

WIR VERRATEN ALLE GEHEIMNISSE DES AKTUELLEN DUKE-ABENTEUERS!



**DAS MAGAZIN FÜR
ALLE N64-BESITZER**

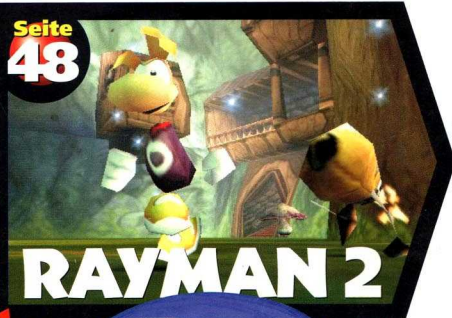
B5
BriStein bv

4 394353 006809

DM 6,80 • Sfr 6,80 • Bfr 170 • Dkr 37,50
Fmk 32,50 • L 9500 • Nkr 42 • €5 55

**AUSGABE
11/99**

**Seite
48**



RAYMAN 2

**PRALL
GEFÜLLT:
14 SPIELE
IM TEST!**

POWER
NINTENDO 100% PURE ACTION

JET FORCE GEMINI

**DER NEUESTE RARE-TITEL
IM 4-SEITEN-TEST!**

GELOST!

DUKE NUKEM: ZERO HOUR

WIR VERRATEN ALLE GEHEIMNISSE DES AKTUELLEN DUKE-ABENTEUERS!

RAINBOW SIX & WINBACK

TERRORISTENJAGD IM DOPPELPAK!

3 RIESENFEATURES

18 Der Belmont-Clan – Unsere Helden des Monats November!

22 Armorines – Auf der Jagd nach Riesenkäfern!

26 Die ewigen Besten – Warum einige Spiele Klassiker werden!

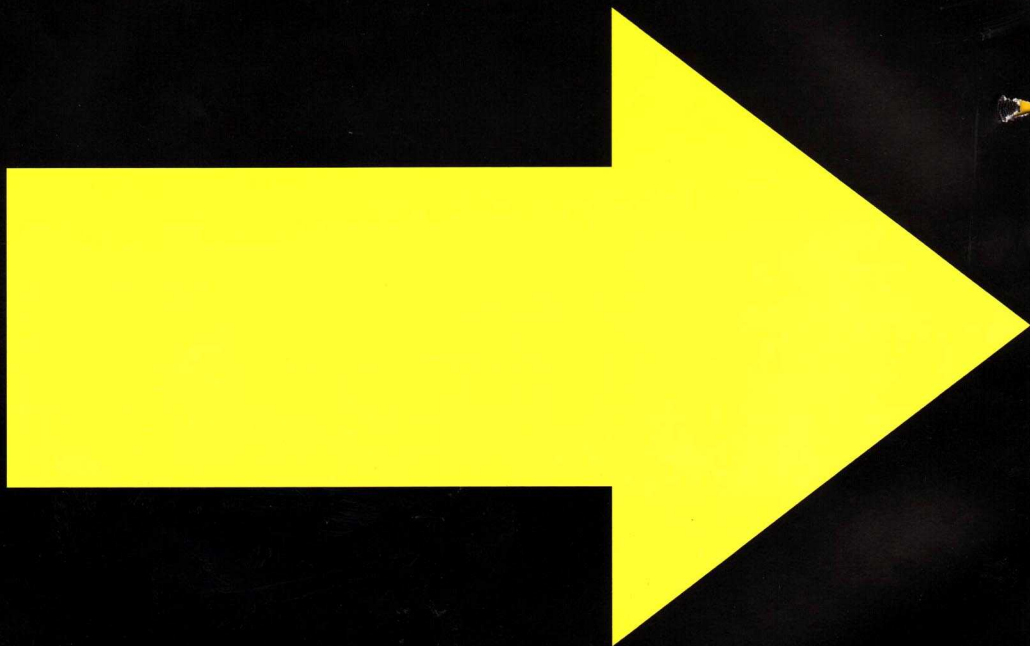
plus!



Aus Schwarzenegger wurde der Terminator!

Aus Raider wurde Twix!

... und aus der 64 Power wird die:



Ab 24. November 1999

beim Zeitschriftenhändler!

NEU!

ormals
64
POWER

Ausgabe 11/99

magazin

BIG

N

Für alle Nintendo Besitzer

**Jet Force
Gemini**

Rayman 2

GELOST!

**Duke Nukem:
Zero Hour**

Wir verraten alle Geheimnisse
des aktuellen Duke-Abenteuers!

**Rainbow Six &
WinBack**

Terroristenjagd im Doppelpack!

**PRALL
GEFÜLLT:
14 SPIELE
IM TEST!**



3 Riesenfeatures

18 Der Belmont-Clan – Unsere Helden des Monats November!

22 Armorines – Auf der Jagd nach Riesenkäfern!

26 Die ewigen Besten – Warum einige Spiele Klassiker werden!

plus!

Besuchen Sie unsere Shops in:



Seit über 6 Jahren
Zuverlässig und schnell

N64-Spiele

Battlezone 64 dt.	114,90
Biofreaks PAL	109,90
Beetle Racing dt.	69,90
Daikatana PAL/Luncut	129,90
F1 World GP2 dt.	89,90
LegoRacers dt.	114,90
Hotwheels dt.	99,90
MonsterTruck Mad. f.	109,90
Nightmare Crea.2	vorb.
Racing Sim2 dt.	119,90
Turok LDVL PAL.	vorb.
Turok 2 e.PAL	89,90
South Park dt.	109,90
The New Tetris dt.	89,90
NBA Jam 2000 dt.	109,90
WCW VsNWO Rev.dt.	69,90
Worms 2 Armag.dt.	114,90
World League Soccer	109,90

Bringt Ordnung in die Spielesammlung !!

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

Auch in unseren Ladenlokalen
in Düsseldorf und Essen gültig.

N 64 Spiele-Box

2,90 DM /Stück



Art.-Nr. 408209

Aufbewahrungsbox
für N 64 Spiele-Modul
und Anleitung



N64-Zubehör

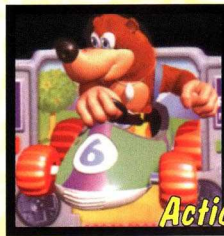
Expansion Pak(Orig.)	69,90
Gamebuster Deluxe	109,90
664 Lenkrad + Ped.	129,90
Joypad ver. Farben	59,90
MemoryCard 1Mb	29,90
LX4 Rumble Pak	29,90
LX4 Run. + 1Mb	49,90
Padverlängerung 2M.	19,90
Passport Adapter	69,90
X-Ploder	109,90

Sega Dreamcast(ab 14.10)

Dreamcast inkl. Modem	499,-
UEFA Striker dt.	109,90
Triik Style dt.	99,90
H.of Dead2 inkl. Gun	149,90
BlueStinger PAL	99,90
Powerstone dt.	99,90
Sega Rally2dt.	109,90
Sonic Adv. dt.	89,90
Virtua Fighter3 TB dt.	89,90
US. und JP. Spiele vorrätig !!!	



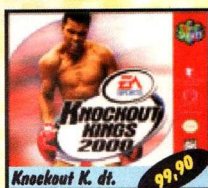
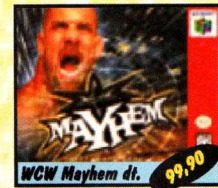
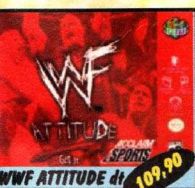
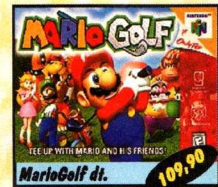
Duke Nukem Zero Hour Actionfiguren
(ca. 18cm) Stück 29,90 DM



Actionfigur
Banjo oder Diddy Kong
inkl. Fahrzeug (Motor)
Stück 39,90 DM

Telefon: 0201 / 777235
Fax: 0201 / 777236

Bestellzeiten:
Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr
Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr



Telefonische Bestellannahme

0201 / 777235

Ladenpreise können abweichen.
Irreführender Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten 10,90 DM (inkl. MwSt.)



06

64

POWER

IN



JET FORCE GEMINI

32 Nach rund eineinhalb Jahren veröffentlicht Rare wieder ein neues Spiel – glanzvolles Comeback oder Superflop?

REVIEWS

48 RAYMAN 2
Auf der PlayStation wurde Rayman zum Kulthelden – ob sein Nintendo 64-Debüt auch uns begeistern konnte?

52 OGRE BATTLE
Strategiespiele sind auf dem Nintendo 64 bisher kaum vertreten – kann Ogre Battle ordentlich vorlegen?

62 NASCAR 2000
Immer nur im Kreis und das mehrere 100 Mal – EA sorgt für 'nen Drehwurm!

64 HOT WHEELS TURBO RACING
Electronic Arts verpaßt uns einen Satz heißer Reifen: Die Hot Wheels sind los!

66 DESTRUCTION DERBY 64
Crash, Boom, Bang – in Destruction Derby 64 kommt keiner unbeschadet ins Ziel!

68 ROAD RASH 64
Rocker, Bikes und keine Regeln – Road Rash 64, das härteste Rennspiel unter der Sonne?

70 WORMS ARMAGEDDON
Gewalttätige Worms gegenseitig in die Luft jagen!

72 WINBACK
Terroristen und tödliche Mischungen!

74 RAINBOW SIX
Auf dem PC war es ein Hit, auf Konsolenversionen ein Flop!

I A L T



FEATURE

18 Der Belmont-Clan?
Seit Jahrhunderten gehen die Belmonts auf Vampirjagd – diesen Monat werden sie von uns dafür geehrt.

22 Armorines
Fiese Riesenkäfer sind auf der Erde gelandet und wollen sie gewaltsam zu ihrer Heimat machen – wir werfen einen Blick hinter die Story.

26 Die ewigen Besten
Einige Spiele werden Klassiker, andere verschwinden unbemerkt sofort in der Versenkung – warum ist das eigentlich so?

64ZOOM

32 Xena
Bekannte Fernseh-Haudegen prügeln sich!

34 Daikatana
Das neueste Meisterwerk von John Romero!

35 Carmageddon
Gnadenlose Raserei – ohne Rücksicht auf Verluste!

36 Blues Brothers 2000
Elwood Blues ist im Auftrag des Herrn unterwegs!

38 Earthworm Jim 3-D
Jim Perrys Kultwurm in der dritten Dimension!

39 Paper Boy 64
Ein echter Klassiker im zweiten Frühling!

40 Mario Party 2
Marios Brettspielparty geht in die zweite Runde!

40 F-1 WORLD GRAND PRIX

F-1 World Grand Prix 2 liegt bereits in den Händlerregalen – lohnt es sich da noch, den Vorgänger zu kaufen?



RUBRIKEN

08 News-Flash
Die neuesten Infos aus der Welt des N64, komplett mit Charts, Veröffentlichungsdaten und, und, und...

14 Postfach 64
In Onkel Toms Posthütte darf gemockert, gelobt, aber auch mal eingesteckt werden!

42 Wertungssystem
Was denken sich die Kerle eigentlich bei ihren Wertungen?

83 Lesercharts
Eure ganz persönlichen Tops, Flops und Most Wanted-Spiele

86 Abo-Angebot
Als Abonnent verpaßt Du keine Ausgabe der 64 Power.

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

110 Impressum
Wer ist für das hier eigentlich verantwortlich?

07

ODON
er sprengen sich
uft – Lust oder Frust?

ersatelliten – eine

7 SIX
nbow Six ein Hit – ob die
mithalten kann?

76 WCW MAYHEM
Wie sich wohl WCW Mayhem im Vergleich zur Konkurrenz schlägt?

78 GEX: DEEP COVER GECKO
Unsere Liebungssechse tritt zu seinem zweiten N64-Abenteuer an.

79 NHL PRO 99
Aus unserer Reihe "jährliche Sportspielupdates" das aktuelle Eishockey-Spiel aus dem Hause Konami.

TIPS & TRICKS

84 Cheat-Zentrale
Neue Codes und Cheats direkt aus den aktuellsten Quellen.

88 F-1 World Grand Prix
Zwei Seiten Tips und Tricks zu unserem Players Choice des Monats!

90 Duke Nukem: Zero Hour
Wir begleiten den Duke auf seiner Reise durch die Zeit und berichten von unseren gemeinsamen Erlebnissen.



ABSCHIEDS-SCHMERZ!

Es ist vollbracht, vor Euch liegt die letzte Ausgabe der 64 Power. Zweieinhalb schöne Jahre lang haben wir das Heft, gehätschelt, gepepelt und – hoffentlich – immer wieder verbessert. Jetzt ist es Zeit, „Auf Wiedersehen“ zu sagen, und der Abschied fällt uns wirklich nicht leicht. Trotzdem ist in der Redaktion von Trauerstimmung nichts zu spüren, ganz im Gegenteil. Schließlich mußte ein neues Konzept her, weil die 64 Power immer erfolgreicher wurde und aus allen Nähten zu platzen drohte. Unsere Ausgabe 6/99, die als Testballon mit beliegendem Lösungsbuch an den Start ging, wurde mit großer Begeisterung von Euch aufgenommen. Damit war klar, daß unserem neuen Magazin Monat für Monat ein solches Taschenbuch beilegen muß. Die frei werdenden redaktionellen Seiten werden wir unter anderem mit einem ausführlichen Game Boy-Teil füllen. Zum einen, weil Game Boy und Nintendo 64 mit Spielen wie *Pokémon* und *Perfect Dark* immer weiter zusammenwachsen werden. Zum anderen, weil sich diese Tendenz spätestens mit dem Game Boy Advance noch weiter verstärken wird. Von der wahren Flut an Spielen ganz zu schweigen.

Doch damit nicht genug. Wir haben uns wirklich einiges einfällen lassen, um das Heft noch interessanter, noch praller und noch informativer werden zu lassen. Wir wollen ein Magazin für alle Nintendo-Besitzer machen. Eines, an dessen Gestaltung Ihr als Leser mitarbeiten könnt wie nie zuvor. Eines, das sich mit Eurer Hilfe mindestens genauso gut entwickeln wird wie bis zuletzt die 64 Power. Wir freuen uns auf den Weg, der vor uns liegt. Und wir hoffen, Ihr geht ihn mit.

Bis zum nächsten Monat

**MARTIN MIRBACH
&
FLORIAN SEIDEL**



Neue
Peripherie-
Geräte •
Aktuelle News-
Meldungen



Namcos Reise in die Geschichte der Videospiele

MUSEUMS- BESICHTIGUNG

„Früher war alles besser“, nörgeln viele Rentner, wenn sie nichts zu tun haben. Doch wer weiß? Vielleicht plappert Ihr eines Tages dieselbe Leier. Spätestens dann nämlich, wenn Ihr Euren Enkelkindern von den Anfängen der Spielekonsolen erzählt, von Pong, vom ersten Gameboy, vom ersten Nintendo-Gerät mit 64 Bit. Wer jetzt schon ein wenig in vergangenen Zeiten schwelgen möchte, kann sich auf *Namco Museum 64* freuen – nur noch ein paar Monate, dann ist es soweit. In dieser Sammlung findet Ihr Spiele von anno dazumal. Mit dabei ist der weltberühmte Pixelfresser *Pac-Man* oder das Formel 1-Spiel *Pole Position*. Die



▲ Der altbekannte Pixelfresser Pac-Man ist mit von der Partie...



▲ ... genauso wie seine Frau, Mrs. Pac-Man.



▲ Galaxian
▲ Galaga



▲ Schumi kurvt noch mit Go-Karts, als Pole Position herauskam.



◀ Dig Dug

Nostalgiker in unserer Redaktion knibbeln schon jetzt an ihren Fingernägeln vor lauter Ungeduld. Namco verspricht, daß, im Gegensatz zu manchen PlayStation-Museums, die Nintendo 64-Version mit deutlich kürzeren Ladezeiten aufwarten wird. Na, das wollen wir doch schwer hoffen.

STARCRAFT 64 VERSCHOBEN

Blizzards Strategietitel definitiv nach Weihnachten

Schade, *Starcraft 64* kommt doch nicht rechtzeitig zu Weihnachten in die Geschäfte. Als neuer offizieller Termin für den Nachfolger von *Warcraft 2* gilt nun der 10. Januar 2000. Ein genauer Grund für die Verschiebung wurde nicht bekanntgegeben; offenbar sind noch zu viele Bugs enthalten.

Für alle, die *Starcraft* noch nicht kennen: Das Strategiespiel findet in Echtzeit und im Weltraum statt und gilt auf dem PC bis heute noch als Referenzprodukt des Genres – allen *Command & Conquers* zum Trotz. Daß die Serie weitergeht, ist beschlossene Sache. Auf der Londoner Spielemesse ECTS zeigte Blizzard die heißeste aller Neukündi-

gungen: die erste lauffähige Version von *Warcraft 3*, die zusätzlich einige Rollenspielelemente enthalten wird. Eine Umsetzung für den Dolphin ist denkbar.

FEHLERTEUFEL

Da hat sich doch in Ausgabe 10/99 glatt der Fehler-teufel eingeschlichen und so für etwas Verwirrung gesorgt: Nintendos Spieleberatung ist unter der Rufnummer (0 60 26) 94 09 40 (Mo.- Fr. 13:00 - 19:00 Uhr) erreichbar, die Konsumentenberatung unter (01 30) 58 06 (Mo.- Fr. 11:00 - 19:00 Uhr) – nicht umgekehrt, wie von uns fälschlicherweise angegeben. Endverbraucheranfragen (keine Spiele-Fragen!) per e-mail werden unter info@nintendo.de entgegen genommen. Außerdem wurden auf Seite 15 Leserbrief abgedruckt, die man zuvor schon in Ausgabe 9/99 lesen konnte. Allen beunruhigten Lesern können wir mitteilen: Keine Angst, wir bekommen so viele Briefe, daß wir irgendwann einmal ein Sonderheft daraus machen könnten – in diesem Fall hat ebenfalls der Fehler-teufel zugeschlagen.

▲ Die Verpackung ist fertig, das Handbuch geschrieben, die Missionen designt – aber dennoch wurde *Starcraft* auf Anfang 2000 verschoben.

TAKE TWO SCHLUCKT DMA DESIGNS

20 Millionen- Übernahme perfekt



Lustig, kriminell, spannend – kommt das Kultspiel auch aufs N64? Nach der Übernahme durch Take Two ist dies wahrscheinlicher geworden.

erscheint in wenigen Wochen für den PC. N64-Spieler kennen DMA am ehesten von *Body Harvest* und *Space Station Silicon Valley*. Daß *GTA* für die Konsole konvertiert wird, bleibt ein Gerücht – nicht mehr und nicht weniger. Gut zu

wissen allerdings, daß Rockstar Games ebenfalls bei Take Two unter Vertrag steht. Dadurch wird ein *GTA 64* immer wahrscheinlicher.

Dolphin nutzt S3-Textur- kompression

Detailliert bis zum Gehtnichtmehr

Die neue Superkonsole von Nintendo nimmt immer mehr Form an: Jetzt gab der Spielereise eine Zusammenarbeit mit dem Grafikchip-Hersteller S3 bekannt. Die Texturkompressionstechnologie S3TC wird direkt in den Grafikchip integriert. Spiele werden damit nicht nur schneller, sondern auch schöner. Die Zeiten verschwommener Flächen gehören damit der Vergangenheit an. "Mit der einzigartigsten Grafikkompressionstechnologie von S3 können die Entwickler den Spielern eine noch komplexere und farbenprächtigeren Grafik bieten", erzählt Howard Lincoln von Nintendos US-Niederlassung.

Doch warum werden Texturen komprimiert? Texturen kann man mit Tapeten vergleichen. Sie machen aus einem simplen Viereck einen bunten Kasten, aus einem Kreis einen Fußball und lassen den Boden sandig erscheinen. Die Größen dafür sind aber beschränkt. Wenn ein Grafiker beispielsweise eine Pyramide mit großen Wandbemalungen darstellen will, muß er dafür grobe Texturen mit wenig Inhalt und Farben verwenden, weil er an die Grenzen der Speicherkapazität gelangt. Anders bei Texturkompression: Dort werden die Texturen komprimiert. Der S3-Chip verringert die Datenmenge auf ein Sechstel der normalen Größe. Das heißt, daß mindestens sechsmal so viele Grafikinformationen gespeichert werden können als üblich, ohne einen Geschwindigkeitsverlust zu erleiden. Dadurch erscheinen Wandbemalungen in der Pyramide realistisch, scharf und farbenfroh. Da Textur-

kompressionen sehr rechenaufwendig sind, beherrschen erst neuere Grafikchips dieses Feature.



▲ Hier sieht Ihr ein detailliertes Bild, das dank Texturkompression in einen Ego-Shooter eingebaut wurde.



◀ Das Forsaken-Logo mit S3-Chip...

► ... und ohne.



Dolphin erstmals im August 2000

ERSTE PRÄSENTATION AUF DER SPACEWORLD ODER E3!

Wie der Nachrichtendienst Reuters kürzlich berichtete, plant Nintendo angeblich die erste öffentliche Präsentation des Dolphin samt Software im kommenden August. Als Veranstaltung dafür kommt aller Wahrscheinlichkeit nach die Spaceworld in Japan in Frage. Dennoch besteht die Möglichkeit, daß Nintendo der Fachpresse schon früher die ersten Animationen und technische Details zeigt. Gut möglich, daß Nintendo zur nächsten E3 (Electronics Entertainment Expo) etwas in petto hat.

Etwas Besorgnis kommt auf, wenn wir in die Geschichte schauen: Sowohl PlayStation als auch Nintendo 64 wurden exakt ein Jahr vor der Veröffentlichung erstmals präsentiert. Wenn der Dolphin allerdings im August seinen großen Auftritt haben sollte, dann erscheint ein Release-Termin im Oktober 2000 als unrealistisch. Da Nintendo aber schon mit dem weltweiten Release alle Traditionen brechen will, könnte auch das gut klappen. Abwarten und weiterspielen.



3DO unterstützt Dolphin

ABER WO BLEIBEN DIE ENTWICKLERSYSTEME!

3DO wird definitiv Spiele für den Dolphin entwickeln. Nur kann sich das noch hinausziehen, da der Spieleschmiede bislang noch keine Entwicklerkits vorliegen.

Geschäftsführer Trip Hawkins dazu: "Nintendo hat uns versprochen, in ein paar Monaten Entwicklersysteme an uns zu schicken. So lange müssen wir uns noch gedulden." Auf die neue Konsole angesprochen, meint Hawkins voller Begeisterung: "Wir freuen uns auf das DVD-Format, weil es dadurch deutlich einfacher für uns wird, große Spiele ohne Einschränkungen zu entwickeln."

GAIDEN AUF ERFOLGSKURS IN JAPAN

Zelda Gaiden eines der am heißesten ersehnten Spiele

Wie in der letzten Woche in den Famitsu-Charts zu lesen war, ist *Zelda Gaiden*, die Nintendo-Fortsetzung von *Legend of Zelda: Ocarina of Time* eines der zehn Spiele, auf die die japanische Spielergemeinde am sehnlichsten wartet. Trotzdem wird es für den Titel wohl recht schwierig werden, unter die japanischen Top 5 zu gelangen, da sich dort im Moment die folgenden Spiele befinden: *Dragon Quest 7*, *Chrono Cross*, *Pokemon Gold/Silver*, *Shenmue* und die simulierte Freundin *Tokimeki Memorial 2*. Und das von HAL entwickelte Spiel *Mother 3 (Earthbound 64)* pendelt weiterhin auf den letzten Plätzen der Top 10, im Moment auf Platz Nummer 9.

RAYMAN 2: EINSATZ FÜR KIDS



Ubi Soft hilft mißhandelten Kindern in San Francisco



Anläßlich der Veröffentlichung von Rayman 2 hilft Ubi Soft Kindern in San Francisco.

Das 3-D-Jump'n'Run *Rayman 2* für Nintendo 64 startete mit einer großen Benefizveranstaltung. Am Sonntag, dem 25. Oktober, überreichte die Firma im Rathaus von San Francisco 20.000 Dollar an die kalifornische Vereinigung "Prevent Child Abuse - California". Kinder unter 18 Jahren waren eingeladen, mit Prominenten wie Yasmine Bleeth (Nash Bridges) am sogenannten Rayman Run teilzunehmen. Außerdem gab es noch viele weitere Schmäckerl wie kostenlose T-Shirts und Verlosungen. Für Verpflegung, Live-Musik und Unterhaltung war bestens gesorgt. Im Rayman-Pavillon konnte *Rayman 2: The Great*

Escape sofort ausprobiert werden, ebenso wie andere Ubi Soft-Titel für Sega Dreamcast, Nintendo 64 und Playstation. Laurent Detoc, der Vizepräsident von Ubi Soft Entertainment, meinte: "Wir freuen uns, als Sponsor dieser Veranstaltung auftreten zu können. Raymans Run ermöglicht es Ubi Soft, etwas für die Kinder zu tun und ihnen einen lustigen Tag zu bereiten."

WINTERSPORT MIT BIG MOUNTAIN 2000

Ein Spiel, ein Cover - aber nichts Genaues weiß man nicht.

Nanu? Was'n des? *Big Mountain 2000*. Entwickelt von Xicat und Southpeak Interactive, den Machern von *Fighter's Destiny*, soll dieses Wintersportspiel passend zur Jahreszeit - nämlich im Winter - auf den Markt gebracht werden. Daß Snowboarding und Skifahren zu den Disziplinen

gehören, verrät die Verpackung. Mehr aber nicht. Vielleicht gibt's aber noch ein paar andere Sportarten zu erleben. Möglicherweise gewinnt derjenige, der die Windschutzscheiben am schnellsten freikratzen kann. Oder derjenige, der den Berg mit den wenigsten Beinbrüchen verläßt. Schau'n mer mal.

Himmelskrieger

ARMY MEN: AIR ATTACK DURCH 3DO BALD AUCH FÜR NINTENDO 64



▲ Air Attack kommt von der PlayStation.

Die Entwicklung der Nintendo 64-Version von *Army Men: Air Attack* ist schon weit fortgeschritten - das verkündete Trip Hawkins, der Chef von 3DO. Das Spiel basiert auf dem gleichnamigen PlayStation-Spiel. Die Spieler müssen ihren Kampfgeist als Hubschrauberpiloten beweisen. Ähnlich wie bei *Nuclear Strike* gilt es, verletzte Kameraden zu retten und alles andere wegzupusten. Da das PlayStation-Spiel im halben Auflösungsmodus läuft, kann man davon ausgehen, daß auch die N64-Version dank des 4MB-Erweiterungspacks ähnliche Optionen besitzen wird. Als Veröffentlichungsdatum für *Army Men: Air Attack* für Nintendo 64 wird die Mitte des nächsten Jahres anvisiert. Wir halten Euch selbstverständlich auf dem laufenden!



Von außen kennen wir nun Big Mountain 2000, die inneren Werte können wir aber noch nicht abschätzen.

64 Power CHARTS

KOMMENTAR:

FIFA '99 ist abgestiegen! Aber, liebe Fans, das ist doch kein Grund zur Trauer, schließlich steht *FIFA 2000* kurz vor der Tür und wird garantiert wieder an die Tabellenspitze stürmen. Dort steht momentan Mike LeRoï alias *ShadowMan*, der Wanderer zwischen den Welten der Lebendigen und Toten. Die Käufer honorieren die lange Spieldauer und Gruselgarantie des Action-Adventures mit Platz 1 der Verkaufscharts.

● Neu, ▲ Rauf, ▼ Runter, ◆ Stabil.

DIESEN MONAT	LETZTEN MONAT	SPIELNAME	VERTRIEB	64 POWER WERTUNG
● 1	-	ShadowMan	Acclaim	87 %
◆ 2	2	Mario Party	Nintendo	86 %
▲ 3	4	Star Wars: Episode 1 Racer	Nintendo	91 %
▼ 4	1	Command & Conquer	Nintendo	85 %
▲ 5	7	Holy Magic Century	Konami	67 %
▼ 6	5	The Legend of Zelda	Nintendo	98 %
▲ 7	11	WCW vs NWO Revenge	Konami	87 %
▲ 8	-	WWF Attitude	Acclaim	87 %
▼ 9	3	F1 World Grand Prix 2	Nintendo	90 %
▲ 10	15	Internat. Superstar Soccer 98	Konami	95 %
▼ 11	8	Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo	89 %
● 12	-	Re-Volt	Acclaim	45 %
▼ 13	6	Castlevania	Konami	88 %
▼ 14	9	Turok 2	Acclaim	94 %
● 15	-	South Park	Acclaim	79 %
▼ 16	13	V-Rally	Infogrames	88 %
▼ 17	12	Banjo & Kazooie	Nintendo	94 %
▼ 18	10	Knife Edge	Mitsui	38 %
● 19	-	WipEout 64	Konami	90 %
▼ 20	14	Mission Impossible	Infogrames	87 %

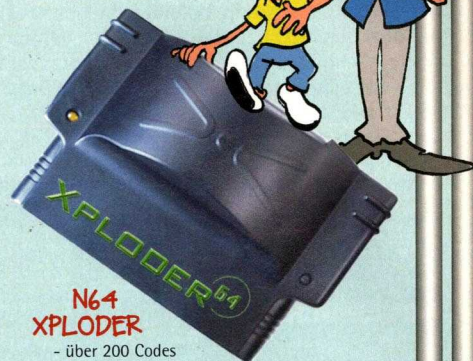
SHOWTIME FÜR O'NEAL

Shaquille O'Neal in NBA Showtime: NBA on NBC

1999 scheint Shaquille O'Neals großes Jahr zu werden. Auf dem Cover und als Pitcher im Midway-Spiel *NBA Showtime* ist er schon zu sehen, nun wird er auch zum Zugpferd der Werbekampagnen und Marketingideen für das 2-gegen-2-Arcade-Spiel. Nach einer Abstinenz von fast zehn Jahren kehrt Shaquille O'Neal damit wieder zur Werbung zurück. Damals sah man ihn Micheal J. Fox um einen Schluck Pepsi anflehen.

"Videospiele sind neben Basketball mein zweitgrößtes Hobby", erklärt O'Neal. "NBA Showtime: NBA on NBC hat die beste Grafik, die ich je gesehen habe. Beim Spielen fühlt man sich wirklich, als würde man einen Film mit NBA-Highlights anschauen. *NBA Showtime: NBA on NBC* enthält alles, was ich am Basketball so cool finde, und ich freue mich schon auf weitere Versionen des Spiels!" – Na ja, Shaq, ganz schön dick aufgetragen. Warten wir's erst mal ab. Daß es weitere Versionen geben wird, ist so gut wie sicher. Außerdem will Midway Shaq in anderen Spielen der Firma auftreten lassen.

In der Schule
lernen wir
für's
Leben!



N64 XPLORER

- über 200 Codes vorab gespeichert
- PC-Link - Updatefähig ab August '99

DM 119.95*



N64 MegaRAM

- 4 MB RAM Grafik Speicher Erweiterung
- Kühleinheit für lange Lebensdauer

DM 69.95*

N64 1MB Memory Card linear

- 4 x größer als Standard
- 498 Speicherplätze auf einer Seite

DM 29.95*



N64 8MB Memory Card

- bis zu 32 Seiten je 123 Speicherzeilen
- zuverlässiger Kompressionsalgorithmus

DM 49.95*

BLAZE

Internet: <http://www.blaze.de>
e-mail: service@blaze.de

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 wir übrigens noch mal extra hervorgehoben.

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

KÜRZLICH ERSCHIENEN

Gex 3: Deep Cover Gecko	DT	Okt
Hybrid Heaven	DT	Okt
NFL Blitz 2000	US	Okt
Rayman 2	DT	Okt

NOVEMBER

Armored	DT	Nov
Asteroids Hyper 64	DT	Nov
Battlezone 64	DT	Nov
BattleTanx 2	US	Nov
Carmageddon	DT	Nov
Chef's Luv Shack	DT	Nov
Daikatana	DT	Nov
Destruction Derby	DT	Nov
Earthworm Jim 3D	DT	Nov
EPGA Golf	DT	Nov
Gauntlet Legends	DT	Nov
Hot Wheels	DT	Nov
Jet Force Gemini	DT	Nov
Knockout Kings 2000	DT	Nov
Major League Soccer	US	Nov
NBA Live 2000	DT	Nov
Nuclear Strike	DT	Nov
Rainbow Six	DT	Nov
Ready 2 Rumble	DT	Nov
Ridge Racer 64	US	Nov
Ruff & Tumble	DT	Nov
Shadowgate Rising	DT	Nov
Smash Brothers	DT	Nov
Vigilante 8: Second Offense	DT	Nov
Worms Armageddon	DT	Nov
WWF Wrestlemania 2000	DT	Nov

DEZEMBER

Cyber Tiger	DT	Dez
Donkey Kong 64	DT	Dez
Harrier 2001	US	Dez
Resident Evil 2	US	Dez
Rocket: Robot On Wheels	DT	Dez
South Park Rally	DT	Dez
Supercross 2000	DT	Dez
Top Gear Hyperbike	DT	Dez

Top Gear Rally 2	DT	Dez
Roadsters Trophy	DT	Dez
Road Rash 64	DT	Dez
Space Invaders	US	Dez
Turok: Rage Wars	DT	Dez
WCW Mayhem	DT	Dez
Wild Waters	DT	Dez
Xena: Warrior Princess	DT	Dez

2000

A Bug's Life	DT	2000
Banjo-Toonie	DT	2000
Blues Brothers 2000	DT	2000
Castlevania Special Edition	DT	März
DethKarz	DT	2000
DethKarz	US	2000
Die Hard	US	2000
Doshin The Giant (64DD)	JP	2000
Duck Dodgers	DT	Feb
Earthbound	DT	2000
Eternal Darkness	DT	2000
Excite Bike	DT	2000
Hydro Thunder	DT	Mar
ISS Millennium	DT	Jan
Mario Party 2	JP	2000
Mario RPG	DT	2000
Mini Racers	DT	2000
Ogre Battle 3	US	2000
Perfect Dark	US	April
Pokemon Snap	DT	2000
Pokemon Stadium	DT	2000
Rally Masters	DT	2000
Resident Evil 64	DT	2000
Rico	DT	2000
Space Invaders	DT	Jan
Spider-Man	DT	2000
Starcraft	DT	Jan
Taz Express	DT	März
Tetris Attack	DT	2000
Toy Story 2	DT	2000
Turok 3: Oblivion	US	2000
Twelve Tales: Conker 64	DT	2000
Ura-Zelda (64DD)	JP	2000
X-Men	US	2000
Zelda: Gaiden	JP	März



Earthworm Jim 3-D



Hybrid Heaven



Rayman 2



Turok: Legendes des verlorenen Landes

UNBESTÄTIGTE TERMINE

3Sixty	US
Aka Mud Monsters	US
Airport Inc	DT
Alien Saga	US
Alone In The Dark 4	DT
Bassmasters Ten Pin Alley	JP
Bassmasters 2000	DT
Caesar's Palace	US
Cenzo's Carnival Adventure	US
Daikatana	US
Derby Stallion 64	JP
Dragon Sword	DT
Duck Dodgers	US
Eternal Darkness	DT
Excite Bike 64	US
Extreme Sports 64	DT
FIA Formula 1	DT
Fighter's Destiny 2	US
Fire Emblem 64	JP
F-Zero Xpansion (64DD)	US
Ghosts & Goblins	DT
Harvest Moon	JP
Hercules	US
Jeff Gordon XS Racing	US
Jest	DT
Jungle Emperor Leo	JP
Kirby 64	US
Kobe Bryant 2	US
Looney Tunes: Space Race	DT
Madden 2000	US
Magic Flute	JP
Metal Gear	JP
Mortal Kombat: Special Forces	US
Mother 3	JP



Neon Genesis Evangelion	JP
NFL Blitz 2000	DT
Nightmare Creatures II	DT
Ogre Battle 3	DT
Polaris Snocross	US
Puma Street Soccer	DT
Quest 2	US
Rev Limit	DT
Ridge Racer 64	US
Robocop	US
Rollerball	US
Ronalds Soccer	DT
Sim City 2000	DT
Sim City 64 (64DD)	JP



Snowboard Kids 2	DT
Spooky	US
Soy Hunter	US
Sydney Olympics 2000	US
Tazmanian Express	US
Thornado	US
Thrasher: Skate And Destroy	US
Top Gun	US
Velocity	US
Wetrix 2	DT
Win Back	DT
The Young Olymplians	US

PLAY TO WIN NEVER TO LOSE!

GAME BUSTER DELUXE

DELUXE

FOR REAL CODE JUNKIES

DAS ULTIMATIVE SCHUMMELMODUL



ENTHÄLT ALLE FEATURES DES ORIGINAL GAMEBUSTER • **PLUS FREEZE-MODUS:** HALTET DAS SPIEL AN, VERWENDET DIE POWER DES GAMEBUSTER UND KEHRT MIT EINEM EINZIGEN TASTENDRUCK WIEDER IN DAS EIGENTLICHE SPIEL ZURÜCK!
PLUS CODE GENERATOR: FINDET EIGENE SCHUMMELCODES HERAUS! (N64-VERSION BENÖTIGT NINTENDOS ODER DATELS SPEICHERERWEITERUNG • **PLUS VIRTUAL MEMORY:** EINGEBAUTE 8 MEG-MEMORY CARD FÜR BIS ZU 120 SPEICHERPLÄTZE!

• TAUSENDE EINGEBAUTER SCHUMMELCODES • VOLL PROGRAMMIERBARER SPEICHER:
FINDET NEUE SCHUMMELCODES HERAUS! • CD SUPPORT*: SEHT EUCH VIDEOSEQUENZEN UND GRAFIKEN AUS DEM SPIEL AN!

* NUR BEI DER PLAYSTATION-VERSION

NEU!

FÜR PLAYSTATION
ODER NINTENDO 64!

bei Bestellung unbedingt
gewünschtes System angeben!



DM 99,-



DM 99,-



DM 79,-



DM 79,-



DM 79,-

INTERACTOR

• FAUSTHIEBE, TRITTE UND KOLLISIONEN
REALISTISCH AM EIGENEN LEIB VERSÜHPEN
• KANN MIT JEDER KONSOLE VERWENDET
WERDEN, DIE ÜBER EINEN AUDIO-ODER
KOPFHÖRERAUSGANG VERFÜGT • ENTHÄLT
ZUSÄTZLICH EIN N64-JOLT-INTERFACE ZUR
VERWENDUNG MIT RUMBLE PAK-SPIELEN



DM 119,-

DM 79,-

SHOCKWAVE

BEI ALLEN GAMES - NICHT
NUR FÜR BEI RUMBLE PAK SPIELEN - 1
MEG SPEICHER EINGEBAUT

720-360-120 BLOCK MEMORY CARD

• SPEICHERT BIS ZU 720 SPIELSTÄNDE - 48MAL MEHR ALS DAS
STANDARD-MODUL - MIT DIGITALEM DISPLAY - MIT DATAFLASH
ANLEITUNG
• SPEICHERT BIS ZU 360 SPIELSTÄNDE - 24MAL MEHR ALS DAS
STANDARD-MODUL - MIT DIGITALEM DISPLAY - FORMSCHÖNES GEHÄUSE
• SPEICHERT BIS ZU 120 SPIELSTÄNDE - 8MAL MEHR ALS DAS STANDARD-
MODUL - EINFACHESTE HANDHABUNG - HIGH-QUALITY-GEHÄUSE
• ALLE MODULE TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE
KARTE INNERHALB VON MINUTEN



V MEMORY 1000

• SPEICHERT BIS ZU 1080 SPIEL-
STÄNDE
• 72MAL SO VIEL
SPEICHER WIE EINE
STANDARD-
MEMORY CARD
• GANZ EINFACH
ÜBER BILDSCHIRM-
MENÜS ZU BEDIENEN

1080
SPIEL
STÄNDE!

DM 119,-

UNENDLICHE ENERGIE SCHNELLER RENNEN UNENDLICHER SPIELSPASS

15 BLOCKS MEMORY CARD

SPEICHERT BIS ZU 15 SPIELSTÄNDE • MIT TURBO
FORMAT-FUNKTION • VOLL
KOMPATIBEL ZU ALLEN SPIELEN MIT
SPEICHERFUNKTION



EQUALIZER

DAS EINZIGE MOGELMODUL, DAS
ZU 100% KOMPATIBEL ZU DEN
GAMEBUSTER CODES IST. UNENDLICH
ENERGIE, MUNITION, LEBEN,
EXTRAWEFFEN, BONUSCHARAKTERE
• ÜBER 1000 EINGEBAUTE CHEATS FÜR
DIE NEUESTEN SPIELE • NEUE CODES
LASSEN SICH EINFACH ERGÄNZEN



DM 69,-



DM 49,-

DM 119,-

DM 119,-



DM 79,-

POWER RAM

MB RAM
SPEICHERERWEITERUNG
FÜR DAS NINTENDO 64 •
VERDOPPELT DIE POWER
DES NINTENDO 64 •
VERBESSERTE GRAFIK •
HÖHERE AUFLÖSUNG •
KOMPATIBEL ZU ALLEN
MEMORY EXPANSION-
SPIELEN WIE Z.B. TURBO 2



POWERFLASH

SPIELE ALLE GAME BOY-SPIELE AUF DEINER PLAYSTATION
ODER DEINEM NINTENDO 64. DAS EINZIGARTIGE
FARBPALTTENSYSTEM TAUCHT DIE NORMALEN GAME BOY-
SCHWARZWEISS-GRAFIKEN IN PRÄCHTIGE FARBEN. MIT HUNDERTEN VON EINGEBAUTEN
GAME BOY-SCHUMMELCODES



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

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

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

Postfach

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

14

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

E-Mail: posthuette@aol.com

Jeder Brief wird gelesen, aber wir können leider nicht jeden beantworten. Also bitte keine Beschwerden! Die Meinungen unserer Leser entsprechen nicht unbedingt den Meinungen der Redakteure. Bitte in den E-Mails die Namen nicht vergessen.

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

YOOHOO!

Mittlerweile hat sogar Softwaregigant Microsoft den Braten gerochen und plant eine Veröffentlichung einer hauseigenen Konsole im nächsten Jahr. Angeblich soll die mit 500 MHz getaktete X-Box auf Windows CE-Basis besser sein als die PlayStation 2. Der Preis von fast 600 Mark ist hingegen schwer zu schlucken. Was meint ihr, kommt Microsoft damit durch? Haltet ihr Herrn Gates die Tore offen?

**EUER MAGENGESCHWEIR
ONKEL TOM!**



Lorbeeren satt

Hallo Onkel Tom, dies ist mein dritter Brief (bzw. jetzt Mail) an Euch und ich hoffe, daß Ihr den endlich abdruckt. Ich werde mich diesmal kürzer fassen, vielleicht waren die anderen ja zu lang. Zuerst mußte doch noch etwas gesagt werden, oder? Genau! Ich hätte fast vergessen zu schleimen! Also hier das Geschleime, ebenfalls in übersichtlich kurzer Version: Ihr macht einfach das beste Mag, das es für Geld zu kaufen gibt. Euer lockerer (schon meist zum Schreien komischer) Schreibstil, die coole Posthütte (auch, wenn ich noch nie vertreten war) und die kompetenten Berichte sind einfach toll. So, und jetzt zu dem was ich noch sagen wollte. Erst einmal danke, daß Ihr in Ausgabe 9/99 den intellektuell wirklich stimulierenden Brief von Gökhan Kuk abgedruckt habt. Soviel zum Lachen hatte ich schon lange nicht mehr. Gökhan, mach weiter so, ich, sowie bestimmt auch viele andere, freue mich jetzt schon wahninnig auf neue Meisterleistungen von Dir! Playstationfans sind anscheinend fast immer so. In der Schule versuchen mich einige schon damit aufzuziehen, daß sie mich nur noch Yoshi rufen. Auf Argumente meinerseits wird gar nicht reagiert, für sie ist die Kopierstation einfach super und Nintendo der letzte Müll. Ich finde das mehr als schwach. Na, genug davon.

