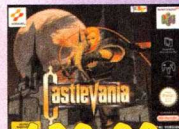
114,90



89,90



59,90



139,90



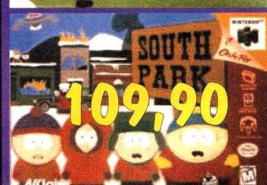
139,90



114,90



114,90



109,90

MARIO PARTY dt. 89,90
Goemon 2 dt. 129,90
Racing Sim. 2 dt. 119,90
SF RUSH 2dt. vorb.
Beetle Racing dt. 114,90
V.-POOL 64.dt. 119,90

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



Was ist klein,
scharfkantig und höchst
unangenehm, wenn
man drauf tritt?

44

MICRO MACHINES 64 TURBO



SMASH BROTHERS

40

Mario vermöbelt Prinzessin
Toadstool? Yoshi
verschluckt Link? Die
Smash Brothers sind los!

PENNY RACERS

56

Ein weiteres Rennspiel mit kleinen
Autos! Ob die Penny Racers mit den
Micro Machines mithalten können,
erfährst Du ab Seite 56!



TUROK 2

58

Turok geht jetzt
auch in deutschen
Wohnzimmern auf
die Jagd – ob es genauso
schnell und blutig ist,
erfährst Du in unserem PAL-
Update!



DIE 64POWER- JAHRESUMFRAGE!

61

Sag uns
Deine
Meinung –
und gewinne
eines von
fünf Jahres-
abonnements.



HAULT

FEATURES

26 PARADIGM IM GESPRÄCH!

Wir werfen einen Blick hinter die Kulissen der Simulationsspezialisten von Paradigm!



26 NEXT GENERATION!S!

Riskiere mit uns einen Blick über den Nintendo-Tellerrand!



64ZOOM

28 Duke Nukem: Zero Hour
Das letzte Stündlein hat geschlagen!

32 Goemon 2
Geh' mit Goemon auf eine große Abenteuerreise!

34 Castlevania
Vampire – nehmt Euch in acht!

36 Tonic Trouble
Der lila Rayman feiert sein Debüt!

38 Mario Golf
Der dicke Klempner geht golfen!



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!

63 Lesercharts

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

76 Abo-Angebot

Als Abonnent verpaßt 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 hier eigentlich verantwortlich?

TIPS & TRICKS

64 Cheat-Zentrale

Neue Codes und Cheats direkt aus den aktuellsten Quellen.

66 Rogue Squadron

Setz Dich in den X-Wing und mache Jagd auf TIE-Fighter!

78 Turok 2

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



WANN IST '99!

Es kommt höchst selten vor, daß ich im Editorial das Wort an mich reißte. Aber ich habe einen Grund – einen guten Grund, wie ich meine. Wenn ich nämlich sehe, was sich auf dem Nintendo-Spielemarkt derzeit tut, kommen mir echt die Tränen in die Augen. Stets bemüht, meinem Team Spiele zu überreichen, die sie dann nach Herzenslust testen oder wenigstens previewen können, mußte ich in diesem Monat eine gar schreckliche Erfahrung machen. Das Jahr 1998 hat uns eine Vielzahl von Spielen beschert, und noch kurz vor Weihnachten hatte es geheißt, daß 1999 ein richtig gutes Nintendo 64-Jahr werden würde. Bitte, wann, liebe Publisher, Hersteller, Programmierteams, ist bei Euch denn 1999? Da lese ich Ankündigungen wie "Sommer" oder "2. Quartal", und bei manchen Titeln, auf die ich alter Sack sogar richtig heiß bin, steht gar "tba" – to be announced, also ohne festen Termin.

Wir haben mittlerweile Ende Februar – und was ist bis jetzt passiert? Bis auf eine Handvoll lobenswerter Ausnahmen nichts, aber auch gar nichts! Und das ist um so erstaunlicher, als daß der Dreamcast-Release in Japan nicht so erfolgreich war wie von allen befürchtet. Jetzt müßten sich die Entwickler doch erst recht anstrengen und den Markt mit Modulen förmlich überschwemmen, damit der liebe Mitbewerber einen schlechten Start hat. Könnte man zumindest meinen, wenn man sich in die Rolle eines jener Big N-Bosse versetzt. Aber nichts da – die Zocker werden damit vertröstet, daß die Entwicklung mehr Zeit in Anspruch nimmt, als man ursprünglich angenommen hat.

Ich habe vollstes Verständnis, wenn dann solche Ergebnisse herauskommen wie Zeldas. Doch die Kids zu Hause – und auch einige Erwachsene – wollen nicht jedesmal so lange warten, bis ein großer Titel auf den Markt gebracht wird. Perfektionismus ist gut, aber zuviel davon kann und wird die Spieler verärgern. Und wenn's ganz dicke kommt, dann wird man sich nach anderen Medien umsehen – sollte es tatsächlich so weit kommen, dann kann das N64 echt einpacken. Also laßt Eure Fans und nicht zuletzt auch uns Schreiberlinge nicht hängen und sorgt dafür, daß wir schnellstens neue Software bekommen. Und das nicht nur zur Sommerszeit...

KLAUS TRAFFORD

News-Flash

HIER KOMMT KONG!

In den News-Schnipseln unserer letzten Ausgabe haben wir es bereits vermutet, jetzt ist es endlich offiziell. Die englische

Software-Schmiede Rare hat ihre Arbeit an *Donkey Kong 64* offiziell bestätigt. Überraschen konnte diese Tatsache allerdings niemanden mehr, schließlich handelt es sich hierbei um so was wie das am schlechtesten gehütete Geheimnis der ganzen N 64-Szene. Mehr als diesen einen Screenshot bekam die Fachwelt bisher allerdings noch nicht zu sehen, mit weiteren Details

geizen die Engländer ebenfalls. Da bei Rare mit *Jet Force*

Gemini,
Perfect
Dark,
Banjo-
Tooie
und
Twelve

Tales:
Conker 64
vier weitere
Games in der
Pipeline
stecken, dürfen
wir uns bei einem

Donkey Kong 64:
Grubenwagen
sind wieder groß
in Mode.

**Neue
Peripheri-
Geräte • Aktuelle
News-Meldungen**





WIR IN KOMISCH

Wenn der Zeichner seine Freunde auch so porträtiert, dürfte er bald keine mehr haben.

Klaus Trafford



Manche sagen, die Schraube an seinem Kopf sei locker.

Florian Seidel



Niemand weiß, warum er immer noch so fröhlich ist.

Thomas Richter



Sinniert angestrengt über eine mögliche Wertung von Turok 5.

Lourens Huizinga



Bereitet sich jetzt schon auf das nächste Weihnachtsfest vor.

Witzfiguren:

Hugo Hazebroek
Martin Mirbach
Karsten Rohloff
Martin Wilmer

Mach Dich bereit -- für Jet Force Gemini

Frisch auf den Tisch kamen dieser Tage ein paar brandheiße Bilder von Rares Jet Force Gemini. Bescheiden hüllen wir uns in Schweigen...



GEFRASSIGE LEICHEN RESIDENT EVIL ERSCHEINT FÜR DAS N 64!

Es ist wahr! Nach etlichen Monaten voller Spekulationen, kündigte Capcom eine Nintendo-Version des PlayStation Megahits *Resident Evil* an. In einem japanischen N 64-Magazin bestätigte Capcom-Obermotto Yoshiaki Okamoto, daß ein Szenario bereits entwickelt sei und die Programmierer ihre Arbeit aufgenommen haben. Für alle, die es noch nicht wissen: Bei *Resident Evil* (oder *Biohazard*, wie das Spiel in der japanischen Version heißt) landet der Spieler in einer Stadt voller menschen-

fressender Zombies. Es gibt zwei Arten, das Spiel zu beenden. Entweder man löst eine Menge Rätsel rund um die mysteriöse Umbrella-Corporation und erledigt nebenbei die Zombies per Kopfschuß – oder man wird gefressen!

Ein genaues Erscheinungsdatum steht aber ebenso wenig fest wie der Drehbeginn des lang erwarteten

Resident Evil-Films. Mittlerweile wird es aber immer

wahrscheinlicher, daß doch Horror-Kultregisseur George Romero die Regie übernehmen wird, der ja auch den Japan-Werbespot zum bei uns indizierten zweiten Teil des Spiels inszenierte. Das Drehbuch von *Spawn*-Autor Alan McElroy ist jedenfalls lange fertig, und wer weiß, was zu Weihnachten so alles passiert...



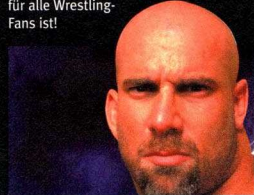
NEWS-FLASH

64 POWER

Noch mehr Wrestling

DU GEGEN GOLDBERG, HEHEHE!

Für den japanischen Markt plant Asmik, der dortige Publisher der WCW-Serie, eine stark erweiterte Version von *WCW Vs. NWO World Tour*. Unter dem Titel *Virtual Pro Wrestling 2* soll das Spiel deutlich mehr Charaktere und ein ausgewogeneres Gameplay enthalten. Unbestätigten Meldungen zufolge sollen folgende Wrestler vertreten sein: Aus der WCW Chris Benoit, Booker T., Diamond Dallas Page, Fit Finley, Ric Flair, Disco Inferno, Glacier, Goldberg, Chavo Guerrero Jr., Eddy Guerrero, Bret Hart, Chris Jericho, Kanyon, Kidman, Lodi, Dean Malenko, Jim Neidhart, Roddy Piper, Raven, Reese, Riggs, Stevie Ray, Saturn, Sick Boy, Rick Steiner, Van Hammer, Alex Wright und Larry Zbysko. Aus der NWO Bryan Adams, Buff Bagwell, Eric Bischoff, Giant, Scott Hall, Curt Henning, Hollywood Hogan, Konnan, Lex Luger, Kevin Nash, Macho Man Randy Savage, Scott Steiner und Sting. Außerdem werden dem Spieler Wrestler der Ligen NWO Japan, NWS, EWF, ILW, DAW sowie LLL zur Verfügung stehen. Als Endgegner sind der selbige Andre the Giant, Giant Baba, Lou Thez und Terry Funk im Gespräch. Wenn das keine gute Nachricht für alle Wrestling-Fans ist!



PERFECT DARK-SCHNIPSEL

Aus dunklen Kanälen sickerte durch, daß *Perfect Dark* das Expansion Pak unterstützen wird und neben einem Zwei-Spieler-Kooperations-Modus auch das Vier-Spieler-Deathmatch unterstützen wird. Hier wird man sogar Hoverbikes einsetzen können. Wie immer wollte man diese Gerüchte bei Rare aber nicht bestätigen.

07

64 Power Nummer 20

NEWS-SCHNIPSEL

AUFWÄRTS – gingen die Verkäufe des N 64 nach dem Erscheinen von Zelda in Japan. Im Wochendurchschnitt erhöhte sich der Konsolenabsatz um das Neunfache. Trotzdem, als seinerzeit *Pikachu Genki Dechu* erschien, stiegen die Verkäufe gar um das 18fache!

FILM AB – heißt es bald für Titus. Denn die französischen Entwickler werden die N 64-Konvertierung von *Top Gun* übernehmen, nachdem MicroProse jede Konsolen-Option endgültig verworfen hat. Als zweite Film-Versoftung steckt bei Titus *Blues Brothers 2000* in der Pipeline. Fliegen oder tanzen, das ist hier die Frage. **SCHNAPPSCHUSS** – mit *Pocket Monsters Snap* wird ein weiterer, eigentlich für das 64 DD gedachter Titel auf der guten, alten Cartridge erscheinen. Damit sieht die Zukunft fürs DD auch in Japan finster aus...

ANGEHALTEN – wurde Midways *WipeOut 64*, nachdem sich in der französischen Version etliche Bugs gezeigt haben. Die sollen aber mit der dortigen Fernsehnorm Secam zusammenhängen und daher bei deutschen PAL-Fernsehern nicht auftreten. Trotzdem, Midway geht auf Nummer Sicher, wir gedulden uns bis Anfang März.

VERBUNDEN – das mysteriöse Software-Modem für das N 64 soll möglicher Weise schon in der zweiten Hälfte dieses Jahres verfügbar sein. Ob es sich bei der von Nexus entwickelten Technologie um ein Überbleibsel des 64 DD handelt, kann jedoch nur vermutet werden.

TOP 10

Mario kommt stark ins Schwitzen. Nach Mario Kart kommen Mario Party, Mario Golf und bestimmt noch einige mehr. Hier also unser Vorschlag für die neue Top Ten:

NEUE MARIO-SPIELE

- 10: MARIO WRESTLING
- 9: MARIO BASEBALL 2000
- 8: MARIO GLICKSTRAB
- 7: MARIO STAATSFREUND NR. 1
- 6: MARIO MUSIKER
- 5: MARIO MUSIK MAKER
- 4: MARIO ARMAGEDDON
- 3: MARIO HARD-CORE (AB 18)
- 2: MARIO DINO-LAUF HUNTER
- UND AUF PLATZ 1...
- 1: MARIO ENKARTA & WELZATLAS

Survivor stirbt

KONAMI GIBT PROJEKT AUF

Heimlich, still und leise hat Konami die Entwicklung seines ersten vollständig in den USA entwickelten Spiels einstellen lassen. Eigentlich sollte *Survivor: Day 1* schon in diesem Sommer erscheinen, doch dann ging die Entwicklung in den Augen der Japaner zu langsam voran, und schwupp – das war's! So richtig ärgern können wir uns darüber nicht, denn nach allem, was man auf der letzten E3 als Preview zu sehen bekam, handelte es sich bei dem Spiel um einen mäßigen *Mission: Impossible*-Abklatsch. Kein großer Verlust für die Menschheit also.



WIN BACK VERZÖGERT Trainingslager



Eigentlich sollte Koeis Anti-Terroristen-Shooter *Win Back* schon dieses Frühjahr in Japan an den Start gehen. Daraus wird nun nichts, und das aus gutem Grund: Nintendo hat sich das Spiel sehr genau angesehen und entschieden, daß daraus ein ähnlicher Erfolg werden könnte wie aus *Metal Gear Solid* für die PlayStation. Deshalb haben die Großen den Kleinen ihre Hilfe angeboten und *Win Back* für ein weiteres Quartal ins Ausbildungslager gesteckt. Im Sommer werden wir dann wissen, ob sich der Aufwand gelohnt hat.

VOLLIG VERWURMT

Team 17 schickt uns wilde Würmer ins Haus

Gute Neuigkeiten für alle Fans von Multiplayer-Spielen: Das englische Software-Haus Team 17 hat offiziell bestätigt, daß *Worms: Armageddon* auch für das N 64 erscheinen wird. Besonders im Multiplayer-Modus war das originale *Worms* ein Klassiker auf dem PC. Ähnlich wie beim antizipierten *Tank Battle* mußten die Computerspieler sich auch hier über Hügelketten hinweg beschließen. *Worms* verpaßte dem Gameplay dadurch die spezielle



Würze, daß jeder Spieler nun eine ganze Horde bis unter die Zähne bewaffneter Würmer anführen konnte – und bei den Waffen reichte das Angebot von ganz ordinären Granaten bis zu explodierenden Schafen. *Worms: Armageddon* soll vor allen Dingen durch seine verbesserte Grafik und noch abgedrehtere Waffen überzeugen. Zunächst werden jedoch die Versionen für PC und PlayStation erscheinen, ein Publisher für die N 64-Variante steht noch nicht fest. Ob sich Hasbro diese Chance entgehen läßt?

AUßERDEM IM BRISTEIN-VERLAG ERSCHIENEN

64 POWER SPECIAL # 2

Randvoll mit aktuellen Lösungen steht die zweite *64 Power Special* beim Händler und wartet darauf, von Dir gekauft zu werden. Ausführlich darin vertreten: *Buck Bumble*, *Mission: Impossible*, *Bio Freaks*, *F-zero X* und natürlich *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Daneben gibt es jede Menge Tips und Cheats zu allen erdenklichen Spielen. Und das alles für schlappe 9,80 Mark.



POCKET POWER COLOR

In der *Pocket Power Color* dreht sich alles um die farbige Wiedergeburt des besten Handhelds aller Zeiten. Hier erfährst Du alles über die Möglichkeiten des neuen Gameboys, über neues Zubehör und natürlich über die Spiele. *Links Awakening*, *Tetris DX*, *Castlevania* und 18 weitere Reviews wollen ebenso verschlungen werden wie zahllose Tips und Tricks. Der Preis: 5,90 Mark.



POWERSTATION

Auch wenn Du die Konsole haßt: Monat für Monat bringen wir ein randvolles Heft mit heißen Infos rund um die PlayStation auf den Markt. Ob News, Features, Previews, Reviews oder Lösungen: Hier findest Du, was Du (nicht) suchst! Aber Vorsicht, vielleicht gefällt Dir das Teil so gut, daß Du 'ne glatte noch 'ne zweite Konsole ins Wohnzimmer stellst. Auch sonst sind die 5,90 Mark eine gute Investition.



BEETLE MANIA

Need for Speed? Need for Herbie!

Need for Speed, die Erfolgsserie von Electronic Arts kommt endlich auch für das N 64 – allerdings unter einem anderen Namen. Halte also die Augen auf nach *Beetle Adventure Racing*. EA hat sich von Volkswagen die offizielle Lizenz ersteigert, seinen Renner von vorn bis hinten mit der Neuauflage des legendären Krabblers zu füllen. Diejenigen unter euch, die sich bereits auf eine Garage voller Ferrari, TVRs und Vipers gefreut haben, werden jetzt vielleicht enttäuscht sein, es gibt aber auch eine gute Nachricht. Programmiert wird das Teil nämlich von Paradigm, die auch *F-1*



World Grand Prix (unsere Wertung: 89%) hingelegt haben (siehe auch unser Paradigm-Feature in diesem Heft). Die Rennen sollen in ungewöhnlichen Umgebungen, etwa auf einer prähistorischen Insel stattfinden. Weitere Details werden bislang streng unter Verschluss gehalten, aber wir bleiben am Ball und werden so bald wie möglich über Herbies neueste Abenteuer berichten.

MESSE-TICKER

Live von der Nürnberger Spielwarenmesse. *** Infogrames kündigt *Looney Tunes Space Race*, ein Rennspiel mit Bugs Bunny, Daffy Duck & Co., an – im Juni ist es (hoffentlich) soweit! *** Der Deutschland-Release von *Smash Brothers* wird für das zweite Halbjahr 1999 angestrebt – Nintendo will die Spieler zuerst mit "Pikachu" vertraut machen. *** Von Rare sollen in diesem Jahr genau drei Spiele veröffentlicht werden – in der (hoffentlich) richtigen Reihenfolge sind das: *Jet Force Gemini*, *Perfect Dark* und *Donkey Kong 64*. *** *Twelve Tales: Conker* 64 wird auf unbestimmte Zeit verschoben. *** Nintendo veröffentlicht im Juni *The New Tetris* – drei Spielmodi, modulinterner Speicher, neue Handicapfunktionen, ein Ersatzstein und vieles mehr sollen Spaß für bis zu vier Spieler gleichzeitig bringen. *** *Art Attack* wird zwecks Überarbeitung auf Mitte 1999 verschoben. *** *F-1 World Grand Prix II* kommt – und das schon im Mai! ***

N64 auf dem NEUER EMULATOR SORGT FÜR AUFREGUNG

Nachdem erst vor einigen Wochen die Nachricht vom Erscheinen eines kommerziellen PlayStation-Emulators (\$ 49,95, vorerst nur für den Mac erhältlich) die Runde machte, taucht nun auch ein N 64-Emulator für den PC auf – wie aus dem Nichts, leistungsstark und gratis übers Internet. *HLE Ultra* nennt sich das nur etwa 400 KB kleine Programm, das für optimale Ergebnisse allerdings ein P II-300 und eine 3 Dfx Glide-fähige Grafikkarte braucht. Dann allerdings laufen eine ganze Reihe gängiger N 64-Spiele in beeindruckender Manier auf dem PC, in einer Auflösung von 800 x 600 Punkten und mit stolzen 30 Frames! Sowohl *Mario 64* als auch *Zelda 64* liefen bei unseren Tests ohne Probleme. Damit wäre eindrucksvoll bewiesen, daß auf modernen Rechnern jede Konsole zu emulieren ist. Wie wohl Nintendo auf die Neuigkeit reagieren wird? Schließlich haben die Japaner seit den frühen 80er Jahren scharf auf alle Spieler geschossen, die damalige Spiele wie *Donkey Kong* auf Emulatoren spielten. Wir werden wohl noch öfters über dieses Thema berichten dürfen...



64 POWER CHARTS

Zelda nicht auf Nummer Eins? Tja, so kann's eben gehen, wenn alle ein Spiel haben wollen, aber nicht genügend Exemplare bei den Händlern liegen. Dafür nutzte *Turok 2* die Gunst der Stunde und schoß nach seiner um einen Monat verzögerten Auslieferung auf Anhieb auf die Pole Position. Ebenfalls wieder dabei sind *Mario Kart 64* und einige ältere Titel wie *Pilot Wings* und *Wave Race*, die als Sonderangebote in den Regalen standen. Wir sind jetzt schon gespannt, wie sich die Top-Neueinsteiger *FIFA '99*, *Virtual Pool 64* und *Bust-A-Move 3DX* in den nächsten Charts platzieren werden. In ein paar Wochen haben wir die Zahlen, dann werden wir ja sehen!

DIESEN MONAT	LETZTEN MONAT	SPIELNAME	VERTRIEB	64 POWER WERTUNG
● 1	-	Turok 2: Seeds Of Evil	Acclaim	94%
▼ 2	1	The Legend Of Zelda	Nintendo	98%
● 3	1	V-Rally	Infogrames	88%
▼ 4	3	1080° Snowboarding	Nintendo	90%
▼ 5	2	F-1 World Grand Prix	Nintendo	89%
▼ 6	4	WCW/NWO Revenge	THQ	87%
▼ 7	5	F-Zero X	Nintendo	90%
▼ 8	7	Banjo-Kazooie	Nintendo	94%
▼ 9	6	Body Harvest	Gremlin	83%
▲ 10	11	Mission: Impossible	Infogrames	87%
● 11	-	Mario Kart 64	Nintendo	80%
▲ 12	18	Diddy Kong Racing	Nintendo	95%
● 13	-	Wave Race 64	Nintendo	87%
▲ 14	17	Space Station: Silicon Valley	Take 2	87%
◆ 15	15	Indiziert	Nintendo	XX%
▼ 16	13	WWF Warzone	Acclaim	90%
▼ 17	12	ISS '98	Konami	93%
● 18	-	Pilotwings 64	Nintendo	79%
▼ 19	9	Buck Bumble	Ubi Soft	88%
● 20	-	Lylat Wars	Nintendo	94%

GEWINNE
150
DM

IN FORM EINES SPIELS!

Zwar kein Bargeld, aber immerhin ein Spiel im Wert von 150 Schleifen kannst Du diesen Monat bei uns gewinnen. Was Du dafür tun mußt? Ganz einfach, die Top 3 unserer nächsten Charts voraussagen, natürlich in der richtigen Reihenfolge. Postkarte (bitte keine Briefe) an: 64power, Stichwort: Charts, Postfach 3161, 48581 Gronau.

Gamewatch

Willkommen zur monatlichen Übersicht aller 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 natürlich, so genau wie möglich zu sein. Die deutschen Daten haben übrigens noch mal extra hervorgehoben.

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

FEBRUAR

Battle Tanx	US	Feb
Blades Of Steel	US	Feb
Doraemon 2	Jap	Feb
GT World Tour	US	Feb
Hype: The Time Quest	US	Feb
In-Fisherman Bass Hunter 64	US	Feb
Mario Party	DT	Feb
Monaco Grand Prix	US	Feb
ODT	US	Feb
Penny Racers	DT	Feb
Rat Attack	DT	Feb
Shadowgate 64	US	Feb
Twisted Edge Snowboarding	DT	Feb
Ultraman Battle	Jap	Feb
Wipeout 64	DT	Feb

MARZ

All-Star Tennis '99	DT	März
All-Star Tennis '99	US	März
California Speed	US	März
Castlevania 64	DT	März
Duke Nukem: Zero Hour	DT	März
FIFA '99	DT	März
FIFA '99	US	März
Gex 3D: Deep Cover Gecko	DT	März
Hybrid Heaven	DT	März
Hybrid Heaven	US	März
Michael Owen WLS '99	DT	März
Micro Machines 64 Turbo	DT	März
Micro Machines 64 Turbo	US	März
Qwak 2	US	März



Jet Force Gemini

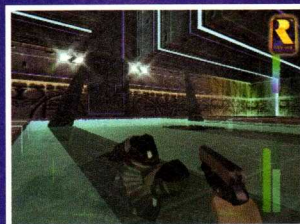
Rampage: Universal Tour	US	März
Rayman 2	US	März
Shadowman	DT	März
Vigilante 8	US	März
Winback	Jap	März

APRIL UND SPÄTER

4x4 Mud Monsters	US	Juli
All-Star Baseball 2000	US	April
Army Men	US	Sep
Assault	DT	Juni
Logo Racers	US	Mai
Rainbow Six	US	Nov
Re-Volt	DT	Juni
Snowboard Kids 2	DT	April
Triple Play 2000	US	April

NICHT BESTÄTIGTE DATEN

40 Winks	DT	TBC
All-Star Tennis '99	DT	TBC
Animaniacs Ten Pin Alley	US	TBC
Asteroids	DT	TBC
Banjo-Toolie	DT	TBC
Battlezone	US	TBC
Castlevania 64	Jap	TBC
Command and Conquer 64	US	TBC
Contra Spirits	Jap	TBC
Daikatana	US	TBC
Donkey Kong 64	DT	TBC
Dragon Sword	DT	TBC
Duck Dodgers	US	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
Jeff Gordon XS Racing	US	TBC
Jet Force Gemini	DT	TBC
Jungle Emperor Leo	Jap	TBC
Looney Toones: Space Race	US	TBC
Magic Flute	Jap	TBC



Perfect Dark

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
NFL Blitz 2000	US	TBC
Nuclear Strike	DT	TBC
ODT	DT	TBC
Ogre Battle 3	Jap	TBC
Perfect Dark	DT	TBC
Pokemon Snap	Jap	TBC
Qwak 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
Space Invaders	US	TBC
Spooky	US	TBC
Star Wars Racing Game	DT	TBC
Star Wars: The Phantom Menace	DT	TBC
Superman	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
Vigilante 8	DT	TBC
War: Final Assault	US	TBC
Wetrix 2	DT	TBC
Wild Metal Country	DT	TBC
Xena: Warrior Princess	US	TBC

theo kranz Pöhlmer
im Rungelbeet
(nur Laden, kein Versand!)



THEO KRANZ VERSAND

Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg - Laden: Bahnhofstraße 28, 94032 Passau



AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL SPEZIALANBIETER AUF DER EULENSESSE 95/11 NÜRNBERG

244,-

NINTENDO 64

- NINTENDO KOMPLETT PAK 244,-
- MARIO 64 + SUPER MARIO 64 24,95
- ANTENNENKABEL ORIG. 49,95
- ANTENNENKABEL ORIG. 49,95
- CONTROL PAD - ORIGINAL 54,95
- (GRAD. GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)
- EXPANSION BAY DUK (SPOTTER) 64,95
- CONTROL PAD JOYTECH 64 PLUS 64,95
- JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH 14,95
- MEMORY CARD 128 MEG-DRUG 24,95
- MEMORY CARD 1 MEG 39,95
- MEMORY CARD 8 MEG 59,95
- RUMBLE PAK 34,95
- RUMBLE PAK JOYTECH 19,95



CASTLEMANIA 3D (APRIL) 139,95

- 100% SNOWBOARDING 89,95
- ALL STAR BASEBALL 2000 (APRIL) 89,95
- ALL STAR TENNIS '95 89,95
- BARON & BASEBALL 89,95
- BETTER ADVENTURE RACING (APRIL) 109,95
- BIO FREAKS 119,95
- CASTLEMANIA 3D 139,95
- BOBBERMAN HERO 89,95



GAME BOY COLOR

- GAME BOY COLOR 139,-
- GAME BOY COLOR CLEAR PURPLE 139,-
- DUSS BUNNY CART CASTLE (MÄRZ) 64,95
- DUSS BUNNY & LOLA 64,95
- GAME & WATCH GALLERY 2 64,95
- SEX 3D 64,95
- HARVEST MOON 50,95
- HEXITE (FEER) 64,95
- INT. SUPERSTAR SÜCKER 2 64,95
- LEGION OF RIVER KING (MÄRZ) 64,95
- MEN IN BLACK 64,95
- NFL JAM '98 64,95
- WFL BLITZ 64,95
- POCKET BOBBERMAN 59,95
- POWER QUEST 59,95
- RAVAGE WORLD TOUR 64,95
- SHADOWGATE (MÄRZ) 64,95
- SHANGHAI POKER 64,95
- YETI'S DELUXE 64,95
- TWINKY & SYNESTER 64,95
- V-RALLY (FEB.) 64,95
- WARIO LANB 2 (FEB.) 64,95
- YELDA IV - DX 64,95



TONIC TROUBLE (MÄRZ) 109,95

- BUCK BUMBLE 99,95
- CASTLEMANIA 3D (APRIL) 139,95
- CHAMALON TWIST 2 (MÄRZ) 99,95
- CHARLIES EAST TERRITORY (MÄRZ) 64,95
- CRUISING WORLD 89,95
- DIDDY KONG RACING 89,95
- EARTHWORM JIM JR. (FEB.) 99,95
- EXTREME G 79,95
- F1 WORLD GRAND PRIX 89,95
- FIFA '98 (MÄRZ) 109,95
- FORSÄKEN 119,95
- F-ZERO X 79,95
- GEK 84 (FEB. 2) (FEB.) 109,95
- GLOVER 89,95
- CLAY 64 CHAMPIONSHIP EDITION 99,95
- HOLY MAGIC CENTURY 129,95
- ROCK'S BECKING RALLIES 79,95
- INT. SUPERSTAR SÜCKER '98 89,95
- LEVIATHAN (APRIL) 109,95
- LYLIAT WARS 89,95



MARIO KART 64 89,95

- MARIO PARTY (MÄRZ) 89,95
- MICRO MACHINES 64 (FEB.) 129,95
- MICRO IMPOSSIBLE 89,95
- NASCAR '95 129,95



TUROC 2 (Dt. Vers.) 88,88

TUROC 2 (engl. PAL-Vers) 99,95

- NBA LIVE '98 109,95
- NFL Blitz 109,95
- NFL QUARTERBACK CLUB '98 94,95
- NHL BREAKAWAY HOCKEY '98 94,95
- RACING SIMULATION 2 (APRIL) 119,95
- RAVAGE KIDS 109,95
- RAVAGE ATTACK (FEB.) 129,95
- RAYMAN 2 (APRIL) 119,95
- S.C.A.R.S. 109,95
- SHADOWGATE 64 (MÄRZ) 129,95
- SOUTPAK KARTZ 109,95
- SPACE RACE (APRIL) 109,95
- SPACE STATION SILKON VALLEY 94,95
- STARSHOT (SPACE CIRCUS) 109,95



STAR WARS: ROGUE SQUADRON 109,95

- SUPER MARIO 64 SPIELERLEITER 24,95
- THE LAST OF THE MOOSE 109,95
- TURK 2 - DEUTSCH 88,88
- TUROC 2 - ENGL. PAL-VERS 99,95
- WINSTON KIDS SNOWBOARDING 109,95
- VIRTUAL POOL (FEB.) 109,95
- WALIAKE COUNTRY CLUB TRUE GOLF (SVR) 99,95
- WAYNE GRETZKY HOCKEY '98 109,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

- BODY HARVEST 94,95
- EXTREME G GOLF MUSIK-CD 49,95
- FRANKREICH '98 - FURBALL-WM 69,95
- G.A.S.P. 99,95
- IGGY'S RECKIN' BALLS 79,95
- MULTI RACING CHAMPIONSHIP 89,95
- MAGANO WINTER OLYMPICS 89,95
- NBA PRO '98 89,95
- NHL BREAKAWAY HOCKEY '98 49,95
- OLYMPIC HOCKEY '98 89,95
- SILKON VALLEY - SPACE STATION 94,95



ZELDA 64 109,95

- WCW VS. NWO: REVENGE 129,95
- WETRIX 109,95
- WIP-OUT 2 129,95
- WWW WARZONE - RAW IS WAR 129,95
- YOSHIS STORY 64,95
- SPIELERLEITER YOSHIS STORY 24,95
- YOSHIS STORY 64 64,95
- SPIELERLEITER ZELDA 64 24,80
- ZELDA 64 - SPECIAL EDITION 129,95



MARIO PARTY (MÄRZ) 89,95

- FIFA '99 (MÄRZ) 109,95
- Estimote G 2 99,95
- V-Rally 99,95

0931 35 45 235

GAMEBOY SUPERNINTENDO oder 0180 5211844

- GAME BOY POCKET COLOR EDITION 49,95
- DESCH FARM 64 64,95
- TRANSPARENT SILBER, PINK 109,-
- BATTERY PACK - GAMEBOY 9,95
- GG PICK-UP (MÄRZ) (FEB.) 29,95
- CARTRIDGE PRINTER 119,95
- ANGELI-CLASSICS 44,95
- ASTORIA & OREXIL CLASSICS 44,95
- BOSS BUNNY & LOLA 64,95
- BUSS MOVIE 2 39,95
- DUCKY KONG 2 CLASSICS 44,95
- DUCKY K. LANB 2 CLASSICS 44,95
- DR. FRANKEN 44,95
- DR. FRANKEN 2 44,95
- DSCHINGELBUCH 44,95
- GERMANY HUNT 44,95
- INT. SUPERSTAR SÜCKER 49,95
- KING OF FIGHTERS 49,95
- LUCKY LINK 64,95
- MARIO & NINTENDO 49,95
- MARIO'S PICNIC 49,95
- MEGA MAN 2 29,95
- MEGALITH NINTENDO 59,95
- ON THE TILES 49,95
- OTTAVIAN 39,95
- SCHIFF VERSENKEN 39,95
- SPINNING 64,95
- SUPERMAN 59,95
- STREET FIGHTER 2 CLASSICS 44,95
- TAMAGOTCHI 44,95
- V-RALLY 64,95

- ALPHA CLASSICS 79,95
- ASTORIA 54,95
- CARTRIDGE PRINTER 119,95
- DONKEY KONG COUNTRY 3 CLASS 74,95
- EXTREME GOLF 79,95
- STAR WARS: RETURN OF THE JEDI 89,95
- STAR WARS: EMPIRE STRIKES BA 89,95
- STAR WARS: THE FORCE AWAKENS 99,95
- STAR WARS: THE FORCE AWAKENS 99,95
- STAR WARS: THE FORCE AWAKENS 99,95

SPACE BEAMER

Der Nr. 1 Hit aus den USA ("Toy of the Year" 1997) jetzt auch in Deutschland!



Strahlung absolut ungefährlich dank spezieller Infrarot-Technik

- Space Basic Set (1 Laser, 1 Weste) 59,95
- Space Robo Set (1 Laser, 1 Robo) 79,95
- Space Team Set (2 Laser, 2 Westen) 99,95
- V2 Team Set (Feb) 149,95
- V2 Firstborn (Feb) 89,95

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: HIER BIS 15.30 UHR BESTELLETE WARE VERLAGT HOCH AN GLEICHEN TAG. UNSER HAUS UND ST. IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSANDEN VON 3 LIEFERBARER ARTIKELN GLEICHZEITIG SUGAR PORTEREN - NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELLERSERVICE. SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTIO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG. DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTIOFREI. BESTELL-BEWAHRUNG BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSSES MAGAZIN (MIT PRESIDENTIELLE 64 SEITE) FÜR JEDE BESTELLUNG BELIEBIG, MIT FRANKIERTEM G. UND ADRESSE-SYSTEM RÜCKUMSCHLAGEN (DIN 5034) DERN.

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049
85 17 37 77
UNRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN:
1 DM/7,50; PORTO 6,50 ZIEGL. NN-GEH

Nintendo
MINI CLASSICS
SUPER MARIO BROS.
DONKEY KONG
PARACHUTE
FIRE
JE 19,95

Theo KRANZ VERSAND

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 571602

Postfach

GESCHENKE UND BRIEFE GEHEN
LIBER DEN SNAIL-MAIL-WEG WIE
IMMER AN FOLGENDE ADRESSE:

12

**64 POWER
ONKEL TOM
POSTFACH 3161
48581 GRONAU**

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

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

YOOHOO!

Da haben wir mal wieder den Salat! Einer regt sich ganz besonders über den Konsolenkrieg auf und beschimpft die anderen. Jene fühlen sich verletzt, schimpfen zurück, und schon kann es weiter gehen, obwohl ihn eigentlich kaum jemand haben will, diesen Krieg. Das ist ein ewig wählender Kreislauf, aus dem wir wohl so schnell nicht wieder rauskommen werden. Was wird wohl geschehen, wenn erst mal Segas Dreamcast in Deutschland erhältlich ist? Au weia, ich möchte gar nicht drüber nachdenken! Wie wäre es zur Abwechslung mit einem völlig anderen Thema? Laßt uns über Gartenzäune sprechen...

EUER ONKEL TOM!

Krieg!

Heute habe ich mir die neueste Ausgabe des besten Nintendo-Mags gekauft (die 64 Power). Ich freute mich schon auf die Posthütte (meiner Meinung nach einer der besten Teile des besten Mag (schleim, schleim!)), als ich diese *piiiiiep*- *piiiiiep* von diesem *piiiiiep* las. Da nahm sich tatsächlich dieser Gökhan Kuk heraus, ganz viel Negatives über das N64 zum Besten zu geben! Nintendo kann ja nicht immer Titel herausbringen wie *Mr. Domino* (PSX), *Casper* (PSX) oder *Hugo* (PSX). Hahaha! Was? Nicht witzig? Soll es auch nicht sein, ist mein purer Ernst! Haha! Jetzt aber mal im Ernst: Die PlayStation ist doch voll SchOOPS!!! Nun gut, wenn ich jetzt so weiter mache wird, mein Brief wahrscheinlich noch indiziert. Hier ein paar Fragen an Euch:

- 1 Ist die PAL-Version mit der NTSC-Version von *Turok* 2 identisch?
- 2 Ist die Dreamcast dem N64 wirklich so weit überlegen?
- 3 Wird Big N untergehen?

Frank Mark

Anm. v. Onkel Tom: Die PlayStation ist nicht SchOOPS. Das N64 ist nicht SchOOPS. Punkt. So... zu Deinen Fragen:

- 1 Nein. Accclaim hat sich letzten Endes doch noch dazu entschieden, die deutsche Version zu ändern. Grund dafür ist natürlich das Indizierungs-Risiko, denn in *Turok 2* wird mit Brutalität ja nicht gerade gespart. In der deutschen Fassung kannst Du zum Beispiel nicht mit so viel Blut rechnen...
- 2 In technischer Hinsicht auf jeden Fall, allerdings sahen die Spiele, die wir bisher durchgezockt haben, alles andere als vielversprechend aus. Was nicht ist, kann ja noch werden. Trotzdem wird es für das Gerät den einen oder anderen Mega-Hammer geben.
- 3 Ja. Übrigens sterben wir doch bald eh alle, oder? Die Welt soll doch bald laut einiger Prophezeiungen untergehen! Warum sollen wir uns dann überhaupt noch die Mühe machen und dieses Heft produzieren? Wir werden alle sterben, schon bald, wir werden alle sterben... juhuuuuu!

Anm. d. Cheftöters: Wenn Du Dich noch einmal auf ein solches Niveau begibst und das Sch-Wort gebrauchst, machst Du bald den Anfang!

Lords of the Boards

Hallo 64 Power-Team!

Ich heiße Christoph, bin 13 Jahre jung und lese Eure Zeitschrift seit der ersten Ausgabe, und

habe sie ab der zweiten abonniert. Ich war erstaunt, als ich die PowerStation und die PC Power sah. Wie könnt Ihr drei (heute sogar fünf) Zeitschriften auf einmal schreiben? Jetzt etwas über mich: Ich spiele sehr gerne am PC und surfe oft im Internet herum. Seit ich denken kann, bin ich begeisterter Snowboarder. Das ist meine große Stärke im Winter. Ich fahre am liebsten im weichen Pulverschnee und versuche mein Glück immer öfter auf dem Big Air, aber das ist viel, viel schwerer, als es im Spiel dargestellt wird. Trotzdem gibt es fast nichts, was mehr Spaß macht, als abends die Piste runter zu brettern und kurz vorm Einschlafen noch eine runde Nintendo 64 zu zocken.

Christoph Lippe

Anm. d. Chefs, weil Thomas nix dazu eingefallen ist: Die PC Power gibst schon ein Jahr nicht mehr. Aber mal eben zwei Fragen: 1. Kann man im Internet neuerdings sogar mit 'nem Snowboard surfen? 2. Was machst Du im Sommer?

Wrestling

Hallo, Onkel Tom!

Erst mal möchten wir Euch sagen, daß Euer Mag einfach spitze ist. Wir haben schon viele andere Zeitschriften gekauft, aber Eure ist einfach die beste. Wir haben beide ein Nintendo und eine PlayStation. Beide Konsolen sind gut und haben ihre Vor- und Nachteile. Dennoch finden wir beide, daß das N64 besser ist. Fürs N64 gibt es bessere Shooter und Rollenspiele (*Silvereye*, *Turok 1+2*, *Duck Duckem*, *Quark*, *Zelda*, *Quest*). Bei diesen Spielen kann man einfach nicht behaupten, daß N64 sei eine Kinderkonsole. Zwar hatte Nintendo am Anfang noch nicht so viele Spiele, aber PlayStation hat ja auch mal klein angefangen. Wir wollen Euch aber nicht nur loben, sondern auch kritisieren. Warum macht Ihr Wrestling immer total runter, obwohl es gut ankommt? Wir besitzen alle Wrestling-Spiele, die bisher auf den deutschen Markt gekommen sind und wir müssen sagen, daß sie alle gut sind. Wir freuen uns schon auf WCW-Nitro und WWF-Attitude.

In der letzten Ausgabe hatte Ihr auf den Brief von Andreas Kiehl geantwortet und behauptet, man könne *Banjo-Kazooie* nie in fünf Tagen durchspielen. Aber wieso haben wir es geschafft, es in drei Tagen ohne Pausen und ohne Komplettlösung durchzuspielen?

Da wir mitbekommen haben, daß sich fast niemand zum 64orun äußert, wollten wir mal unseren Senf dazugeben. Wir finden, Nintendo sollte das 64DD fallen lassen und sich mehr auf Cartridge-Umsetzungen wie *Command &*

Conquer, Street Fighter und Resident Evil 3 konzentrieren...

Könnte Ihr nicht mal einen Test von WinBack abdrucken oder sagen, wann es herauskommt? Maik Riemel und Jens Loose

Anm. v. Onkel Tom: Wir machen Wrestling-Spiele ganz und gar nicht runter, sondern loben sie – wenn sie denn auch wirklich gut sind – sogar in den siebten Himmel! Allerdings halte ich persönlich überhaupt nichts von dem "Sport" im TV, denn das erinnert doch sehr stark an das Treiben der Tiere im Zoo.

Anm. d. Red.: Während der Brunftzeit, oder was?