Der "Held des Monats"-Bericht über Link war echt cool, wenn auch die Art und Weise, in der Ihr die Abenteuer zusammengefügt habt, etwas seltsam war. An dieser Stelle viele Grüße an Kristin, die mich erst wieder zum Nintendofan gemacht hat. Danke!

Raffael Müller

Anm. v. Onkel Tom: Der Name Gökhan hängt mir langsam zum Halse raus! Eigentlich wollte ich ihn aus dieser Ausgabe komplett raushalten, aber wenn es die Allgemeinheit wünscht, bitte schön. Manchmal sind unsachliche Briefe wie der von Herrn Kuk sind nicht mehr lustig, sondern können dem leidgeplagten N64-Fan die Tränen in die Augen treiben. Doch wir alle wissen ja, wie falsch der Knabe lag, gell?

Neue Opfer braucht das Land

Hallo Tom!
Habt Ihr Euch das mit Klaus auch wirklich gut überlegt? Über wen wollt Ihr, und nicht zuletzt mir, denn nun herziehen, uns lustig machen, lästern etc.? Gebt uns doch mal ein paar Alternativen!

Ohne Name

Anm. v. Onkel Tom: Das mit Klaus haben wir uns

tatsächlich sehr gut überlegt. Ob es uns schwerfiel? Mach bitte keine Witze! Du kannst Dir jetzt jemanden aussuchen, über den Du herziehen willst. Ich schlage Florian vor. Er ist der jüngste von uns und kann noch eine Menge einstecken. Martin hat schon ein paar Jahre mehr auf dem Buckel und könnte bei zuviel Lästerei vorzeitig in die Wechseljahre reinrutschen. Ansonsten stelle ich mich auch gerne zur Verfügung, wenn Du das Echo vertragen kannst.

Anm. v. Florian: Aha, der Kollege Richter wird also mal wieder übermütig... ts, ts, ts, schon vergessen, wer einen letzten Blick auf die Leserbriefe wirft? Unbedachte Äußerungen kommen da echt nicht gut, Thomas!

Messe-CDs

Hi Onkel Tommy!

Natürlich machst Ihr das oberaffengleiste Magazin der Welt. Aber jetzt zum wichtigen Teil. Ich hätte da eine Idee. Wie wäre es, wenn Ihr bei Spiele messen, wie beispielsweise der E3 oder der IFA, eine CD-ROM in Euer Heft packt, auf der ein Video oder ähnliches drauf ist? Eine Frage hätte ich noch. Der Nintendo Dolphin hat doch ein DVD-Laufwerk. Wenn jetzt bald Baldur's Gate auf DVD erscheint, kann man das dann auch auf dem Dolphin spielen?

Thomas Ragger

Anm. v. Onkel Tom: Eine solche CD-ROM macht auf einer Nintendo-Zeitschrift kaum Sinn. Bedenke bitte, daß nicht alle Leser einen PC zu Hause stehen haben. Wenn es den Dolphin gibt, sieht die Sache natürlich schon anders aus. Aber das steht noch in den Sternen. Was Baldur's Gate angeht: Das kannst Du Dir abschminken! Baldur's Gate ist speziell für den PC programmiert und wird auf dem Dolphin nicht lauffähig sein.

PowerPep

Hi Onkel Tom!

Ich habe in der Ausgabe 9/99 den Brief von Lars Vollmer entdeckt. Er sagt, daß Euer Heft absolut unprofessionell sei und vor umgangssprachlichen Vokabeln nur so strotze. Dazu muß ich sagen, daß ich es sehr gut finde, wie Ihr Eure Artikel schreibt. Diese Wortwahl paßt einfach zu Eurem sehr peppigen Layout und macht die Berichte nicht so steif, wie in vielen anderen Zeitschriften. Auch finde ich es gut, daß Ihr gemerkt habt, daß Eure Wertungen zu hoch waren und Ihr jetzt strenger geworden seid!

Ich weiß, die Frage ist umsonst, aber druckst Du meinen Brief ab? (Anm. v. Onkel Tom: Auch der beste (?) Running Gag findet irgendwann einmal ein Ende, es sei denn, man heißt Harald Schmidt

und macht jahrelang Jagd auf die dicken Kinder von Landau.)

So, mal was Neues. Ich bringe mein Geschleime am Ende. Ihr macht das beste Mag auf dem Markt, und ich kann nur sagen: "Weiter so."

Simon Reinehr

Postfach-Kloning

Hi, ich habe mich wohl gerade verGÜT, als ich die Briefseiten der lieb gewonnenen 64 Power, Nummer 26 durchgelesen habe. Auf mich wirkt es wie so ein leichter Déjà-vu-Effekt. Kann es sein, daß Ihr zu wenig Post kriegt und so alte Briefe einfach noch mal abdruckt?

Ronny

Anm. v. Onkel Tom: Wegen dieser ganzen Klonerei sind in den Layout-Büros schon Köpfe gerollt! Auch hier das übliche: Die Schuld trifft nicht uns, sondern die Layouter. Beschwerden deshalb an Laurens, Hugo oder Maureen.

Indizierungen

Hallo 64 Power-Team, hallo Onkel Tommy! Das ist die erste Mail, die ich Euch schicke. Erst einmal ein supermegamäßiges Lob an Euch. Euer Mag ist einfach genial und übersichtlich gestaltet. Ich kaufe es regelmäßig. Aber genug gelobt.

Warum darf man eigentlich bei Euch in Deutschland nicht mehr *Goldeneye* schreiben? Ich weiß, das Spiel ist von der BPJS indiziert worden, aber daß man nicht einmal mehr das Spiel unter dem Originaltitel erwähnen darf?

Mit freundlichen Grüßen aus der Schweiz,

Patrick Szabo

Anm. v. Onkel Tom: Grundsätzlich kann uns niemand verbieten, die Original-Namen abzu-drucken. Allerdings ist es verboten, für ein solches Spiel in irgendeiner Form Werbung zu machen. Das geschieht oft unbewußt. Aussagen wie "Das Leveldesign von 'Silvereye' knallt voll rein!" könnten schon ernste Folgen haben, wenn sich deshalb jemand auf den Schlips getreten fühlt.

Zelda Gaiden

Hallo Onkel Tom, ich bin's, der, der letzstens so viel über *Zelda* gelästert hat. Deine Antwort klang einleuchtend und irgendwie macht mir das Spiel wieder Spaß! Und jetzt zu den ernstesten Dingen des Lebens. Ich habe letzstens ein wenig im Internet gesurft und einiges über *Zelda Gaiden* gefunden. Jetzt meine Frage: Wird *Zelda Gaiden* noch für das N64 erscheinen? Und wenn ja, noch in nächster Zeit? Oder müssen wir wieder Jahre warten? Hoffentlich nicht. So das war's eigentlich. Macht weiter so, und möge die Macht mit Euch sein.

Darh "Christian" Jun

Anm. v. Onkel Tom: Noch ist nicht viel Konkretes über *Zelda Gaiden* in Erfahrung zu bringen, nur, daß es wohl im Jahre 2000

erscheinen soll. Ob da wieder mit einer Veröffentlichung zu Weihnachten zu rechnen ist?

N64-Highlights

Salve avunculus Tomus!

Ich schreibe Euch zum dreihundertfünftund-achtzigsten Mal, bitte druckt diese 294 Wörter endlich mal ab! Als ich meine neureichende 64 Power an meinem Kiosk abholte, schlug ich zuerst die geliebte Posthütte auf, und was sahen meine Ohren da: Nur langweilige Themen zum Einlicken wurden wieder einmal von den Lesern abgeschickt. Ich hatte mich wirklich auf etwas Neues gefreut (schluchz...).

Okay, jetzt aber zur eigentlichen Kritik:

Ihr hattet in Ausgabe 6/99 unter NEWS-FLASH geschrieben, daß Ihr es langweilig findet, daß es keine guten Nintendo-Highlights mehr für das N64 gibt. Das finde ich auch. Mein Nintendo 64 liegt bei mir in der Ecke runter und fängt an zu verstauben, da ich *South Park*, *Turok 2* und *Beetle Adventure Racing* schon tausendmal durchgespielt habe. Auf dem Nintendo-Markt kommt einfach nichts Neues mehr heraus. Das ist ziemlich langweilig. Aber ich freue mich schon auf Spiele wie *Perfect Dark* und *Duke Nukem: Zero Hour*.

1. Bitte erneuert mal endlich das Layout von den N64-ZOOMS, ich finde, es sieht nicht gerade ansprechend aus.

2. In der Ausgabe Nummer 24 hattet Ihr einen Bericht über das Projekt "Dolphin" geschrieben. Was haltet Ihr von Big N's neuem Baby, soweit man dies schon beurteilen kann?

Benny Kosleek

Anm. v. Onkel Tom: Tatsächlich gibt es nur wenige echte Highlights für das N64. Doch keine Bange: Das Weihnachtsgeschäft naht, und auf der Release-Liste sind einige interessante Titel zu entdecken. Denk doch nur mal an *Donkey Kong 64*!

1. Findest Du? Nun ja, in der "64 Power" wird sich ja jetzt eh einiges ändern... 2. Das Ding ist klasse! Aber unsere Meinung dazu müßte Dir mittlerweile schon in zahlreichen anderen Textpassagen aufgefallen sein.

N64 ade

Hallo Onkel Tom!

Obwohl ich Abonnent von der ersten Stunde an war, ist es nun an der Zeit, zu einem Ende zu kommen. Schnüff. Als ich damals Eure erste Ausgabe durchgelesen hatte, stand für mich fest, daß Ihr ein besonderes Magazin produziert. Ausgeklügelt dafür waren Eure fetten Levelkarten und Lösungen, Euer Humor, mit dem ich mich stellenweise ganz gut identifizieren kann, und (Du wirst es nicht glauben) die immer lustige Beantwortung der Leserbriefe. Doch nun muß ich Euch bedauerlicherweise mitteilen, daß das N64 für mich immer mehr an Interesse verliert. Versteht mich nicht falsch. Ich (und meine Freundin Barbara) habe ein PAL- und ein NTSC-N64 mit ca. 30 Spielen. Bis auf ein paar Highlights, auf die ich mich noch freue, kann ich der Konsole nichts mehr

KURZ GESAGT

Outcast

Tagchen Onkel Tom!

Zuerst einmal das übliche Lob: Ihr seid großartig, macht das genialste Mag der Welt, ... ähm, war da noch was? Ach ja: Die 64 Power ist cooooooooooo! Und sie ist Badewannen- und Freibadtauglich, da das Wasser von den Seiten einfach abperlt!

Aber nun zu einem anderen Thema. Mich würde nämlich interessieren, ob *Outcast* auch fürs N64 rauskommen wird. Und wenn ja, dann wahrscheinlich auf dem Dolphin (der wahrscheinlich genau der selbe Flop wie das 64DD wird), oder?

Trotz aller Kritik (z.B. Lars Vollmer 9/99) finde ich Euch echt super!

Christian Scheible

Anm. v. Onkel Tom: Wie kannst Du es wagen, den Dolphin im gleichen Atemzug mit dem 64DD zu nennen? Der Dolphin wird mit ziemlicher Sicherheit kein Flop! *Outcast* ist übrigens für das N64 nicht geplant. Dafür soll es *Outcast 2* für den Dolphin geben.

abgewinnen. Ich gebe zu, daß das auch daran liegt, daß ich bereits Segae Dreamcast spiele. Um etwaigen Unkenrufen zu trotzen, möchte ich gleichzeitig feststellen, daß ich 25 Jahre alt (jung) bin und schon mit dem Atari 2600 begonnen hatte (Anm. v. Onkel Tom: Seufz, das waren noch Zeiten...), und auch Mega Drive, PlayStation und Saturn zu meinem Besitz zählen kann. Für mich zählt nicht, wer die Spiele (oder Konsole) herstellt, sondern, ob ich darauf gute Spiele zocken kann. Gerade dies vermisse ich im Moment beim N64 sehr, freue mich aber auch gleichzeitig auf die nächste Nintendo-Konsole.

Peter Wöhner

Rundumschlag

Kein Blabla, nur Fakten, Fakten, Fakten: Ich habe ein paar klitzekleine Anmerkungen zu Euch und Big N.

- Was soll der Player's Choice-Mist? Wer kauft die Dinger eigentlich? Jeder, den ich kenne, kauft alte Spiele, 2nd Hand für 40-50 DM, aber bestimmt nicht neu für knapp 60 Märker, zumal Cartridges sowieso kaum kaputt zu kriegen sind. 2nd Hand ist genau so gut wie frisch gepre... ääh, gekauft.
- Habt Ihr eigentlich gewußt, daß in unseren europäischen Nachbarländern auch *Goldeneye* als Player's Choice erschienen ist? Jaja, man darf staunen. Und das auch noch in silberfarbener Verpackung. Vielleicht kommt ja

auch noch eine Player's Choice in Goldpackung raus, das wär's ja noch (hoffentlich zählt das nicht als Werbung für das Spiel, wenn man da einfach so feststellt, daß in Deutschland nicht erhältliche und indizierte Spiele im Ausland als Player's Choice-Spiele verkauft werden. Man könnte doch auf den Gedanken kommen, daß man das Spiel doch dann tatsächlich mal spielen und kaufen sollte. Diesen Eindruck wollte ich natürlich nicht erwecken!!)

⑤ Wer zum Teufel braucht Strategiespiele auf einer Konsole? C&C ist zwar ganz gut, aber wahre Strategiefans haben sowieso einen PC Zuhause, da machen Strategiespiele nämlich erst richtig Sinn (Zusatzmissionen, Bugfixes etc.).

⑥ *Zelda 64*: Ich kann's nicht mehr hören. Bestes Spiel aller Zeiten? *Zelda* ist Scheiß! Es ist zwar brillant animiert, und die Grafik kann sich auch sehen lassen, aber bestes Spiel? Nein, bestimmt nicht, das letzte bißchen fehlt noch, das bißchen, was *Zelda II* - *Awakening of Link* auf dem NES so unwiderstehlich gemacht hat. Warten wir mal den Nachfolger ab. Und bringt bitte nicht laufend neue Bilder zum neuen "Meisterwerk" *Zelda Gaiden*.

⑦ Laßt die Preise weg. Es ist allgemein bekannt, was Spiele kosten. Auch das "unterschiedlich" bei Importspielen ist irgendwie sinnlos. Preisbindungen gibt es schließlich nicht.

⑧ Kritik an Big N. Was soll der Müll mit der 4-MB-Speichererweiterung, wenn die Spiele in der hohen Auflösung ruckeln wie blöd (ein lautes Hallo an alle *Turok 2*-Spieler). Warum nicht gleich 16 MB? Dann könnte man vielleicht auch eine hohe Auflösung und ruckelfreien Spielspaß haben. Kommt jetzt bitte nicht mit dem Argument, daß 16 MB von keinem Spiel unterstützt werden. Vor der 4-MB-Erweiterung gab es auch keine Spiele, die die Erweiterung unterstützt haben.

The Vegan Straight Edge Terror Force, Legal Representation by The Owner: Lars Vercan Edge

Anm. v. Onkel Tom: Herzlichen Glückwunsch zu diesem Namen! Zu Deinen Kritikpunkten:

① Dafür gibt es zwei Gründe. Zum einen mögen es manche Spieler nicht, wenn sie ein Produkt in den Händen halten, wo eventuell die Verpackung beschädigt oder die Cartridge schon völlig abgegrabbelt ist. Zum anderen haben nicht alle Spieler Lust dazu, nach dem gewünschten Spiel im 2nd-Hand-Shop zu suchen. Und dann wäre da noch die Garantiefrage... ② Ja, das wissen wir. Natürlich dürfen wir aber auch nicht über *Goldeneye* schreiben, wenn es in der Player's Choice-Edition erscheint. Es ist indiziert, und das war's für uns. ③ Warum sich darüber aufregen? Sei doch froh, daß es aus diesem Bereich etwas für unser liebstes Kind gibt! Und es hat auch nicht jeder einen PC zu Hause stehen. ④ Nur weil das letzte bißchen fehlt und der Rest vollkommen in Ordnung ist, kann ein Spiel doch nicht Scheiße sein, oder? Wenn Du mal ehrlich bist, ist *Zelda 64* doch gar nicht so schlecht, hm! ⑤ Das machen wir nicht. Es gibt nämlich, gerade im N64-Bereich, zum Teil erhebliche Differenzen bei den Preisen.

Manche Spiele gibt es schon für 90 Mark, während andere erst für 130 Märker über die Ladentische wandern. ⑥ Schuld an diesem Ruckeln sind wohl allein die Programmierer, die keine perfekte, an die höhere Auflösung angepaßte Grafik-Engine entwickeln. Mit 4 MB mehr im Kasten läßt sich einiges auf die Beine stellen. Big N kann nicht viel dafür, und bis die Programmierer das N64 bis an seine Grenzen ausgereizt haben, dürften wohl auch noch zahlreiche Monate verstreichen.

Dies & Das

Hallo Tommy!

Ich finde, daß Ihr das beste Mag der Welt macht, und nirgends sind so gute Tests drin, wie in Eurer Zeitschrift. Aber ich finde es auch blöd, daß Ihr Eure Leser verarscht. Fragen habe ich aber auch:

1. Wann bringt Ihr einen Test über den *Premier Manager*?
2. Wieso habt Ihr *Clayfighter* in den Dreck gezogen? Das Spiel ist für Leute, die einfach nur sinnlos in der Gegend herumhauen wollen, gar nicht so schlecht. (Na komm schon, Junge, kauf Dir das Teil! - TC.)
3. Kommt *Donkey Kong* wirklich nur mit Expansion Pak heraus? Das wäre Mist.
4. Ist es empfehlenswert, ein Dreamcast zu kaufen? Auch wenn man ein armer Schüler ist?

Manuel Winkler

Anm. v. Onkel Tom: Wo haben wir denn jemals unsere Leser verarscht? Also das hätte ich mal gerne etwas ausführlicher!

① Schon längst getestet. Schau mal in Ausgabe 9/99 auf Seite 64. Wertung: 85%. ② Das Spiel macht auf uns den Eindruck, als hätten die Entwickler auch nur sinnlos auf ihre Entwicklungs-Kits eingedroschen. Weder in grafischer Hinsicht noch vom Gameplay her konnte uns dieses Spiel irgendwie überzeugen. Wer Aggressionen abbauen oder überhaupt ein gutes Kampfspiel will, der hat es mit *Fighter's Destiny* oder auch den *Smash Brothers* viel besser. ③ Ja, kommt es. Der Preis hält sich aber in Grenzen, so daß es fast den Anschein hat, als läge die Speichererweiterung gratis dabei. Und *Donkey Kong 64* ist ein Muß! Das Spiel könnte glatt 130 Mark kosten und wäre den Anschaffungspreis wert. ④ Für einen armen Schüler wird es als Besitzer von zwei Konsolen eh auf Dauer teuer. Die Spiele sind schließlich auch nicht so ganz billig. Ich persönlich mag das Dreamcast ganz gerne, würde aber noch ein bißchen mit dem Kauf abwarten und beobachten, wie sich der Spielemarkt entwickelt.

Pokémon und andere Spiele

Hallo Onkel Tom!

Ich muß mal eine tolle Geschichte zum Thema Konsolenkrieg erzählen. Es war neulich im Kaufhaus, in der Videospielsektion standen drei Konsolen zum Testspielen. Zuerst griff ich zum Dual Shock-Pad einer PSX. V-Rally 2, cooles Spiel.

Gute und weiche Grafik, etwas pixelig zwar, aber gut! Wagen auswählen, Ladezeit ertragen und....3...2...1...GO! Der Wagen rast los, eine Staubwolke steigt auf, und ich heize über die Pampa in Richtung Kurve. Zwei Minuten später: Elegant driftet ich um die Kurven, hetze über Hügel und denke es zu kaufen!

Aber da springt mir ein Dreamcast ins Blickfeld. Also ran und! Das ist ja nur eine selbstlaufende Demo! Also wieder an die PSX und weiter heizen. Drei Minuten später schreite ich zum N64. *Star Wars Racer*... hab ich schon.

Das alles ging noch eine ganze Weile so weiter, bis ich schließlich das Kaufhaus mit einem PSX-Spiel und einem Prospekt von der Dreamcast verließ! Dies hat mir die Erkenntnis gebracht, daß es auf die Spiele ankommt! Auch auf einem Game Boy mit schwacher Hardware gibt es sehr gute Spiele. Deshalb kann ich nur sagen, daß Konsolenkrieg Schwachsinn ist, aber es ist interessant zu lesen, wie sich Leser die Rube einschlagen, nur um zu beweisen, daß ihre Konsole die beste ist!

So, jetzt, wo das vom Tisch ist, kann ich mich zum Thema Schlemerei äußern: Ihr seid spitze. Das ist etwas völlig Neues, weil das Geschleime mitten im Brief steht, statt am Anfang.

Abwechslung ist Trumpf! Jetzt muß ich noch sagen, das Pokémon voll... süüüüüüüüüü. Ich gucke seit einigen Tagen die Serie und lache mich seit, wenn Pikachu mit seiner Blitztatze jeden der ihm über den Weg läuft grillt! Deshalb werde ich mir irgendein Spiel mit den verrückten Viechern zulegen und dann meine Gegner mit Pikachu in ihre Einzelteile zerlegen.

Seb.

Von Dolphins und Kennys

Salut Onkel Tom!

Ich sitze hier gerade vor meinem Computer und dachte, schreiben wir mal dem besten N64-Mag der Welt. Ihr seid einfach super! Ich schreibe Euch aus dem BPJS-freien Land Luxemburg. Also, liebe Deutsche, kommt nach Luxemburg, dort gibt es die Spiele mal Blud (lechts)! Hier meine Fragen:

1. Habt Ihr schon eine ungefähre Ahnung, wie der Dolphin aussieht?
2. Wann kommt *South Park Rally*?
3. Wen hast du am liebsten bei *South Park*?
4. Wenn das 64. Modem auch in Europa verkauft wird, gibt es dann auch eine Tastatur?

Der Tümm

Anm. v. Onkel Tom: Nanana, wer wird denn da Werbung für gewaltverherrlichende Spiele machen?

① Eine lange spitze Schnauze, eine Schwanz- und zwei Rumpfflossen und... ääääh... ne, absolut keine Ahnung. Es steht ja noch nicht einmal der Name fest. ② Laut Release-Liste im November, also schon bald! ③ Kenny natürlich. ④ Kann ich mir schwer vorstellen, auch wenn ich es für möglich halte. Auf Dauer wäre es aber wirklich etwas nervig, Texte über den Controller einzugeben. Mal abwarten, wie Nintendo das Problem in den Griff bekommt.

MEATWORTH 259 - Photo: Conny Stein

JOYTECH OFFICIAL JORDAN GRAND PRIX™ RACING WHEEL FÜR PSX™ UND N64™



Heinz-Harald hat's auch!

Im Jordan™ Cockpit geht es um hohe Ergonomie und extrem präzise Steuerung.
Beim **Offiziellen Jordan Grand Prix™ Lenkrad von Joytech** für Playstation™ und Nintendo 64™ ist es nicht anders. Tritt in die **analogen Formel-1-Pedale** und spür den Asphalt vibrieren – unser starkes **Force Feedback™** macht's möglich!
Wie bei Joytech üblich wird auch das Offizielle Jordan Grand Prix™ Lenkrad während der Herstellung **4-fach qualitätsgeprüft**. Damit uns auch ja keiner gegen die Wand fährt.



Kabel**
für Extension,
Link, RGB,
Multi Tap*



Gameboy™ Zubehör
Pocket Pouch
Light Magnifier
Battery Pack



Expansion RAM**
Memory Cards**
Joit Packs**



PlayStation™
Mouse*
2 control buttons



Bio-Grip
Advanced
Joystick*



Controller
Plus 64**



Analogue
Controller Plus*
Dual Force



Arcade Light Gun*
Blaster Light Gun*



Official Jordan™
Grand Prix
Racing Wheel***



ab Herbst '99:
Die Weltneuheit
AirFad***

PSX™
kompatibel

N64™
kompatibel

PLAYSTATION™/PSX™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD.; NINTENDO 64™/N64™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA.

Advanced Game Console Peripherals

JOYTECH

Die Vampire

In schöner Regelmäßigkeit entsteigt Graf Dracula seinem rotsamtenen Sarg, um sich an den Hälsen zahlloser Jungfrauen zu erquicken. Doch eine Familie rafft sich immer wieder auf, die Menschheit vor dem flatternden Bösen zu schützen: Der Belmont-Clan.

Unsere Geschichte beginnt zu einer Zeit, in der Europa ein sehr ungemütlicher Kontinent war. Kirchliche und weltliche Oberhäupter kämpften mal offen, mal im Verborgenen um die Macht über das unterdrückte Volk. Seuchen suchten die Ärmsten der Armen heim und rafften nicht selten zwei Drittel der Gesamtbevölkerung hinweg.

Wissenschaft wurde mit Teufelswerk gleichgesetzt, und die Menschen waren so abergläubisch wie noch nie zuvor in der Geschichte. Während Westeuropa langsam Anstalten machte, eine zivilisierte Hochkultur zu entwickeln, steckte Osteuropa noch immer im tiefsten Mittelalter. Dort, in Ungarn und Bulgarien, herrschten Tyrannen über das Volk, das, zersprengt über die zahllosen Ländereien, in bitterster Not zu überleben versuchte. Man erzählte sich dort viele Horrorgeschichten über allerhand menschenfressende Ungeheuer, die jedoch fast alle nur dazu dienten, vorlaute Kinder das Gruseln zu lehren. Fast alle, denn die Legenden um ein Monster waren schreckliche Wahrheit: Graf Dracula lebte!

Eine Familie jedoch widersetzte sich von Anfang an dem blutsaugenden Bösewicht: der Belmont-Clan. Die Belmonts galten von jeher als Verfechter der Gerechtigkeit, als letztes Bollwerk gegen Willkür. Gegen die Heerscharen

der weltlichen Herzlosen waren auch sie machtlos, aber gegen das übernatürliche Böse kämpften sie, wann immer es erwachte.

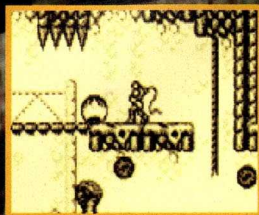
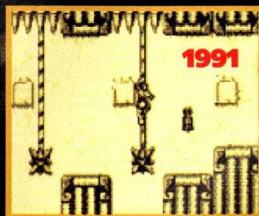
Die ersten historisch belegten Aktivitäten der Belmont-Familie reichen bis in das Jahr 1475 zurück. Damals verließ Graf Dracula zum ersten Mal sein Schloß, um sein Leben mit dem frischen Blut von Jungfrauen zu verlängern. Zuerst wußte sich niemand den Tod der auffällig blassen jungen Mädchen zu erklären. Sonia Belmont, die Urahnin des ganzen Clans, kam hinter das Geheimnis des Grafen. Zuerst wollte er sich selbst stärken und dann die ganze Welt mit seiner Armee der Finsternis unterjochen. Sonia jedoch konnte das nicht zulassen: Sie griff sich eine lange Peltsche und stellte sich dem Bösen mit Erfolg entgegen. Die Bewohner Rumäniens waren zwar froh über ihre Rettung, mißtrauten jedoch der Macht Sonia Belmonts, bekamen Angst und verstießen die ganze Familie.

Schon 17 Jahre später kehrte Graf Dracula dank der Unterstützung eines ehemaligen Gefolgsmannes aus dem

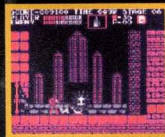
Die Castlevania-Spiele

Bisher sind in Deutschland 11 Spiele aus der Castlevania-Serie erschienen:

- 1 1987: Castlevania, NES
- 2 1988: Castlevania II: Simon's Quest, NES
- 3 1989: Castlevania Adventure, GB
- 4 1990: Castlevania III: Dracula's Curse, NES
- 5 1991: Super Castlevania IV, SNES
- 6 1991: Castlevania II: Belmont's Adventure, GB
- 7 1994: Castlevania: Bloodlines, MD
- 8 1995: Castlevania X: Vampire's Kiss, SNES
- 9 1997: Castlevania: Symphony Of The Night, PS
- 10 1998: Castlevania Legends, GB
- 11 1999: Castlevania 64, N64



jäger



Reich der Toten zurück. Doch diesmal wollte er sich nicht damit begnügen, "nur" die Welt zu erobern. Dracula wollte vor allem eines: Rachel! Die Belmont-Familie sollte leiden, wie noch nie eine Familie zuvor gelitten hatte. Doch die

Belmonts waren aus Rumänien verschwunden, und so litt erst einmal die normale Bevölkerung. Diese erinnerte sich jedoch noch der alten Heldentaten und schickte Hilferufe in alle Himmelsrichtungen aus. Einer davon erreichte Trevor Belmont, den Sohn Sonias. Zusammen mit dreien seiner Freunde – Grant DaNasty, Sypha Belnades und Alucard, dem Sohn

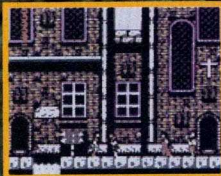
Draculas – reiste er in die Heimat seiner Mutter, um den Grafen zu stoppen. Unter Einsatz all seiner Kräfte besiegte er den Blutsauger und versetzte ihn in einen hundertjährigen Schlaf. Ob seines tapferen Sieges verehrte man Trevor Belmont fortan als Held, und seine ganze Familie wurde rehabilitiert. Rumänien war wieder die Heimat der Belmonts.

Die folgenden 100 Jahre waren so friedlich, wie es die Verhältnisse im 16. Jahrhundert nur zuließen. Doch auf den Tag genau nach Ablauf der zehn Dekaden erwachte Dracula aus seinem Sarg, böser als je zuvor. Er begann, sich in seiner näheren Umgebung umzusehen und stieß dabei auf einen jungen Mann namens Simon Belmont, den Ur-Enkel von Trevor. Seit seiner Kindheit war Simon auf den Tag vorbereitet worden, an dem er auf den mysteriösen Blutsauger treffen sollte. Als es dann schließlich soweit war, hatte Simon keine Probleme damit, Dracula vernichtend zu schlagen. Bevor er jedoch starb, belegte er den jungen Belmont mit einem Fluch. Wenig später erkrankte Simon sehr schwer. Der Dorfälteste erklärte dem Helden, er könne nur dann überleben, wenn er den Grafen wieder zum Leben erweckte und anschließend lebendig verbrannte. Dazu mußte er jedoch erst einmal den Körper

19



1988



Der "echte" Dracula

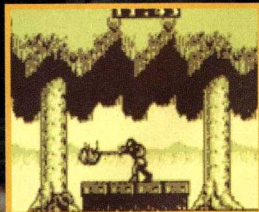
Die Figur des Dracula in Bram Stokers gleichnamigen Roman basiert auf einer geschichtlichen Persönlichkeit: Vlad III. Tepes wurde 1431 in Sighisoara (Transylvanien) als Sohn des im Exil lebenden Herrschers Vlad II. Drac und einer transylvanischen Adligen geboren. 1436 eroberte Vlad II. seinen Thron in der Walachei zurück, und der Aufstieg Vlad Tepes' begann mit einer soliden Bildung. Nach einigen Kriegswirren gelangte Vlad III. 1448 nach dem Tod seines Vaters mit Hilfe der Türken schließlich selbst auf den Thron, wurde aber nur zwei Monate später wieder vertrieben. 1456 war dann die Exilzeit des Kurzzeitherrschers vorbei: Vlad Tepes herrschte sechs Jahre lang mit grausamer Härte, die Legende von Dracula entstand. 1462 wurde Tepes erneut gestürzt und blieb bis 1474 in Gefangenschaft. Während dieser Zeit heiratete er aus unbekannten Gründen ein Mitglied des ungarischen Königshauses. Nach



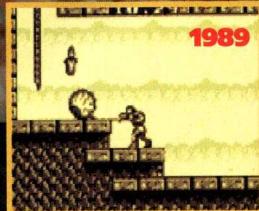
seiner Freilassung plante er zwei Jahre lang die Rückeroberung der Walachei, bevor er schließlich 1476 im Kampf sein Leben ließ. Vlad III. Tepes ist vor allen dank seiner extremen Grausamkeit bis heute bekannt. Seine bevorzugte Hinrichtungsmethode war das Pfählen. Historischen Quellen zufolge ließ er Tausende oder gar Zehntausende binnen kürzester Zeit auf die schmerzhafteste und langsame Art und Weise hinrichten – nicht selten zur Abschreckung von Feinden aus, glaubt man den Legenden, einfach nur zum persönlichen Vergnügen. Seine Foltermethoden, ebenfalls meist mit tödlichem Ausgang, waren nicht weniger grausam: er ließ blenden, Gliedmaßen abtrennen, Genitalien verstümmeln, lebendig verbrennen, häuten und in siedendem Öl kochen.

Bevorzugte Opfer des Herrschers waren Kaufleute und Zigeuner, die er als Parasiten betrachtete. Aber er hatte auch keine Skrupel, Botschafter fremder Länder oder Kinder, Frauen und Alte aus seinem eigenen Volk zu quälen und hinzurichten.

Andere Quellen behaupten, Vlad III. Tepes sei allenfalls ein harter, aber gerechter Herrscher gewesen – schließlich gab es im Mittelalter nur wenige friedliche Orte. Aber da die Menschen gerne Horrorgeschichten hören, hält sich bis heute die weitläufige Meinung, daß Tepes einer der größten Tyrannen der Menschheit war.



1989



Heldenhaft

Die Geschichte der verschiedenen Belmonts und ihrer Freunde kennst Du jetzt – aber wie sehen die einzelnen Vampirjäger aus?

Trevor Belmont



Simon Belmont



Christopher Belmont

Sonia Belmont



Sypha Belnades

Richter Belmont



Maria Renard

Grant Danasty



John Morris

Alucard

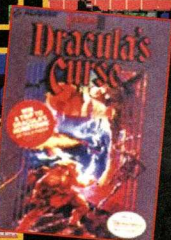


Eric Lecarde

Carrie Fernandez



Reinhart Schneider



aktuellen Familienverhältnisse der Belmonts ausspioniert hatte, mußte er sich erst gar nicht um eine Konfrontation bemühen. Christopher Belmont, ein

seines Widersachers finden. Leichter gesagt als getan, denn Dracula ahnte sein Schicksal voraus und wies seine Gefolgsleute an, seinen Leichnam zu zerteilen und die einzelnen Stücke mit ihrem Leben zu verteidigen. Sein Geist würde 100 Jahre schlafen und erst dann wieder erwachen, wenn Simon längst tot und dessen Familie ausgelöscht wäre. Aber Dracula rechnete nicht mit der Widerstandsfähigkeit des einst vor Kraft strotzenden Mannes. Simon kämpfte einen Gegner nach dem anderen nieder, erweckte den Körper des Grafen, verbrannte ihn und hob so den Fluch auf. Gleichzeitig rettete er dadurch seine ganze Familie und bereitete seine Nachkommen auf die Gefahren vor, die im Jahre 1692 auf die Menschheit treffen sollten.

Wie nicht anders zu erwarten, endete Draculas zweiter Schlaf exakt 100 Jahre nach den Geschehnissen mit Simon Belmont. Aus seinen bisherigen Fehlgriffen hatte der nachaktive Bösewicht gelernt. Nachdem er die

mutiger Endzwanziger, hatte schon auf die Rückkehr des Blutsaugers gewartet und attackierte ihn, sobald sich ihm die Gelegenheit bot. Der Graf jedoch wußte, daß er zweifelsfrei den kürzeren ziehen würde und floh, bevor er Schaden nehmen konnte. Seine Rache sollte diesmal besser geplant sein. Zu diesem Zweck entführte er Soleiyu, Christophers Sohn, und erpreßte so den ganzen Belmont-Clan. Doch Christopher war schlauer als Dracula. Er befreite seinen Sohn, um anschließend die Menschheit und seine eigene Familie durch einen blutigen Kampf weitere 100 Jahre vor dem Vampir zu schützen.

Im Jahre 1792, dem nächsten Auftritt Draculas, war der verheiratete Bösewicht wieder um eine Erfahrung reicher. Die Entführungsgeschichte hatte seiner Meinung nach gut geklappt und war nur knapp gescheitert, deshalb versuchte er sich erneut am Straftatbestand des Kidnapping. Nicht am Sohn des aktuellen Belmont-Sprößlings Richter, sondern an dessen Freundin Annette Renard und deren Schwester Maria sowie den besten Freundinnen der beiden, Tara und Iris. Viele Unschuldige wurden diesmal in den Kampf gegen das Böse hineingezogen,





und das bedrückte Richter Belmont zutiefst. Der junge Mann mit dem ungewöhnlichen Vornamen zog also in

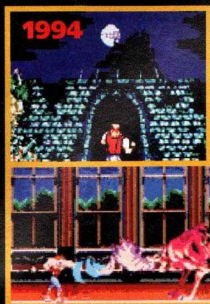
einem mächtigen Zauber und zog ihn so auf die böse Seite der Macht. Alucard, nach seinen Abenteuern mit Trevor in einen ewigen Schlaf versetzt, spürte diese Erschütterung der Macht und erwachte. Gemeinsam mit Maria Renard machte er sich auf, zuerst dem Magier Shaft und dann seinem eigenen Vater Einhalt zu gebieten. Wie zuvor die Vampirjäger aus dem Geschlecht der Belmonts waren auch Alucard und Maria erfolgreich. Das Böse wurde erneut gestoppt.

Doch es dauerte abermals keine 100 Jahre, bis Graf Dracula wieder von sich reden machte: 1847 wurden in der Nähe von Draculas Schloß blutleere Leichen gefunden. Reinhardt Schneider, ein mit den Belmonts verwandter junger Mann, beschloß, sich die Sache mal aus der Nähe anzusehen. Nur so zur Sicherheit, man konnte ja nie wissen, was sich hinter den steinernen Mauern so zusammenbraute. Zeitgleich wurde die mit magischen Fähigkeiten ausgestattete zwölfjährige Waise Carrie Fernandez wie durch Zauberhand vom Schloß des finsternen Fürsten angezogen. Was Carrie nicht wußte: Sie war eine Verwandte von Sypha Belnades, der mächtigen Kriegerin, die Jahrhunderte zuvor mit Trevor Belmont den bösen Dracula bekämpfte. Das Schicksal beider Kämpfer war also besiegelt – und das von Dracula natürlich auch...

1897 taucht Dracula schon wieder auf, doch diesmal war kein Mitglied der Belmont-Familie zur Stelle, um helfend einzuschreiten. Statt dessen mußten sich zwei Fremde namens Quincey Morris und Jonathan Harker um den seit mehr als 400 Jahren sein Unwesen treibenden Bösewicht kümmern. Ein gewisser Bram Stoker hat dieses Kapitel um Dracula

ausführlich zu Papier gebracht.

Zwanzig Jahre später wurde der legendäre Vampir erneut vorzeitig aus seinem Schlaf gerissen. Elizabeth Bartley, eine Nichte des Grafen, hatte Sehnsucht nach ihrem Onkel und wollte



ihn gerne persönlich kennenlernen. Dank John Morris, dem Sohn von Quincey Morris, und seinem besten Freund Eric Lecarde wurde dem Familientreffen jedoch ein jähes und gewohnt blutiges Ende bereitet.

Seit dieser Zeit hat niemand mehr etwas von Dracula oder den Belmonts gehört. Aber wer weiß – spätestens im Jahre 2017 wird der blutdürstige Vampir wieder seinem Sarg entsteigen und auf die Jagd nach frischem Menschenblut gehen!

21

Seit Jahrzehnten suchen die Menschen mit Hilfe zahlloser Antennen im Weltraum nach Zeichen außerirdischer Intelligenz. Jetzt ist man fündig geworden...

Vor langer, langer Zeit, als die Entwicklung der Menschheit nur zögerlich vorankam und blutiges Chaos auf der Erde herrschte, da begann in einer weit entfernten Galaxie der Überlebenskampf in einer hochtechnologischen Welt. Über 1000 Jahre lang expandierten die Aliens auf ihrem Planeten, bis dieser schließlich hoffnungslos überfüllt war. Der Weltraum schien der einzige Ausweg. Also suchte man in den Weiten nach neuem Lebensraum für unzählige hungrige Mäuler. Als man die Hoffnung schon aufgab, wurde fern der Heimat ein kleiner, grünblauer Planet mit nahezu optimalen Lebensbedingungen entdeckt: die Erde.

Schnell wurden Pläne geschmiedet: Kleine, schnelle Raumschiffe sollten unbemerkt auf der Erde landen und Hunderte von Aliens absetzen. Diese sollten sich möglichst schnell vermehren und erste Außenposten errichten, um die Landung eines großen Invasionsraumschiffes vorzubereiten. Gesagt, getan. Die Raumschiffe landeten, von den Menschen unbemerkt, auf der Erde, die insektoiden Aliens vermehren sich und bauten fast ein halbes Dutzend

Außenposten. Phase 1 des Planes war abgeschlossen, alles war bereit für die Ankunft des Riesenraums. Bevor das Mutterschiff jedoch landen konnte, mußte die geheime Käferarmee die Versorgung der Neukömmlinge sicherstellen. Deshalb gaben die Aliens ihre Geheimhaltung auf und griffen die Menschheit in großen Scharen an.

Die konventionellen Armeen der verschiedenen Erdnationen waren gegen die plötzliche Übermacht vollkommen wehrlos. Aber es gab eine Spezialwaffe, einen streng geheimen Kampfanzug, der ursprünglich für Bodentruppen im Falle eines Atomkrieges entwickelt wurde. In Windeseile wurden die besten Soldaten der Erde vereint, um mit Hilfe der Anzüge das Unmögliche möglich zu machen und die Menschheit vor der Bedrohung durch die Aliens zu retten.

Kammerjäger

Jeder Ego-Shooter hat seinen Helden – einen Helden! In *Armorines* jedoch gibt es gleich zwei. Aber wer sind Private Lewis und Private Lane eigentlich?

Private Tony Lewis

Der 1,82 Meter große Tony Lewis ist ein typischer amerikanischer Vorzeigeheld. Nach sportlichen Erfolgen in der Football-Mannschaft seines Colleges ging er direkt zu den Marines. Taktik zählt bei diesem Zweizehntnerkoloss nur wenig: Alles was Lewis braucht, sind eine geladene Waffe und ein Feind in Sichtweite!

Bevorzugte Waffen: Neben Bajonett und

Schrotflinte vor allem ein Raketenwerfer.



Private Myra Lane

Im Vergleich zu ihrem Kollegen Lewis ist Private Myra Lane ein Fliegengewicht: Die nur 1,64 Meter große und 65 Kilogramm schwere Frau mußte hart kämpfen, um sich bei den Marines durchzusetzen. Lane ist mehr der taktische Typ – ein toter Marine ist nämlich nichts wert.

Bevorzugte Waffen: Neben Tazer und Maschinengewehr mag sie ihren Granatwerfer.



TERGALAKTISCHE KAMMERJÄGER



▲ Erst schießen, dann fragen: In Armored sind schnelle Reaktionen gefragt.

Auf in den Kampf!

An dieser Stelle kommst Du dann ins Spiel. Du schlüpfst entweder in den Kampfanzug des bulligen Private Lewis oder der graziöseren Private Myra Lane. An fünf verschiedenen Einsatzorten



▲ Diesem ekelhaften Käfer wird das Bad in der heißen Lava bestimmt nicht gut bekommen!

mußt Du in jeweils vier Abschnitten Dein Können als Kammerjäger der besonderen Art unter Beweis stellen. Vor dem Beginn eines Abschnitts bekommst Du in einer Missionsbesprechung Deine Aufgaben mitgeteilt, die Du selbstverständlich pflichtgemäß erfüllen mußt. Im letzten Abschnitt eines Einsatzortes wird Dir ein mächtiger Oberkäfer in einer riesigen Arena gegenüberstehen. Diese Arenen kannst Du dann auch im Mehrspielermodus auswählen.

Du beginnst Deinen Feldzug gegen die

Aliens mit drei Standardwaffen. Die Art der Waffen ist abhängig von dem gewählten Charakter. Im Laufe des Spiel

können dann während der Einsätze weitere Tötungswerkzeuge gefunden werden – und nicht alle werden menschlichen Ursprungs sein!

Für getötete Gegner, erledigte Aufgaben und gefundene Bonusgegenstände wird es ein Punktesystem geben. Am Ende eines Einsatzortes, also nach vier Missionen, werden diese Punkte dann addiert, und je nach Gesamtpunktzahl wird es bestimmte Belohnungen geben.

Bist Du andererseits wenig erfolgreich und mußt zu viele Treffer einstecken, tritt eine radikale Maßnahme in Kraft, die verhindern soll, daß die Technologie des Anzugs in feindliche Hände fällt: Ein Selbsterstörungsmechanismus wird aktiviert, und der sprengt die künstliche Hülle in unzählige Einzelteile!

Insektenvernichter

Ein vielseitiges Waffenarsenal ist eine gute Grundlage für einen hervorragenden Ego-Shooter. Die Turok-erfahrenen Entwickler von Armored wissen das genau und klotzen, statt zu kleckern! Rund ein dutzend Schieß- und Stecheisen werden den Marines zur Verfügung stehen, und wir werfen einen ersten Blick auf einige davon:

Bajonett ▶

Dieses Bajonett der besonderen Art ist in den Anzug von Private Lewis integriert. Wenn es vom Spieler aktiviert wird, fängt es an zu rotieren, um sich noch tiefer in den Gegner zu bohren.



◀ Schrotflinte

Diese Schrotflinte ist ebenfalls in den Schutzpanzer von Private Lewis eingebaut. Zwar macht das Teil keine großen Löcher, dafür brauchst Du Dir um die Munition keine Gedanken zu machen.



Maschinengewehr ▶

Das Maschinengewehr ist eine Waffe, die nur Private Lane zur Verfügung steht, da sie in ihren Schutzanzug eingebaut ist. Es entspricht in etwa Private Lewis' Schrotflinte.



Sonic Cutter ▶

Der Sonic Cutter ist eine besonders mächtige Waffe und kann auf der Vulkaninsel gefunden werden. Wenn Du den Feuerknopf länger gedrückt hältst, kannst Du die Durchschlagskraft sogar noch erhöhen.



◀ The Shaft Of Ra

Diese Waffe wurde eigentlich von den Käfern entdeckt, als sie unter den ägyptischen Pyramiden Gänge gruben. Die Marines haben sie gefunden und können damit gezielt starke elektrische Blitze durch die Luft schleudern.

Treibjagd

Die Mehrspielerfähigkeiten des Nintendo 64 sind ein ganz großer Vorteil gegenüber der Konkurrenz. Acclaim macht sich diese Chancen zunutze und integriert immerhin vier verschiedene Spielmodi für bis zu vier Mitspieler gleichzeitig:

Co-operative

Du hast alle Sololevels schon alleine durchgespielt oder bist generell der Ansicht, daß Konsolenspiele zu zweit mehr Spaß machen? Dann schnapp Dir einen Kumpel und zocke das komplette Spiel per Splitscreen zu zweit durch!



Anarchy

Der klassische Deathmatch-Modus. Bis zu vier Spieler gleichzeitig jagen sich in einer Arena und kämpfen ums Überleben. Die Regeln sind einfach: Wer am Ende übrig bleibt, der gewinnt das Spiel – und das muß nicht unbedingt ein Marine sein!



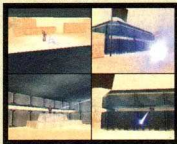
Race Wars

Dieser Modus hat nichts mit Rennen zu tun, sondern mit Rassen. Du kämpfst entweder auf der Seite der Insekten oder der Menschen und mußt die jeweils andere Seite vernichten. Das Schöne dabei: Du kannst niemanden von Deiner eigenen Gruppe verletzen!



Capture the Flag

Wie auch in Race Wars kämpfst Du in Capture the Flag im Team. Jedes Team hat eine eigene Fahne, und Du mußt die des Gegners stehlen. Gelingt Dir das, gibt es einen Punkt. Kannst Du sie in Dein Lager bringen, verdienst Du Dir zwei Punkte.



Gruppenhierarchie

Die Käfer in Armorines sind in Stämme unterteilt. An jedem Einsatzort wartet ein anderer Stamm auf Dich, der sich jeweils aus folgenden Mitgliedern zusammensetzt:

Queen

Jeder Stamm wird von einer Königin regiert. Diese sitzt in der Regel extrem gut von Wachen und Soldaten beschützt in einem geheimen Versteck. Ist sie jedoch erst einmal entdeckt, wird sich die Königin bedingungslos kämpfend auf jeden Eindringling stürzen.

Braint

Die sogenannten "Gehirne" sind die intelligentesten Diener der Königin. Die Gehirne kontrollieren im Auftrag ihrer Majestät die Elitewachen, die die Kammern rund um das Nest bewachen.



Rund um den Globus

Die feindlichen Truppen greifen die Erde an und beschränken sich dabei nicht auf einen Kontinent. Du mußt rund um den Globus und noch viel weiter reisen, um die Invasion zu vereiteln:



Sibirien

Dein erster Einsatz führt Dich zu einem einsamen Militärraumposten in Ostsibirien. Da das Gebiet zu militärischen Tests genutzt wurde, lauern neben den Käfern überall vergessene giftige und entflammbare Gefahren.

Dschungel

Das feuchtwarme Klima des südamerikanischen Dschungels bietet optimale Voraussetzungen für neue Brutstätten der Käfer. Kämpfe Dich durch dichtes Gestrüpp, an einem Fluß entlang bis hin zu einer alten Inka-Stätte, und vernichte die gepanzerten Gegner.



Vulkaninsel

Eine dritte Abteilung der Käfer ist auf einer verlassenem Vulkaninsel in Thailand gelandet. Um sie zu vernichten, mußt Du Dich in das Innere des Vulkans vorarbeiten. Die höllisch heißen Temperaturen können Dir und Deiner Ausrüstung dabei ganz schön zu schaffen machen.



Wüste

Einige Menschen behaupten, die ägyptischen Pyramiden seien einst die Heimat von Außerirdischen gewesen. Nun ja, spätestens jetzt sind sie es, denn die Käfer machen auch vor 7.000 Jahren Geschichte nicht halt. Aber beeile Dich: Das Mutterschiff scheint nahe!



Asteroid

Hast Du die Bedrohung auf der Erde abgewendet, mußt Du Deinen Heimatplaneten verlassen und das Mutterschiff der Aliens zerstören. Dieses Raumschiff ähnelt einem Asteroiden und sollte die Erde besser gar nicht erst erreichen!



Guard

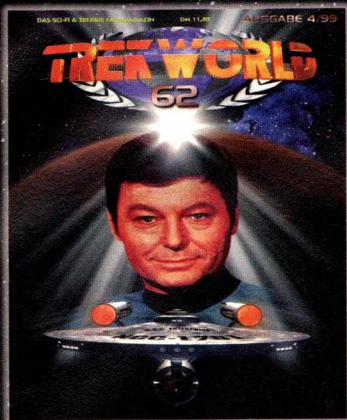
Die Wachen sind extrem zähle Soldatenkäfer. Sie werden in erster Linie dazu eingesetzt, die Königin und die Gehirne zu schützen – mit Unterstützung durch normale Soldaten, versteht sich.

Soldier

Die Soldaten sind die am wenigsten entwickelten Käfer – dumm und nicht sonderlich schwer bewaffnet. Trotzdem sind sie schreckliche Gegner, denn sie greifen nur selten allein an.

STAR TREK FANCLUB

STAR TREK CENTRAL EUROPE - Postfach 22 01 11 - 86181 Augsburg



Bei uns seit Ihr immer top informiert, wenn es um Star Trek geht. Erfahrt aus erster Hand alles aus dem Star Trek Universum, die neue Fernsehserie, den neuen Kinofilm: Beim STCE bekommt Ihr:

- Das Magazin Trekworld - 170 Seiten, 6 x im Jahr
- Exklusives Merchandise
- Clubausweis
- Stammtischverzeichnis
- Poster, Sonderdrucke
- Merchandisekatalog
- Webpage mit Downloadbereich, Infos, Episode Guides und vieles andere mehr.

Fordert noch heute unsere kostenlosen Infos an!

Tel.: 0821/219 1936

Fax: 0821/219 1937

www.stce.de



ONLINE STORE



Der ultimative Science-Fiction Online Store!

Alles über Star Wars - Phantom Menace, Actionfiguren, Poster, Modelle, Spielzeug u.v.a.m.

Supergünstige Sonderposten, Kunstdrucke, Autogramme, Tassen, und unsere Sci-Fi News mehrmals wöchentlich!!

Katalog kommt kostenlos - einfach bestellen unter:

Tel.: 0821/219 1936 oder Fax: 0821/219 1937

www.space-store.de

Oldies sind Goldies, sagt man. Aber woran liegt es wirklich, daß einige Spielideen einfach nicht totzukriegen sind? Die Technik kann es ja wohl nicht sein...

Kein Zweifel, Shigeru Miyamoto hat ein goldenes Händchen, wenn es um erstklassige Spiele geht. Aber hat er deshalb immer recht? "Spiele wie *Space Invaders*, bei denen Raumschiffe als Lichtpunkte über den Bildschirm sausen, die andere Raumschiffe abschießen, wurden von Programmieren geschrieben, die sich gut mit den Chips auskannten, sich aber sonst kaum Gedanken machten", meinte der Mario-Erfinder erst kürzlich in einem Interview mit dem Spiegel. "Die Welt war begeistert, daß sich überhaupt was bewegt, und niemandem schien aufzufallen, wie primitiv und kindisch die Spiele waren." Kindisch, also? Und primitiv? Natürlich sucht man dreidimensionale Grafikwelten, Dolby-Sound und die feingespinnene Hintergrundgeschichte in Spielen wie *Space Invaders* vergeblich. Trotzdem schluckte gerade dieser Automat in den frühen 80er Jahren einen Großteil meines Taschengeldes; noch heute gehört das Game Boy-Modul zum Pflichtteil meines Reisegepäcks.

▼ In diesem Menü konfigurierst Du bei *Asteroids Hyper 64* Dein Schiff. Wahrscheinlich gibt's den Test schon in unserer nächsten Ausgabe.

Arcade-Klassiker wie *Space Invaders* gab es nicht nur viele, es wird sie auch in Zukunft geben. Nur diesmal daheim auf der Konsole.

Lang, lang ist's her!

Seit *Space Invaders* vor mehr als 20 Jahren in Automatenform die Welt eroberte, hat sich das Spiel kontinuierlich weiterentwickelt und wurde in endlosen Variationen neu aufgelegt. Im Moment werkeln die Entwickler bei Z-Axis an einer Nintendo 64-Version, die noch in diesem Jahr als US-Release erscheinen wird. Grundlegendes soll sich dabei am Gameplay aber nicht ändern. Immer noch nähern sich ganze Reihen von Alien-Schiffen im Seitwärtsgang der Erdoberfläche, und Du mußt sie alle abschießen, bevor auch nur ein

einziges auf der Erde landen kann. Gelingt Dir das nicht, ist das Spiel verloren. Eine ebenso simple wie geniale Spielidee. Und obwohl es 100 Levels auf verschiedenen Planeten plus Power-Ups und Endgegner geben wird, liegen die hauptsächlichsten Neuerungen der N 64-Version im grafischen Bereich. Warum sollte man auch ein Gameplay neu erfinden, das seit über zwei Jahrzehnten erfolgreich funktioniert?

Auch bei Cave ist man dem Retro-Fieber längst erlegen. Mit *Asteroids Hyper 64* und *Battlezone 64* hat man dort gleich zwei Klassiker in der Pipeline, die im Nintendo-Modul zu neuem Leben erwachen sollen. Bei *Asteroids* haben sich die Entwickler an das bewährte Gameplay gehalten, mit dessen Hilfe der 1979 erschienene Automat ungezählte Markstücke verschlang: Zerlege die Asteroiden mittels Lasersalven und anderem Geschütz in kleine Bröckchen, dann darfst Du Dich im nächsten Level an noch mehr und noch größeren Himmelskörpern versuchen. Klar, es gibt auch Neues, die Auswahl zwischen verschiedenen Schiffen etwa oder das größere Repertoire an Waffen. Und natürlich erwartet uns eine aufgepepptere Grafik. Getragen wird *Asteroids Hyper 64* aber dennoch in erster Linie durch sein über viele Jahre erprobtes Gameplay. Ebenso wie *Battlezone*. Seinerzeit als Atari-Spiel zu großem Ruhm gekommen, wurde die Neuauflage 1998 schon als PC-Version zum großen Hit. Die Story: Im Jahre 1962 treffen sich Russen und Amerikaner in ganz und gar nicht friedlicher Manier auf dem Mond. Es entsteht ein Kampf um die Vorherrschaft im Weltall, der auf diversen Planeten seinen Lauf nimmt. Simple, nicht wahr? Trotzdem wird der kurzweilige Mix aus Action und Strategie auch Dich nicht so schnell



▲ Bei Capcoms *Magical Tetris* gibt's nicht nur ein Wiedersehen mit einer phantastischen Spielidee, sondern auch mit alten Bekannten aus Entenhausen.



wieder loslassen, wenn die N 64-Adaption auch nur halbwegs gelungen sein sollte.

Weniger ist mehr

Apropos, Atari. Gerade an diesem Beispiel läßt sich die Langlebigkeit guter Spielideen eindrucksvoll beweisen. Soeben wurde die berühmte Marke von Hasbro aufgekauft, Klassiker wie *Pong*, *Centipede* und *Qbert* erscheinen für PlayStation und PC. Wer weiß, vielleicht finden sie ja irgendwann auch ihren Weg auf eine Nintendo-Cartridge. Und wie bei *Asteroids* läßt sich bei den meisten Remakes mit etwas Geduld die gut versteckte Originalversion ausfindig machen. Man mag es kaum glauben, aber gerade die ist oftmals noch das beste am Spiel. Nehmen wir *Centipede*. Die mit einer ebenso überflüssigen wie hanebüchenden Story versehene 3-D-Version der Neuauflage kommt einfach in keiner Weise an das Flair des großen Originals heran, da helfen weder die kunterbunte Grafik, noch der Techno-Soundtrack und schon gar nicht die komplexe, aber gewöhnungsbedürftige Steuerung. Eine solche Wiederauflage alter Spielehits hat Tradition und läßt sich keineswegs mit nostalgischen Trends begründen.

Erst vor kurzem legte Activision America die alten Intellivision-Spiele aus den 80er Jahren wieder auf.

Astrosplash, *Space Armada*, *Armor Battle*, *Star Strike*, *Nightstalker*, *Shark!* und natürlich die vielen Sportspiele wie *Baseball*, *Basketball*, *Football*, *Boxing*, *Motocross*, *Tennis*, *Hockey*, *Golf* oder *Decathlon* gehören zur Sammlung und werden zusammen mit Entwicklerportraits und Interviews zum Kampfprijs von 29,95 Dollar angeboten. Auch eine Atari-Sammlung für die PlayStation gab es schon einmal, oder besser gesagt sogar zwei. In den Jahren 1997 und '98 veröffentlichte Midway die *Atari Collection 1* und *2*, auf denen sich jeweils sechs Klassiker befanden, darunter natürlich *Centipede*, *Gauntlet*, *Breakout* und *Paperboy*. Auf eine originalgetreue Umsetzung legten die Entwickler dabei großen Wert, wo es eben ging benutzten sie den unveränderten Originalcode der Spiele. Und dort, wo der Code aus technischen Gründen modifiziert werden mußte, etwa bei *Paperboy* und *Gauntlet*, erkennt man die Konversionen an einigen Stellen deutlich. Obwohl die meisten Spiele auf dieser Kollektion das Analogpad unterstützen, läßt sich das ursprüngliche Feeling ohne Trackball (*Crystal Castles*, *Marble Madness*), ohne Lenkrad (*Roadblasters*) und ohne die

komischen Handgriffe (*Paperboy*) nicht exakt reproduzieren.

Da verzeiht man schon eher die Schwächen beim Sound, die sich bei fast allen Neuauflagen finden lassen. Einmal setzt der Soundtrack stellenweise aus, dann wieder leiert die Sprachausgabe noch langsamer als beim Original. Aber solange das Gameplay stimmt, schaut man doch gern darüber hinweg. Zum Beispiel auch bei den alten Namco-Spielen. Waren nicht *Pac-Man*, *Galaga*, *Dig Dug*, *Galaxian* und all die anderen herrlich simpel und trotzdem absolut fesselnd? Kein Wunder, daß Namco mit seiner Museum-Reihe für die PlayStation so viel Erfolg hat – schon vier Folgen sind davon über Import erhältlich, auf denen sich neben den genannten Titeln auch alle anderen Spiele finden



▲ In 3-D und über 200 Levels feierten die Killer-Robots aus Robotron Anfang letzten Jahres ihre Wiederauferstehung.



▲ The New Tetris erhält seine Existenzberechtigung vor allem durch den gelungenen Multiplayer-Modus. Was soll man am klassischen Singleplayer-Tetris auch schon neu erfinden?



◀ Tetrisphere sollte unter dem Titel Phear eigentlich exklusiv für den Atari Jaguar entstehen. Aber dann machte Nintendo der Entwicklerfirma H2O ein Angebot, das sie nicht ablehnen konnte. Ja, ja, alte Liebe rostet nicht...



Space Invaders

Noch in diesem Jahr soll *Space Invaders* in den USA als N 64-Version von Activision wiederveröffentlicht werden. Wer das Original am Automaten noch gespielt hat, wird sich über die Entwicklung der Außerirdischen sicher kräftig wundern.



▲ Aliens in Reih' und Glied. Schafft nur einer von ihnen die Landung auf der Erde, heißt's für Dich: "Game Over".



▲ Als geheimer Bonus wird auch die Originalversion des Spiels irgendwo zwischen den Levels versteckt sein.



▼ Vier verschiedene Welten, 100 Feinde, Endgegner, Cut-Scenes, Multiplayer-Modus und Aliens aus Polygonen. Wo sind nur die guten alten Zeiten hin?

lassen, die nicht nur bei Namco Rang und Namen hatten. Und die 1:1-Umsetzung ist dabei ausnahmslos gut gelungen. Das Schönste daran ist aber die Tatsache, daß noch in diesem Jahr *Namco Museum 64* erscheinen soll, mit dem die besten Namco-Spiele dann auch Nintendo-Jüngern zur Verfügung stehen werden. Namco und Nintendo? Bislang nicht gerade eine innige Liebesbeziehung, vielleicht aber jetzt der Beginn einer wunderbaren Freundschaft zum Wohle der Spieler...

Krieg um Tetris

Nicht immer sind es Neuauflagen, die simple, alte Spielideen am Leben erhalten. Oft wird auch ein vorgegebenes Muster endlos variiert. *Breakout* ist so ein Spiel, von dem Dutzende Variationen unter den verschiedensten Titeln erschienen sind. Und natürlich *Tetris*. Allein für den Nintendo 64 gibt es mit *Magical Tetris*, *Tetrisphere* und *The New Tetris* drei interessante Versionen mit neuen Ideen. Dabei halten viele Spieler die Game Boy-Version des Spiels für den Anfang der Erfolgsstory und verbinden *Tetris* fest mit der Firma Nintendo. Doch zeigt gerade die Geschichte dieses Spiels, wie früh gute Ideen von verschiedenen Herstellern erkannt werden – und wie sehr sie bereit sind, darum zu streiten. 1985 programmiert Alexej Pajitnov die erste Version auf einem russischen Electronica 60, noch im gleichen Jahr konvertiert Vadim Gerasimov das Spiel für IBM PCs. Es folgen Versionen für Apple II und Commodore 64. Das erste Unternehmen, das sich aber die kommerziellen Rechte von Pajitnov

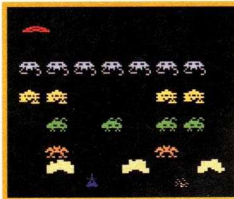
sichert, ist 1986 Robert Maxwells Firmengruppe, zu der Spectrum Holobyte und Mirrorsoft gehören.. Während dessen sichert sich Robert Stein vom britischen Softwarehaus Andromeda über dunkle Kanäle das Copyright an *Tetris*, ohne je einen

Vertrag mit Pajitnov unterschrieben zu haben.

Als der Fernsehsender CBS in seinen *Evening News* auf die rechtlichen Unklarheiten aufmerksam macht, schaltet sich das neu gegründete russische Label ELORG in die

Intellivision PSX

Auf der PlayStation lassen sich Neuauflagen alter Klassiker weit öfter finden als auf dem N 64. Leider! Voller Neid wenden wir unseren Blick daher kurz auf vier Intellivision-Klassiker aus den 80er Jahren, die von Activision America neu veröffentlicht wurden:



► Spinnen in der Nacht: Auch Nightstalker wurde vor der Vergessenheit bewahrt.

▼ Immer diese Aliens! Hier ein Screenshot aus *Astrosmarsh*. Tolle Grafik, was?



► Bei *Space Armada* fühlt man sich nicht zu unrecht an *Space Invaders* erinnert. Sempel, aber klasse!



▼ Auch das gab's damals: Baseball in einer Version, die heute von vielen nur belächelt wird.

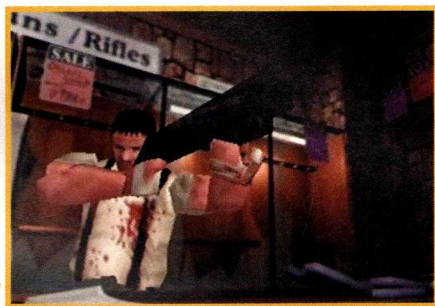


Atari forever!

Nach den vielen Streitereien zwischen Atari und Nintendo erschienen Neuauflagen alter Atari-Spiele für das N 64 lange Zeit als unwahrscheinlich. Aber jetzt, wo die Rechte bei Hasbro liegen...? Wenn das kein Anlaß für ein zweites Quiz ist, bei dem es wieder nix zu gewinnen gibt. Kennst Du diese Atari-Oldies?



▼ Auf anderen Systemen indiziert, aber für viele schon ein Klassiker: Resident Evil 64 wird schon bald erscheinen, um den geplanten Kinofilm ranken sich jedoch noch immer die Gerüchte.



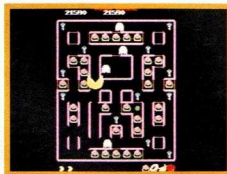
Verhandlungen ein und droht, Stein zu verklagen. Im Frühjahr 1989 erhält Stein von ELOGR schließlich doch die Lizenz für eine PC-Version, derweil beginnen Spectrum Holobyte und Mirrorsoft unabhängig voneinander damit, ihre Rechte in Lizenz zu vergeben. Die Situation droht zu eskalieren, als plötzlich Atari und Bullet Proof Software im Besitz von Lizenzen für eine Konsolenversion sind. Schließlich veröffentlicht Atari unter seinem Tengen-Label eine NES-Variante, während Bullet Proof Software in den japanischen Famicom-Markt einsteigt. Mit den Rechten für eine Game Boy-Version sichert sich Nintendo im Jahre

1989 dann aber auch die Lizenz für eine Konsolenversion direkt von ELOGR und Pajitnov. Atari und Maxwell sind empört und starten eine beispiellose Kampagne über Maxwells Medienimperium. Obwohl der damalige Vorsitzende des sowjetischen Zentralkomitees Michail Gorbatschow Maxwell persönlich bestätigt, "er brauche sich um die Japaner keine Sorgen mehr zu machen", endet die Sache vor einem amerikanischen Gericht.

Der Ausgang der Geschichte ist bekannt. Nintendo obsiegt, und Atari muß seine Tengen-Version von Tetris aus den Regalen nehmen. Die daraufhin von Nintendo veröffentlichte NES-Version verkauft sich allein in den USA über drei Millionen mal, das folgende Game Boy-Bundle versetzt die amerikanischen Spieler vollends in Trance. Bis heute wanderten von dem Game Boy-Modul mehr als 30 Millionen Exemplare über die Ladentische dieser Welt. Und obwohl Atari den Gerichtsstreit mit Nintendo bis ins Jahr 1993 immer wieder anheizt, kann sich die Firma letztlich nicht gegen Nintendo durchsetzen. Howard Lincoln, Präsident von Nintendo of America, der zwischen New York und

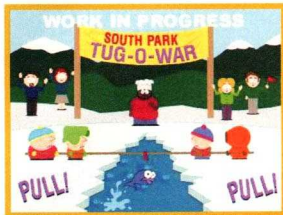
Mit Namco ins Museum

Und hier ein kleines Quiz: Noch in diesem Jahr erwarten wir den US-Release von Namco Museum 64. Die folgenden Bilder stammen aus PlayStation-Spielen, dort gibt es schon vier Teile der Museum-Reihe. Erkennst Du alle hier abgebildeten Namco-Klassiker?



Ab ins Kino!

Ohne großes Casting und vor allem ohne die in Hollywood üblichen Gagen lassen sich gezeichnete Spielhelden auf die Leinwand locken. Diese drei haben ihre Filmverträge bereits in der Tasche:

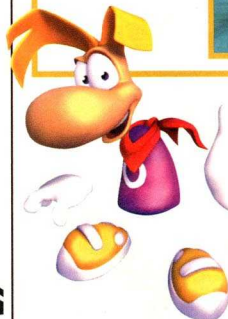


Der South Park-Film wird sicher ein hartes Stück Arbeit für die deutschen Synchronsprecher. Hier eine Szene aus Chef's Luv Shack.

Der große Boom steht bei uns noch vor der Tür, einen Pokémon-Kinofilm wird es aber definitiv geben. Das Bild stammt aus Pokémon Stadium.



Rayman zieht es zunächst ins Fernsehen. Dabei hätte der kleine Held mit der fliegenden Faust eine Kinorolle doch so sehr verdient...



Moskau pendelnd im Hintergrund kräftig an den Fäden zog, darf sich dagegen fortan im Ruhme eines unübertroffenen Strategen sonnen. So konnte letztlich nur Nintendo finanziellen Erfolg aus Tetris ziehen, während Atari, Robert Maxwell und ELORG zu den Verlierern zählten. Alexej Pajitnov, der Erfinder des Spiels, ging nahezu leer aus. Erst im Jahre 1996 gründete er The Tetris Company



Virtual Pool 64 kann als Billard-Sim ganz klar überzeugen. Obwohl echte Queue-Schwinger sicher eine Snooker-Variante bevorzugen würden.

LLC, entwickelte einige neue Spiele und bezieht seitdem Tantiemen.

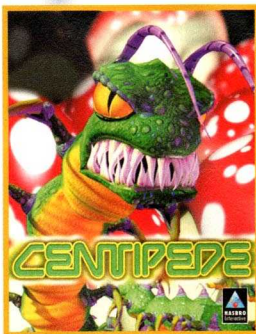
Wenn dieses Beispiel eines zeigt, dann, wie wertvoll eine simple Idee sein kann, auch wenn sie ohne großen technischen Aufwand realisiert wird. Nicht immer ist es jedoch notwendig, mit derart harten Bandagen um die Rechte an einer Gewinn versprechenden Idee zu kämpfen. Und natürlich entstehen gute Spielideen nicht immer zuerst als Software zur Verwendung auf den verschiedensten elektronischen Spielsystemen. Manchmal liegt das Geld in Form eines Spiels, das sich schon seit Generationen bewährt hat,

buchstäblich auf der Straße. In

diesem Fall ist es nur eine Frage der Zeit, bis findige Publisher sie aufgreifen und als Software publizieren.

Man denke nur an die vielen Brettspielklassiker, die bereits ihren Weg auf PC und Konsolen gefunden haben. Wie viele Versionen von Schachspielen gibt es eigentlich inzwischen? Okay, auf dem N 64 mußten wir uns, das japanische *Habu Shogi* nicht mitgezählt, bisher mit dem immerhin recht ordentlichen *Virtual Chess 64* begnügen, aber wer seinen Blick über den Tellerrand hinaus zu PC, PlayStation und Game Boy wandern läßt, wird schnell die Übersicht verlieren.

Und was haben die Entwickler nicht schon alles mit der eigentlichen Spielidee angestellt. Daß sich die ursprüngliche, zweidimensionale Draufsicht zu einer dreh- und zoombaren 3-D-Perspektive wandelte, mag ja noch in Ordnung sein – obwohl es sicher nicht immer einer besseren Übersicht dient. Auch verschiedene Spielvarianten, Blitz- und Räuberschach etwa, kann man sich ebenso gefallen lassen wie Lernprogramme und Bibliotheken mit großartigen Partien. Aber wird ein Schachprogramm allein dadurch besser, daß man zwischen zig verschiedenen Brettern und Figuren wählen kann? Oder dadurch, daß die Figuren bei jedem Zug Geräusche von sich geben? Bei dem PC-Spiel *Battle Chess* kommt es sogar zu animierten Kampfhandlungen, wenn eine Figur die andere schlägt. Ein nettes Gimmick, das man aber nach ein-, zweimaligem Ansehen nur noch abschalten möchte. Ganz gleich ob Schach, Backgammon, Mahjong oder Monopoly: Gut umgesetzte Brettspiele haben als Software schon immer ihre Zielgruppe



Auf der PlayStation krabbeln sie schon wieder, aber schaffen die Tausendfüßler auch die Odyssee auf den N 64? Atari und Nintendo haben sich ja nie so sehr gemocht...

gefunden. Entscheidend für den Erfolg sind aber stets die möglichst originalgetreue Umsetzung der Spielidee sowie die generelle Spielbarkeit und -stärke.

Etwas anders sieht es da schon bei den Sportspielen aus. Obwohl es sich auch hier im Grunde um nichts anderes als um über Generationen in der Praxis erprobte, meist recht simple Spielideen handelt (zumindest wenn zum Ausüben der Sportart kein aufwendiges technisches Gerät wie etwa im Rennsport benötigt wird), geht mittlerweile nichts mehr ohne eine



Wird ein Schachspiel dadurch besser, daß das Brett kopfüber im Raum schwebt oder die Figuren aufeinander losgehen? Beide Screenshots stammen aus Virtual Chess 64.

► Japanische Spieler können sich mit *Sim City 2000* über eine N 64-Version des Aufbau-Klassikers freuen. Was soll's, uns bleiben immerhin die Kopfschmerzen wegen der Flimmergrafik erspart...



hervorragende Umsetzung. Bei Individualsportarten, besonders wenn sie zu den Randsportarten zählen, drückt man vielleicht gerne mal ein Auge zu. Bowlingfreunde werden sich über *Milo's Astro Lanes* sicher ebenso freuen wie Tennisfans über *Centre Court Tennis* oder Billardfans über *Virtual Pool 64*. Obwohl es sich bei diesen drei Beispielen durchweg um erstklassige Titel handelt, ist man ja fast schon froh, diese Sportarten überhaupt auf dem N 64 zocken zu dürfen. Doch mit der Konkurrenz steigen die Ansprüche.

Egal, ob Fußball, American Football, Basketball, Baseball oder Wrestling – hier reichen originalgetreue Umsetzung und Spielbarkeit allein schon lang nicht mehr. Wenn die Grafik nicht stimmt oder sogar ruckelt, die Menge nicht authentisch grölt und die Team-Lizenzen fehlen, gibt es derben Punktabzug.

Spiel-Film-Spiel

Trotzdem soll hier nicht verschwiegen werden, daß Marios geistiger Vater sich nicht ganz im Unrecht befindet. "Mich interessierte von Anfang an das Erlebnis des Spielers", so noch einmal Shigeru Miyamoto. "Ich will Spannung und Begeisterung im Spieler wecken. Das ist der allererste Schritt. Dann erst suche ich nach einer Spielfigur, die dieses Abenteuer am besten verkörpern kann." Gerade für alle handlungsintensiven Spiele kann diese Vorgehensweise fast schon als

Patentrezept erhalten. Wie bei einem Film beginnt die Konzeption oft mit einer einzigen Idee, die später zum Treatment und dann zum Skript anwächst. Erst wenn das Drehbuch steht, kümmern sich die Entwickler schließlich um die Besetzung der Hauptrollen und die Auswahl der Locations. Kein Wunder also, daß die Entwickler gern anlehnen bei

erfolgreichen Film- bzw. Buchvorlagen machen. Auch wenn diese Vorlagen nicht immer so offensichtlich herausgestellt werden wie bei *Mission*:

Impossible, den *Star Wars*-Titeln oder einem hierzulande indizierten Bond-Spiel, merkt der Spieler ganz genau, welcher Versatzstücke aus dem Horrorgenre sich zum Beispiel *Castlevania*, *Nightmare Creatures* oder *Shadow Man* bedienen.

Und manchmal geht es sogar andersrum. Mario hat es bereits genauso zu Leinwandhorden gebracht wie die ebenfalls auf dem Index stehende *Mortal Kombat*-Reihe, wobei man sich über die Qualität dieser Filme sicher streiten kann. Und während wir auf das Spieldebüt von *Rainbow Six* und *Stirb langsam* warten, werden die *Pokémon* ebenso wie *Rayman* vor die Kamera gezerrt. Die Filmrechte an Nintendos Ego-Shooter *Perfect Dark* wurden dem Vernehmen nach sogar schon vor Release des Spiels verkauft. Und was ist eigentlich aus der *Resident Evil*-Verfilmung geworden? Einen Nachteil haben alle handlungsintensiven Spiele jedoch gemein: Auch wenn sie über mehrere Enden verfügen, wird man sie kaum noch mal hervorkramen, wenn man diese Enden kennt. Jedenfalls ganz sicher nicht so oft wie *Tetris*, *Pac-Man*, *Asteroids* oder *Schach*. Auch wenn es *Tetris* – Der Film bestimmt niemals geben wird, die Spielidee bleibt ungeschlagen. Gut für uns, denn so haben wir beides. Die immer mehr mit anderen Medien verschmelzenden Neoklassiker und das gute alte Gameplay pur. Könnte es uns noch besser gehen?

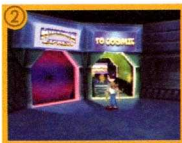


Bewährtes bei Crave

Neben *Gex 3: Deep Cover Gecko* und *Harvest Moon 64* setzt man im N 64-Programm von Crave auf altbewährte Spielideen. Bleibt zu hoffen, daß die Strategie Früchte trägt und wir auch nach diesen drei Spielen auf weitere Wiederbelebungen klassischen Gameplays hoffen dürfen.



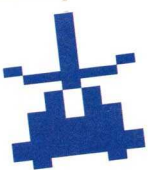
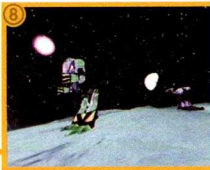
1 Bowling gehört zu den Sportarten, die trotz ihres Alters immer beliebter werden. Mit *Milo's Astro Lanes* versuchte sich Crave an eine Bowling-Sim der abgefahrenen Art und kassierte dafür durchweg gute Wertungen in der Fachpresse.



2 *Asteroids Hyper 64* wird noch in diesem Jahr erscheinen. Unsere etwas älteren Leser werden sich bestimmt noch an den Automaten erinnern, der damals in ihrer Jugend die Marktstücke fraß. Sollte die N 64-Adaption nur halbwegs gelingen, erwartet uns ein grandioses Gameplay.



3 Alt, aber immer wieder gut. Der Mix aus Action und Strategie dürfte auch Spieler begeistern, die zum ersten Mal mit *Battlezone* in Kontakt kommen. Auch wenn die Hintergrundstory aus heutiger Sicht etwas rückständig anmutet...



64
zoom

Was kommt in den nächsten
Wochen und Monaten für
Dein Nintendo 64?
Wir verraten es Dir!

- ▶ **BLUES BROTHERS 2000** 36
Elwood Blues ist im Auftrag des
Herrn unterwegs!
- ▶ **CARMAGEDDON** 35
Gnadenlose Raserei – ohne
Rücksicht auf Verluste!
- ▶ **DAIKATANA** 34
Das neueste Meisterwerk von
George Romero!
- ▶ **EARTHWORM JIM 3-D** 38
Jim Perrys Kultwurm in der
dritten Dimension!
- ▶ **MARIO PARTY 2** 40
Marios Brettspielparty geht in
die zweite Runde!
- ▶ **PAPER BOY 64** 39
Ein echter Klassiker im
zweiten Frühling!
- ▶ **XENA** 32
Bekannte Fernseh-Haudegen
prügeln sich!

Xena

Prügelspaß mit bekannten
Fernsehgesichtern – Xena kommt
als Videospiel!



▲ Xena sieht ihrer Serienvorlage schon
ziemlich ähnlich.

◀ Eine typische Prügelei zweier Kämpfer –
doch Xena hat mehr zu bieten!

Vor vielen, vielen Jahren, lange
bevor wir von einer Konsole
wie dem Nintendo 64 auch
nur träumen durften, gab es einen
Softwarehersteller namens Ocean. Diese
Firma kaufte Film- und Fernsehlizenzen,
um sie als Vorlage für ihre meist
unglaublich schlechten Spiele zu
nutzen. Aber diese Spiele verkauften
sich wie Bolle, schließlich stand ein

bekannter Name auf der Verpackung.
Seit dieser Zeit tanzt das Frühstück
eines Redakteurs im Magen Samba,
wenn er den Begriff "Filmumsetzung"
nur hört. Ocean ist inzwischen
Geschichte, von wirklich schlechten

XENA

Vertrieb:	Konami
Hersteller:	Saffire
Erhältlich:	Dezember





▲ Zwei Randfiguren unter sich.
Wir wollen Xena sehen!



▲ Bei vier Spielern gleichzeitig
könnte es etwas chaotisch
werden.



▲ Gabrielle ist und bleibt
der Redaktionsliebling.

Filmumsetzungen sind wir in letzter Zeit zumeist verschont geblieben. Und wenn man sich beispielsweise den *Star Wars Racer* ansieht, dann hat man den Beweis, daß Spiele sogar besser als ihre eigentliche Vorlage sein können.

In diese Kerbe wird hoffentlich auch *Xena* von Saffire schlagen. Einen Anlaß für diese Hoffnung gibt es jedenfalls: Saffire hat bereits das (unglaublich brutale, nichtsdestotrotz gute) Prügelspiel *Bio Freaks* auf die Beine gestellt und sich damit vor rund eineinhalb Jahren eine ordentliche Grundlage für weitere Beat'em-Up-Projekte geschaffen.

Die Vorlage für *Xena* bildet, wie bereits erwähnt, die gleichnamige Fernsehserie. So werden dem geneigten Käufer dann auch ausschließlich Charaktere aus der Serie zur Wahl stehen. Hauptcharakter des Spiels ist natürlich die Heldin Xena selbst. Zusätzlich stehen aber auch bekannte Namen wie Gabrielle, Autolycus, Velasca, Joxer, Callisto, Lao Ma, Caesar und Ares bereit. Jeder Charakter wird dabei über bestimmte Attacken, die auch im Fernsehen in schöner Regelmäßigkeit zu sehen sind, verfügen.

Fernsehreif?

Solospieler kämpfen sich durch ein Turnier, in dem nur der stärkste

gewinnen kann. Die einzelnen Kämpfer haben dabei eine individuelle Hintergrundgeschichte, die von einem Autor geschrieben wurde, der auch für die Fernsehfolgen mitverantwortlich ist. Für die Animationen der Kämpfer/innen hat man sich ebenfalls bei der TV-Crew bedient und einige Stuntmen ins Studio gebeten, um per Motion Capturing möglichst realistische Bewegungen auf den Bildschirm zu zaubern.

Das wirklich Besondere an *Xena* ist aber, daß man, anders als bei vielen anderen Beat'em-Ups, nicht auf maximal zwei Kämpfer beschränkt ist. Nein, wie schon in *Smash Brothers* von Nintendo, dürfen bis zu vier Draufgänger gleichzeitig in die Arena. Beim Nintendo-Prügler war das ein Heidenspaß, auch wenn die Charaktere einigen Leuten etwas zu niedlich waren. So könnte *Xena* sozusagen zum "Smash Brothers

für Erwachsene" avancieren.

Ebenfalls recht ungewöhnlich: Während sich die bisherigen N64-Prügelreferenzen *Fighters Destiny* und *Smash Brothers* mit 2-D-Darstellungen begnügen mußten, wird *Xena* ein 3-D-Prügelspiel und weist damit Ähnlichkeiten zu den Wrestling-Spielen der letzten Zeit auf.

Auf den ersten Blick macht *Xena* einen ziemlich guten Eindruck. Wir hatten weiterhin ein Auge auf den Titel und können wahrscheinlich noch vor Weihnachten verkünden, ob das Spiel was taugt oder allenfalls für eingefleischte Fans der Serie geeignet ist.



Daikatana

Wir haben's ja geahnt: Alle Miyamotos sind Helden!



▼ Dunkle Gänge, mehr als 80 Gegner – hier siehst Du schon mal einen davon!

Was für eine lange Geschichte! Vor etwas mehr als zwei Jahren verließ John Romero, der sich mit seiner Arbeit an *Quake* und *Doom* einen Namen machte, id Software und gründete seine eigene Spieleschmiede Ion Storm. Tatkräftig unterstützt von Eidos stand das Ziel des Unternehmens von Anfang an fest: Mit *Daikatana* einen Ego-Shooter zu entwickeln, der das in Stagnation verfallende Genre zu neuen Höhen führen sollte. Dann wurde es erst einmal ganz ruhig um den eigentlich als PC-Spiel konzipierten Shooter. Mittlerweile steht fest, daß es dank Kemco auch eine N64-Version geben wird, und genau die war in einer halbfertigen Version bereits auf der



▲ Was werden bloß die Götter zum Gemetzel auf der heiligen Akropolis sagen?



▲ Lichteffekte und Transparenzen wirken schon in der halbfertigen Version ausgesprochen edel.

Nintendo Space World zu besichtigen. Wird sie am Ende sogar noch vor der PC-Version erscheinen?

Daikatana ist der Name eines Schwertes, das, irgendwo in der Zukunft versteckt, seinem Träger die Fähigkeit verleiht, durch die Zeit zu reisen. Entdeckt wird das Schwert im Japan des Jahres 2455 von dem berühmten Wissenschaftler Dr. Toshiro Ebihara. Doch bevor Ebihara das Schwert zum Wohle der Menschheit einsetzen kann, wird er

	DAIKATANA
Vertrieb:	Mitsui
Hersteller:	Ion Storm
Erhältlich:	Dezember

von seinem ehrgeizigen Assistenten Dr. Jared ermordet. Der will zunächst ins San Francisco des 21. Jahrhunderts zurückreisen und sich die Formel für ein AIDS-Heilmittel sichern, später dann den so erlangten Ruhm und Reichtum zur Eroberung der Erde nutzen. Nur einer kann ihn stoppen: Dr. Ebiharas Enkel, Hiro Miyamoto. Hier kommt Du ins Spiel.

Neben den erwähnten Schauplätzen gibt es in *Daikatana* noch die Wikingerzeit und das antike Griechenland zu bereisen. Je nach Location stehen Dir verschiedene, an die jeweilige Epoche angepaßte Waffen zur Verfügung – satte 25 davon gibt es insgesamt. Außerdem sind die vielen Rollenspielelemente interessant, mit denen Du Stärke, Ausdauer und spezielle Fähigkeiten des Helden entwickeln kannst. *Daikatana* wird das Rumble und Expansion Pak unterstützen und macht dank seiner flinken Engine und faszinierenden Lichteffekte schon jetzt eine gute Figur. Was aus dem angekündigten Vierspielermodus geworden ist, konnten wir dagegen noch nicht in Erfahrung bringen. Vielleicht in unserer nächsten Ausgabe?

▼ So soll es sein! Was wäre ein Shooter, wenn's nicht richtig kracht?



Carmageddon 64

Anschnallen, Gas geben, beten. Und hoffen, daß das Blut die Fernsicht nicht so trübt.