Wir gratulieren Dir übrigens dazu, daß Du es schaffst, Banjo-Kazooie in drei Tagen durchzuspielen. Schande über uns, aber wir haben tatsächlich sechs Tage gebraucht!

Wir testen WinBack, sobald es fertig ist. Das dauert noch ein Weilchen...

Zuckerbrot und Peitsche
Hey, Onkel Tom!

Dies ist mein erster Brief, und ich sage nur:

"Wow, Mann, habt Ihr ein cooles Magazin auf dem Markt!" Was mir besonders gefällt, ist der Streit zwischen PlayStation-Fanatikern (die eh keinen Plan von guter Grafik und gutem Spiel haben) und den coolen Nintendo-Fans (die den Unterschied an der Grafik sehen usw.). Diese Seiten im 64 Power-Magazin sind echt cool!

Aber jetzt zu den PlayStation-Freaks: Schaut Euch nur mal den SchoOPS auf der PlayStation an. Die einzig coolen Spiele sind: Tekken, Resident Evil, Autorennspiele (aber keine Formel 1-Simulationen) (Anm. v. Layouter: Ey, warum habt Ihr Autorennspiele kursiv geschrieben?) (Anm. d. Schlußkorrektur: Weil alle Titel kursiv geschrieben werden und Onkel Tom wohl mal wieder ganz besonders witzig sein wollte!) (Anm. v. Layouter: Ich finde, das verwirrt die Leser total und reißt diesen Brief auseinander!) (Anm. d. Schlußkorrektur: Sehen wir auch so. Na warte, der bekommt Ärger!).

Diese pixelige Grafik ist völlig überholt. Als ich WWF Warzone auf der PSX gesehen habe, mußte ich vor Lachen heulen! Also mal im Ernst, das sind doch keine Wrestler, das sind Müllsacke mit einem Haufen Pixel! Schaut Euch nur Zelda an. Da merkt man schon, wo sich die Entwickler richtig Mühe gegeben haben. Haha,



64 Power-Spezial

Sehr geehrte Redaktion, das "64 Power Spezial, Sonderheft 2" hebt sich wohltuend aus der Masse der einschlägigen Publikationen heraus. Es ist zu hoffen, daß dieses Niveau gehalten werden kann.

Sie bewerten *Rogue Squadron* mit 89% und *Lylat Wars* mit 94%. Wo liegen die Vorteile von *Lylat Wars*? Für eine kurze Rückantwort bedanke ich mich im Voraus.

Thomas Müller-Dehling

Anm. v. Onkel Tom: Vielen Dank für die Lorbeeren... das tat gut! Ein sehr altes Spiel mit einem neuen zu vergleichen, ist nicht ganz einfach. Zum einen war *Lylat Wars* seinerzeit in dem Bereich einzigartig, zum anderen bot es etwas mehr Abwechslung in spielerischer Hinsicht. Seit dem Test von *Lylat Wars* sind wir mit unserem Bewertungsniveau etwas heruntergegangen und noch kritischer geworden. Beide Spiele sind empfehlenswert.

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 Fingerschaltung
- Analoges Gas- und Bremspedal
- Ergonomisches Design

Unverb. Preisempf. 139,95 DM

G64 Controller
Das ergonomische N64-Joystick mit Dauerfeuer- und Zeitupenfunktion. In fünf verschiedenen Designs. Mit Memory Card. Schaut Unverb. Preisempf. 59,95 DM

Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Viele Electronic, Veritas, Emtec, GameStar, Conquest, 360, 220, 30, Hamburg, Tel. (041) 514 847-48

PSX nur Quantität, statt Qualität! Ich kann mir nicht vorstellen, daß es mal *Silvereye*, *Turok 2*, *Banjo-Kazooie* oder ein Spiel wie *Zelda* auf einer PSX geben könnte. Auch nicht auf der PSX 2! (Anm. v. Onkel Tom: Na, na, jetzt gehst Du aber etwas zu weit!). Ich hasse die PSX, und jedem der sagt "die PSX ist besser als das N64" könnte ich glatt die FrOOPS einschlagen! Die PSX hat zwar mehr Spiele, aber auch sehr vielen SchOOPSdreck! Die besten Beispiele sind doch *Tomb Raider* auf PC und dann auf der PSX (Oh Gott!). Oder *F-1* auf PSX und das sensationelle *F-1 World Grand Prix* für das N64. Ich freue mich schon auf *Perfect Dark*, *Castlevania*, *Shadowman* usw...

Hüseyin Konyalioglu

Anm. v. Onkel Tom: Ich schätze mal, daß Du jetzt einen neuen Krieg angezettelt, beziehungsweise den alten noch verschlimmert hast! Au weia, in Deiner Haut möchte ich jetzt nicht stecken!

Jedem das Seine

Hallo Tommy!

Ich wollte auch mal meinen Senf dazu geben. Ich habe in den letzten Ausgaben Eures megastarken Magazins auch einige Leserbriefe zum Thema Konsolenkrieg gelesen und habe mir gedacht, ich könnte auch einmal meine Meinung äußern. Das N64 ist der PlayStation technisch überlegen, trotzdem hat die PSX auch tolle Spiele wie *Tekken* oder *Gran Turismo*. Auf dem N64 sind aber auch Hits wie *Mario 64*, *Silvereye* oder *Zelda 64* Zuhause. Ich bin also der Meinung: Jedem das Seine.

1. Ist *Zelda 64* mit der 4MB-Speichererweiterung kompatibel?
 2. Könntet Ihr diesen Brief abdrucken?
 3. Warum sind manche Briefe gelb eingerahmt?
- Georg Schürer

Anm. v. Onkel Tom:

1. Nein. *Zelda 64* läuft nur mit der niedrigen Standard-Grafikaufklärung.
2. Nein.
3. Weil andere blau umrahmt sind.

Anm. d. Cheffessers: Irgendwie fällt Du aber auch aus dem Rahmen, Tommy!

Fettes Mag

Euer Magazin ist echt cool, und Eure Schreibweise solltet Ihr auch beibehalten. Äh, ach ja, der Test von *Zelda 64: The Ocarina of Time* war richtig FETT!!! OK, genug gelobt! Ich habe noch ein paar Fragen:

1. Welches N64-Spiel wird das Beste in diesem Jahr und warum?
2. Was haltet Ihr von *Duke Nukem: Zero Hour*? Ist das Spiel würdig, gekauft zu werden?
3. Warum erscheint die PAL-Version von *Turok 2* in Deutschland erst so spät?
4. Wann kommt ein neues Nintendo heraus, und welche technischen Daten wird es haben?

Andre Witt

Anm. v. Onkel Tom: Danke für das Lob! Zu Deinen Fragen...

1. Schwer zu sagen. Von Rare können wir einige Hitspiele erwarten. Mich persönlich interessiert das Spiel Klaus: Die Alien sehr, welches von TomTom-Soft produziert wird. Der Held in diesem 3-D-Jump'n'Run schlägt sich von Level zu Level, bis er am Ende dem Oberbösewicht Klaus gegenübersteht. Vor der Veröffentlichung muß die BPJS jedoch prüfen, ob der Anblick dieses scheußlichen Wesens nicht auch die Nerven eines Erwachsenen stark in Mitleidschaft ziehen könnte...
2. Wenn es soweit ist, werden wir es testen. Vorerst mußt Du Dich mit dem Preview in dieser Ausgabe begnügen.
3. Iguana mußte *Turok 2* für den deutschen Markt entschärfen und verbrachte damit längere Zeit an der Überarbeitung der deutschen Version.
4. Über eine neue Nintendo-Konsole ist derzeit noch gar nichts bekannt. Da wirst Du Dich wohl noch lange Zeit gedulden müssen.

Wertungen

Hi, Ihr Leut'!

Endlich hab ich *Zelda* beiseite gelegt und versuche euch 'ne E-MAIL zu schreiben. Euer Mag ist echt cool, und das Layout gefällt mir SEHR! Macht weiter so! Keiner kann den Job so gut wie Ihr! Doch Ihr seid nicht perfekt. In Euren neuesten Mag 2/98 vermisste ich die alte Rückseite, und die letzte Seite, wo früher eine Vorschau war, ist jetzt die Erweiterung des Index. Was daran schlecht ist? Die Rückseite zeigte eine kleine Einsicht auf das Mag, und die letzte Seite war 'ne Vorschau auf das nächste Mag!! (Anm. v. Onkel Tom: Echt? Also das halte ich für ein Gerücht...)

Ich streite es ab, daß die Änderungen der Wertungen in den Index übertragen werden! Wenn sich jemand ein Game zulegen will, dann braucht er doch die Wertung, die Ihr als erstes gegeben habt. Ich finde das Unsinn.

Ich habe mal das US-*Turok 2* gespielt und hasse es. Ich meine, da spritzt Blut und da gibt es eine Menge Waffen, die man aber nicht alle im Mehrspieler-Modus benutzen kann. Und die "piiiip"-steuerung hat mich aufgeregt. Aaaaargh! Michael Hauß

Anm. v. Onkel Tom: Ich finde es gut, wenn uns auch mal jemand eMails zukommen läßt, schließlich muß ich den Brief dann nicht noch Mail abtippen. Aber bitte, schreibe nicht einen solchen Kauderwelsch, daß man den Sinn gar nicht mehr verstehen kann! Aber nichts für ungut... Deine Meinung ist eben angekommen, und das ist wichtig.

Fragen

Holleró,

Onkel Tom und natürlich das gesamte 64 Power Team! Ich hoffe, Ihr könnt diese E-Mail als Brief in

der Posthütte abdrucken. Zuerst gibt es von mir einen fetten Cheat für *Turok 2*:

BEWAREOBLIVIONISATHAND. Gut, wa? Nun möchte ich die 3 berühmten Fragen stellen:

1. Wird es *Turok 3* geben? Wenn man die Endsequenz sieht, könnte man das meinen.
 2. Ist *South Park* wirklich so schlecht? Ich hatte meine ganze Hoffnung in das Produkt gesteckt.
 3. Wo war die *Zelda 64*-Komplettlösung? An dieser Stelle möchte ich noch Harm Schulz, Timo Schulze und Mark Hautau grüßen.
- Stephan Herrmann
- Anm. v. Onkel Tom:
1. *Turok* ist eine Erfolgsserie und man wird davon ausgehen können, daß es einen dritten Teil geben wird. Aber versprechen können wir es nicht!
 2. Na ja, es hat den Humor der Serie, aber es fehlt irgendwie der eigentliche Spielwitz.
 3. In der 64 Power-Spezial.

Anm. d. Chefs: Ergänzend zu 3: In der 64 Power Spezial Nr. 2, noch im Handel!!

Jugendschutz

An sich ist gegen den Jugendschutz nichts einzuwenden. Dennoch, mittlerweile nimmt es solche Formen an, daß man gezwungen wird, auf Importe (UK PAL, NTSC) zurückzugreifen, was aber mittlerweile auch große Probleme beinhalten kann (Anm. v. Onkel Tom: Aaaargh! Da war es wieder, das böse böse, Wort!). Aktuelles Beispiel: *Turok 2*! Die Uncut-Version ist um Klassen besser als die deutsche Fassung. Zu einem solchen Spiel gehört nun einmal rote Blat, Leichen und Blutflecke an den Wänden. Die Angst vor Indizierung der Spiele und der deutschen Magazine sorgt für eine heikle Situation. Hättet Ihr nicht den Bericht und den Levelguide von *Goldeneye* vor der offiziellen Indizierung gebracht, dann wäre es wohl zum finanziellen Fiasko gekommen. Ebenso bei *Duke Nukem*.

All das liegt in der Vergangenheit, doch was kommt da noch auf uns zu? *Perfect Dark*, *Duke Nukem II*, *Quake II* und ähnliche Spiele sind extrem von der Indizierung gefährdet. Acclaim stellt wenigstens eine spezielle und geschnittene Version von *Turok 2* für den deutschen Markt zur Verfügung. Ich denke aber nicht, daß diesem Beispiel die anderen Hersteller folgen werden. Es bleiben also "nur" Rennspiele, Hüfispiele und Geschicklichkeitsspiele. So gut die auch sein mögen, ein Verbot über die Berichterstattung eher gewaltthätiger Spiele ist doch ein Schlag ins Gesicht jedes Redakteurs und jedes Spielers, der eben gern vor dem Kauf wissen möchte, ob ein Spiel die 100 bis 150 DM wert ist oder nicht.

Bereits heute gibt es einige ausländische Spiele-Mags, in deutscher Sprache wohlgemerkt, die scheinbar unbehelligt über indizierte Spiele berichten. Eine seltsame Auffassung des Gleichheitsgrundsatzes. Ich halte die BPJS für sinnvoll, doch die gesetzlichen Vorgaben müssen

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

gametm
buster

DAS MOGELMODUL MIT POWER



- LÄNGER LEBEN, HÄRTER SCHLAGEN, SCHNELLER RENNEN, HÖHER SPRINGEN • GAMEBUSTER HAT HUNDERTE VON EINGEBAUTEN CHEATS FÜR DIE NEUESTEN GAMES UND DIE BESTEN DER RESTLICHEN SPIELE • SPEICHER-MANAGER (SATURN) – 16MAL SOVIEL SPIELSTÄNDE SPEICHERBAR ALS MIT DEM STANDARD-MODUL • SPEICHER-MANAGER (PLAYSTATION) – KOPIERT DAS 10FACHE AN SPIELSTÄNDEN AUF DIE MEMORY-CARD • ZUSÄTZLICH ERHÄLT- LICHES PC-LINK FÜR DIE VERBINDUNG MIT EINEM PC – EIN 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 bestimmten modifizierten
gamebustern System angeschlossen

DM 99.-

Nintendo 64-Version DM 119,-

INTERACTOR



- FAUSTHIEBE, TRITTE UND KOLLISIONEN REALISTISCH AM EIGENEN LEIB VERSÜNDEN
- KANN MIT JEDER KONSOLE VERWENDET WERDEN, DIE ÜBER EINEN AUDIO- ODER KOPFHÖRERAUSGANG VERFÜGT • ENTHÄLT ZUSÄTZLICH EIN N64-JOIT-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 BEDEUTUNG ÜBER DAS PLAYSTATION-JOYPAD • HIGH-QUALITY-SMD-DESIGN UND FORMSCHÖNES GEHÄUSE • SELBSTVERSTÄNDLICH MIT DATAFLASH-ANLEITUNG IN DEUTSCH UND DER GARANTIEKARTE!

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 BEDEUTUNG 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 INTERVIEWER SPEICHEROPTION • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN
- EINFACHSTE HANDHABUNG • FORMSCHÖNES HIGH-QUALITY-GEHÄUSE
- LED STATUS INDICATOR

DM 89.-

8 MEG MEMORY CARTRIDGE



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

DM 89.-

40 MEG MEMORY CARD



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

DM 99.-

NINTENDO 64 MEGA MEMORY



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

DM 99.-

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

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



Tel: 0 28 22/6 85 45

INT (49) 28 22/6 85 45

FAX ORDERS 0 28 22/6 85 47

INT (49) 28 22/6 85 47

geändert und der Zeit angepaßt werden. Zur Zeit gilt da eher der Grundsatz: "Denn sie wissen nicht, was sie tun!" Apropos, ein gleichnamiger Film wird im Vormittagsprogramm ausgestrahlt – und keiner fährt aus diesem Grund einen Abhang hinunter! Die Zeiten haben sich geändert, die Vorschriften nicht.

Dennoch besteht ein Ungleichgewicht. Auf der PSX und auf PC gibt es weitaus eher Titel, wo man sich wundern, warum diese nicht indiziert sind. Ich bin einmal gespannt, ob und wann *South Park* fürs N64 indiziert werden wird. Wenn man bedenkt, daß selbst die Kultserie "Tom & Jerry" im deutschen Fernsehen geschnitten ist, klingt diese (schreckliche) Vorstellung gar nicht so unwahrscheinlich. Jugendschutz ist eine gesellschaftliche Aufgabe und die Verantwortung liegt bei den Eltern und Lehrern – nicht bei den Spielen. Wird mit einem Verbot oder einer "Kastrierung" der Spielesoftware nicht eher die Wirkung (mehr schlecht als recht) und nicht die Ursache bekämpft?

Obwohl der Brief viel (!) zu lang zum abdrucken ist, wollte ich meine Meinung Euch mitteilen. In dem Sinne Euch noch viel Erfolg, Oliver Mühleisen

Anm. v. Onkel Tom: Nein, da Dein Brief den Kern des Problems anspricht, habe ich ihn auch komplett übernommen. Eigentlich kann ich Deiner Aussage kaum noch etwas hinzufügen, außer, daß in diesem Zusammenhang Filme niemals mit Software verglichen werden sollten. In Spielen übernimmt der Käufer und Benutzer des Produkts selbst eine Rolle als Protagonist ein, während auf den Ablauf eines Films kein Einfluß genommen werden kann. Das Gefühl, einen Mord im TV anzuschauen oder selbst mit der Waffe auf einen Menschen zu zielen (auch wenn dieser nur aus Bits und Bytes besteht), ist ein völlig anderes und KANN sich schlecht auf die Psyche eines Minderjährigen auswirken. Aber Du hast schon recht, es wäre in diesem Fall Aufgabe der Eltern zu entscheiden, was gut für ihr Kind ist und was nicht.

Aber Abba...

Hi 64 Power-Redaktion!
Ich muß ja wohl sehr bitten! Ich las in der Ausgabe 12/98 im Leserbrief von Jan Roggmann die Anmerkung von Abba, in der es hieß, daß die Gruppe Abba und ihre Musik schlecht sind. Ich finde, daß die Musik von Abba zwar nicht die beste, aber auch nicht schlecht ist. Nach der Kritik zu meinen Fragen... (Anm. v. Onkel Tom: Schön, daß wir das auch noch klären konnten. Das Thema Abba in einer N64-Zeitschrift. Unglaublich!)

- 1 In der Ausgabe 1/99 fehlte die Rubrik "Fragen über Fragen".
- 2 Könntet Ihr nicht einmal ein Review von *Sim City 2000* bringen?
- 3 Eure Mission: *Impossible*-Cheats sind wieder "falsch". Hier sind die richtigen Cheats:
7,65mm Schalldämpferpistole
C-Oben, L-Schultertaste, C-Rechts, C-Links, L-

Schultertaste
Mini-Raketenwerfer
L, L, C-Links, C-Rechts, C-Unten
9mm Hochleistungsgewehr
R, L, C-Unten, C-Oben, L
UZI Maschinenpistole
C-Rechts, C-Links, C-Rechts, C-Unten, L
Big-Head-Modus
C-Unten, R, C-Unten, L, C-Links
Große Füße
C-Unten, Z-Trigger, R, C-Rechts, Z-Trigger
Kinder-Modus
C-Unten, C-Rechts, R, L, Z
Mini-Modus
Z-Trigger, C-Unten, R, C-Rechts, C-Unten
Unverwundbarkeit
C-Rechts, Z-Trigger, C-Unten, C-Unten, R
Thomas Jäger

Anm. v. Onkel Tom:

- 1 Fragen über Fragen ist keine Rubrik, sondern die Überschrift eines Leserbriefs.
- 2 Schon längst gesehen. Das Review der Import-Version findest Du in Ausgabe 4/98, siehe Nindex.
- 3 Schönen Dank!

64orum

- 1 Nur wenn *Zelda*, *Turok* z. usw. es schaffen, neben guten Softwareverkäufen auch noch den Hardwareabsatz anzukurbeln, wäre es möglich noch über einen DD-Release nachzudenken. Ansonsten sollte Big N sich auf die Module konzentrieren, um Schadensbegrenzung zu betreiben.
- 2 Die Akzeptanz von Videospielen steigt langsam, aber merklich an. Besonders bei den jungen Erwachsenen, die bisher noch nicht das Vergnügen hatten, Videospiele zu erleben (solche gibt's), kann man einiges an Aufklärungsarbeit leisten, denn hat man sie erst mal im Bann von *Zelda*, *F-Zero X*, *Resident Evil*, *Silvereye* oder *Tekken*, können sich die meisten nur noch schwer entziehen.
- 3 SchÖPSE, wa', daß die Coffeeshops in Entscheide jetzt schon um 20.00 Uhr dicht machen. Grasshoppers auch? Nordhorn 4ever!
Ingo Kamps

Anm. v. Onkel Tom:

- 1 Selbst dann frage ich mich, ob sich die Veröffentlichung eines solchen Mediums noch lohnt. Erfahrungen nach verkaufen sich fast alle Konsolen-Erweiterungen dieser Art sehr schlecht.
- 2 Dem ist nichts hinzuzufügen.
- 3 Die Antwort überlasse ich Klaus.

Superfan

Hallo Ihr von der 64 Power,
ich bin ein treuer Leser von Euch. Ich habe schon alle Hefte von Euch und bestellte mir neulich ein Abo. Da ich nicht so einer bin, der Dich ärgert, Onkel Tommy (Anm. v. Onkel TOM: Hähähähäh... peng!), schreibe ich Euch jetzt mein Geschleime:

Ihr seid das beste Mag, das ich kenne. Ihr habt sehr gute Infos und eine sehr witzige Schreibweise, aber Ihr macht auch einige Fehler. In Ausgabe 1/99 habt Ihr beim Nindex bei *Glover*, *Body Harvest*, *NBA Live '99* und *V-Rally* statt Punkten Einsen eingesetzt, aber das ist nicht schlimm. Jetzt meine Fragen:

- 1 Soll ich mir lieber einen Game Boy Color oder *Micro Machines 64* kaufen?
- 2 Lohnt es sich jetzt schon die 4 MB-Speichererweiterung zu kaufen, oder soll ich auf das 64DD warten?

Benjamin Greim

Anm. v. Onkel Tom:

- 1 Was ist denn das für ein Vergleich? Du mußt schon wissen, ob Du oft unterwegs bist und ob sich deswegen die Anschaffung eines Handhelds wie dem Game Boy Color lohnt. *Micro Machines 64* ist schon ganz OK. Doch die Anschaffung eines Game Boy Colors lohnt sich bestimmt, schließlich hat man länger mehr davon.
- 2 Warte bloß nicht auf das 64DD! Das Ding wird zu 99% eh nicht in Deutschland erscheinen, wenn es sogar nicht sowieso von Japan fernbleibt. Eine Speichererweiterung ist früher oder später bestimmt nicht verkehrt.

Anm. d. Chefs: Eine Lektion Satzbau aber auch nicht, Tommy! (Gott, bewahre mich vor seiner Rache!)

Pure Gewalt!

Na, Ihr Schnabeltassen!
Ich wollte Euch nur mal kurz mitteilen, daß Ihr das bekloppteste N64-Mag überhaupt auf den Markt bringt! Das Layout ist völlig für'n "piiiiip*", die Texte sind überhaupt nicht informativ und klären einen überhaupt nicht über die Inhalte eines Spiels auf, und dafür verlangt Ihr auch noch fast sieben Märker! Echt, mir kommt es echt hoch, wenn ich Euer Abfallprodukt lese. Am liebsten würde ich Dir, liebster Onkel Tommy, die Visage polieren! [...blablabla...]
Anonym

Anm. v. Onkel Tom: Das haben wir gerne, erst eine dicke Lippe riskieren und dann nicht einmal den Namen unter den "Brief" schreiben! Ich stehe zwar nicht auf Gewalttätigkeiten außerhalb künstlicher 3-D-Welten, aber mittlerweile befinde ich mich in einem perfekten Trainingsprogramm, da ich meine Wut stets an meinem Punching-Ball Klaus auslasse – nichts eignet sich dafür besser als sein Bauch!

Anm. d. Chefpolierers: Hey, Anonym, schreib mir mal persönlich. Kriegst auch Tommys Privatadresse... hehe

Turok 2

Hey 64 Power-Team!
Noch nie habe ich einen Brief an Euch

geschrieben, weil alles, was ich Euch geschrieben hätte, sowieso nur Lob gewesen wäre. In der neuesten Ausgabe, die 1ste 99, habt Ihr mich jedoch soooo enttäuscht, daß ich Euch sofort schreiben mußte. Ihr antwortet auf die Frage (S. 17, Frage 55), ob es keinen Unterschied zwischen der englischen und deutschen PAL-Version von *Turok 2* gäbe, ich zitiere: "Es gibt keine Unterschiede zwischen diesen Versionen." Ach ja, und was ist mit den Gerüchten, daß die deutsche PAL-Version weniger Blut enthält und daß manche Sterbeszenen ausgelöscht wurden? Aber he, Ihr seid doch die beste Zeitschrift, die es für das N64 gibt, Ihr könnt doch solche Sachen nicht ignorieren. Ich habe alle Eure Ausgaben (bis jetzt) gekauft, und das nicht ohne Grund! Aber so etwas! Vielleicht sehe ich das zu streng, aber das finde ich nun mal extrem wichtig, denn das beeinflusst die Kaufentscheidung eines 17jährigen. Wenn Ihr es nicht wegen den jüngeren verschwiegen habt, dann wieso? Also ich erwarte eine Entschuldigung von Euch, und das nehme ich ernst.

Evtimov Martin

Anm. v. Onkel Tom: Wir gingen damals wirklich noch davon aus, daß Acclaim auch in Deutschland das Original *Turok 2* veröffentlicht – so wurde es uns auch immer wieder offiziell mitgeteilt! Die Entscheidung, daß Deutschland dann doch ein anderes *Turok 2* bekommt, kam für uns ziemlich unerwartet und nach Redaktionsschluß, deshalb konnten wir auch nicht mehr so schnell reagieren und falsche Infos dieser Art aus dem Heft verbannen. Es tut uns leid, sorry!

Konsolenkrieg, die 2101

Hallo Onkel Tom!

Wir, mein Freund und ich, wollen zwar nicht schleimen, müssen jedoch trotzdem ein großes Lob an die 64 Power-Redaktion senden! Mir persönlich gefallen die Leserbriefe in Eurem Mag besonders gut, da sie witzig und manchmal sogar lächerlich sind. Aus genau diesem Grund schreiben wir diesen Brief. Wir finden es einfach lächerlich und total amüsant, wenn irgendwelche eifersüchtigen PSX-Fans meinen, daß das N64 eine Kinderkonsole sei. Sicherlich sind Spiele wie *Diddy Kong Racing* oder *Mario 64* mit bunten Bildern und lustigen Charakteren leicht kindisch wirkend, jedoch muß man zur Kenntnis nehmen, daß diese Spiele auch einen hohen Schwierigkeitsgrad haben. Auch das abgedruckte Telefonat aus der 64 Power 1/99 in der Einleitung der Posthütte zeigt doch wieder einmal, daß solche, in ihre PSX verliebten Typen es einfach nicht wahr haben wollen, daß das N64 einfach die bessere Konsole ist. Dies soll kein Lobesbrief auf das N64 sein, jedoch wird hier Gerechtigkeit für viele Nintendo-Zocker hinter ihren Konsolen geschaffen.

Ich finde Argumente, wie sie Gökhan Kuk (Ausgabe 1/99 unter "Krieg") gebracht hat, nicht nur lächerlich, sondern auch eingebildet und

dumm, da solche Konsolen-Freunde meiner Meinung nach überhaupt keine Ahnung von der Spielewelt haben! Wir können zwar Kritik über das N64 vertragen, jedoch sollte sie ehrlich, fair und durchdacht sein!

Von daher, danke fürs Lesen – und liebe PSX-Fans... psssst... erst denken, dann reden! Oliver Tölke, Sebastian Zahn

Anm. d. Chefreds, der mal wieder das letzte Wort haben muß: Mal ganz ehrlich, wenn ich mir die unkorrigierten, ungekürzten Originale der Briefe, die diesmal in der Posthütte sind, so anschau, dann sind N64-Spieler keinen Deut besser. Also reicht Euch die Hand, schließt Frieden und zockt doch einfach mal zusammen. Denn wer beide Systeme besitzt, der hat noch mehr Spielspaß. Ehrlich! Fragt mal Tommy oder mich. In diesem Sinne: Bis zum nächsten Mal!

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: Angenommen, Du hättest die Möglichkeit dazu: Was würdest Du an Deiner Lieblingskonsole alles ändern/verbessern?
- 2: Welche Spiele von anderen Plattformen (PC, PlayStation... was auch immer!) würdest Du gerne fürs N64 umgesetzt sehen?

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 16 Slot	DV 19,90
Memory Card 120 Slot	DV 39,90
Memory Card 360 Slot	DV 59,90
Pad dlv. Farben	DV 19,90
RGB Kabel	DV 14,90
XPlooder	DV 89,90
Ape's Exodus	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 84,90
Test Drive 5	DV 84,90
Tenou	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

Versandkosten+Nachnahme (perPost) 9,90+3,00
Vorkasse(Scheck) 6,90
Ab 2500M Versandkostenfrei (ohne Grundgebühren)
Bei Anrufbestellung innerhalb von 200M
alle Schadensersatz
Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen
Inländer vorbehalten
Ladenpreise können abweichen
Händleranfragen erwünscht

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

Paradigm

Sim-Spezialist Paradigm arbeitet derzeit an einer Reihe neuer N64-Spiele - uns wurde Einblick gewährt!

Wie kann man militärische Streitigkeiten am besten in ein Videospiel einbinden? Paradigm Entertainment hat damit keine Probleme. Die Firma gehörte zu Paradigm Simulations, dem Spezialisten für militärische Flugsimulationen, bevor sie 1997 auf eigenen Füßen zu stehen begann. Zu ihren Produkten zählen bisher Spiele wie *Pilotwings* und *F-1 World Grand Prix* (Aero Fighters Assault verschweigen wir mal besser). Paradigm hat uns bewiesen, daß gute Simulationen nicht unbedingt nur auf dem PC machbar sind. In der Zukunft erwartet uns noch einiges aus diesem Hause.

Gary Bandy von Paradigm mußte sich

den erbarmungslosen Fragen des 64 Power-Teams stellen. Wir sprachen über zukünftige Spiele, vor allem aber über *Harrier 2001*.

Wie seid ihr dazu gekommen, Videospiele zu produzieren?

Wir begannen Anfang 1992, uns mit Unterhaltungsprojekten zu befassen. Das war eine natürliche Entwicklung, die aus den Arbeiten hervorging, die wir bis dahin gemacht hatten. Die stetig wachsenden Grafikfähigkeiten von PCs und Heimkonsolen ermöglichten uns, den Schritt in diese Richtung zu unternehmen.

Unsere ersten Unterhaltungs-Anwendungen wurden für Entertainment-Zentren produziert, die hochleistungsfähige Silicon Graphics-Systeme verwendeten, auf denen wir schon in der Vergangenheit viele Erfahrungen sammeln durften. Als sich Nintendo und SGI für das Ultra 64-Projekt (so sollte das N64 damals

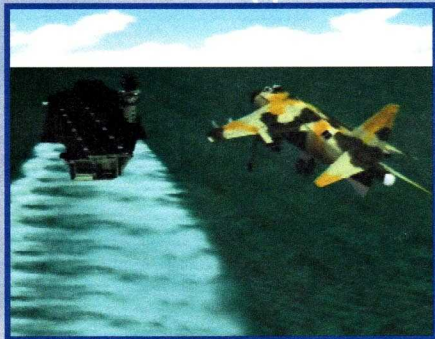


▲ Zu den Spezialitäten eines Harriers gehört das Landen auf extrem kleinen Landeflächen, wie beispielsweise auf dieser Waldlichtung.

heißen – d. Red.) zusammenschlossen, stand unseren Echtzeit-3-D-Grafiken für Konsolen nichts mehr im Wege.

Gab es bei der Entwicklung von Pilotwings Druck von Nintendo? Schließlich handelte es sich um eines der ersten Spiele, die den Verkauf der Konsole fördern sollten.

Das war eine interessante Periode. Paradigm gehörte zu Nintendos Dream Team-Entwicklern, und wir hatten nie zuvor ein Konsolenspiel produziert. Doch wir besaßen sehr viel Erfahrung mit der Technologie, und Nintendo kümmerte sich um das Design des



▲ Die US Marines setzen Harriers auf Flugzeugträgern dieser Art ein. Klasse!



▲ Fluginformationen sind auch in der Außenansicht sichtbar.

intim



Gameplays. Das war eine angenehme Kombination.

Als Mitentwickler von *Pilotwings 64* hatten wir unser eigenes Mantra geschaffen: "Versagen ist nicht drin." Wir konzentrierten uns auf die Fertigstellung des Spiels im geplanten Zeitrahmen. Das gesamte Team gab sich größte Mühe.

Was glaubt ihr, wie weit ist der Weg noch, bis die Technik des N64 bis an die Grenzen ausgereizt ist?

Ich meine, es gibt immer noch genügend Raum für technische Feinheiten zu entdecken. Schau Dir die aktuellen Neuerscheinungen an und vergleiche sie mit älteren Spielen – die technische Entwicklung ist kaum zu übersehen.

Dieser Trend hält noch eine Weile an. Auch die PlayStation ist ein gutes Beispiel dafür, denn die frühen Spiele sind mit den heutigen kaum noch zu vergleichen.

Paradigm arbeitet zur Zeit an fünf N64-Spielen – *Harrier 2001*, *Duck Dodgers* und drei weitere, über die aber noch nicht gesprochen werden kann oder darf. Wir haben jedoch herausgefunden, daß eines dieser Spiele EAs *Beetle Adventure Racing* ist!

HARRIER 2001

Selbst die hartnäckigsten Fans müssen zugeben, daß es für das N64 viel zu wenig Simulationen gibt. Paradigm möchte hier Abhilfe schaffen. Der Erfolg des exzellenten *F-1 World Grand Prix* war überwältigend, doch jetzt geht es zurück in heimische Gefilde. Mit *Harrier 2001* will Paradigm das Genre neu überfliegen.

In einer nicht so weit entfernten Zukunft (im Jahre 2001, um genau zu sein) bringt eine Organisation aus Drogenbossen, Terroristen und anderen Kriminellen eine kleine Inselkette namens Vahita in ihre Gewalt. Das Archipel ist die einzige Quelle eines neuen chemischen Elements, Prodinium,



Was geschah mit...

Pilotwings 64 war ein großer Hit, und es mußte einfach einen Nachfolger geben... aber was wurde daraus? Es gab Gerüchte über die Entwicklung von *Pilotwings 2*. Gary erklärt, "die Gerüchte sind zum Teil wahr. Wir haben einige technische Experimente durchgeführt, um zu sehen, wie *Pilotwings 2* aussehen könnte. Doch Nintendo stoppte Ende 1997 jegliche Arbeiten an dem Projekt. Es wurde seitdem vorerst auf Eis gelegt." Wird *Pilotwings 2* jemals erscheinen? Gary fügt hinzu: "Diese Möglichkeit besteht nach wie vor, aber ich würde derzeit nicht den Atem anhalten..."



DUCK DODGERS

Paradigms anderes großes Spiel (zumindest eins, über das sie sprechen konnten) ist *Duck Dodgers* für Infogrames. Basierend auf einem klassischen Daffy Duck-Cartoon, *Duck Dodgers in the 24th and 1/2nd Century*, stellt der Titel eine deutliche Abkehr von der Welt der Simulationen dar, in der sich die Firma bislang getummelt hat. Gary Bandys Augen begannen zu leuchten, als wir auf dieses Spiel zu sprechen kamen.

20

♣ : Ein Spiel mit einem Cartoon-Charakter zu entwickeln, scheint ein merkwürdiger Schritt für eine Firma zu sein, die sich sonst nur mit Simulationen beschäftigt. Wie seid ihr dazu gekommen?

Wir haben uns immer nach Projekten umgesehen, die mal etwas anderes darstellen, als das, was wir normalerweise tun. So können wir unter anderem unsere Technologien und Erfahrungen erweitern. Spiele, die auf Charakteren basieren, sind ein gewaltiger Bereich in diesem Segment, den wir einfach nicht ignorieren wollten. Zuerst hatten wir die Idee von einem *Looney Toons*-Spiel, bis wir uns für *Duck Dodgers* entschieden haben.

♣ : Um was geht es im Spiel?

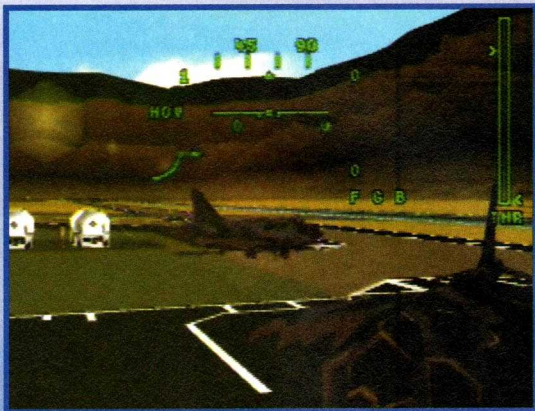
Ich bin von *Duck Dodgers* sehr beeindruckt! Der Arbeitstitel lautet *Duck Dodgers in the 3rd and 1/2nd Dementia*. Daffy Duck ist Duck Dodgers und befindet sich auf der Jagd nach seinem Erzfeind Marvin durch das ganze Universum. Marvin plant, die Erde zu vernichten. Den Prototypen zu diesem Spiel hatten wir schon letzten Sommer fertiggestellt, und er sah einfach fantastisch aus! Das endgültige Spiel wird wohl Ende 1999 erscheinen.

♣ : Entwickelt ihr auch das Gameplay, oder hat euch Infogrames vorgeschrieben, was zu tun ist?

Auch darüber dürfen wir uns freuen – das Gameplay stammt von uns! Natürlich hatte Infogrames, so wie auch Warner Brothers, etwas zu sagen, aber unsere Designer und der Rest des Teams haben einen guten Draht zu diesen Firmen. Eigentlich ist jeder ziemlich happy...

♣ : Grenzt euch die Verwendung einer bekannten Comic-Figur ein, oder gibt euch Warner Brothers jegliche Freiheit, die ihr braucht?

Warner Brothers möchte natürlich gute Resultate sehen und hat uns daher mit vielen Informationen über die Charaktere, ihre Bewegungen und ihre Persönlichkeiten versorgt. Jeder kennt Daffy Duck und die anderen Charaktere, und deshalb müssen wir besonders genau auf die korrekte Darstellung dieser Figuren achten. Beispielsweise ist Daffy manchmal ein richtiger Schleicher... also haben wir einen "Schleich-Modus" integriert, der es Daffy erlaubt, auf Ziele zuzuschleichen. Ich denke, wir haben gute Arbeit geleistet.



das die Fähigkeit besitzt, eine Wasserstoffbombe wie eine Kerze aussehen zu lassen.

Während sich die Vereinten Nationen noch über Maßnahmen streiten, beschließt ein Mann, die wahitanische Widerstandsbewegung zu unterstützen. Der ehemalige US Marines-Pilot Jake Cross will sowieso Rache nehmen, denn das Bündnis der Kriminellen ist Schuld am Tod seines Bruders. Als Pilot hebt Cross mit dem AV-8B-Harrier ab und will für Gerechtigkeit kämpfen.

Harrier 2001 hat 50 Missionen, wobei die Flugphysik und die Waffensysteme so realistisch wie möglich dargestellt werden. Trotzdem soll ein

ansprechendes, schnelles Action-Spiel ermöglicht werden. Wir fragten Gary Bandy über das Spiel aus.

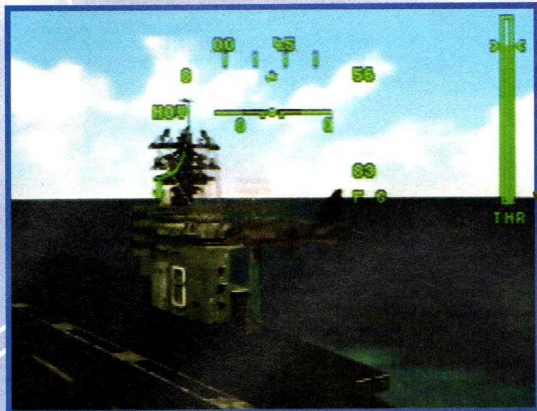
♣ : Ist *Harrier 2001* eine reine Flugsim, oder gibt es auch Arcade-Elemente?

Es wird eine Mischung aus beiden Elementen sein. Bisher gibt es keine reinrassige Flugsimulation für das N64, und das wird auch erst einmal so bleiben, denn der durchschnittliche Spieler steht nun mal auf Arcade-Action.

♣ : Wie schwer war es, die Flugeigenschaften des Harriers umzusetzen?



▲ Die 50 Missionen von *Harrier 2001* führen Spieler durch und über die unterschiedlichsten Landschaften.



▲ Der Flugzeugträger hat die Funktion einer mobilen Kommandozentrale. Das Landen mit einem Harrier ist einfacher als mit einem herkömmlichen Flugzeug, zum Glück

Der Senkrechtflug des Harriers ist eine schwer umzusetzende Eigenschaft. Aber schließlich ist es unsere Aufgabe, so etwas zu meistern – der Controller des N64 ist gut geeignet für solche Spiele! Höchstwahrscheinlich arbeitet demnächst noch ein weiterer Programmierer bei uns mit, der früher bei British Aerospace an einem Harrier gearbeitet hat.

☞ : Ist der Harrier der einzige Flieger im Spiel, oder kann man noch andere steuern?

Nein, wir konzentrieren uns ausschließlich auf den Harrier und wollen diesen auch so gut wie möglich umsetzen.

☞ : Wird Harrier 2001 das Expansion Pak für Hi-Res-Grafiken nutzen?

Nein, aber wir entwickeln zur Zeit neue Techniken für eine sehr detaillierte Darstellung von Grafiken.

☞ : Wird in Harrier 2001 bereits vorhandene Technik aus



Pilotwings verwendet, oder bastelt ihr eine komplett neue Engine?

Tatsächlich benutzen wir für alle Spiele die gleiche Technik. Als erster Entwickler für die Hardware – neben Nintendo – waren wir zum Glück in der Lage, von Grund auf eine sehr solide Plattform für die Erstellung von zukünftigen Projekten zu erstellen. Unsere Technologie ist sehr flexibel und erlaubt es, Anwendungen schnell ans Laufen zu bekommen und dann das gewünschte Gameplay hinzuzufügen.

☞ : Welches Ziel stand bei euch für die Entwicklung von Harrier 2001 an erster Stelle? Realismus, Geschwindigkeit, Action?

Alles davon war uns wichtig! Realismus macht es interessant, Geschwindigkeit und Action fesseln den Spieler an den Schirm.

☞ : Warum wurde Harrier 2000 in Harrier 2001 umbenannt? Es ist nicht das Erscheinungsdatum, oder? (Lacht) Das Spiel hatte einige Namen. Ursprünglich hieß es Aces of the UN! Die Namensänderungen waren die Folge von Änderungen des Spieldesigns...

☞ : Wann wird das Spiel fertig sein?

Wir erwarten eine Fertigstellung noch im Frühjahr 1999.

Harrier 2001 soll noch in diesem Sommer verkauft werden. Wir haben die Kameras schon einmal auf dem Rollfeld aufgestellt!



Auf den Zahn gefühlt

Paradigm versorgte uns bisher mit diesen Spielen...

PILOTWINGS

Neben Super Mario 64 war Pilotwings das Spiel, das zeitgleich mit der Veröffentlichung des N64 in den Handel kam. Wie auch beim Vorgänger auf dem SNES, ging es in Pilotwings darum, mit möglichst vielen Fluggeräten gleichermaßen gut klarzukommen. Spieler nahmen das Produkt mit offenen Armen gierig in Empfang, nicht zuletzt wegen der ausgezeichneten Grafik, die die PlayStation ein weiteres Mal in den Schatten stellte. Leider war die PAL-Umsetzung nicht gerade das Gelbe vom Ei. Sie hatte nicht nur dicke Randbalken, sondern war auch noch um einiges langsamer.