Alle Leser unter 18 bitte weiterblättern. Für jeden, der die Fahrschule noch vor sich hat, könnte *Carmageddon 64* ein völlig falsches Bild von den Gegebenheiten im Straßenverkehr zeichnen. Die beiden PC-Spiele *Carmageddon* und *Carmageddon 2: Carpoolcypse* wurden weltweit von lauten Protesten begleitet veröffentlicht. Ein Blick in die Gelben Seiten der BPS zeigt, daß diese Proteste hierzulande Erfolg hatten. Und zugegeben, zimmerlich wird es auch bei *Carmageddon 64* nicht zugehen. Das Spielziel läßt sich mit "schnell sein und

► Neue Autos im Sonnenuntergang – an diese Idylle solltest Du Dich gar nicht erst gewöhnen.

► Auch ein rutschiges Mekka für Skifahrer gehört zu den Locations. Hoffentlich sind Spikes erlaubt...



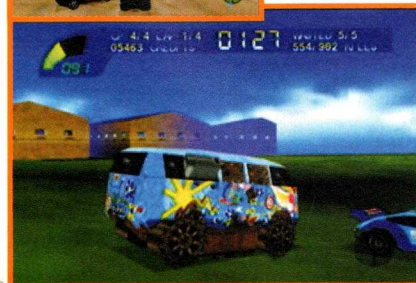
CARMA-GEDDON 64

Vertrieb: Virgin
Hersteller: SCI
Erhältlich: November



◀ Besonders das Death-Match im Zweispielermodus könnte überaus spaßig werden.

▼ Der Flower-Power-Bully läßt zum Hippie-Schießen geradezu ein Peace, Man!



überleben" ziemlich treffend wiedergeben. Du wählst einen von zehn Fahrern, bei denen es sich ausnahmslos um Psychopathen handelt, gibst ihm den passenden Untersatz und trittst gegen die 20 anderen Verrückten zum Rennen ohne Gnade an. Bist Du gut genug, geht's weiter durch die 37 Levels in 10 völlig unterschiedlichen Welten und auch der Zugriff auf weitere Fahrer und Autos wird möglich.

Die nunmehr drei Jahre alte PC-Version war vor allem wegen der umherstolpernden Zombies ins Gerede gekommen, die Du, von eindeutigen Splatter-Effekten begleitet, über den Haufen fahren konntest. Auch sie sollen in der N64-Variante wieder vertreten sein; aber noch weiß niemand, ob sie den prüfenden Blick der Jugendschützer eher überleben werden als die Hatz der vielen Crashfahrer. Apropos Crash: Auch die Landschaft wird von den Entwicklern als "interaktiv" bezeichnet, was nichts

anderes heißt, als daß sie komplett zerlegbar ist. Und natürlich gibt es Punkte für jeden an Menschen, ah, Zombies, Tieren und an der Landschaft angerichteten Schaden. Da jedes Fahrzeug und jedes andere Objekt ein relatives spezifisches Gewicht aufweist, wirken diese Schäden so realistisch wie die gesamte Fahrphysik im Spiel. Besonders vielversprechend ist für uns ein Zweispieler-Splitscreen-Modus, in dem es neben einer an einzelnen Missionen orientierten Variante auch ein Death-Match geben wird. Dein Auto kannst Du mit etlichen Waffen, besseren Motoren und stärkerer Panzerung ausrüsten. Bei der Hardware werden natürlich Rumble und Controller Pak, Speichererweiterung und diverse Lenkräder unterstützt. Im Press-Kit der Entwicklerfirma SCI wird *Carmageddon 64* als "one of, if not the most violent game" für diese Konsole gepriesen. Das muß man wohl nicht übersetzen...

Blues Brothers 2000

Elwood Blues ist im Auftrag des Herrn unterwegs!



▲ Die Grafik von Blues Brothers 2000 wirkt für eine so frühe Version schon ziemlich gut!



▼ Im Spiel werden viele Elemente des Film aufgegriffen – hier greift Elwood nach einem Dollarzeichen.



Elwood ist, wie zuvor in den Jahren im Knast, nur von einem einzigen Gedanken beseelt: Was ist wohl aus der Band geworden?

Du schlüpfst in den schwarzen Anzug von Elwood Blues und bist auf der Suche nach der Band. Fünf 3-D-Welten zu je fünf Levels mußt Du hüpfend und rennend erkunden, um die Band wieder zusammenzubringen. Auf Deiner Tour durch die dunkelsten Ecken Chicagos triffst Du auf allerhand finstere Gesellen, denen Du durch gekonnte Attacken möglichst viel Geld abknöpfen mußt.

Das alles sieht auf den ersten Blick wie ein ganz gewöhnliches Jump'n'Run aus – doch gibt es da einige nicht ganz unwichtige Punkte anzumerken. Blues Brothers 2000 heißt nicht einfach aus Jux und Dollerei so. Blues Brothers 2000 ist, wenn auch mit rund zweijähriger

Verspätung, das Spiel zum gleichnamigen Film. Diesem Fakt Tribut zollend, verspricht BB2000 eine ganz besondere Atmosphäre. Wenn wir Glück haben, die des ersten Teils, wenn wir Pech haben, die des zweiten. Was den Sound angeht, ist das Spiel bereits auf dem richtigen Weg: Titus hat einige Musikstücke aus dem Film lizenziert und sorgt so für die passende musikalische

Unterhaltung. Um den nicht gerade geringen Anteil an Filmmusik auch komplett in das Spiel zu

übertragen, werden kleine Musik-Zwischenspiele den Jump'n'Run-Teil auflockern.

Wie diese Spielchen genau aussehen, ist noch unbekannt. Wir vermuten jedoch etwas im Stil der PlayStation-Titel *PaRappa* oder *BeatMania*. Mit anderen Worten: Auf Kommando sekundengenaues Knöpfchen drücken. Zusätzlich zum Solomodus wird es auch einen für vier Spieler gleichzeitig geben.

Blues Brothers 2000 befindet sich momentan noch in einem recht frühen Entwicklungsstadium, nächstes Jahr zu Ostern dürfte das Spiel dann aus dem Ei schlüpfen.



BLUES BROTHERS 2000

Vertrieb:
Hersteller:
Erhältlich:

Titus
Titus
März 2000



▲ Mini-Spiele sollen das Spiel auflockern – ob der Sarg etwas damit zu tun haben wird?

hr Theo Kranz Partner
im Ruhegebiet
nur Laden, kein Versand!)
dynatex
Im Brückcenter
Brückstr. 42-44
44135 Dortmund

WWW.LOGON.DE/KRANZ

DER VERSANDSPEZIALIST

THEO KRANZ VERSAND



& LADEN

Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg

NINTENDO 64

DT. VERSION, INKL.
CONTROL PAD, AV-KABEL,
SCART-ADAPTER

SOLANGE VORRAT REICHT

194,-

NINTENDO 64

NINTENDO 64	194,-
NINTENDO 64 SUPER MARIO PAK	244,-
NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64	249,-
NINTENDO 64 DONKEY KONG PAK (INDV.)	289,-
ANTENNENKABEL	24,95
CONTROL PAD (INDV. VERPACKT)	14,95
EXPANSION PAK (INDV. VERPACKT)	34,95
JOYPAD PAD JOYTECH 64 PLUS	49,95
CONTR. VERLÄNGERUNG JOYTECH	14,95
LEHRKARTE FÜR 2. & 3. LADUNG WIEBEL	14,95
LEHRKARTE GAMES 64 RUMBLE WHEEL	129,95
MEMORY CARD 0.25 MEG-GRÖßE	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	49,95
RUMBLE PAK	34,95
RUMBLE PAK JOYTECH COLOR	19,95
64-2-3 SCHIRMUNG	109,95

Rechtzeitig vorbestellen, da voraus-
sichtlich nur kurze Zeit lieferbar!



PERFECT DARK 109,95

100% SNOWBOARDING	89,95
ALL STAR BASEBALL 2000	39,95
ALL STAR TENNIS '99	39,95
ATLANTIS	14,95
BARJO & KAZUO	89,95
BASS HUNTER 64 (INDV.)	39,95
BATTLEFIELD 64 (INDV.)	124,95
BATTLE ADVENTURE RACING	39,95
BOMBERMAN HERO	89,95



Space Wars Racer 109,95 RHL World League Soc 109,95

Spieleberater orig. 24,90



SPACE BEAMER

Strahlung absolut ungefährlich!
dank spezieller Infrarot-Technologie

Space Team Set	89,95
Super Robo	69,95
Super Laser	54,95



STARCRAFT (OKT) 109,95

CALIFORNIA SPEED UNITS	114,95
CARNACORDON 64 - FAIR ZUM HÖLLE (OKT)	99,95
CASTLEMANIA 30	109,95
CHARLIE'S BLAST'S TERRITORY	109,95
CHAMPION & CHAMPION 2	109,95
DESTRUCTION DERTY (INDV.)	109,95
DIADY KONG RACING	89,95
FI WORLD FERRY PAK 2	89,95
FIGHTING FORCE 64	109,95
FLYING DRAGONS	89,95
F-ZERO X	89,95



WWF Attitude 69,95 Mini fut (OKT) 89,95

die ersten 1000 Exemplare anwarte eine kleine Überraschung!



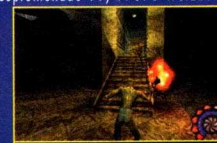
Donkey Kong 64 129,95 Re-Walt 99,95

GI TITAN 2 - MYSTICAL NINJA	114,95
GRAND THEFT AUTO (INDV.)	99,95
NOT WHEELS (OKT)	99,95
JET FORCE GEMINI	89,95
KNOCK OUT KINGS 2000 (INDV.)	99,95



JET FORCE GEMINI 109,95

LEGO RACERS (OKT)	109,95
MARIO PARTY (OKT)	109,95
MARIO PARTY 2	89,95
MISSION IMPOSSIBLE	99,95



SHADOWMAN 109,95

MINISTER TOWER MACHINES	89,95
NASCAR '99	109,95
NBA LIVE 2000 (INDV.)	119,95
NBA PAK 99	114,95
NFL LIVE (INDV. UNIT)	89,95
NFL QUARTERBACK CLUB 2000	94,95
NFL PAK 99	109,95
NICKELBACK STAKE	109,95
PERFECT DARK	109,95
RACING SIMULATION 2	119,95
RAINBOW SIX (INDV.)	99,95
REVENGE	99,95



RACING SIM. 2 119,95

ROAD RASER (INDV.)	114,95
ROGUE'S ISLAND	89,95
RUGGIES - SCHATZSUCHE	109,95
SHADOWMAN	109,95
SOUTHPARK	99,95
STAR WARS - ROGUE SQUADRON	109,95



Rayman 2 (OKT) 119,95 Command & Conquer 109,95



Türk. Leg. & Land 34,95 World Wonder Champ 119,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

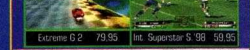
nur solange Vorrat reicht

BODY HARVEST	49,95
BUCK BUMBLE	79,95
BUST A MOVIE 2	39,95
EXTREME G 2	49,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	49,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	39,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	59,95
MYSTICAL NINJA GOEMON	89,95
NBA JAM '99	69,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99	69,95
PENNY RACERS	49,95
RAKUGA KIDS	89,95
SILKON VALLEY - SPACE STAT	59,95
TURK 2 DT. inkl. Spieleberater	77,77
TURK 2 ENGL. inkl. Spieleberater	88,88
WAIALAE C. C. TRUE GOLF	49,95
WIPEOUT 64	109,95

next Level 12/98: 90% inkl. Spieleberater
solange Vorrat reicht



Body Harvest: 49,95 Türk 2 77,77 inkl. 88,88



Extreme G 2 79,95 Int. Superstar S 99 59,95

PLAYERS CHOICE

F1 WORLD GRAND PRIX	64,95
LYLAT WARS	64,95
MARIO KART 64	64,95
SNOWBOARD KIDS	64,95
WAVE RACE 64	64,95

STARCRAFT	109,95
TITAN 2	114,95
TITAN 2 - MYSTICAL NINJA	114,95
TURK 2 (DEUTSCH)	77,77
TURK 2 - ENGL. PAL VERSION	88,88
UNIVERSITÄT SCHNITTSTREICHEN	114,95
VIGILANTE 8	114,95
V-RALLY	39,95
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP	114,95
WORLD LEAGUE SPECIAL	109,95
WORMS (INDV.)	109,95
WWT ATTITUDE	89,95
ZELEA 64	139,95
SPIELEBERATER ZELEA 64	24,90
ZELEA 64 - SPECIAL EDITION	139,95

0931 35 45 235

oder 0180 5211844

POKÉMON GAME BOY COLOR

ROTE EDITION

BLAU EDITION



SPIELEBERATER 24,95

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE FÜR ÖSTERREICH
IN LÖSUNG IN 3 TAGEN

Tel: 0049 - 9313545288

UMRECHNUNG INKL. FRACHTGEHÖREN. DRUCK DR. PORTO FÜR ZEILE NÄHER

MISSILE COMMAND (OKT)	54,95
MISSION IMPOSSIBLE (INDV.)	84,95
NBA PAK 99	84,95
NBA PAK 99	84,95
NHL PAK 99	84,95
PAPERNO	84,95
PRINCE OF PERSIA	49,95
QUEST FOR CAMELOT	39,95
RAINBOW SIX (INDV.)	84,95
RESIDENT EVIL 2	59,95
ROCKY 64 (INDV.)	84,95
SCHLAMPF 21 (Alte/maund)	84,95
SCHLAMPF - CLASSICS	84,95
SILVER HALLS	84,95
STAR WARS: RACER (OKT)	84,95
STAR WARS: RACER (OKT)	84,95
SUPER MARIO BROS. DELUXE	84,95
TABALICA	84,95
TITAN 2	84,95
TITAN 2 - MYSTICAL NINJA	84,95
TURK 2 (DEUTSCH)	84,95
TURK 2 - ENGL. PAL VERSION	84,95
UNIVERSITÄT SCHNITTSTREICHEN	84,95
VIGILANTE 8	84,95
V-RALLY	84,95
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP	84,95
WORLD LEAGUE SPECIAL	84,95
WORMS (INDV.)	84,95
WWT ATTITUDE	84,95
ZELEA 64	84,95
ZELEA 64 - SPECIAL EDITION	84,95

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE:
IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WAHRE
VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG
UNSER HAUS UND IST IN DER RECHT-
SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI
IHNEN. BEI VERSTÄNDNIS VON 3 LIEFER-
BAREN ARTIKELN GEGENÜBER 3000
PORTFOLIO - NUTZEN SIE UNSERE
VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRE
BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL
LIEFERBAR, ZAHLEN SIE WUR PORTO FÜR
DIE ERSTE LIEFERUNG: DIE NACH-
LIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI!
BESTELLNAMEN 9"-20" UHR, SA,
10"-16" UHR, SIE KÖNNEN
UNSER KOSTENLOSES **magazin**
MAGAZIN, DAS JEDER
BESTELLUNG BEILIEGT,
MIT FRAGEN UND
UND ADRESSIERTEM
RÜCKSCHLAG (DIN
CS) ANFORDERN.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT FAX 0931/571602
Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 3545222

Earthworm Jim 3D

Was ist schleimig, schlank und völlig durchgeknallt? Genau, der fiese Jim ist wieder da!

Wurmbefall im Fernseher! Nach den Worms, die im Auftrag Infogrames' ein neues Armageddon über die Spieleszene bringen sollen, erwartet uns noch in diesem Jahr ein weiteres

Stück kriechendes Fischfutter. Im späten Anschluß an sein grandioses Debüt auf dem SNES vor vielen, vielen Jahren macht sich Earthworm Jim jetzt auf, die dreidimensionalen Welten des N64 zu erobern. Wer seinerzeit schon mit dem Original Bekanntheit schließen durfte, wird sich über die wiederum sehr bizarre Story kaum wundern: Am Kopf getroffen, vom Huf einer streunenden Kuh, verliert Jim das Bewußtsein und findet sich in einer Traumwelt mitten in der eigenen Psyche wieder. Bevor er die dort angerichteten Schäden nicht in Ordnung gebracht hat, ist ein Erwachen unmöglich. So erklären sich auch die vier Welten mit ihren insgesamt über 30 Levels – Freud hätte seine Freude daran, die Hirnsegmente Glück, Angst, Aggression und Kindheit wieder herzurichten, und wir sind sicher, daß auch Du beim Gameplay nicht zu kurz kommen wirst.

Dafür dürften schon die mehr als 50 komischen Figuren sorgen, die sich in Jims Gehirn herumtreiben. Darunter finden sich sowohl alte Bekannte wie Psychrow oder Bob, der Goldfisch, aber auch ganz neue Kreaturen. Etwa der TV-Zyklop, ein Humanoide mit Fernseher als Kopf, auf

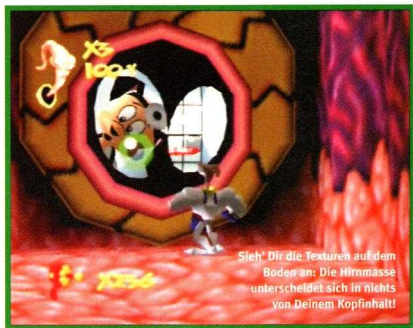
EARTHWORM JIM 3D

Vertrieb:
Hersteller:
Erhältlich:

Virgin
Vis Interactive
November

dem ständig ein Standbild von einem einzelnen Auge zu sehen ist – daher der Name Zyklop. Die Gerüchte sagen, daß auf den Konsolenversionen (Earthworm Jim 3D erscheint für PC, PlayStation und Nintendo 64) neben unterschiedlichen Levels auch einige Zusatzlevels versteckt sein werden. Versichert wurde uns bereits, daß Jim sich völlig frei in seiner Umgebung wird bewegen können, und dies dank einer brandneuen Engine so flüssig und sanft, wie es seiner Statur entspricht. Allerdings sieht es so aus, als ließe sich die Kameraperspektive nicht beeinflussen, was unter Umständen zu unübersichtlichen

Situationen führen könnte. Wir hoffen jedoch, daß die Entwickler das potentielle Problem erkennen und rechtzeitig beheben, damit der Puzzle-Mix aus Denk-, Geschicklichkeits- und Actionelementen auch in heiklen Phasen spielbar bleibt.



Sieh! Die die Tentakel auf dem Boden! Die Ich Masse unterscheidet sich in nichts von Deinem Kopfhaut!



Hoffentlich wirst Du nie von einer Kuh getreten, sonst könnte es in Deinem Kopf genauso aussehen.



▲ Bei den Puzzles kommen auch die Varianten großer Brettspielklassiker nicht zu kurz.



▲ Du solltest Dir wirklich sehr genau überlegen, auf welche öffentliche Toilette Du Dich setzt.



▲ Nicht immer sind die Straßen so frei wie auf diesem Screenshot. Da kann man schnell ein paar Punkte einfahren...



▲ Guter Wurf! Trotz der großen Entfernung bekommt auch der Bewohner dieses Wohnwagens sein Kiseblatt.



▲ Politisch sehr korrekt: Auch ein Paper Girl kann von Dir durch die Gegend gefahren werden.

Paper Boy 64

Diese Spiel kannst Du auch kaufen, ohne Abonnent zu sein.

Zeitungsboten haben's wirklich nicht leicht: Sie sind unterbezahlt, arbeiten bei Wind und Wetter, müssen immer pünktlich sein und sich außerdem mit diversen Hindernissen auf dem Bürgersteig herumschlagen. Gern macht diesen Job wohl keiner, aber manchmal braucht man eben die Kohle. Jetzt bekommst Du die unglaubliche Gelegenheit, mit der Neuauflage des umstrittenen Klassikers auch noch Geld für diese Arbeit zu bezahlen. Umstritten ist das Spiel schon deshalb, weil

▼ Vorsicht vor dem Mann mit dem Rasenmäher, er könnte auch Dich auf Streichholzlänge kürzen.

bereits die alte 2-D-Variante nur der einen Hälfte der Spieler gefiel, während die anderen 50 Prozent mit dem eher simplen und sich wiederholenden Gameplay nichts anfangen wußten. Das wird sich wohl auch bei *Paper Boy 64* nicht ändern. Noch immer ist es Deine Aufgabe, alle Zeitungen auf einer vorgegebenen Strecke treffsicher vor die entsprechenden Haustüren zu werfen. Schaffst Du das, erwartet Dich im nächsten Level die gleiche Aufgabe unter erschwerten Bedingungen.

Dazu gehören vor allem die festen und beweglichen Hindernisse. Autos, Bettler, prügelnde Skins, orientierungslose Omas, nicht angeleinte Hunde, Grizzlybären – die Entwickler haben sich wirklich etwas einfallen lassen. Am schlimmsten sind aber die freilaufenden Kinder. (Nana, die Käfighaltung haben wir doch inzwischen abgeschafft, oder? – TC) Im Gegensatz zum Original kannst Du im dreidimensionalen *Paper Boy 64* nicht nur geradeaus, sondern in nahezu alle Richtungen fahren, die Du auch sehen kannst. Sogar Sprünge von der Straße auf die Motorhaube eines parkenden

Autos, von dort aufs Hausdach und dann wieder runter sind möglich. Außerdem bekommst Du einen Lohn für Deine Arbeit, mit dem Du Dein Fahrrad immer weiter aufrüsten kannst. Obwohl die Entwickler in den letzten Wochen mächtig an der Steuerung geschraubt haben, funktioniert die Kombination von Fahren und Werfen (beides wird mit dem Analogstick gesteuert) noch immer nicht reibungslos und könnte etwas Nachbesserung vertragen. Auch die Grafik, vom Zeitungsjungen mit dem großen, runden Kopf bis zum Fahrrad, das aussieht, als wäre es auf die Schnelle mit freier Hand gezeichnet worden, richtet sich wie das gesamte Spiel eher an ein jüngeres Publikum. Dafür finden wir es aber politisch sehr korrekt, daß man wahlweise auch eine Zeitungsbotin steuern kann. *Paper Boy* und *Paper Girl*, zwei Spiele zum Preis von einem?



PAPER BOY 64

Vertrieb:
Hersteller:
Erhältlich:

Midway
High Voltage
November



▲ Manchmal haut's Dich glatt aus dem Sattel. Wie gesagt, kein leichter Job. Dafür aber wenig Geld. (Kenn ich... – TC)

Mario Party 2

Mario feiert eine zweite Party!

40



▲ Neben neuen Mini-Spielen gibt es auch neue Spielfelder

Mario Party war der Überraschungshit 1999: In weniger als einem Vierteljahr konnte Nintendo mehr als 100.000 Exemplare des ungewöhnlichen

Brettspiels allein in Deutschland verkaufen. Pünktlich zum Messemonat



MARIO PARTY 2

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Nintendo/Hudson
Erhältlich: 2000

September kam dann die offizielle Bestätigung einer Fortsetzung: *Mario Party 2* ist kein Gerücht mehr!

Die Idee hinter *Mario Party* ist ebenso einfach wie genial: Man wähle vier von sechs bekannten Nintendo-Charakteren, lasse sie abwechselnd würfeln und über ein gutes Dutzend verschiedener 2-D-Spielfelder laufen. Je nach Würfelglück landet man auf einem Aktionsfeld, das mal positive, mal negative Auswirkungen auf den Spielverlauf hat. Wenn jeder einmal an der Reihe war, wird per Zufallsgenerator ein Minispiel ausgewählt, in dem alle vier Spieler gleichzeitig ran dürfen. Insgesamt 56 Minispiele sorgen in einem halben Dutzend verschiedener Spielmodi immer wieder für Abwechslung, und so gehört *Mario Party* bis heute auch zu den privaten Lieblingen der Redaktion.

Ob des großen Erfolgs und der Tatsache, daß man ein gutes Spiel auch noch weiter verbessern kann, wurde jetzt also *Mario Party 2* angekündigt. Bislang scheint es, als ob man das erfolgreiche Spielprinzip konsequent weiterführen wird. Das grundlegende Spieldece bleibt dabei erhalten. Größter Unterschied zum Vorgänger werden wohl die Minispiele

sein. So wie es momentan aussieht, werden die im ersten Teil enthaltenen 56 Spiele komplett rausgeschmissen und durch 64 neue ersetzt. So werden auch Besitzer des ersten Teils zum Kauf motiviert und müssen sich nicht – wie die Käufer mancher jährlicher Sportspiel-Updates – verschaukelt vorfinden.

Neben den neuen Minispielen (und den neuen Spielfeldern, versteht sich!) sollen natürlich auch die Grafik und der Sound verbessert werden, aber da wird sich der Unterschied wohl in Grenzen halten. Wann *Mario Party 2* erscheint, steht noch in den Sternen. Ursprünglich sollte die japanische Version bereits in diesem Jahr erscheinen, die Verschiebung ins erste Quartal 2000 läßt jedoch einen deutschen Veröffentlichungstermin um Ostern herum erwarten – vorausgesetzt, das Spiel erscheint überhaupt in Deutschland, denn eine offizielle Ankündigung gibt es dafür noch nicht...



▲ Größer, bunter, besser – Mario Party 2 wird eine waschechte Fortsetzung.



▲ Split-Screen-Spiele werden wieder eine große Rolle spielen.



**ÜBER
50%
SPAREN!**

VOLL COOL!



**Die nächsten 3 Ausgaben für
nur 12,- DM im Mini-Abo**

- 6 CD-ROMs mit starken Vollspielen und brandaktuellen Demos!
- Mehr als 400 Seiten voller Tests, Previews, Specials und Lösungshilfen!
- Portofreie Lieferung in umweltschönder Klarsichthülle!
- Für nur 12,- DM statt der regulären 26,70 DM!

Coupon ausfüllen und einsenden an:
Joker Verlag • Aboverwaltung
Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham

PC Heft & Spiel SCHNUPPERCOUPON



Ja, ich bestelle die nächsten 3 Ausgaben PC Joker Heft & Spiel für DM 12,- statt DM 26,70 bei Einzelheftkauf. Ich spare damit DM 14,70. Ich zahle per **Vorauskauf** (Scheck oder Bargeld liegt bei).

Name/Vorname _____

Straße/Hausnummer _____

PLZ/Wohnort _____

Datum/1. Unterschrift
(bei Niederlagen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Datum/2. Unterschrift
(bei Niederlagen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)
Wenn mir Erhalt der 3. Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben für 91,- DM (Ausland 100,- DM). Dieser Heft hat ich Kassenzusammenfassung und bestimme das durch meine 2. Unterschrift.

**DIESMAL
IM TEST!**

64 reviews

POWER

Was bedeuten die Boxen?

Unsere Tests sind mit zahlreichen Standardboxen gespickt. Wenn Du zu faul bist, um den ganzen Text zu lesen, kannst Du Dir damit einen schnellen Überblick verschaffen. Aber was genau bedeuten die Boxen wirklich?

Ninfo

SPIELER:

Die Anzahl der Spieler, die gleichzeitig zocken können.

EXPANSION PAK:

Unterstützt das Spiel Nintendos Speichererweiterung oder nicht?

RUMBLE PAK:

Wie sieht es mit der Unterstützung für das Rumble Pak aus? Ja oder nein?

Vertrieb	Wer bringt das Spiel in den Handel?
Entwicklung	Wer hat das Spiel programmiert?
Genre	Um was für eine Art von Spiel handelt es sich?
Sport?	Beat'em-Up? Action-Adventure? Anderes?
Gelesene Version	Welche Version wurde unter die Lupe genommen?
Erhältlich	Wann kommt das Spiel in den Handel?
Preis	Was müsst Du für das Spiel herapfen?

PAL Performance

Wenn wir von einem bereits unter die Lupe genommenen NTSC-Spiel einen PAL-Neutest machen, ersetzt die PAL-Performance-Box den Kasten "Kurz & Knapp". Hier erfährst Du, ob es im Vergleich zur Importversion des Spiels technische Einbußen wie geringere Spielgeschwindigkeit oder Randbalken gibt.



44

Nach rund eineinhalb Jahren veröffentlicht Rare wieder ein neues Spiel – glanzvolles Comeback oder Superflop?

Kurz & Knapp

Der Test in Stichworten: ☺ was hat uns besonders gefallen, ☹ was hat tierisch genervt? Alle Kritikpunkte in der praktischen Übersicht!



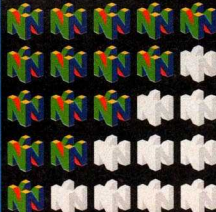
Speicheroptionen

Hat das Spiel einen eingebauten Speicher, oder brauchst Du extra eine Memory Card, wenn Du Deine Fortschritte sichern möchtest?



64 Power-Bewertung

Wir bewerten die Spiele in den Kategorien Grafik, Sound, Gameplay und Dauerspaß auf einer Skala von 1 bis 5. Was bedeuten die einzelnen Abstufungen?



Da waren richtige Künstler am Werk – fünf Punkte in einer Kategorie lassen kaum Wünsche offen!

Ziemlich gute Arbeit – es gibt ein paar Kleinigkeiten, die man verbessern könnte, aber so ist es auch okay.

Mittelmäß – wer drei Punkte kassiert, hat solide Arbeit geleistet, hebt sich jedoch nicht merklich von der Konkurrenz ab.

Das sieht nicht gut aus – eigentlich sollte dieser Aspekt des Spiel noch einmal überarbeitet werden.

Absoluter Mist – wer dafür verantwortlich ist, sollte zum Steine klopfen nach Sibiren geschickt werden!

- 48 RAYMAN 2**
Auf der PlayStation wurde Rayman zum Kulthelden – ob sein Nintendo 64-Debut auch uns begeistern konnte?
- 52 OGRE BATTLE**
Strategiespiele sind auf dem Nintendo 64 bisher kaum vertreten – kann Ogre Battle ordentlich vorlegen?
- 62 NASCAR 2000**
Immer nur im Kreis und das mehrere 100 Mal – EA sorgt für 'nen Drehwurm!
- 64 HOT WHEELS TURBO RACING**
Electronic Arts verpaßt uns einen Satz heißer Reifen.
- 66 DESTRUCTION DERBY 64**
In Destruction Derby 64 kommt keiner unbeschadet ins Ziel!
- 68 ROAD RASH 64**
Road Rash 64, das härteste Rennspiel unter der Sonne?
- 70 WORMS ARMAGEDDON**
Gewalttätige Würmer sprengen sich gegenseitig in die Luft – Lust oder Frust?
- 72 WINBACK**
Terroristen und Killersatelliten – eine tödliche Mischung!
- 74 RAINBOW SIX**
Auf dem PC ein Hit – ob die Konsolenversion da mithalten kann?
- 76 WCW MAYHEM**
Wrestling, Wrestling und kein Ende. Wie sich wohl WCW Mayhem im Vergleich zur Konkurrenz schlägt?
- 78 GEX: DEEP COVER GECKO**
Unsere Liebsehsechse tritt zu seinem zweiten N64-Abenteuer an – ob Gex an alte Erfolge anknüpfen kann?
- 79 NHL PRO 99**
Das aktuelle Eishockey-Spiel aus dem Hause Konami.
- 80 F-1 WORLD GRAND PRIX**
F-1 World Grand Prix 2 liegt bereits in den Händlerregalen – lohnt es sich da noch, den Vorgänger zu kaufen?



Gesamtwertung

95%+



JEDES SPIEL BEKOMMT EINE PUNKTZAHL AUF EINER SKALA VON 0 BIS 100 – ABER WAS BEDEUTET DAS? WIR SAGEN DIR MIT ZWEI ZIFFERN GANZ GROß, OB SICH DER KAUF EINES SPIELS LOHNT. UM GANZ SICHER ZU GEHEN, SOLLTEST DU ABER DEN KOMPLETTEN TEST LESEN UND AUCH DEM JEWEILIGEN GENRE NICHT GANZ ABGENEIGT SEIN!

Mit dieser Wertung gibt's unsere goldene Auszeichnung. Nur wenn uns ein Spiel rundum überzeugen kann, erhält es eine Traumwertung – Grafik, Sound, Gameplay und Dauerspaß reichen da nicht. Ein Megaspield muß etwas haben, daß es von allen anderen Spielen unterscheidet.

90%-94%



Wer hier landet, bekommt unsere 64 Karat-Auszeichnung. Diese Spiele sind handwerklich nahezu perfekt und strotzen nur so vor tollen Ideen, die uns tagelang vor den Bildschirm gefesselt haben. Trotzdem fehlt ihnen der letzte Kick, der sie in die Liga der modernen Klassiker katapultiert.

80%-89%



Wer sich bei uns im 80er-Bereich plaziert, braucht sich vor anderen Spielen nicht zu verstecken. Selbst Leute, die dem Genre eigentlich nicht viel abgewinnen können, dürfen einen Blick riskieren, denn die solide Umsetzung bekannter Spielideen ist immer wieder auf neue fesselt.

60%-79%



Das ist die Zone für Genre-Fans. Wenn Du von einer ganz bestimmten Art Spiel nicht genug bekommen kannst, dann darfst Du immer noch bedenkenlos zugreifen. Zwar halten sich die Innovationen in Grenzen, und auch die technische Umsetzung kann gewisse Mängel aufweisen, doch diese Spiele sind trotzdem kurzzeitig motivierend.

30%-59%



Achtung! Ab hier wird es langsam bedenklich! Wenn ein Star Wars-Spiel eine solche Wertung bekäme, sollte sich selbst der begeistertste Sternenkämpfer überlegen, ob er sich diesen Krampf antun möchte. Neue Ideen gibt's meist keine, und selbst wenn, sind sie so schlecht umgesetzt, daß sich die Programmierer die Arbeit besser geschenkt hätten.

10%-29%



Wenn Du Deinen Freunden die Unterlegenheit Deines Nintendo 64 gegenüber dem Mega Drive demonstrieren möchtest, dann kaufe Dir ein Spiel, das von uns derart schlecht bewertet wurde – diese Ideen dilettantisch umgesetzt. Diese Spiele sind keine fünf Mark wert!

Unter 10%



So miese Spiele gibt's für das Nintendo 64 nicht? Bisher noch nicht, aber wer weiß, was die Zukunft noch alles bringt...

WERTUNGSSYSTEM

REVIEWS

64 POWER

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Was kannst Du mit all den Knöpfen anstellen? Wir verraten es Dir ganz genau!

Alternativen

Vielleicht gibt es ja schon Spiele ähnlicher Machart in den Regalen der Händler – wir verraten Dir, welche Konkurrenzprodukte erhältlich sind und in welcher Ausgabe sie getestet wurden.

Bewertung

Grafik

Ist das Spiel ein Augenschmaus, oder erinnert es Dich an die Pizza, die unter Deinem Sofa vergammelt?

Sound

Klingt es wie Musik in Deinen Ohren oder eher wie ein Fingernagel, der an einer Tafel entlang kratzt?

Gameplay

Ein perfekt auf Deine Wünsche abgestimmter Riesenspaß oder so unterhaltsam wie das Kaffeekränzchen Deiner Großtante?

Dauerspaß

Wirst Du es immer wieder spielen wollen, oder hat man es schon nach fünf Minuten durchgeschaut?

Gesamt

%

Die Gesamtwertung! Sie wird nicht aus den oben genannten vier Kategorien errechnet, sondern nach unserem Geheimrezept gebraut.

Fazit

Das ganze Spiel in einem Satz – für die ganz faulen Leser!

43



Jet Force Gemini

Ninfo
SPIELER:

EXPANSION PAK:

RUMBLE PAK:

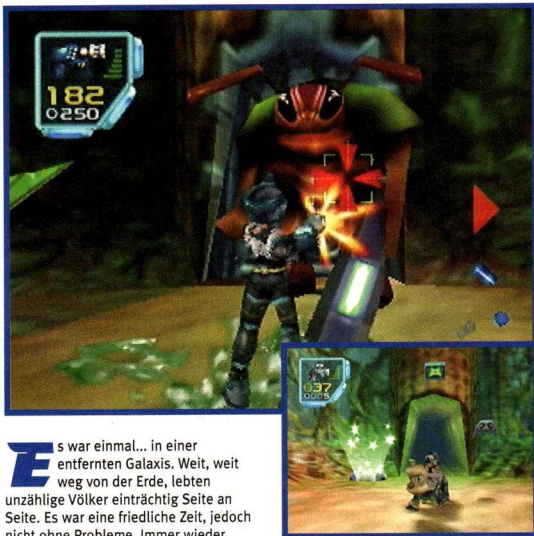

Vortrieb	Nintendo
Entwicklung	Rare
Getestete Version	D
Erhältlich	Anfang November
Preis	ca. 100 DM

► Ein großer Gegner? Pah, im Vergleich zu anderen Insekten ist dieser Kerl mickrig!


Speicheroptionen
SPEICHER:
Speichert sechs Spielstände

CONTROLLER PAK:
Keine Funktion

Das Warten hat ein Ende: Mehr als ein Jahr nach ihrem Mega-Hit Banjo-Kazooie veröffentlicht die britische Softwareschmiede Rare endlich wieder ein neues Spiel. Jet Force Gemini – revolutionärer Shooter oder viel Lärm um nichts?



▲ Das Lichtsignal neben der Türe hilft Dir, Dich in den Levels zu orientieren.

Es war einmal... in einer entfernten Galaxis. Weit, weit weg von der Erde, lebten unzählige Völker einträchtig Seite an Seite. Es war eine friedliche Zeit, jedoch nicht ohne Probleme. Immer wieder überfielen Weltraumpiraten ungeschützte Raumschiffe und plünderten sie. Aus diesem Zwecks gründete die

Planetenregierung die "Jet Force"-Spezialeinheiten. Vor rund zwei Jahrzehnten überfielen Piraten des Bösewichts Mizar die Eltern der Zwillinge Juno und Vela, raubten sie aus und töteten sie schließlich – den Kindern jedoch geschah kein physisches Leid. Als Waisen wuchsen sie mit dem Wissen um den Mord an ihren Eltern auf und hatten fortan nur eines im Sinn: Mizar für seine Tat büßen zu lassen.

Worum geht's?

Zu diesem Zweck traten sowohl Vela als auch Juno der Jet Force-Truppe bei, und nach ihrer Ausbildung gründeten die beiden die Gruppe "Gemini". Komplettiert wurde das Team von ihrem Maskottchen und treuen Weggefährten Lupus, einem kybernetisch erweiterten Hund. Gemeinsam reisten sie in ihrem Raumschiff Deep Star 2 durch die Tiefen des Alls, um für Gerechtigkeit zu sorgen, wo Willkür herrschte, dabei immer auf der Suche nach Mizar und seinen Helfern. Eines Tages wurde die Deep Star



Gemini



▲ Um Munition brauchst Du dir in JFG keine Gedanken zu machen – die liegt massig in der Gegend herum.



Seite. Hier erfährst Du auch, daß Lupus und Vela in Gefangenschaft geraten sind. Hast Du Dich schließlich durch Goldwood gekämpft, fliegst Du mit Deinem Raumschiff zum Raumfrachter SS Anubis, auf dem Vela und Lupus einsitzen, um die beiden zu befreien. Fortan teilt sich die Handlung in drei verschiedene Stränge, die sich immer wieder berühren und zum großen Showdown gegen Mizar wieder vereint werden – aber wir wollen ja nicht zu viel verraten.

Los geht's!

Aller Anfang ist schwer – selten zuvor hatte dieses Sprichwort bei einem Videospiel so viel Bedeutungskraft, wie bei *Jet Force Gemini*. Wer anfängt zu spielen, bekommt es gleich zu Beginn mit einer sehr gewöhnungsbedürftigen Steuerung zu tun. Auch die Kamera scheint ein seltsames, unberechenbares Eigenleben zu führen. Wie sehr dieser erste Eindruck täuscht, zeigt sich spätestens nach einer Stunde Spielzeit, wenn sich auch der letzte Anfänger an die Steuerung gewöhnt hat; erfahrene Spieler werden entsprechend weniger Einführungszeit brauchen. Bewegt man den Helden ganz normal per Analogstick, wirkt die Steuerung anfänglich etwas



▲ Die Gottesanbeterinnen sind unendlich schwer.



▲ Die Endgegner mußt Du im klassischen 2-D-Stil bekämpfen.



schwammig, dafür wird man von einer eingeschränkt effektiven automatischen Zielerfassung unterstützt. Hält man jedoch die R-Taste gedrückt, zielt man plötzlich mit dem Analogstick und bewegt sich (wie in *Turok*) mit den C-Tasten in alle Himmelsrichtungen. Wie gesagt, anfänglich sorgt das für totale Konfusion, mit ein wenig Übung erweist sich das System jedoch als absolut genial – auch wenn für das manuelle Zielen einiges an Geschick nötig ist und Anfänger sehr schnell überfordert sind.

Hat man sich erst einmal mit der anspruchsvollen Steuerung angefreundet und den optisch wie spielerisch nicht gerade erbaulichen Planeten Goldwood verlassen, eilt das Spiel von einem Höhepunkt zum nächsten. Zuerst einmal fällt auf der Anubis die dunstige



▲ Welche Gefahren wohl hinter der nächsten Kurve lauern?



▼ Die Tribals haben eine starke Ähnlichkeit mit den Ewoks.

2 dann in bester Star Wars-Manier von den Spießgesellen Mizars geentert. Während sich Vela und Lupus in Notkapseln retteten, gab Juno den beiden Rückendeckung. Schließlich konnte auch Juno die Deep Star 2 in einem kleinen Raumschiff verlassen und auf dem nahe gelegenen Planeten Goldwood notlanden. Von dort aus zog er los, um seine Freunde zu suchen, seine Eltern zu rächen und schließlich das ganze Universum von Mizar zu befreien.

Und, wie sollte es auch anders sein, an dieser Stelle kommst Du ins Spiel. Du schlüpfst in die Rolle von Juno und kämpfst Dich durch die grüne Hölle von Goldwood. Nur mit einem präzisen Lasergewehr bewaffnet, landest Du in der Dschungelwelt und siehst Dich einer Armee schwerbewaffneter Insekten gegenüber. Hilfe in beschränkter Form bekommst Du von den Ureinwohnern des Planeten, den Tribals, die ebenfalls unter Mizars Schergen zu leiden haben. Außerdem steht Dir Magnus mit Rat zur

Kurz & Knapp

- Atemberaubende Grafik
- Surround-Sound
- Drei spielbare Charaktere
- Extrem intelligente Gegner
- Abwechslungsreiches Leveldesign
- 6 Speicherplätze auf dem Modul
- Versteckte Mehrspielermodi
- Spezieller 16:9-Widescreen-Modus
- Steuerung ist gewöhnungsbedürftig
- PAL-Version ruckelt gelegentlich

Ballermänner

Was wäre ein Shooter ohne ein ordentliches Waffenarsenal? Jet Force Gemini hat da einiges zu bieten:



◀ **Jet Force Pistol**
Treffsichere Standardwaffe

Machine Gun ▶

Ungenau
Schnellfeuerwaffe



◀ **Plasma Shotgun**
Schleudert einen Energiestoß

Homing Missile Launcher ▶

Raketenerwerfer mit Zielsuchfunktion



◀ **Tri-Rocket Launcher**
Feuert drei Raketen
gleichzeitig ab

Super Rifle ▶

Scharfschützenwaffe mit Zoom



◀ **Flamethrower**
Flammenwerfer mit kurzer
Reichweite

Shocker ▶

Schleudert Elektroschocks



◀ **Grenades**
Handgranate

Shuriken ▶

Wurfsterne (mehrfach verwendbar)



◀ **Remote Mines**
Ferngezündete Minen

Proximity Mines ▶

Minen mit Bewegungssensor



◀ **Cluster Bombs**
Splitterbombe



▲ **Flares**
Leuchtpistole

Nebelwand Goldwoods weg, die schon Schlimmes befürchten ließ. Danach wird das Waffenarsenal um einige Ballermänner (siehe Kasten) aufgestockt. Wenn man dann auch noch die beiden anderen Charaktere befreit hat und so jederzeit zwischen Juno, Vela und Lupus wechseln kann, erreicht das Spiel bisher nur selten gekante Höhen. Dabei wechselt man die Helden nicht innerhalb eines Levels, sondern hüpft von einem Handlungsstrang zum nächsten. Wer mit Juno vorerst aus irgendwelchen Gründen nicht weiterkommt, der versucht sein Glück halt mit Lupus oder Vela. Dabei kämpft jeder der drei erst einmal für sich, bis sich die Gruppe schließlich zum Kampf gegen Mizar vereint.

Abschuß

Die Grafik an sich verblüfft gleich auf mehrere Weisen. Wer nur den Goldwood-Level kennt, ist schnell enttäuscht. Alles wirkt irgendwie desig, undurchsichtig, ungemüht. Im Laufe des Spiel steigert sich die Optik jedoch auf unglaubliche Art. Vor Mizars Palast beispielsweise

phäre bekommt durch den hervorragenden Sound den letzten Schliff. Rare hat dabei weder Kosten noch Mühen gescheut, das Spiel in Dolby-Surround zu präsentieren. Die Kompositionen heben sich dabei deutlich vom typischen Einheitsbrei des durchschnittlichen Videospieles ab. Passend zur jeweiligen Situation gibt's ordentlich was auf die Ohren. Mal lauter, mal leiser, mal bombastisch-orchesterl, mal nervig-schill.

Was Jet Force Gemini von fast allen Konkurrenzprodukten unterscheidet, ist die unglaubliche Liebe zum Detail und die Fülle an Geheimnissen, die es im Spiel zu lüften gibt. Wer blind vor sich hinballernd durch die Levels rennt, bekommt dank des genialen Level-designs ein tolles Spiel geboten. Wer sich jedoch Zeit nimmt, den erwartet ein wahres Meisterwerk!

So kannst Du Dich im Laufe des Spiels selbst in eine Ameise verwandeln und so unbehelligt durch die Reihen der Gegner laufen. Ja, Du

Die Liebe zum Detail ist unglaublich!

befindet sich ein riesiger Platz aus buntem, poliertem Marmor. Der Anblick ist schon atemberaubend und läßt einen dem Mund offenstehen – wer dann jedoch die Spiegelungen des eigenen Mündungsfeuers samt Geschossen auf dem Marmor sieht, wird von der bisher besten N64-Grafik überrascht. Das wirklich Erstaunliche dabei: Entgegen den bisherigen Meldungen unterstützt Jet Force Gemini das Expansion Pak nicht! Es ist einfach unglaublich, was optisch in dem 256 MBit-Modul steckt. Gut, an einigen Stellen ruckelt es gelegentlich. Aber da die Action auf dem Bildschirm so viel Aufmerksamkeit benötigt, fällt das beim Spielen kaum negativ auf.

Die von der Grafik vermittelte Atmos-

findet sogar eine Disko, in der die Ameisen in psychedelischem Licht auf der Tanzfläche abhotten. Gefällt Dir die Musik nicht, gehst Du einfach zum DJ und blitest um etwas Fetzigeres oder besuchst die kleine angegliederte Spielhalle!

Freundeskreis

Ebenfalls ungewöhnlich ist die schier unüberschaubare Menge an Spielmodi. Ja sogar der Einspielermodus ist eigentlich sogar einer für zwei Spieler! Während seiner Suche nach Vela muß

Helden

JUNO: Seit Juno seine Eltern durch einen Angriff von Weltraumpiraten verloren hatte, gab es für den jungen Mann nur ein Ziel: Er wollte ein Mitglied der legendären Jet Force werden und so mithelfen, die Galaxis ein Stück sicherer zu machen. **SPEZIALFÄHIGKEIT:** Er kann über brennende Oberflächen laufen.

VELA: Wie ihr Zwillingbruder Juno ist auch Vela eine Verfechterin der Gerechtigkeit. Für sie gab es viele Gründe, sich der Jet Force anzuschließen. Nicht zuletzt will sie beweisen, daß ein weiblicher Soldat ebenso fähig ist wie ein männlicher. **SPEZIALFÄHIGKEIT:** Sie kann über lange Strecken tauchen.

LUPUS: Die Idee, jedes Jet Force-Team mit einem Maskottchen auszustatten, war ein voller Erfolg. Der kybernetisch erweiterte Hund Lupus ist das gleichsam treue wie hilfreiche Maskottchen der Einheit "Jet Force Gemini". **SPEZIALFÄHIGKEIT:** Er kann dank seiner Gleitschiffle kurze Strecken fliegen.



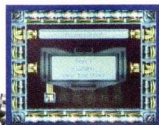
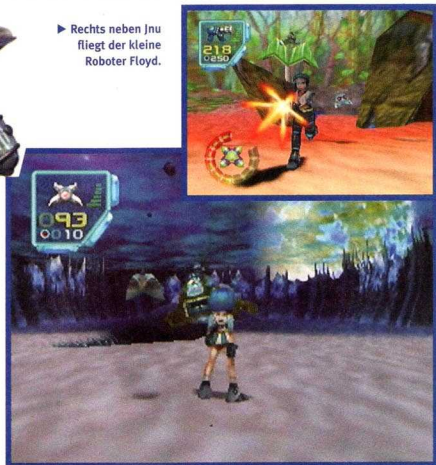


▲ Die Explosionen sehen atemberaubend aus.



▲ Lupus ist zwar klein, aber deswegen noch lange nicht wehrlos!

► Rechts neben Juno fliegt der kleine Roboter Floyd.



▲ Bis zu sechs Spielstände werden auf dem Modul gespeichert.



Juno auf dem Planeten Tawfret den kleinen fliegenden Roboter Floyd zusammenbauen. Hat er das gemacht, folgt Floyd fortan dem jeweiligen Helden, egal ob Juno, Vela oder Lupus. Spielt man nun alleine, warnt Floyd sein "Herrchen" per Farbsignal vor versteckten Gefahren. Hat man jedoch einen zusätzlichen Controller und einen Mitspieler zur Hand, kann die zweite Person Floyd spielen. Dabei ist sie aber nicht zur Passivität verdammt, sondern kann per Fadenkreuz aktiv am Geschehen teilnehmen.

Zusätzlich zu diesem Zweisspieler-Kooperationsmodus gibt es zahlreiche weitere für bis zu vier Spieler gleichzeitig. Selbstverständlich gibt es den für Shooter üblichen Battle Mode. Du hast die Wahl zwischen verschiedenen Charakteren (die teilweise aber erst über bestimmte Schalter im Solomodus freigeschaltet werden müssen), Levels,

Waffenstärken und Zielen. Dadurch, daß die Kamera dabei relativ weit hinter Deinem Charakter plaziert ist, hast Du in aller Regel einen sehr guten Überblick über die aktuelle Spielsituation.

Neben diesen Battle-Modes in den verschiedensten Variationen bietet *Jet Force Gemini* noch weitere Schmankerl. In einem Target Practice Mode kannst Du mit Freunden zusammen auf Zielscheiben ballern. Das macht nicht nur Spaß, sondern ist ein optimales Training für das eigentliche Spiel, in dem man ja auch sehr schnell und präzise treffen muß. Last but not least ist dann da noch der Rennmodus, der aber zuerst im Solomodus freigespielt werden muß. Ja, Du hast richtig gelesen, Du darfst sogar Rennen fahren. Das Erstaunliche dabei: Dieses Minispiel macht einen besseren Eindruck als die meisten Rennspiele auf dem Nintendo 64. Im Gegensatz zu *F-Zero X* gibt's keinen Nebel, und im Gegensatz zu *Wipeout 64* poppt die Grafik nicht sichtbar auf. Als wäre dieses 3-D-Rennen noch nicht genug, gibt es zusätzlich noch eine 2-D-Variante, die frapierend an den Computerklassiker *Super Sprint* erinnert.

Mit *Jet Force Gemini* ist Rare ein weiteres anspruchsvolles Meisterwerk gelungen. Nach dem etwas schwierigen, fast schon zähen Anfang wird man völlig in die SF-Welt von Juno, Vela und Lupus hineingezogen und will trotz des extrem hohen Schwierigkeitsgrades am liebsten nie wieder aufhören zu spielen. Ständig wird man von einer anderen außergewöhnlichen Idee überrascht und denkt sich immer wieder: "Das kann doch nicht wahr sein!" Aber es ist wahr – und als wäre der umfangreiche Soloteil nicht genug, packt Rare mit den unzähligen Mehrspielermodi noch einen drauf. Anfänger seien gewarnt: JFG ist extrem schwer und kann schnell frustrieren. Wer sich jedoch durchbeißt, bekommt ein hervorragendes Spiel geboten!

64 Auf Einen Blick

Pad-Belegung



Alternativen

Duke Nukem: Zero Hour: GT Interactive (ca. 130 DM)
Getestet in Ausgabe 6/99, 90%
Robotron 64: Crave (ca. 130 DM)
Getestet in Ausgabe 3/98, 72%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



Fazit

Grandioser, aber extrem anspruchsvoller Shooter!

Rayman 2

Ein Spiel wie ein Film, und Du bist mittendrin. Dieses Abenteuer solltest Du Dir auf keinen Fall entgehen lassen!

Ninfo

SPIELER:



EXPANSION PAK:



RUMBLE PAK:



Vertrieb	Ubi Soft
Entwicklung	Ubi Soft
Grafikversion	D
Erhältlich	Jetzt!
Preis	ca. 100 DM



Speicheroptionen

SPEICHER:

Nicht vorhanden

CONTROLLER PAK:

Speichert
Spielfortschritt



Kurz & Knapp

- Phantastische Grafik
- Sehr gute Steuerung
- Viele Aktionsmöglichkeiten
- Großer Spielumfang
- Gelegentlich schlechte Perspektive

Keine leichte Aufgabe für Rayman, und das gleich bei seinem ersten Abenteuer auf dem N 64! Unter dem Kommando des gefürchteten Admirals Klingenbart, haben Robot-Piraten aus den dunklen Tiefen des Weltalls Raymans Heimatwelt erobert. Abgesehen von Raymans altem Freund Globox, dem muskelbepackten Volkshelden Clark und dem mächtigen Zauberer Polokus befinden sich bereits sämtliche Lebewesen in ihrer Gewalt, auch Rayman selbst. Zum Glück gelingt ihm mit Globox' Hilfe schnell die Flucht, doch jetzt lastet das Schicksal der ganzen Welt auf seinen schmalen Schultern. Auch seine hilfreichsten Freunde, die Fee Ly und der Zauberer Polokus, können ihm nicht zur Seite stehen. Ly befindet sich ebenfalls in Gefangenschaft – und Polokus schläft in einer weit entfernten Schattenwelt! Doch wenn es Rayman gelingen sollte, Ly zu befreien und Polokus mit den vier magischen Masken im Gepäck zu erwecken, könnte sich das Blatt noch einmal wenden. Bis dahin ist es aber noch ein langer Weg, auf dem neben Ly auch die in überall verstreuten Käfigen eingesperrten Kleinlinge befreit werden wollen.

Murphy und die Lums

Durch stolze 17 Levels führt Dich Deine Odyssee bis zur endgültigen Zerschlagung der Piratenarmee. Sofern Du so lange durchhältst, denn an manchen Stellen erwarten Dich äußerst haarige Aufgaben. Doch wie im echten Leben wächst Du an der Größe dieser Aufgaben und erlernst immer neue Fähigkeiten hinzu. Das Abfeuern der Energiekugeln gehört schnell zum Standardrepertoire, ebenso wie das Hangeln unter Hängebrücken oder an Kletterpflanzen entlang. Später wirst Du lernen, wie man alle möglichen



The Making Of...

Wer ist eigentlich verantwortlich für den durchschlagenden Erfolg von Rayman 2? Nun, alle Beteiligten hier aufzuzählen, würde den Rahmen sprengen, ein paar Gesichter hinter dem Spiel wollen wir Dir aber trotzdem zeigen:



► ... seiner Projektmanagerin Pauline Jacquey, die lästige Interviewer schon mal mit dem Controller abwehrt, sowie...



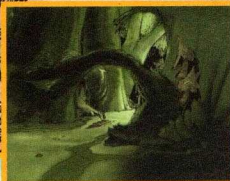
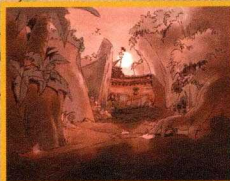
► Bei der Realisierung der N 64-Version wurde Produktionsdirektor Michel Ancel unterstützt von...



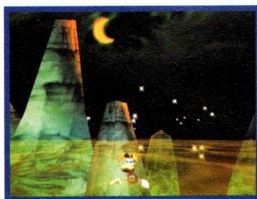
► ... einem 19köpfigen Entwicklerteam in Annecy, das auch für die Dreamcast- und PC-Version verantwortlich ist.

Hier kommt Farbe ins Spiel!

Hast Du Dich schon immer gefragt, woher die tollen Hintergründe in manchen Spielen stammen? Lange bevor die ersten Texturen über irgendwelche Gitternetzmodelle gestülpt werden, entstehen aufwendig kolorierte Entwürfe. Vier davon haben wir aufreiben können – wenn Du das Spiel durch hast, erkennst Du sie garantiert alle wieder!



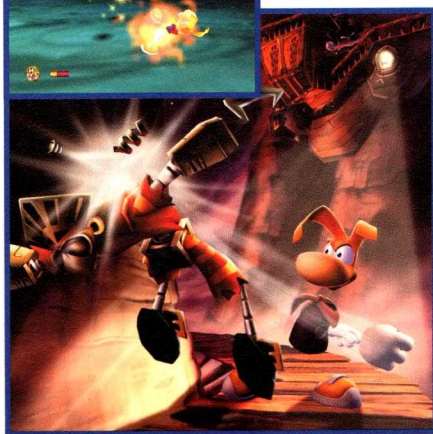
Lebewesen und Gegenstände im Sinne einer schnelleren Fortbewegung nutzt. Dazu gehören violette "Lums", an denen Du Dich wie an einer Liane über große Abhänge schwingen kannst. Oder die Schlange, an die Du Dich zu einer Runde Wasserski mit Hindernissen hängen kannst. Oder die Rakete, auf der Du durch die Lüfte reitest. Auch das Jonglieren mit hochexplosiven Pulverfässern, die telepathische Kontaktaufnahme mit Deinem kleinen Helfer Murphy oder das



▲ Es geht doch nichts über ein erfrischendes Bad im Mondschein. Doch keine Angst, so friedlich bleibt's nicht lange.



▶ Tarantula ist nichts dagegen! Auch wenn die legendäre Filmspinne ein Auge mehr hat, an Feuerkraft ist sie dieser hier klar unterlegen.



▶ RAYMAN 2

REVIEWS

64

POWER



▲ Star Wars läßt grüßen. Unser Held wird offenbar von einem imperialen Kampfkoloss verfolgt.



▲ Letzten Monat noch auf unserem Cover, jetzt zurück in Rayman 2: Der garstige Hunter treibt sein Unwesen.

Öffnen geheimnisvoller Türen mittels magischer Kugeln werden schließlich zum Alltagsgeschäft.

Grafisch erinnert Rayman 2 auf den ersten Blick sehr an Mario, Banjo-Kazooie oder Crash Bandicoot, womit sich die Entwickler bei Ubi Soft sicher nicht ganz unabsichtlich drei berühmte Vorbilder ausgesucht haben. Und tatsächlich braucht das Spiel keinen Vergleich zu scheuen. Besonders im Hi-Res-Modus mit Expansion Pak kommen die prallen Farben und großartigen Kontraste voll zur Geltung. Es ist schon eine Wonne zu sehen, mit welcher Hingabe sich die Entwickler den zahllosen Details gewidmet haben. Da sprudeln Lavaquellen, fließen Sturzbäche aus Wasser und Feuer, hüpfen Dir kleine Pilze aus dem Weg oder springen Piranhas aus dem Wasser. Apropos, Wasser: Natürlich kann Rayman auch Schwimmen und Tauchen, was bei den vielen Halbtransparenzen, Lichtreflexen und der fulminanten Unterwasserwelt so beeindruckend werden kann, daß man sich ständig zwingen muß, im Interesse des eigenen Überlebens an das Aufsammeln der Luftblasen zu denken.

Auf den Punkt gehüpft

Wie schon bei dem auf der gleichen Engine basierenden Tonic Trouble lassen sich Clipping-Fehler oder unausgereifte Kollisionsabfragen à la Tomb Raider so gut wie gar nicht finden. Sogar die

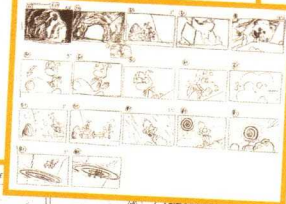
49



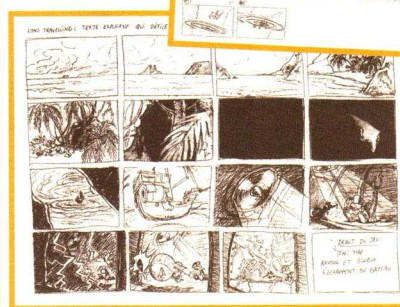
Wie in Hollywood...

... gibt es auch bei der Produktion eines Videospiele stets ein Storyboard. Dabei handelt es sich um eine Art Drehbuch, das mit Skizzen zu einzelnen Szenen und Einstellungen versehen ist. Hier ein paar Beispiele aus dem Original-Rayman 2-Storyboard:

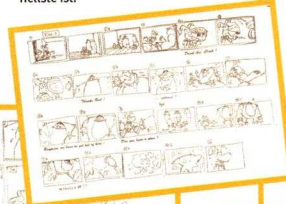
▶ So sieht Raymans Ausritt auf der Rakete in einer ganz, ganz frühen Phase aus.



▶ Auch die längste Reise beginnt mit dem ersten Pinselstrich. Hier ist es Raymans Ausflug zum Piratenschiff.



▶ Jeder, der das Spiel gespielt hat, weiß, daß Clark sehr kräftig, aber nicht der Hellste ist.



▶ Trotzdem kommt es selten vor, daß ein Strichmännchen, auch wenn es noch so stark ist, sein gezeichnetes Gefängnis sprengt.



Positionierung der automatischen Kamera, bei vielen Spielen immer noch ein großes Manko, funktioniert bei Rayman 2 im großen und ganzen einwandfrei. Nur gelegentlich ist ein manuelles Nachjustieren unbedingt vonnöten, und Situationen, in denen man sich wirklich eine grundlegend

andere Perspektive wünscht, lassen sich an den Fingern einer Hand abzählen – für ein Spiel dieses Umfangs eine absolut überzeugende Leistung. Jeder, der den ersten Rayman vom PC oder der PlayStation her kennt, wird sich immer wieder ungern an die pixelgenauen

Sprünge und den dadurch künstlich erhöhten Schwierigkeitsgrad erinnern. Und sich wohl im Stillen gedacht haben, daß die Steuerung des kleinen Mannes mit der fliegenden Faust in einer reinen 3-D-Umgebung noch unfair sein müßte. Doch weit gefehlt! Entfernungen und Hindernisse lassen sich immer gut abschätzen, punktgenaue Landungen sind dank des verlangsamen Haarschopf-Rotors und des eigenen Schattens mit etwas Übung gut zu bewältigen.

Falls Du bis hierhin gelesen und Dir die Screenshots angesehen hast, könntest Du vermuten, daß es sich bei Rayman 2 um ein ebenso einfaches wie niedliches Spielchen handelt, das sich in erster Linie an eine jüngere Zielgruppe richtet. Ha, schon wieder weit gefehlt! Allein durch die vielen Fortbewegungsarten kommt es immer wieder zu Situationen, in denen es sich praktisch um verstreute, kleine Rennspiele inmitten des Jump'n'Runs handelt. Ganz gleich, ob Du einfach nur irgendwo entlangschlitterst oder von einer

Wasserschlange durch einen Fluß voller Hindernisse gezogen wirst, beim ersten Anlauf schaffst Du solche Sequenzen sowieso nicht. Andere Aufgaben laufen unter Zeitdruck ab, sei es, weil Dir der Boden unter den Füßen versinkt – etwa, wenn Du von Seerose zu Seerose springst – oder weil Dich ein mobiles Hindernis zu zerquetschen droht. Und schließlich gibt es auch noch jede Menge Gegner, die einfach keinen Spaß verstehen. Kleines Getier

und die schlafferen Piraten erledigt Du schnell im Vorbeilaufen. Andere Piraten machen Dir das Leben schon schwerer, sie verschwinden zum Beispiel im Boden, tauchen an anderer Stelle wieder auf und feuern dabei ohne

Unterlaß. Und manche Gegner sind einfach oberflächlich. Die Riesenspinne etwa, der Du im Baumkronen-Level begegnest. Hier hast Du nur begrenzt Raum zum kämpfen, oder Du flüchtest, indem Du Dich durch ihr Netz hangelst. Aber was glaubst Du, wer in den fein gesponnen Seidenfäden einen Heimvortel hat?



▶ Wie in jedem guten Jump'n'Run gehört auch bei Rayman 2 eine Tauchsequenz zum Spiel.



▶ Die Lichteffekte bei manchen Kämpfen sehen einfach nur spektakulär aus. Da erübrigt sich jeder weitere Kommentar.



▶ Vorsicht vor den hüpfenden Piranhas. Die Biester treten in Rudeln und mit einem ungeheuren Appetit auf.

Hi-Hi-Hilfe!

Neben den typischen Jump'n'Run-Elementen fehlen in Rayman 2 natürlich auch die Puzzles nicht, die allein laut manchem Hersteller schon die Bezeichnung Action-Adventure rechtfertigen. Immerhin kann es ja nicht schaden, wenn man hier und da einen verborgenen, schwer zu erreichenden oder manchmal auch bewachten Schalter umlegen muß, um so den Zutritt zu einem anderen Abschnitt zu bekommen. Auch manche Maschinen lassen sich zerstören, wenn man sie nur lang genug mit Pulverfässern bombardiert. So befreist Du zum Beispiel Ly und erhältst dafür die Fähigkeit, mit den violetten Lums umzugehen. Auch Globex, der in Gefangenschaft geriet, als er Dir bei der Flucht half, revanchiert sich für seine Befreiung mit einer neuen Fähigkeit: Er macht Deine Schüsse noch kraftvoller. Und ohne Carmen, den Walfisch, zuvor

► Kaum zu glauben, aber wahr: Solche Texturen gibt es nicht nur in der PC-Version, sondern endlich auch auf unserer Konsole.



befreit zu haben, wirst Du die anschließend zu bewältigende Tauchstrecke nicht schaffen können – nur mit den von Carmen aus Dankbarkeit platzierten Luftblasen geht Dir nicht die Puste aus.

Wahrscheinlich sind es genau diese Elemente, die *Rayman 2* zu dem machen, was es ist. Das ganze Spiel hat einfach einen einmaligen Rhythmus und diese rasante Geschwindigkeit. Wo man in manch anderen Jump'n'Runs in aller

► Neben jeder Menge eigener Fähigkeiten kann Rayman auch die verschiedensten Fortbewegungsmittel benutzen. Zu Lande wie in der Luft...



Das Spiel saugt Dich förmlich auf

2. Meinung

Auf der ECTS in London wollte Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto unbedingt *Rayman 2* probieren und war von einem Besuch am Ubi-Stand nicht abzubringen. Der Mann hatte schon immer den richtigen Riecher, so auch jetzt. Hoffentlich erwarten uns weitere Teile der Rayman-Reihe auf dem N 64 oder spätestens auf dem Dolphin. Großartig, dieses Spiel!

KARSTEN ROHLOFF

Wertung



▲ Wenn Du der Rakete nicht entkommen kannst, reite doch einfach auf ihr. Münchhausen hat's so ähnlich vorgemacht.

Seelenruhe unendliche Landschaften erkunden kann, hat man hier ständig das Gefühl, sich beeilen zu müssen, weil immer irgendwas passiert. Da bricht etwas zusammen, dort entstehen neue Möglichkeiten. Darüber hinaus wechseln sich weitläufige Gelände mit engen, räumlich sehr begrenzten Locations ab. Hinzu kommt das exzellente Leveldesign, das zusammen mit einer wirklich intuitiven Steuerung für Spielspaß von der ersten Sekunde an sorgt. Sogar der fünfjährige Neffe unseres Verlagsleiters hatte in einem nicht zu billigen Menschenversuch keine Probleme, mit dem Spiel zurecht zu kommen und gab den Controller erst nach massiven Drohungen wieder aus der Hand.

Tatsächlich wirst auch Du Dir schnell vorkommen, als wärest Du selbst die Hauptfigur. Als wärest Du nicht mehr *Rayman 2* spielen, sondern in *Rayman 2* mitwirken. Das Spiel saugt Dich förmlich auf, und nach jedem bestandenen Level hast Du das Gefühl, der Größte zu sein. Du freust Dich auf jedes Wiedersehen mit dem flüsternden Murphy (an dieser Stelle nur ganz kurz: Auch Sound und Soundtrack sind klasse!) und mit Deinen anderen Freunden. Und darauf, die Welt zu befreien. Nach seinen größten

Inspirationen für *Rayman 2* befragt, nannte Produktionsdirektor Marcel Ancel einmal Star Wars, Indiana Jones und Robin Hood. Besser könnte man es kaum auf den Punkt bringen. Wer diese Filme mag, wird auch *Rayman* mögen – von der fast schon epischen Geschichte bis zu den Aufgaben im kleinsten Detail. Was weder *Croc* noch *Tonic* und auch *Gex* nicht schafften, bei *Rayman 2* wird es Wirklichkeit: Bei und nach dem Spiel hast Du einfach nur ein gutes Gefühl. Und wenn Du noch nicht alle Lums gesammelt, alle Käfige gesprengt und alle versteckten Levels gefunden hast, wirst Du es garantiert immer wieder hervorholen. Bis zu *Rayman 3*!

RAYMAN 2

REVIEWS

64
POWER

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

Tonic Trouble: Ubi Soft (ca. 100 DM)

Getestet in Ausgabe 10/99, 78%

Gex: Enter the Gecko: GT Interactive (ca. 90 DM)

Getestet in Ausgabe 10/98, 90%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

%

90

Fazit

Rayman bringt Farbe in den tristen Herbst!

51

64 Power Nummer 27

Ogre Battle 64 Person Of Lordly Caliber

**Es wird Zeit für die Anschaffung eines
Japanisch-Deutsch-Wörterbuchs!**

Ninjo

SPIELER:



EXPANSION PAK:



RUMBLE PAK:



Vertrieb	Nintendo
Entwicklung	Quest
Gesteuerte Version	Japan
Erhältlich	jetzt!
Preis	Unterschiedlich

Sei gewarnt: Solltest Du über den Kauf von *Ogre Battle 64* nachdenken, dann mach Dich auf eine Menge japanischen Text gefaßt. Als wir die Cartridge zum ersten Mal in den Slot der Konsole schoben, brauchten wir über eine halbe Stunde, um uns einigermaßen in den japanischen Menüs zurecht zu finden. Und dann wären da noch die langgezogenen Story-Sequenzen, von denen sich die meisten nicht überspringen ließen. Doch das war längst nicht alles: Voller Freude fanden wir uns im Spiel

wieder, doch dauerte es ungefähr zwei weitere Stunden, bis wir mit den Grundfunktionen vertraut waren. Wer die japanische Sprache nicht beherrscht, wird den vollen Spielspaß aus *Ogre Battle 64* niemals ziehen können.

Das Spiel ist eine bunte Mischung aus Strategie- und Rollenspiel. In einem typischem Fantasy-Land, vollgestopft mit Drachen, Höllenhunden und anderen Kreaturen, steuerst Du den Anführer einiger militärischer Einheiten. Gezogen wird auf Rundenbasis. Trotz der japanischen Schriftzeichen wird Dir das Ziel des Spiels schnell klar: Töte die Anhänger des Bösen und erobere Land. Jede Einheit besteht aus mehreren Soldaten, die sich verschiedenen Formationen zuweisen lassen. Es ist Deine Angriffsstrategie, die über den

Sieg entscheidet. Während sich Deine Soldaten mit den Gegnern prügeln, steigen ihre Erfahrungswerte.

RPG-Elemente kommen zwischen den Schlachten ins Spiel. Charaktere agieren dort in ähnlicher Weise wie in *Final Fantasy VII* auf der PlayStation. Bündnisse werden geschlossen und gebrochen, Beziehungen finden ihr Ende, und Verrat und Mord stehen an der Tagesordnung. Alles wirkt sehr interessant. Wenn wir doch nur wüßten, worum es im Detail geht! Einige Geschichtspassagen lassen sich mit Hilfe der Animationssequenzen klären, doch meistens können wir nur raten, was sich die Protagonisten zu sagen haben.

Landpiraten

Hoffentlich wird es bald eine angepaßte Version in deutscher oder englischer Sprache geben, denn *Ogre Battle* sieht sehr vielversprechend aus. Das Grundgerüst des Spiels wurde um einige Sequenzen mit Missionen herum aufgebaut. In jeder geht es um ein kleines Stück Land. So hast Du die Möglichkeit, Deine Truppen zu trainieren, ohne die Angst haben zu müssen, durch Zufall in einen übermächtigen Gegner zu stolpern.

Jede Einheit – egal ob alliierter oder nicht – wird auf der Hauptkarte von



▲ Jede Einheit wird im Kartenbildschirm von ihrem Anführer repräsentiert.



▲ Die Kamera fährt während eines Kampfes ans Geschehen heran, sobald etwas besonders Interessantes vor sich geht.



▲ Einige der Zaubersprüche sehen faszinierend aus, auch wenn sie trotz aller Schönheit nicht viel Schaden anrichten.



▲ Ein feindlicher Drachen stürzt sich auf einen armen Frontkämpfer und tötet zum Barbecue ein.



► In Ogre Battle 64 sind die verschiedensten Fantasy-Kreaturen zu Hause, auch Drachen in allen möglichen Farbvariationen.

► Das Versteckspiel hinter einem Kerl mit Blechhelm schützt nicht vor magischen Attacken.



ihrem Führer repräsentiert. Streitkräfte werden mittels Icons auf dem Spielfeld gesteuert. Es bedarf etwas Übung im Umgang mit der Steuerung. Ein Tip für alle Neulinge: Setzt den R-Knopf früh ein und drückt auf dem ersten Icon den A-Knopf, um die restlichen Einheiten zu aktivieren. Ansonsten kann es ziemlich schnell ein Game Over zur Folge haben. Leider ist es nicht möglich, den Spielablauf auf der Hauptkarte zu beschleunigen. Jedenfalls ist es uns nicht gelungen. Wer seine Truppen auf eine



▲ Magische Attacken haben unterschiedliche Effekte. Die meisten schaden den Gegnern, aber einige vergiften sie oder schlafen sie ein.

lange Reise schickt, kann sich erst einmal für ein Weichen zurücklehnen und warten, bis sie ihr Ziel erreichen. Kämpfe beginnen automatisch bei Gegnerkontakt. Mit Ausnahme der Aufstellungen kann hierbei einzig und allein der Kampfstil bestimmt werden. Auch diese Option liest sich wie das Etikett einer japanischen Reisweinflasche, weshalb wir hier auf Einzelheiten verzichten.

Kampfszenen laufen im feinsten Rollenspielstil ab. Beide Seiten stehen sich gegenüber, und Soldaten mit jeweils individuellen Eigenschaften greifen an, oder Magiere feuern aus den hinteren Reihen mit Zaubersprüchen. Die Grafik glänzt mit einem eigenwilligen Manga-Look, während aus den Lautsprechern Standard-RPG-Musik und das Klirren von Schwertern zu hören ist. Eigentlich nichts Besonderes.

Ohne den Plot zu verstehen und in Anbetracht der massigen japanischen Texte können wir *Ogre Battle 64* nur echten Hardcore-Spielern empfehlen. Das Spiel hat eine Menge Potential, doch laßt uns lieber auf eine deutsche oder zumindest eine englische Version warten.

OGRE BATTLE 64

REVIEWS

64
POWER

64 Auf Einen Blick

Pad-Belegung



Alternativen

Command & Conquer: Nintendo (ca. 110 DM)
Getestet in Ausgabe 7-8/99, 85%
The Legend of Zelda: Nintendo (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 12/98, 98%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



Fazit

Sieht gut aus, aber warte auf eine europäische Version!

61

64 Power Nummer 27

Nascar 2000

In diesem Paket stecken jede Menge Pferdestärken, und EA liefert den Drehwurm gleich mit.



Kurz & Knapp

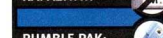
- Neuartige Windschatten-Skala
- Echte Fahrdaten
- Schlichte Grafik
- Schlichter Sound
- Schlechtes Spiel
- Es ist halt Nascar!



SPIELER:



KAPAZITÄT:



RUMBLE PAK:



Vertrieb	EA
Entwicklung	EA Sports
Genre	Rennsport
Getestete Version	US
Erhältlich	jetzt!
Preis	Unterschiedlich

Nicht viele typisch amerikanische Sportarten wecken hierzulande das Verlangen, sich intensiv mit den Regeln zu beschäftigen. Verschreckt blicken die meisten von uns in die Anleitungsbücher von Football-Games und legen das Spielepaket gleich wieder ins Regal zurück. Auch Baseball hat in Deutschland nicht gerade viele Fans. Andererseits gibt es aber auch amerikanische Sportarten, die so simpel sind, daß sie von vielen verschmäht werden. Nascar ist ein Rennsport, der sich in den Staaten größter Beliebtheit erfreut. Warum das so ist, können wir uns immer noch nicht erklären...

Vollgas...

Eigentlich sollte ein Spiel für das nächste Millennium mit dem klangvollen Namen *Nascar 2000* etwas Besonderes, Eigenes und Innovatives in sich haben. Doch schon nach den

ersten Runden wird klar, daß die Entwickler genepnt oder für ihre Zeitrechnung einen anderen Kalender verwendet haben müssen. War *Nascar '99* schon nicht der Hit, dann sollte doch wenigstens der Nachfolger einiges zu bieten haben. Hat er aber nicht. Die Grafik ist genauso schlicht gehalten. An den Karossen glänzt vielleicht der eine oder andere neue Werbesticker. Befürworter dieses Sports mögen jetzt laut schreiend ihr *Nascar* verteidigen und behaupten, daß die Strecken nun mal schlicht sind und es sowieso immer nur im Kreis herum geht. Warum aber die Zuschauertribünen nach wie vor wie aus dem Nichts auftauchen und die Wagen bei Überschlagen wie Pappkartons durch die Luft segeln, können die Entwickler wohl kaum erklären.

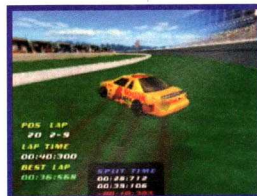
Nur wenige Wetterveränderungen und Lichteffekte auf manchen Strecken erfreuen das Auge des Fahrers. Ansonsten ist so gut wie alles beim



▲ Die Replay-Funktion erlaubt die genaue Analyse von Unfällen. Aber wenn interessieren die überhaupt?



▲ Von diesem Wagen ist außer einer dicken Rauchwolke nicht mehr viel zu sehen.



▲ Einmal von der Strecke abgekommen, ist es schwer, verlorene Zeit wieder gutzumachen.



▲ Das Outfit des Fahrers ist sogar den Wagenfarben angepaßt. Hut ab!



▲ Au weia! Da vorne fliegen Blechteile durch die Luft. Trotzdem kommt irgendwie kein richtiges Crash-Feeling auf.



Speicheroptionen

SPEICHER:
Nicht vorhanden
CONTROLLER PAK:
Speichert Spielstände





▲ Werbung bestimmt das Geschäft – nicht nur in der Formel 1, sondern auch im Nascar-Rennsport.

alten geblieben. Man wählt einen der 33 Fahrer mitsamt Wagen, sucht sich eine der 18 originalgetreue dargestellten



geschrammel vor sich hin, während jeder Automader beim Biß in die Bremsleitungen längst eingeschlafen ist und

Haben die Entwickler hier gepennt?



▲ Beim Schliddern im Dreck rumpelt's nicht nur im Rumble Pak, sondern auch im Erdreich der Maulwürfe.



▲ Die Skala mit den blauen Punkten unten rechts zeigt an, wie weit man den Windschatten des Kontrahenten ausnutzt.

Strecken aus und fährt Runde für Runde. Spätestens nach der zehnten Runde hat man so viele Linkskurven hinter sich, daß man zukünftig als Redner für jede linksgerichtete Partei im Bundestag gute Aussichten auf das Amt des Parteivorsitzenden hat. Irgendwie ein langweiliges "Erlebnis". Daran ändern auch die zwei oder drei Strecken nichts, die vom Design her etwas komplexer ausgefallen sind.

... und stark abgebremst

Nascar ist an und für sich ein langweiliger Sport. Gerade für N 64-Besitzer, die lieber mit *Beetle Adventure Racing* den puren Fun ausleben wollen, die reinste Schlafpille. Nicht einmal die Kommentare der Sprecher oder die neuen Motorensounds beleben das Geschehen merklich. Im Hintergrund düdelt ein rockiger Track mit etwas Gitarren-

hinterher eine Drehwurmkur über sich ergehen lassen muß. Einzig und allein die zahlreichen Kameraeinstellungen (inklusive Cockpitsicht mit animierten Armen des Fahrers) und die Skala, die anzeigt, wie weit man im Windschatten des Kontrahenten mitfährt, stellen eine wirkliche Weiterentwicklung gegenüber dem Vorgänger dar.

Nascar 2000 ist für Hardcore-Nascar-Fans ganz nett. Zugegebenermaßen wüßte auch ich nicht auf Antrieb, wie man diesen Sport beleben könnte und dabei trotzdem noch realistisch bleibt. Er ist und bleibt schlicht, wie dieses Spiel. Wer *Nascar '99* schon sein eigen nennt braucht *Nascar 2000* auf keinen Fall.

2. Meinung

Vom ständigen Fahren im Kreis kann einem ja ganz schlecht werden! Der Sport wurde korrekt, wenn auch mit kleinen grafischen Schwächen, in die Cartridge gepackt. Doch das Gameplay an sich ist so eintönig wie die Motorengeräusche. Nicht jedermanns Sache...

KARSTEN ROHLOFF

Wertung

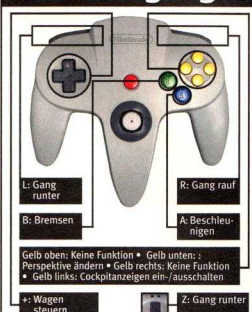


► NASCAR 2000

REVIEWS

64 POWER

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

Re-Volt: Acclaim (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 10/99, 45%
Racing Sim 2: Ubi (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 10/99, 85%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

68%

Fazit

Runde Strecken, aber keine runde Sache.

Hot Wheels Turbo Racing

Electronic Arts verpaßt uns einen Satz heiße Reifen: Die Hot Wheels sind los!

Ninfo

SPIELER:

EXPANSION PAK:

RUMBLE PAK:

Vertrieb EA
Entwicklung Stormfront
Getestete Version US
Erhältlich jetzt!
Preis Unterschiedlich

Speicheroptionen

SPEICHER: Nicht vorhanden
CONTROLLER PAK: Speicher, Spielfortschritt

Kurz & Knapp

- Hot Wheels Lizenz
- Kein Nebel, und trotzdem flüssig
- Offt unfreiwillige Dreher
- Magerer Zweispielermodus

► Sprungschancen bringen Abwechslung ins Spielgeschehen.

Spielzeugautos erfreuen sich bei Programmieren momentan offenbar größter Beliebtheit: Vor rund einem Dreivierteljahr beglückte uns Konami mit dem erstklassigen *Micro Machines 64 Turbo* und der dazugehörigen *Micro Machines*-Lizenz, in Ausgabe 10/99 war *Acclaims Re-Volt* auf unserem Prüfstand – ohne Lizenz. Jetzt versucht sich Electronic Arts an einem Rennspiel mit kleinen Spielzeugautos und hat sich zu diesem Zweck die Rechte an den auch in Deutschland bekannten und beliebten "Hot Wheels"-Autos gesichert. Auf den ersten Blick wirkt *Hot Wheels Turbo Racing* wie jedes beliebige

Rennspiel: Vor dem Start kann man sich einen Wagen und eine Strecke aussuchen (von denen viele nur ein schwarzer Schatten sind, also erst noch freigespielt werden müssen), und auch das Optionsmenü bietet die gewohnten Standardpunkte wie Joypad-Belegung, Lautstärkeregelung und Highscore-Listen. Auch die Spielmodi wirken sehr bekannt: Übungsrennen, Grand Prix und natürlich eine Trainingsoption für Anfänger stehen bereit.

Die erste kleinere Überraschung (oder auch Nicht-Überraschung, wenn man mit den Spielzeugautos vertraut ist) kommt nach dem Start: Die ursprünglich so kleinen Spielzeugmodelle sehen plötzlich wie aufgemotzte amerikanische Straßenkreuzer aus. Nur daß diese Riesenkabrioletten nicht auf normalen Straßen durch Städte und Wälder preschen, sondern auf sehr bunten und breiten Plastikschienen, die sich durch allerhand verschiedener Szenarien wie Wilder Westen und Arktis ziehen. Während die Autos sofort positiv überraschen, wirkt der Rest erst einmal

abschreckend: Die Fahrspur ist etwas zu eng – oft können nur maximal zwei Autos problemlos nebeneinander herfahren –, und die ganze Umgebung wirkt ziemlich bunt. Hinzu kommt, daß die Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig ist, was aber in erster Linie an der Streckenführung liegt. In aller Regel geht es zwar ziemlich schnurstracks geradeaus, und der weitere Streckenverlauf ist dank der nebelfreien Darstellung fast immer erkennbar, aber die zahlreichen Loopings, Sprungschancen und Unebenheiten auf der Strecke machen es Anfängern nicht gerade leicht. Die Loopings tragen zur gelegentlichen Desorientierung ebenso bei, wie die durch Stunts verursachten Dreher – böse Erinnerungen an *Re-Volt* werden wach. Glücklicherweise ist das Problem jedoch nicht annähernd so schlimm, wie im ersten Moment befürchtet. Hat man nämlich erst einmal die ein oder andere Proberunde gedreht und schließlich die Steuerung weitestgehend im Griff, kann man die Stunts effektiv nutzen. Was nämlich auf den ersten Blick wie pure Schikane



▲ Hier sehen wir eine gute Gelegenheit für ein paar Flips.



Die Stunts spielen eine große Rolle



▲ Immer Vollgas geben, der Computergegner kennt schließlich keine Gnade.

Stunts

In Hot Wheels gibt es vier verschiedene Stunt-Arten:

Flips

◀ Ganz normale Überschläge nach vorne oder hinten.

Spins

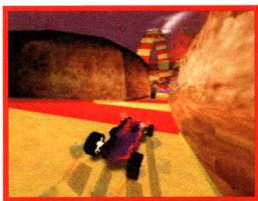
► Horizontale Drehungen werden Spins genannt.

Rolls

◀ Anspruchsvolle Drehungen: Nutze die Bremse und das digitale Pad!

Airtime

► Bleibe möglichst lange in der Luft um viele Turbos zu bekommen.



▲ Im Hintergrund sehen wir einen Looping. Einen von sehr vielen Loopings

geglückte Dreher zusätzliche Beschleuniger, in einem speziellen Stunt-Modus fährt man die Strecken gezielt auf der Jagd nach einem hohen Punktekonto.

Die Autos unterscheiden sich dann auch nicht nur in Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit, auch die Stunt-Fähigkeit spielt eine nicht zu unterschätzende Rolle. Die tollen Luftküsse müssen natürlich ebenso erspielt werden, wie die schwierigeren Strecken, aber das trägt ja bekanntlich auch zum Spielespaß bei.

Die musikalische Untermalung bewegt sich im Gegensatz zur Optik nur im Mittelfeld. Die Effekte wie Motoren-geräusche, Explosionen und Reifen-quietschen sind okay, und auch der eigentliche Soundtrack bietet nichts Außergewöhnliches. Zwar wurden extra Musiker ins Studio gebeten, aber deren Namen – Meat Beat Manifesto oder Primus – sind ebenso schnell vergessen wie ihre akustischen Ergüsse.