64 POWER-WERTUNG: 79%



AERO FIGHTERS ASSAULT

Eine Flugsimulation im Arcade-Stil von den Schöpfern von Pilotwings? Klingt nach einer großartigen Idee! Doch Aero Fighters Assault entpuppte sich als herbe Enttäuschung. Das Spiel war nicht nur langsam und ruckelig, sondern litt auch unter dem fehlenden Gameplay. Eine flache Leistung!

64 POWER-WERTUNG: 41%



F-1 WORLD GRAND PRIX

Zum Glück kehrte Paradigm in die Gefilde zurück, in denen sich die Firma am besten auskennt, nämlich zu den Simulationen. Mit F-1 World Grand Prix, einer phantastischen Formel 1-Simulation der 97er-Saison, stellte Paradigm die gesamte Konkurrenz auf dem N64-Markt in den Schatten und bestieg erneut den Thron. Der Asphalt war echt heiß!

64 POWER-WERTUNG: 89%



Next Generation(s)



Entwickeln für die Dreamcast

Über mangelnde Unterstützung seitens der Entwickler kann sich Sega diesmal nicht beklagen. Hier eine unvollständige Liste mit klangvollen Namen (insgesamt sind es schon über 130), die bereits offiziell als Dreamcast-Entwickler verknüpft wurden:

- Acclaim
- GT Interactive
- Midway
- Capcom
- Interplay
- Shiny
- Core
- Konami
- UBI-Soft
- Crave
- Lobotomy
- Visual Concepts
- Fox Interactive
- MicroProse
- Warp

Sie heißen Dreamcast, Nuon und PlayStation 2. Aber welche Konsole der nächsten Generation wird das Rennen machen?

Gerüchte, Halbwahrheiten, Spekulationen – das ist der Stoff, aus dem News gemacht werden, wenn es um die geplante Einführung neuer Spielkonsolen geht. Die Hersteller geben sich nach Kräften bemüht, ihr neues Baby so lange wie möglich unter Verschluss zu halten. Schließlich wollen sie der Konkurrenz das Leben nicht unnötig erleichtern. Die Spieler aber möchten wissen, was da auf sie zukommt und ob es sich überhaupt noch lohnt, weiter in Soft- und Hardware für vorhandene Geräte zu investieren. Und von Fachzeitschriften wird erwartet, daß sie möglichst früh und möglichst umfassend über alle wichtigen Neuigkeiten berichten. Eine Konstellation, die das Entstehen falscher Fakten fördert, wie der Papst die ungehemmte Vermehrung.

Momentan ist die Situation ganz besonders spannend: Am 20. November 1998 fiel in Japan der Startschuß für Segas Dreamcast, Importgeräte stehen inzwischen in allen Redaktionen und vielen Fachgeschäften. Um so heftiger brodeln die Gerüchteküche in Sachen

PlayStation 2, wogegen sich

Nintendo wie immer bedeckt hält und vage Andeutungen über einen 64-Nachfolger namens Nintendo 2000 prompt dementiert. Und dann sind da noch die amerikanischen VM Labs mit ihrem "Nuon" getauften Spielchip. Diesen Neuneinsteiger in der Spielzene hat scheinbar niemand auf der

Rechnung, und doch könnte gerade er für die ganz große Überraschung sorgen. Die Zeit ist also reif für eine ordentliche Bestandsaufnahme.

Sega schlägt zurück

Die Jahre, in denen Sega auf dem Konsolenmarkt noch in der ersten Liga spielte, schienen längst vorbei. Schon als 1994 die Saturn auf dem amerikanischen Markt eingeführt wurde, bekleckerte sich der einstige Riese nicht gerade mit Ruhm. Ein schwaches Marketing und der unverschämte Einführungspreis von 399 Dollar sorgten für einige Verstimmung. Doch Sega blieb der eingeschlagenen Linie auch beim europäischen Saturn-Release treu. Über die anschließende, völlig verfehlte Produktpolitik braucht man wohl keine Worte mehr zu verlieren, es war jedoch vor allem die fehlende Unterstützung der Spielehersteller, die sich für Sega zu einer ernsthaften Bedrohung entwickelte. Die Spieler wandten sich in Scharen ab, die Verkaufszahlen blieben weit hinter den hauseigenen Vorgaben zurück, und spätestens mit Erscheinen der PlayStation sowie der Ankündigung

Nintendos, eine 64-bit Konsole auf den Markt zu bringen, schien Segas Abstieg in die Zweitklassigkeit besiegelt. Um so besser wollte man sich auf den Start einer neuen Konsole vorbereiten – und alte Fehler auf jeden Fall vermeiden.

Unter dem Codenamen "Katana" werkten Segas Techniker in Japan über mehrere Jahre an einer Konsole, die alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen sollte. Was schwirrte nicht für eine Unzahl von Gerüchten durch die Fachpresse: Einen 128-bit Prozessor sollte die Maschine angeblich besitzen, mit DVD-Laufwerk und High-Speed-Modem ausgestattet sein, über einen phantastischen Soundchip verfügen – und Microsofts Windows CE als Betriebssystem nutzen. Soweit alles

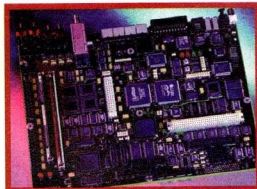


▲ Neben Sonic gibt es in Sonic Adventure sechs weitere Figuren mit eigenem Level, darunter sexy Amy (Links) mit ihrem großen Hammer und der mächtige Big the Cat. Macht Euch also auch für die PAL-Version auf einen riesigen Spielumfang gefaßt.





▲ So sieht der brandneue Streamaster aus. Neben DVD-Videos spielt er normale Audio-CDs und Nuon-Spiele ab, Videokonferenzen und das Surfen im Internet sind ebenso möglich. Vielleicht sollte man sein Geld in Motorola-Aktien anlegen...



▲ Als Baustein paßt die Streamaster-Platine auch in Geräte anderer Hersteller.

Bootvorgang eines PCs. Was die Hardware angeht, erwiesen sich allerdings manche Ankündigungen als reines Wunschdenken.

Fit für die Zukunft?

Zunächst einmal handelt es sich bei der Dreamcast nicht um eine 128-bit Konsole. Auch wenn Sega diesen Eindruck gern erweckt, wird die Konsole tatsächlich von einem Hitachi SH-4 Prozessor gepowert, der über einen 64-bit Data-Bus verfügt. Trotzdem muß man wissen, daß dieser mit 200 MHz getaktete Prozessor so auf die Berechnungen von 3-D-Routinen ausgerichtet wurde, daß die Geschwindigkeit der Dreamcast die eines Pentium II mit 400 MHz (bei Spielen!) locker übertrifft. Als Grafikchip steckt ein nicht minder leistungsstarker NEC Power VR5G in der Konsole, dessen Rendering-Kapazität satte drei Millionen Polygone pro Sekunde beträgt. Und die Entwickler von Dreamcast-Spielen dank Windows CE auch Direct X und Open GL einsetzen können, steht einer rasanten und absolut beeindruckenden Grafik eigentlich nichts mehr im Wege. Gleiches gilt für den Sound. Der Yamaha ARM 7 ASIC-Soundchip wartet mit 64 Kanälen und voller 3-D-Unterstützung auf, im Konsolenbereich ein absolutes Novum. In der Dreamcast sitzt ein Arbeitsspeicher von 16 MB RAM, ein 8 MB großer Videospeicher kommt aber ebenso wie ein 2 MB Soundspeicher noch hinzu.

Das hört sich doch ganz gut an, oder? Leider gibt es aber auch einige Abstriche zu vermelden. Das ursprünglich vorgesehene DVD-Laufwerk wurde aus Kostengründen gegen ein Yamaha CD-ROM-Drive mit 12-facher Geschwindigkeit und einem Datendurchsatz von 1800 Kilobyte eingetauscht. Darin kommt eine spezielle CD mit einer Kapazität von 1 Gigabyte zum Einsatz, die zwar genügend Platz für derzeitige Spiele plus Videosequenzen bietet, aber an das Fassungsvermögen einer DVD nicht

Goodbye, Saturn!

Mit der Saturn griff Sega nach den Sternen, mit der Dreamcast stehen die Träume im Visier. Hoffentlich wurden aus der unverschämten Marketing- und Produktpolitik der Saturn entsprechende Lehren gezogen, denn längst hat diese Konsole jeden Einfluß auf den Markt verloren und findet nur noch bei den Anhängern solcher japanischer Spieler ein paar Freunde:

- 1 Der vertikal scrollende Shooter DoDonpachi sorgt auch heute noch für heftigen Spielspaß.
- 2 Sakura Taisen-Fans freuen sich auf jede Runde des Puzzle-Games Sakura Columns.
- 3 Noch von S-NES stammt das für die Saturn aufgepeppt Legendary Ogre Battle.
- 4 Vom Shooter-Spezialisten Atlus kommt das kurvenreiche Sengoku Blade.
- 5 Auch Soukyugurentai empfiehlt sich besonders für eingeschworene Shooter-Freunde.



positiv, falls die Propheten recht behalten, aber was sollte die Geschichte mit Windows CE? Würden in Zukunft auch Konsolenzocker mehrere Minuten warten müssen, bis das System endlich hochgefahren ist? Würde man sich bei jedem Spielstart geistig auf mindestens einen Totalabsturz einstellen müssen? Würde man die Konsole wegschmeißen können, wenn eine neue Windows-Version erscheint und neue Spiele nur diese unterstützen? Und überhaupt: Wozu sollte man noch eine Konsole kaufen, wenn man das Spiel auch auf jedem Windows-PC benutzen könnte? Zum Glück sieht die Wahrheit nicht so finster aus.

Zunächst einmal wurde Windows CE so weit abgespeckt, daß es zusammen mit dem Spiel von der CD geladen wird, also nicht in der Dreamcast selbst implementiert ist. Sollte also einmal eine neue Version des Betriebssystems erscheinen, könnten die Spielehersteller diese ohne weiteres verwenden, nachdem sie für die Belange der Konsole modifiziert wurde. Denn die Windows-Versionen für Dreamcast und PC sind so unterschiedlich, daß Dreamcast-Spiele auf einem normalen Rechner nicht gestartet werden können. Die Vermutung liegt jedoch nahe, daß früher oder später ein Software-Emulator im Internet erscheinen wird, der genau diese Möglichkeit eröffnet wird. Auch was die Ladezeiten anbelangt, entpuppte sich die voreilige Panikmache als grundlos. Wer mit der Startgeschwindigkeit seiner PlayStation zufrieden ist, wird auch mit der Dreamcast keine Schwierigkeiten haben, keine Spur vom ellenlangen

Sonic Adventure

Während sich vor allem erfahrene Spieler über Dreamcast-Umsetzungen von Spielhallen-Titeln wie Virtua Fighter 3 oder Sega Rally 2 freuen werden, hat Sonic Adventure das Zeug, den Massenmarkt zu erobern. Immerhin hat der kleine Held sogar den Absturz der Saturn ohne sichtbare Imageschäden überstanden, um so mehr begeistert uns seine Rückkehr in echtem 3-D.



Sonic ist wieder da, faszinierend wie eh und je!



Auch wir können bei dieser Geschwindigkeit nur Staunen.



Altbekannt und doch so neu...



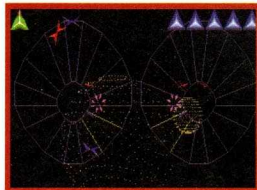
Auf der Jagd nach dem grünen Diamanten.



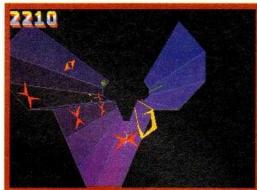
Auch Sonic spielt gern mit der Dreamcast!

heranreicht. Außerdem wurde das ungewöhnliche CD-Format nicht in erster Linie gewählt, um den Entwicklern mehr Speicherplatz für ihre Spiele zur Verfügung zu stellen, sondern um einen Schutz vor illegalen Raubkopien zu gewährleisten. Herkömmliche CD-Rs fassen lediglich 650 MB, allerdings sind bereits heute spezielle CD-Rohlinge mit einer Kapazität von 800 MB im Handel, die mit jeder handelsüblichen Brenner-Software bearbeitet werden können. Da sich die Dreamcast-CD in ihren Abmessungen nicht von einer normalen CD unterscheidet und nur ein ausgefeilteres Speicherverfahren benutzt, darf die Wirksamkeit eines Kopierschutzes durch bloße Erhöhung der Datenmenge getrost in Frage gestellt werden. Bei entsprechender Nachfrage dürfte das Auftauchen von 1 GB-Rohlingen nicht lange auf sich warten lassen.

Tatsächlich verfügt die Dreamcast über ein eingebautes Modem, das aber nur mit einer Übertragungsrate von 33.600 Kilobytes pro Sekunde arbeitet. Zu einer Zeit, in der hierzulande ISDN und in den Vereinigten Staaten das Kabelmodem immer beliebter wird, ein viel zu niedriger Wert. Doch erstens wird es ohnehin nicht möglich sein, von hier aus gegen einen Freund in Australien Virtua Fighter 3 zu spielen – dazu sind die Internet-bedingten Verzögerungen bei den schnellen Dreamcast-Spielen einfach zu groß. Allerdings arbeitet Sega zur Zeit an einer eigenen Online-Plattform, die genau dies doch noch ermöglichen soll



▲ Als eines der ersten Nuon-Spiele wird Tempest 3000 erscheinen. Diese Bilder stammen von der PC-Version des Vorgängers Tempest 2000 – man sieht, daß allein die Grafik ein gigantisches Facellit benötigt.



und vielleicht sogar das direkte Anwählen eines Spielpartners zuläßt. Und zweitens steht jetzt schon fest, daß die amerikanische Dreamcast nicht mit einem integrierten, sondern mit einem modularen Modem ausgeliefert wird, das später gegen schnelles Kabelmodem ausgetauscht werden kann. Ein ähnliche Lösung ist auch für Europa zu erwarten. Man kann also getrost sagen, daß Sega mit seiner Dreamcast einen neuen Standard etabliert hat, der für die Zukunft gut gerüstet ist.

It's not a trick...

So wäre es durchaus denkbar, Microsofts Internet Explorer in einer Dreamcast-Version auszuliefern und somit das Surfen via Konsole zu ermöglichen. Freuen können sich dagegen jetzt schon Spieler, die einen HDTV-Fernseher im Wohnzimmer stehen haben: Hier schafft die Dreamcast statt der üblichen 640 x 480 Pixel sogar 1600 x 1200 Bildpunkte bei 16,8 Millionen Farben.



▲ Auch Godzilla wütet auf der Dreamcast, den vollmundigen Ankündigungen wird der Titel jedoch nicht gerecht. Warum sollte es ihm da anders ergehen als dem Film?

Gesichts der wirklich mächtigen Dreamcast stellt sich natürlich die Frage, was die anderen Konsolenhersteller Segas Meisterstück entgegenstellen wollen. Als schärfster Konkurrent gilt natürlich der japanische Unterhaltungsgigant Sony, der mit seiner PlayStation 2 bereits in den PlayStations stehen dürfte. Allerdings handelt es sich hierbei um Spekulationen, da aus dem Sony-Hauptquartier keine verbindlichen Angaben zu hören sind. Tatsache ist jedoch, daß einigen Spieleherstellern bereits erste Developer-Kits zur Verfügung gestellt wurden. So kursieren immer wieder neue Zahlen, die meist auf Entwickler zurückgeführt werden, die sowohl mit Dreamcast- wie auch PSX 2-Developer-Kits vertraut sind. Wohl gemerkt: Es handelt sich hierbei nicht um offizielle Angaben aus dem Hause Sony, und wir von der PowerStation können keine Gewähr für ihre Richtigkeit übernehmen. Auffällig ist allerdings, daß fast immer die Dreamcast als direkte Vergleichsgröße herhalten muß...

Was den Hauptprozessor der PSX 2 angeht, dürfte auf jeden Fall eine CPU zum Einsatz kommen, die höher getaktet ist als der Hitachi SH-4 Chip. Mit mindestens 266 MHz darf gerechnet werden, aber auch Taktfrequenzen jenseits der 350 MHz sind nicht auszuschließen. Zumal sich hartnäckig die Gerüchte halten, daß eine echte 256-bit Architektur verwendet werden soll. Der Grafikchip der PlayStation-Nachfolgers soll sogar deutlich mehr als vier Millionen Polygone pro Sekunde rendern können, was die Leistung des NEC Power VRSGs noch einmal um ein sattes Drittel übertreffen würde. Als Hauptspeicher werden wohl 24 MB SDRAM zur Verfügung stehen, 6 weitere MB sollen einem zusätzlichen Videospeicher die Arbeit erleichtern. Bei der Frage nach dem verwendeten Laufwerk widersprechen sich die Gerüchte allerdings: Ein CD-Laufwerk mit 32-facher Geschwindigkeit dürfte es

Marketing vor Ort

Die Marketingstrategien der VM Labs haben sich bereits ausführliche Gedanken über die Präsentation von Geräten mit Nuon-Chips in den Geschäften gemacht. Mal gespannt, wann wir als Kunden sie endlich zu sehen bekommen, die...



...Sat-Receiver mit Nuon-Emblem,...



...die Nuon-tauglichen DVD-Player,...



...Racks mit interaktiven Nuon-Spielfilmen,...



...die kompletten Nuon-Abteilungen,...



...in denen Nuon-Spiele getestet werden und...



...Helden durch virtuelle Welten gelotst werden können.

mindestens werden, ein DVD-Laufwerk ist jedoch nach wie vor nicht ausgeschlossen. Angesichts der Tatsache, daß große Hardware-Hersteller wie Hitachi die Produktion von CD-ROM-Drives bereits eingestellt haben und ganz auf die DVD setzen, erscheint die DVD-Variante von Monat zu Monat wahrscheinlicher. Auch ein Modem wird die PSX 2 auf jeden Fall besitzen, die Übertragungsrate 56 Kbytes gilt als sicher. Keine konkreten Angaben lassen sich zur Zeit über den verwendeten Soundchip machen. Hier hat sich Sega mit dem Yamaha ARM 7 ASIC wirklich einen Chip gesichert, der so leicht nicht zu toppen sein wird.

Natürlich stellt sich die Frage nach dem tieferen Sinn solch spekulativer Angaben. Allerdings befindet sich die PSX 2 nicht erst seit gestern in der Entwicklung, und gerade wenn man sich frühzeitig die Mitarbeit möglichst vieler Spielehersteller, besonders die solcher Giganten wie Eidos oder Square, sichern will, läßt es sich nicht vermeiden, daß immer wieder technische Spezifikationen nach außen sickern. Vergleicht man jedenfalls die inoffiziellen Gerüchte, die zu einer Zeit kursierten, als die Dreamcast noch Katana hieß, mit den tatsächlichen Spezifikationen der Konsole, so läßt sich nicht übersehen wie exakt die Zahlen beieinander liegen. Viel interessanter ist die Frage nach einem möglichen Termin für die Markteinführung. 1999 scheidet für Europa und Amerika nicht zuletzt deswegen aus, weil sich die PlayStation noch immer gut verkauft. Es käme also frühestens das erste Quartal des Jahres



▲ Auch Lara Croft wird sich für Tomb Raider IV nach einer völlig überarbeiteten Engine und einer leistungsfähigeren Konsole umsehen müssen.

2000 in Betracht. Ein gutes Softwareangebot vorausgesetzt, dürfte sich Sega allerdings eine beträchtliche Scheibe des Marktes für die nächste Konsolengeneration gesichert haben. Und dann gibt es da noch die amerikanischen VM Labs, die durchaus für eine Riesenüberraschung gut sind.

Neue Besen kehren gut!

Denn die Neueinsteiger in der Spielewelt setzen mit ihrem Nuon-Chip nicht auf eine eigene Spielekonsole, sondern auf die DVD als Speichermedium der Zukunft. Das

System funktioniert wie folgt: Die Hersteller von DVD-Playern sollen ihre neuen Geräte mit dem Spielechip und Steckplätzen für Controller und Memory-Cards ausrüsten. Denkbar wäre auch, einen größeren Speicher fest im Player zu installieren und eine Infrarot-Schnittstelle für den (oder die) Controller zu Verfügung zu stellen. Somit wäre der DVD-Player gleichzeitig in der Lage, neben DVD-Videoes auch DVD-Spiele zu verarbeiten. Sämtlichen Entwicklern stünde es nun frei, solche auf dem Nuon-Chip basierende Spiele zu entwickeln. Lizenzgebühren würden nicht fällig, die fertigen Spiele müßten lediglich einen Kompatibilitätstest bestehen, ähnlich wie PC-Spiele, die 3 Dfx unterstützen. Ein Abkommen also, bei dem es keine Verlierer gibt. Die Käufer bekämen mit ihrem DVD-Player gleich eine Spielekonsole frei Haus und sparen Geld und Stellplatz. Hersteller von DVD-Playern könnten ihren Kunden einen zusätzlichen Kaufanreiz bieten, Hersteller von Spielen sparen sich die heute üblichen Lizenzgebühren und vergrößern die Gewinnspanne pro Spiel beträchtlich. Und die VM Labs verdienen schließlich an jedem verkauften Chip.

Um die Chancen dieses Systems zu beurteilen, muß man sich die bisherige und zukünftige Verbreitung der DVD vor Augen führen. In den USA wurden inzwischen mehr als eine Million DVD-Player verkauft, über 100.000 kommen jeden Monat hinzu. Dieser Umsatz übertrifft den bei der Markteinführung von VHS-Videorekordern bei weitem.



▲ President Devil 3 soll im Jahr 2000 für die Dreamcast fertig sein. Da wir aus dieser Serie keine Bilder zeigen dürfen, hier die Dreamcast-Titel Pen Pen.



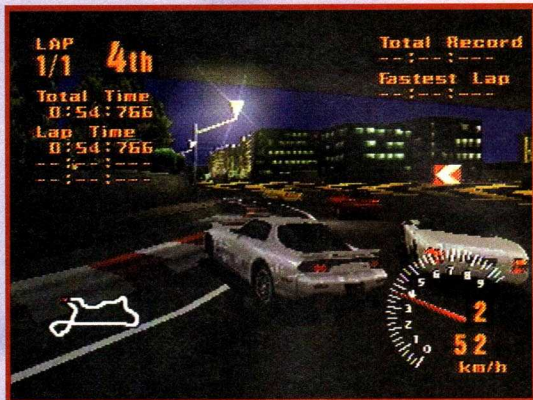
▲ Für Abe und seine Freunde war der Exodius das letzte Abenteuer auf der PlayStation, soviel hat Oddworld-Boß Lorne Lanning ja bereits verkündet. Und die Dreamcast soll ihm angeblich bestens gefallen...

Alle wichtigen Hersteller von DVD-Playern errichten neue Fabriken, um ihre Produktion noch in diesem Jahr mindestens zu verdoppeln. Schon jetzt kann die Nachfrage nicht bewältigt werden, der europäische Boom steht aber noch bevor. Sogar die chinesische Regierung hat sieben Produktionsstätten bauen lassen, in denen jährlich eine Million Player entstehen werden. Da DVD-Player nicht nur Videofilme in überragender Bild- und Tonqualität, sondern auch herkömmliche Musik-CDs abspielen können, werden sie in absehbarer Zeit zum üblichen Standard gehören, so wie heute der Video-recorder. Was für ein gigantischer Markt! Und damit auch wirklich alle Besitzer von DVD-Playern Nuon-Spiele nutzen können, ist eine erschwingliche Set-Top-Box geplant, die den Player als Laufwerk nutzt und im Grunde nur Chip und Steckplätze beherbergt.

Hört sich an wie Zukunftsmusik? Tatsächlich sind die Entwicklungsarbeiten bereits abgeschlossen. Schon vor Monaten stellte Motorola einen 'Blackbird' getauften Prototypen vor, natürlich hinter verschlossenen Türen. Im Spielbetrieb sollen Geschwindigkeiten erreicht worden sein, die denen eines Pentium II weit jenseits der 500 MHz-Grenze entsprechen – bei bahnbrechenden Licht- und Schmelzeffekten. Die Industrie zeigte sich jedenfalls von der Idee und den Möglichkeiten des Nuon-Chips begeistert: Der Elektronik-Riese Toshiba kündigte an, noch in diesem Jahr einen DVD-Player mit integrierter Nuon-Konsole auf den Markt zu bringen, Motorola hat bereits im Januar mit der Vermarktung der Blackbird-Weiterentwicklung Streamaster begonnen, weitere Hersteller werden folgen. Wann Presse und Öffentlichkeit erstmals ein laufendes Nuon-Spiel zu sehen bekommen werden, steht dagegen noch nicht fest, die Resonanz des Entwicklers spricht jedoch für sich. Seit April 1998 haben von den VM Labs rund 25 Nuon-Entwickler-Kits pro Monat (1) verschickt, es wunderte also nicht, daß bereits Hasbro, Activision, Capcom, Psygnosis, Fox Interactive, THQ, Saffire, Crave Entertainment und viele andere angekündigt haben, Nuon-Spiele zu entwickeln.

Was wird hier gespielt?

Unter Einbeziehung aller Fakten wird die Entscheidung zwischen Dreamcast, Nuon und PlayStation 2 also nicht leicht fallen. Bei der Sony-Konsole wird der Erfolg insbesondere vom Termin der Markteinführung, der



▲ Gran Turismo 2, der Nachfolger des besten Rennspiels aller Zeiten, soll einer der ersten Titel für die PlayStation 2 werden.

Abwärtskompatibilität und den ersten Spielen abhängen. Sollte es dem Konzern doch noch gelingen, die PlayStation 2 im Herbst 1999, also zeitgleich mit dem amerikanischen und europäischen Release der Dreamcast zu lancieren, dürfte Sega arg ins Schwitzen kommen. Sollte die neue PlayStation darüber hinaus auch die "alten" Spiele schlucken können, wird vielen Käufern die Entscheidung noch ein bißchen leichter fallen. Denn letztendlich steht

und fällt die Markteinführung einer neuen Konsole mit Qualität und Quantität der passenden Software. Was die Dreamcast angeht, kann man jedenfalls feststellen, daß Sega aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt hat. Nicht nur, daß der Konzern einen gigantischen Werbeetat von 500 Millionen Dollar zur Verfügung stellt (das ist ungefähr doppelt soviel wie von Nintendo bei Einführung des N 64 verpulverte, Ihr könnt Euch also auf

Virtua Fighter

DER RELEASE VON VIRTUA FIGHTER 3 BEGLEITETE DIE MARKTEINFÜHRUNG DER DREAMCAST WIE EIN PAUKENSCHLAG. DA VF 3 AUCH EINES DER ERSTEN PAL-SPIELE SEIN DÜRFTE, LASSEN WIR MIT DIESEN BILDERN SCHON MAL DAS WASSER IN EUREM MUND ZUSAMMENLAUFEN.

- 1) SEI EHRLICH, SIEHT DAS NICHT FAST SO AUS WIE IN DER SPIELHALLE?
- 2) UND DU SOLLTEST DIE KÄMPFER ERST MAL IN AKTION ERLEBEN...
- 3) PASSBLOSSAUF, DASS DU DIR VON DIESER TUSSI KEINE EINFÄNGST!





▲ Das von Climax entwickelte Blue Stinger verspricht ebenfalls, die Grafikfähigkeiten der Dreamcast eindrucksvoll unter Beweis zu stellen.

eine Flut von Anzeigen und Werbespots gefaßt machen), auch der Mitarbeit der Spieleproduzenten hat man sich diesmal rechtzeitig versichert (siehe Kasten). Dennoch: Der absolute Superhit, der allein die Konsole zum Pflichtkauf macht, ist unter den bisher erhältlichen Dreamcast-Spielen nicht zu finden. Vielleicht liegt es daran, daß die Averkäufe auf dem japanischen Markt schon nach kurzer Zeit eingebrochen sind.

Auch das renommierte Oppenheimer-Institut zeigte sich in seiner Analyse bezüglich der Marktchancen der Dreamcast pessimistisch. Bei dieser Bewertung dürften auch das enorme Potential des Nuon-Chip eine Rolle gespielt haben. Denn mit dessen Architektur sind neben schnellen 3-D-Spielen auch Videokonferenzen, Internetnutzung und vieles mehr problemlos möglich. Die Anknüpfung des Nuon-Chips an die DVD als Video- und Spielemedium der Zukunft macht die ganze Angelegenheit wiederum für Sony besonders prekär. Je mehr Hersteller von DVD-Playern den Nuon-Chip in ihre Geräte integrieren und je mehr diese Technologie demzufolge zum Standard wird, desto weniger kann sich Sony ihr verschließen. Was aber tun? Die eigenen DVD-Player ebenfalls damit ausrüsten und somit die Konkurrenz der eigenen Konsole stärken? Erschwerend kommt hinzu, daß UBI-Soft schon im März die ersten DVD-Spiele auf den Markt bringt, die auch ohne Nuon-Chip auf jedem DVD-Player laufen. Die Steuerung erfolgt mittels Fernbedienung über die bei DVDs üblichen Menüs und

Dreamcast

So sieht sie aus, Segas neue Dreamcast in der japanischen Version. Die europäische Variante wird sich äußerlich wohl nur durch ein modulares Modem unterscheiden. Übrigens: Kollege Florian hat sich zu Weihnachten extra einen japanisch-Kurs schenken lassen, damit er weiß, was ihm die Zeichen sagen sollen.

- 1 Edel sieht sie ja aus, schlicht und in dezentem Grau.
- 2 Der Controller liegt besser in der Hand, als man auf den ersten Blick vermuten mag.
- 3 Und mit dem VMS-Zusatzgerät kann man Dreamcast-Spiele auch unterwegs zocken.

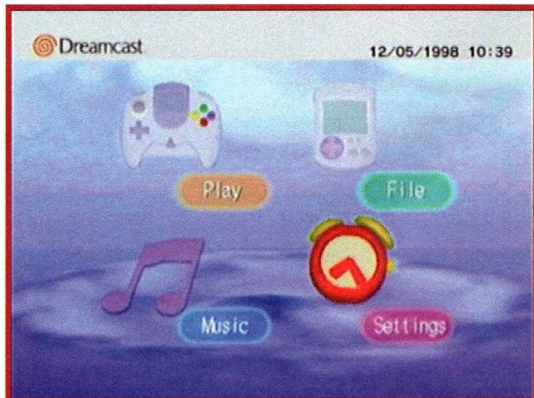


Untermenüs. Und was ist mit Nintendo? Stimmen die offiziellen Aussagen, daß ein N64-Nachfolger noch nicht in Sicht ist, oder entbehren die Gerüchte um einen Start der geheimnisumwitterten Nintendo 2000-Konsole zu Beginn des neuen Millenniums doch nicht jeder Grundlage? Sicher scheint zunächst nur, daß wir in diesem Jahr mit einigen

erstklassigen 64-Spielen rechnen dürfen, und daß unsere Lieblingskonsole auch in ihrer jetzigen Form absolut konkurrenzfähig bleibt. In jedem Fall steht uns ein spannender Wettlauf der Giganten ins Haus, von dem Spieler und Spiele letztendlich nur profitieren können. Möge der Bessere gewinnen!



▲ Das sind die Nachteile, wenn man mit japanischen Spielen (und deren Beschreibungen) herumspielt. Ääh, Florian, wie weit bist du eigentlich mit deinem Japane-Kurs?



▲ So erscheint die abgespeckte Windows CE-Version auf Eurem Fernseher, wenn Ihr die Dreamcast anschmeißt.

**Der König der Zerstörung
zeigt eine Demonstration
seiner Macht!**

Duke Zero H

28



▲ Duke wird mal wieder der Sinn von Airbags
und Anschnallpflicht vor Augen geführt.



Nukem: our

Wer läßt Bruce Willis wie Bruce Forsythe aussehen? Wer läßt Arnie wie Arnie aussehen? Wer läßt Sylvester Stallone wie Sylvester, den Kater, aussehen? Wer läßt Wesley Snipes wie Wesley Crusher aussehen? Wer läßt... okay, das reicht! Duke Nukem natürlich!

Wenn Du die letzten zehn Jahre auf dem Mond gelebt hast, was ziemlich unwahrscheinlich ist, da es (noch?) keine Kolonie dort oben gibt, ist es möglich, daß Du noch nichts von Duke Nukem gehört hast. Er ist eine Kombination aus allen Action-Helden, die Du Dir nur vorstellen kannst, ein durchgeknallter Waffennarr mit einem perfekten Haarschnitt, der selbst riesige Wunden nur als kleine Kratzer abtut.

Natürlich haben Dukes Erfinder mit ihrer Kreation etwas übertrieben. Aber



▲ Ein späterer Gegner ist diese Rieseneidechse mit Maschinengewehren statt Händen.



das hat selbst Hollywood nicht davon abgehalten, sich die Filmrechte an dem Schnuckiputz zu sichern...

Oh, tut's weh?

Duke Nukem: Zero Hour ist Dukes zweiter Besuch auf dem N64.

Ursprünglich hieß der Titel Duke Nukem: Time To Kill und sollte dem PlayStation-Spiel gleichen Namens ähneln. Dann dachten die Programmierer aber, sie könnten es besser machen als bei dem Tomb Raider-Verschnitt für die graue Kiste – und sie haben es besser gemacht!



▲ Welches Action-Spiel wäre ohne Hubschrauber richtig komplett? Hey – hier ist Mr. Smith!

Fnarr! Fnarr!

Die Programmierer von Duke Nukem: Zero Hour, natürlich Briten, haben keine Gelegenheit ausgelassen, um subtile Anspielungen zu machen. Gut so! Namen von Geschäften, Werbung, Poster... Duke kann kaum einen Schritt machen, ohne vom Geist Kenneth Williams' verfolgt zu werden. Was wohl Nintendo dazu sagt?



**DUKE NUKEM:
ZERO HOUR**

Vertrieb: GT Interactive
Hersteller: Eurocom
Erhältlich: Mitte '99



30



▲ Ein Panzer hilft Dir dabei, die Gegner aus dem Weg zu räumen. Dummerweise kannst Du auch ganz leicht was abbekommen...



Das einzige, das die N64- und die PlayStation-Versionen gemeinsam haben, ist das Thema "Zeitreisen". Die bekanntlich bösen Aliens haben die Erde angegriffen und die schärfsten Frauen entführt. Damit Duke sie diesmal nicht aufhalten kann, haben sie ihre Truppen in der Zeit zurückgeschickt, um die Erde zu erobern, bevor Duke



überhaupt geboren wird. Nun, Duke folgt ihnen und stellt den Aliens seine beiden besten Freunde vor: Mr. Smith und Mr. Wesson...

Duke Nukem: Time To Kill auf der PlayStation machte aus Duke eine Lara Croft. Mit einem Unterschied: Er hatte etwas weniger Oberweite. Es gab viel Kletterei, Rätsellösen und zahlreiche Hüfeinlagen. Der N64-Duke drückt sich um diesen sportlichen Quatsch herum und reduziert das Gehopse zugunsten eines verstärkten Waffeneinsatzes. So mögen wir's!

Duke benutzt dabei das Turok-Steuerungssystem – C-Knöpfe zum Laufen, Analog-Stick zum Zielen. Aber im Gegensatz zu *Acclaim's* federgeschmücktem Indianer ist Duke immer auf dem Bildschirm sichtbar. Duke kann dabei in eine Richtung rennen und gleichzeitig in eine andere schießen. Wenn er dann noch



Massenschießerei!

Duke Nukem: Zero Hour's Mehrspielermodus wurde seit unserer letzten Begutachtung weiter verbessert. So gibt es jetzt beispielsweise ein Radar, das Dir mit bunten Punkten die Positionen Deiner Gegner zeigt. Hinzu kommen außerdem ein paar zusätzliche Deathmatch-Arenen, in denen Duke gegen seine Doppelpänger zu Felde ziehen kann. Es gibt drei verschiedene Mehrspielermodi – Dukematch (töte alle anderen), Last Man Standing (der Überlebende gewinnt die Runde) und King Of The Hill (töten mit Zeitlimit).



▲ Sehr seltsam! Silvereye-Spielern wird dieses Level hier bestimmt sehr bekannt vorkommen...



▲ In diesem Level sind die Wände mit Innereien versaut.



▲ Dieses Level heißt "Castlemania" und spielt in einem alten Spukschloß.



▲ Mind Funk – der Name ist Programm. Für die Augen ein absoluter Härte-test!



▲ In einigen Levels gibt es hervorragende Verstecke für Scharfschützen – ein ganz gemeines Feature!



beidhändig bewaffnet ist, wird er zum unangefochtenen Gott der Zerstörung.

Störe ich etwa?

Dukes Zeitreisen beginnen in der Gegenwart, wo New York von den fieseln Aliens heimgesucht wurde. Und dann geht's auch schon in eine postapokalyptische Zukunft, in der selbst der nukleare Winter unseren Helden nicht davon abhalten kann, nur ein T-Shirt zu tragen. Im Wilden Westen trifft Duke auf Schweine-Cops, die wie Cowboys und Indianer angezogen sind.



Die Jungs von Eurocom sind echte Spaßvögel! Am Ende des ersten Levels gibt es ein Kaufhaus mit ein paar sehr vertraut wirkenden Schaufensterpuppen...



Alkoholfrei

In der Stadt des ersten Wild West-Levels findet Duke bei seiner Ankunft dieses Poster, in Erinnerung an Nintendos Verbot, jegliche Art von Alkohol im ersten Duke Nukem auch nur zu erwähnen. Das Verbot steht immer noch, und das härteste Zeug in Zero Hour ist Limonade. Jemandem den Kopf wegschießen ist dagegen natürlich jederzeit möglich...



Und wenig später findet er sich im nebelverhangenen viktorianischen London wieder. Hier sind die Straßen von Zombies bevölkert, aber eines können wir Dir versichern: die Komposties leiden nicht unter Blutarmut!

Im letzten Level zieht Duke in die Heimatbasis der Aliens, um mit ihnen seine besondere Art Friedensgespräche zu führen – weniger "Gib auf oder stirb!", sondern vielmehr "Gib auf und stirb!". Wenn auch der letzte Obermottz besiegt ist, ist die Welt endlich wieder sicher.

Duke Nukem: Zero Hour kommt Mitte



des Jahres für das Nintendo 64. Wir von der 64 Power gehen natürlich so schnell wie möglich mit dem Helden der Helden auf Zeitreise!



SRB!

Wenn müde und einfallsslose Spielejournalisten verzweifelt nach Möglichkeiten für Boxen suchen, gibt es einen Klassiker, die Sniper Rifle Box™. Die verschiedenen Vergrößerungsstufen zu zeigen kommt eigentlich immer gut und füllt zudem noch Platz. Meinst Du nicht auch?



▲ Ein Schwein mit Gasmaske attackiert Dich mit grünem Nebel.

▼ Wähle die Sniper Rifle und fange an zu zielen.



▲ Mit jedem Druck auf R zoomst Du näher an den Gegner heran.

▼ Jetzt genau zwischen die Augen zielen, und schon war's das!



Goemon 2

Die verrückteste Abenteuertruppe des klassischen Japans geht wieder auf Tour!



GOEMON 2

Vertrieb: Konami
Hersteller: Konami
Erhältlich: April

Unverhofft kommt ja bekanntlich oft, und so kündigte Konami Ende letzten Jahres auf der Tokyo Toy Show ein neues Spiel mit dem blauhaarigen Goemon und seinen Freunden an. Anfang des Jahres gab es dann auch schon eine spielbare englische Version. Grund genug für uns, mal bei Konami vorbeizufahren und uns das Werk vor Ort anzusehen.

Der japanische Wuschelkopf ist bereits seit vielen, vielen Jahren Held unzähliger textlastiger 2-D-Jump'n'Runs. Bei weitem

nicht alle Abenteuer schafften es vom Land der aufgehenden Sonne ins Herz Europas, um auch die deutschen Spieler zu beglücken. Trotzdem ist der Name "Goemon" auch hierzulande ein Begriff. Seinen letzten starken Auftritt hatte der kleine Japaner mit dem großen Kopf in dem phantastischen 3-D Action-Adventure *Mystical Ninja starring Goemon*, das sich auch in Deutschland zu einem achtbaren Erfolg mauserte. Wider Erwarten gönnt sich der tapferer Streiter jedoch keine Atempause und kehrt bereits in wenigen Wochen zu einem neuen Abenteuer auf unser aller Lieblingskonsole zurück.

Wer sich schon einmal einem Goemon-Spiel hingegeben hat, der wird sich mit Sicherheit an den alten, weisen Mann erinnern, der bisher in jedem Teil aufgetaucht ist. In *Goemon 2* ist der harmlos wirkende Alte die Wurzel allen Übels: Er hat eine Maschine erfunden, mit der er Tote zum Leben erwecken kann. Prinzipiell keine schlechte Idee, aber natürlich geht alles schief, was nur schief gehen kann. Das fängt schon damit an, daß die Apparatur erst einmal entführt wird. Damit ist der Ärger schon am



Kochen, denn plötzlich wimmelt es außerhalb der Städte nur so vor knuddeligen Monstern, klapprigen Skeletten und allerhand weiteren, teils ziemlich durchgeknallten Gegnern. Nur in den Städten ist es noch sicher.

Diese Städte werden von unzähligen skurrilen Typen bevölkert. Natürlich kannst Du Dich mit jedem unterhalten, und wider Erwarten haben auch (fast) alle etwas Interessantes zu berichten. So wird die Handlung Stück für Stück vorangetrieben. Diejenigen, die

▼ Goemon ist nur eine von vier charismatischen Spielfiguren.



▼ Dieser Obermütz wirft Brandbomben - welche ihnen aus!





▲ Impact, der liebevollene Roboter, ist wieder mit von der Partie.

nichts zur Story beitragen, können Dir auf andere Art und Weise behilflich sein. Sie betreiben beispielsweise Geschäfte, in denen Du Nahrung und Ausrüstungsgegenstände kaufen kannst.

Außerhalb der Städte findet dann das eigentlich Spiel statt – klassisches Jump'n'Run im traditionellsten aller Sinne. Im Gegensatz zum N64-Vorgänger, kehrt Konami bei diesem Titel wieder zur alten 2-D-Spielvariante zurück. Na ja, fast. Denn, obwohl Du nicht in einer 3-D-Welt wandelst, verkommt das Spiel nicht zur öden "von rechts nach links"-Rennerei. Durch das absolut geniale Leveldesign mit seinen gewundenen Pfaden, Wippen, Aufzügen und Brücken, hast Du das Gefühl völliger Bewegungsfreiheit. In gewisser Weise erinnert es etwas an Yoshi's Story – nur, daß die Idee von "2,5-D" wesentlich besser überkommt.

Goemon ist selbstverständlich nicht allein unterwegs. Wie bereits im Vorgänger stehen ihm wieder seine Freunde zur Seite: der dicke Ebisumaru, die grünhaarige Yae und der kleine Roboter Sasuke. Goemon und Ebisumaru stehen Dir von Anfang an zur

Auswahl, die beiden anderen Charaktere triffst Du im Verlauf des Spiels. Das ist auch



dringend nötig, denn jede Spielfigur verfügt über ein individuelles Waffenarsenal sowie diverse Fähigkeiten.