Der Schwierigkeitsgrad ist stufenlos einstellbar, und dementsprechend verhalten sich die Gegner mal extrem blöd und mal recht gerissen. Im Zweispielermodus verhalten sich die Computergegner hingegen gar nicht, denn dort wurden sie zugunsten einer konstanten Frame-Rate wegrationalisiert. Zu zweit ist das Spiel dann auch nur unwesentlich aufregender als im Solomodus. Außerdem sollten, wegen des eingeschränkten Sichtfeldes und der im Spiel fehlenden Extras à la Mario Kart, beide Spieler die Strecken gleich gut kennen. Da das aufgrund der zahlreichen Abkürzungen nur in den wenigsten Fällen zutreffen dürfte, überwiegt der Ärger über den fehlenden Vierspielermodus die Freude über den für zwei Spieler.

Unterm Strich ist Hot Wheels Turbo Racing ein ordentliches Spiel geworden. Eklatante Schwächen weist das Spiel glücklicherweise nicht auf, an außergewöhnlichen Stärken mangelt es jedoch leider ebenso.

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

Re-Volt: Acclaim (ca. 130 DM)

Getestet in Ausgabe 10/99, 45%

Micro Machines 64 Turbo: Konami (ca. 130 DM)

Getestet in Ausgabe 3/99, 85%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



75

Fazit

Gelungenes Rennspiel ohne Höhepunkte.

wirkt, entpuppt sich mit fortschreitender Spieldauer als wichtiges Spielelement. Im normalen Rennen gibt's zur Belohnung für

► Wer nicht korrekt landet, bekommt für Stunts leider keine Belohnung.



2. Meinung

Bunt, chaotisch und nahezu unspielbar. Das war mein erster Eindruck von Hot Wheels.

Nach ein paar Proberunden hat sich dieses Bild glücklicherweise etwas relativiert, aber richtig überzeugen konnte mich das Spiel doch nicht. Für Gelegenheitszocker ist es okay.

KARSTEN ROHLOFF

Wertung



Destruction Derby 64

Ninfo

SPIELER:

EXPANSION PAK:

RUMBLE PAK:

Vertrieb THQ

Entwicklung Looking Glass

Genre Rennspiel

Getestete Version US

Erhältlich November

Preis Unterschiedlich

Speicheroptionen

SPICHER:
Keine Funktion

CONTROLLER PAK:
Speichert Spielstände

Kurz & Knapp

- Guter Multiplayer-Modus
- Arcade-mäßiges Feeling
- Mäßige Grafik mit Slowdowns
- Was soll dieser Soundtrack?
- Nicht mehr ganz taufisch



▲ Ein Aquädukt! Wenn man doch bloß ein wenig mehr Zeit zum Sightseeing hätte!



Wer einen Unfall nach dem anderen baut, bleibt auf Dauer selbst nicht unversehrt.

Als *Destruction Derby* vor etwa drei Jahren für die PlayStation erschien, war die Spielidee so originell, daß sich ein paar Journalisten eigens dafür die Genrebezeichnung *Crash'em-Up* einfallen ließen. Nach der zweiten Runde auf der Konkurrenzkonsole hinterläßt die nun erschienene Nintendo-Version leider einen schalen Nachgeschmack. Die Idee ist nicht mehr frisch, die Einzigartigkeit dahin und das Gameplay nur noch ein Schatten des ursprünglichen *Destruction Derby*. Wie sollte es auch anders sein? Mehr als anderthalb Jahre dauerten die Entwicklungsarbeiten, die von Psygnosis begonnen und von den Looking Glass Studios beendet wurden. Auch der Publisher ließ lange auf sich warten, schließlich landete das Spiel bei THQ. Strapazen ohne Ende also, die man *Destruction Derby 64* leider auch ansieht. Und dabei hätte alles so schön werden können...

Wer den Schaden hat...

Das Gameplay in *Destruction Derby 64* ist ebenso simpel wie einleuchtend: Im Einzelspielermodus geht es im Grunde

nur darum, am Leben zu bleiben und Punkte zu sammeln. Es gibt Punkte für jeden Checkpoint, den man passiert, sowie für den Schaden, den man anderen Fahrzeugen zufügt. Die Punkte werden solange gezählt, bis Du aufhörst zu fahren – was eigentlich nur passieren kann, wenn der Schaden an Deinem Auto zu groß ist oder Du das Zeitlimit bis zum Erreichen des nächsten Checkpoints nicht einhältst. An diesem Spielprinzip ändert sich im Arcade- und World Championship-Modus grundsätzlich nichts. Daneben gibt es aber noch verschiedene Multiplayer-Varianten. Bomb Tag, zum Beispiel, wobei eine scharfe Bombe von Auto zu Auto gereicht wird, bis... BUUUUM! Oder Capture-The-Flag für vier Spieler. Hier geht es darum, gegnerische Flaggen in die eigene Basis zu schaffen.

Gespielt wird auf Straßen und in Arenen. Alles in allem stehen zwölf Strecken zur Verfügung, die Du Dir natürlich erst nach und nach erschließen kannst. Allerdings ist diese Zahl mit Vorsicht zu genießen, da manche Straßen doppelt gezählt werden, weil sie auch rückwärts oder bei Nacht gefahren werden müssen. Überhaupt machen die Arenen viel mehr Spaß, besonders die



Erst im Multiplayer-Modus kommt bei *Destruction Derby* richtig Freude auf. Die Vierrunde Capture-The-Flag sollte man auf jeden Fall angespielt haben. Schon allein dadurch wird das Spiel zum sicheren Kandidaten für den Verleih...

Zum Ausleihen gut genug, zum Kaufen nicht.

allerster. Als Schrottplatzkonzert, gibt es hier eine erhöhte Ebene, von der man seine Gegner prima runterschubsen kann. Auch als Sprungbrett eignet sie sich optimal, vor allem mit dem später im Spiel erhältlichen, beinahe unverwundbaren Taxi. Obwohl das Fahrverhalten der Boliden physikalisch ziemlich korrekt anmutet, solange sie einfach nur fahren, wurden doch Zugeständnisse an die Spielbarkeit gemacht. Oder hast Du schon mal 'ne Karre gesehen, die sich mehrfach in der Luft überschlägt, dann aber wie ein Kätzchen auf allen Vieren landet und munter weiterfährt?

Die Steuerung wurde dem Arcade-Feeling spürbar angepaßt. Im Grunde brauchst Du nur die A- und B-Knöpfe zum Fahren und den Z-Trigger, um Dich umzusehen. Damit kommst Du schon zurecht. Grafisch sieht *Destruction Derby 64* etwas besser aus als das alte PSX-Spiel, was aber wirklich kein Kunststück ist. Schön sind die Beschädigungen an den Autos, die fliegenden Funken bei Kollisionen und die Feuer- und Raucheffekte beim Crash. Dies und die vielen Dronen sorgen im Multiplayer-Modus allerdings manchmal für deutliche Slowdowns. Wenig zu sagen gibt es über den Sound. Die Explosionen krachen, die metallischen Geräusche bei den Remplern wirken sehr authentisch, aber dieser Soundtrack... Hört sich irgendwie an wie Walgesänge im Technogewand. Seltsam, seltsam. Da hilft nur eins: den Ton am Fernseher ausschalten und eine gute CD in den Player. Vielleicht der *Wipeout 64*-Soundtrack?

Schade drum!

Unterm Strich ist bei *Destruction Derby 64* also nur Mittelmäßig herausgekommen, obwohl es auch einige sehr gute Aspekte gibt. Die KI der Dronen etwa, die bis zum bitteren Ende Deinen Sieg verhindern wollen. Oder der Vierspielermodus, den



▲ Die Schäden an den Autos sehen ziemlich echt aus. Achte auf die fliegenden Blechteile wie Motor haube oder Kotflügel.



▲ Wenn Dein Auto in Flammen aufgeht, hat's mit dem Punktesammeln ein Ende.

► Auf schneegeglatten Pisten kommst Du natürlich besonders leicht ins Schlittern. Hältest besser einen Winterkurs beim ADAC machen sollen...

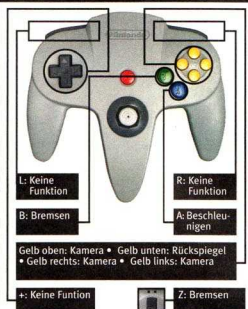


man einfach mal angetestet haben muß. Aber der Rest? Selbst wenn das Spiel in den ersten Tagen des N64 erschienen wäre, hätten Grafik und Sound eine deutlich höhere Wertung verhindert. Immerhin ist es aber besser geworden als die alte PlayStation-Vorlage. Zur Kaufempfehlung reicht dieses Argument zwar nicht, aber ausleihen solltest Du es schon mal. Wenn Du Dich im Multiplayer-Modus dann noch auf die Arenen konzentrierst, ist das Wochenende gesichert. Wenn Du unbedingt mehr Kohle ausgeben willst, solltest Du aber zu einem anderen Spiel greifen, etwa zu *Vigilante 8*. Oder Du wartest auf dessen Fortsetzung z. Herausforderung. Das wäre bestimmt eine bessere Geldanlage.



▲ Zum Gewöhnen an die Steuerung empfiehlt sich ein ausgedehnter Aufenthalt in den Arenen. Hier macht das Spiel ohnehin mehr Spaß als auf den Straßen.

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

Vigilante 8: Activision (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 05/99, 78%
Diddy Kong Racing: Nintendo (ca. 90 DM)
Getestet in Ausgabe 13/97, 95%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



69%

Fazit

Es gibt Besseres in diesem Genre!

2. Meinung

Ach ja. Eigentlich habe ich *Destruction Derby* schon damals auf der PlayStation nicht sehr gemocht. Jetzt kommt es auch zu uns. Zeitverzögert, in Details verbessert, aber mit unverständlichen Änderungen im Gameplay. Immerhin gut genug, um gelegentlich die Kollegen von der Piste zu fegen, aber das war's dann auch schon.

KARSTEN ROHLOFF

Wertung





▲ Der Hammer ist eine ziemlich schlagkräftige Waffe.

Ninfo

SPIELER:

EXPANSION PAK:

RUMBLE PAK:

Vertrieb	THQ
Entwicklung	Pacific Coast
Gesteuerte Version	US
Erhältlich	Jetzt!
Preis	Unschädlich

Speicheroptionen

SPEICHER:
Nicht vorhanden

CONTROLLER PAK:
Speichert 6 Spielstände

Kurz & Knapp

- Schnell
- Viele Gegner und Waffen
- Macht einfach Spaß!
- Nebel
- Eintönige Grafik
- Gelegentlich hängt zu viel vom Glück ab

Road Rash

Das Böse ist immer und überall – vor allem auf den Rennstrecken von Road Rash 64!

S tell Dir mal folgende Situation vor: Du fährst mit Deinem neu gekauften, hochgezüchteten Motorrad einen friedlichen Küstenstreifen entlang. Plötzlich braust von hinten ein langhaariger Rocker auf einer Chopper heran, packt einen Baseballschläger aus einer Halterung und zieht Dir damit einen heftigen Schlag über Deinen nicht behelmten Schädel. Du verlierst die Kontrolle über Dein Radl, gerätst in den Gegenverkehr und brettetst voll in einen Laster. Ungewöhnliche Situation? Vielleicht im richtigen Leben, denn in *Road Rash 64* passiert Dir vergleichbares praktisch alle 1000 Meter!

Was auf den ersten Blick verdammt unfair erscheint, entpuppt sich schon nach wenigen Spielminuten als unglaublicher Spaßfaktor, denn *Road Rash 64* ist kein normales Rennspiel. Du schwingst Dich in den Sattel eines mächtig starken Motorrads, schnappst Dir selbst eine Waffe und heizt ohne Rücksicht auf Verluste über eine 40 Strecken umfassende Insel. Als Teil einer etwa zwölf Mann/Frau starken Truppe hast Du nur einen Wunsch: als erster ins Ziel kommen, die Siegpriämie einstreichen und möglichst bald im Motorradshop einen neuen Bock kaufen. Leider haben die anderen haargenau das gleiche Ziel, und die Gegenschäft ist nicht gerade zimperlich. Da deren Motorräder leistungsmäßig Deiner Maschine in nichts nachstehen, kannst Du durch pure PS-Zahlen kaum gewinnen. Was zählt, sind perfekte Kontrolle des fahrbaren Untersatzes und hemmungsloser Einsatz von Waffen.

Anfänglich nur mit einem Knüppel ausgestattet, bekommst Du im Laufe des Spiel so kleine Nettigkeiten wie Ketten, Nunchakus, Pfeffergas, Elektro-schockstäbe, Schraubenschlüssel und Billardqueues dazu. Dabei gibt es drei Möglichkeiten: Jedes neue Bike bringt eine Gratiswaffe mit sich, andere Schlagwerkzeuge kannst Du abseits der Ideallinie im Rennen finden. Die dritte und letzte Möglichkeit ist eigentlich die coolste: Wenn Dein Gegner versucht, Dich zu schlagen, greifst Du einfach zu und klast ihm die Waffe. Das klappt zwar nicht immer, die Freude über die erbeutete Waffe ist dafür aber um so größer. Außerdem ist das die einzige Möglichkeit, wirklich an alle Drangsalierinstrumente zu kommen.

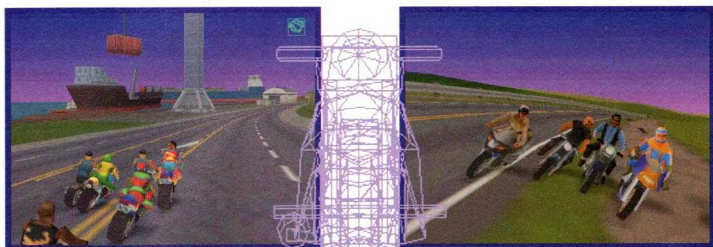
Die Waffen der zweirädrigen Gegenschäft sind aber nicht die einzigen Gefahren, die auf der Strecke lauern. Die Rennen finden nämlich nicht auf abgesperrten Seitenstraßen statt, sondern mitten im normalen Verkehr. Außerdem stehen überall Bäume, Straßenschilder und andere Hindernisse im Weg herum, die einem ebenso zu schaffen machen wie vereinzelt, aber dafür extrem heimtückische 90°-Kurven. Ebenfalls nicht zu unterschätzen ist die allgegenwärtige Polizei, die munter mitknüppelt – wenn sie Dich erwischen, ist Feierabend. Mit einem vorzeitigen Rennabbruch

mußt Du auch rechnen, wenn Du Dich zu oft flachlegst. Fünfmal pro Rennen ist noch erlaubt. Wenn das halbe Dutzend voll ist, ist Feierabend und eine saftige Strafe für Reparatur- und Krankenhauskosten fällt.

Leider wirkt *Road Rash 64* technisch etwas veraltet. Die Bildschirmfotos in diesem Artikel entstammen keinesfalls nur einem einzigen Level, doch die Grafik ist leider nicht sonderlich abwechslungsreich. Grün und Grau sind die vorherrschenden Farben, egal ob in der Stadt oder auf dem Land. Wenn ein Streckenabschnitt mal ans Meer führt, kommt noch ein bißchen Braun und Blau dazu, aber das rettet auch nicht viel. Zumal eine allgegenwärtige Nebelwand für zusätzliche Tristheit sorgt. Na ja, vielleicht spielt *Road Rash 64* ja auf einer britischen Insel, dann hätten die Programmierer wenigstens eine passende Ausrede. Immerhin läuft das Spiel (auch im HiRes-Modus!) fast durchgehend flüssig. Nur in den Städten läßt sich der ein oder andere kaum wahrnehmbare Ruckler entdecken. Die



▲ Springe können leicht in Crashes enden.



64 Auf Einen Blick

Pad-Belegung



Alternativen

Mario Kart 64: Nintendo (ca. 70 DM)
 Getestet in Ausgabe 6/99, 90%
 Diddy Kong Racing: Nintendo (ca. 130 DM)
 Getestet in Ausgabe 13/97, 95%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



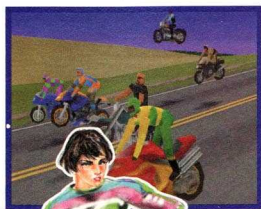
Gesamt



Fazit

Rennspiel mit Rachefaktor – einfach Spaß pur!

64



▲ Solch spektakuläre Überschlüge sind eher die Regel denn die Ausnahme.

Steuerung der Motorräder hängt natürlich in erster Linie von deren Werten im "Handling" ab, ist aber alles in allem sehr gut gelungen. Was hingegen nerven kann, sind die zahllosen, oft unabsichtlich verschuldeten Unfälle. Da taucht nach einem Hügel ein Wagen unmittelbar vor einem auf, da schlittern umgekippete gegnerische Motorräder in die eigene Maschine, und manchmal hat man den Eindruck, die eigentlich nicht sonderlich großen Straßenschilder hätten eine magnetische Anziehungskraft. Die musikalische Untermalung mit gesangsgestützter Rockmusik ist ebenso

wie die üblichen Effekte, z.B. Reifenquietschen und Motorgeräusche, ganz gut gelungen. In Jubel muß man deswegen jedoch nicht ausbrechen, denn insgesamt sind Grafik und Sound eher als durchschnittlich zu bewerten.

Daß aus *Road Rash 64* dennoch ein gutes Spiel geworden ist, verdanken wir dem unverwundlichen Spielprinzip, denn *RR64* macht einfach Spaß! Seinem Mitfahrer mit einem Baseballschläger eins überziehen und Sekundenschulterteile später einem herannahenden Laster auszuweichen, das läßt die Pumpe schon etwas schneller schlagen. Die leichten technischen Mängel verzeiht man dann gerne. Da man sich viele Motorräder und Waffen erst erspielen muß, tritt vor allem zu Beginn der "Eine Runde spiel ich's noch!"-Effekt auf – so lange bis man merkt, daß der große Zeiger auf der Uhr unbemerkt ein paar Runden gedreht hat. Außerdem sorgen die durchweg gelungenen Mehrspielermodi, in denen man unter anderem Gegnernaufkommen und -stärke festlegen kann, für zusätzlichen Dauerspaß. Wer auf der Suche nach einem unkonventionellen Rennspiel ist, der sollte *Road Rash 64* unbedingt eine Chance geben!

2. Meinung

Mit *Road Rash 64* werden Rockerräume wahr: Man schließt sich einer Gang an (oder läßt es bleiben) und beweist mit dem Bock unterm Hintern und dem Knüppel in der Hand, wer der härtere ist – trotz einiger Schwächen und frustrierender Stellen ein tolles Spiel!

JAN-PHILIPP BAIER

Wertung





Manchmal werden Träume wahr: Infogrames bringt die legendären Würmer endlich ins Nintendo-Land.

Worms: Armageddon



Ninfo

SPIELER:

EXPANSION PAK:

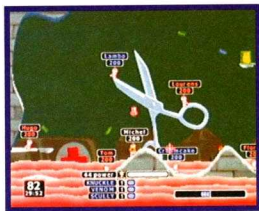
RUMBLE PAK:

V Vertrieb	Infogrames
Entwicklung	Team 17
Getestete Version	D
Erhältlich	November
Preis	ca. 130 DM

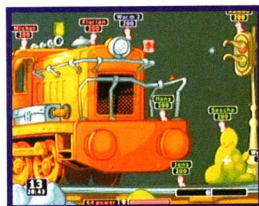
► Bei Spielbeginn startet jeder Wurm mit dem gleichen Punktwert. Doch nur der beste Söldner kann seine Punkte lange halten!

Kurz & Knapp

- Sehr guter Multiplayer-Modus
- Leichter, verständlicher Einstieg
- Skurille Todesarten, markige Sprüche
- Weniger Sprachsamples als bei der PC-Version
- Schlichte Grafik



▲ Im Einzelspielermodus schwankt die KI der Gegner: Zwar berechnen sie die Umweltbedingungen exzellent, setzen jedoch nicht immer alle Waffen ein.



▲ So ist es eben, unser Verlagsleiter. Ein echter Denker und Lenker...

Ihren ersten Auftritt hatten sie anno 1996. In dem von Team 17 entwickelten Fun-Strategical Worms wurden Regenwürmer zu Mega-Stars auf dem PC; auch der Nachfolger, Worms 2, füllte die Kassen der britischen Entwickler. Mit dem dritten Teil, Worms: Armageddon, gelang sogar die Steigerung, die keiner mehr für möglich hielt. Nachdem das Spiel als PC-Version mit Lob und guten Wertungen überschüttet wurde, erscheinen nun die Konsolenabteiler für PlayStation und Nintendo 64. Zum Glück, kann man nur sagen, denn so was hat uns gerade noch gefehlt. Auch wenn Dir gar nicht einleuchten will, was an diesem Game so toll sein will, solltest Du unbedingt weiterlesen. Du könntest einen Kult verpassen...

Futter für die Fische

Das Spielprinzip von Worms: Armageddon ist denkbar einfach. Du befehlighst einen Wurmtroop, der irgendwo im Gelände ausgesetzt wird und das Terrain gegenüber feindlichen Wurmern verteidigen muß. Gespielt wird

rundenbasiert, jeder Spieler kommt also abwechselnd an die Reihe. Zuerst bringst Du Deine Würmer in Stellung, suchst eine Waffe aus und setzt sie gegen den Gegner ein. Anschließend ist dieser an der Reihe. Jeder Wurm startet mit einem vorgegebenen Punktwert, von dem nach jedem Treffer einige Punkte abgezogen werden. Hat ein Wurm keine Punkte mehr, stirbt er. Hat ein Wurmtroop keine Würmer mehr, ist er ebenfalls aus dem Rennen. Und wer am längsten im Spiel bleibt, gewinnt. Punkt.

Was sich hier so kurz und knackig anhört, kann durch eine Unmenge an Optionen endlos variiert werden. Diverse Trainings-, Single- und Multiplayer-Modi stehen sowieso zur Verfügung. Darüber hinaus gibt es 30 voreingestellte Terrains zur Auswahl, weitere lassen sich von Hand erstellen. Auch eigene Teams können editiert werden, in denen Du jeden Wurm auf einen Namen Deiner Wahl taufen kannst. Daß ein Spiel, in dem Würmer gegeneinander zu Felde ziehen, nicht ernst gemeint sein kann, versteht sich



▲ Falls Du noch nicht wußtest, wie der Begriff 'Bücherwurm' entstanden ist: bitte sehr!



▲ Da sieht man, wer das Team mal wieder rettet...



► Etliche Optionen lassen Worms: Armageddon auch nach Wochen nicht langweilig werden. Besonders die Möglichkeit, eigene Teams zu erstellen und die Würmer zu taufen, kommt immer wieder gut. Hier ein paar Beispiele der vielen Menüs.



► Was sich mit einem Chemiekasten so alles anstellen läßt. Hoffentlich sind die Würmer gut versichert...



► Auch Paris gehört zu den Locations, die Du in Schutz und Asche legen kannst.



leichtes Spiel ist. Neben Zufallsfaktoren, wie vom Himmel fallende Power-Ups, verändern auch ins Terrain gesprengte Löcher den Spielablauf permanent. Außerdem kann es bei etlichen Waffen schnell zu Fahrlassigkeitsfehlern kommen. Etwa wenn Du nicht daran gedacht hast, wie Gegenwind auf den Flammenwerfer wirkt oder daß Granaten den Berg auch wieder herunter kullern können. Da es für jeden Zug ein Zeitlimit gibt und das Geschehen gerade zu Anfang ziemlich konfus werden kann, wird es nicht sehr lange dauern, bis Du auch mal einen eigenen Wurm verletzt.

Alles Gute, Wurm!

Es gibt viele Argumente, die für den Kauf von Worms: Armageddon sprechen. Erstens ist es ein Strategiespiel und gehört damit zu einem raren Genre auf dem N64. Zweitens ist es leicht zu erlernen und zu steuern, es eignet sich somit für alle Spielstufen und Altersklassen. Ein riesiges Potential an Dauerspaß bietet es aber trotzdem. Und drittens ist es anders als alles, was Du bisher im Nintendo-Land anspielen konntest.

Taufe den Wurm 'Onkel Tom' und mach ihn nieder!

2. Meinung

Auf dem PC habe ich alle Worms-Versionen bis zum Erblinden gespielt, jetzt gibt es endlich eine N64-Version. Und das einzige, was mir fehlt, sind die vielen Dialekte der PC-Sprachsamples. Es ist halt nicht so viel Platz auf dem Modul... Trotzdem: Wer die Würmer noch nicht kennt, sollte sie unbedingt zu sich nach Hause einladen. Der Beginn einer wunderbaren Freundschaft!

KARSTEN ROHLOFF

Wertung



WORMS: ARMAGEDDON

REVIEWS

64
POWER

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

Command & Conquer: Nintendo (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 07/99, 85%
StarCraft: Nintendo (TBA)
Erscheint in Kürze

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



85

Fazit

Ungewöhnlich, aber einfach nur genial!

WinBack



Terroristen haben ein geheimes Militärprojekt in ihre Gewalt gebracht – Du mußt was unternehmen!

Terroristenjagd ist momentan anscheinend sehr beliebt. Konten wir in der vergangenen Ausgabe ausführliche Informationen über den Tom Clancy-Thriller *Rainbow Six* liefern und schon in dieser Ausgabe den Test nachreichen, erreichte uns parallel dazu *WinBack* von Koei.

Eine Gruppe von Terroristen, die sich "Crying Lions" nennt, ist in das Hochsicherheitslabor eingebrochen, von dem aus man die Kontrolle über den HighTech-Satelliten GULF Strategic Weapons System hat. Mit Hilfe des Hochenergielasers des Satelliten haben die Terroristen als Beweis ihrer Macht ein Weltraumforschungszentrum zerstört.

Das Seltsame an der Geschichte: Es wurden und werden keine Forderungen gestellt. Das einzige Ziel der Terroristen ist Zerstörung. Rund vier Stunden braucht das GULF-System, um genug Energie für einen weiteren Schuß aufzubauen – aber so weit darf es gar nicht erst kommen!

Du schlüpfst in die Rolle von Jean-Luc Couger, einem Spezialagenten der inoffiziellen Sondereingreiftruppe namens S.C.A.T. (Strategic Covert Actions Team). Dein Auftrag: Schleiche Dich heimlich in das von den Terroristen

besetzte Labor, schalte einen Bösewicht nach dem anderen aus und bringe die Kontrolle über das GULF-System wieder in die Hand der Regierung.

Das Spielgeschehen wird zu diesem Zweck aus der Third-Person-Perspektive gezeigt (ähnlich wie in *Jet Force Gemini* und *Duke Nukem – Zero Hour*). Der Held des Spiels ist also jederzeit auf dem Bildschirm sichtbar. Die Steuerung ist dabei wenig ungewöhnlich und dadurch sehr intuitiv. Während man mit dem A-Knopf Türen öffnet oder mit der Waffe feuert, kann man mit B nachladen und mit Z kriechen. Natürlich kann Couger auch springen und einen rettenden

Hechtsprung zur Seite machen. All das sind aber nur wenige

Beispiele für die laut Hersteller 350 (!) verschiedenen Aktionen, die unser offenbar gut trainierter Protagonist ausführen kann.

Ob diese Masse an Bewegungsabläufen wirklich nötig ist, bleibt fraglich. Da sich Couger allerdings in einer sehr

diffizilen Lage befindet, ist es doch beruhigend zu wissen, daß er schon

ein wenig mehr drauf hat, als ein durchschnittlicher 3-D-Held. Wer wie ein Rambo für Arme wild um sich ballert durch die vier großen Abschnitte rennt, der wird nicht weit kommen. Optimal ist es, wenn der Gegner sanft zu Boden sinkt, noch bevor er überhaupt merkt, in welcher tödlicher Gefahr er sich befindet. Je weniger Aufsehen Couger erregt, um so besser. Trotz dieser Prämisse ist unser Held mit so netten Spielzeugen wie Flammenwerfern, Handgranaten, Maschinengewehren und Raketenwerfern ausgestattet.

Couger muß sich während seines Einsatzes durch das komplette Gebäude des Labors kämpfen. Dieses besteht aus zwei verschiedenen Büroabteilungen, einer Fabrik sowie dem Kontrollzentrum des GULF-Satelliten. Jeder dieser Abschnitte ist wiederum in mehrere kleinere unterteilt, die durch zahlreiche Zwischensequenzen miteinander verbunden sind. Das Abschalten des

Ninfo

SPIELER:



EXPANSION PAK:



RUMBLE PAK:



Vertrieb	Koei
Entwicklung	Koei
Getestete Version	US
Erhältlich	November
Preis	Unterschiedlich



Speicheroptionen

SPEICHER:
Nicht vorhanden
CONTROLLER PAK:
Speichert
Spielfortschritt



Kurz & Knapp

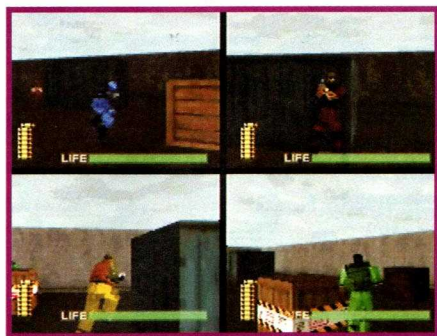
- Tolle Story
- Actionreich
- Genialer Mehrspielermodus
- Nebel
- Kleinere Schwächen bei Grafik und Steuerung



▲ Vorsicht: Hochspannung! Eltern haften für ihre Kinder!



▲ Leider gibt es im Gegensatz zu *Rainbow Six* keinen Kooperations-Modus.



▲ Zu viert macht WinBack besonders viel Spaß.



▲ Über den Hintereingang geht's auch ins Gebäude.



► Jetzt schnell um die Ecke und den Kerl von hinten erledigen.



▲ Die Animation des Helden ist absolut erstklassig!

Satelliten ist übrigens nicht Cougars einzige Aufgabe; er muß außerdem noch seine Vorgänger befreien, die in die Hände der Terroristen gefallen sind.

Zusätzlich zu dem normalen Solomodus verfügt WinBack auch über einen für dieses Genre fast schon obligatorischen Mehrspielermodus. Ursprünglich war nur ein Zweispielermodus geplant, dank der zahlreichen Verschiebungen des Veröffentlichungstermins kommen jetzt aber doch bis zu vier Spieler gleichzeitig in den Genuß.

Das wirklich tolle an WinBack ist die extrem dichte Atmosphäre. Schon nach wenigen Minuten identifiziert man sich mit Cougar und geht voll mit – man kann sich diesem Sog kaum entziehen. Die Missionen sind extrem spannend und mit einer anfangergefreundlichen Lernkurve versehen. Selbst unerfahrene Spieler werden so nach und nach ins Geschehen eingeführt.

Der Mehrspielermodus ist übrigens



▲ In WinBack geht's zur Sache: Wilde Schießereien, Explosionen, etc.



▲ Mhhh... wie erwischt man den Kerl wohl am leichtesten?

eine Klasse für sich. Zwar vermissen wir hier, wie im Solomodus auch, die Möglichkeit, parallel mit dem Gesicht zur Wand (und so mit einem Überraschungseffekt um eine Ecke) zu laufen, aber das war es dann auch schon an Kritik. Die Waffenauswahl ist optimal, das Level-design anspruchsvoll, aber nicht zu kompliziert, und die Geschwindigkeit geht trotz Splitscreen nicht übermäßig in die Knie.

Wer also mit dem für Nintendo 64-Verhältnisse typischen Nebel und den variationsarmen Texturen leben kann, der bekommt mit WinBack einen spannenden und abwechslungsreichen Agententhriller geboten.



WINBACK

REVIEWS

64
POWER

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

Turok 2: Acclaim (ca. 130 DM)
Getestet in Ausgabe 11/98, 94%
Shadows Of The Empires: Nintendo (ca. 80 DM)
Getestet in Ausgabe 4-5/97, 62%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

85%

Fazit

Agententhriller mit Schuß!

Rainbow Six

Du hast die Schnauze voll von schnellen, brutalen Ego-Shootern? Dann wirf doch mal einen Blick auf Rainbow Six!

Ninjo

SPIELER:    

EXPANSION PAK: 

RUMBLE PAK: 

Vertrieb	Take 2
Entwicklung	Red Storm
Genre	Action
Gesteuerte Version	US
Erhältlich	November
Preis	Unterschiedlich

Speicheroptionen

SPIECHER: Nicht vorhanden

CONTROLLER PAK: Speichert 1 Kampagne

Kurz & Knapp

- Dichte Atmosphäre
- Gute Optik
- Sehr realistisch
- Sehr realistisch
- Spielprinzip nicht jedermanns Sache
- Spiel verzichtet keine Fehler

Terroristen haben's nicht leicht: Von Geheimdiensten werden sie seit Ewigkeiten gejagt, und jetzt werden schon Kinder vor der Glotze zur Mini-GSG trainiert. Zuerst kamen die (inzwischen meist indizierten) Ego-Shooter, um ihnen Geschwindigkeit beim Töten beizubringen, und jetzt erscheint Red Storm mit der PC-Umsetzung *Rainbow Six*, um sie in Präzision zu schulen. Denn *Rainbow Six* ist nur auf den ersten Blick ein klassischer Shooter.

Schon die Geschichte hinter dem Spiel ist verhältnismäßig ungewöhnlich: Ausnahmsweise sind mal keine Aliens auf der Erde gelandet und wollen die Menschen unterjochen. Nein, Terroristen haben sich Geiseln geschnappt, sich in diversen Gebäuden verschanzt und wollen nun die amerikanische Regierung erpressen. Daß die sich das nicht gefallen läßt, versteht sich von selbst. An dieser Stelle kommst Du ins Spiel: Als Anführer einer Anti-Terrorereinheit informierst Du Dich ausführlich über den jeweiligen Einsatz, planst ihn auf einer Karte, wählst jeweils vier Teammitglieder aus und führst sie in den Einsatz – oder Du sparst Dir den ganzen Schnickschnack und stürzt Dich sofort ins Abenteuer, denn im Gegensatz zur PC-Version bist Du nicht verpflichtet, Dich dem Strategieteil hinzugeben.

IRA

Wer sich jedoch ohne Vorbereitung ins Geschehen begibt, kann schnell eine böse Überraschung erleben, denn *Rainbow Six* verzichtet Fehler nur blutigen Anfängern, die den leichtesten Schwierigkeitsgrad gewählt haben. Alle anderen werden bereits im ersten Level arge Schwierigkeiten bekommen. Zuerst einmal muß man sich nämlich an die komplexe Pad-Belegung gewöhnen. Mit Laufen und Schießen ist hier nicht getan. Erschwerend kommt hinzu, daß man sofort mitten ins Geschehen geworfen wird – mit mittelschwerem



MG, Blendgranaten und Nachtsichtgerät gilt es, ein altes Herrenhaus samt Umgebung von Terroristen zu säubern und die gefangengehaltenen Geiseln zu befreien. Wer sich nicht sorgfältig vorbereitet, fängt sich Ruckzuck ein paar Kugeln ein und reibt sein komplettes, vier Mann starkes Team binnen weniger Minuten auf. Nur extrem vorsichtiges Vorgehen und schnelle Reaktionen können das Überleben der Geiseln sichern; daß das nicht immer leicht miteinander zu vereinbaren ist, versteht sich von selbst. Schließlich sind bei einer unüberlegten Kurzschußreaktion sofort auch die Geiseln in Gefahr. So passiert es nicht selten, daß man einen Mann verliert, weil man Bedrohungen viel zu spät erkennt. Geschieht das bis zur Missionserfüllung dreimal, ist das okay; ein viertes Mal jedoch darf das nicht vorkommen, sonst gilt der Auftrag als gescheitert.

Gerade durch dieses langsame und besonnene Vorgehen (selbst wer rennt, bewegt sich nicht annähernd so schnell wie in vergleichbaren Shootern) baut sich aber auch eine gewisse Atmosphäre auf. Schließlich kann hinter jedem Baum, hinter jeder Baracke, hinter jeder Tür und auf jedem Balkon der Tod lauern. Die Grafik ist dabei sehr gut gelungen. Abwechslungsreich, hochauflösend und flüssig –



▲ Die Geiseln sind befreit und die Terroristen tot – die Mission ist erfüllt.



▲ Das Nachtsichtgerät kommt schon in der ersten Mission zum Einsatz.



▲ Bereits freigespielte Einsätze kannst Du im Schnellverfahren direkt anwählen.

Six

was bei der Spielgeschwindigkeit aber auch keine große Kunst sein dürfte. Um so erschreckender die vielen Clipping-Fehler. So kann man nicht nur durch seine Kameraden, sondern auch durch das Holz geöffneter Türen hindurchgehen. Ersteres beeinträchtigt das Spiel nicht im geringsten, letzteres schon eher, da das Verstecken hinter geöffneten Türen so zum Glücksspiel wird. Man weiß nie, ob einen der Gegner sehen kann oder nicht. Beim Sound hat man sich wohl gedacht, daß weniger mehr sei – und mit Recht. Während der Einsätze hört man eigentlich nur kleinere Effekte, wie das Zirpen von Grillen, das Knacken von Holzböden oder das Feuer der eigenen und fremden Waffen. Hin und wieder klimpert eine leise Melodie im Hintergrund und sorgt für eine noch dichtere Atmosphäre.

RAF

Für Abwechslung sorgt ein Kooperationsmodus für zwei Spieler gleichzeitig. Zwar scheint die Geschwindigkeit etwas in die Knie zu gehen, dafür macht das Herumgeschleiche zu zweit gleich doppelt so viel Spaß.



▲ Auch in diesem wunderschönen Haus haben sich Terroristen verschant.

► Jeder Einsatz kann im Vorfeld ausführlich geplant werden.



► So, noch ein gezielter Schuß und dann ist die Geisel frei.



Wer bisher nur schnelle Ego-Shooter gewohnt ist, der wird mit *Rainbow Six* anfänglich enorme Probleme haben, denn das Spiel ist nicht für Draufgänger, sondern eher für actionorientierte Taktiker. Der Solo-Modus wird schnell frustrierend schwer und gelegentlich sogar unfair. Wer hofft, spätere Missionen auf Anhieb ohne Lebensverlust zu schaffen, der kann diese Hoffnung schon mal begraben – das Spiel ist wirklich verdammt hart. Anfänger sind zudem noch durch die Flut an Handlungsmöglichkeiten total überfordert. Fortgeschrittene hingegen bekommen einen sehr anspruchsvollen, "gemühten" Ego-Shooter geboten.

► Hier läufst Du geradewegs durch einen Kameraden hindurch: Ein "wunderschönes" Beispiel für die Clipping-Fehler im Spiel.



▲ Im Kooperationsmodus für 2 Spieler wird *Rainbow Six* erst richtig gut.

2. Meinung

Rainbow Six ist ein recht taktisches Spiel, das selbst kleine Fehler konsequent bestraft. Mir war das etwas zu konsequent. Dafür hat der Zweispielermodus wieder einiges wettgemacht. Gemeinsam macht die Terroristenjagd erst richtig Spaß!

FLORIAN SEIDEL

Wertung



► RAINBOW SIX

REVIEWS

64 POWER

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

Turok 2: Acclaim (ca. 130 DM)
Getestet in Ausgabe 11/98, 94%
Shadows Of The Empire: Nintendo (ca. 80 DM)
Getestet in Ausgabe 4-5/97, 62%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

78%

Fazit

Terroristenjagd mit einigen Schwächen.



▲ Die Regeln in der Voreinstellung: Kein Count-Out, und geipnigt werden kann auch außerhalb des Rings.

WCW Mayhem

Wird Electronic Arts mit seinem Wrestling-Debüt schon Chef im Ring? Oder spielen die alten Hasen ihre Erfahrung aus?



erschaffen, wenn man Hollywood Hogan unbedingt im Ring sehen will. Überhaupt bietet der Create-A-Wrestler-Modus im Vergleich zum direkten Konkurrenten *WWF Attitude* viel zu wenig Mittel, um eigene Ideen richtig zu verwirklichen.

Womit wir leider schon bei den Schwächen des Spiels wären, zu denen auch die Grafik zählt. In Ruhstellung sehen die Wrestler wirklich nicht sehr gelungen aus, schon allein wegen ihrer viel zu dünnen Gelenke. Während des Kampfes tritt dieses Manko zwar in den Hintergrund, trotzdem lassen sich immer wieder Schwächen bei der Kollisionsabfrage und sogar ein paar Clipping-Fehler ausfindig machen. Es wird jedoch genauso schnell klar, worin die Gründe für solche Mängel zu sehen sind. Offensichtlich haben die Layouter einem schnellen Gameplay mit rasanten Moves den Vorzug vor optischem Glanz gegeben. Und das ist gut. Denn letztlich geht es ums Spielen, nicht ums Ansehen. In etlichen jüngeren Wrestling-Spielen bewegten sich die Wrestler eher behäbig, die Moves wirkten viel zu verzögert. Leider ist es den Entwicklern von *WCW Mayhem* aber nicht gelungen, diese Schnelligkeit in allen Bereichen des Spiels umzusetzen.

Ein großer Teil des Spiels findet zum Beispiel außerhalb des Rings statt, und es war ein großes Problem, ein Verlassen des Rings durch die Wrestler ohne allzu lange Ladezeiten zu ermöglichen. Dank geschickten RAM-Managements klappt es aber doch ganz gut, auch wenn sich Deine Computergegner lange zieren, über die Seile zu steigen. Dabei macht es doch erst so richtig Spaß, mit Stühlen,

Speed statt Schönheit

Von WCW Nitro bis zu Bash At The Beach wartet *Mayhem* mit etlichen Events auf, die jeder Wrestling-Fan zur Genüge aus dem Fernsehen kennt. Auch sind fast alle großen Namen des kleineren der beiden Weltverbände im Spiel vertreten, bis hinunter zum Vorprogramm mit Ray Mysterio oder Disco Inferno. Bei den vielen Wechselspielen im Tagesgeschäft Wrestling wundert es auch nicht, daß bei der Besetzung einiges nicht mehr up to date ist. So gehören etwa Raven und Chris Jericho hier noch zum Line-Up, während Hulk Hogan nur in seinem alten NWO Outfit anzutreffen ist. Wer jetzt denkt, daß sich letzteres mit der Create-A-Wrestler-Option leichtestens verändern ließe, wird allerdings schwer enttäuscht. Denn einzelne Wrestler lassen sich nicht dorthin importieren und dann verändern, vielmehr müßte man sich ein Blondschof-Double aus den begrenzten Möglichkeiten neu

Beim Streit der Entwickler um die Lizenzen für Wrestling-Spiele geht's kaum gesitteter zu, als hinter den Kulissen des bunten Showsports selbst. Während THQ sich zum Leidwesen Accalms die WWF-Lizenz sicherte und fleißig an *Wrestlemania 2000* werkelt, schnappte sich EA Sports in einem grandiosen Coup die Rechte an Ted Turners WCW. So kommt es, daß mit *WCW Mayhem* das erste Wrestling-Game der kanadischen Sportspeziesspez seinen Weg auf die Cartridge fand. Große Ziele hatten sich die erfolgserwöhnten Elektrokünstler mit ihrem Debüt gesetzt – doch leider ist nicht alles, was leicht aussieht, auch tatsächlich so leicht zu verwirklichen. Wie im Wrestling eben. Dabei bietet *WCW Mayhem* eigentlich alles, was man von einem guten Wrestling-Spiel erwarten darf. Wenn nicht der Teufel, wie so oft, im Detail zu finden wäre...

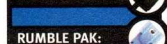


Ninjo

SPIELER:



EXPANSION PAK:



RUMBLE PAK:



Vertrieb	EA Sports
Entwicklung	EA Sports
Genre	Sportspiel
Gesteuerte Version	US
Erhältlich	jetzt!
Preis	Unterschiedlich



Speicheroptionen

SPEICHER:
Keine Funktion
CONTROLLER PAK:
Speichert Wrestler



Kurz & Knapp

- Guter Multiplayer-Modus
- Sehr realistisch in den Aktionen
- Zu viele Grafikfehler
- Schwacher Create-A-Wrestler-Modus
- Nicht ganz up to date

Mayhem



▲ Es dauert lange, bis sich Dein Computergegner aus dem Ring traut. Aber dann gibt's richtig Kloppel! Fast alle herumliegenden Gegenstände können für wüste Kampfhandlungen eingesetzt werden. Unser Favorit: das Stop-Schild. Damit wird jedem klar, was weit er gehen kann...

Tischen und was sonst noch so in den Gängen und dem Backstage-Bereich herumliegt, nach den Gegnern zu schlagen. Zumal diese Aktionen dank einer intuitiven Steuerung leicht zu erlernen, wenn auch alles andere als leicht anzuwenden sind. Auch die automatische Kamera läßt keine Wünsche offen: Wenn Übersicht benötigt wird, zeigt sie das Geschehen aus der Ferne, im Infight zoomt sie aber sofort ans Geschehen heran und wird überwiegend sehr geschickt positioniert.

Alles wird besser

In der von uns getesteten US-Version waren als Sprecher "Mean" Gene Okerlund und Tony Schavione vertreten. Während Mean Gene die Kämpfe ansagt und Ergebnisse verkündet, konzentriert sich Schavione auf das Kommentieren derselben.



▲ Und wieder einmal verläßt der Stinger als Sieger den Ring.

Obwohl auf einem Nintendo-Modul der Platz für Sound und Sprachausgabe bekanntlich knapp bemessen ist, sind die Kommentare durchweg passend und gelungen. Besonders natürlich, wenn sich Schavione über untätige Wrestler aufregt oder sich an besonders harten Aktionen ergötzt. Selbst wenn es eine lokalisierte Version des Spiels geben sollte, kann man jedem Wrestling-Fan, der des Englischen mächtig ist, nur empfehlen, die paar Mark Mehrkosten für die US-Version auf den Tisch zu legen. Vorausgesetzt, er entscheidet sich überhaupt für *WCW Mayhem*. Denn so richtig Spaß macht das Teil nur im Multiplayer-Modus, auch wenn es insgesamt absolut kein schlechtes Spiel geworden ist. Ein Debüt-Titel eben, für dessen Nachfolger EA Sports bereits einige Verbesserungen angekündigt hat.



▲ Vielleicht hätte Juvil für Booker T, doch einen anderen Kosenamen finden sollen als Dachpappe?

2. Meinung

Endlich mal ein Wrestling-Spiel, das wieder mehr Wert auf Schnelligkeit als auf schöne Optik legt. Wer sich noch an ältere Titel des Genres erinnert, wird wissen, was ich meine. Trotzdem kann man diese Grafikschwächen einfach nicht durchgehen lassen, und auch der Create-A-Wrestler-Modus ist nicht gut genug. Allerdings würde ich auf einen Volltreffer im zweiten Anlauf mein Weihnachtsgeld verwetten.

KARSTEN ROHLOFF

Wertung



WCW MAYHEM

REVIEWS

64 POWER

Auf Einen Blick Pad-Belegung



Die Knopfbelegung hängt von Wrestler und Sitalsituation ab.

Alternativen

WWF Attitude: Acclaim (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 09/99, 87%
WCW vs NWO Revenge: THQ (ca. 90 DM)
Getestet in Ausgabe 12/98, 87%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



79

Fazit

Im Multiplayer-Modus und Backstage ein Erlebnis!

Gex 3

Deep Cover Gecko



Der Agent mit der Lizenz zum Züngeln kehrt zurück.

Ninfo

SPIELER:



EXPANSION PAK:



RUMBLE PAK:



Vertrieb: Crave
Entwicklung: Crystal Dynamics
Getestete Version: D
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 120 DM

1mmer diese Weiber! Da funk Baywatch-Schönheit Marlice Andrada einen kurzen Hilferuf ins Gecko-Hauptquartier, und schon stürzt sich die Echse in ein großes Abenteuer. Nach einem raschen Aufwärmtraining geht's gleich los in die 24 Levels, die Crystal Dynamics auf dem großen 256 MBit-Modul untergebracht hat.



▲ Wenn Marlice ruft, kann Gex ihr gar nicht schnell genug zu Hilfe eilen. Verständlich, oder?

In verschiedenen Welten hat Gex bestimmte Aufgaben zu erfüllen, bevor er Zutritt zu weiteren Abschnitten erhält und schließlich im Showdown gegen seinen Erzfeind Rez antreten kann. Das Spielprinzip orientiert sich sehr stark am erfolgreichen Vorgänger; leider können

Gex 3 wäre ein würdiger Abschied!



▲ Diese Pappkameraden gehören zu den leichteren Trainingsübungen.



aber auch die abwechslungsreichen Themenwelten und die vielen Verkleidungen nicht darüber hinwegtäuschen, daß Gex 3: Deep Cover Gecko nicht zur ersten Liga der N64-Jump'n'Runs gehört.

Grafisch sieht das Spiel der PlayStation-Version sehr ähnlich, die störenden Pop-Ups und manchmal unkorrekten Kollisionsabfragen wurden leider gleich mit importiert. Auch die Kameraposition zeigt besonders bei den zielgenau auszuführenden Sprüngen Schwächen und läßt die Steuerung sehr unangenehm werden. Zum Glück gibt's aber gar nicht so viel zu springen – in den späteren Levels kann man diese Passagen zum Teil sogar umgehen. Daß Gex 3: Deep Cover Gecko trotz dem Spaß macht, liegt an dem guten Level-Design, den mit der Verkleidung wechselnden Aktionsmöglichkeiten und zahlreichen Mini-Games. An die Klasse von Rayman 2 oder auch Banjo Kazooie kommt das Spiel aber trotzdem nicht heran.

64 Auf Einen Blick

Pad-Belegung



Alternativen

Rayman 2: Ubi Soft (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 11/99, 90%
Tonic Trouble: Ubi Soft (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 10/99, 78%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



Fazit

In der höchsten Liga spielt Gex nicht mehr mit!



Speicheroptionen

SPEICHER:
Nicht vorhanden
CONTROLLER PAK:
Speichert
Spielfortschritt



Kurz & Knapp

- Viele originale Verkleidungen
- Zum Teil sauschwere Sprünge
- Zu platte Witzchen

NHL Pro '99

Konami läßt wieder die Puppen tanzen. Diesmal auf Glatteis!

Ninfo

SPIELER:



EXPANSION PAK:



RUMBLE PAK:



Vertrieb	Konami
Entwicklung	KCEO
Genre	Sportspiel
Geladene Version	PAL
Erhältlich	Jetzt!
Preis	ca. 100 DM



Speicheroptionen

SPEICHER:

Nicht vorhanden.

CONTROLLER PAK:

Speichert
Teameinstellungen,
Spielstände, etc...



Kurz & Knapp

- Passable Geräuschkulisse
- Echte NHL-Lizenz
- Schlichte Grafik
- Ruckeliger Bildlaufbau
- Nervtötende Steuerung



▲ Das ging gerade noch mal gut. Der eigene Torwart konnte den Puck mit seinem ganzen Körpereinsatz halten.

Wenn Konami die Werbetrommel rührt und ein neues Sportspiel ankündigt, dann reiben wir uns schon fleißig die Hände und freuen uns auf den Test. Die *International Superstar Soccer*-Serie hätte Fußball gar nicht mehr interessanter machen können. Und jetzt begibt sich Konami auch noch in die Halle aufs Eis. Geht das denn gut? Nein, überhaupt nicht. Wir sind der Meinung, Konami sollte besser auf dem Grün bleiben.

Eis, Eis, Baby!

Alles fängt so schön an: Die Verpackung verspricht die echte NHL-Lizenz mit insgesamt 27 Mannschaften, aktualisierte Roster-Daten, Management-Optionen und einen Vierspieler-Modus. Gekrönt wird der bezaubernde Ersteindruck auch noch von einem lauten, bunten Intro, das sich sehen lassen kann. Jetzt schnell noch die nötigen Einstellungen in den Optionsmenüs vornehmen oder gleich einfach per Knopfdruck in den Arcademodus gehen. Das Spiel darf beginnen!

Doch was ist das? Getrüb wird die Vorfreude nicht nur von einer detailarmen Grafik, sondern auch von einem ruckeligen Bildlauf. Der Puck flitzt von einer Ecke zur anderen und mühevoll schlagen sich die Sportler drum, die irgendwie alle aus einer geklonten Eizelle stammen müssen, so ähneln sich ihre Gesichter. Der Torwart macht's gleich richtig und versteckt sein häßliches Antlitz hinter einer Maske. Irgendwie wirkt die Grafik insgesamt gesehen etwas altbacken. Die reflektierende Werbung auf dem Eis mag zwar noch schön und gut sein, doch



▲ Ob der Schiedsrichter Raserklängen unter den Armen hat? Oder übt er schon mal für eine Anstellung bei Rares Donkey Kong 64?



▲ Bei dem Gezappel kann man schon mal den Überblick verlieren, was aber eine Kinderkrankheit bei vielen Sportspielen ist. Leider...

Irgendwie vermissen wir einen akzeptablen Bildlauf, detailliertere Spielerdarstellungen und eventuell einen hochauflösenden Grafikmodus. Der Sound geht voll und ganz in Ordnung. Sich wiederholende Kommentare des Sprechers sind in den Ausmaßen noch zu verzeihen und die Hintergrundmusik paßt gut zum hektischen Treiben auf dem Eis.

Hab ich gerade das Wort "hektisch" erwähnt? Na ja, irgendwie konnten andere Vertreter dieses Genres schon mehr Action bieten. EAs *NHL '99* macht's in vielerlei Hinsicht besser. *NHL Pro '99* ruckelt nicht nur, sondern spielt sich auch etwas zäh. Nur allzu oft hat man Probleme mit der hakeligen Steuerung oder wundert sich gar, daß das Programm in den ungewöhnlichsten Situationen den aktuell zu steuernden Sportler wechselt. *NHL Pro '99*, das in den Staaten übrigens als *Blades of Steel* bekannt ist, spielt sich einfach nicht reibungslos genug, um mit den modernen Konkurrenzprodukten mithalten zu können. Schade, Konami...



▲ Da steht er vorm Tor, guckt doof aus der Wäsche und denkt sich "Warum bin ich damals kein Fußballer geworden?!"

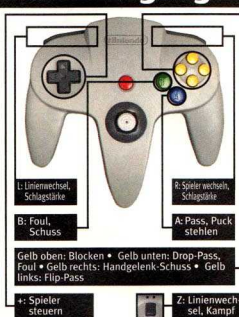
► NHL PRO '99

REVIEWS

64
POWER

Auf Einen Blick

Pad-Belegung



Alternativen

NHL '99: EA (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 11/98, 88%
NHL Breakaway '99: Acclaim (ca. 90 DM)
Getestet in Ausgabe 5/99, 74%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

66

Fazit

Besser tiefgefroren lassen...

F-1 World Grand Prix



Ninfo

SPIELER:

EXPANSION PAK:

RUMBLE PAK:

Vertrieb	Nintendo
Entwicklung	Paradigm
Getestete Version	D
Erhältlich	Jetzt!
Preis	69,95 DM

Im vorläufig letzten Teil der Player's Choice-Tests widmen wir uns einem legendären Rennspiel. Auch heute noch ein Siegertyp?

Nichts ist so überflüssig wie die News von gestern, sagt man. Das müßte doch eigentlich auch für Rennspiele gelten, oder? Besonders wenn sie sich mit Ereignissen beschäftigen, die längst vergessen sind – der 97er Formel 1-Serie, zum Beispiel! Trotzdem wollen wir den Ausklang der diesjährigen Saison zum Anlaß nehmen,

uns noch einmal in aller Ruhe mit Nintendos mittlerweile in der Player's Choice-Reihe erhältlichem *F-1 World Grand Prix* zu beschäftigen. Vor einem Jahr erschienen, liegt dem Spiel tatsächlich die 97er, und nicht etwa die 98er Saison zugrunde. Und das ist auch der Grund für ein Manko, das, trotz FIA-Lizenz, allen "offiziellen" Rennspielen dieser Zeit zu eigen war: Jacques Villeneuve vermarktete

seine Rechte selbst und war in keinem dieser Spiele als Fahrer vertreten. Zu teuer, der Mann. Trotzdem war es eine gute Wahl von Nintendo, eine bereits abgelaufene Saison als Grundlage zu nehmen, konnte man doch nur so auf die realen Daten zurückgreifen und einen spannenden Challenge-Modus integrieren.

Das waren noch Zeiten!

Hier muß Du bestimmte Aufgaben erfüllen, die zwar äußerst schwierig anmuten, tatsächlich aber so passiert sind. So startete Michael Schumacher beim Großen Preis von Belgien trotz anhaltenden Regens auf Intermediates, während die Konkurrenz sich für Regenreifen entschied. Dann hörte der Regen auf, und Schumi kassierte sie alle:

Immer noch ein guter dritter Platz.

Ohne zu schrauben!

Man muß kein Mechaniker sein, um von den zahllosen Optionen in *F-1 World Grand Prix* zu profitieren. Auch ohne das Setup des eigenen Wagens zu verändern, hat man schnell die Qual der Wahl:

► Auch gute Fahrer wissen Bremshilfe und Spurkontrolle zu schätzen.



► Auch auf die Grafik hast Du Einfluß. Reifenspuren sollten aber schon sein!

► Vor einem Schauernennen lassen sich Kleinigkeiten wie Flaggen oder Regen locker abschalten...



► Der enge Stadtparcours von Monte Carlo gehört zu den anspruchsvollen Strecken.



Speicheroptionen

SPEICHER: Speichert Spielstände
CONTROLLER PAK: Keine Funktion



Kurz & Knapp

- Sehr guter Challenge-Modus
- Sehr realistisch in allen Bereichen
- FIA-Lizenz
- Keine Gegner im Multiplayer-Modus
- Gelegentliche Slowdowns

► Wer von der elften Position aus startet, muß sein Herz schon in die Hand nehmen. Auch, wenn er Schumacher heißt!



▲ Scheinbar fühlt sich Herr Häkkinen in Ungarn nicht ganz wohl. Oder woher sonst die miese Platzierung?



▲ Was für eine Allee! Auf dieser Geraden in Hockenheim kannst Du ruhig voll aufs Gas treten.



◀ Ein bewegender Moment! Wenn Du in Monaco an der Tribüne vorbeifährst, bricht das Publikum in Jubel aus.



► Verkeilt! So schnell zerplatzt der Traum vom ersten Sieg...

Alesi, Villeneuve... Es macht wirklich Spaß zu versuchen, die ersten Regenrunden oder zahllose vergleichbar schwere Aufgaben vor dem Bildschirm mit ähnlicher Souveränität zu überstehen. Ansonsten bietet *F1 World Grand Prix* alles, was man (heute) von einem Rennspiel erwarten kann, aber nichts darüber hinaus: 22 Fahrer, 17 Strecken, 11 Teams, fünf Kameraperspektiven und die üblichen Spielmodi Time Trial, Grand Prix und Arcade. Allein aus diesen Optionen ergeben sich nach Adam Riese mehr als 18.000 Kombinationen. Und dabei hast Du noch gar nicht angefangen, an Deinem Auto zu schrauben!

Verändert werden kann hier so ziemlich alles, ganz gleich ob Benzinmenge, Neigungswinkel der Flügel, Reifenart, Übertragung oder Steuerung. An sich ist zwar auch dies nichts Besonderes, dank einer einzigartig benutzerfreundlichen Oberfläche gehen die Einstellungen jedoch ungeahnt locker von der Hand. Viel schwieriger gibt sich dagegen die In-Game-Steuerung. Besonders ohne zugeschaltete Bremshilfe wirken die Runden im flachen Boliden ungemein realistisch. Und das hat seinen Preis. Gerade in den ersten Stunden wirst Du es manchmal schwer haben, in der Spur zu bleiben. Eine zu hastige Bewegung, eine zu scharf genommene Kurve – und schon geht's ab

ins Kiesbett. Noch schlimmer wird's, wenn Du ernsthaft auf die Jagd nach Geschwindigkeitsrekorden gehst. Man muß eine Strecke wirklich mit verbundenen Augen fahren können, um hier eine Chance zu haben. Solltest Du das Spiel also irgendwo im Verteil entdecken, vergiß es! Man braucht zu lange, um es richtig genießen zu können.

Alles wird besser

Dann weiß man *F1 World Grand Prix* dafür um so mehr zu schätzen, besonders die Grafik mit ihren vielen Details. Bei Vollbremsungen glühen die Bremsscheiben. Jeder Austritt ins Kiesbett hinterläßt Schmutz an den Reifen, der sich erst langsam wieder abträgt. Und ein Rutscher in die Reifenstapel läßt die Pneus nur so durch die Gegend fliegen. Nebel gibt es kaum zu sehen, dafür wunderschönen Regen. Trotzdem ist das Spiel nicht frei von Schwachstellen. Der Sound klingt zu dünn, und im Zweispielermodus fahren keine weiteren, vom Computer gesteuerten Gegner mit. Richtig ärgerlich schlagen aber nur die regelmäßigen Geschwindigkeitseinbußen zu Buche, sogar gelegentliche Ruckler sind zu beobachten. So kann man den einstigen Spitzenreiter der Rennspiele heute nur noch angesichts des Preises uneingeschränkt empfehlen. Wer jedoch auf Aktualität und wirklich zeitgemäße Technik setzt, sollte etwas tiefer in die Tasche greifen und den direkten Nachfolger kaufen. Denn auf der heutigen Pole Position steht *F1 World Grand Prix 2*!



2. Meinung

Vor einem Jahr war *F1 World Grand Prix* ohne Zweifel die beste N 64-Rennsim weit und breit. Das ist heute nicht mehr so. Der direkte Nachfolger und auch Ubis *Racing Simulation 2* sind einfach besser und mit etwas Suchen auch für deutlich unter 100 Mark zu haben. Bleibt also ein respektabler dritter Platz.

KARSTEN ROHLOFF

Wertung

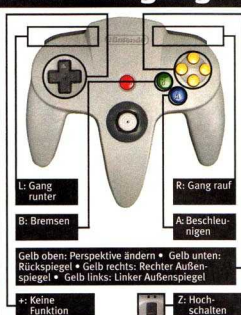


► F-1 WORLD GRAND PRIX

REVIEWS

64 POWER

Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

F1 World Grand Prix 2: Nintendo (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 06/99, 90%
Racing Simulation 2: Ubi (ca. 90 DM)
Getestet in Ausgabe 10/99, 85%

Bewertung

Grafik



Sound



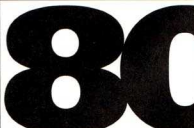
Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



Fazit

Schöner Rückblick auf vergangene (Renn-) Zeiten!

WANTED



**HAST DU EINE
AUSGABE
VERPASST?
DU MUSST IHR
NICHT MEHR
NACHTRALIERN!**

64 Bestelldcoupon

Name:
Straße:
PLZ/Ort:

Unterschrift
(Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

ICH MÖCHTE FOLGENDE HEFTE:

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

ZAHLUNGSWEISE

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

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

AUSGABE 6/99 DM 8,80 zzgl. DM 2,- P/V (AUSLAND + DM 4,-) PRO HEFT.

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

**Willkommen
zur aktuellen
Übersicht
Eurer ganz
persönlichen
Charts!**

Leser Charts

**64
POWER**

Unglaublich! Zum ersten Mal seit Veröffentlichung von *Zelda 64* in Deutschland ist das Spiel vom ersten Platz abgerutscht! Daß jetzt *Star Wars: Episode One Racer* die Spitze übernimmt, ist gar nicht mal so verwunderlich, denn schließlich lief der Film *Star Wars* inzwischen bei uns in den Kinos an. Anscheinend wollten alle, die den Streifen gesehen haben, sich selbst einmal ans Steuer eines Pod-Renners setzen. Doch Link muß nicht traurig sein, schließlich stand er lange genug auf dem Siegerpodest und wird mit *Zelda Gaiden* bald wieder einen neuen Auftritt haben. Ansonsten geht es in den Top 10 mal wieder etwas turbulent zu.

TOP 10

Auf einen Blick: STABIL
 NEU
 RAUF
 RUNTER

TITEL	HERSTELLER
1 Star Wars Episode 1 Racer	Nintendo
2 Zelda 64: Ocarina of Time	Nintendo
3 Command & Conquer	Nintendo
4 Mario Golf	Nintendo
5 Castlevania	Konami
6 Racing Simulation 2	Ubi
7 F1 World Grand Prix 2	Paradigm
8 F-Zero X	Nintendo
9 Mario Party	Nintendo
10 Shadow Man	Acclaim



Lourens MOST WANTED

- 1 Zelda Gaiden
- 2 Perfect Dark
- 3 Rainbow Six
- 4 Donkey Kong 64
- 5 Castlevania 2

FLOP 5

TITEL	HERSTELLER
1 Clayfighter 63 1/3	Interplay
2 Superman	Titus
3 Off-Road Challenge	Midway
4 Re-Volt	Acclaim
5 A Bug's Life	Activision

**MACH
MIT...**

Damit wir auch in den folgenden Monaten immer wieder eine Seite für die Lesercharts einrichten können, brauchen wir natürlich entsprechende Daten von Euch. Schickt uns Eure Tops, Flops und Most Wanted-Titel (möglichst viele Namen) an folgende Adresse: **64 Power Online Team - Lesercharts • Postfach 3161 • 48881 Grevener**

And the winner is...

Unter allen Einsendungen verlosen wir jeden Monat ein Joypad von Interact, so habt auch Ihr etwas davon. Der Gewinner in diesem Monat ist **Serge Pierre-Kaiser aus Hamburg**. Herzlichen Glückwunsch!

Und so sehen seine persönlichen Charts aus:

SERGES TOP 5

- 1 Zelda 64
- 2 San Francisco Rush 2
- 3 Frankreich '98
- 4 Star Wars: Episode 1 Racer
- 5 Turok 2: Seeds of Evil

SERGES FLOP 5

- 1 Mario Party
- 2 Superman
- 3 A Bug's Life
- 4 Penny Racers
- 5 Clayfighter 63 1/3



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!

Cheat Zentrale



84

SPIEL HILFEN

F-1 World Grand Prix

88 Letzten Monat ging's noch brav die Piste entlang, aber jetzt geben wir richtig Gummi!



Duke Nukem: Zero Hour

90 Es wird Zeit, den außerirdischen Besuchern mal so richtig den Hintern zu versohlen!



RE-VOLT

Eines der aktuellsten Rennspiele für das N64 überhaupt. Wir helfen Dir ein bißchen über die Runden...



Bonuswagen und -strecken

Bende irgendein Rennen auf dem ersten Platz, um die Bonuswagen und -strecken zu öffnen. Die Geschwindigkeit der Wagen und die Schwierigkeit der Strecken hängen vom Level der Strecke ab, auf der gefahren wurde.

Umgekehrte Strecken

Überbiete die Bestzeiten in den Zeitrennen auf allen normalen Strecken in allen Klassen.

Gespiegelte Strecken

Überbiete die Bestzeiten in den Zeitrennen auf allen umgekehrten Strecken in allen Klassen.

Gespiegelte, umgekehrte Strecken

Überbiete die Bestzeiten in den Zeitrennen auf allen gespiegelten Strecken in allen Klassen.

A BUG'S LIFE

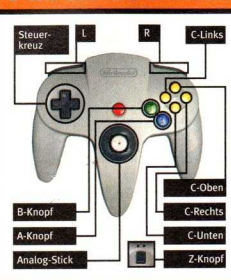
Nur wenige werden es gewagt haben, sich dieses Spiel zu kaufen, doch auch die wollen wir nicht im Regen stehen lassen. Hier ein kleiner Cheat!

Unverwundbarkeit

Wähle ein Level aus dem Levelauswahlmenü. Halte L, R und Z gedrückt, wenn die Levelbeschreibung erscheint. Halte die Knöpfe gedrückt, bis Du das Level betrittst. Du startest das Spiel als unverwundbare Ameise. Diesen Trick mußt Du allerdings bei jedem Level von neuem ausführen.



Pad im Überblick



COMMAND AND CONQUER

Das erste echte Strategiespiel für das N64, und es ist ein Hammer! Hier ein paar Tips für die ersten Runden...

Geldsparende Methoden

Wenn Du gerne mehr Gebäude bauen oder mehr Soldaten anheuern möchtest, leider aber etwas knapp bei Kasse bist, solltest Du Dir diese kleinen Tips mal zu Herzen nehmen:

– Um zahlreiche Orca-Helikopter zu bauen, errichte lieber Landeplätze statt Hubschrauber. Verschrotte dann den Heliplatz. Zurück bleibt ein Orca, und Du sparst 550 Dollar.

– Falls Du mehr Energie benötigst, baue lieber zwei normale Kraftwerke, als ein fortschrittliches. So sparst Du nicht nur 100 Kröten, sondern hast auch zuverlässigere Gebäude in Deinem Garten stehen, da sie robuster sind, als das erweiterte Kraftwerk.

– Kommandeure ohne Moral schicken eine kleine Truppe in ein Dorf und lassen dort die Kirche sprengen. In den Trümmern findest Du 200 Dollar!



LODE RUNNER 3D

Ein interessantes Puzzlespiel mit einigen komplizierten Levels. Für alle diejenigen, die im Spiel festhängen, kommt dieser Trick genau richtig!

Levelauswahl

Pausiere das Spiel und halte Z gedrückt. Drücke dann R, B, A, B, A, C-Oben, C-Unten, C-Links, C-Rechts, C-Oben, C-Unten, C-Links, C-Rechts. Die Wörter "Unlock Worlds" erscheinen daraufhin. Du brauchst jetzt nur noch "Yes" zu wählen und kannst in alle Levels springen.



RUGRATS SCAVENGER HUNT

Wenn Du ein Fan dieser kleinen Krabbler bist, dann interessiert Dich bestimmt auch dieser Trick!

Geheimlevel

Halte L und R im Titelbildschirm gedrückt und drücke A, um den Paßwortbildschirm aufzurufen. Gib Z, A, A, B, R, L als Paßwort ein. Du springst in ein Geheimlevel in Angelicas Tempel.



IN FISHERMAN BASS HUNTER 64

Nicht gerade ein Spiel zum Anbeißen, aber eines, das wenigstens Angelfreunde bei miesem Wetter etwas aufheitern kann. Hier ein paar nützliche Codes.



Geheimcodes

Gib im Cheatenmenü des Optionsmenüs einen der folgenden Codes ein, um den jeweiligen Effekt zu erzielen:

Effekt

Öffne alle Seen
Tatkräftiger Fisch
Große Köpfe
Mehr Fische anlocken
Bessere Kameraansicht
Geschenktes Geld
Besseres Boot
Geschenkter Fisch
Fangbare Fische anzeigen
Größerer Fisch
Besseres Fischradar
Sofortiger Sieg
Keine Konkurrenten
Keine Schnurrisse
Keine Strafen
Verrückte Geräusche
Langsameres Boot
Badewannen-Angeln
Stärkere Schnur

Code

ALLLAKES
HAPPYFISCH
HEADADBIGA
SUPERLURE
GIMMEDVIEW
ALLDCASH
HYPERBOAT
GIMMEDFISH
WHEREFISH
MONDOFISH
FISHMAN
IWINIWIN
NOCOMP
BAGDSNAGS
NOPENALTY
SILLYSOUNDS
WHATADRAG
RUBADUBDUB
SUPERSTRING

Einmal

SUPER MARIO 64 RADIO

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

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



Wenn Du jetzt einen Abonnenten wirst, erhältst Du das Super Mario 64 Radio mit eingebaute Uhr! Bedingungen: Der von Dir geworbene Leser darf in den vergangenen 12 Monaten nicht Abonnent der 64 Power gewesen sein! Und Du darfst Dich nicht selbst werben!



DAS MAGAZIN FÜR ALLE N64-BESITZER

AUSGABE 11/99

64 POWER
NINTENDO 100% PURE ACTION!

JET FORCE GEMINI
DER NEUESTE RARE-TITEL IM 4-SEITEN-TEST!

GELOST!
DUKE NUKEM: ZERO HOUR
WIR VERRATEN ALLE GEHEIMNISSE DES AKTUELLEN DUKE-ABENTEUERS!

RAINBOW SIX & WINBACK
TERRORISTENJAGD IM DOPPELPAK!

3 RIESENFEATURES

- 18 **Der Belmont-Clan** – Unsere Helden des Monats November!
- 22 **Armorines** – Auf der Jagd nach Riesenkäfern!
- 26 **Die ewigen Besten** – Warum einige Spiele Klassiker werden!

RAYMAN 2
Seite 48

PRALL GEFÜLLT: 14 SPIELE IM TEST!

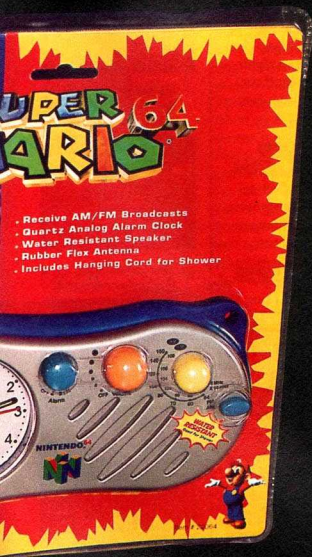
PLUS!

64 Power Nummer 27

ig!

RADIO

UHR!



ABO - COUPON

ABO

64
POWER

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

64 POWER
ABOSERVICE
POSTFACH 3161
48581 GRONAU

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

HIERMIT BESTELLE ICH:

Das 64 power-Abonnement. (bitte ankreuzen)

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

Persönliche Angaben (bitte in Blockschrift)

Vorname, Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Unterschrift:

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

Datum, Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

ICH ZAHLE (andere Zahlungsarten können leider nicht berücksichtigt werden, Bankeinzug nur in Deutschland möglich)

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

Kontonummer:

Bankleitzahl:

Geldinstitut/Ort:

Datum, Unterschrift:

(Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich habe den nachfolgenden Abonnenten geworben und bitte um Zusendung des Super Mario 64 Radios mit Uhr:

Vorname, Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Unterschrift:

Bitte beachten: Die Radio mit Uhr wird nach Eingang des Geldes bzw. bei Abbuchung nach Ablauf der Einspruchsfrist bei den Geldinstituten verschickt, frühestens aber nach Ablauf der Widerrufsfrist.

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

HIERMIT BESTELLE ICH:

Das 64 power-Abonnement. (bitte ankreuzen)

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

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

Persönliche Angaben (bitte in Blockschrift)

Vorname, Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Unterschrift:

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

Datum, Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

ICH ZAHLE (andere Zahlungsarten können leider nicht berücksichtigt werden, Bankeinzug nur in Deutschland möglich)

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

Kontonummer:

Bankleitzahl:

Geldinstitut/Ort:

Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

F-1 World Grand Prix

88

Raus aus den Krankbetten, rauf auf die Piste! Die Rennprofis des 64 Power-Teams geben Dir die richtigen Anweisungen für eine gelungene Formel 1-Saison!

TIPS UND TRICKS

GHOST-FAHRER IN SAN MARINO

Schaffe in San Marino eine Zeit von 1 Minute und 23 Sekunden, und ein Ghost-Fahrer fährt in einem McLaren im alten Stil neben Dir her.

EINFACHE RENNEN

Nur etwas für echte Waschlapen, die aber trotzdem mal gewinnen wollen: Vermeide auf jeden Fall die höheren Schwierigkeitsstufen und setze die Einstellung nie höher als auf Rookie (Anfänger). Setzt Du jetzt auch noch die automatische Bremshilfe ein, kommst Du mit Leichtigkeit an 21 computer-gesteuerten Wagen vorbei. Drücke in jeder Kurve zweimal kurz den

Bremsknopf. So nimmst Du sie perfekt. Das funktioniert allerdings nur in der Rookie-Einstellung.

ABKÜRZUNG AUF DER SILVERTONE-STRECKE

Fahre ein Rennen in Silverstone. Ungefähr auf halbem Wege vor der Ziellinie bemerkst Du mehrere Tribünen auf der linken Seite der Strecke. Nach der dritten oder vierten siehst Du ein Hotel. Fährst Du nicht in die Kurve, sondern weiter geradewegs auf das Hotel zu, entdeckst Du eine Service-Strecke. Fahre auf der Straße weiter. Sie führt auf die Hauptstrecke zurück. Machst Du es richtig, bringt Dich dieser Trick



▲ Sogar auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad muß Dein Wagen optimal eingestellt sein. Am Besten nutzt Du dazu die "Track Set"-Option.

in einem Rennen gleich mehrere Plätze nach vorne.

UNENDLICH VIEL TREIBSTOFF

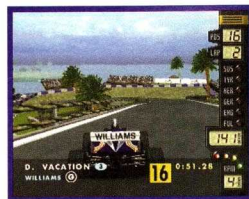
Gehe im Grand Prix-Modus zum Sattelplatz. Setze dort Deinen Treibstoff so weit wie möglich nach unten. Für das nächste Rennen steht Dir dann unendlich viel Treibstoff zur Verfügung. Das funktioniert aber nur im Grand Prix!

KAMERA WAHREND DES REPLAYS STEUERN

Drücke während der Replays C-Oben, um die Kamera zu steuern. Du steuerst sie, indem Du auf dem Steuerkreuz Oben und Unten drückst.

CREDITS UND GALERIE OHNE CHEATS

Beende und gewinne die Meisterschaft in der Rookie-Einstellung (Anfänger). Jetzt sind die Credits und die Galerie im Startmenü zugänglich.



▲ Ein weiterer Blick auf die entspannende Südstrecke. Jetzt fehlt nur noch ein kühler Cocktail und dann ist die Welt in Ordnung.

BOXENSTOPS

Boxenstops sind ein wichtiger Bestandteil der Rennstrategie – macht man sie eine Runde zu spät, geht vielleicht der Sprit aus, ist die Boxencrew zu langsam, kostet das wertvolle Sekunden. In F-1 World Grand Prix läuft so ein Boxenstop zum größten Teil automatisch ab. Das Auto hält an, die Mechaniker machen ihre Arbeit. Was die verummten Kerle jedoch machen sollen – das bestimmt einzig und alleine Du!



1 Gib den Mechanikern vor dem Anhalten Deine Anweisungen bekannt.



2 Schon kommen die Mechaniker angerannt und gehen an die Arbeit.



3 Mit diesem dezenten Hinweis wird deutlich gemacht, daß Du Pause hast.



4 Fertig – los geht's! Die frischen Reifen haben sogar noch Aufkleber drauf!



▲ Im Spiel gibt es eine geheime Südstrecke, die Dich über eine wunderschöne Brücke führt und sogar einen Abstecher zu einem Vulkan macht.

and Prix



▲ Im Zeitfahren kannst Du gegen Deinen eigenen Schatten antreten und so aus Deinen Fehlern lernen. Leider kannst Du den Geisterfahrer nicht abspeichern.



▲ Dieses streng geheime goldene Auto mit den metallischen Glanz kannst Du nur mit einem Cheatcode auswählen.

GRUND-
LEGENDE TIPS1. ÜBUNG MACHT
DEN MEISTER

Wer auf dem Siegerpodest enden will, muß zunächst viele Dinge beherrschen. Zuerst solltest Du mit der Rookie- oder Beginner-Einstellung alle Beschleunigungs- und Brems-Assistenten aktivieren und die automatische Übertragung wählen. Beginne Deine Saison, aber fahre noch nicht. Gehe in den Time Trial-Modus und präge Dir alle Kurven auf jeder Strecke ein. Merke Dir vor allem, wo Du in einer Kurve beschleunigen darfst und wo Du bremsen mußt. Erkenne auch, wo geschaltet wird und wo nicht. Versuche Dich danach an einem Exhibition-Rennen gegen einige Gegner. Fährst Du dort gut, kannst Du mit den

Qualifikationen in der Saison beginnen. Noch ein Tip: Die Benetton's sind schnell und haben eine gute Bodenhaftung!

2. DER PERFEKTE
START

Der perfekte Start ist schon fast die halbe Miete! Doch vor allem im Gedränge gleich zu Beginn bleiben viele Fahrer auf der Strecke. Zähle zusammen mit den roten Startleuchten über Dir bis Fünf. Zähle dann bis Acht. Drücke sofort das Gaspedal, wenn Du bei Acht angelangt bist. So fährst Du mit einem kleinen Kick von der Startlinie weg. Patzer dürfen hier nicht vorkommen. Drücke dann lieber gleich den Resetknopf. Wer von Anfang an in der Nähe der Pole Position steht, braucht sich eh kaum Gedanken zu machen...

3. DEFENSIVES FAHREN

Bleibe in den Rennen cool und gelassen. Mache Dir keine Sorgen, wenn Du mal etwas weiter hinten liegst. Fahre Dein Rennen, achte auf den Treibstoff und auf die Reifen. So bleibt Dein Wagen länger auf der Strecke. Abgesehen davon könnte bei ständigen Annäherungsversuchen Dein Vordermann einen Unfall haben, und Du wirst ausgereimt. Vor allem in längeren Rennen kann so etwas ganz schön an den Nerven zerren. Nimm Dir also Zeit und fahre defensiv. Das bedeutet auch, daß Du innen durch die Kurven gehst und nach außen wieder herausfährst. Selbst wenn Du langsamer fährst, überholen Dich Gegner so kaum noch. In einigen Kurven wird man bevorzugt überholt.

CHEATS

GALERIE-OPTION

Wähle den Exhibition-Modus und Williams. Ändere den Namen in MUSEUM und kehre zum Startbildschirm zurück. Mit der neuen Galerie-Option kannst Du Dir alle Wagen in Ruhe anschauen.

CREDITS
ANSCHAUEN

Wähle den Exhibition-Modus und Williams. Ändere den Namen in CREDITS und kehre zum Startbildschirm zurück. Jetzt siehst Du eine Liste der Programmierer.

BONUSSTRECKE

Wähle den Exhibition-Modus und Williams. Ändere den Namen in VACATION. Kehre zum Startbildschirm zurück, gehe erneut in den Exhibition-Modus, und Du findest die Hawaii-Strecke mit Palmen und sogar einem Vulkan!

GOLD-RENNER

Wähle den Exhibition-Modus und Williams. Ändere den Namen in PYRITE. Kehre zum Startbildschirm zurück und gehe erneut in den Exhibition-Modus. Der "Team Extreme"-Goldfahrer wird nun im Time Trial-, Exhibition- und in den Zweispielermodi zur Verfügung stehen.

SILBER-RENNER

Gehe in den Exhibition-Modus und wähle Williams. Ändere den Namen in CHROME. Kehre zum Startbildschirm zurück und gehe erneut in den Exhibition-Modus. Der "Team Extreme"-Silberfahrer wird nun im Time Trial-, Exhibition- und in den Zweispielermodi zur Verfügung stehen.

ALLE MEISTER-
SCHAFTEN

Ändere wieder den Namen von Driver Williams, diesmal in Driver PANDORA. Wähle dann den "Challenge"-Modus und gehe zum Cheaters Special (Platz 4). Du hast jetzt Zugang zu allen Challenges.



▼ Die geheime Strecke in der Übersicht – ist sie nicht wunderschön?



Wir begleiten das schießwütige Muskelpaket und verraten alle Geheimnisse!

90

Duke Nukem: Zero Hour



Level 1: Mean Streets

Ort: New York City
Zeit: Gegenwart

► Duke wird auf einem Parkdeck abgeworfen. Sobald Du Dich bewegst strömen die Aliens herbei. Die Marines können Dir die ersten Angriffswellen zwar vom Leibe halten, doch Du mußt ihnen helfen – Du beginnst mit einer .50 Sniper Rifle und einem Blaster. Wer es nötig hat, findet hier auch zusätzliche Blaster-Munition und Energie. Gehe durch das Loch, das die Aliens in die Wand geschossen haben und laufe in Richtung Fahrstuhl. Schnapp Dir das

Medikit und drücke den Knopf beim linken Fahrstuhl. Die Tür öffnet sich. Warte, bis der Fahrstuhl herab gefallen ist und springe schnell aufs Dach für einen kleinen Ritt. Sobald der Fahrstuhl stoppt, mußt Du auf eines der Gitter in der Mauer schießen. Krieche durch das Loch und klettere auf einen anderen festhängenden Fahrstuhl. Durch das Loch in der Decke gelangst Du hinein. Auch durch den Boden kannst Du Dich hangeln. Der untere Raum des Schachts ist überflutet, so nimmst Du beim Sturz keinen Schaden.

Tauche an die Oberfläche und klettere hinaus – ein weiterer Marine-Soldat gibt Dir Deckung. Das HQ befiehlt Dir einen Weg zum Untergrund zu finden. Springe über die Sandsäcke und laufe raus auf die Straße. Paß auf das Polizeiauto auf, wenn Du nach rechts läufst. Springe über die Ecke geht es den Enforcers an den Kragen. Falls Du Energie benötigst, hilft Dir ein Schuß auf den Hydranten weiter. Laufe durch die Straße. Bevor Du um die Ecke gehst, solltest Du Dir die Gasmasken anlegen. Ein Riot Pig wartet hier auf einem Truck. Erledige ihn und laufe vorbei. Folge dem Straßenverlauf bis hinter dem The Booby Trap-Club zum Bogen – wieder greifen Enforcers an. Drehe Dich nach rechts und schieße auf die Türen, um in das Dukeburger Restaurant zu gelangen. Über die Treppe geht's nach oben. Sammle die Transtek Code Karte auf, die der Marine liegen

läßt. Nimm die Extras und laufe über die Treppe nach unten, während die Aliens einen Angriff starten. Töte die beiden Riot Pigs und laufe zurück zum Parkplatz. Töte auf dem Weg dorthin die Enforcers und die Riot Pigs.

Geheimer Ort: Laufe zur Eingangstür des Booby Traps und drehe Dich so um, daß Du die Straße siehst. An der Rückseite der Säule vor Dir entdeckst Du einen Schalter. Drücke ihn, um den Club zu öffnen. Drinnen wartet eine angenehme Überraschung auf Dich!

Zeitmachinenteil: Es liegt im Schaufenster am Ende der Straße, hinter dem Polizeiauto. Ignoriere die Spice Girl-Dummies und schnapp es Dir!

Vor dem Parkplatz bläst ein freundlicher Panzer ein Loch in die Straßenabsperzung. Laufe an ihm vorbei und erschleie den Enforcer und das Riot Pig. Folge dem kurvenreichen Straßenverlauf bis zum Abhang, wo ein Army-Helikopter in Schwierigkeiten steckt. Verkrieche Dich in die Gasse zu Deiner linken. Doch Vorsicht: Von hinten und von vorne greifen Dich Grunts an. Am anderen Ende der Gasse solltest Du zunächst nach oben schauen und die Enforcers erledigen. Klettere dann über die Feuerleiter auf das Dach. Töte oben angekommen den Enforcer und laufe oben über der Mauer entlang, bis Du einen



guten Überblick über den Parkplatz hast. Erschieße die Enforcers auf dem gegenüberliegenden Dach und springe über die Plattform. Folge ihrem Verlauf, bis Du die Lüftungsschächte siehst. Du kannst Dich jetzt sicher nach unten fallen lassen.

Geheimer Ort: Hinten auf dem ersten Dach entdeckst Du in der Ecke einen Lüftungsschacht. Dort angekommen findest Du in einem Geheimversteck 50 Rifle-Munition.

Laufe durch die Gasse auf der linken Seite des großen Gebäudes und klettere über die Feuerleiter nach oben auf das Dach des Transtek Kraftwerks. Hinter dem Generator siehst Du einen Schalter an der Wand. Damit öffnest Du den Eingang zur U-Bahn. Erschieße die Enforcers, die sich hinter Dir ins Gebiet teleportieren. Laufe in Richtung der Leiter, über die Du gerade gekommen bist. Springe über die Mauer, um auf der Feuerleiter zu landen. Sammle die Granaten ein und mache Dich auf den Weg nach unten. In der Mündung der anderen Gasse gelangst Du an einen Zaun. Über die Leiter kletterst Du galant drum herum. Ein zweiter Panzer wartet hier. Der kündigt sich mit viel Radau auf die angreifenden Enforcers. Lasse Dich herab fallen, sobald das Gebiet gesichert ist. Laufe nach links zum Motel am Ende der Straße. Töte die Riot Pigs, die drinnen warten, während Du Dich nach oben zur nächsten Etage aufmachst. Achte auf die Sentry Drone, die durch ein Loch in der Wand geflogen kommt. Schnapp Dir den Granatenwerfer. Gehe durch das Loch und lasse Dich in die Gasse fallen. Über die Leiter auf der rechten Seite gelangst Du über die Mauer auf die Straße gegenüber der U-Bahn.