Außerdem reagieren die Dorfbewohner je nach gewähltem Helden anders auf Deine Kontaktversuche. An bestimmten, jederzeit zugänglichen Stellen im Spiel kannst Du nach Belieben zwischen den Vieren wechseln.

Das geniale an Goemon 2 ist sicher der Modus für zwei Spieler – gleichzeitig! Zwar kannst Du das komplette Spiel auch allein durchzocken (wäre ja auch schlimm, wenn nicht!), aber an bestimmten Stellen ist es durchaus von Vorteil, wenn man sich auf die Hilfe eines Mitspielers verlassen kann. Zum einen ist man zu zweit immer stärker, wenn man einen der zahlreichen Obermotive verprügeln muß. Zum anderen kann man einander Huckepack nehmen und so schwer zugängliche Stellen leichter erreichen. Wir konnten das Spiel für einige Stunden zu zweit genießen, und es war ein absolutes Erlebnis!

Was die technische Seite angeht, so gibt's ebenfalls nur Positives zu berichten. Der Sound ist Goemon-typisch eine Mischung aus traditionellen japanischen Klängen und westlichem Synthie-Pop, und wie auch beim ersten N64-Auftritt gibt's wieder ganze Lieder



auf dem 128Mbit-Modul. Die Grafik ist bereits in der Preview-Version atemberaubend. Allein der lebhaft Comic-Stil motiviert schon zum Spielen. Spezielleffekte, wie beispielsweise

Feuerattacken eines Zwischengegners, lassen einen den Unterkiefer auf den Boden sausen, und die innovative Kameraführung sorgt für nie gekannten 2-D-Spielspaß.

Unser erster Eindruck von Goemon 2 war geradezu phänomenal. Wenn alles optimal läuft, steht uns bereits zur nächsten Ausgabe eine Testversion zur Verfügung. Und wenn die Jungs in Kobe dann mit Goemon fertig sind, sollten sie die grandiosen Programmier-Tools nutzen und sich schleunigst an ein neues Probector (oder Contra, wie es Japan heißt) machen – einen Zwischenboß haben sie aus dem Baller-Klassiker ja augenscheinlich schon geklaut! (Siehe auch Ausgabe 1/99, Seite 21, oberes Bild!)



▲ Die thematisch im traditionellen Japan angesiedelte Grafik ist atemberaubend.



▲ Dank gelungener Kameraschwenks kommt fast schon ein 3-D-Feeling auf.



▲ Diese feuerspeienden Kreaturen sind alles andere als Schoßhündchen.



**CASTLE-
VANIA**

Vertrieb:

Konami

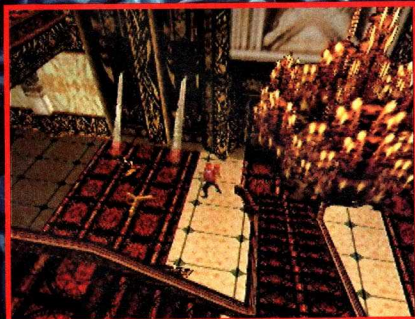
Hersteller:

Konami

Erhältlich:

Mai '99

**Das Warten
hat endlich
bald ein Ende!**



▲ Im pompös ausgestatteten Schloß trifft Du immer wieder auf andere Charaktere, die Dir etwas zu sagen haben.

Castle



Was war in den letzten drei Jahren das wohl am sehnlichsten erwartete Spiel? Richtig! Zelda! Wie wir alle wissen, hat es Nintendo im November vergangenen Jahres geschafft, der elenden Wartezeit ein Ende zu bereiten. Wenn wir nun den Blick über die "Most Wanted"-Listen dieser Welt schweifen lassen, dauert es nicht lange, und ein weiterer Name mit Videospieldtradition taucht auf: Castlevania. Jetzt beendet auch Konami endlich die ewigen Verzögerungen ihres potentiellen Top-Titels und veröffentlicht Castlevania für das Nintendo 64!

Wir befinden uns in einer düsteren Zeit, an einem düsteren Ort, und zwar gegen Ende des 19. Jahrhunderts in Transsylvanien. Dort wurde die Legende

von Dracula, dem Herrscher der Finsternis, geboren, und dort lebt sie bis zum heutigen Tage. Die verdammten Seelen der Bevölkerung haben das vor 100 Jahren besiegte Böse erneut geweckt. Castlevania, die Burg Draculas, kehrt aus dem Schatten in das Reich des Lichts zurück, um seine Heerscharen des Bösen zu entsenden. Nebel bedecken das Land, und Fledermäuse flattern durch die Lüfte. Brutale Überfälle machen den Menschen das Leben zur Hölle – vorbei ist es mit Frieden und Wohlstand in Transsylvanien. Viele Helden haben schon versucht, dem Treiben ein Ende zu setzen, aber alle scheiterten kläglich. Doch nun tauchen gleich zwei mutige Neulinge auf, um Dracula ein für allemal zu besiegen! Reinhardt Schneider ist ein

vania

Vampirjäger mit einer langen Familientradition. Viele seiner Vorväter sind bereits, mehr oder weniger erfolgreich, in die Schlacht gegen den Chefblut-sauger gezogen. Aber die vergangenen Heldentaten zählen nicht mehr, und so versucht Reinhardt, sich der Familien-ehre würdig zu erweisen. Viele Jahre hat er dafür in den Wäldern seiner Heimat trainiert. Jetzt ist die Zeit gekommen, die Peitsche seines Vaters zu ergreifen, um Dracula endlich den Garau zu machen.

Die Familie von Carrie Fernandez, der zweiten Abenteurerin, stammt aus Spanien und zog schon vor langer Zeit nach Transsylvanien. Saipha, ein Krieger aus dem Stamme der Fernandez, fiel den Schergen des Bösen zum Opfer. Seine

Familie jedoch überlebte. Aber als die Horden der Finsternis ihr kleines rumänisches Dorf verwüsteten, wurde Carrie zur Waise. In dem Moment, als die Dämonen Carries Mutter töteten, schrie das kleine Mädchen auf, und eine gleißende Lichtkugel erschien aus dem Nichts, raste auf die Monster zu und vernichtete sie. Von diesem Moment an war Carries Schicksal besiegelt: Sie mußte ihre Fähigkeiten nutzen und ihre Familie rächen.

Du schlüpfst jetzt in die Rolle eines der beiden Vampirjäger und begibst Dich nach Castlevania, um Dracula zu töten. Je nach gewähltem Charakter verläuft das Spiel in verschiedenen Bahnen. Zwar sind einige Levels gleich, aber rund 30% des Weges sind unterschiedlich. So hüpfst und schlägst Du Dich durch die Burg und durch zahlreiche Gärten und Burggräben, legst Schalter um, unterhältst Dich mit vereinzelt auftauchenden Gesellen und löst kleinere Rätsel.

Der gute erste Eindruck, den eine frühe Preview-Version auf uns gemacht hat, bestätigte sich jetzt auch bei der fast fertigen US-Version. Erstaunlich ist, daß sich selbst die gemeinsamen Levels der Helden völlig unterschiedlich spielen, je nachdem, welchen Charakter Du gewählt hast. Beide Figuren steuern sich recht verschieden, und dank des individuellen Waffenarsenals ist oft – vor allem bei mächtigen Zwischengegnern – ein spezifisches Vorgehen gefragt.



▲ Auf dem Brunnen sind Extras versteckt.



▲ Weihwasser ist nicht nur gegen Skelette sehr effektiv.



▲ Durchsuche jeden Winkel im Schloß – es gibt überall etwas zu entdecken.



▲ Im Treppenhaus gibt es zahlreiche Türen. Hinter jeder muß Du ein anderes Geheimnis lüften!



▲ Auf den ersten Blick wirkt die Grafik etwas trostlos, aber warte erst einmal ab, bis Du die späteren Levels gesehen





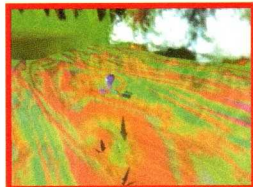
Tonic Trouble

Dieses Tonic macht die Welt bunt!

Von manchen Menschen wird Tonic Water eine heilende Wirkung nachgesagt. Vor allem ältere Leute greifen bei Krankheiten oft zur Flasche mit Tonic. Ubi Soft zufolge ist Tonic jedoch alles andere als gesund. Das Zeug sorgt sogar für eine ganze Menge Ärger! Die Geschichte von Tonic Trouble könnte kaum abgedrehter sein! Ein



▼ In bestimmten Abschnitten des Spiels kann Ed auch fliegen. Mit diesen Flügeln reißt er aber bestimmt keine Frau auf!



Außerirdischer namens Ed verschüttet, oder besser spuckt ein ziemlich unirdisches Tonic vom Weltall auf die Erde. Das Zeug hat merkwürdige Auswirkungen auf die Flora und Fauna des Planeten, und mit Sicherheit keine angenehmen. Eds Bosse sind erobert und schicken den paddeligen Ed auf die Erde, um dort alles wieder ins Lot zu bringen. Doch das ist leichter gesagt

TONIC TROUBLE

Vertrieb:
D-Release:

Ubi Soft
März '99

als getan. Es stellt sich heraus, daß ein gewisser Grögh in den Besitz des Teufelszeugs gekommen ist und dadurch zu Grögh The Hellish ("Grögh der Höllische") geworden ist. Grögh mag die neue Welt so, wie sie ist, und wird mit allen Mitteln versuchen, Ed an seiner Arbeit zu hindern.

Neben Grögh (Anm. v. Onkel Tom: Klingt übrigens wie das Mittags-Bäuerchen von Klaus!) beteiligen sich noch jede Menge andere mutierte Kreaturen an dem Sabotageakt. Verrückte Karotten, kämpfende Rote Bete, fliegende Toasts und ein Roboter-



▲ Noch ein Beweis dafür, daß französische Designer nicht so ganz die gleiche Phantasie haben, wie andere Menschen; ein fliegendes Mammut!



▲ Das Spiel beginnt mit einer witzigen Einführungsszene, in der Ed das Gebirg die Erde befördert und erschrocken dreinblickt.



▲ Nach Rinderwahn sind jetzt auch Karotten von der Seuche betroffen! Kein Erbarmen für Vegetarier!

programmiert!

In visueller Hinsicht ist Tonic Trouble ein 3D-Plattform-Adventure, ähnlich wie z.B. Bomberman 64. Du steuerst Ed durch eine Vielzahl unterschiedlicher Welten, löst Puzzles und spielt verrückte Minispielen. Auf seiner Reise findet Ed einige Waffen, die ihm spezielle Fähigkeiten verschaffen.

So kann er beispielsweise auch fliegen, wird zum Chamäleon oder hat die Kraft von zehn Männern – nun, zumindest von zehn kleinen, mutierten Aliens!

Wenn die Charaktere der Preview-Version so und nicht anders im fertigen Spiel zu sehen sein werden, bekommen wir es mit dem abgedrehtesten N64-Game überhaupt zu tun!



▼ Grögh sieht anfangs noch freundlich aus, bis er einen Schluck von dem Tonic nimmt – alles wird anders!



Teleport Trouble

Selbst die Teleporter, mit denen Ed von einem Ort zum anderen reist, machen nichts als Ärger! Er wird nicht etwa in einem Stück transportiert, sondern landet häppchenweise auf einem Haufen an seinem Zielort und baut sich dort neu auf!



FREAKS SHOP

Folgende Artikel sind Neuspiele!!!

Nur solange Vorrat reicht !!!

NINTENDO⁶⁴



GAMEBOY

Game Boy Color	144,95
Bugs Bunny & Lola	54,95
Bugs Bunny Crazy Castle 3	59,95
Conker's Pocket Tales	44,95
Frogger (02.99)	54,95
Game & Watch Gallery 2	44,95
Harvest Moon	59,95
Hexcite (02.99)	59,95
Las Vegas Cool Hand (02)	54,95
Max Montezuma (02)	54,95
Rocket Bombberman	44,95
Quest for Camelot	59,95
Reservoir Rats (02.99)	54,95
Schlumpie im Apfelmund	54,95
Shanghai	59,95
Sylvester & Tweety	54,95
Tetris Deluxe	44,95
Tom & Jerry (02.99)	54,95
Week 2	59,95
Warland 2 (02.99)	59,95
Zelda DX (02.99)	59,95
Game Boy Pocket	99,95
Lightmagriff	19,95
Link-Kabel	19,95
Netzell <GB & Pocket>	29,95
Aladdin	39,95
Animaniacs	39,95
Archie Classic 3	29,95
Asterix & Obelix	39,95
Bush-A-Move 3	44,95
Donkey Kong Land 2 <GB>	44,95
Earthworm Jim	39,95
Ferrari	44,95
FIFA Soccer '97	39,95
Goal 'Classic'	24,95
Kirby's Dream Land	39,95
Maus, die Moleman	39,95
Monopoly	54,95
NBA "Clash"	24,95
NBA All Star Ch. 1	29,95
NBA All Star Ch. 2	29,95
Crashman	29,95
PGA Tour Golf '96	29,95
Primal Rage	29,95
Roger Rabbit	44,95
Schiffe versenken	54,95
Space Invaders	24,95
Spy vs Spy	29,95
Stargate	29,95
Super Battle Tank	29,95
S. Mario Land 1 - 3	39,95
T 2 - Arcade Game	19,95
T 2 - Arcade Game	19,95
True	19,95
V-Rally	54,95
Waterworld <GB>	29,95
WWF Superstar 1	29,95

PEPPER NINTENDO

5 Spieler Adapter	19,95
Joypad	19,95
RGB Kabel	19,95
ACME Animation	39,95
Arcraiser 2	39,95
Aero the Acrobat 2 <GB>	39,95
Ardy Lightfoot	39,95
Asterix	39,95
Asterix & Obelix	39,95
Big Hurt Baseball	29,95
Blomlat <GB>	39,95
Boogerman	39,95
Cutthroat Island	29,95
Donald in Maui Mallard	49,95
Donkey Kong Country 2	39,95
Donkey Kong Country 3	49,95
demit deutscher Anleitung	39,95
Donkey Kong Country 3	49,95
Earthworm Jim 2	39,95
FIFA Soccer <CA/OV>	19,95
FIFA Soccer '96	19,95
FIFA Soccer '97	19,95
FIFA Soccer '98	29,95
FIFA Soccer '99	29,95
FIFA Soccer '00	29,95
FIFA Soccer '01	29,95
FIFA Soccer '02	29,95
FIFA Soccer '03	29,95
FIFA Soccer '04	29,95
FIFA Soccer '05	29,95
FIFA Soccer '06	29,95
FIFA Soccer '07	29,95
FIFA Soccer '08	29,95
FIFA Soccer '09	29,95
FIFA Soccer '10	29,95
FIFA Soccer '11	29,95
FIFA Soccer '12	29,95
FIFA Soccer '13	29,95
FIFA Soccer '14	29,95
FIFA Soccer '15	29,95
FIFA Soccer '16	29,95
FIFA Soccer '17	29,95
FIFA Soccer '18	29,95
FIFA Soccer '19	29,95
FIFA Soccer '20	29,95
FIFA Soccer '21	29,95
FIFA Soccer '22	29,95
FIFA Soccer '23	29,95
FIFA Soccer '24	29,95
FIFA Soccer '25	29,95
FIFA Soccer '26	29,95
FIFA Soccer '27	29,95
FIFA Soccer '28	29,95
FIFA Soccer '29	29,95
FIFA Soccer '30	29,95
FIFA Soccer '31	29,95
FIFA Soccer '32	29,95
FIFA Soccer '33	29,95
FIFA Soccer '34	29,95
FIFA Soccer '35	29,95
FIFA Soccer '36	29,95
FIFA Soccer '37	29,95
FIFA Soccer '38	29,95
FIFA Soccer '39	29,95
FIFA Soccer '40	29,95
FIFA Soccer '41	29,95
FIFA Soccer '42	29,95
FIFA Soccer '43	29,95
FIFA Soccer '44	29,95
FIFA Soccer '45	29,95
FIFA Soccer '46	29,95
FIFA Soccer '47	29,95
FIFA Soccer '48	29,95
FIFA Soccer '49	29,95
FIFA Soccer '50	29,95
FIFA Soccer '51	29,95
FIFA Soccer '52	29,95
FIFA Soccer '53	29,95
FIFA Soccer '54	29,95
FIFA Soccer '55	29,95
FIFA Soccer '56	29,95
FIFA Soccer '57	29,95
FIFA Soccer '58	29,95
FIFA Soccer '59	29,95
FIFA Soccer '60	29,95
FIFA Soccer '61	29,95
FIFA Soccer '62	29,95
FIFA Soccer '63	29,95
FIFA Soccer '64	29,95
FIFA Soccer '65	29,95
FIFA Soccer '66	29,95
FIFA Soccer '67	29,95
FIFA Soccer '68	29,95
FIFA Soccer '69	29,95
FIFA Soccer '70	29,95
FIFA Soccer '71	29,95
FIFA Soccer '72	29,95
FIFA Soccer '73	29,95
FIFA Soccer '74	29,95
FIFA Soccer '75	29,95
FIFA Soccer '76	29,95
FIFA Soccer '77	29,95
FIFA Soccer '78	29,95
FIFA Soccer '79	29,95
FIFA Soccer '80	29,95
FIFA Soccer '81	29,95
FIFA Soccer '82	29,95
FIFA Soccer '83	29,95
FIFA Soccer '84	29,95
FIFA Soccer '85	29,95
FIFA Soccer '86	29,95
FIFA Soccer '87	29,95
FIFA Soccer '88	29,95
FIFA Soccer '89	29,95
FIFA Soccer '90	29,95
FIFA Soccer '91	29,95
FIFA Soccer '92	29,95
FIFA Soccer '93	29,95
FIFA Soccer '94	29,95
FIFA Soccer '95	29,95
FIFA Soccer '96	29,95
FIFA Soccer '97	29,95
FIFA Soccer '98	29,95
FIFA Soccer '99	29,95
FIFA Soccer '00	29,95
FIFA Soccer '01	29,95
FIFA Soccer '02	29,95
FIFA Soccer '03	29,95
FIFA Soccer '04	29,95
FIFA Soccer '05	29,95
FIFA Soccer '06	29,95
FIFA Soccer '07	29,95
FIFA Soccer '08	29,95
FIFA Soccer '09	29,95
FIFA Soccer '10	29,95
FIFA Soccer '11	29,95
FIFA Soccer '12	29,95
FIFA Soccer '13	29,95
FIFA Soccer '14	29,95
FIFA Soccer '15	29,95
FIFA Soccer '16	29,95
FIFA Soccer '17	29,95
FIFA Soccer '18	29,95
FIFA Soccer '19	29,95
FIFA Soccer '20	29,95
FIFA Soccer '21	29,95
FIFA Soccer '22	29,95
FIFA Soccer '23	29,95
FIFA Soccer '24	29,95
FIFA Soccer '25	29,95
FIFA Soccer '26	29,95
FIFA Soccer '27	29,95
FIFA Soccer '28	29,95
FIFA Soccer '29	29,95
FIFA Soccer '30	29,95
FIFA Soccer '31	29,95
FIFA Soccer '32	29,95
FIFA Soccer '33	29,95
FIFA Soccer '34	29,95
FIFA Soccer '35	29,95
FIFA Soccer '36	29,95
FIFA Soccer '37	29,95
FIFA Soccer '38	29,95
FIFA Soccer '39	29,95
FIFA Soccer '40	29,95
FIFA Soccer '41	29,95
FIFA Soccer '42	29,95
FIFA Soccer '43	29,95
FIFA Soccer '44	29,95
FIFA Soccer '45	29,95
FIFA Soccer '46	29,95
FIFA Soccer '47	29,95
FIFA Soccer '48	29,95
FIFA Soccer '49	29,95
FIFA Soccer '50	29,95
FIFA Soccer '51	29,95
FIFA Soccer '52	29,95
FIFA Soccer '53	29,95
FIFA Soccer '54	29,95
FIFA Soccer '55	29,95
FIFA Soccer '56	29,95
FIFA Soccer '57	29,95
FIFA Soccer '58	29,95
FIFA Soccer '59	29,95
FIFA Soccer '60	29,95
FIFA Soccer '61	29,95
FIFA Soccer '62	29,95
FIFA Soccer '63	29,95
FIFA Soccer '64	29,95
FIFA Soccer '65	29,95
FIFA Soccer '66	29,95
FIFA Soccer '67	29,95
FIFA Soccer '68	29,95
FIFA Soccer '69	29,95
FIFA Soccer '70	29,95
FIFA Soccer '71	29,95
FIFA Soccer '72	29,95
FIFA Soccer '73	29,95
FIFA Soccer '74	29,95
FIFA Soccer '75	29,95
FIFA Soccer '76	29,95
FIFA Soccer '77	29,95
FIFA Soccer '78	29,95
FIFA Soccer '79	29,95
FIFA Soccer '80	29,95
FIFA Soccer '81	29,95
FIFA Soccer '82	29,95
FIFA Soccer '83	29,95
FIFA Soccer '84	29,95
FIFA Soccer '85	29,95
FIFA Soccer '86	29,95
FIFA Soccer '87	29,95
FIFA Soccer '88	29,95
FIFA Soccer '89	29,95
FIFA Soccer '90	29,95
FIFA Soccer '91	29,95
FIFA Soccer '92	29,95
FIFA Soccer '93	29,95
FIFA Soccer '94	29,95
FIFA Soccer '95	29,95
FIFA Soccer '96	29,95
FIFA Soccer '97	29,95
FIFA Soccer '98	29,95
FIFA Soccer '99	29,95
FIFA Soccer '00	29,95
FIFA Soccer '01	29,95
FIFA Soccer '02	29,95
FIFA Soccer '03	29,95
FIFA Soccer '04	29,95
FIFA Soccer '05	29,95
FIFA Soccer '06	29,95
FIFA Soccer '07	29,95
FIFA Soccer '08	29,95
FIFA Soccer '09	29,95
FIFA Soccer '10	29,95
FIFA Soccer '11	29,95
FIFA Soccer '12	29,95
FIFA Soccer '13	29,95
FIFA Soccer '14	29,95
FIFA Soccer '15	29,95
FIFA Soccer '16	29,95
FIFA Soccer '17	29,95
FIFA Soccer '18	29,95
FIFA Soccer '19	29,95
FIFA Soccer '20	29,95
FIFA Soccer '21	29,95
FIFA Soccer '22	29,95
FIFA Soccer '23	29,95
FIFA Soccer '24	29,95
FIFA Soccer '25	29,95
FIFA Soccer '26	29,95
FIFA Soccer '27	29,95
FIFA Soccer '28	29,95
FIFA Soccer '29	29,95
FIFA Soccer '30	29,95
FIFA Soccer '31	29,95
FIFA Soccer '32	29,95
FIFA Soccer '33	29,95
FIFA Soccer '34	29,95
FIFA Soccer '35	29,95
FIFA Soccer '36	29,95
FIFA Soccer '37	29,95
FIFA Soccer '38	29,95
FIFA Soccer '39	29,95
FIFA Soccer '40	29,95
FIFA Soccer '41	29,95
FIFA Soccer '42	29,95
FIFA Soccer '43	29,95
FIFA Soccer '44	29,95
FIFA Soccer '45	29,95
FIFA Soccer '46	29,95
FIFA Soccer '47	29,95
FIFA Soccer '48	29,95
FIFA Soccer '49	29,95
FIFA Soccer '50	29,95
FIFA Soccer '51	29,95
FIFA Soccer '52	29,95
FIFA Soccer '53	29,95
FIFA Soccer '54	29,95
FIFA Soccer '55	29,95
FIFA Soccer '56	29,95
FIFA Soccer '57	29,95
FIFA Soccer '58	29,95
FIFA Soccer '59	29,95
FIFA Soccer '60	29,95
FIFA Soccer '61	29,95
FIFA Soccer '62	29,95
FIFA Soccer '63	29,95
FIFA Soccer '64	29,95
FIFA Soccer '65	29,95
FIFA Soccer '66	29,95
FIFA Soccer '67	29,95
FIFA Soccer '68	29,95
FIFA Soccer '69	29,95
FIFA Soccer '70	29,95
FIFA Soccer '71	29,95
FIFA Soccer '72	29,95
FIFA Soccer '73	29,95
FIFA Soccer '74	29,95
FIFA Soccer '75	29,95
FIFA Soccer '76	29,95
FIFA Soccer '77	29,95
FIFA Soccer '78	29,95
FIFA Soccer '79	29,95
FIFA Soccer '80	29,95
FIFA Soccer '81	29,95
FIFA Soccer '82	29,95
FIFA Soccer '83	29,95
FIFA Soccer '84	29,95
FIFA Soccer '85	29,95
FIFA Soccer '86	29,95
FIFA Soccer '87	29,95
FIFA Soccer '88	29,95
FIFA Soccer '89	29,95
FIFA Soccer '90	29,95
FIFA Soccer '91	29,95
FIFA Soccer '92	29,95
FIFA Soccer '93	29,95
FIFA Soccer '94	29,95
FIFA Soccer '95	29,95
FIFA Soccer '96	29,95
FIFA Soccer '97	29,95
FIFA Soccer '98	29,95
FIFA Soccer '99	29,95
FIFA Soccer '00	29,95
FIFA Soccer '01	29,95
FIFA Soccer '02	29,95
FIFA Soccer '03	29,95
FIFA Soccer '04	29,95
FIFA Soccer '05	29,95
FIFA Soccer '06	29,95
FIFA Soccer '07	29,95
FIFA Soccer '08	29,95
FIFA Soccer '09	29,95
FIFA Soccer '10	29,95
FIFA Soccer '11	29,95
FIFA Soccer '12	29,95
FIFA Soccer '13	29,95
FIFA Soccer '14	29,95
FIFA Soccer '15	29,95
FIFA Soccer '16	29,95
FIFA Soccer '17	29,95
FIFA Soccer '18	29,95
FIFA Soccer '19	29,95
FIFA Soccer '20	29,95
FIFA Soccer '21	29,95
FIFA Soccer '22	29,95
FIFA Soccer '23	29,95
FIFA Soccer '24	29,95
FIFA Soccer '25	29,95
FIFA Soccer '26	29,95
FIFA Soccer '27	29,95
FIFA Soccer '28	29,95
FIFA Soccer '29	29,95
FIFA Soccer '30	29,95
FIFA Soccer '31	29,95
FIFA Soccer '32	29,95
FIFA Soccer '33	29,95
FIFA Soccer '34	29,95
FIFA Soccer '35	29,95
FIFA Soccer '36	29,95
FIFA Soccer '37	29,95
FIFA Soccer '38	29,95
FIFA Soccer '39	29,95
FIFA Soccer '40	29,95
FIFA Soccer '41	29,95
FIFA Soccer '42	29,95
FIFA Soccer '43	29,95
FIFA Soccer '44	29,95
FIFA Soccer '45	29,95
FIFA Soccer '46	29,95
FIFA Soccer '47	29,95
FIFA Soccer '48	29,95
FIFA Soccer '49	29,95
FIFA Soccer '50	29,95
FIFA Soccer '51	29,95
FIFA Soccer '52	29,95
FIFA Soccer '53	29,95
FIFA Soccer '54	29,95
FIFA Soccer '55	29,95
FIFA Soccer '56	29,95
FIFA Soccer '57	29,95
FIFA Soccer '58	29,95
FIFA Soccer '59	29,95
FIFA Soccer '60	29,95
FIFA Soccer '61	29,95
FIFA Soccer '62	29,95
FIFA Soccer '63	29,95
FIFA Soccer '64	29,95
FIFA Soccer '65	29,95
FIFA Soccer '66	29,95
FIFA Soccer '67	29,95
FIFA Soccer '68	29,95
FIFA Soccer '69	29,95
FIFA Soccer '70	29,95
FIFA Soccer '71	29,95
FIFA Soccer '72	29,95
FIFA Soccer '73	29,95
FIFA Soccer '74	29,95
FIFA Soccer '75	29,95
FIFA Soccer '76	29,95
FIFA Soccer '77	29,95
FIFA Soccer '78	29,95
FIFA Soccer '79	29,95
FIFA Soccer '80	29,95
FIFA Soccer '81	29,95
FIFA Soccer '82	29,95
FIFA Soccer '83	29,95
FIFA Soccer '84	29,95
FIFA Soccer '85	29,95
FIFA Soccer '86	29,95
FIFA Soccer '87	29,95
FIFA Soccer '88	29,95
FIFA Soccer '89	29,95
FIFA Soccer '90	29,95
FIFA Soccer '91	29,95
FIFA Soccer '92	29,95
FIFA Soccer '93	29,95
FIFA Soccer '94	29,95
FIFA Soccer '95	29,95
FIFA Soccer '96	29,95
FIFA Soccer '97	29,95
FIFA Soccer '98	29,95
FIFA Soccer '99	29,95
FIFA Soccer '00	29,95
FIFA Soccer '01	29,95
FIFA Soccer '02	29,95
FIFA Soccer '03	29,95
FIFA Soccer '04	29,95
FIFA Soccer '05	29,95
FIFA Soccer '06	29,95
FIFA Soccer '07	29,95
FIFA Soccer '08	29,95
FIFA Soccer '09	29,95
FIFA Soccer '10	29,95
FIFA Soccer '11	29,95
FIFA Soccer '12	29,95
FIFA Soccer '13	29,95
FIFA Soccer '14	29,95
FIFA Soccer '15	29,95
FIFA Soccer '16	29,95
FIFA Soccer '17	29,95
FIFA Soccer '18	29,95
FIFA Soccer '19	29,95
FIFA Soccer '20	29,95
FIFA Soccer '21	29,95
FIFA Soccer '22	29,95
FIFA Soccer '23	29,95
FIFA Soccer '24	29,95
FIFA Soccer '25	29,95
FIFA Soccer '26	29,95
FIFA Soccer '27	29,95
FIFA Soccer '28	29,95
FIFA Soccer '29	29,95
FIFA Soccer '30	29,95
FIFA Soccer '31	29,95
FIFA Soccer '32	29,95
FIFA Soccer '33	29,95
FIFA Soccer '34	29,95
FIFA Soccer '35	29,95
FIFA Soccer '36	29,95
FIFA Soccer '37	29,95
FIFA Soccer '38	29,95
FIFA Soccer '39	29,95
FIFA Soccer '40	29,95
FIFA Soccer '41	29,95
FIFA Soccer '42	29,95
FIFA Soccer '43	29,95
FIFA Soccer '44	29,95
FIFA Soccer '45	29,95
FIFA Soccer '46	29,95
FIFA Soccer '47	29,95
FIFA Soccer '48	29,95
FIFA Soccer '49	29,95
FIFA Soccer '50	29,95
FIFA Soccer '51	29,95
FIFA Soccer '52	29,95
FIFA Soccer '53	29,95
FIFA Soccer '54	29,95
FIFA Soccer '55	29,95
FIFA Soccer '56	29,95
FIFA Soccer '57	29,95
FIFA Soccer '58	29,95
FIFA Soccer '59	29,95
FIFA Soccer '60	29,95
FIFA Soccer '61	29,95
FIFA Soccer '62	29,95
FIFA Soccer '63	29,95
FIFA Soccer '64	29,95
FIFA Soccer '65	29,95
FIFA Soccer '66	29,95
FIFA Soccer '67	29,95
FIFA Soccer '68	29,95
FIFA Soccer '69	29,95
FIFA Soccer '70	29,95
FIFA Soccer '71	29,95
FIFA Soccer '72	29,95
FIFA Soccer '73	29,95
FIFA Soccer '74	29,95
FIFA Soccer '75	29,95
FIFA Soccer '76	29,95
FIFA Soccer '77	29,95
FIFA Soccer '78	29,95
FIFA Soccer '79	29,95
FIFA Soccer '80	29,95
FIFA Soccer '81	29,95
FIFA Soccer '82	29,95
FIFA Soccer '83	29,95
FIFA Soccer '84	29,95
FIFA Soccer '85	29,95
FIFA Soccer '86	29,95
FIFA Soccer '87	29,95
FIFA Soccer '88	29,95
FIFA Soccer '89	29,95
FIFA Soccer '90	29,95
FIFA Soccer '91	29,95

ENDLICH IST SIE DA!

**RANDVOLL
MIT TIPS
UND
TRICKS!**



64 power special 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

Falls das Heft vergiffen 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
F-Zero X
Mission Impossible**

Smash Bros

Unglaublich, aber wahr: Nintendos Maskottchen schlagen sich gegenseitig die Köpfe ein! Suizid-Kommando vor Erscheinen der PSX 2?



Ninfo

SPIELER:

KAPAZITÄT: 128 M.

RUMBLE PAK:

Vertrieb	Nintendo
Entwicklung	Nintendo
Genre	Beat'em-Up
Gelesetzte Version	Japan
Erhältlich	jetzt (Import)
Preis	unterschiedlich

Kurz & Knapp

- Gelungene Animationen
- Witzige Geräuschkulisse
- Bonus-Levels
- Charaktere gut in Szene gesetzt

Speicheroptionen

SPEICHER: Speichert Highscores, neue Figuren, Vs-Rekorde etc.

CONTROLLER PAK: Keine Funktion

Wer hätte das jemals gedacht: Nintendo steckt seine eigenen Titelcharaktere in ein Kampfspiel, wo sie sich mal so richtig austoben dürfen! Link hat extra für dieses Spektakel seine Klinge gewetzt, Yoshi kann es kaum noch erwarten, wieder Eier legen zu können, und Pikachu sieht rot, wenn er auch nur Marios Mütze zu Gesicht bekommt. Was

Zugegebenermaßen wirkt das Spiel auf den ersten Blick ziemlich kitschig. Schuld daran sind wohl wieder die typisch bunte Grafik und die zum Teil knuddeligen Charaktere. *Smash Brothers* ist sozusagen ein buntes Bonbon unter den Kampfspielen... Gibt es Erwachsene, die nicht auch hin und wieder mal naschen? Dann mal den Mund schön weit aufmachen und genießen! Wähle aus den

Wir können sagen: Das haut rein!

ist los, Nintendo? Seid Ihr mittlerweile so dermaßen aggressiv, weil die Verkaufszahlen des N64 nicht zufriedenstellend sind? Sollte das Teil nicht ursprünglich eine friedliche Familienkonsole sein?

Die Welt steht Kopf!

Aber wer hier blutiges Gemetzel im Stile von *Bio Freaks* erwartet, wird schwer enttäuscht sein. Die Kämpfe sind nicht unbedingt immer nur putzig, doch Blut fließt keines, und Köpfe rollen auch nicht. Die *Smash Brothers* sind da, und sie sind sicher nicht nur gekommen, um die jüngeren Kids vor dem N64 zufriedenzustellen – falls sich jetzt wieder irgendwelche PSX-Fans amüsieren sollten. *Smash Brothers* hat etwas für jeden Geschmack, egal ob jung oder alt.

anfänglich acht zur Verfügung stehenden Nintendo-Charakteren Deinen Favoriten aus und ziehe mit diesem in die Schlacht. Ob es nun Luigi, Yoshi, Kirby, Donkey Kong, Pikachu, Samus (aus *Metroid*), Link, Fox McCloud oder gar Super Mario selbst ist – alle haben ihre eigenen Stärken, Schwächen und Spezialtechniken. Bist Du besonders gut im Spiel und schaffst sogar den

Endgegner, wird einer der vier geheimen Charaktere zugänglich. Wetten, daß auch Bowser mit von der Partie ist?

Smash Hit!

Das Leveldesign wirkt auf den ersten Blick ziemlich erschreckend, da nicht gerade viel Platz für die Kämpfe bleibt. Im weiteren Spielverlauf stellt sich jedoch heraus, daß der Raum vollkommen ausreicht. Ja, der Platzmangel ist es sogar, der dem Spiel seinen Reiz verleiht. Auf schmalen Plattformen springen die Teilnehmer munter umher, und das auf mehreren Ebenen! Fällt ein Kämpfer vom Rand des Schlachtfelds, verliert er ein Leben, womit der Kampf aber nicht immer verloren sein muß. Je nach dem Gegner,



▲ Wer in der Welt von Samus der Lava zum Opfer fällt, muß nicht unbedingt gleich der Verlierer sein.



▲ Wer hier wem eins auf die Mütze hauen wird, ist noch sehr fraglich.

Others



▲ Samus läßt ihre Laserwaffe sprechen, und Yoshi wird vor lauter Zorn puterrot.



▲ Diese Strahlen kennen wir doch! Sie können von keinem anderen stammen, als von unserem guten alten Link.

2. Meinung

Wow! Ich frage mich, warum dieses Spiel nicht im Vorfeld schon "gehyped" wurde. Mit Smash Brothers hat Nintendo mal wieder den Vogel abgeschossen. Kampfspiele müssen nicht immer bierernst sein – vor allem der Vierspielermodus ist mal etwas völlig Innovatives und dürfte das Spiel in die oberen Ränge der Top Ten befördern.

KARSTEN ROHLOFF

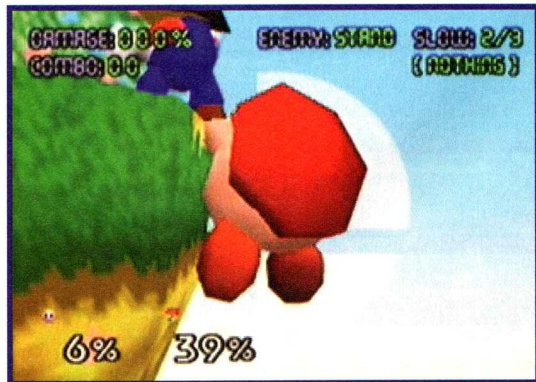
Wertung



gegen den Du antrittst, ändert sich auch die Gestaltung des Levels. Im Kampf gegen Donkey Kong geht es natürlich in den tiefen Dschungel. Fox McCloud macht sich auf seinem eigenen Raumschiff, der Starfox, die Pfoten schmutzig, und Link hat sich schon längst in, oder besser auf Prinzessin Zeldas Schloß eingenistet. Jeder Schauplatz bietet andere Möglichkeiten und Kampfstrategien an. Samus' Level ist dabei besonders eigenartig, denn Dir steht die Möglichkeit offen, Deinen Gegner in brodelnde Lava zu befördern. Manchmal erreicht diese

jedoch einen derartig hohen Pegelstand, daß Du dir selbst die Füße verbrennst, wenn Du nicht schnell genug eine höhere Plattform erreichst. Solche kleinen Feinheiten lassen das Spiel in einem sehr interessanten Licht erscheinen.

Wer den Kampf mit den Knuddelfiguren überleben will, der kommt um den Gebrauch von Waffen früher oder später nicht herum. Ein Kampf zwischen Kirby und Link wirkt zunächst etwas unfair, da Link von vornherein sein Schwert schwingen darf und Kirby als einfacher



▲ Puuh, da hat Kirby aber gerade noch Glück gehabt und konnte sich an der Kante festhalten. Hoffentlich wird ihm Marios Mütze nicht zu schwer.



▲ Ein Kampf hoch über den Wolken! Um einen besseren Überblick zu gewähren, fährt die Kamera im Notfall ganz zurück.



▲ Yoshi legt sich auf Fox McClouds Raumschiff mit Mario an. Da fliegt ihm doch das Blech weg!

rosa Klops ziemlich hilflos dasteht. Aber weit gefehlt! Kirby hat beispielsweise die Fähigkeit, einen Gegner in sich hinein-zusaugen. Spuckt er ihn kurze Zeit später wieder aus, kauft er seinem Opfer gewisse Fähigkeiten – in diesem Falle stibitzt er nicht nur Links Mütze, sondern schießt fortan auch mit magischen Strahlen. Spätestens dann, wenn Kirby in dem Fell von Donkey Kong auftritt, wird klar, daß Nintendo mit Humor ganz und gar nicht gespart hat.

Zu den Waffen!

Für Abwechslung sorgen die zahlreichen Bonus-Gegenstände in den Levels. Wie aus dem Nichts tauchen plötzlich Gewehre, Lichtschwerter, Fässer, Bomben oder andere nützliche Dinge auf den Plattformen auf. Nach dem Motto "Wer zuerst kommt, mahlt zuerst" geht das Gerangel um die feinsten Extras los. Eine Berührung mit einem plötzlich auftretenden Tornado ist jedoch nicht das, was die Kämpfer im Sinn haben. Nicht alles was glänzt ist aus Gold!

Neben dem Spielwitz, der passenden Musikuntermalung und dem von Grund auf hervorragend gestalteten Spieldesign kann das Spiel mit nahezu perfekten Animationen aufwarten. Alle Bewegungen sind mit viel Liebe zum Detail in Szene gesetzt worden. Selbst Klops Kirby zaubert so manche meisterhafte Technik aus seinem Ärmel. Die Sache hat aber leider auch einen Haken: Der Kampf mit Figuren dieser Form und Größe läßt in

Stars der Manege

Und hier sind sie, die unermüdlichen, unersättlichen und unerschrockenen Kämpfer aus Nintendos Stall! Nichts ist so, wie es mal war – es herrscht Krieg!



● Super Mario – sein Verbündeter Terminator-Mario kommt ebenfalls im Spiel vor!



● Donkey Kong – keiner schleudert die Banane so tödlich wie er!



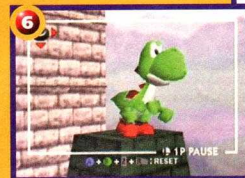
● Link – Prinzessin Zelda hat ihm wohl einen Korb verpaßt!



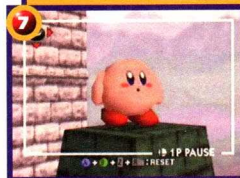
● Pikachu – klein, gelb und ziemlich doof. Aber auch er hat ein Recht auf Anerkennung!



● Samus – einigen bekannt aus der SNES-Serie Metroid. Vorsicht vor ihrer Laserwaffe!



● Yoshi – wo dieser Kerl seine Eier legt, wächst kein Gras mehr!



● Kirby – schau ihm in die Augen: Sie glühen vor Zorn! Nimm Dich in acht vor dem rosa Klops!



● Fox McCloud – von Aliens hat er die Nase voll, jetzt knöpft sich der Held aus Lytat Wars die eigenen Kameraden vor!

einem nicht unbedingt das Gefühl aufsteigen, ein "richtiges" Kampfspiel zu erleben. Es ist schon ein Unterschied, ob Mario mit seinen kurzen Gliedmaßen tritt, oder stämmige, lebensechte animierte Muskelprotze in Tekken 3 für

große Augen sorgen. Auf der einen Seite belebt dieser typische Nintendo-Knuddelfaktor das Genre und regt die Lachmuskeln an, auf der anderen Seite werden die Erwartungen an ein Beat'em-Up vielleicht nicht erfüllt. Man sollte



**Das Design ist
nahezu perfekt...**



▲ Jetzt ist es raus! Link hat einen Zwillingbruder. Wir stellen vor: auf der rechten Seite – Recht.



▲ Kirby macht sich zum Affen und stibitzt sich das Fell von Donkey Kong.



▲ Kirbys Verwandlungskünste sind schon beeindruckend.



▲ Bitte eine Portion Japanisch!

sich vorher darüber im Klaren sein, ob das bunte Treiben auf dem Schirm wirklich die eigenen Bedürfnisse befriedigt.

Kommen wir zu einem echten Highlight des Spiels: Es ist tatsächlich möglich, mit vier Spielern gleichzeitig in ein Match zu gehen! Und wir können Dir sagen, das haut wirklich rein. Ich hatte unglaublichen Spaß dabei, der Mario-Figur von Klaus etwas auf die Mütze zu geben, während sich Florian mit Link von hinten an unseren wehrlosen Chefredakteur anschling und gnadenlos zusticht.

Smash Brothers können wir uneingeschränkt empfehlen. Das Design ist nahezu perfekt und läßt kaum noch Wünsche offen. Bleibt nur zu hoffen, daß dieses Produkt so schnell wie möglich auch in Deutschland zu haben ist, denn die Importpreise sind echter Wucher! Angeblich soll das Spiel gar nicht außerhalb Japans veröffentlicht werden, woran wir aber nicht glauben können und wollen...



▲ Welches Schweinchen hätten's denn gerne? – Das mit der Brille!

SMASH BROTHERS

REVIEWS

64
POWER

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

Fighters Destiny: Laguna (ca. 110 DM)

Getestet in Ausgabe 4/98, 92%

Art of Fighting Twin: Import (ca. 130 DM)

Getestet in Ausgabe 13/97, 72%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

90

Fazit

Ein echter Smash-Hit!

43



64 Power Nummer 20



Micro Ma 64 Turbo

Ninjo

SPIELER:



KAPAZITÄT:

128 M.

RUMBLE PAK:



Vertrieb	Konami
Entwicklung	Codemasters
Genre	Rennspiel
Getestete Version	US
Erfählich	Ende März
Preis	ca. 130 DM



Kurz & Knapp

Viele Strecken
Originelles Design
Schnell
Manchmal zu schnell
Perspektivenwechsel
während des Rennens

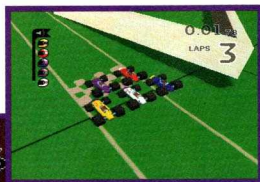
Sie sind winzig, scharfkantig und liegen haufenweise in den Zimmern kleiner Jungs herum - was ist das? Die Micro Machines!

War sie nicht eine schöne Zeit, die Kindheit? Eine Mami, die Dir mit einem speicheltiefenden Taschentuch die Eisreste aus dem Gesicht gewischt hat (ja, da kommt kein Kinderschutzverein!). Ein Papi, der abends um kurz nach sieben meinte, daß es langsam Zeit fürs Bett sei. Und unzählige Tanten, die Dich mit einem "Mein Gott, was bist Du groß geworden!" zur Seite schubsten, um sich auf die Sahnetorte zu stürzen... Nun gut, okay, von solch traumatischen Erlebnissen mal abgesehen hat so eine Kindheit doch ihre schönen Seiten: kaum Straß und viel, viel Zeit zum Spielen und Toben. So wie für Papa ein großer Mercedes eine unerklärliche Faszination ausübt, so fühlen sich viele kleine Jungs von Spielzeugautos geradezu magisch angezogen.

Besonderer Beliebtheit erfreuen sich dabei seit Jahrzehnten die Modelle von Galoob, die auch hierzulande unter der Bezeichnung Micro Machines in die Kinderzimmer zahlloser Familien gelangt sind.

Zu Lande

Bereits 1993 überlegten sich einige Leute bei Codemasters, daß es auf die Dauer etwas mühsam ist, die kleinen Autos selbst über den fusseligen Teppichboden zu schleifen. Wäre es nicht viel schöner, wenn man sie fernsteuern könnte? Da



▲ Eine Sekunde nach dem Start ist das Feld noch eng zusammen.

sich das Team jedoch weniger aus Technikern, sondern vornehmlich aus Programmieren zusammensetzte, war der folgenschwere Entschluß schnell gefaßt: Ein Rennspiel mit den Micro Machines mußte her! Gesagt, getan, und schon wenig später erfreuten sich unzählige MegaDrive-Besitzer an der unkonventionellen Raserei im Multiplayer-Modus. Jetzt, mehr als ein halbes Jahrzehnt und viele Micro Machines-Spiele später, ist es mal wieder Zeit für eine Neuauflage. Und welches System ist dafür wohl geeigneter als das

Spieltrieb

Micro Machines 64 Turbo hat Dir Spaß gemacht? Du möchtest mehr über die kleinen Fitzer wissen? Dann surfe doch einfach mal bei der reich bebilderten Homepage von "Galoob" vorbei. Beim Hersteller der Spielzeugautos erfährst Du (fast) alles über die enorme Produktpalette!



Die Liebe zum De



▲ Im Chemielabor verwandeln sich die Autos hin und wieder in fahrende Feuerbälle.



Speicheroptionen

SPEICHER:
Speichert Meister-
schaftsstatistiken
CONTROLLER PAK:
Speichert persönliche
Spieldaten

chines



Nintendo 64?

Das wirklich Innovative an *Micro Machines 64 Turbo* ist daher auch der Mehrspielermodus. Stolz auf ihr Können auf der Piste beweisen – gleichzeitig! Acht gleichzeitig? Wie soll das denn gehen? Ganz einfach: Zwei Spieler teilen sich ein Pad! Über den praktischen Sinn dieser Idee kann man sicherlich geteilter Meinung sein. Aber



▲ Nur die ersten beiden Plätze zählen – Bronze ist bereits Blech!

il ist förmlich spürbar



◀ Im 2-Spieler-Modus mußt Du Deinen Mitfahrer an den Bildschirmrand zwingen.

schließlich ist dieser Modus sowieso mehr oder weniger als Gag gedacht.

Wann hat man schließlich mal acht Videospielbegeisterte gleichzeitig vor der Glotze? Siehst! Im Regelfall dürften also eher ein bis vier Starter das Rennen unter sich ausmachen, und da hat dann auch jeder sein eigenes Pad.

Nachdem Du Dich für einen der acht Fahrer entschieden hast, stehen Dir anschließend zahlreiche Spielmodi zur Wahl, in denen Du ganze Rennserien bestreiten, gegen einen einzelnen Computergegner oder gegen die Zeit fahren kannst. Besteilst Du im Championship-Modus mehrere Rennen am Stück, wird das Fahrerfeld von vier Computergegnern komplettiert. Für Dich zählen jetzt nur erste und zweite Plätze. Wirst Du zweiter, qualifizierst Du Dich für das nächste Rennen. Wenn Du gewinnst, bekommst Du zusätzlich ein virtuelles Spielzeugauto. Reicht es maximal für den dritten Platz, verlierst Du eines von drei Leben – bist Du alle los, ist das Spiel für



Die Vorgänger

Die *Micro Machines* haben schon eine lange Videospieltradition. Bereits 1993 erschien das erste Game mit den kleinen Spielzeugautos für den MegaDrive. Im Laufe der vergangenen Jahre folgten dann Umsetzungen für den Amiga, für PC, das SuperNES, den CDi und auch für die PlayStation.

Dich gelaufen.

Die Spielzeugautos sind natürlich nicht nur zur einmaligen, optischen Begutachtung da; in einem speziellen "Test Drive"-Modus (hat nichts mit der bekannten Spielserie zu tun!) kannst Du Deine Wägelchen probefahren. Zuerst werden sie Dir mit ihren Vor- und Nachteilen vorgestellt, und danach geht's auf eine Piste Deiner Wahl – natürlich ohne jeden (ernsthaften) Druck von Zeit oder anderen Fahrern.

Zu Wasser

Hast Du mal ein paar Freunde zu Gast, kannst Du, wie bereits erwähnt, mit mehreren Leuten an den Start gehen. Dabei ist es sogar möglich, Teams zu bilden, um den Zorn der anderen nicht



45





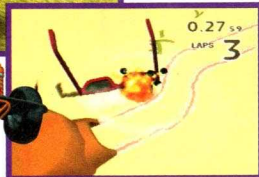
Acht auf einen Streich!

Das wohl ungewöhnlichste Feature von Micro Machines 64 Turbo ist zweifellos der Mehrspielermodus für bis zu acht wagemutige Fahrer gleichzeitig. Aber wie soll das gehen? Das Nintendo 64 hat doch nur vier Joypad-Anschlüsse! Ganz einfach: Jeweils zwei Spieler teilen sich ein Joypad! Der linke Spieler nutzt das digitale Pad, der rechte Spieler drückt auf den C-Knöpfe herum. Das wirkt zwar auf den ersten Blick total chaotisch, macht aber riesig Spaß – vorausgesetzt, Du hast einen großen Fernseher!



Du kannst die Spiele

▲ Die Strecken wurden mit viel Liebe zum Detail konzipiert.



▲ Die Kollision mit einer Sonnenbrille kann in Micro Machines tödlich sein.

nur auf Dich allein zu ziehen. Auch hier kannst Du gegen die Uhr fahren oder versuchen, mit mehr oder weniger rechten Mitteln den Sieg davonzutragen.

Wer fair fahren will, schaltet schon gleich zu Beginn sämtliche Extrawaffen aus. Wer jedoch seine eigene Inkompetenz verschleiern möchte, kann mit allerhand Zubehör seinen Wagen während des Rennens tunen. Die Praxis hat jedoch gezeigt, daß es sich empfiehlt, völlig ohne Hilfsmittel zu fahren. Es gibt

davon einfach zu wenige, um einen Mario Kart-ähnlichen Spaß aufkommen zu lassen; dafür konnte man bei Mario Kart aber auch nicht zu acht spielen...

Zur Regulierung des Schwierigkeitsgrades haben sich die Codemasters etwas besonderes einfallen lassen: Zum einen wurden die Strecken in verschiedene Grand Prix aufgeteilt, zum anderen kannst Du die Spielgeschwindigkeit vor jeder Rennserie bestimmen. So werden vermeintlich einfache Strecken bei hoher Geschwindigkeit plötzlich zu einer schier unlösbaren Herausforderung. Während andere Racer das Problem haben, daß das Spielgeschehen oft zu langsam abläuft, hast Du diese Sorge bei *Micro Machines* ganz bestimmt nicht. Im Gegenteil! Für Anfänger ist das Spiel stellenweise fast schon unspielbar. Übung macht den Meister. Bei kaum einem Spiel traf diese altkluge Weisheit mehr zu. Du mußt die Strecken quasi im Schlaf beherrschen, um gegen die CPU bestehen zu können. Was das Memorieren der Strecke (unnötig) erschwert, ist die sich drehende Kamera. Zwar wird das Geschehen immer von schräg oben gezeigt, aber es kommt häufig (besonders auf langen Geraden!) davon einfach zu wenige, um einen Mario Kart-ähnlichen Spaß aufkommen zu lassen; dafür konnte man bei Mario Kart aber auch nicht zu acht spielen...



▲ Ist sie nicht wunderschön, die karierte Tischdecke? Okay, eigentlich ja nicht...



vor, daß sich durch einen Schwenk der Blickwinkel auf Dein Vehikel verändert. Hat man sich dran gewöhnt, ist's okay, aber am Anfang kann es einen in den Wahnsinn treiben. Ansonsten gibt's nicht viel zu meckern. Besonders die Grafik ist ein Augenschmaus. Detailliert, abwechslungsreich und, wenn man auf Kleinigkeiten achtet, superwitzig.

schwindigkeit bestimmen

Aber nicht in der Luft

So fährt man bei einigen Strecken über den Tisch eines Chemielabors. Natürlich liegt da auch ein Periodensystem herum. Wenn man genau hinsieht, scheinen die Herren Programmierer in ihrer Schulzeit nicht die besten Chemieschüler gewesen zu sein: So wurde aus "Bi" für "Wismut" kurzerhand "Bisquit", und auch wenn Knoblauch eine elementare Zutat für eine jede gute Mahlzeit ist, so steht "Ga" in der Chemie keinesfalls für "Garlic"! Die Sorgfalt bei den Details ist wirklich beeindruckend. Fährt man auf dem Frühstückstisch durch verschüttete Milch, zieht man eine kurze Spur des weißen Kuhsaftes hinter sich her. Und daß eine Schiffsschraube auf dem Blatt einer Seerose keinen Halt findet, wurde



▲ Ups, den hat's in der Kurve aber total zerrissen!

ebenso berücksichtigt wie der Gummibetrieb bei durchdrehenden Reifen. Die Steuerung der Boliden ist bestehend einfach und wird nur durch die teils wirklich zu hohe Geschwindigkeit eingeschränkt.

Wer also einen Multiplayer-Spaß im Stil der frühen 90er sucht, der sollte schon mal sein Sparschwein schlachten. Auf seine eigene Art und Weise ist *Micro Machines 64 Turbo* für Dein 64-Bit-Nintendo (noch?) einzigartig!

▼ Schon mal zu viert über ein Baguette gerast?



▲ Hat nach drei Runden keiner den KO-Modus gewonnen, gibt's einen Sudden Death.



▲ Bis zu acht Fahrer heizen gleichzeitig über die Strecke – da kommt jeder auf seine Kosten.

2. Meinung

Mir hat die flotte Raserei unheimlich viel Spaß gemacht. Hin und wieder ruckelt's zwar ein wenig, im großen und ganzen ist MM64T aber genau das, was ich mir erhofft habe! **KARSTEN ROHLOFF**

Wertung



MICRO MACHINES 64 TURBO

REVIEWS

64
POWER

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

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

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



85

Fazit

Superschneller Rennspaß für bis zu acht Spieler!

55

64 Power Nummer 20



▲ Man kann deutlich sehen, welche Waffen Deine Gegner bei sich haben.



▲ Nützliche Turbo-Felder sind an den unmöglichsten Plätzen angebracht. Wer landet hier nicht im Wasser?



▲ Achte auf die tödlichen Spieße! Mit Höchstgeschwindigkeit geht es an ihnen vorbei...

Penny Racers

Ninfo

SPIELER:

KAPAZITÄT:

RUMBLE PAK:

Vertrieb	THQ
Entwicklung	THQ
Genre	Rennspiel
Geladene Version	D
Erhältlich	Jetzt!
Preis	ca. 90 DM

Und noch ein Rennspiel für das N64! Hey, Moment mal... das kennen wir doch schon?!

Penny Racers ist für manche N64-Besitzer ein alter Hut. In Ausgabe 10/98 testeten wir bereits die Originalversion aus Japan, die unter dem Namen *Choro Q* bekannt ist. Penny Racers steht dem Original in nichts nach. Kein Wunder, warum sollte ein Spiel mit so wenig Inhalt irgendwie schlechter werden? Und Verbesserungen haben wir eh nicht erwartet.

Penny Racers verspricht eine ganze Menge, hat aber nur wenig unter der Haube. Das Spiel besteht aus zahlreichen Rennen, die in beliebiger Reihenfolge

gefahren werden dürfen. Wenn Du als erster über die Ziellinie fährst, kannst Du Extra-Strecken und andere Features aufdecken. Anfänglich wählst Du Spieler aus einer ganzen Reihe von Autos Dein Traumauto aus und startest damit ein Rennen. Vorher erlaubt das Programm, Einstellungen an der Karosserie, den Reifen, dem Motor und den Waffen vorzunehmen. Je nach gewählter Wagenklasse, von A bis C, erhält der Spieler einige Punkte, die auf die Wageneinstellungen verteilt werden dürfen.

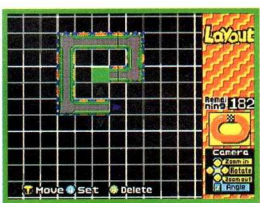
Nach einem Rennen haben die Fahrer auf den drei vorderen Plätzen die Möglichkeit, ihren Gegnern Teile zu klauen. Das gegnerische Fahrzeug leidet natürlich stark darunter, während das eigene aufgerüstet wird. Das klingt ziemlich interessant, führt aber letzten Endes oft zu Frust. Die vom Computer gesteuerten Wagen sind von vornherein mit Superbewaffnung ausgestattet und hämmern Deinen Wagen mit Leichtigkeit in Grund und Boden. Danach bedienen sie sich auch noch an den letzten wenigen Ausrüstungsteilen.

an Abwechslung herausholen sollen. Diese paar Elemente schaffen es einfach nicht, die Aufmerksamkeit aufrechtzuerhalten und wirken so, als ob sie gerade noch in letzter Sekunde ins Spiel eingebaut wurden. Auf einigen Strecken der Wildnis, wie in Vulkan- oder

Spar Dir Deine Pennies lieb

Arktis-Landschaften, hat das Fehlen von Details oft zur Folge, daß man die richtige Route nicht mehr erkennen kann - in den Eiswälen sieht alles aus wie ein einziger weißer Brei!

Das Gameplay ist zum Teil etwas



▲ Designe Deine eigenen Strecken - statt sie mit tödlichen Kurven aus, die jeden Profischnitten lassen.



Baustopp

Die Strecken in Penny Racers sind heftigst ordinär. Sie bestehen fast alle aus einer Runde mit einigen Windungen und Abkürzungen, die wohl zumindest ein Minimum

Kurz & Knapp

Gleichbleibende Geschwindigkeit, auch im Mehrspielermodus

Tonnenweise Autos

Zahlreiche Design-Optionen

- Autos sehen wie Ziegelsteine aus
- Strecken sehr langweilig
- Frust kommt schnell auf





▲ Der Vierspielermodus ist schnell und fesselnd, aber Du hast kaum Chancen, wenn die anderen bessere Wagen fahren.



▲ Die Spin-Waffe kann für Dich gefährlicher sein als für die Gegner, da sich auch die Kamera mit dreht!

unfair ausgefallen. Die Superautos des Computers fahren locker an Dir vorbei, und nur durch äußerst trickreiche

r für Mario Kart?

Vorgehen gelingt es Dir, irgendwie mit ihnen mithalten. Ein paar Turbo-Pfeile auf der Strecke helfen Dir dabei, doch der größte Vorsprung kann in kürzester Zeit zunichte gemacht werden, wenn Du von einem Geschloß getroffen wirst.

Und so ist es keine Seltenheit, daß Dich ein Gegner von der Strecke ballert und alle anderen Fahrer gemächlich an Dir vorbei rasseln, während Du (noch) hoffnungsfroh versuchst, Dich wieder aufzurappeln. Dann fehlt auch noch die Möglichkeit zu springen. Statt dessen haben es die Entwickler bevorzugt, eine witzige Hupe zu integrieren. Na toll! Das Umfahren von Hindernissen wird früher oder später zum reinsten Glücksakt. Als wenn das nicht schlimm genug wäre,

Diebstahl!

Penny Racers reizt förmlich zum Wagenklau an! Na ja, zumindest zum Teillek. Nach dem Sieg in einem Rennen schlüpfst Du in die Rolle eines Straßenjungen aus South Central LA, der die beraubten Wagen auf Ziegelsteinen stehend zurückläßt. Vielleicht nicht ganz so, aber wie wär's mit einem neuen Spoiler?



haben die Explosionen der Waffen einen so großen Radius, daß man oft Opfer eines Angriffes wird, auch wenn man gar nicht das Ziel war.

Geld zurück

Der erfreulichste Bestandteil des Spiels ist der Mehrspielermodus. Selbst mit vier Spielern behält das Spiel seine Geschwindigkeit und die Auflösung bei. Wagen können im Einspielermodus kreierte, auf ein Controller Pak gespeichert und später zur Konsole eines Freundes mitgenommen werden. Der Sieger kann seinem Kontrahenten dann Wagenteile entwenden, was die Grundlage für spannende Matches bildet.

Im Spiel ist zudem ein kleiner Streckeneditor integriert. Erschaffe Deine eigenen Bahnen und speichere sie auf einem Controller Pak ab. Auf diesen Pisten geht es dann im Mehrspielermodus richtig zur Sache.

Abgesehen von diesem gelungenen Feature ist das Spiel, was das Gameplay und die visuelle Darstellung betrifft, sehr bescheiden geraten. Den Entwicklern scheinen wohl die Ideen ausgegangen zu sein. Wir empfehlen da schon eher Mario Kart 64 oder Diddy Kong Racing.



Speicheroptionen

SPEICHER:
Speichert
Medallien und
Extra-Strecken
CONTROLLER PAK:
Speichert Wagen- und
Strecken-Designs



PAL Performance

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

Ranbalken:

Keine

Geschwindigkeit:

Kein Unterschied zum Original!

2. Meinung

Penny Racers wird besser, wenn man sich durch die frühen Strecken geschlagen hat. Aber es wird nicht so gut, daß es sich lohnt, diese überhaupt zu befahren! Ein Billigspiel – spar Dir Deine Pennies!

THOMAS RICHTER

Wertung



64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

Diddy Kong Racing: Rare (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 13/97, 95%
Mario Kart 64: Nintendo (ca. 90 DM)
Getestet in Ausgabe 4-5/97, 80%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



Fazit

So billig wie der Name!



▲ Knapp daneben ist auch vorbei – man kann halt nicht immer treffen...



▲ Die riesigen Levels sehen teilweise sehr beeindruckend aus – vom Dschungel bis HighTech, für jeden ist was dabei.



▲ Schau mal, was der Typ da auf dem Rücken hat! Wetten, daß er gleich nicht mal mehr seinen Kopf tragen kan?

Ninfo

SPIELER:

KAPAZITÄT: 256 M.

RUMBLE PAK:

Vertrieb	Acclaim
Entwicklung	Iguana
Genre	Shooter
Getestete Version	D
Erhältlich	jetzt!
Preis	ca. 100 DM

Turok 2: Seeds of Evil

Wer hätte gedacht, daß Turok neben Ugh und Agh auch Deutsch versteht?!

Turok 2: *Seeds of Evil* ist ohne Zweifel ein wirklich feines Spielchen. Nicht ohne Grund hat es von uns eine fette 94%-Wertung bekommen. Daß Acclaim sich aber im Nachhinein doch noch für eine dem deutschen Markt angepaßte Version entschieden hat, traf uns wie ein Schlag! Schließlich hatten wir stets behauptet, daß das Game hierzulande nicht anders als im Rest der Welt aussehen wird. Um so genauer nahmen wir daher die neue, deutsche PAL-Version unter die Lupe.

Bloß nicht rot werden

Acclaims Entscheidung, *Turok 2* in geänderter Form in Deutschland zu veröffentlichen, war eine gute. Sieht man z.B. solche Waffen (und deren Wirkung!) wie den Cerebral Bore in der US-Version, dann hätte die BPJS mit Sicherheit früher oder später zugeschlagen und uns *Turok 2* vor der Nase weggeschnappt! Dieses "Hilfsmittel", das seine Opfer verfolgt und sich durch das Gehirn bohrt, ist nicht das einzige, was schwachen Gemütern auf den Magen schlagen könnte. Mit Blut wurde dort nämlich

ebenfalls nicht gespart.

Acclaim hat nicht nur den Cerebral Bore und das rote Blut entfernt, sondern auch für positive Veränderungen gesorgt. Die Sprachausgabe ist nämlich jetzt komplett in Deutsch zu hören! Wenn sich eine Firma so viel Mühe mit der Umsetzung für ein einziges Land gibt, dann kann man ihr doch auch die Verzögerung verzeihen, oder? Man sieht ja, was aus Rares *Goldeneye* geworden

ist – die BPJS indizierte kurzerhand das Spiel, und schon schrien deutsche Spieler jeden Alters danach, weil es nur noch über den Importweg zu haben war, aber nicht jeder wußte, wie das gehen soll.

Alte Klasse

Ansonsten ist *Turok 2: Seeds of Evil* genauso gut wie eh und je. Turok läuft, rennt, springt, schwimmt, taucht, klettert von Level zu Level und läßt dabei seine Waffen sprechen, von denen es auch ohne Cerebral Bore jede Menge gibt. Iguana hat es verstanden, für eine angemessene Atmosphäre zu sorgen, viele gekonnt animierte Gegner ins Spiel zu schicken, und trotzdem eine



Kurz & Knapp

Geniale Grafiken
Phantastische Animationen
Gelingene deutsche Umsetzung
Deutsche Sprachausgabe
Teilweise zu lange Korridore



Speicheroptionen

SPEICHER:
Nicht vorhanden
CONTROLLER PAK:
Speichert mehrere Spielstände.



▲ Über die Intelligenz der Gegner läßt sich streiten – besonders helle sind sie jedenfalls nicht...



PAL Performance

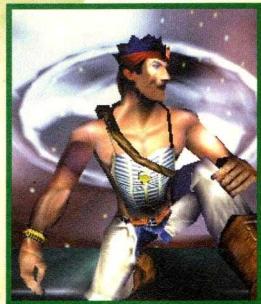
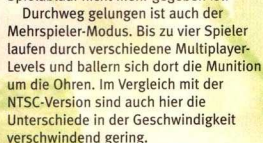
Wie schneidet die deutsche Version im Vergleich mit der Import-Cartridge ab?

Ranbalken:

Keine

Geschwindigkeit:

Kaum nennenswerte Unterschiede.



KARSTEN ROHLOFF



Ach ja: Man hat die Monster im Spiel gelassen und sie nicht durch Roboter ersetzt, wie es beim ersten Teil der Fall war. Wir müssen also Acclaim dankbar sein! Niemand hätte hierzulande etwas von einem indizierten Spiel, das auf umständlichem Wege über den Import bezogen werden mußte und dann auch noch sauteuer ist.



▲ So wie man sehen kann sehen die Effekte der Waffenkasse aus!

The diagram shows a DualShock 3 controller with the following button functions:

- L: Karte aufrufen** (Left button)
- B: Waffen-auswahl** (Bottom button)
- R: Springen** (Right button)
- A: Waffen-auswahl** (Triangle button)
- Gelb oben: Vorwärts laufen/klettern** (Yellow button)
- Gelb unten: Rückwärts laufen** (Yellow button)
- Gelb rechts: Nach rechts laufen** (Yellow button)
- Gelb links: Nach links laufen** (Yellow button)
- => Karte scrollen (+ L), ducken, Sniper-Modus** (Left stick)
- Z: Waffe einsetzen** (Right stick)

Exzellentes Spiel, auch in der deutschen Fassung!

WANTED



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

1993 Nintendo Official

64
POWER

Bestellcoupon

Name:
 Straße:
 PLZ/Ort:
 Unterschrift
 (Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

ICH MÖCHTE FOLGENDE HEFTE:

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

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.

BITTE SENDEN AN: **64 power • BESTELLSERVICE • Postfach 3161 • 48581 Gronau**

Die grosse 64Power-Leserumfrage

ES IST WIEDER MAL SOWEIT: DAMIT WIR WISSEN, WER IHR SEID UND WAS IHR VON UNS, DEN MACHERN DES HEFTES, JETZT UND IN ZUKUNFT ERWARTET, MACHEN WIR AUCH IN DIESEM JAHR EINE LESERBEFRAGUNG. FÜR EUCH WIRD SICH DIE TEILNAHME GLEICH DOPELT LOHNER, DENN ZUM EINEN KÖNNEN WIR DANK EUREN ANTWORTEN DIE 64POWER NOCH BESSER MACHEN, ALS SIE OHNEHIN SCHON IST. ZUM ANDEREN VERLOSEN WIR UNTER ALLEN EINSENDERN, DIE AUF DER RÜCKSEITE IHREN ABSENDER EINTRAGEN, FÜNF 64POWER-JAHRESABONNEMENTS. IST DAS GUT? NA ALSO DANN AUF UND SCHICKT DIESEN UMFRAGEBOGEN ODER EINE KOPIE IN EINEM AUSREICHEND FRANKIERTEN UMSCHLAG* AN:

1. Ich bin

- ☐ männlich
- ☐ weiblich
- ☐ nicht ganz sicher

2. Mein Alter

- ☐ bis 10
- ☐ 11 bis 14
- ☐ 15 bis 17
- ☐ 18 bis 21
- ☐ 22 bis 25
- ☐ 26 bis 30
- ☐ 31 bis 40
- ☐ 41 bis 50
- ☐ 51 bis 60
- ☐ über 60 Jahre

3. Familienstand

- ☐ solo
- ☐ verliebt
- ☐ verlobt
- ☐ verheiratet
- ☐ geschieden
- ☐ verwitwet
- ☐ Kind(er):

4. Mein Beruf

- ☐ Schüler (bitte Art der Schule angeben, also z.B. Gymnasium, Grundschule, Baumschule, usw.)

- ☐ Angestellter (bitte Branche angeben)

- ☐ arbeitslos
- ☐ Arbeiter
- ☐ Arzt
- ☐ Auszubildender
- ☐ Beamter (außer
- ☐ Polizei)
- ☐ Bereitschaftsdienst (inkl. Polizei)
- ☐ Hausfrau/ Hausmann
- ☐ Krankenhaus-/Pflegedienst
- ☐ Selbständig (bitte Branche angeben)

- ☐ Soldat (bitte angeben, ob W-10, SaZ oder BS)

- ☐ Student
- ☐ Zivildienstleistender
- ☐ Anderes (bitte angeben)

5. Ich schaue am liebsten folgende(n) Free-TV-Sender (Mehrfachnennungen möglich):

- ☐ ARD
- ☐ ZDF
- ☐ 3. Programme
- ☐ RTL
- ☐ SAT.1
- ☐ Pro Sieben
- ☐ Kabel 1
- ☐ RTL 2
- ☐ Super RTL
- ☐ VOX
- ☐ TM3
- ☐ MTV
- ☐ VIVA



- ☐ DSF
- ☐ Eurosport

6. Vor der Glotze verbringe ich

- ☐ Mehrere Stunden täglich
- ☐ Bis zu einer Stunde am Tag
- ☐ Mehrmals die Woche
- ☐ Höchstens einmal die Woche



*AUF KEINEN FALL BESTELLSCHNEIDEN ODER GAR GELD ODER SCHECKS BEILEGEN, DA DIE BEARBEITUNG LÄNGER ALS GEWÖHNLICH DAUERN WÜRDEN UND WIR AUßERDEM KEINE GARANTIE BEI VERLUST ÜBERNEHMEN KÖNNEN. EINSCHLUSCHLUS IST DER 28. MÄRZ 1999, DAS ERGEBNIS UND DIE NAMEN DER GEWINNER LEST IHR IN HEFT 6/99.



62

- ☐ So gut wie gar nicht
☐ Ich schaue niemals fern

7. Mein bevorzugter Fernsehtag ist

(bitte angeben)

8. Meine Lieblingssendung ist

(bitte angeben)

9. Ins Kino gehe ich

- ☐ regelmäßig
☐ ab und zu
☐ eher selten
☐ nie

10. Am liebsten sehe ich

(bitte Filmgenre(s) angeben)

DU UND DEINE KONSOLE

11. Ich besitze außer dem Nintendo 64

(bitte eine 1 eintragen) bzw. werde mir
 anschaffen (bitte eine 2 eintragen)

- ☐ PC
☐ PlayStation
☐ Dreamcast
☐ Color-Gameboy
☐ Anderen Computer
☐ Andere Konsole

12. Mich interessieren vor allem

(bitte Genres angeben, z.B. Action oder
 Strategie)

13. Mein Nintendo 64 nutze ich

- ☐ Länger als drei Stunden täglich
☐ Bis zu drei Stunden täglich
☐ Mehrmals die Woche
☐ Nur gelegentlich

14. Das Spielangebot fürs N64 ist

- ☐ Mehr als ausreichend
☐ Ausreichend
☐ Kaum ausreichend
☐ Unzureichend

15. Die Preise für Spiele finde ich

- ☐ entschieden zu hoch
☐ teils angemessen, teils nicht
☐ angemessen
☐ dürfen ruhig mehr kosten

HEFTINHALT

16. Ich werde nun die ständigen Heftinhalte wie in der Schule mit Noten von 1 bis 6 bewerten.

- [] 64 Zooms
 [] Cheat-Zentrale
 [] Editorial
 [] Features
 [] Gamewatch
 [] Inhalt
 [] Lesercharts
 [] Newsflash
 [] Onkel Toms Posthütte
 [] Reviews
 [] Spielhilfe
 [] Index

17. Der Schreibstil der 64Power ist

- ☐ cool, weiter so
☐ kann ruhig noch frecher sein
☐ sollte sachlicher sein
☐ keine Ahnung, ich schaue mir nur die
 Bilder an

18. Die Mischung aus Artworks, Freistellern und unterschiedlich großen Screenshots sollte

- ☐ so bleiben, wie sie jetzt ist
☐ lieber mehr Artwork, dafür weniger
 Screenshots
☐ lieber weniger Artwork, dafür mehr
 Screenshots
☐ Artwork ist okay, aber lieber
 größere, dafür weniger
 Screenshots
☐ Artwork ist okay, aber lieber
 kleinere, dafür mehr Screenshots

Insgesamt bewerte ich das Layout mit

[....] von 100 Prozent.

19. Das gesamte Heft bewerte ich mit

[....] von 100 Prozent

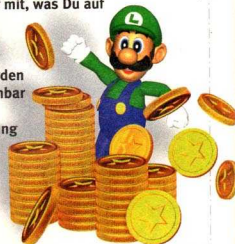
20. Ich lese die 64Power

- ☐ schon seit der ersten Ausgabe
☐ seit Ausgabe
☐ dies ist meine erste

Ich bin Abonnent: ☐ Ja ☐ Nein

20. Falls Du Verbesserungsvorschläge für unser
 Heft hast oder besondere Kritik üben willst,
 lege bitte einen Extrazettel mit in den Umschlag
 und teile uns darauf mit, was Du auf
 dem Herzen hast.

Besonders oft
 genannte
 Wünsche/Kritik werden
 wir – sofern es machbar
 ist – bei unserer
 künftigen Heftplanung
 berücksichtigen.



VERLOSUNG

Diesen Teil bitte nur ausfüllen, wenn
 Du an der Verlosung der 5 Jahresabos
 teilnehmen möchtest.
 Deine Angaben werden vertraulich behandelt
 und nicht an Dritte weitergegeben.

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Wohnort

Telefon (tagsüber)
 (bitte nur angeben, wenn Du im Falle des Abo-
 Gewinns vorab telefonisch benachrichtigt
 werden möchtest).

64 POWER Leser Charts

Willkommen zur aktuellen Übersicht Eurer ganz persönlichen Charts!

- Das Gerangel um die vorderen Plätze geht wieder los. Zelda 64: Ocarina of Time hält sich allen Erwartungen entsprechend immer noch auf Platz 1, während sich Turok 2: Seeds of Evil dank der Veröffentlichung in Deutschland auf Platz 2 durchringen konnte. Stark abgerutscht sind dagegen Banjo-Kazooie und Mission: Impossible. Star Wars: Rogue Squadron zieht auch immer stärker an und schaffte es tatsächlich noch, sich auf Platz 3 vorzukämpfen. Oh, und Body Harvest hat es diesmal ebenfalls in die Top 10 geschafft. Gratulation!

TOP 10

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

Lourens MOST WANTED

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

FLOP 5

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

MACH MIT...

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

And the winner is...

Unter allen Einsendungen verlosen wir jeden Monat ein Joypad von Interact, so habt auch Ihr noch mehr davon. Der Gewinner in diesem Monat ist **Oliver Erndwein** aus Waghäusel. Herzlichen Glückwunsch!

OLIVERS TOP 5

1. Zelda 64
2. ISS 98
3. WCW vs NWO Revenge
4. Mission: Impossible
5. Rush 2

OLIVERS FLOP 5

1. Body Harvest
2. F-1 World Grand Prix
3. GASP
4. MRC
5. Bomberman Hero



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 keine bessere Adresse für Dich als unsere...



Cheat-Zentrale

SPIELHILFE

Rogue Squadron

66

Die Macht war mit uns,
und deshalb waren wir
in der Lage, diese

Spielhilfe für Euch zu erstellen.



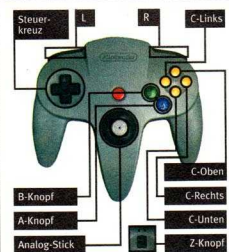
Turok 2, 3. Teil

78

Im letzten Teil unserer
umfassenden Lösung
zeigen wir Euch nicht
nur, wie man Primagen einen
Kopf kürzer macht!



Pad im Überblick



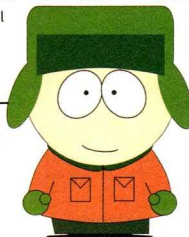
SOUTH PARK

Verglichen mit den Cartoons ist das Spiel
eher enttäuschend. Vielleicht machen
diese Cheats das Game interessanter.

FUNKTION

CODE

Alle Cheats	BOBBYBIRD
Levelauswahl	THEEARTHMOVED
Unverwundbarkeit	ASSMAN
Alle Waffen	FATKNACKER
Unendlich Munition	FATKERNACKER
Skinny-Modus	VEGGIEHEAVEN
Großer-Kopf-Modus	MEGANOGGIN



Feder- und
Tinte-Modus
Credits anschauen
Alle Charaktere
Officer Barbrady
Mr. Mackey
Phillip
Terrance
Mr. Garrison
Chef
Wendy
Pip
Ike
Mrs. Cartman
Mephisto
Jimbo
Ned
Big Gay Al
Alien
Starvin Marvin

PLANEARIUM
SCREWYOUIGUYS
OMGTKKYB
ELVISLIVES
CHEATINGISBAD
PHAERT
RAFT
DOROTHYSFRIEND
LOVMACHINE
CHECKATACO
FISHNCHIPS
KICKME
ALLWOMAN
GOODSCIENCE
STARINGFROG
HAWKING
OUTRAGE
MAJESTIC
SLAPUPMEAL



TUROK 2 SEEDS OF EVIL

Diese beiden Codes sind zwar nicht sonderlich hilfreich, aber
zumindest interessant.

Juans Cheat

Gib den Code HEEERESJUAN ein, um auf dem goldenen
Diamanten ein Gesicht zu sehen.

Zachs Cheat

Gib den Code AAHGOO ein, um goldene Diamanten blau zu
machen und ein Babygesicht darauf zu sehen.

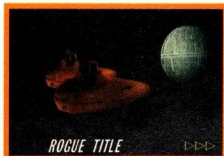




Paßwort-Eingabeschirm



Filme anschauen



Musiktest

STAR WARS ROGUE SQUADRON

Ein Knüller, nicht nur für Star Wars-Fans. Es lohnt sich auf jeden Fall, diese Cheats mal auszuprobieren!

CHEAT

PASWORT

Unendlich Leben
Credits anschauen
Anderes Radar
AT-ST steuern
Mehr A-Wings
Filme anschauen
Millennium Falke
Musiktest
Alle Power-Ups

IGIVEUP
CREDITS
RADAR
CHICKEN
ACE
DIRECTOR
FARMBOY
MAESTRO
TOUGHGUY



Millennium Falke

TIE-Interceptor fliegen

Gib das Paßwort für die Steuerung des Millennium Falken ein. Gib danach das Paßwort TIEDUP ein. Gehe anschließend zur Schiffsauswahl zum Millennium Falken und drücke den Analog-Stick nach oben. Jetzt darfst Du den TIE-Interceptor fliegen.

Beggar's Canyon

Gewinne in allen 16 Missionen mindestens die Bronzemedaille, um in Beggar's Canyon einen T-16 Skyhopper steuern zu dürfen.

Death Star Trench

Gewinne in allen 16 Missionen mindestens die Silbermedaille, um durch den Graben des Todessterns zu fliegen.

Battle of Hoth

Gewinne in allen 16 Missionen die Goldmedaille, um mit dem Snowspeeder in die Schlacht von Hoth zu ziehen.



AT-ST steuern

MICRO MACHINES 64 TURBO



Mit diesen Cheats wirst Du nie wieder Niederlagen einstecken müssen.

Neun Leben

Gib im Einspielermodus CATLIVES als Namen ein. Ein Sound bestätigt die richtige Eingabe. Du kannst weitere Leben hinzufügen.



Alle Strecken öffnen

Gib im Mehrspielermodus GIMMEALL als Namen ein, um alle Strecken befahren zu dürfen.



Star Wars: Rogue Squadron

Mit unserer Spielhilfe ist die Macht auf Deiner Seite!

AMBUSH AT MOS EISLEY

LEVEL 1: MISSIONSBRIEFING

“Starte zusammen mit Wedge Antilles zu einem Erkundungsflug über Mos Eisley und halte nach besonderen Vorkommnissen Ausschau.”



MISSIONSZIELE

- Beschütze die Basis
- Zerstöre die Such-Droiden
- Beschütze Mos Eisley
- Eliminiere imperiale Kräfte

STANDARDSCHIFF: X-Wing
IMPERIALE KRÄFTE: Such-Droiden, TIE-Bomber, Sturmtruppen

Dieses Level ist sehr einfach. Zerstöre zunächst alle imperialen Such-Droiden, bevor sie zu viele Gebäude zerstören. Die anderen Mitglieder des Rogue-Geschwaders helfen Dir dabei, aber sie schaffen es natürlich nicht ohne Dich. Folge dem



orangefarbenen Dreieck auf dem Radar zu den Gruppen von Droiden und zerstöre sie aus der Luft. Es bedarf jeweils nur einiger Schüsse.

Wenn der letzte Droide erledigt ist, wird der Raumhafen von Mos Eisley von TIE-Bombern attackiert. Zerstöre sie, bevor sie den Hafen in Schutt und Asche legen. Wenn Du die Goldmedaille möchtest, mußt Du die vier Sturmtruppen finden, die sich in der Nähe einer Fluchtkapsel aufhalten. Erledigt Du die Droiden in richtiger Reihenfolge, sollten die Truppen nicht

▲ Mos Eisley wird angegriffen! Erledige möglichst schnell die TIE-Bomber, oder in der Kantine gibt es heute Abend keine Drinks!

weit entfernt sein. Halte nach vier roten Punkten Ausschau und erledige die Truppen, bevor es nach Mos Eisley geht. Hänge Dich zu Beginn des Bombenangriffs der TIE-Bomber an ihr Heck und nimm sie unter Beschuß. Der Kurs ist dabei meistens der gleiche. Ein paar Treffer mit dem Blaster reichen aus, und die Dinger enden als Blechhaufen! Es gibt insgesamt sechs TIE-Bomber.



▲ Schalte zuerst die angreifenden Such-Droiden aus.



RENDEZVOUS ON BARKHESH

LEVEL 2: MISSIONSBRIEFING

“Eskortiere die Transporter der Rebellen durch gefährliches imperiales Gebiet.”

MISSIONSZIELE

- Schütze den Konvoi

STANDARDSCHIFF: X-Wing

IMPERIALE KRÄFTE: Such-Droiden, TIE-Bomber, TIE-Fighter, Sturmtruppen, AT-STs, Geschütze

Nach einer Mission, die alles andere als schwierig ist, vernichte zunächst die Gruppe von Such-Droiden gleich am Anfang direkt vor Dir. Fliege danach weiter zum Konvoi der Rebellen, der zur Abfahrt bereitsteht. Fliege an ihm vorbei und schalte die nächsten Such-Droiden aus. Steuere dann nach rechts und fliege durch den Canyon. Zerstöre die drei AT-STs.

So wird der Weg für den Konvoi frei. Allerdings benötigt er jetzt Verteidigung in der Luft, denn er wird von TIE-Bombern angegriffen. Vernichte sie und fliege vor dem Konvoi in das große, offene Gebiet, wo Dich drei weitere AT-STs erwarten.



Zerstöre diese Walker und auch die Geschütztürme auf den angrenzenden Hügeln. Kreise als nächstes über dem Gebiet und zerstöre alle TIE-Bomber. Der Konvoi gelangt nun sicher zum Rendezvous-Punkt.

Für die Goldmedaille mußt Du dem Konvoi vorausfliegen und die kleine imperiale Installation zerstören, die von zwei AT-STs und einem Geschütz verteidigt wird. Kümmere Dich dann um die Sturmtruppen am Boden. Angeblich sollst Du zum Konvoi zurückkehren – kümmere Dich aber besser um den Rest der imperialen Kräfte.

▲ Die AT-STs in diesem Level bleiben an Ort und Stelle stehen und sind dadurch leicht zu eliminieren. Laß den Konvoi nicht zu nahe kommen!



▶ Die Such-Droiden sind Deine ersten Gegner in diesem Level. Schalte sie schnell aus.



▲ Am wichtigsten ist die Zerstörung der TIE-Bomber. Sie fliegen tief und sind damit schwer zu treffen. Immer wieder stürzen sie sich auf Deinen Konvoi.



SEARCH FOR THE NONNAH

LEVEL 3: MISSIONSBRIEFING

“Finde das abgestürzte Schiff der Rebellen und rette die Crew und die Ladung, bevor sich das Imperium darum kümmert!”



▲ Neben den Bodentruppen sind auch die TIE-Bomber besonders gefährlich.



▲ Kümmere Dich um die AT-PTs, da sie das Schiff auseinandernehmen!

MISSIONSZIELE

- Lokalisere das Schiff der Rebellen
- Verteidige das Schiff gegen die imperialen Kräfte

STANDARDSCHIFF: A-Wing
IMPERIALE KRÄFTE: Such-Droiden, TIE-Bomber, TIE-Interceptors, AT-STs, AT-PTs, Panzer, imperialer Transporter

Als erstes muß das abgestürzte Schiff der Rebellen gefunden werden. Während der Suche gerätselst Du zwischen einige Such-Droiden und TIE-Interceptors. Schalte von den Interceptors so viele wie möglich aus, da der Rest des Levels dadurch einfacher wird.

Sobald Du die Nonnah gefunden hast, kommt ein Shuttle der Rebellen und birgt die Crew. Für den Transfer benötigt das Shuttle jedoch eine Weile. In der

Zwischenzeit mußt Du Dich um TIE-Bomber und einige lästige Bodentruppen kümmern: Diese kommen aus einem imperialen Transporter, der ungefähr zur gleichen Zeit erscheint wie das Shuttle.

Zerstöre die Panzer und den AT-ST so schnell wie möglich, oder sie zerstören das Schiff der Rebellen. Hast Du die erste Angriffswelle der Bodentruppen erledigt, sind die TIE-Bomber dran. Eine zweite Angriffswelle in Form einiger AT-PT Walkers steht jedoch noch bevor.

Wenn Du alle Bodentruppen und TIE-Bomber zerstört hast, macht sich das Shuttle auf dem Weg. Folge ihm und halte ihm die angreifenden TIE-Interceptors vom Blech. Deren Anzahl hängt davon ab, wie viele Du zu Beginn des Levels erledigt hast. Um die Goldmedaille zu bekommen, mußt Du so schnell wie möglich alle Gegner zerstören (auch die Such-Droiden).



▲ Verfolge das Shuttle der Rebellen, da es ständigen Schutzes bedarf.

DEFECTION AT CORELLIA

LEVEL 4: MISSIONSBRIEFING

“Crix Madine möchte der Rebellen-Allianz beitreten. Das Imperium will ihn daran hindern. Beschütze Coreellia, während Madine die Flucht vorbereitet.”

MISSIONSZIELE

- Untersuche die Signale
- Beschütze den Turm
- Beschütze das Technikzentrum
- Beschütze den Fluchttransporter

STANDARDSCHIFF: Speeder

IMPERIALE KRÄFTE: Such-Droiden, TIE-Bomber, TIE-Interceptors, TIE-Fighter, AT-ATS, AT-STs, Sturmtruppen, Waveskimmers

Gleich zu Beginn fliegst Du an einigen Geschütztürmen vorbei. Diese befinden sich in der Hand der Rebellen, also zerstöre sie nicht, da sie die imperialen Kräfte von der Küste fernhalten.

Suche zunächst nach den Such-Droiden, die Du auf dem Radar ausmachst, und zerstöre sie. Danach muß der Turm vor den Angriffen der TIE-Bomber geschützt werden. Fliege hinter ihnen her und schalte sie aus, bevor sie zuviel Schaden anrichten.

Als nächstes ist das Technikzentrum

an der Reihe. Folge dem Radar und zerstöre die TIE-Bomber. Wedge bekommt danach einige Probleme, doch der Millennium-Falke hilft ihm aus der Patsche. Folge dem Radar bis zum AT-AT Walker, der auf den Turm zuläuft. Setze Deine Harpune ein und wickele das Kabel um seine Beine. Er stürzt zu Boden.

Das Technikzentrum wird daraufhin von zwei AT-STs mitsamt Sturmtruppen angegriffen. Fliege schnell dorthin und zerstöre Deine Gegner. Du erreichst einen



▲ TIE-Bomber gibt es diesmal viele, aber sie fliegen langsam und immer die gleiche Route. Nicht allzu schwer.



weiteren AT-AT! Eliminiere auch diesen, und das Shuttle beginnt mit der Evakuierung. Halte während des Vorgangs die TIE-Bomber vom Technikzentrum fern. Das Shuttle fliegt über die Küste, und die Mission ist damit geschafft! Für die Goldmedaille müssen alle TIE-Bomber und die Gegner im Wasser erledigt werden.



▲ Auf der dunklen Seite des Planeten lauern Dir einige Such-Droiden auf.

LIBERATION OF GERRARD V

LEVEL 5: MISSIONSBRIEFING

“Der feige imperiale Gouverneur raubt die Stadt aus und schafft die Schätze mit seinen Luxus-Yachten fort. Hilfe den Bürgern von Gerrard V und stoppe das Imperium.”

MISSIONSZIELE

- Geleite die Y-Wings zu ihren Zielen
- Schalte die zivilen Yachten aus
- Zerstöre den großen Geschützturm

STANDARDSCHIFF: X-Wing

IMPERIALE KRÄFTE: TIE-Interceptors, TIE-Fighter, AT-PTs, Panzer, Geschütze, Raketenstützpunkte



▲ Diese Raketenstützpunkte sind am gefährlichsten. Zerstöre sie schnell, oder die Y-Wings machen einen Abflug!

Hier geht es vor allem um Luftunterstützung. Die Y-Wings schalten die Shuttles aus, aber sie werden keinen Erfolg haben, wenn Du Dich nicht vorher um die Verteidigungsanlagen kümmerst.

Zerstöre sämtliche Raketenstützpunkte auf den Hügeln, die die Stadt umgeben. Danach geht es den Geschützen am Boden und den Türmen in der Stadt ans Blech. Eliminiere anschließend die nervigen AT-PTs.

Behalte immer die Y-Wings im Auge,



▲ Das Shuttle über der Stadt muß von den Ionenkanonen des Y-Wings ausgeschaltet werden. Zerstöre es nicht.

da sie sofort zur nächsten Stadt fliegen, wenn sie die Shuttles in der ersten Stadt ausgeschaltet haben. Bleibe stets bei ihnen und kümmere Dich um alle weiteren Angriffsziele. In der zweiten Stadt steht zudem ein riesiges Geschütz, das zerstört werden sollte. Mische danach die übriggebliebenen TIE-Interceptors auf und beobachte, wie der imperiale Pilot Kasan Moor gefangengenommen wird.

Beende das Level sehr schnell, um die Goldmedaille zu bekommen. Zudem müssen Deine Schüsse gut sitzen!



▼ Am Ende dieser Mission wird ein TIE-Interceptor abgefangen, und Du bist Zeuge.



▲ Als ob Geschütze in handelsüblicher Größe nicht schon genug wären, kommt es jetzt noch viel dicker. Dieses Geschütz wartet in der zweiten Stadt auf Dich.



THE JADE MOON

LEVEL 6: MISSIONS-BRIEFING

“Lt. Kasan Moor hat das Rogue-Geschwader mit Daten von der Mondbasis versorgt. General Madine führt den Bodenangriff an, während das Rogue-Geschwader Unterstützung aus der Luft gibt.”

MISSIONSZIELE

- Weiche den Raketenstützpunkten aus
- Finde und zerstöre den Schildgenerator
- Eskortiere und beschütze Madines Truppen

STANDARDSCHIFF: X-Wing

IMPERIALE KRÄFTE: TIE-Bomber, TIE-Interceptors, TIE-Fighter, Sturmtruppen, AT-PTs, Geschütze, Raketenstützpunkte

Unterstütze Madines Bodentruppen so gut es nur geht, da sie die Mondbasis des Imperiums angreifen. Fliege durch den Canyon und schalte die AT-PTs aus, die Dir den Weg versperren. Fliege weiter zur Mondbasis und zerstöre sämtliche Geschütztürme.

Wenn die Truppen die Basis erreichen, müssen sie feststellen, daß sie nicht hineingelangen können, da die Basis von einem Schild umgeben ist. Du mußt also den Schildgenerator ausschalten.



▲ Wenn der Schildgenerator dem Erdboden gleichgemacht wurde, werden Madines Truppen von AT-PTs angegriffen. Also, nix wie hin!

Folge dem Radar bis zum Generator und zerstöre unterwegs die Raketenwerfer. Zerstöre den Generator mit einigen Protonentorpedos und kehre zur Basis zurück. Eliminiere weitere AT-PTs und die TIE-Bomber und TIE-Interceptors, die es auf Madines Fahrzeuge abgesehen haben.

Für die Goldmedaille müssen alle Raketenstützpunkte bei der Mondbasis zerstört werden.



▲ Bevor Madines Truppen die imperiale Einrichtung betreten können, muß der Schutzschild ausgeschaltet werden. Der Generator ist ganz in der Nähe.



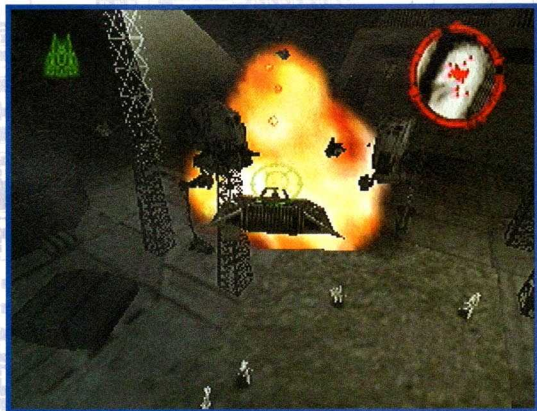
IMPERIAL CONSTRUCTION YARDS

LEVEL 7: MISSIONS-BRIEFING

“Kasans Informationen zufolge werden in einer zweiten versteckten Basis imperiale Walker produziert. Achte auf die Boden-Scanner.”

MISSIONSZIELE

- Nähere Dich der Basis unbemerkt
- Finde und zerstöre die AT-ST-Fabrik
- Finde und zerstöre die AT-AT-Fabrik



▲ In jeder Einrichtung dieses Levels gibt es jede Menge imperiales Zeug zum Zerstören.



STANDARDSCHIFF: Speeder
IMPERIALE KRÄFTE: TIE-Bomber, TIE-Interceptors, TIE-Fighters, Sturmtruppen, AT-STs, AT-ATs, Geschütze, Raketenwerfer, Speeder Bikes

Diese Mission kann in drei Abschnitte unterteilt werden. Im ersten fliegst Du durch einen gewundenen Canyon, ohne dabei vom Radar entdeckt zu werden. Dafür muß jede Radarschüssel zerstört werden, wenn Du Dich ihr nähertest. Kommst Du zu nah, ist die Mission gescheitert. Rase auf sie zu, brems abrupt ab und zerstöre sie. Fliege nicht zu langsam, oder Dein Flügelmann fliegt an Dir vorbei und löst selbst den Alarm aus! Um zum vierten Radarstützpunkt zu gelangen, mußt Du links am großen Felsen vorbeifliegen und Dich in einem steilen Winkel nähern.

Danach müssen die Fabriken der AT-STs und AT-ATs zerstört werden. Die AT-AT-Fabrik ist die am stärksten verteidigte



▲ Die Fabriken für die AT-STs und AT-ATs werden streng bewacht. Turck hätte hier mit seinen Raketenwerfern keine Chance!

und wird zudem von AT-ATs bewacht. Fliege nicht einfach geradewegs auf sie zu, sondern nähere Dich in einem steilen Winkel, um nicht direkt in die Verteidigung zu geraten. Zerstöre zunächst die Verteidigung und kümmere Dich danach um das Gebäude. Du mußt schon etwas geschickt im Umgang mit dem Raumschiff und der Waffe sein.

Für die Goldmedaille mußt Du einen gewaltigen Schaden anrichten. Eliminiere sämtliche TIEs, denen Du begegnest. Achte auch auf das große Gebäude mit den Gleitern darauf, die nur darauf warten, zerstört zu werden.



▼ Am stärksten verteidigt wird die AT-AT-Fabrik. Achte vor allem auf den aktiven AT-AT.



ASSAULT ON KILE II

LEVEL 8: MISSIONSBRIEFING

“In den tiefen Canyons von Kile II haben sich imperiale Kräfte verschanzt. Eine Fabrik versorgt das Imperium mit Ausrüstung. Zerstöre die Schlüsselemente des Stützpunkts.”

MISSIONSZIELE

- Finde und zerstöre den Sensor
- Finde und zerstöre den imperialen Raumhafen
- Finde und zerstöre die imperialen Garnisonen

STANDARDSCHIFF: Y-Wing

IMPERIALE KRÄFTE: TIE-Interceptors, TIE-Fighter, Sturmtruppen, Geschütze, Raketenstützpunkte, Speeder Bikes, imperiale Shuttles



▲ Der Sensor besteht aus mehreren Radarschüsseln und einem Zentralgebäude, das von Geschützen umgeben ist.



In dieser Mission müssen drei imperiale Einrichtungen gefunden und zerstört werden. Gar nicht so einfach, denn sie wurden gut in den Canyons versteckt. Der Y-Wing ist ziemlich langsam, also kannst Du nur erschwert dem gegnerischen Beschuss ausweichen. Zum Glück hat das Ding jedoch eine dicke Schale und steckt einiges weg.

Fliege zu Anfang nach links und halte Dich auch links, bis Du zu einer Lichtung gelangst. Links findest Du den Sensor. Zerstöre die Geschütze und Raketenstützpunkte und danach die Radarschüsseln und das zentrale Gebäude mit den Bomben. Eine Zwischensequenz zeigt Dir die nächsten beiden Ziele. Am gegenüberliegenden Ende findest Du die Garnison. Setze hier die Bomben ein und kümmere Dich auch um die beiden Geschütze. Eine weitere Zwischensequenz zeigt Dir die Ankunft eines imperialen Shuttles.

Folge diesem Shuttle hinunter zu den



▲ Folge dem Shuttle durch die Canyons, und bringst Dich direkt zum Raumhafen.

Canyons, und es führt Dich zum Raumhafen. Zerstöre die unterschiedlichen Installationen, bis Dir eine Zwischensequenz die Gefangennahme von Wedge zeigt. Zerstöre dann die übriggebliebenen Gebäude, um die Mission zu beenden.

Für die Goldmedaille mußt diese Mission schnell geschafft werden. Außerdem mußt Du eine Menge Schaden anrichten. Schalte dafür am besten sämtliche Geschütze aus, auf die Du stößt. Zerstöre auch die Geschütze und Raketenwerfer beim Raumhafen. Präge Dir in einem Probespiel das Gebiet ein und fliege dann ohne Shuttle-Hilfe zum Raumhafen, um eventuell Zeit zu sparen.



RESCUE ON KESSEL

LEVEL 9: MISSIONSBRIEFING

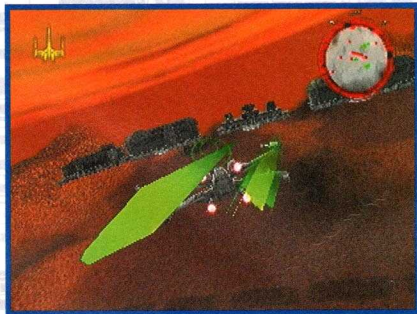
“Du mußt Wedge aufspüren, bevor er vom Imperium ins Gefängnis gesteckt wird – der Tod wäre ihm sicher!”

MISSIONSZIELE

- Finde und zerstöre den Zug
- Rette Wedge

STANDARDSCHIFF: X-Wing mit Ionenkanone

IMPERIALE KRÄFTE: TIE-Interceptors, TIE-Fighter, Sturmtruppen, AT-STs, AT-PTs, Geschütze, Raketenstützpunkte, gepanzerter Zug, Schwebe-Transporter



▲ Wenn Du den Schwebe-Zug erreichst, solltest Du auf die Geschütze achten.



▲ Die bereits ausgeschalteten Bereiche des Zugs leuchten blau.



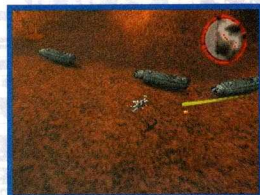
Ist Wedge nicht toll? Jetzt geht es nur noch darum, ihn in einem Stück zurückzubringen. Er wird in einem gepanzerten Zug gefangengehalten. Deswegen wurde Dein X-Wing auch mit einer besseren Waffe ausgerüstet. So kannst Du den Zug ausschalten, ohne ihn zu zerstören, was schließlich nicht unbedingt gut für Wedges Gesundheit wäre.

Fliege nach vorne und halte auf dem Radar nach einer Linie aus roten Punkten Ausschau. Das ist der Zug. Halte den Zug an, indem Du ihn auf voller Länge mit der Ionenkanone bearbeitest.

Der Zug bewegt sich ziemlich schnell, wird aber bei jedem Treffer langsamer. Du mußt ihn stoppen, bevor er das Gefängnis erreicht, sonst ist die Mission



▲ Deinen Flügelmann kannst Du anweisen, sein Feuer auf den Zug zu konzentrieren, während Du Dich um andere Gegner kümmerst.



▲ Dieser imperiale Konvoi ist nicht einmal bewacht und stellt damit ein sehr leichtes Ziel dar.

gescheitert.

Für die Goldmedaille müssen zahlreiche Ziele zerstört werden, was nicht gelingt, wenn Du Dich nur auf den Zug konzentrierst. Unter anderem müssen die Geschütze, AT-STs und Raketenstützpunkte zerstört werden. Höre auf Deinen Flügelmann und zerstöre den Konvoi aus schwebenden Trucks, die leichte Ziele darstellen. Bremsen aber zuerst den Zug mit einigen Treffern aus.



▲ Das ist das imperiale Gefängnis. Laß den Zug niemals hier eintreffen!



PRISONS OF KESSEL

LEVEL 10: MISSIONSBRIEFING

“Helfe General Madine bei der Befreiung der anderen Rebellen aus dem Gefängnis auf Kessel”

MISSIONSZIELE

- Beschütze und eskortiere Madines Shuttle
- Zerstöre den Generator

STANDARDSCHIFF: X-Wing
IMPERIALE KRÄFTE: TIE-Bomber, TIE-Interceptors, TIE-Fighter, Sturmtruppen, AT-STs, Geschütze, Raketenwerfer, Speeder Bikes

Dies ist eine sehr schwierige Mission, da Du mit vielen imperialen Elementen zu kämpfen hast. Ziel ist es, Rebellen aus verschiedenen Bereichen des Gefängnisses zu befreien und damit Madine bei der Erfüllung seiner Aufgabe zu helfen. Beschütze Madines Shuttle

▼ Es gibt nicht viele Raketenstützpunkte, aber die, die hier herumstehen, sind alles andere als freundlich.

vor allen imperialen Angriffen.

Fliege ins erste Gefängnisgebiet vor dem Shuttle und zerstöre die am Boden befindlichen Geschütze. Sobald das Shuttle gelandet ist, informiert Dich Madine darüber, daß Du nicht durch den Schutzschild kommen kannst.

Du mußt also den Generator zerstören. Bereinige aber zunächst das Gebiet, da das Shuttle von TIE-Fightern angegriffen wird. Folge danach dem Radar bis zum Generator und spreng ihn. Es verschwinden sämtliche Schutzschilder vor den Gefängnissen.

Kehre zu Madines Shuttle zurück und gib ihm Deckung, bis es verschwindet. Folge dann dem Shuttle zu den einzelnen Gefängnissen und zerstöre dabei sämtliche Geschütze, TIEs und Raketenstützpunkte. Achte vor allem auf die Raketenwerfer, da sie dem Shuttle sehr viel Schaden zufügen können. Auch



▲ Teilweise fliegen solche riesigen Raumschiffe durchs Bild. Eine Kollision wäre tödlich.

die AT-STs sind gefährlich.

Für die Goldmedaille muß die Mission so schnell wie möglich geschafft werden, und zahlreiche imperiale Ziele müssen zu Boden gebracht werden. Zerstöre dafür am besten die Geschütze beim Generator und kümmere Dich danach schnell um die TIEs beim Shuttle. Versuche auch, die Sturmtruppen unter Beschuß zu nehmen, während diese auf das Landefeld stürmen.



▲ Imperiale TIEs sind die gefährlichsten Gegner in dieser Mission. Zerstöre sie so schnell wie möglich.

COOL!

Force Pack Gratis!

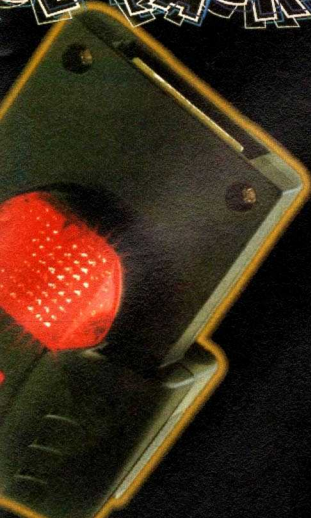
**ABONNIERE DIE
64 POWER, DENN DIE
VORTEILE SIND
ÜBERZEUGEND!**

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

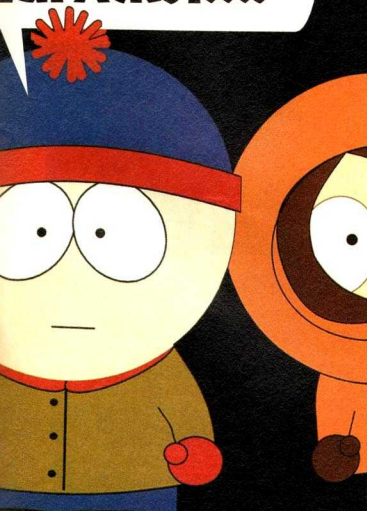
NEU! Wenn Du jetzt einen Abonnenten wirst, erhältst Du das Force Pack aus dem Hause VIDIS. Damit steht dem endgültigen Spaß nichts mehr im Weg! Bedingungen: Der von Dir geworbene Leser darf in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der 64 power gewesen sein! Und Du darfst Dich nicht selbst werben!



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 beigeliegtm 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 beigeliegtm 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)

Turok 2: Seeds of Evil

LEVEL
5

Hive of the Mantids

Du beginnst auf einer Plattform, die in zwei Richtungen führt. Sofort wirst Du von zwei Geschützen unter Beschuß genommen. Renne nach rechts außerhalb der Schußweite des einen Geschützes und zerstöre das andere. So öffnest Du einen Raum rechts vom Geschütz mit einem Energie-Extra und einem Mantid darin. Vernichte den Mantid, gehe nach links und zerstöre das zweite Geschütz. Ein weiterer Mantid greift Dich an. Töte ihn und schnapp Dir die Energie aus der Nische. Laufe nach links, wo Du auf ein weiteres Geschütz stößt. Zerstöre es, töte den nächsten Mantid, nimm die Energie und laufe weiter nach links zum nächsten Geschütz. Das Kraftfeld im Zentrum verschwindet nach dem Gefecht. Töte

den vierten Mantid in der Nische, nimm die Energie und laufe weiter zum Zentrum auf eine der Plattformen. Töte die vier Mantids. Nimm die Plasma-Clips und laufe zum ersten Teleporter im Zentrum. Nimm die vier roten Symbole mit. Betrete Teleporter 1.

Teleporter 1
Vor Dir dreht sich eine große Säule. Das ist ein Kraftfeldgenerator. Untersuche zunächst das Gebiet. Du findest eine Dart Rifle, einen Shredder, eine Mag 60 und zwei Käfer. Töte die Käfer, gehe in die nördlichen Bereiche und schieße auf den Bildschirm auf der entfernten Wand. Du findest ein Paket mit 150 Plasmas. Schieße als nächstes auf den Kraftfeldgenerator, um ihn zu zerstören und das Kraftfeld zu senken. Sammle die gelben Symbole ein.

Gehe nach Westen durch den Tunnel in den nächsten Raum. Töte alles Leben und spreng die Behälter im Raum. Zerstöre dann den Kraftfeldgenerator und gehe durch die Tür.

Kehre zum Zentralraum zurück und gehe diesmal nach links durch die andere Tür, wobei Du von Käfern attackiert wirst. Töte sie, nimm die Energie im Tunnel und zerstöre im nächsten Raum alle Behälter und Lebewesen. Nimm die Energie mit und klettere auf das Liftdiel im Osten des Raumes, um auf die Plattform darüber zu gelangen.

Betrete den Tunnel und folge seinem Verlauf bis zu einer Ecke. Gehe nach links in den Tunnel hinein und schnapp Dir die Plasma-Rifle. Du erreichst einen runden Raum mit einigen Behältern und



Dieses Geschütz ist eines von vielen, das das Nest der Mantids verteidigt. Sie sind sehr gefährlich!



Das ist ein Kraftfeldgenerator. Von diesen mußt Du im Level noch einige zerstören.

einem Mantid. Zerstöre die zentralen Bildschirme an der rechten und linken Wand, und Du kannst Munition einsacken. Laufe weiter geradeaus und gehe nach rechts den Hügel hinab. Weiter geht's durch den Korridor bis zur Tür, die von einem Mantid bewacht wird. Töte ihn. Die Tür öffnet sich. Dahinter siehst Du im Zentrum auf einem Podest den vierten Level 6-Schlüssel. Aus den hinteren Ecken schießen organische Geschütze auf Dich. Zerstöre sie und



Die Mantids können mit ihren Jetpacks sogar fliegen. Allerdings sind sie nicht gerade die besten Piloten.

TEIL
3

**Übermächtige
Insekten und riesige
bewaffnete Söldner-
Kreaturen legen Dir
auf der Suche nach
dem fünften
Primagen-Schlüssel
Steine in den Weg.**



gehe nach rechts aus dem Raum in einen weiteren Tunnel. Töte den Mantid, betätige den grünen Schalter an der Wand, um die schwebenden Plattform im Raum davor ins Zentrum zu bewegen. Kehre zum Raum mit dem Schlüssel zurück und klettere über die Plattform zu ihm hinauf. Gehe zur Ostseite des Raums, wo sich ein neuer Tunnel geöffnet hat, und durchquere diesen. Du erreichst einen Gang. Laufe nach rechts über einen Hügel zu einer Tür, die sich bei Annäherung öffnet. Gehe durch die Kammer mit dem Teleporter im Zentrum. Betrete Teleporter 2.

Teleporter 2

Berühre im nächsten Raum die Tür vor Dir und betrete den Korridor, der sich dahinter befindet. Du erreichst eine Kreuzung. Gehe in den Raum vor Dir und schieße auf die Behälter, die zwei Käfer und den Mantid. Sammle die Munition ein und kehre zur Kreuzung zurück. Nimm diesmal die linke Route in den Korridor mit den gelben Symbolen zu einem Gewehr, wo Dich ein Mantid angreift. Durch den Korridor erreichst Du eine weitere Tür.

Schnapp Dir hinter der Tür den Flammenwerfer, und Du befindest Dich plötzlich auf einer Plattform mit Energie. Laufe über diese nach links und schieße auf die Hindernisse. Töte auch den Mite, der Dich angreift. Am Ende der Plattform findest Du gelbe Symbole und einen Köcher mit Tek-Pfeilen. Schalte zur Karte um, und Du siehst unter Dir einige Plattformen. Springe vom Punkt rechts von den Symbolen zur ersten runden Plattform und schnapp Dir die Energie. Töte die Mantid-Schützen und schaue über den Rand Deiner Plattform auf die nächste darunter. Springe auch auf diese und schnapp Dir das rote Symbol. Springe weiter zur nächsten Plattform



Drei Level 6-Schlüssel haben in Level 4 wohl nicht gereicht, denn hier sind noch vier weitere zu finden.

mit den beiden beweglichen Strukturen. Töte die Mites und folge der Reihe aus gelben Symbolen zum Rand der Plattform, wo Du eine weitere siehst. Schau nach oben und schieße auf das organische Geschütz. Springe weiter zur nächsten Plattform und rüber zum anderen Ufer. Nimm die roten Symbole und das Gewehr und gehe durch die Tür in einen Tunnel.

Du erreichst einen Kreuzungsraum mit einem drehenden Objekt in der Mitte. Nimm den linken Ausgang in einen Raum mit Behältern, Darts und einem Clip. Sprengte alle Behälter, um einige Mites loszulassen, die Du anschließend tötest. Gehe zurück in den Raum davor und durch die nächste linke Tür zu einem Kraftfeldgenerator. Töte den Mantid und sprengte dann den Generator.

Gehe wieder zurück in den vorherigen Raum und nach links in das Gebiet mit dem Mantid und einem großen Lift im Zentrum. Springe auf den Lift, wenn er sich nach unten bewegt, und fahre nach oben. Gehe nach rechts durch eine Tür und sammle die Extras ein. Bewege Dich vorsichtig in den Raum hinein, da Du von zwei Geschützen angegriffen wirst. Zerstöre sie und laufe weiter, wobei zwei



Die Lifts befördern Dich nach oben durch das Level. Der Lift selbst bewegt sich permanent auf und ab.

weitere Geschütze und ein Söldner angreifen. Töte den Söldner und sprengte die Geschütze. Eine Tür am Ende des Raums wird geöffnet. Untersuche den Raum auf Plasma-Munition und Energie und gehe durch die nächste Tür.

Töte einige Käfer und laufe weiter in einen kreisrunden Raum mit roten Symbolen. Schießt Du auf die Wand auf der rechten Seite, greift Dich ein Mantid an. Gehe statt dessen nach links zu einem anderen Mantid und betrete den nächsten Raum. Mites und Mantids attackieren Dich, also töte sie alle und laufe in den Raum am anderen Ende, wo ein Schalter von einem Söldner bewacht

LEVEL WAFFEN

FIRESTORM-KANONE

Diese findest Du kurz vor Teleporter 3.

PFM-LAYER

Hoch oben auf einer Plattform bei Teleporter 4.

SCORPION-RAKETENWERFER

Kurz vor Teleporter 7.



SCHLÜSSEL

VIERTER LEVEL 6-SCHLÜSSEL
Zwischen Teleporter 1 und 2.

FÜNFTER LEVEL 6-SCHLÜSSEL
Nicht weit hinter Teleporter 4, in dem Raum mit dem ersten Warp-Sportalschalter.

SECHSTER LEVEL 6-SCHLÜSSEL
Kurz vor Teleporter 7.

FÜNFTER PRIMAGEN-SCHLÜSSEL
Nicht sofort zu erkennen. Du mußt erst Level 6 schaffen.

Tip: Wirf eine Granate in die Löcher, aus denen die Mites kommen. Du stoppst sie so und erhältst blaue Energie!





Soldaten sind wahrlich imposante Gegner. Sie verwenden verschiedene Angriffstechniken und sind schwer gepanzert.



Untersuche vor jedem Eintritt in einen Teleporter das Gebiet nach Extras.

wird. Hier liegt rechts vom Schalter auch etwas Benzin für den Flammenwerfer und Energie.

Betätige den Schalter und töte die angreifenden Mites. Gehe aus dem Raum heraus nach links und springe auf die Lift-Plattform, die Dich nach oben trägt. Springe oben auf die nächste Plattform und betätige den grünen Schalter, um einen weiteren Lift nach unten zu befördern. Fahre mit diesem in einen neuen Korridor. Folge dem Verlauf

der Reihe aus gelben Symbolen durch einen Korridor zu einem Söldner. Töte ihn und springe über die Plattformen zum Korridor auf der anderen Seite. Du findest einen Shredder.

Laufe weiter geradeaus, dann nach links über eine Rampe, töte den Mantid, Du erreichst eine Plattform mit einer Firestorm-Kanone.

Schnapp sie Dir und laß Dich in den Raum darunter fallen. Gehe durch die einzige Tür, die Dich zurück auf die Kreuzung bringt, gleich hinter Teleporter 2. Ein Mantid greift aus dem Korridor aus der linken Seite an, in dem es jetzt kein Kraftfeld mehr gibt. Töte ihn und gehe nach links durch den Korridor. Sammle die roten Symbole ein. Zwei Mantids greifen im nächsten Raum von links und rechts an. Vor Dir liegt eine Ultra-Energie.

Untersuche die Ränder des Raums nach Darts und Munition und gehe geradeaus weiter. Folge dem Verlauf des Korridors zu den Mites, und Du erreichst eine Tür, hinter der Du einen Teleporter und sechs Energie-Extras findest.

Betrete Teleporter 3.

Teleporter 3

Gleich nach Deiner Ankunft kommt ein Mantid durch die Tür und greift Dich an. Betrete den nächsten Raum. In den Nischen findest Du einen Granatwerfer, Munition und einen Mantid. Gehe in den nächsten Raum. Zwei Söldner greifen Dich an. Töte sie (Du mußt ein bißchen nach ihnen suchen) und gehe in die Nische im Zentrum, um einen Shredder und Munition einzustecken. Betätige den ersten Schalter, drehe Dich sofort um und töte die angreifenden Mites. Gehe im Uhrzeigersinn weiter, sammle die Shredders und Energie-Extras ein, und betätige nach und nach die Schalter.

Die Plattform auf der Südseite bewegt sich nun. Gehe auf die Plattform und fahre damit zum Tunnel. Folge seinem Verlauf, sammle die Symbole ein und nimm das Flammenwerferbenzin mit. Rechts aus der Nische kommt ein Mantid, wenn Du darauf schießt. Laufe



Endlich findest Du die Firestorm-Kanone am Ende des Tunnels. Die hast Du auch bitter nötig!

WARP-PORTAL

ERSTES WARP-PORTAL (FALLE)

Nicht weit hinter Teleporter 4, Du mußt aber etwas weiter durchs Level laufen, um den Schalter zu finden. Einige Zyklopen greifen Dich an, Du mußt einige Rampen hinauf und ein paar Räder drehen. Manchmal kommt es auch vor, daß sich die Zyklopen selbst bekämpfen. Wenn sich zwei streiten, freut sich eben der Dritte. Am Ende des Portals liegt das fünfte Nuke-Teil.



weiter geradeaus, töte die Käfer, und Du erreichst eine Tür, die von einem Mantid bewacht wird. Töte ihn, um die Tür zu öffnen, und gehe in den Gang, der dahinter liegt. Du erreichst eine Tür. Hinter der Tür findest Du ein Speicherportal. Speichere hier Deinen Spielstand ab!

Gehe hinter dem Portal durch die nächste Tür auf der linken Seite und durch den Korridor zu den Mantids. Laufe über den Weg in den nächsten Tunnel nach unten, über zwei Rampen, und schnapp Dir die Granaten aus der Nische rechts. Laufe weiter auf einer Rampe zu Teleporter 4.

Teleporter 4

Gehe im nächsten Raum vorwärts durch eine Tür, hinter der Dich ein Mantid angreift. Du stehst auf einer Plattform mit gelben Symbolen. Gehe nach links und zerstöre dort die Behälter und den Mantid. Nimm die Energie und gehe durch die Tür, die sich anschließend öffnet.

Folge den roten Symbolen zur nächsten Tür, hinter der Du einen Raum mit zwei Ausgängen vorfindest. Rechts oben siehst Du eine PFM-Layer, die Du aber noch nicht erreichen kannst. Gehe zurück zur Plattform mit den Symbolen, schalte die Karte ein, und Du siehst eine runde Plattform unter Dir. Springe darauf, und Du findest eine Firestorm-Kanone und etwas Energie.

Bewege Dich nach vorne zum Rand der neuen Plattform und schaue nach unten. Erschieße mit dem T-Bogen den Mantid auf der Plattform unter Dir und springe zu den gelben Symbolen.

MISSIONSZIEL

ERSTER QUEEN-EMBRYO

In einem runden Gebiet nicht weit von Teleporter 8. Der Embryo hängt in einem Beutel an der Decke. Beschieße ihn, um ihn auf den Boden knallen zu lassen, und erledige ihn dort. Konzentriere im Kampf Dein Feuer eher auf den Embryo als auf die Mantids.



Gehe durch die Tür in den Raum dahinter, wo vier organische Geschütze das Feuer eröffnen. Zerstöre sie mit der Firestorm. Eine Tür wird geöffnet und ein Mantid greift an.

Töte ihn und gehe durch die nun offene Tür. Ein Mantid bewacht einen Kraftfeldgenerator. Töte ihn und zerstöre den Generator. Schnapp Dir die Energie und gehe zurück in den Raum davor. Die Seitentüren sind nun offen. Rechts siehst Du ein Warp-Portal, aber es ist geschlossen. Gehe links durch die Tür in einen Raum mit einem Lift und springe auf ihn. Gehe oben nach rechts durch den nächsten Tunnel, töte auf dem Weg die Käfer, bis Du zu einer Kreuzung kommst.

Gehe hier nach rechts, sammle die Symbole ein und töte den Mantid hinter der Ecke. Halte die Karte eingeschaltet und schieße links und rechts auf die Wände, wo aus versteckten Nischen weitere Mantids kommen. Du findest dort auch Granaten.

Laufe weiter geradeaus bis zum Ende des Tunnels, wo Du die PFM-Layer findest. Im Raum darunter siehst Du zwei Türen, die nun geöffnet sind. Töte die Mites. Gehe durch die rechte Tür zum fünften Level 6-Schlüssel. Schieße auf die Wände an den Seiten und vor Dir. Du findest Munition und den

Schalter für das Warp-Portal. Betätige den Schalter und laufe aus dem Raum rüber zur nächsten Tür. Kehre zurück zum Raum mit dem Warp-Portal, das nun geöffnet ist. Betrete das Portal (siehe Warp-Kasten).

Warp-Portal 1

Laufe im neuen Raum vorwärts in einen Raum mit Geräten an der entfernten Wand. Ein blauer Zyklus greift an. Töte ihn und gehe weiter in den Raum hinein. Einige Türen öffnen sich. Rote Zyklopen nehmen Dich unter Beschuß. Töte sie und gehe über die Rampe hinter dem Gitter auf der linken Seite. Oben auf der Rampe öffnet sich eine Tür und einige Zyklopen greifen Dich an. Töte sie und betrete die Tür auf der gegenüberliegenden Seite. Ein Zyklus greift an. Töte ihn und durchquere den Raum. Drehe am Rad auf der anderen Seite.

Gehe zurück aus dem Raum und über die Rampe nach unten, wo zwei weitere Zyklopen angreifen. Gehe über die andere Rampe nach oben zur nächsten Tür, hinter der zwei blaue und ein roter Zyklus angreifen. Vernichte sie und öffne die nächste Tür. Dahinter mußt Du Dich mit drei roten Zyklopen anlegen. Sobald die tot sind, öffnet sich die nächste Tür. Das fünfte Nuke-Teil kommt zum Vorschein. Hebe es auf und gehe

MISSIONSZIEL

ZWEITER QUEEN-EMBRYO

Kurze Zeit nach Teleporter 10. Dieser Embryo ist der gleiche wie der erste. Erledige ihn auf dieselbe Art, wie Du den ersten vernichtet hast.



durch den Korridor zum Teleporter, wo Du das Warp-Portal verläßt.

Durchquere hinter dem Portal den nächsten Raum bis zum Lift. Fahre damit nach oben und gehe durch den Korridor dorthin, wo Du zuvor die PFM-Layer gefunden hast. Laß Dich nach unten in den Raum fallen.

Gehe geradewegs durch die Tür vor Dir, sammle die Energie ein und sprengte die Behälter, die Deinen Weg versperren. Töte zwei Mantids und gehe zur Tür am Ende, wo Du zum nächsten Teleporter gelangst. Betrete Teleporter 5.

Teleporter 5

Gehe durch die Tür vor Dir in einen Raum mit einem rotierenden Feld in der Mitte und etwas Energie. Sprengte rechts die Nischen frei, und Du findest eine Firestorm-Kanone. Töte den angreifenden Mantid. Gehe von der Firestorm-Nische nach links und folge dem Verlauf des nächsten Tunnels. Töte die Käfer. Du erreichst eine Gabelung mit einem Mantid auf der rechten Seite. Links findest Du rote Energie. Laufe weiter zur kleinen Plattform, von der Du



Diese Eier deuten auf einen Queen-Embryo hin. Halte den Flammenwerfer bereit.



Bevor Du durch diesen Teleporter gehen kannst, mußt Du Dich um die Käfer kümmern.



INZWISCHEN

ZURÜCK ZU LEVEL 4

Betrete das Level 4-Tor und gehe geradewegs durch den Tunnel bis zum Abhang. Gehe nach links zur Whispers-Plattform, die nun aktiv ist. Töte den Endtrail auf der Plattform über Dir und laufe nach vorne, um aufzusteigen. Gehe oben nach vorne auf die nächste Plattform. Wiederhole diese Methode, um zur nächsten Ebene zu gelangen, und töte den Fat One. Springe mit Anlauf auf die Plattform weit unter Dir, wo Du eine Firestorm-Kanone findest. Schnapp sie Dir und sprengte die Fässer, um Munition einzusammeln. Schau nach unten in das Loch und laß Dich auf die Steinsäule fallen. Töte die beiden Fat Ones, einen Blind One und einige Grubs. Nimm die Munition mit und betätige den kleinen Schalter in der Höhle an der Ostseite des Gebietes. Töte die Spinnen und schnapp Dir den Höhlenschlüssel. Berühre dann den Schlüsselstein, um die Tür zu öffnen.

Töte hinter der Tür die große Spinne, um die nächste Tür zu öffnen. Weitere Angriffe folgen. Betrete nach dem Kampf den Teleporter. Du erscheinst vor dem vierten Primagen-Schlüssel. Nimm ihn mit und laß Dich in das Gebiet dahinter fallen. Kehre zum Portal zurück, über das Du zu Level 4 gelangst bist.



Bewege Dich vorsichtig durch Gebiete mit organischen Geschützen und halte Dich in der Nähe einer Wand.

Top Tip:

64 Power Nummer 20





Die Queen-Embryos produzieren Mantids. Schieße abwechselnd auf die Embryos und die Mantids.

Die Soldaten sind besonders schwer bewaffnet. Erschieße sie am besten aus großer Entfernung mit dem Plasma-Gewehr.



eine große Schlucht überblicken kannst.

Laufe nach vorne zum Rand und schau nach links unten zur Plattform auf der anderen Seite. Landest Du dort, trägt Dich rechts die Plattform zurück nach oben.

Gehe durch den Tunnel vor Dir heraus auf die nächste Plattform. Auf der rechten Seite befinden sich Granaten. Links bewacht ein Söldner einen Schalter. Töte ihn und den schießenden Mantid auf der anderen Seite. Betätige den Schalter, um die Plattform in Bewegung zu setzen. Beachte den Tunnel auf der linken Seite mit dem Kraftfeld.

Springe auf die Plattform und fahre

nach oben in das nächste Gebiet, wo es drei Ausgänge gibt. Gehe nach rechts, töte den Mantid auf dem Weg und springe mit der Plattform auf die andere Seite. Töte die Käfer und betrete das große Gebiet mit dem Mantid. Bewege Dich um die zentrale Struktur herum. Einige gelbe Symbole deuten auf eine versteckte Tür hin. Schieße auf die Tür, um sie zu öffnen. Zerstöre auch den Soldaten dahinter sowie den Kraftfeldgenerator. So läßt Du das Kraftfeld verschwinden. Aber kehre erst einmal nicht dorthin zurück. Gehe stattdessen in das Zentralgebiet zurück und schalte die Karte ein. Du entdeckst zwei geheime Nischen. In ihnen findest Du PFM-Munition. Am anderen Ende des Raums findest Du außerdem einige Cerebral Bore.

Verlasse den Raum, springe zurück zur Kreuzung und gehe nach rechts. Springe runter zum Tunnelleingang. Schnapp Dir die PFM-Munition von beiden Seiten des Raums und platziere auf jeder Seite eine Mine. Betätige dann den Schalter. Die Tür, durch die Du kamst, schließt sich, und Mites lassen sich aus den Nischen nach unten fallen. Einige davon werden hoffentlich von den Minen getötet. Töte den Rest, gehe zurück aus dem Raum und springe auf die Plattform. Du gelangst zur Kreuzung zurück.

Kehre in den Raum mit dem letzten Kraftfeldgenerator zurück und gehe geradewegs nach vorne durch die Tür am Ende des Raums. Dort findest Du Energie und einen Schalter. Betätige den Schalter, töte die Käfer und gehe zurück im Zentralraum nach rechts durch die Tür. Töte die beiden Mantids in den Nischen auf jeder Seite und schnapp Dir die drei roten Symbole. Gehe rüber zur gegenüberliegenden Tür und mache noch einmal das gleiche.

Kehre zurück zum Gebiet mit der Kreuzung. Diesmal blockiert ein Mantid die Strecke. Töte ihn und springe auf die Plattform, die sich nun bewegt. Gehe durch den Tunnel, nimm die roten Symbole mit und laufe weiter bis zum Cerebral Bore.

Nimm die Waffe mit und schieße auf die Wand auf der linken Seite, um einen Korridor zu öffnen. Gehe hindurch und durch ein Loch in eine runde Kammer mit einem Lift. Fahre mit dem Lift nach oben und gehe dort vorwärts. Nimm die Mag 60 mit und folge dem Tunnelverlauf. Töte die Mites und nimm die Firestorm-Kanone. Töte dann den Mantid, um die nächste Tür zu öffnen. Gehe hindurch in eine weitere Kammer und anschließend in den nächsten Korridor. Spreng die Behälter, die Deinen Weg versperren, und töte bei

Verlassen des Korridors den Mantid. Erschieße auch den Soldaten.

Lila-farbene Feder

Springe über die schwebende Plattform zu einer festen und erschieße den Mantid, der Dich unter Beschuß nimmt. Gehe dann nach rechts und springe über zwei weitere schwebende Plattformen in den nächsten Tunnel, wo Du einen Flammenwerfer und viele Behälter findest. Fackele alles ab, und Du entdeckst den Schalter für das Warp-Portal und etwas Munition. Betätige den Schalter und verlasse den Raum. Springe zurück auf die feste Plattform.

Schau nach unten. Springe auf die Säule unter Dir. Gehe nach rechts und töte den Mantid-Schützen. Wiederhole diese Aktion, bis Du Dich auf der Plattform mit der Feder befindest. Nimm sie Dir und springe in den Tunnel darunter. Folge dem Tunnelverlauf in eine Kammer, wo Du von Käfern und Mantids angegriffen wirst. Öffne durch Beschuß die Alkoven, um Munition freizugeben.

Warp-Portal 2

Verlasse den Raum und folge dem Verlauf des Korridors zur Kreuzung. Gehe nach links und an der nächsten Gabelung wieder links. Jetzt kannst Du auf der schwebenden Plattform in das Gebiet darüber gelangen. Gehe nach rechts und fahre auf der nächsten Plattform zurück nach unten zu der Plattform, wo zuvor der Soldat den



Du solltest einige Symbole aus früheren Levels wiedererkennen, wie diese Leap of Faith-Plattform.



Dieser Teleporter befindet sich hinter einer Tür mit zahlreichen Eiern.

MISSIONSZIEL

DRITTER QUEEN-EMBRYO

Kurz vor Teleporter 14, nahe dem Levelende. Auch hier sind bekannte Taten gefragt...



Schalter bewacht hat. Gehe links vom Schalter durch den Tunnel bis zum zweiten Warp-Portal. Betrete das Portal und biete die Feder an. Du erhältst den Whispers-Talisman, mit dem Du auf dem Wind reiten kannst. Über die bewegten Plattformen gelangst Du zurück zur Stelle, wo Du auf die Wand geschossen hast. Gehe nach rechts und dann zur nächsten Kreuzung. Weiter geht's nach links, und ab in den Teleporter Nummer 6.

Teleporter 6

Gehe im neuen Raum durch die Tür vor Dir, töte die Mantids in den Nischen links und rechts und schnapp Dir die rote Energie. Laufe weiter in den nächsten Raum. Nimm unterwegs den Cerebral Bore mit. Im nächsten großen Raum schaltest Du damit die Mantids auf den erhöhten Plattformen rundherum aus. Wenn Du den letzten Mantid umgelegt hast, schließt sich die Tür, durch die Du kamst, und drei andere werden aufgesprengt. Töte alle Gegner, um die Tür auf der anderen Seite zu öffnen. Untersuche die mit Wasser gefüllten Gebiete, aus denen die Käfer und Soldaten kamen. Sammle die Extras ein.

Laufe weiter durch die neue Tür und folge dem Tunnelverlauf. Töte wieder ein paar Käfer und gehe weiter in die psychedelische Kammer mit den versteckten Alkoven mit Munition und der Tür. Gehe durch die Tür in ein großes, offenes Gebiet. Töte alle Mites. Suche in den Nischen nach einer PFM-Layer, einer Firestorm-Kanone und viel Energie.

Gehe zur gegenüberliegenden Seite des Raums, wo Dich ein Mantid beschießt. Töte ihn. Laufe weiter nach links in den Raum hinein und betätige den Schalter an der Zentralstruktur, um

die Tür gegenüber zu öffnen. Gehe durch diese hindurch in den Raum mit einem Mantid, einigen Behältern und dem zweiten Speicherportal. Säubere den Raum und speichere den Spielstand ab.

Gehe durch die Tür, die Du unterhalb der Mantid-Plattform findest, um zu einer beweglichen Plattform zu gelangen. Von hier aus fällst Du in das Wasser darunter und schwimmst an die Oberfläche. Töte alle Soldaten und sammle die roten Symbole ein.

Gehe zur südöstlichen Ecke der Zentralstruktur und schwimme unter Wasser zum versteckten Eingang, von dem ein Unterwassertunnel in einen Raum mit Extras führt. Zerstöre hier auch den Generator und gehe dorthin zurück, wo Du ins Wasser gefallen bist (auf der westlichen Seite). Eine Plattform bringt Dich zurück zur Plattform, von der Du gefallen bist.

Gehe zurück in den Zentralraum mit der runden Struktur in der Mitte und laufe nach rechts durch den Tunnel mit der blauen Energie. Hinter der Biegung greift Dich ein Mantid an. Gehe durch die folgende Tür zum nächsten Liftschacht.

Fahre mit dem Lift nach oben und gehe geradewegs weiter durch den Korridor. Töte den Mantid, der das Gebiet bewacht. Gehe in den Raum, in dem drei große Behälter den Tunnel blockieren.

Zerstöre die Behälter und töte die Mites, folge dann dem Tunnelverlauf bis zu einem steilen Abhang. Töte auf dem Weg sämtliche Gegner, ist ja klar. Laß Dich nach unten auf die Plattform fallen. Schieße von hier aus auf die beiden organischen Geschütze und zerstöre dann die Kraftfeldsäulen bei der Struktur. Halte dabei Ausschau nach angreifenden Mantids.

Sobald Du die letzte Säule zerstört hast, explodiert das gesamte Objekt, und die Plattform auf der nördlichen Seite bewegt sich auf und ab. Springe rauf und fahre mit ihr zum Scorpion Rocket Launcher.

Gehe zurück in den Hauptraum und dorthin zurück, wo Du ins Wasser gefallen bist. Töte diesmal den Mantid auf der gegenüberliegenden Seite und fahre auf der Plattform in das Gebiet mit zwei Pfaden und einer versteckten Nische auf der rechten Seite. Du findest dort etwas Munition. Töte den Mantid und gehe nach links zu einem weiteren, der Dich unter Beschuß nehmen will, und schieße ihm in den Rücken!

Gehe zurück in das Gebiet davor und diesmal an der Kreuzung geradeaus. Gehe nach links, und Du erreichst eine Reihe aus schwebenden Plattformen.



Top Tip: Lilafarbene Adlerfeder: Diese findest Du kurz vor Teleporter 6. Du mußt über zahlreiche Plattformen springen und wirst von Schützen aufs Korn genommen.



Die lilafarbene Adlerfeder brauchst Du, um den Whispers-Talisman zu bekommen.



Von unten aus dem Wasser heraus beschießt Dich ein Soldat. Töte ihn und springe rüber zum anderen Raum mit einem Tunnel. In der Nische bewacht ein Mantid die Munitionskiste. Vor Dir siehst Du eine Tür.

Gehe nach rechts in das große, offene

Im Kampf mit einem Embryo wirst Du von zahlreichen Mantids angegriffen. Konzentriere Dich auf den Embryo.

WARP-PORTAL

ZWEITES WARP-PORTAL

Sehr nah bei Teleporter 6, nicht weit vom Fundort der Feder entfernt. Biete ihnen die Feder an, und Du erhältst den Whispers-Talisman. Mit diesem kannst Du auf dem Wind reiten!



MISSIONSZIEL

VERTEIDIGE DEN ENERGIE-TOTEM

Der Totem ist von einem Graben umgeben, über den Du über zwei schmale Brücken gelangst. Gehe über das Zentrum und vernichte die Mantids. Falle nicht in den Graben! Ansonsten ist die Aufgabe eine leichte.



Gebiet mit den Säulen und weiter nach rechts, um den Soldaten zu töten. Auf der Ostseite des Raums führt eine Tür zum sechsten Level 6-Schlüssel. Vor Dir fällt die Tür zu, und zwei Mantids greifen Dich an. Töte sie, um die Tür wieder zu öffnen. Nimm den Schlüssel. Drehe Dich um und töte alle Käfer, die Dich hier angreifen. Kehre zurück zum Raum, in den Du über die Plattformen gegangen bist. Gehe nach rechts durch eine andere Tür, hinter der sich der Tunnel dreht.

Laufe durch den Tunnel, um die Ecke, töte die Angreifer und gehe am Ende durch die Tür zu Teleporter 7. Betrete ihn.

Teleporter 7

Schnapp Dir gleich die Granaten und gehe durch die Tür vor Dir und nach unten durch den Tunnel. Zerstöre die Behälter, die Deinen Weg blockieren, und töte die Mites, die aus ihnen kommen. Du erreichst das Ende des Tunnels – wo ein Granatwerfer liegt –, der in ein großes, offenes Gebiet führt. Mites lassen sich aus einem Loch in der Wand fallen und reproduzieren sich ständig, wenn Du sie tötest. Töte sie weiter und gehe durch das Gebiet nach rechts. Sammle hinter der Säule die Energie ein.

Töte die Käfer, und Du erreichst ein Gebiet mit einigen gelben Symbolen. Ein Mantid nimmt Dich von oben unter Beschuss. Töte ihn und klettere an der Wand hinauf. Gehe an der Kreuzung nach links. Töte auf Deinem Weg die Käfer. Zerstöre die Behälter. Du gelangst nach draußen auf eine kleine Plattform mit roter Energie. Kehre zur Kreuzung zurück und nimm die andere Route. Du erreichst ein weiteres offenes Gebiet, in dem sich wieder Mites aufhalten. An den Seiten des Raums findest Du Granaten und Energie. Schnapp sie Dir und töte den Mantid, der Dich von

Der Computer selbst ist nicht das Problem, sondern der Weg dorthin!



Vier Sprengladungen müssen angebracht werden, bevor der Computer sich verabschiedet.



Mantids greifen das Totem an, und sie sind sehr schnell dabei. Ruf den Kammerjäger!



Falle bloß nicht in den Spalt beim Totem, oder Du wirst kaum noch Chancen haben zu überleben.

oberhalb der nächsten Mauer unter Beschuss nimmt.

Oben angekommen öffnet sich eine Tür, und ein Mantid greift an. Töte ihn und laufe weiter auf die Brücke. Folge ihrem Verlauf, sammle die Granaten, die PFM-Munition und die Energie ein und töte einen weiteren Mantid, bis Du einen anderen Tunnel erreichst.

Folge seinem Verlauf, zerstöre sämtliche Behälter, und Du gelangst zu Teleporter 8. Betrete ihn.

Teleporter 8

Gehe durch die Tür vor Dir und töte gleich die angreifenden Mantids. Laufe weiter durch das Gebiet und sammle die ganzen Extras ein. Laufe zum Ende des Raums, wo Mantids angreifen.

Gehe am Ende des Raums nach links, um einen Flammenwerfer und Energie einzustecken, und laufe dann weiter durch die Tür auf der Ostseite der Karte. Zerstöre die Behälter, die Deinen Weg blockieren, und töte den Mite.

Im nächsten Gebiet müssen ebenfalls Behälter zerstört und Mantids und Mites

getötet werden. Gehe durch die Tür im Süden des Korridors zum ersten Queen-Embryo. Der Embryo produziert zwei Mantids und reproduziert sie immer wieder, wenn Du sie tötest. Schieße also abwechselnd auf den Embryo und die Mantids. Hast Du ihn oft genug getroffen, sinkt er zu Boden, produziert aber weiterhin Mantids. Bearbeite ihn, bis er explodiert.

Verlasse nun den Raum und gehe nach rechts und dann nach links durch den Tunnel auf der Westseite des Raums. Schnapp Dir im nächsten Gebiet die PFM-Munition von links und die Firestorm-Kanone. Diese wird von einem Soldaten bewacht. Untersuche den Rest des Gebietes auf Munition und Energie. Blaue Energie markiert den Ausgang des Raums. Verlasse den Raum und gehe zum nächsten Teleporter, wo es von Käfern wimmelt. Töte sie und betrete Teleporter 9.

Teleporter 9

Nimm die Munition und gehe nach vorne durch den Korridor, der vollgestopft ist

mit Behältern. Du gelangst auf eine Plattform mit einem Mantid auf der linken Seite. Töte ihn und laß Dich nach unten fallen. Du findest vier gelbe Symbole und eine Scorpion-Rakete. Schau nach links und nach unten, um einen Mantid darunter auszuschalten. Laß Dich nach unten fallen und schnapp Dir die Munition. Rechts findest Du rote Symbole und eine Munitionskiste.

Nimm die PFM-Layer zwischen den Steinen im Zentrum des Raums auf und gehe nach Nordosten zu einer Wand. Klettere hinauf. Gehe nach links über die Plattform. Du erreichst eine Brücke. Töte die beiden Mantids. Gehe auf die Brücke. Weiter geht es an der Kreuzung nach rechts in einen Tunnel, der zu einer Mag 60 und einer Tür führt. Gehe durch die Tür in ein quadratisches Gebiet mit zwei Käfern. Töte sie und gehe durch die Tür vor Dir. Zwei Mantids greifen von beiden Seiten an. Töte sie und gehe durch die Tür, die nun endlich geöffnet ist, um zum dritten Speicherportal zu gelangen. Speichere dort den Spielstand ab.

Gehe zurück auf die Brücke und geradewegs über die Kreuzung hinüber.

Schieße auf der anderen Seite auf die Tür, um sie zu öffnen. Nimm die gelben Symbole und die Munition. Gehe durch die Tür und töte die Gegner. Nimm die Munition und gehe hinter der nächsten Tür in Teleporter 10.

Teleporter 10

Gleich dahinter geht es weiter durch die Tür in einen größeren Raum. Hier findest Du Munition und Symbole. Töte die Gegner und gehe zur nordwestlichen Ecke, wo Dich gelbe Symbole zu einer Kletterwand führen. Klettere hinauf und töte oben den Mantid. Gehe nach rechts zu den Schwebplattformen. Erschieße den Soldaten auf der nächsten Plattform und springe rüber zum Flammenwerfer. Über die nächsten beiden Plattformen erreichst Du den Tunnel. Töte den Mantid und gehe zum Ende des Tunnels, wo Du eine Ultra-Energie findest.

Laß Dich aus diesem Tunnel nach unten fallen. Gehe nach links und dann zum Südende des Raums, wo ein Soldat einen Tunnel bewacht. Töte den Soldaten und sprengte die Behälter. Gehe in den Tunnel. Folge dem Verlauf des nächsten, runden Tunnels. Töte die Mites und zerstöre die Behälter. Betrete den Tunnel im Osten, und Du gelangst ins Zentrum, wo Du den nächsten Queen-Embryo vernichten kannst. Wie zuvor produziert der Embryo Mantids, also mußt Du abwechselnd Deine Ziele unter Beschuß nehmen.

Verlasse nach dem Ableben des Embryos den Ort und laufe zur Südseite

des runden Tunnels. Du erreichst eine Plattform mit Munition. Mites greifen Dich an. Gehe nach links über die Plattform, um weitere Munition einzustecken, bis Du rechts eine Leap of Faith-Plattform erreichst. Benutze eine Waffe mit großer Reichweite, um die Soldaten auf der anderen Seite auszuschalten. Benutze dann den Leap of Faith, um zu den anderen Waffen zu gelangen. Springe über die andere Leap of Faith-Plattform zurück und gehe nach rechts. Sprengte die Behälter und schnapp Dir die Munition, bis Du eine Tür erreichst. Gehe durch diese hindurch und betrete Teleporter 11.

Teleporter 11

Auf der anderen Seite des Teleporters mußt Du dem Tunnelverlauf folgen. Sprengte die Behälter, bis Du eine Plattform mit roter Energie erreichst. Springe nach unten auf die Plattform darunter. Laufe vorwärts zur Kreuzung und gehe nach links. Weiter geht's durch den Tunnel über eine Rampe durch eine weitere Tür, die Dich in einen Raum mit einer Breath of Life-Plattform führt. Du findest hier eine Menge Munition. Direkt vor Dir erblickst Du eine Kletterwand.

Springe ins Wasser und schwimme umher, bis Du einen Unterwassertunnel entdeckst. Gehe durch diesen in einen trockenen Tunnel, dem Du bis auf eine Plattform folgen solltest.

Springe von der Plattform auf die zwei schwebenden Plattformen und dann rüber zur Säule und auf die Brücke. Folge dem Verlauf der Brücke zu einem Gebiet mit zahlreichen Behältern. Sprengte sie auseinander, um einige Scorpion-Raketen freizulegen, und gehe durch die Tür. Du erreichst einen Teleporter. Über diesen gelangst zu einem Gebiet mit einer inaktiven Eye of Truth-Plattform. Merke Dir dieses Gebiet und kehre zurück zum Raum mit dem Breath of Life-Symbol. Klettere aus dem Wasser und schaue in Richtung der Kletterwand.

Springe an die Wand und klettere nach oben. Dort findest Du eine PFM-Layer und vier gelbe Symbole. Drehe Dich dann nach links und schaue nach unten auf eine Plattform mit Mites und einer Leap of Faith-Plattform.

Töte die Mites und springe nach unten. Töte den Mantid und springe

KAMPF MIT DER KÖNIGIN



Zuerst wirst Du von Mites angegriffen. Blase sie weg und kümmere Dich dann um die Königin. Nach einer Weile versteckt sie sich in einem Beutel, der an der Decke hängt, und Käfer greifen an. Vernichte sie, und die Königin kommt zurück. Schieße diesmal auf den Behälter, der an ihrem Bauch hängt. Töte die nächste Käfer-Angriffswelle und schieße der Königin danach die Arme ab. Kümmere Dich schließlich nur noch um den Kopf. Fertig.



MISSIONSZIEL

HAUPTCOMPUTER

Da der Computer nur von vier Geschützen verteidigt wird, ist die Zerstörung des Gerätes kein großes Problem – solange Du alle Sprengladungen eingesammelt hast. Berühre einfach sämtliche Säulen, nimm etwas Abstand, und der Computer war mal einer!



über die Plattform in einen Tunnel in der entfernten Wand. Im Tunnel findest Du eine Ultra-Energie. Springe von hier aus zurück zur Plattform, über die Du zuerst gekommen bist, und springe weiter zur Leap of Faith-Plattform. Gehe diesmal aber nach links und springe zum Tunnel, dessen Öffnung sich nur wenige Meter unter Dir befindet.

Nimm die blaue Energie und töte die Angreifer. Gehe dann durch den Tunnel zum nächsten Tunnel, wo Du von Mites angegriffen wirst. Nimm die Satchel Charge hinter dem Stein und gehe durch den Raum. Sammle die roten Symbole ein. Laufe weiter nach links und nimm die zweite Satchel Charge. Überquere im Anschluß daran die Brücke, und Du wirst die dritte Satchel Charge finden. Gehe zurück und laß Dich in das Wasserbecken fallen. So gelangst Du in den Unterwasser-Teleporter 12.

Teleporter 12

Nimm die Energie, die hinter Dir liegt. Gehe durch die Tür auf eine Brücke. Überquere sie, nimm auf dem Weg die vierte Satchel Charge mit, töte den

Die Mantids sind sehr intelligent und deshalb auch gute Ziele für den Cerebral Bore.



Mantid, nimm die Extras an Dich und gehe durch die nächste Tür zu Teleporter 13. Betrete ihn.

Teleporter 13

Gehe durch die Tür vor Dir in ein großes, offenes Gebiet und nimm rechts die Schrottmunition mit. Folge dem Verlauf des Raums, nimm unterwegs weitere Munition mit und töte die Mites. Springe auf der Ostseite des Raums die Tür auf. Ein Soldat erscheint, der einen Flammenwerfer, eine Charge Dart Rifle, eine Firestorm-Kanone und einen Granatwerfer bewacht. Gehe am Ende des Raums durch die Tür in einen neuen Raum mit einer Heart of Fire-Plattform. Töte den Mantid und schnapp Dir die Munition von links und rechts. Springe dann über die Plattform. Klettere nach oben und töte die Mites. Gehe etwas nach links und springe an die nächste Mauer. Klettere auch hier nach oben. Töte den Mantid und springe in die Richtung, die von drei roten Symbolen gekennzeichnet ist, auf eine tiefer gelegene Plattform.

Schau von hier nach vorne und laufe über die Lava zu einer Plattform mit vier roten Symbolen und einigen Waffen. Kehre dann zur Plattform davor zurück und klettere an der Wand hinauf, die durch drei weitere rote Symbole gekennzeichnet ist. Töte oben zwei Soldaten und schnapp Dir die Energie. Gehe nach Norden über die Plattform, wo sich eine weitere Plattform bewegt. Töte die Mantids, die Dich von oben unter Beschuß nehmen. Springe danach auf die Schwebepattform und fahre darauf nach oben. Säubere das Gebiet

und betätige die beiden Schalter, um die nächste Tür zu öffnen. Dahinter findest Du Energie und Käfer. Laufe weiter über die nächste Plattform und schaue über den Rand. Schieße auf die Soldaten, die sich darunter im Wasser aufhalten. Laß Dich nach unten fallen, schnapp Dir die Munition und laufe zur gegenüberliegenden Seite. Klettere über die Wand in einen Tunnel, der zum letzten Queen-Embryo führt.

Säubere wie zuvor den runden Korridor und gehe weiter in die Embryokammer. Erledige die schleimige Baby-Königin und ihre Mantids.

Kehre in den Raum zurück, wo Du zuerst die Breath of Life-Plattform gefunden hast. Klettere an der Wand nach oben und springe über die Plattform mit der Leap of Faith-Plattform darauf. Springe von der Südseite an eine andere Kletterwand und klettere nach oben in den Tunnel. Folge seinem Verlauf bis zum Ende, wo ein Soldat den Teleporter bewacht. Töte ihn und spreng vor Dir die Mauern. In den Nischen findest Du Energie und den Teleporter 14.

Teleporter 14

Gehe durch die Tür vor Dir in ein weites, offenes Gebiet mit zwei organischen Geschützen. Zerstöre diese und laufe zur Außenseite des Raums, um vier weitere auszuschalten. Überquere die Brücke im Zentrum, wo der Computer steht. Berühre jede der vier Säulen, um die vier Sprengladungen zu platzieren. Ziehe Dich zurück und schaue dem Feuerwerk zu!

Kehre zum Level-Ausgangsportal zurück und verlasse das Level.



Heutiges Tagesgericht – geröstete Käfer! Der Flammenwerfer eignet sich besonders gut für die kleinen Biester.

LEVEL
6

Primagen's Lights

Primagen hetzt Dir in einem riesigen Raumschiff seine Cyborgs auf den Hals. Schnapp Dir den Nuke und zeige keine Gnade!

Nimm Dir von rechts und links die Energie und laufe nach vorne zum Scorpion-Raketenwerfer. Folge dem Tunnelverlauf und schnapp Dir auf dem Weg die Munition. Töte am Ende des Tunnels den Steamer, der dort umherwandert, und sammle die Munition ein. Im großflächigen Gebiet siehst Du den sechsten Primagen-Schlüssel, kannst diesen aber noch nicht aufheben. Gehe also erst nach links und töte den nächsten Steamer. Gehe links durch den Tunnel.

Gehe vorsichtig weiter, denn an der rechten Wand klebt eine Selbstschußanlage. Zerstöre sie und gehe geradeaus über die Kreuzung in ein Gebiet mit Energie auf Plattformen auf der rechten und linken Seite. Ducke Dich und laufe auf die kleinen Blöcke, die Dich auf die Plattformen befördern.

Drehe Dich um und laufe zurück zur Kreuzung. Gehe dort nach rechts, wo Du von einem Wheeler angegriffen wirst. Er hinterläßt etwas Munition. Schnapp Dir bei der Durchquerung des Korridors links die Granaten und zerstöre das Geschütz an der Mauer vor Dir. Gehe nach rechts. Du erreichst einen inaktiven Teleporter. Drücke den roten Knopf links auf der Konsole, um ihn zu aktivieren. Betrete Teleporter 1.

Teleporter 1

Gehe hinter dem Teleporter weiter und an der Kreuzung nach links in einen Raum mit einem Cerebral Bore und Energie auf den Plattformen rechts und links. Du mußt Dich ducken, um an die Energie zu gelangen. Kehre zur Kreuzung zurück und laufe geradeaus weiter durch die Tür, hinter der ein Wheeler lauert. Töte ihn und folge dem Verlauf des Korridors zu einer weiteren Tür, hinter der Dich ein Geschütz unter Beschuß nimmt. Zerstöre

es und sammle die roten Symbole ein. Zerstöre auch das nächste Geschütz an der Decke. Gehe durch die nächste Tür zu einer Kreuzung. Gehe dort nach rechts, aber mache Dich auf einen Kampf gefaßt, denn ein Geschütz fährt aus der Decke und schießt Dir in den Rücken.

Folge dem Tunnelverlauf in den nächsten Raum mit Plattformen auf jeder Seite und schnapp Dir die Extras. Kehre zur Kreuzung zurück und zerstöre das Geschütz. Gehe dann nach rechts, und Du findest eine Plasma Rifle im Raum.

Laufe nicht zu weit nach vorne, da Du sonst in ein Loch mit Laserstrahlen fällst.



Alle Teleporter in diesem Level müssen aktiviert werden, bevor Du sie benutzen kannst. Zum Glück ist der Schalter immer gleich in der Nähe.



Sammle 16 blaue Ionenkristalle ein, um alle vier Generatoren zu kalibrieren.

**SCHLÜSSEL****SECHSTER PRIMAGEN-SCHLÜSSEL**

Du siehst den Schlüssel, wenn Du das Level betrittst. Leider wird er von vier Kraftfeldgeneratoren geschützt, die Du zunächst deaktivieren mußt.

Gehe statt dessen nach rechts und schieße auf den Steamer, der Dich von einer Plattform aus unter Beschuß nimmt. Falle auch nicht ins zweite Laser-Loch. Gehe nach vorne über die Stufen, dann nach links. Springe in den Lüftungsschacht und laß Dich nach oben blasen.

Drehe Dich oben um und laufe von der Kante zum ersten blauen Ionenkristall. Laufe nicht zu weit, oder Du endest in einem Laserloch. Schweben über die Lüftung zurück nach oben, gehe nach links und folge dem Tunnelverlauf durch eine Tür, wo Dich ein Geschütz unter Beschuß nimmt. Laufe weiter in einen Raum mit einer Firestorm-Kanone und etwas Energie.

Kehre zum Raum mit den Löchern zurück und gehe durch den Tunnel zur gegenüberliegenden Seite des Raums und zu einer Kreuzung, wo Dich ein Wheeler angreift. Töte ihn und gehe geradeaus weiter. Zerstöre das Geschütz an der ersten Ecke und laufe weiter in einen



Steamer bewegen sich langsam, sind aber groß und schwer bewaffnet. Nicht gerade ungefährlich.

**INFO****MISSIONSZIELE**

Zerstöre drei automatische Umwandler

Reinige den Fluß der Seelen durch Kalibrierung der Energiegeneratoren

LEVEL WAFFEN**NUKE**

Du erhältst endlich das letzte Teil der Nuke-Waffe aus dem Warp-Portal. Leider ist das Spiel dann schon fast vorbei!



87



Top Tip: Schalte die Geschütze am besten so schnell wie möglich mit Scorpion-Raketen aus.

MISSIONSZIEL

ERSTER GENERATOR

Zwischen dem ersten Speicherportal und Teleporter 2. Zerstöre die vier grünen Kristalle und füge die blauen Ionenkristalle in die entstandenen Löcher ein, um das Wasser zu reinigen



Raum mit PFM-Munition und Energie. Kehre zur Kreuzung zurück und gehe nach rechts durch eine Tür zu einer anderen Kreuzung. Beide Routen bringen Dich in einen breiten Raum mit zwei Steamern. Hier findest Du auch Energie, Munition und ein paar Waffen. Über die Treppe an der Südseite gehst es dann hoch zu einer Plattform in der Mitte. Laufe zur Nordseite und nimm die gelben Symbole mit. Du entdeckst zwei weitere Ionenkristalle auf einer Plattform. Ducke Dich und springe über den Spalt, um sie einzusammeln. Kehre dann zu der Stelle zurück, von der Du gesprochen bist, und schau nach Süden, um den Lift zu finden.

Springe auf den Lift und gehe, oben angekommen, nach vorne. Töte den angreifenden Wheeler und sammle die Pfeile und roten Symbole ein. Betätige danach den Schalter hinter der Tür. Töte den angreifenden Steamer.

Gehe durch den Korridor, aber achte auf das Geschütz. Laufe weiter und sammle die Energie aus der Nische auf der linken Seite ein. Gehe durch die nächste Tür und zerstöre das Geschütz. Du erreichst eine Kreuzung. Von rechts kommt ein Wheeler. Töte ihn und gehe vorwärts zum ersten Speicherportal. Speichere dort den Spielstand ab.

Speicherportal

Untersuche das Gebiet, und Du wirst etwas Benzin für den Flammenwerfer finden. Verlasse den Raum, gehe an der Kreuzung nach links durch eine Tür und durch den Korridor zur nächsten Kreuzung. Die Tür vor Dir öffnet sich noch nicht, also gehe nach rechts und zerstöre unterwegs das Geschütz. Du erreichst eine Plattform mit Energie und Stufen auf der linken Seite. Diese führen zu einem blauen Kristall, der über einem Laserloch schwebt. Springe mit Hilfe des Winds hinüber, und Du erreichst den gegenüberliegenden Tunnel. Folge dem Tunnel-

verlauf und töte den angreifenden Wheeler. Laufe weiter bis zur Whispers-Plattform. Laufe nach vorne über den Spalt. Auf der anderen Seite wirst Du von einem Metal Major angegriffen. Töte ihn und laufe in einen Raum mit einer Konsole. Betätige den Schalter in der Mitte der Konsole. Gehe durch die nun geöffnete Tür und nach links auf die Plattform über dem Laserloch.

Laufe zum rechten Rand der Plattform und schau nach unten in den Tunnel. Schalte mit der Sniper-Funktion des Tek-Bogens den patrouillierenden Steamer aus. Springe dann rüber und schnapp Dir die Energie aus dem Tunnel.

Folge dem Tunnelverlauf durch eine Tür und gehe an der Kreuzung nach links. Du erreichst einen Schalter an der rechten Seite. Betätige den Schalter, um eine Brücke entstehen zu lassen, die Dich zum vierten Ionenkristall führt. Zerstöre danach das Geschütz.

Sobald Du den Kristall eingesammelt hast, mußt Du zur Kreuzung zurückkehren und nach links durch eine Tür gehen. Nimm die Munition links aus der Nische, folge dem Verlauf des Korridors, schalte den Wheeler aus, und Du erreichst eine weitere Kreuzung. Gehe nach links in einen Raum mit dem ersten Kraftgenerator.

Töte den Steamer und zerschütze die vier grünen Kristalle unten am Kraftgenerator. Berühre jedes Loch, um die blauen Ionen einzusetzen. Diese rekalibrieren den Generator.

Sammle die roten Symbole ein. Springe ins Wasser auf der linken Seite, aber rechts von der Tür, um zu den Tunneln mit Energie zu kommen. Verlasse den Raum und gehe nach links zu einem anderen inaktiven Teleporter. Betätige links den Schalter, um ihn zu aktivieren. Ein Geschütz greift Dich an. Betrete Teleporter 2.

Teleporter 2

Gehe nach vorne ins nächste Gebiet. Sei bei der Kreuzung auf der Hut, denn ein Geschütz erscheint rechts an der Wand, und ein Wheeler greift Dich an.

Vernichte Deine Gegner und gehe

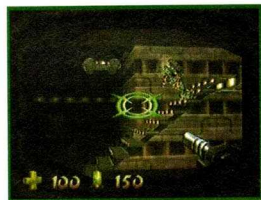


Viele der Räume in diesem Level besitzen Laserstrahlen. Berühre sie niemals, da sie tödlich sind.

geradewegs weiter. Folge dem Verlauf der Reihe aus roten Symbolen über eine Treppe zu einer Konsole mit einem roten Schalter. Du überblickst das Zentrum mit dem Primagen-Schlüssel. Sammle die Energie ein und laß Dich nach unten fallen.

Gehe vom Landepunkt aus geradeaus weiter (im Uhrzeigersinn) zur nächsten Tür. Schnapp Dir dabei von links die roten Kristalle. Gehe auch durch die nächste Tür, die sich gerade geöffnet hat. Töte den angreifenden Wheeler und zerstöre das Geschütz an der linken Wand an der Kreuzung. Gehe geradeaus weiter, zerstöre das nächste Geschütz, das an der rechten Wand erscheint, und sammle hinter der Ecke die Mag 60, die Firestorm-Kanone und den Shredder ein. Etwas Energie ist auch noch zu finden.

Gehe an der Kreuzung nach links und wieder nach links. Du erreichst einen inaktiven Teleporter. Zerstöre das Geschütz hinter dem Teleporter und



Gefährliche Gegner wie diese hier schaltest Du am besten mit dem Plasmagewehr im Sniper-Modus aus.

betätige links den Schalter, um ihn zu aktivieren. Drehe Dich um und zerstöre das Geschütz. Gehe anschließend durch Teleporter 3.

Teleporter 3

Folge dem Verlauf des Korridors nach vorne und nach links, schnapp Dir dabei den Tek-Bogen und gehe durch die Tür. Du befindest Dich auf einer erhöhten Plattform. Erledige die zwei Steamer, die Du sehen kannst, und laß Dich nach unten fallen. Laufe weiter über die Stufen zur Energie und laß Dich zurück nach unten fallen. Springe in die Lüftung auf der linken Seite. Du schwebst nach oben und stehst auf einer breiten Plattform. Vor Dir ist eine schwebende Plattform zu sehen.

Erschieße auf der anderen Seite des Raumes den Steamer und springe nach links auf die schmale Plattform. Laufe auf ihr weiter und betätige den Schalter, der die schwebende Plattform aktiviert. Springe danach nach unten, renne nach rechts, springe in die Lüftung und laufe oben angekommen schnell zur



schwebenden Plattform, da sich diese nur kurz dort aufhält. Ansonsten muß Du nochmals den Schalter betätigen.

Reite auf der Plattform zur anderen Seite und betätige den nächsten Schalter der Konsole. Sei vorsichtig, denn in der nordwestlichen Ecke erscheint ein Geschütz.

Zerstöre es, und ein weiteres erscheint in der nordöstlichen Ecke. Zerstöre auch dieses und laß Dich von der Plattform nach unten fallen. Gehe nach rechts, töte den Wheeler und laufe durch die geöffnete Tür. Ein weiteres Geschütz erscheint vor Dir an der Kreuzung.

Zerstöre es und gehe anschließend nach links in die Sackgasse mit Energie und Scorpion-Raketen. Gehe zurück zur Kreuzung und geradeaus weiter zur nächsten Kreuzung, wo Du wieder geradeaus gehst. Vernichte das nächste Geschütz. Du erreichst eine weitere Sackgasse mit PFM-Munition und Energie. Gehe zurück zur Kreuzung und dieses Mal nach rechts in einen Raum mit einem Steamer. Töte ihn und betätige den Schalter an der Konsole, die er bewacht hat, um links eine Tür zu öffnen.

Schau zur Tür. Du siehst einen Raum mit Laserstrahlen auf dem Boden und Lüftungen. Im gesamten Raum stehen Säulen unterschiedlicher Höhe. Springe rüber zur Lüftung auf der rechten Seite, und Du gelangst nach oben auf eine Plattform mit blauer Energie. Springe erneut nach vorne. Du wirst nach oben getragen, auf eine Plattform mit roten Symbolen. Folge dem Verlauf der Plattform und drehe Dich nach links, um den nächsten blauen Ionenkristall zu entdecken. Springe rüber, um ihn zu schnappen.

Betätige rechts den Schalter, um die Tür gegenüber des Raums, in dem Du stehst, zu öffnen, und springe nach links zur Plattform nordwestlich von Dir. Du findest dort Energie. Springe nach vorne, um den Raum zu verlassen. Gehe durch die nun offene Tür.

Am Ende des Korridors greift Dich ein Metal Major an. Töte ihn und gehe nach links durch die Biegung zu einer Munitionskiste. Ein Wheeler greift Dich später im Korridor an. Laufe weiter zur Kreuzung, sammle etwas Energie ein und gehe nach links durch eine Tür. Zerstöre das Geschütz und laufe weiter zur Sackgasse, wo Du Munition und Energie findest.

Kehe zur Kreuzung zurück. Gehe geradewegs zur kreisrunden Röhre mit gelben Symbolen in der Mitte und Lüftungen oben und unten. Springe ins Zentrum der Röhre und gehe beim Aufstieg nach links. Gehe in den Tunnel, der nach Westen führt. Folge seinem Verlauf, schnapp Dir auf dem Weg die

Munition und laufe weiter zum zweiten Speicherportal. Speichere den Spielstand ab!

Speicherportal

Untersuche das Gebiet hinter dem Speicherportal auf Tek-Pfeile und laufe danach zurück zum Korridor. Zerstöre das Geschütz, das erschienen ist, und laufe nach vorne. Laß Dich in die Röhre fallen und betrete weiter unten den Tunnel.

Gehe durch die Tür und hinter der nächsten Ecke durch eine weitere Tür. Diese führt in einen Raum mit einer Brücke und einen Steamer. Töte den Angreifer. Hinter Dir erscheint ein Geschütz. Zerstöre es und laufe nach vorne auf die Plattform. Die Brücke vor Dir gibt nach, also drehe Dich nach links und springe auf den Weg darunter. Laufe weiter und betätige den Schalter an der Konsole, der die schwebende Plattform nach unten läßt. Springe auf die Plattform und fahre darauf nach oben. Betätige den nächsten Schalter, wenn Du von der Plattform kommst, und gehe nach rechts. Springe in den Tunnel mit der grauen Energie. Folge seinem Verlauf und laß Dich nach unten ins Loch fallen. Laufe gegen den Wind nach Süden durch den Tunnel und gehe nach links. Laß Dich vom Wind zum nächsten blauen Ionenkristall schieben und danach zurück in den Tunnel, bevor Du nach unten fällst. Gehe nach Norden zur Kreuzung und nach rechts, wo Du Energie findest. Kehre zurück zur Kreuzung und laufe geradeaus weiter. Sammle auf Deinem Weg Munition ein und gehe an der Kreuzung nach rechts. Springe im Bereich mit den Laserstrahlen auf dem Boden nach links zu den roten Symbolen und nach rechts, um den Shredder zu holen. Verlasse den Ort auf einer der beiden Seiten, bis Du eine Kreuzung erreichst.

Gehe hier nach rechts in einen anderen Laserraum mit roten Symbolen auf der linken Seite und einem Cerebral Bore sowie einem PFM-Layer auf der rechten Seite. Ein Geschütz wird ausgefahren, wenn Du den Raum betrittst. Zerstöre es und springe zur Plattform mit dem Cerebral Bore. Gehe durch die Tür, wo Dich eine Lüftung nach oben bläst. Gehe während des Aufstiegs nach links und gehe oben durch den Südtunnel auf eine Plattform mit einem Flammenwerfer.

Betätige den Schalter, um eine Brücke erscheinen zu lassen. Betätige dann den Schalter, um die Tür zu öffnen und gehe weiter zum Metal Major. Gehe an der Kreuzung nach rechts durch eine Tür, nimm die PFM-Munition mit, und töte den Wheeler hinter der Tür.

Laufe weiter an der Kreuzung nach rechts in eine Sackgasse. Dort findest Du einige Granaten und Energie. Laufe

MISSIONSZIEL

ZWEITER GENERATOR

Kurz vor Teleporter 5. Zerstöre wie zuvor die grünen Kristalle und setze die blauen an ihre Stelle ein



zurück zur Kreuzung und nach rechts. Du erreichst eine inaktive Eye of Truth-Plattform. Behalte diesen Ort im Gedächtnis und gehe zurück, geradeaus über die Kreuzung und durch eine Tür. Zerstöre das Geschütz an der nächsten Kreuzung und gehe nach rechts zu einem inaktiven Teleporter. Mit dem Schalter läßt sich dieser aktivieren.

Teleporter 4

Gehe an der Kreuzung nach links, zerstöre das Geschütz, erschließe den Steamer und öffne mittels des Schalters in der Nische bei der Munition die Tür. Folge dem Verlauf des Korridors zur nun offenen Tür. Ein Geschütz nimmt Dich aufs Korn. Laufe schnell durch die Tür, bevor sich der Schalter wieder zurücklegt. Fahre mit dem Lift nach oben. Gehe oben nach rechts und erschließe den angreifenden Wheeler. Weiter geht es um die Ecke zum Geschütz an der Wand vor Dir. Erschließe den nächsten angreifenden Wheeler und den Steamer hinter ihm gleich mit. Folge dem Verlauf des Gangs zu einem großen Raum mit Laserstrahlen. Rechts siehst Du einen blauen Kristall, den Du aber jetzt noch



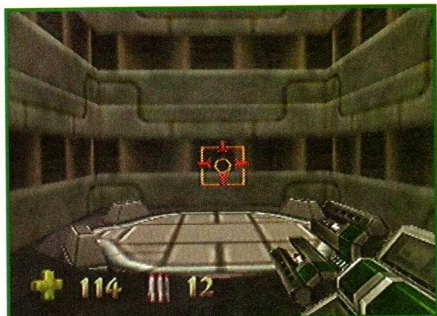
Speicherportale gibt es hier nur wenige. Speichere so oft wie möglich ab!



Nicht gerade einer der bequemsten Orte. Halte stets Ausschau nach Monstern!

An diesen Kristall kommt man nur schwer heran. Zum Glück erweisen sich einige Gebläse als hilfreich.





Life sind in diesem Level sehr wichtig. Einige von ihnen müssen über Schalter aktiviert werden.

Die Türen in Level 6 öffnen und schließen sich mit einem erkennbaren Geräusch. So wirst Du oft vor Angriffen gewarnt.



nicht erreichen kannst. Gehe also nach links und vernichte den Steamer bei den Konsolen. Schnapp Dir die Granaten und öffne mit dem Schalter die Tür. Es handelt sich wieder um einen Zeitschalter. Laufe zurück zum Kristall und springe hinüber, bevor sich die Tür wieder schließt. Töte im neuen Raum die beiden Steamer und gehe nach links. Betätige den Schalter bei der großen, halbrunden Konsole, um die Tür an der Nordwestseite zu öffnen. Du findest dahinter einen weiteren Kristall.

Aktiviere den Schalter in der Mitte des Raums. Du gelangst in den Raum zurück, den Du gerade verlassen hast. Betätige



Sobald ein Generator kalibriert ist, verseucht er nicht mehr den Fluß der Seelen. So hilfst Du der Umwelt!

MISSIONSZIEL

DRITTER GENERATOR

Du findest ihn kurz vor Teleporter 8. Diesmal wird das Wasser unterhalb des Generators von Laserstrahlen bedeckt. Die Plattformen bewegen sich vor und zurück. Schieße auf die grünen Kristalle wie zuvor. Setze dann die blauen Kristalle ein und springe schnell auf die Plattformen zurück.



den Schalter an der Südseite im Zentrum der beiden Konsolen. Eine Tür in der Südostwand wird geöffnet. Töte den Wheeler und gehe durch die Tür zu einem Geschütz. Zerstöre es. Über den Korridor erreichst Du das nächste Gebiet mit dem Kraftgenerator.

Schieße wie zuvor auf die vier grünen Kristalle und ersetze sie durch die blauen. Halte dabei nach Wheelers und Steamers Ausschau. Laß Dich nach der Aktivierung des Generators ins Wasser fallen. Du findest dort Energie, gelbe und roten Symbole. Kehre zurück zum Raum mit der runden Konsole und drücke den mittleren Schalter an der Nordseite, um die Tür im Nordosten zu öffnen.

Töte dahinter den Wheeler, nimm die Munition aus dem Korridor und gehe an der Kreuzung nach rechts. Du erreichst einen Raum mit einer Firestorm-Kanone und Energie. Laufe zurück zur Kreuzung, gehe geradeaus hinüber und durch die nächste Tür zum nächsten inaktiven Teleporter. Zerstöre das Geschütz, das hinter Dir erscheint. Drehe Dich um und zerstöre das Geschütz, das hinter dem Teleporter erscheint. Betätige den Schalter, um den Teleporter 5 zu aktivieren. Gehe hinein.

Teleporter 5

Gehe vorwärts und zerstöre das Geschütz vor Dir. Töte den Steamer, der Dich an der Kreuzung von links angreift. Gehe nach links und über die Stufen. Betätige den Schalter an der Konsole, um die nächste Tür zu öffnen. Schnapp Dir den Granatwerfer und laß Dich in den Raum mit dem Primagen-Schlüssel fallen. Gehe ein paar Schritte nach rechts, nimm Dir von links die Energie und gehe durch die Tür im Nordosten des Raumes.

Im nächsten Korridor greift Dich ein Wheeler an. Töte ihn und schnapp Dir links die Symbole. Zerstöre das Geschütz, das links an der ersten Ecke aus der Wand kommt. Schnapp Dir die Munition und folge dem Verlauf des Korridors zu einer Kreuzung mit roten Symbolen. Alle Türen schließen sich, und ein Geschütz fährt von rechts aus der Wand. Zerstöre es und betätige den Schalter, um alle Türen vor und hinter Dir zu öffnen. Gehe durch die Tür vor Dir und zerstöre das Geschütz, das erscheint. Gehe durch Teleporter 6.

Teleporter 6

Gehe im neuen Gebiet durch die Tür zu einer Kreuzung und töte den Wheeler vor Dir. Gehe nach links um die Ecke, zerstöre das Geschütz und sammle die Mag 60 und die Energie ein.

Gehe zurück zur Kreuzung und geradeaus rüber zur nächsten. Gehe hier nach links und nimm die Munition mit.



Der Scorpion-Raketenwerfer ist eine sehr effektive Waffe, selbst bei schwer geschützten Zielen.

Laufe durch die Tür und folge dem Tunnelverlauf zu einer Reihe gelber Symbole und einem Geschütz in der Sackgasse. Hier liegt auch ein Shredder und Energie.

Zurück an der Kreuzung geht es nach links, aber achte auf das Geschütz, das hinter Dir erscheint. Kümmere Dich auch um den Wheeler.

Du erreichst einen großen, offenen Raum mit zahlreichen Monstern. Schalte sie mit dem Plasmagewehr aus und gehe nach links über die Stufen. Laß Dich nach unten zur Plattform fallen und laufe zum Ende zu der Munition. Überquere eine der schmalen Brücken, um zu einem Gebiet mit einem Lift zu gelangen. Springe oben angekommen in nordwestliche Richtung, um eine Plattform mit einer Computerkonsole zu erreichen. Betätige hier den Schalter, und eine Plattform wird in Bewegung gesetzt. Springe auf die Plattform. Warte, bis sie sich auf der Höhe des kleinen Tunnels befindet, und springe rüber zum blauen Ionenkristall. Laufe schnell zurück, oder ein Gebläse saugt Dich an. Laß Dich nach unten fallen, kehre zurück zur Plattform und fahre darauf zur Nordseite des Raums.

Folge dem Verlauf der Plattform, gehe nach links durch die Tür. Rechts von Dir schließt sich im neuen Gebiet eine Tür. Gehe weiter. Ein Wheeler greift Dich an. Töte ihn und laufe weiter an drei Schaltern vorbei. Zerstöre ein Geschütz, laufe weiter und betätige alle drei Schalter. Sammle auf Deinem Weg die Energie ein. Die Tür,



Du mußt von einer bewegten Plattform zu diesem Kristall springen. Laß Dich nicht ins Gebläse saugen!

WARP-PORTAL

ERSTES WARP-PORTAL

Kurz vor Teleporter 11. Betrete ihn mit der grauen Adlerfeder und biete sie an, um den Eye of Truth-Talisman zu erhalten.

die sich geschlossen hat, ist nun offen. Du erreichst durch sie ein Gebiet mit einer verschlossenen Tür auf der linken Seite. Sobald Du das Gebiet betrittst, öffnet sich links eine Tür, und die anderen beiden schließen sich.

Töte den angreifenden Metal Major und sammle den Shredder, die Firestorm-Kanone, den Scorpion-Werfer, die Mag 60 und den blauen Ionenkristall ein. Verlasse den Raum und gehe nach links. Betätige dort den Schalter, um beide geschlossenen Türen zu öffnen. Geschütze nehmen Dich unter Beschuss, und ein Steamer greift an. Gehe durch die östliche Tür und weiter nach rechts. Folge dem Verlauf des Korridors zu einer Kreuzung, wo Dich ein Wheeler angreift und ein Geschütz das Feuer eröffnet. Zerstöre alles und gehe nach vorne durch die Tür, weiter durch den Gang und an den gelben Symbolen vorbei in einen Raum mit einem Speicherportal. Speichere hier ab!

Speicherportal

Gehe hinter dem Portal zurück zur Kreuzung und dort nach rechts. Folge dem Verlauf der roten Symbole in einen schmalen Tunnel, wo Dich der Wind zurückbläst. Gehe an der ersten Kreuzung nach rechts durch einen Raum mit Munition, weiter durch einen Raum mit Laserstrahlen am Boden und roten Symbolen, und Du erreichst früher oder später ein Gebläse, das Dich nach oben hievt.

Gehe beim Aufstieg nach links und oben angekommen durch die Westpassage. Sammle den Treibstoff für den Flammenwerfer ein und laufe weiter, um noch mehr Munition zu finden. Du

betrittst einen Laserraum mit Energie und roten Symbolen. Ein weiteres Geschütz nimmt Dich unter Beschuss, während Du den Ort betrittst. Zerstöre es und gehe nach links, wo Dich ein Gebläse nach oben schießt. Du willst aber nach unten, also ziehe auch nach unten und gehe dort nach rechts in einen Raum mit einem Geschütz. Nimm die roten Symbole und die Energie und gehe nach links aus dem Raum in den nächsten Korridor mit der Munition. Gehe weiter in den nächsten Raum mit dem Geschütz, den roten Symbolen und der Energie. Gehe geradeaus weiter an der nächsten Kreuzung nach links, wo Dich die Lüftungsanlage nach oben bläst.

Halte Dich rechts und gehe durch den Tunnel in einen Raum mit Laserstrahlen. Weiter geht es geradewegs in einen Korridor. Du erreichst einen Raum mit einem Köcher für den Tek-Bogen und Energie. Drehe Dich um und gehe weiter am runden Tunnel vorbei. Zerstöre Geschütz und Wheeler. Laufe durch die Tür, aktiviere den Teleporter und gehe durch diesen hindurch.

Teleporter 7

Laufe geradeaus weiter durch die Tür. Töte den Wheeler. Gehe an der Kreuzung geradeaus weiter, sammle die gelben Symbole ein, und Du erreichst einen Sackgasseraum mit Energie darin. Kehre zur Kreuzung mit dem Geschütz zurück und gehe nach links. Folge dem Verlauf des Korridors, töte den Wheeler und gehe an der Kreuzung nach rechts zur Leap of Faith-Plattform. Springe damit zu den gelben Symbolen. Du erreichst eine Plattform mit einer Konsole und einem Metal Major.

Töte das Viech, betätige den Schalter, um den Kraftfeldgenerator zu deaktivieren, und springe über die andere Leap of Faith-Plattform zurück. Sammle unterwegs die Energie ein.

Gehe an der Kreuzung nach rechts und durch die Tür zu einem Cerebral Bore. Dahinter siehst Du eine weitere Tür. Betrete den neuen Raum, töte die beiden Steamer und den Wheeler und untersuche den Raum auf rote Symbole. Über die Stufen erreichst Du die südwestliche Ecke mit der Tür. Laufe schnell durch die Tür. Gehe über die Stufen in einen kleinen Raum. Töte den Metal Major, der den blauen Ionenkristall bewacht. Schnapp Dir die Pfeile.

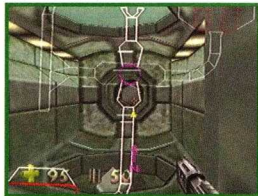
Laufe zur Tür, durch die Du den kleinen Raum betreten hast, und betätige den Schalter bei der Konsole, die der Major bewacht hat. So öffnest Du eine Tür. Laufe in die südöstliche Ecke, töte den Metal Major und nimm den blauen Kristall. Betätige den Schalter, um die Tür im Hauptraum unterhalb des ersten



Top Tip: Graue Adlerfeder: Diese findest Du zwischen Teleporter 11 und Teleporter 12.



Die graue Adlerfeder verschafft Dir das Eye of Truth, mit dem Du zuvor unsichtbare Plattformen sehen kannst



Eine der Tunneln sorgen für Verwirrung, also ist es hilfreich, die Karte hinzuzuziehen.

Schalters zu öffnen. Verlasse den kleinen Raum, gehe über die Stufen nach unten in einen Raum mit einer verschlossenen Tür auf der rechten Seite. Links siehst Du eine offene Tür. Betätige den Konsolenschalter, um die verschlossene Tür zu öffnen, und gehe durch den Korridor zum nächsten Kraftgenerator. Töte den Metal Major auf der anderen Seite des Raums und untersuche den Generator. Du solltest jetzt Plattformen sehen, die sich zu jedem der grünen Kristalle bewegen, sowie Laserstrahlen, die über dem Wasser erscheinen.

Laufe an dem Gerät vorbei und zerstöre die grünen Kristalle vom Ufer aus. Springe auf die ersten beiden Plattformen, fahre auf ihnen zum Zentrum und springe zum



Wirf eine Granate oder zwei in diesen Bereich, und das ganze System wird zerstört.



Die graue Adlerfeder gewährt Dir den Zugang zum Eye of Truth. Damit siehst Du Plattformen, die vorher unsichtbar waren.

WARP-PORTAL

ZWEITES WARP-PORTAL (FALLE)

Kurz hinter Teleporter 12. Der Schalter befindet sich jedoch in einiger Entfernung hinter einem Kraftfeld aus tödlichen roten Strahlen. Diesmal flippen die Zyklopen total aus. Du mußt eine Vielzahl dieser Viecher umlegen, bevor Du schließlich das letzte Nuke-Teil mitnehmen kannst!

MISSIONSZIEL

ERSTER UMWANDLER

Nicht weit hinter Teleporter 12. Du mußt die beiden harmlosen blauen Laserkristalle entfernen und sie durch rote ersetzen, um den Umwandler zu zerstören. Dadurch werden auch die Roboter in der Produktion zerstört.

Nutze die Wände als Deckung, wenn es Geschützen ans Bleich gehen soll.

Top Tip:

64 Power Nummer 20

MISSIONSZIEL

VIERTER GENERATOR

Nicht weit hinter dem zweiten Warp-Portal findest Du diesen Generator. Auch hier ist der Ablauf etwas anders. Die Plattformen bewegen sich auf Kreisbahnen und viele Laser hindern Dich am Weiterkommen. Stelle Dich in den Raum im Zentrum und zerstöre die grünen Kristalle. Setze danach die blauen ein.

ZWEITER UMWANDLER

Zerstöre den Computer im Raum mit der Feder, um die Tür zum zweiten Umwandler zu öffnen. Gehe in diesen hinein und ersetze die blauen Laserkristalle durch rote.



Wenn es durch einen der vielen Teleporter geht, muß dieser vorerst mit einem Schalter aktiviert werden.



Tausche die Energiezellen aus und zerstöre so alle Roboter vor ihrer Fertigstellung.

Generator, um den Kristall zu plazieren. Springe direkt zurück auf die Brücke und weiter zum Ufer. Um auf die Brücken auf der anderen Seite des Wassers zu gelangen, mußt Du nach links auf die Brücke springen und von dort aus weiter auf die nächste, während sich beide ausdehnen. Sammle die roten Symbole und die Energie ein und plaziere die beiden letzten Kristalle. Verlasse den Raum und gehe zurück zum Raum, wo Du den ersten Konsolenschalter betätigt hast. Töte den Steamer, der Dich angreift. Gehe weiter durch die nächste Tür, aktiviere den Teleporter und zerstöre das Geschütz. Betrete Teleporter 8.

Teleporter 8

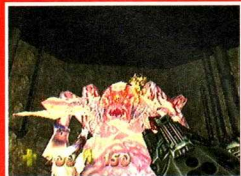
Wenn Du aus dem Teleporter kommst, erscheint links ein Geschütz. Spreng es und gehe an der Kreuzung nach rechts über die Stufen zu einem Major. Betätige den Schalter, um die nächste Tür zu öffnen, und laufe nach vorne zum Scorpion-Raketenwerfer. Laß Dich zurück in den Raum mit dem Primagen-Schlüssel fallen und gehe nach links.



In den Umwandler-Gebieten kannst Du dabei zuschauen, wie Steamer gebaut werden. Das kannst Du natürlich nicht zulassen!

ENDGEGNER

Zuerst wirst Du von Mites angegriffen. Blase sie weg und kümmere Dich dann um die Königin. Nach einer Weile versteckt sie sich in einem Beutel, der an der Decke hängt, und Käfer greifen an. Vernichte sie, und die Königin kommt zurück. Schieße diesmal auf den Behälter, der an ihrem Bauch hängt. Töte die nächste Käfer-Angriffsstelle und schieße der Königin danach die Arme ab. Kümmere Dich schließlich nur noch um den Kopf. Fertig.



Nimm die roten Symbole aus der Nische und gehe nach vorne und nach links, um den Metal Major zu töten. Laufe weiter in den Korridor. Wenn Du durch die nächste Tür gehst, mußt ein Steamer erledigt werden. Folge dem Verlauf der Reihe aus Energie bis zur nächsten Tür, hinter der Du eine Kreuzung siehst. Gehe nach links zu einem inaktiven Teleporter, betätige den Schalter, zerstöre das Geschütz und betrete Teleporter 9.

Teleporter 9

Gehe nach vorne durch die Tür, töte die beiden Steamer und nimm die Firestorm-Kanone. Ein Geschütz erscheint. Spreng es. Links taucht ein weiteres Geschütz auf. Töte die Steamer in den Nischen und gehe nach vorne durch die Passage im Nordosten. Töte den Wheeler und nimm die Munition aus der Nische mit. Gehe durch die Tür. Töte den Metal Major und gehe über die Stufen nach links zur Energie. Laß Dich zurück nach unten fallen, nimm die Munition und gehe durch die nächste Tür. Töte die beiden Steamer und zerstöre das Geschütz, das von vorne auf Dich schießt.

Untersuche den Raum und vernichte alle Wheelers und Geschütze. Nimm Dir danach die Munition, die Energie und die gelben Symbole. Gehe über die Stufen nach unten in das Zentrum des Raums und nimm den blauen Ionenkristall.

Betätige die Schalter an beiden Konsolen in diesem Gebiet, um die Tür an der Ostseite des Raums zu öffnen. Betätige links den Schalter, um Teleporter 10 zu aktivieren.

Teleporter 10

Gehe durch die neue Tür, und Du kommst zu einer Kreuzung. Laufe geradeaus und über einige Stufen und eine Plattform, über der ein Kristall schwebt, nach links in einen Raum mit gelben und roten Symbolen und einem Schalter.

Betätige den Schalter. Zwei Wheeler

greifen an. Töte sie und nimm die Munition aus den Nischen. Verlasse den Raum und gehe geradewegs am Korridor rechts vorbei. Gehe nach rechts durch die Tür, die sich soeben geöffnet hat. Töte den Metal Major und nimm die Energie. Laufe weiter geradeaus und durch den Tunnel mit den gelben Symbolen.

Gehe am Ende des Tunnels durch die Tür, die sich auf der rechten Seite befindet, und töte den Wheeler. Sammle drei Energie-Extras ein und betätige auf der rechten Seite den Schalter, um die Tür zu öffnen, die sich direkt vor Dir befindet.

Laufe schnell durch beide Türen und nimm die Energie-Extras mit. Aktiviere den nächsten Schalter auf der rechten Seite, um einen Lift herabzulassen. Ein Wheeler wird freigelassen. Töte ihn, nimm die Munition und gehe durch die Tür vor Dir und anschließend nach rechts. Nimm die gelben Symbole und hüpf auf den Lift.

Springe, oben angekommen, herunter und laufe nach vorne und nach rechts über die Stufen. Du findest einige Cerebral Bores, Energie und einen Schalter. Betätige den Schalter, gehe nach unten zum Rand der Plattform und springe rüber, um den blauen Ionenkristall einzusammeln. Drehe Dich um und springe auf die Plattform, die der Schalter soeben ausgelöst hat. Fahre mit ihr nach oben und springe auf die nächste Plattform.

Töte den Steamer, der sich links über den Stufen aufhält, und gehe nach vorne zu den Stufen, dann nach rechts und wieder rechts. Du kannst den ersten Schalter für das Warp-Portal aktivieren. Gehe über die Stufen zur Energie und zum roten Symbol und öffne mit dem Schalter die Tür am Fuße der Treppe. Laß Dich nach unten fallen und gehe hindurch.

Gehe an der Kreuzung vor Dir nach links. Dort findest Du das erste Warp-Portal. Gehe aber noch nicht hinein, da



Am Ende von Level 6 erhält Turok endlich die Nuke-Waffe. Ein bißchen spät, wenn man bedenkt, was er schon alles durchmachen mußte.

Du zuerst die graue Adlerfeder benötigst. Merke Dir aber diesen Ort. Gehe zurück zur Kreuzung und dann nach links zu einem inaktiven Teleporter. Zerstöre das Geschütz und gehe durch Teleporter 11.

Teleporter 11

Gehe durch die Tür, töte den Wheeler und nimm die Munition aus der Nische. Sammle die Energie ein, folge dem Verlauf des Korridors nach links und nimm auf Deinem Weg die Munition für den Cerebral Bore auf. Laufe durch den Korridor, wo Du weitere Energie findest,

und durch die nächste Tür zu einem Metal Major. Weiter geht es durch die nächste Tür. Sammle die Energie ein und gehe weiter zu einer Kreuzung, wo es noch mehr Energie gibt. Hier greift ein Wheeler an. Gehe an der Kreuzung nach rechts, töte im neuen Gebiet den Metal Major und suche die runde Struktur nach einem blauen Ionenkristall ab. Du findest auch Energie und die graue Adlerfeder.

Warp-Portal 1

Kehe über Teleporter 11 zurück zum Warp-Portal und betrete es. Biete dort die Adlerfeder an, und Du erhältst den Eye of Truth-Talisman, der Dich Dinge sehen läßt, die Du vorher nicht sehen konntest.

Kehe nach Erhalt des Talismans zurück zum Raum mit der inaktiven Eye of Truth-Plattform und überquere die nun sichtbare Brücke bis zum Tunnel. Laufe hindurch und die nächste Eye of Truth-Brücke hoch zu einem Schalter. Töte alles, was sich Dir in den Weg stellt. Betätige den Schalter, um das Kraftfeld zu deaktivieren, und kehre zum Raum mit der Feder zurück. Verlasse den Raum und gehe geradewegs zu Teleporter 12, der von einem Wheeler bewacht wird. Töte ihn und gehe in den Teleporter.

Teleporter 12

Verlasse den Teleporterraum. Du siehst rechts das zweite Warp-Portal, das aber noch geschlossen ist. Gehe geradeaus weiter, töte den Metal Major und den Wheeler und nimm die Symbole auf. Verlasse den Raum. Achte aber auf Wheeler, die Dich dabei von hinten attackieren.

Gehe durch den Korridor an einer Bauzone vorbei über eine Treppe zu einer PFM-Layer und zur Energie. Hinter den Laserstrahlen liegt ein blauer Kristall. Verlasse links den Raum, sammle die gelben Symbole ein und zerstöre das Geschütz, das auf Dich feuert, wenn Du die nächste Tür öffnest. Laufe weiter durch den Korridor, betätige links den Schalter und vernichte den Wheeler, der Dich von hinten attackiert.

Schnapp Dir die Granaten und die restliche Munition, erschieße links den Metal Major und berühre die beiden blauen Dinger vor Dir. Hebe die blauen Energiezellen auf. Verlasse den Raum. Zerstöre das Geschütz und kehre zurück zum Raum mit den roten Laserstrahlen. Berühre die roten Dinger, um die Laserzellen auszutauschen und die Laserstrahlen harmlos zu machen. Kehre zum Umwandler zurück und plaziere die roten Energiezellen dort, wo Du die blauen entfernt hast. Kehre dorthin zurück, wo Dir die blauen Laserstrahlen den Weg versperrt haben, und gehe durch sie hindurch (sie sind nun harmlos), um

den blauen Ionenkristall aufzuheben. Töte den angreifenden Wheeler bei der Tür und betätige den Schalter für das Warp-Portal auf der linken Seite. Kehre zurück zum zweiten Warp-Portal, das nun geöffnet ist. Betrete das Portal und mache Dich auf einen Kampf gefaßt!

Warp-Portal 2

Laufe vom kleinen quadratischen Raum aus nach vorne in eine Zwischensequenz und töte die beiden Zyklopen, die Dich von vorne angreifen, die zwei blauen Zyklopen an den Seiten und die vier anderen Zyklopen von links und rechts. Gehe nach rechts in den kleinen Seitenraum und töte die blauen Zyklopen. Drehe am Rad, das bewacht wurde, und gehe nach links zu einem anderen kleinen Raum. Töte einen weiteren blauen Zyklopen und drehe am zweiten Rad, um eine Tür zu öffnen.

Gehe durch diese Tür und töte die roten Zyklopen, die Dich angreifen. Folge dem Verlauf des Korridors zu einem großen, quadratischen Raum. Töte die roten Zyklopen und hüpfte auf den Lift, der sich links vom Eingangsort befindet. Gehe, oben angekommen, geradeaus weiter und nach links. Dort erledigst Du einen blauen Zyklopen. Es geht durch den Tunnel auf eine Plattform. Drehe das Rad an der Wand und laß Dich in den Raum darunter fallen, wo eine der geschlossenen Türen nun geöffnet ist. Gehe rüber zum gegenüberliegenden Lift und töte, oben angekommen, den nächsten blauen Gegner. Drehe am Rad gegenüber der Plattform, auf der Du gerade stehst, und erledige die beiden neuen blauen Zyklopen, die aus den nun geöffneten Türen kommen. Laß Dich nach unten fallen, gehe durch die Westtür und töte am Ende des Korridors den roten Zyklopen. Die Tür hinter ihm öffnet sich. Töte die beiden normalen Zyklopen. Anschließend stößt Du auf einen weiteren roten Zyklopen, der ein Rad bewacht. Drehe auch dieses Rad und kehre zum Zentralgebiet zurück. Gehe durch die Osttür und wiederhole die Prozedur. Wenn Du beide Räder gedreht hast, kehrt Du ins Zentralgebiet zurück und gehst dort durch die neue Tür. Töte nun einen roten Zyklopen und weitere Zyklopen in dem Raum am Ende des Korridors. Die letzte Tür, die zu einem Nuke-Teil führt, wird geöffnet. Du stehst jetzt dem letzten roten Zyklopen gegenüber. Töte ihn und nimm das Nuke-Teil, um die Nuke-Waffe zu bekommen. Gehe nach vorne, höre Dir das Geschwätz von Adon an und verlasse das Warp-Portal.

Der letzte Generator

Gehe vom Portal aus nach rechts zum

INZWISCHEN

ZURÜCK IN LEVEL 3

Schlage Dich durch den Level. Gehe dabei durch das Wasser, das mit den Breath of Life-Symbolen markiert ist, und nimm die Munition und die Energie mit. Kehre zu Teleporter 3 zurück. Gehe von dort aus nach links, und Du erreichst ein Breath of Life-Symbol bei einer Brücke. Springe von hier aus ins Wasser und schwimme zu einem Tunnel. Folge seinem Verlauf und schwimme im neuen Gebiet zu den zwei Leitern. Töte alle Monster und klettere über die Leitern zum Primagen-Schlüssel. Im Wasser findest Du Ultra-Energie. Gehe zurück durch den Tunnel, womöglich hilft Dir dabei der Torpedo-Launcher. Die Strömung bringt Dich zurück aufs trockene Land und zu einer Leiter. Gehe zu der Stelle, wo Du die inaktive Eye of Truth-Plattform gesehen hast (hinter Teleporter 9). Du siehst dann eine extrem dünne Brücke mit Energie. Diese führt in ein Gebiet, wo Du noch nicht warst. Klettere über die kurze Leiter vor Dir und töte den Schützen, um rechts den Käfig zu öffnen. Nimm die Waffen heraus. Verlasse den Käfig und springe in den ersten hängenden Käfig. Springe von Käfig zu Käfig zur roten Energie. Schieße auf das Schloß des nächsten Käfigs, um Dir eine PFM-Layer und einen Granatwerfer zu holen. Töte den Schützen nördlich des zweiten Käfigs und laufe an der Wand entlang durch die roten Symbole. Springe von der Wand nach unten auf den Grund, wo Dich gelbe Symbole zu einem Schützen führen. Erschieße ihn und zerstöre das Schloß des Käfigs. So gelangst Du an die Waffe. Gehe über den sinkenden Stamm zum Baum. Klettere über diesen zurück zur Wand über der Leiter. Kehre zum Levelende-Portal zurück.

Top Tip: Untersuche die Nischen der Wheeler. Dort findest Du häufig Munition.

SPIELHILFE

INZWISCHEN
ZURÜCK IN LEVEL 5

Betrete das Level 5-Portal und schlage Dich durch bis zu Teleporter 11. Gehe zurück in den Raum, wo Du die inaktive Eye of Truth-Plattform gesehen hast (durch einen Unterwassertunnel und einen weiteren Teleporter). Folge dem Verlauf der Plattform, sammle die Symbole und die Energie ein, und gehe oben in den Tunnel. Drehe Dich um und erschieße das Monster. Durch den Tunnel gelangst Du zu einem Weg. Sammle die gelben Symbole ein und erschieße den Schützen vor Dir. Erschieße einen weiteren auf der Plattform, auf die Du zugehst, und sammle den fünften Primagen-Schlüssel ein. Laufe zum Ende des Levelportals und verlasse den Ort.

MISSIONSZIEL

DRITTER UMWANDLER

Gleich hinter Teleporter 10. Er könnte, anders gesehen, auch der erste Umwandler sein. Betätige den Schalter an der kleinen Kiste bei den Röhren und wirf Granaten in das Gerät, um es zu zerstören. Mission erledigt!



Die Wheeler gehören zu den hartnäckigsten Monstern! Sie stürzen sich auf Dich und machen horrormäßige Geräusche.



Der Metal Major ist ein riesiger, stämmiger Roboter. Bei seinem Ableben schießt er noch eine Scorpion-Rakete ab.

Raum mit den blauen Laserstrahlen und dann durch die Tür. Folge dem Verlauf des Korridors, um zum letzten Generator zu gelangen.

Dieser Generator unterscheidet sich etwas von den anderen. Töte rechts den Major und schieße dann auf die beiden grünen Kristalle. Springe auf die rotierende Plattform, um das Zentrum zu erreichen, und platziere die ersten beiden blauen Ionenkristalle. Berühre aber nicht die roten Laserstrahlen.

Laß Dich nach unten ins Wasser fallen und gehe über die Stufen rechts zur Plattform. Berühre die rote Energiezelle, um sie aufzuheben, und zerstöre die anderen beiden grünen Kristalle. Über die bewegliche Plattform gelangst Du an die Stelle, wo Du die blauen Kristalle einsetzt. Die Aufgabe wäre geschafft.

Springe dann vom Zentrum zur anderen Seite und nimm Dir die andere rote Energiezelle. Untersuche das Wasser auf beiden Seiten auf Energie und springe ins Wasser auf der gegenüberliegenden Seite des Raums zum Eingang. Du findest dort Energie und einen Unterwassertunnel, der Dich in einen Konsolenraum führt.

Töte den Metal Major und betätige den Schalter an der Konsole, um das Kraftfeld zu deaktivieren. Kehre durch den Tunnel zurück und verlasse den Generatorraum. Gehe geradeaus weiter, dann nach rechts

und durch den Teleporter in den Raum, wo Du die Feder gefunden hast.

Feuere eine Granate auf die Computerkonsole ab, um den zweiten Umwandler zu zerstören, und drehe Dich dann um. Erledige den Wheeler, und drehe Dich von links angriff. Verlasse den Raum, töte den Wheeler und suche die Tür auf der rechten Seite, durch die Du über einige Stufen zum nächsten Umwandler gelangst. Berühre die blauen Kristalle, um sie zu entfernen und die roten einzusetzen.

Gehe zurück aus dem Raum über die Stufen und nach rechts. Folge dem Verlauf des Korridors zu einem Teleporter. Gehe hinter dem Teleporter nach links zu einer quadratischen Kiste mit einem kleinen Schalter darauf. Schieße auf den Schalter und wirf Granaten in den dritten Umwandler.

Gehe als nächstes nach vorne an den toten Röhren vorbei, links vom Lift weiter und durch den Teleporter am Ende.

Laufe nach dem Teleporter nach vorne, dann nach rechts. Halte Dich in Richtung Westen (Karte!). Gehe zurück durch Teleporter 9. Töte hinter dem Teleporter den Steamer und gehe an der Kreuzung geradeaus. Töte die beiden Wheeler, zerstöre das Geschütz und folge dem Verlauf des Korridors nach rechts. Sammle die roten Symbole ein und gehe über die Stufen nach oben. Töte den Major und betätige den nächsten Schalter. Nimm die rote Energie von rechts und laß Dich in den Raum mit dem Primagen-Schlüssel fallen. Töte dort einen weiteren Major.

Gehe ins Zentrum, nimm den Primagen-Schlüssel, der nun zugänglich ist, und gehe zur Nordseite des Raums. Über die Stufen geht es zur Tür, die Du gerade geöffnet hast. Hier liegen einige Waffen herum. Nimm sie mit und gehe zum Levelportal.

PRIMAGEN-BOSS



Plazierte den sechsten Primagen-Schlüssel im Zentrum des Hubs. Du begegnest Primagen in einer Zwischensequenz. Laufe während des Kampfes durch die Kammer und sammle Energie und Munition ein.

Er befindet sich zunächst hinter einem Fenster, kommt aber bald heraus und greift Dich an. Schieße auf seine Antenne. Hast Du alle vier Teile zerstört, kehrt er in seine Kammer zurück. Vogelähnliche Kreaturen stürmen auf Dich zu, und Bomben fallen von der Decke.

Töte die Vögel, wenn sie sich auf dem Boden aufhalten. Eine gute Waffe ist hierbei der Shredder. Hast Du genug von den Vögeln getötet, kommt Primagen erneut heraus und greift Dich an. Schieße auf seine Arme, bis es sie nicht mehr gibt, und er kehrt erneut in seinen Unterschlupf zurück. Noch mehr Vögel greifen an. Töte sie alle und weiche den Bomben aus. Der Chef greift wieder an.

Diesmal versucht er, Dich von der Plattform zu schieben. Weiche ihm aus und schieße ihm in den Kopf. Nimm den Kopf so lange unter Beschuß, bis die Totems ihre Energie vereint haben und ihn endgültig vernichten!



JETZT IM HANDEL...
100% PLAYSTATION ACTION!

PLAYSTATION PUR

WAS KOMMT NACH DER PSX?

Ausgabe 3, März '99

RM 5,90 • DT 3,50
L 8900 • 65 400 • 10 144
Hk 104 • Plus 625

PowerStation

100% unabhängig **PLAYSTATION** Action!

GENIAL!

METAL GEAR SOLID

Das ultimative Erlebnis auf der PlayStation

CONSTRUCTOR

Sei schlau – geh zum Bau!

RUNNING WILD

Ein wahrhaft tierisches Rennspiel

**20 SEITEN
SPIELHILFEN
UND TIPS**

**007
goes
PSX:** **TOMORROW NEVER DIES**

Getestet: **Monkey Hero • Ehrgeiz • Wild Arms**
Angeschaut: **Centipede • Warzone 2100**

Dr. Klein Dr.

2065305



ECHT STARK!

Lara Croft Joypad!

NUR FÜR KURZE ZEIT ALS

EXKLUSIVE ABO-WERBEPREMIE!



64
POWER

NINDEX

Von A-Z eine komplette Übersicht der N64-Spiele. So haben wir geurteilt...

96

Im Dauertest

NAME: Clayfighter 63 1/3

LANGE DES TESTS:

13 Monate

REPLAY-WERT: 0/5

Clayfighter 63 1/3 ist so ziemlich das Letzte, was uns je für das N64 unter die Finger gekommen ist! Seit der Veröffentlichung ist schon einige Zeit verstrichen. Wir haben dieses Produkt noch einmal aus dem Archiv gekramt, um alle diejenigen zu warnen, die noch nichts über Clayfighter wissen. Hier ein kurzer Abriss der Bestandteile: Mies dargestellte 2-D-Knetfiguren prügeln sich, permanent nerven die gleichen Sprachfetzen und Geräusche, und die Animationsphasen können wir nicht einmal bewerten, da sie nicht zu finden sind. Eine derart schlimme Grafik ist uns zum Glück seither auch nicht wieder unter die Augen gekommen. Kurz gesagt: Die Grafik ist Mist, das Gameplay ist Mist, der Sound ist Mist - haltet Abstand von diesem Spiel des Unheils!



Spiel	Kapitel	Spiele	Spiele	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%	Tolles Rennspiel mit heißen Flitzern.
Banjo-Kazooie	1	128M	●	7/8/98	94%	Absoluter Knaller! Bestes Jump'n'Run!
Battle Phoenix*	1-2	96M	●	10/98	32%	Laß diese Kugel besser nicht rollen...
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. Ja 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 mittelmäßiges Kampfspiel.
Diddy Kong Racing	1-4	128M	●	13/97	95%	Erstklassiges, witziges und buntes Rennspiel!
Doraemon*	1	64M	●	8-9/97	40%	Verkorktes 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 mächtiger Nachfolger. Schade.
Fi Pole Position	1	64M	●	12/97	78%	Gutes Formel 1-Spiel. Es geht besser...
F-1 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%	Grottenschlechtes Fußball-Spiel.
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.
Frankreich '98: Fußball WM	1-4	128M	●	6/98	93%	ISS 64 hat einen würdigen Gegner gefunden.



Spiel



Kapazität



Intern-Speicher



Controller-Pak

Nr. Wertung Wir sagen...

F-Zero X	1-4	●	●	●	9/98	90%	Rasantes Rennspiel mit schlichter Grafik.
The Glory of St. Andrews*	1-4	64M	●	●	11/97	20%	Erstes Golfspiel fürs N64. Sauschlecht!
GASP: Fighters Nextream	1-2	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%	Grottschlechter 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.
Micro Machines 64 Turbo	1-8	128M	●	●	3/99	85%	Tolles Multi-Player-Rennspiel!
Milo's Astro Lanes*	1-4	64M	●	●	1/99	80%	Total verrücktes Bowling-Spiel!
Mischief Makers	1	64M	●	●	12/97	85%	Niedliches Hüpfvergügen in 2-D-Welten.
Mission: Impossible	1	96M	●	●	9/98	87%	Nicht ganz der erwartete Knüller.
MLB: Ken Griffey Jr	1-4	128M	●	●	7/98	89%	Baseball-Sim mit schnellem Gameplay.
Multi Racing Championship	1-2	96M	●	●	11/97	62%	Mittlerweile längst überholtes Rennspiel.
Mystical Ninja: Starring Gemon	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 Piff!
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%	Geile 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%	Eisssport vom Feinsten!
Nightmare Creatures*	1	128M	●	●	1/99	71%	Ultrabrutales Action-Adventure!
Off Road Challenge	1-2	96M	●	●	9/98	27%	Grauesames Rennspiel im Schmuddel-Look.
Olympic Hockey '98	1-4	96M	●	●	4/98	78%	Schon wieder eine Wayne Gretzky-Kopie!
Penny Racers	1-4	64M	●	●	3/99	54%	Ein Rennspiel, so billig wie sein Name.
Pilotwings 64	1	64M	●	●	4-5/97	79%	Über den Wolken geht es ruhig zur Sache.
Pokemon Stadium*	1-4	128M	●	●	10/98	90%	Laß Dich auf das Spiel der Zukunft ein.
Powerful Pro Baseball 64*	1-2	●	●	●	8-9/97	XX	Da warten wir lieber auf US-Software.
Pro Baseball King*	1-2	●	●	●	8-9/97	XX	Und wir warten immer noch...
Puyo Puyo Sun 64*	1-2	64M	●	●	1/98	87%	Witziges Puzzle-Spiel im Tetris-Stil.
Quest 64	1	128M	●	●	9/98	78%	Buntes 3-D-Adventure mit RPG-Einlagen.
Rakuga Kids*	1-2	96M	●	●	10/98	68%	Immer noch besser als Clayfighter.

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%
3. 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. Frankreich '98 93%

RENNSPIELE

1. Diddy Kong Racing 95%
2. Top Gear Rally (Japan) 92%
3. F-Zero X 90%

KAMPFSPIELE

1. Fighters Destiny 92%
2. Smash Brothers 90%
3. WWF Warzone 90%



Im Dauertest



NAME: Lylat Wars

LANGE DES TESTS:

8 Monate

REPLAY-WERT: 3/5

Das Erscheinen von *Star Wars: Rogue Squadron* brachte uns auf die Idee, noch einmal im Archiv zu wühlen und uns *Lylat Wars* (aka *Starfox 64*) vorzuknöpfen. In ähnlicher Manier geht es mit Fox McCloud (ebenfalls Darsteller in *Smash Brothers*) über Planetenoberflächen und durchs Weltall fliegend unzähligen Gegnern an den Kragen. Die Grafik ist gewaltig: Riesige Explosionen zieren das Bild, manche Raumschiffe füllen gleich mehrere Bildschirme, und dank der knackigen Action bleibt keine Zeit für Verschlaufpausen. Obwohl im Spiel verschiedene Routen gewählt werden können und damit auch nicht unbedingt beim Durchspielen alle Levels gesehen werden, ist *Lylat Wars* einfach zu schnell geschafft. Deshalb liegt es in unserer Replay-Wertung nicht im oberen Bereich.



Spiel	Platz	64 Power	64 Power	64 Power	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-Nachbarn 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.
Smash Brothers	1-4	128M	●	●	3/99	90%	Kultiges Prügelspiel mit Nintendo-Figuren!
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%	Fast identisch mit Puyo Puyo...
Tamagotchi World *	1-4	64M	●	●	4/98	72%	Für japanische Fans durchaus interessant.
Tetrisphere	1-2	64M	●	●	11/97	77%	Kunterbuntes 3-D-Tetris auf einer Kugel.
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%	Snowboards – 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%	Ausgezeichneter Multiplayerspaß.
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. Würge!
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!



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

STILVERANTWORTLICHER

GEFÜHRTER

Thomas Richter

TEXTUUR

Martin Wilmer

REDAKTEURE

Florian Seidel

E-Mail: fseidel@bristein.com

Martin Mirbach

Karsten Rohloff

LAYOUT
Lourens Huizinga
E-Mail: lou@bristein.com
Hugo Haezebrouk
E-Mail: hugo@bristein.com

VERLAGSLEDER

Michel Kieselstein

E-Mail: michelk@bristein.com

ABO-SERVICE

J.M.J. den Brinker

DRUCK

Druckerei moderna

Schoebroekstraat 50

B-3583 Paal-Beringen

Belgien

VERTEILER

IPV GmbH

Wendenstraße 27-29

20097 Hamburg

ANZEIGENBEREICH

D-51000 Wuppertal

Lfg. Frank Fischer

Beihlstraße 1-3

D36179 Borsdorf

Fax: (06622) 919633

Fax: (06622) 919634

ABO-SERVICE
Zuständig: Anne Hoogland
E-Mail: aho@bristein.com
64power ABO-Service
Postfach 3161
48581 Gronau
Jahresabo Inland
(z. Ausg.) 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: © Nintendo

AUSGABE
#21 LIEGT AM
24.03.99
IM HANDEL!

ZERO HOUR



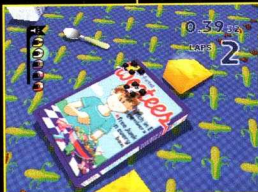
Solange der Vorrat reicht:
Neue Bilder, neue Infos.

GOEMON 2



Der Japan-Kult-Held dringt in
westliche Gefilde ein.

MICRO MACHINES



Multiplayer-Spaß im Stil der
frühen Neunziger.

SMASH BROTHERS



Mario, setz die Mütze ab,
denn jetzt gibt's Keile!



64

POWER