Geheimer Ort: Anstatt über die rechte Leiter erneut zu den Straßen zu klettern, solltest Du nach links gehen und durch die schmale Gasse zu einer anderen Leiter laufen. Über sie erreichst Du eine höhere Plattform. Folge ihrem Verlauf, bis Du auf der linken Seite ein Loch siehst. Lasse Dich dort fallen. Im Geheimversteck angekommen wartet eine junge Dame auf ihre Befreiung. Klettere über

die Leiter hinter Dir nach oben und kümmere Dich um Deine eigentliche Mission.

Betrete die U-Bahn-Station. Töte dabei die Enforcers und das Riot Pig. Hebe den Autoloader vom rechten Ende der Plattform auf und laufe dann zurück zum anderen Ende. Hinter der Ecke beim "More Meat"-Poster findest Du den Eingang zum Tunnel der zur Freiheitsstatue führt. Sie wird von Grunts, Enforcers und Riot Pigs bewacht, die sich hinter Kisten verstecken. Lege sie alle um und lange auch bei den Extras in den Kisten kräftig zu. Über die Leiter am Ende des Tunnels kannst Du das Level verlassen.

Level 2: Liberty or Death

**Ort: Liberty Island
Zeit: Gegenwart**

► Der Fuß der Freiheitsstatue wird von einem einzigen Cerberus-Geschütz bewacht. Zerstöre es mit dem Granatenwerfer und schieße danach auf das Gitter. Durch das entstehende Loch erreichst Du ein Gebiet unter der Statue. Laufe über die Stufen nach unten und weiter durch die Tür. Die Tür zum Overflow Control ist verschlossen, schnapp Dir also von links den Schlüssel. Töte den Enforcer, der vor Dir die Tür öffnet und reinige den Lagerraum hinter ihm. Fahre mit dem Lift hinab und rette das Mädel in der Ecke bevor Du die Grunts kllst und zurück nach oben gehst. Springe über das Gerüst zur Rüstung und springe im Anschluß daran zur Tür auf der anderen Seite. Gehe hindurch auf ein anderes Gerüst und erledige den Grunt, der hier das Gebiet patrouilliert. Lasse Dich nach unten auf den Boden fallen.

Geheimer Ort: Bevor Du nach links zum Schlüssel gehst, mußt Du ein kleines Bißchen nach rechts laufen und das Gitter zerschießen. Klettere in das Loch für etwas Munition für Deine Schrotflinte. Verlasse das Gebiet am anderen Ende und schlage Dich durch die

Toilettenräume, bis Du den Korridor außerhalb erreichst.

Über die Rampe geht es hinauf und weiter nach rechts in einen Raum, der mit "High Voltage" gekennzeichnet ist. Weiche den elektrischen Strahlen aus, wenn Du den Hebel umlegst, und verlasse wieder den Ort. Töte den Grunt. Laufe durch den Korridor, aus dem er kam und Du erreichst einen teilweise überfluteten Lagerraum. Töte alle Gegner. Rette das Mädel und schnapp Dir den Control Schlüssel. Schlage Dich auf dem Weg zurück zur Overflow Control-Tür durch. Öffne sie und laufe über das Gerüst. Springe über die herausgeschossene Tafel. Öffne die Tür und lasse Dich durch den Leiterschacht in den Instandhaltungstunnel fallen. Wenn Du Dich der Atomic Health nähert wirst Du von einer Horde Broodlings angegriffen. Laufe weiter durch den Tunnel, töte den Enforcer und seinen Grunt-Kumpel hinter den Sandsäcken, die den Eingang zur Pumpstation 2 bewachen.

Geheimer Ort: Du befindest Dich im zum Teil überfluteten Lagerraum. Untersuche den Raum gegenüber vom Control Schlüssel. Schieße auf das Gitter im Boden und schwimme durch das entstehende Loch. Biege an der Kreuzung nach links ab und schieße auf das Gitter an der Decke. Nimm dahinter alle Extras mit, rette das Mädel und schwimme zurück zum Lagerraum.

Schieße in der äußeren Pumpstation auf das Sentry-Geschütz auf der linken Seite und lasse Dich ins Wasser fallen. Eine überflutete Passage in der rechten Wand führt zu einem Unterwasser-Ventilator. Den mußt Du schleunigst aus dem Weg sprengen, bevor Dich die Strömung packt und in den Tod reißt. Schwimme durch den Spalt und an die Oberfläche. Ein Grunt wartet über Dir auf dem Gerüst. Wenn Du ihn erschießt fällt er hinab ins Wasser. Schnapp Dir das SMG vor Dir und erledige an der Oberfläche die Enforcers. Klettere aus dem Wasser und





laufe zum Bürogebäude. Dort findest Du nicht nur den Schlüssel für die Pumpstation, sondern auch eine weitere Frau, die es zu retten gilt. Laufe zurück zur Pumpstation, töte den Grunt auf den Gittern und klettere nach oben zur Tür, die in die innere Pumpstation führt.

Geheimer Ort: Anstatt in der Pumpstation zurück nach oben zu klettern, mußt Du auf die Plattform in Höhe der Wasseroberfläche links vom Eingangsbereich springen. Laufe durch die Tür und schau nach unten rechts in den Durchgang. Du entdeckst dort ein Gitter, auf das Du schießen kannst. Krieche in das Loch. Du findest einen Tauchanzug und etwas Munition.

Zerstöre das Sentry-Geschütz auf der anderen Seite des Raums und laufe an der Mauer entlang zum Büro. Lege den Hebel um, um den Zugangstunnel zu überfluten. Laufe zurück auf das Gerüst. Erschieße den Grunt und laufe zurück in den äußeren Raum. Springe ins Wasser und tauche durch die Unterwassertür in den Zugangstunnel. Tauche an die Oberfläche und erschieße rechts den Enforcer. Schwimme über die Trümmer hin zur Leiter am anderen Ende. Klettere an ihr hinauf und gehe nach rechts. Hinter der Ecke geht es einem Grunt an den Kragen. Lasse Dich nach unten in den unteren Gang auf der rechten Seite fallen. Laufe weiter zum Generatorraum. Töte dort alle Broodlings. Rette die Frau und finde am anderen Ende des Raums den Service-



Fahrstuhl-Paß. Erschieße die angreifenden Broodlings und laufe zurück aus dem Raum zum Service-Fahrstuhl. Öffne die Tür mit Deinem neuen Schlüssel, erledige den Grunt, und fahre mit dem Fahrstuhl hinauf zum Besucherzentrum.

Verlasse den Fahrstuhl und zerstöre gleich rechts das Sentry-Geschütz. Zwei Sentry-Dronen patrouillieren ein breitchichtiges Areal den Zentrums. Zerstöre sie, bevor Du die Tür öffnest, die vom Sentry-Geschütz bewacht wurde. Gehe in die Damentoilette auf der gegenüberliegenden Seite der Säule, bei der Du den Ort betreten hast. Befreie das Mädel. Verlasse die Toilette und gehe durch den Korridor. Eine Granate geschickt nach rechts die Treppe hoch geworfen erledigt das Sentry-Geschütz und das Riot Pig. über die Stufen geht es weiter nach oben in den Sicherheits-Kontrollraum. Nachdem Du die Gegner erledigt hast kannst Du mit Hilfe der Sicherheits-konsole die Sperrung der Fahrstühle aufheben. Kehre zum Besucherzentrum zurück und fahre mit dem linken Fahrstuhl zum Kopf der Statue.

Geheimer Ort: Gleich hinter der Tür des Sicherheits-Kontrollraums siehst Du ein Gitter, daß Du zerschießen kannst. Krieche zum anderen Ende und zerstöre auch das andere Gitter. Du gelangst in einen Geheimraum bei den Stufen, die zum Sicherheitsraum führen.

Zeitmaschinenteil: Gehe durch den gleichen Lüftungsschacht hinter der Tür zum Sicherheits-Kontrollraum. Krieche diesmal aber nicht bis zum Ende sondern zerschiesse das Gitter auf halbem Wege. Lasse Dich nach unten fallen und töte die Broodlings, bevor Du um die Ecke rennst und das Zeitmaschinenteil nimmst. Rette auch hier eine Frau.

Geheimer Ort: Laufe über die Rolltreppe im Besucherzentrum. Gehe dann nach links in den Dukeburger und rette das Mädel. Springe über die Theke und zerschiesse links das Gitter. Krieche in das Loch und Du findest einen Teleporter, der Dich zurück zu einem geheimen Gebiet hoch über dem überfluteten Korridor mit den Trümmern bringt.

Verlasse den Fahrstuhl, töte die Broodlinks und nimm die Munition, bevor Du über die Stufen hinauf zum Ausgang läufst, wo die Aliens ihre Zeitmaschine aufgestellt haben. Töte die Enforcers und verteidige die Maschine. Das Level ist geschafft, sobald das letzte Alien besiegt wurde.

Level 3: Nukelear Winter

Ort: Ruinen von New York
Zeit: Die Zukunft

► **Geheimer Ort:** Laufe zu Beginn in Richtung der Freiheitsstatue und lasse Dich ins flache Wasser fallen. Drehe Dich um und besteige die Rampe hinter Dir. Betrete den Teleporter. Du stehst jetzt auf einer Plattform mit Atomic Health.

Schnapp Dir den Extra-Blaster vor Dir, kehre der zerstören Freiheitsstatue den Rücken und gehe in die Stadt. Das HQ klärt Dich über die drei benötigten Energiezellen auf, mit denen ein Signalgeber geladen werden soll. Ignoriere den Weg nach links beim umgestürzten Block des Turms. Gehe statt dessen in das Motel vor Dir. Während Du Dich auf der Treppe auf den Weg nach oben machst, greifen Dich die ersten Apocalypse Zombies an. Laufe an ihnen vorbei und weiter nach oben zur abgesägten Schrotflinte. Wende diese auf die anderen Zombies an und schalte so alle Zombies aus, die ins Bild kommen. So gelangst Du in alle Räume und kannst die Gefangenen im Motel befreien. Krieche in den letzten Raum auf der rechten Seite des oberen Korridors und klettere durch das Loch in der Wand. Springe rüber zur gegenüberliegenden Plattform. Gehe zur Leiter am anderen Ende und klettere auf die höherliegende Plattform. über den umgestürzten Mast gelangst Du zu einer Rüstung. Lasse Dich nach unten auf die Straße fallen, wo Dich eine bekannte U-Bahn erwartet. Betrete sie noch nicht, denn rechts hinter der Ecke findest Du ein Nachtsichtgerät – achte aber auf die Parapsyche, die hier umher schweben.

Geheimer Ort: Laufe am Eingang des Motels vorbei und laufe an den Flammen vor den Kirchentoren vorbei. In einem geheimen Bereich findest Du eine Rüstung.

Zeitmaschinenteil: Anstatt die U-Bahn zu betreten solltest Du nach links durch den Schnee gehen. Achte auf den Fang Bomber LAV, der über Dir fliegt. Sammle auf dem Weg zum Ende der Passage

gejliche Munition ein. Du stößt auf eine Gefangene und das Zeitmaschinenteil.

Gehe jetzt in die U-Bahn und töte dort die beiden Road Hogs. Schnapp Dir das Scharfschützengewehr am linken Ende der Plattform und dann die Alpha-Energiezelle am anderen Ende. Wenn Du diese nimmst stürzen sich Enforcers auf Dich. Nutze den U-Bahn-Wagen und die Säulen als Deckung und töte Deine Gegner. Folge dem Verlauf des Tunnels und klettere am anderen Ende an des Zugs nach oben. Du findest Röhrenbomben. über die Leiter links von Dir entdeckst Du eine gefangene Frau. Lasse Dich fallen, so daß Du beim Eingang der U-Bahn stehst. Schläge Dich bis zum Motel durch (auf dem Weg dorthin ist ein weiteres Mädel zu retten). Bei den brennenden Wagen geht es einige Zombies und War Pigs an Leder. Draußen vor dem Hotel geht es nach rechts und weiter zum Spalt in der Straße vor Dir. Laufe links über die Plattform und springe nach unten zum nächsten Fahrzeug, das aus der Giftbrühe ragt. Springe von Wagen zu Wagen nach links um die Ecke, bis Du wieder auf festem Grund und Boden stehst.

Kletterst Du zurück auf Straßenhöhe stürzen sich von links oben aus dem Gebäude heraus zwei Sentry Dronen auf Dich. Erledige sie aus sicherer Entfernung mit dem Scharfschützengewehr und laufe im Anschluß daran geradewegs durch die Straße. Hüpfle nach rechts in die Öffnung und rette das Mädel, nachdem Du Dich um die War Pigs gekümmert hast. Drei weitere Dronen kommen herbei, wenn Du den Spalt in der Straße erreicht hast. Zerstöre sie und springe über das Loch. Nimm dabei auch den Havoc Multi-launcher mit. Auf der anderen Seite wirst Du von einem Fang Bomber LAV angegriffen. Weiche seine Angriffen aus und warte darauf, bis er zu einem neuen Angriff ansetzt. Im gleichen Moment bringt ihn eine Salve aus Raketen zu Boden. Laufe weiter bis zum eisigen Abhang beim Hardware-Laden. Springe links auf die Plattform, um den Enforcer Scharfschützen besser aufs Korn nehmen zu können. Lasse Dich im Anschluß daran nach unten fallen und laufe nach rechts.

Vor Dir siehst Du einen Parkplatz wo Duke sein Abenteuer begann. Erschieße das War Pig, das aus dem Durchgang kommt und betrete das Gebäude. Töte das lauernde Road Hog und erreiche mit dem Alien Teleporter die obere Etage. Laufe vorwärts und mache Dich auf einen Kampf mit einem Fang LAV gefaßt. Nimm dann die Delta Energiezelle. Heile mit dem Alien Regenerator Deine Wunden und schlage Dich durch den Teleporter hindurch zurück zu den Straßen.

Gehe nach rechts und am kaputten Campingwagen vorbei. Vor Dir siehst Du eine weitere U-Bahn. Du mußt wieder in den Untergrund gelangen. Laufe um die Ecke und rette zunächst das Mädel, das außerhalb des Erotic Cake Shops festgebunden ist. In der U-Bahn selbst warten einige Apocalypse Zombies auf einer Plattform auf Dich. Ein Venom Gunship versucht den Eingang hinter Dir zu blockieren. Vernichte die Zombies und schnapp Dir die wärmeschendenden Raketen, um mit ihnen das Gunship zu zerstören. Laufe durch den Tunnel nach rechts, wo ein Zug durch die Wand gefahren ist. Das Wasser hier ist elektrisch geladen. Springe also über die Dächer der Waggonen bis zum anderen Ende. Betrete den Service Zugangstunnel in der Wand und folge seinem Verlauf, bis ein Ventilator Deinen Weg versperrt. Zerschieße das Gitter im Boden des Tunnels und lasse Dich auf das Rohr darunter fallen. Laufe auf diesem entlang und Du findest die Beta Energiezelle. Lasse Dich hinab fallen und schnapp Dir die Zelle. Eine Zwischensequenz zeigt Dir, wo es als nächstes hinget. Über die Plattformen an der hinteren Wand erreichst Du hängenden Schienen. Über diese kannst Du in einen höheren Tunnel klettern. Halte nach einem Luftloch in der Wand über dem Transek-Schild Ausschau. Krieche in diesem entlang, bis Du die Hauptplattform erreichst.

Geheimer Ort: Direkt gegenüber vom Medikit im Eingang der U-Bahn siehst Du einen Riß in einer Wand. Sprengle dort mit Deinem Granatenwerfer ein Loch hinein. Im geheimen Gebiet dahinter findest Du jede Menge Munition und ein Mädel, das es zu retten gilt. Außerdem

stellen sich Dir einige Apocalypse Zombies in den Weg.

Verlasse die U-Bahn-Station und laufe zurück zur Plattform des eisigen Abhangs, wo ein Enforcer Scharfschütze auf Dich gewartet hatte. Achte auf einen weiteren Scharfschützen hinter einem hohen Fenster, während Du durch die Straße und um die Ecke läufst. Kämpfe Dich an den Schweinen und Zombies vorbei, während Du auf dem Abhang zu den Feuern läufst. Weiche diesen aus, rette rechts vom Eingang das Mädel und laufe in die Bank. Erledige die Gegner hinter den Schaltern. Betrete den unteren Bereich des Fahrstuhlachsachs. Eine Leiter bringt Dich nach oben, wo Du einen Alien Teleporter auf einer Plattform entdeckst. Dieser befördert Dich weiter nach oben und setzt Dich vor einem Parapsyche ab. Springe nach dem Kampf über den Schacht und greife nach der Leiter, um über sie weiter nach oben in den Schienentunnel zu klettern. Vernichte die Parapsyche und laufe über die ausgeweitete Strecke zum Signalgeber auf der anderen Seite. Aktiviere das Signal und lasse Dich selbst aus dem Level fahren. Falls Du in das geheime Level möchtest, mußt Du hier von der Strecke springen und das Mädel auf dem Dach retten. Springe dann in das Wasser unter dem Dach auf der rechten Seite. Schwimme nach links. Dort entdeckst Du den Zugang zur Wetworld.

Geheimlevel: Wetworld

Ort: Man Made Atoll, irgendwo im atlantischen Ozean
Zeit: Die Zukunft

Dieses Level erreichst Du über den geheimen Ausgang im Nuklear Winter.

► Schwimme von Deiner Startposition aus an die Oberfläche und erschieße den



Battle Enforcer vor Dir. Springe aus dem Wasser auf die Plattform und klettere auf der Leiter nach oben, um den Beschuß der Scharfschützen zu entgehen. Von dieser Plattform aus geht es weiter am Rand des Levels entlang durch kleinere Räume und über andere Plattformen hinweg. Erschieße jeweils die Scharfschützen auf jeder der Plattformen, bis Du die letzte erreicht hast. Schnapp Dir dort auf der rechten Seite den Sauerstofftank aus der Nische – den brauchst Du später –, bevor Du durch die Tür gegenüber von der Sauerstofftank-Kammer gehst.

Der Durchgang führt Dich zu einer kleinen Halle. Töte dort den Battle Enforcer und rette das Mädel. Gehe im Anschluß daran durch die Tür auf der rechten Seite. Sobald Du durchgegangen bist bleibt keine Zeit für eine Pause. Gelange direkt hinter die Holzkiste vor Dir und nutze diesen sicheren Ort, um alle Monster im Gebiet als Scharfschütze zu erledigen. Sobald alle tot sind und die Küste bereinigt ist, solltest Du nach einem umgekippten Schiff mit roten Seiten suchen. Du kannst es von dem Punkt aus sehen, wo Du gerade stehst. Springe dann von der Plattform und schwimme in dessen Richtung. Tauche beim Schiff hinab in die Tiefen und weiter durch ein Loch in einem der Schornsteine des Schiffs. Schwimme an die Oberfläche. Springe aus dem Schornstein in den teilweise überfluteten Raum. Unter Wasser entdeckst Du einen Durchgang. Öffne ihn und tauche in die Passage auf der anderen Seite. Von hier aus kannst Du direkt weiter zur nächsten Tür schwimmen. Betrete den Raum, nimm den Schlüssel und schwimme zurück zum Schornstein. Schwimme aus diesem heraus aus dem Schiff und kehre zur Plattform zurück, von der Du zum ersten Mal ins Wasser gehüpft bist (unter ihr findest Du eine Leiter).

Von dieser Plattform aus geht es nach links durch die Tür in den Raum mit dem Alien Regenerator. Rette das Mädel, sprengte die Fässer und lasse Dich durch das Loch in

der gegenüberliegenden Ecke fallen. Zerstöre die Dronen und schwimme durch die überfluteten Räume bis in den letzten. Durch ein Loch in der Decke des Raums kannst Du an die Oberfläche schwimmen. Du gelangst auf eine Plattform. Töte von dort aus alle Enforcers und springe auf den Rumpf des umgekippten Schiffs, in dem Du vorher geschwommen bist. Laufe über den Rumpf und springe durch den Durchgang im Turm auf der linken Seite. Öffne darin die Tür mit dem Schlüssel, den Du vorher eingesammelt hast. Gehe durch den Durchgang auf der anderen Seite. Achte auf das Sentry-Geschütz an der Decke und laufe weiter durch die Tür.

Springe vom Gebiet auf der anderen Seite aus zurück auf den Rumpf des Schiffs rechts von Dir. Weiter geht es im Sprung zu den Plattformen vor Dir. Gehe durch den Durchgang auf der linken Seite der oberen Plattform und in den Raum auf der anderen Seite. Rette die Frau und sprengte die Kisten mit dem Schießpulver. So öffnest Du ein Loch in der Wand. Gehe durch das Loch, weiche der Säure aus, und weiter durch den Durchgang auf der rechten Seite. Weiter geht's durch einige kleinere Räume bis zu einem Raum mit einem Hebel. Lege diesen um, gehe wieder durch die Tür und lasse Dich ins Wasser darunter fallen. Zerstöre die Parapsyches und Dronen. Unter Wasser wurde eine Tür geöffnet. Gehe durch sie durch. Arbeite Dich durch die Löcher in den Wänden durch zwei kleine Räume, bis Du den letzten Raum erreichst. Dort geht es durch das Loch in der Decke. Oben angekommen siehst Du einen Ballon. Springe rüber und laufe über den Abhang zum Ballon. Du hast das Ende des Levels erreicht.

springe dann hinab auf das Dach des Zuges, um die Extras einzusammeln. Töte die Parapsyches die aus dem Tunnel heraus geschwebt kommen und vernichte den Enforcer, welcher sich hinein teleportiert um sich an Dir zu rächen. Bewege Dich zu dem Feuer spielenden Rohr auf der linken Seite und ducke Dich in dem Seitentunnel davor. Kümmere Dich um den Enforcer, der sich von oben herabfallen läßt, und klettere dann die Leiter hinauf, die zur Hintertür von Travis' Taxis führt. Vernichte den Road Hog auf der anderen Seite der Tür und plündere die Werkstatt. Töte den Enforcer, welcher die Garagentür öffnet, und gehe hinaus auf die Straße.

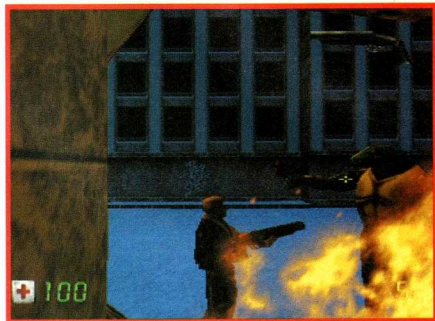
Stürme nach Vorne und lege die miesen Typen um, welche die Appartementwand vor Dir zerstören. Laufe in das von ihnen geschaffene Loch, um die Frau zu retten, dann mußt Du die hölzerne Kiste und den Vorsprung benutzen um auf das Dach des Eager Beaver Lastwagens zu gelangen und das Scharfschützen-Gewehr zu bekommen. Durch das Fenster kannst Du den Enforcer umlegen und dann zurück in den Appartement-Block springen. Renne entlang dem Korridor zu der aufgebrochenen Wand, und bewege Dich nach rechts, um einige Parapsyches abzuknallen. Stürze Dich ins Wasser und schwimme links vorbei an dem Kraftfeld. Tauche und schwimme entlang dem überfluteten Tunnel wo in einer felsigen Gegend ein Venom Gunship schwebt. Zerstöre dieses und schwimme durch den Pool hinüber zu einem größeren Tunnel, welcher zu einer Luftscheule unter Wasser führt. Drücke den Schalter um das Wasser aus der Luftscheule zu lassen und öffne die inneren Türen. Dann kannst Du den Enforcer Scharfschützen vernichten, der den Eingang zur Ladestation bewacht.

Springe in den Teleporter und mach Dich bereit, die wartenden Enforcers zu töten. Folge dem Verlauf des organischen Tunnels, bis Du einen Generator am Ende in der rechten Wand sehen kannst. Halte Abstand und eröffne das Feuer – wenn der Generator explodiert, löst er eine Kettenreaktion von Explosionen aus, die Dich verfolgen, während Du zu fliehen

Level 4: Fallout

Ort: East Coast Badlands
Zeit: Die Zukunft

► Renne aus dem Verkehrstunnel, aber nimm Dich vor dem Ceburus-Geschütz auf der anderen Seite der zerbrochenen Brücke in acht. Zerstöre dieses und



versuchst. Der Ausgang befindet sich vor Dir. Zerstöre den Generator und laufe um die Ecke, wo Dich ein War Hog und Sentry-Geschütze erwarten – wenn Du sie nicht tötest, erledigt die Explosionswelle die Aufgabe für Dich. Lasse Dich nach unten fallen und laufe durch die felsige Passage zum Pool. Schalte dort den Scharfschützen aus. Schwimme dorthin zurück, wo einst das Kraftfeld war. An der Spalte geht es entlang bis zur Stirnseite des Kliffs.

Schlage Dich durch die angreifenden Zombies und Road Hogs, die sich in den Apartments eingenistet haben. Schalte auch das Sentry-Geschütz aus, das außerhalb der Fenster das Gebiet patrouilliert. Springe aus dem Fenster und rüber auf die felsige Plattform, die an der Kliffwand entlang führt. Auf Deinem Weg stellen sich Dir weitere Enforcers und Zombies in die Quere. Auch wenn Du das Dach betrittst, teleportieren sich weitere Enforcers ins Geschehen. Töte sie und nutze den Mast als Brücke zum zweiten Dach. Erschleibe dort die Enforcers, springe nach unten und erreiche die Leiter in der fernen Ecke. Achte auf den Scharfschützen, der die Leiter bewacht. Klettere über sie in die felsige Passage, die Dich zur Außenseite der Militärbasis und damit zum Ende des Levels bringt.

Zeitmaschinenteil: Bevor es über die Leiter zum Ende des Levels geht, lasse Dich von den ausgebrannten Gebäuden nach unten auf den Boden fallen. Mache Jagd auf die Apocalypse Zombies. In einer Ecke findest Du das nächste Teil der Zeitmaschine. In einer anderen führt eine Leiter nach oben auf das Dach.

Level 5: Under Siege

Ort: *US Special Forces Basis, East Coast Badlands*
Zeit: *Die Zukunft*

► Ignoriere links den Abhang und gehe geradeaus weiter. Töte die Schweine während Deines Laufs über die Plattform. Nutze die Felsen als Deckung, wenn Du den Enforcer Scharfschützen erledigt. Feuere mit Raketen und Granaten auf das Cerberus-Geschütz außerhalb des Tunnelleingangs. Lasse Dich hinabfallen und renne in den Tunnel – Dir bleiben jetzt ein paar Minuten, um zur Haupttür zu gelangen, bevor die Aliens durchbrechen. Weiche den Flammen und Löchern aus und zerstöre die Sentry Dronen, Pigs und Enforcers, die Dich stoppen wollen. Folge den Pfeilen auf dem Boden entlang des Tunnels. Hinter

der Ecke geht es durch die Tür hinter dem APC. Wende dahinter auf das Gorgon-Geschütz Deine stärkste Waffe an, bevor es auf Dich schießt.

Geheimer Ort: Kurz vor dem Ende des Abhangs, über den Du zu Beginn hinab gelaufen bist, hängt eine Leiter, an die Du springen kannst. Klettere nach oben und krieche in den kleinen Tunnel rechts von Dir zu den Röhrenbomben.

Geheimer Ort: Kurz nachdem Du das Riot Pig mit dem Granatenwerfer auf Deinem Weg zum Tunnel der Armee-Basis umgelegt hast, entdeckst Du einen Riß in der Wand. Spreng hier ein Loch mit den Granaten und Du findest einige wärmesuchende Raketen und ein Mädel, das auf seine Rettung wartet.

Laufe zurück zum ausgebrannten Wachposten und laufe hinten über die Stufen nach unten. Säubere den Sicherheits-Kontrollraum auf der linken Seite und fahre mit dem Lift in die untere Etage. Gehe durch die erste Tür auf der linken Seite in die Garage. Töte die Parapsyche und das Cerberus-Geschütz, die den Schlüssel für die Waffenkammer bewachen. Nimm den Schlüssel und den Havoc Multilauncher. Verlasse dann die Garage durch die Tür, durch die Du kamst. Gehe am Medizinzentrum vorbei und weiter links durch die Tür. Kämpfe Dich bis zur Tür der Rüstungskammer durch – öffne sie und wirf einige Röhrenbomben, um die Laserfallen auszulösen. Schnapp Dir die Extras in der Rüstungskammer und gehe durch die Tür in der hinteren Wand. Nimm die Gasmaske und töte alle Zombies, die auf Dich zukommen. Betätige dann den Schalter im hinteren Tunnel, um Dich selbst zu befreien.

Kehe zurück zur medizinischen Einrichtung wo ein Enforcer Scharfschütze auf Dich wartet. Schütze Dich mit der Gasmaske vor den giftigen Gasen, während Du durch das Gebäude stiefelst. Gehe nach rechts und durch die Luftschleuse. Töte die Zombies und den Broodling im roten Gebiet und gehe rechts durch die Tür ins Labor. Gehe durch die Tür in der hinteren linken Ecke.



Laufe an den Broodlings-Gläsern vorbei und schnapp Dir den Freezethrower. Drehe Dich um und vernichte die aus den Gläsern kommenden Broodlings. Lege den Hebel in der hinteren Nische um. Friere den Rest der Broodlings ein und laufe aus der medizinischen Einrichtung.

Zeitmaschinenteil: Laufe zum Ende des Ganges vorbei an den Temporal Research Labs und durch die Tür auf der linken Seite. Töte die Scharfschützen dahinter und rette die Frau. Nimm das Zeitmaschinenteil. Klettere an den Kisten in der Ecke des Raums hinauf und durch das Gitter auf der Seite. Krieche durch das geheime Gebiet und laufe an der Kreuzung nach rechts zum Medikit – Du endest im Raum, aus dem Du kamst.

Laufe um die Ecke, wo eine Laserfalle und einige Fässer den Weg zu den Temporal Research Labs blockieren; eine Röhrenbombe öffnet Dir den Weg. Umgehe das neue Loch im Boden und laufe durch die Tür. Töte die Road Hogs und den Enforcer, der sich nach innen ins Gebiet teleportiert. Laufe rechts in den Raum über dem "No Entry" geschrieben steht. Lege den Hebel um, vernichte die Enforcers und laufe durch den Raum zur großen Kammer mit der Zeitmaschine. Laufe hier geradewegs über die Wege und durch die Tür vor Dir, um das Level zu verlassen.

Boss-Kampf: Boss Hog

Ort: *US Special Forces Base, East Coast Badlands*
Zeit: *Die Zukunft*

► Nimm den Havoc Multilauncher und warte hier, bis der Boss Hog vorbei ist. Laufe über die Steigung nach oben und schieße ihm in den Rücken. Setze so viele Raketen und wärmesuchende Raketen wie möglich ein



und weiche dabei seinen Angriffen aus. Bleibe ständig in Bewegung – wenn Du still stehst, landet mit Sicherheit schnell eine Bombe auf Dir. Boss Hog nimmt am meisten Schaden von den Röhrenbomben, also lege ihm einige in den Weg und löse sie im richtigen Moment aus. Komme ihm auch nicht zu nah – Boss Hog kann Dich mit einem Schlag zerschmettern. Versuche es so oft wie möglich hinter ihm zu gelangen – Das Heck seines Panzers ist sein wunder Punkt (es leuchtet rot, wenn Du es triffst). Bearbeite ihn mit Sprengstoff, bis er den Löffel ablegt.

Level 6: Dry Town

Ort: Dry Town, Kalifornien
Zeit: 1848

► Laufe geradeaus und um die Kurve nach links. Töte den Savage Grunt und die Sentry-Drone auf Deinem Weg. Gehe in den Saloon auf der rechten Seite und töte die Gegner im Hauptraum, über die Treppe geht es nach oben. Schalte die Gegner aus und öffne die Tür vor Dir. Säubere den Raum, gehe links durch die Tür und töte den Savage Grunt beim Fenster. Er läßt die Plunger Box fallen. Hebe sie auf und springe aus dem Fenster. Töte die bösen Jungs im Hinterhof und laufe nach rechts zum niedrigen Tor. Springe drüber hinweg und laufe durch die Gasse zur Hauptstraße.

Schalte den Enforcer Scharfschützen auf dem Dach aus. Laufe nach rechts am Wagen vorbei und krieche durch die Tür auf der linken Seite ins Goldminen-Hotel. Töte sämtliche Gegner. Im Anschluß an den Kampf öffnest sich das Schloß der rechten Tür. Gehe hindurch, erschieße den Scharfschützen und die anderen Enforcers und gehe über die Stufen nach oben. Weiter geht es durch den Korridor auf der linken Seite. Töte die Enforcers und laufe weiter nach links. Die Türen am Ende dieses

Korridors öffnen sich bei Annäherung. Töte die Enforcers und gehe in den Raum vor Dir. Du findest den Hotellschlüssel. Nimm ihn, drehe Dich um und feue auf den Enforcer hinter Dir. Laufe zurück zum Fuß der Treppe und gehe nach rechts durch den Korridor. Öffne die Tür. Dahinter öffnet sich rechts eine weitere Tür. Gehe raus und laufe an der Kanone vorbei, um die Lunte aufzunehmen. Kümmere Dich um die Battle Enforcers und schieße Dich durch das Hotel zur Tür, durch die Du zuerst kamst. Sie wird nun wieder offen sein.

Folge dem Straßenverlauf vor Dir und achte auf lauernde Gegner und Sentry-Dronen. Gehe durch das offene Tor auf der linken Seite und dahinter nach rechts. Laufe am Gebäude des Sheriffs und am Goldgräber-Saloon vorbei und gehe an der Gabelung nach rechts. Betrete die Pferdeställe. Die Tür hinter Dir schließt sich. Du stehst völlig im Dunkeln und Gegner greifen an. Töte sie alle und klettere über die Leiter ganz nach oben. Gehe durch die Tür und eröffne das Feuer auf die Savage Grunts. Links öffnet sich nach dem Kampf die Tür. Schieße Dich durch bis zum Hinterraum und gehe hinauf zum Raum des Cashiers. Du findest den Saloon-Schlüssel. Laufe zurück zum Raum, wo die zwei Savage Grunts waren. Eine neuer Weg nach draußen hat sich in der Rückwand geöffnet. Gehe durch den Durchgang und sprengte Dich durch den Goldgräber auf die Straße.

Laufe an der Gabelung entlang und gehe diesmal nach links in das Miner 69'er. Säubere die Eingangshalle und rette das Mädel. Gehe über die Treppe nach oben und öffne rechts die erste Tür. Töte die Aliens im Raum, um die nächste Tür zu öffnen – mache dies solange, bis Du ein Fenster erreichst, durch das Du auf einen Pool in der Ferne blicken kannst. Springe hinaus und laufe in Richtung der Insel in der Mitte des Pools und Du wirst rechts eine Leiter entdecken. Klettere auf ihr nach oben und über die Dächer, bis Du Dich wieder auf die Straße fallen lassen kannst. Schlage Dich auf der Straße durch. Stirbt der letzte Enforcer, wird ein Loch in die

Rückwand des Gefängnisses gesprengt. Gehe durch die Zelle, rette die Frau und laufe durch das Büro des Sheriffs. Gehe draußen angekommen nach rechts und laufe zurück zur Federal Bank.

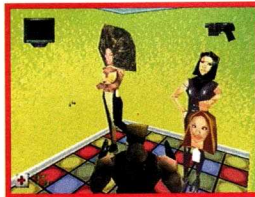
Zeitmachinenteil: Wenn Du nach der Aufnahme des TNT-Fasses aus dem Pool springst, ignoriere die Leiter und laufe durch die Tür unter dem Fenster, aus dem Du vorher gesprungen bist. Dort entdeckst Du nicht nur ein Teil der Zeitmaschine, sondern auch eine Frau, die es zu retten gilt!

Töte in der Bank den Enforcer und betätige den Schalter an der hinteren Wand. Dieser öffnet Dir den Lift, der Dich nach unten in die Stahlkammer befördert. Fahre nach unten und ziehe an der Kette auf der linken Seite. Töte die Enforcers und rette die drei Mädels. Gehe durch den Spalt auf der linken Seite, um den Safe zu erreichen. Sprengte diesen auf, schnapp Dir die Scheibe mit den Alien-Plänen und verlasse das Level.

Level 7: Jail Break

Ort: Federal Jail, Neu Mexiko
Zeit: 1848

► Nähere Dich der Tür zu Deinem Gefängnis und warte darauf, bis der Enforcer ankommt. Schlage ihn nach draußen und verlasse die Zelle. Gehe nach links und renne in Richtung Metalltür am Ende. Diese öffnet sich – schalte die Enforcers aus und nimm die Waffe. Folge dem Verlauf des Korridors vor Dir. Am anderen Ende siehst Du zwei Enforcers. Töte sie schnell, bevor sie den Alarm auslösen können. Laufe an der Tür vorbei, die sie bewacht haben und um die Ecke nach rechts. Am Ende des Korridors entdeckst Du einen Durchgang in der linken Wand. Gehe hindurch zu Zellenblock F und schlage Dich bis zum Ende durch. In der letzten Zelle auf der rechten Seite stößt Du auf ein Cowgirl. Befreie sie und sie wird sich als hilfreich erweisen. Nähere Dich ihr und gehe aus dem Weg, während sie zur Tür läuft,



durch die Du vorher kamst. Folge ihr – sie zieht einen Hebel und Du kannst den anderen umlegen. Diese Aktion öffnet die Tür zu Zellenblock G.

Geheimer Ort: Nach der Rettung des Mädchens gehe es zurück. Öffne die Zelle auf der linken Seite. Krieche in den Spalt am Ende des Betts. Du findest dort einen Heiltrank. Rette die Frau in der Zelle am anderen Ende.

Säubere den Zellenblock und befreie das Cowgirl in der letzten Zelle auf der rechten Seite. Folge ihr und sie hilft Dir dabei die Tür des Flügels zu öffnen. Rette aber vorher die Frau in der angrenzenden Zelle. Laufe vorwärts, schalte den Enforcer und den Scharfschützen im Wachturm aus. Renne durch den Bogengang und vernichte die Enforcers außerhalb des Festnahme-Blocks. Zerstöre die Sentry-Dronen, die links über die Treppe kommen. Betrete den Festnahme-Block. Kümmer Dich hier um die Wächter und laufe runter zur zweiten Tür auf der linken Seite. Töte in der Zelle die Enforcers und nimm den Schlüssel zum Ostflügel aus dem zweiten Lagerraum. Verlasse den Block, über den bekannten Weg und laufe außen nach links zur Tür im Ostflügel.

Geheimer Ort: Gleich nachdem Du durch die Tür gegangen bist, die vom Cowgirl geöffnet wurde, kriechst Du links durch einen Spalt. Nimm die Extras und krieche in den anderen Spalt, den Du an den Spinnweben auf der rechten Seite des Raums erkennst. Hinter einer weiteren Höhle mußt Du Dich in einen Fluß fallen lassen – über ihn erreichst Du einen Pool am Ende, wo Du zwei weitere Frauen retten kannst. Schwimme durch die Unterwasser-Passage und springe aus dem Brunnen außerhalb des Festnahme-Blocks.

Zeitmaschinenteil: Wenn Du den Festnahme-Block betrittst, um den Schlüssel für den Ostflügel aufzuheben, untersuche auch den ersten und dritten Lagerraum. Im ersten Raum entdeckst Du eine Frau, im dritten liegt ein Teil der Zeitmaschine.

Laufe hinein und schalte rechts die Sentry-Dronen aus. Der Bogengang vor Dir führt Dich ins Offene. Drei Scharfschützen-Enforcer bewachen dort das Gebiet. Töte sie und klettere über die Leiter hinauf auf ihren Standort auf der rechten Seite. Laufe entlang bis zum Ende und nimm den Schlüssel für den Südflügel. Laufe innerhalb des Ostflügels zurück und laufe nach links, um die Tür zum Südflügel zu öffnen. Schalte links die Enforcers aus, bevor Du geradeaus weiter läufst. Weiche dem Scharfschützen im Wachturm auf der linken Seite aus und laufe an der Tür vorbei, die zum Zellenblock H führt. Öffne sie und öffne alle Zellen, um zwei weitere Frauen zu finden. Betrete auf der rechten Seite die dritte Zelle – ein Loch in der hinteren Wand führt zu einem Netzwerk aus Höhlen. Der erste Tunnel auf der rechten Seite ist eine Sackgasse; laufe hinter ihm weiter nach rechts und Du erreichst einen Pool. Springe hinein, schwimme zum anderen Ende und klettere hinaus, um die letzte Frau zu retten. Schwimme rüber zur Plattform auf der rechten Seite und klettere aus dem Wasser, um das Level zu beenden.

Geheimer Ort: Hoch oben im Turm des letzten Scharfschützen liegt der Schlüssel für den Nordflügel. Wenn Du zurück durch das Level läufst und alle verbliebenen Türen öffnest findest Du einen Hof gleich hinter einer Stahltür mit einem großen Tor. Öffne dieses mit dem Schlüssel und Du gelangst in den letzten Geheimort des Levels.

Level 8: Up Ship Creek

Ort: Captured Paddle Steamer,
Pecos River, Neu Mexiko
Zeit: 2:48

► Laufe links auf der Plattform entlang durch die Höhle. Schalte das Sentry-Geschütz aus. Am Ende der Höhlen erblickst Du eine außerirdische Gebäudestruktur links von den verschlossenen Toren. Laufe nach vorne,

weiche dem Beschuß der Cerberus-Geschütze aus und gehe durch den Alien Teleporter auf der Plattform. Betätige den ersten Schalter im Kontrollraum, um alle Cerberus- und Gorgon-Geschütze des Schiffes zu deaktivieren. Der zweite Schalter öffnet einen Weg, der aus dem Raum führt. Jetzt kannst Du entweder ins Wasser springen und zum Heck des Bootes schwimmen, bevor Du auf das Boot bei den unteren Strecken springst. Betrete es durch die Tür bei den deaktivierten Geschützen oder gehe einfach in den gegenüberliegenden Teleporter, von dem aus Du den Ort betreten hast.

Ein Kraftfeld versperrt Dir den Weg. Gehe rechts durch den Durchgang und laufe durch die Küche und das Eßzimmer bis zum Korridor. Töte auf dem Weg sämtliche Enforcers und Dronen. Weiter geht es nach rechts aus dem Eßzimmer heraus bis zu einer Gabelung – gehe nach rechts und weiter durch die erste Tür auf der linken Seite. Gehe hindurch auf in den Raum mit der Bühne und weiter nach links über die Steigung auf den Balkon. Am Ende des Balkons liegt der Level Eins Sicherheitsausweis.

Geheimer Ort: Im hinteren Bereich der Passage, die zum Raum mit der Bühne führt, entdeckst Du einen Aufstieg zum oberen Deck. Laufe nach links um die Cerberus-Geschütze herum und weiter zum Ende. Du findest den Backstage Schlüssel. Gehe zurück zur Bühne und wende den Schlüssel auf das Schlüsselloch auf der linken Seite an. Du öffnest den Vorhang und bringst eine Frau und tonnenweise Extras zum Vorschein.

Zurück führt Dich Dein Weg zum Kraftfeld. Das kannst Du jetzt ausschalten. Gehe jetzt durch die Tür. Springe durch den Alien Teleporter direkt auf der linken Seite. Du findest Dich im Motorenraum wieder. Laufe nach vorne und gehe durch die Tür auf der rechten Seite vorbei an Kohlenhaufen und durch einen Durchgang. Der erste Cyborg



Enforcer greift Dich hier an. Bleibe in Bewegung und triff ihn mit so viel Feuerkraft, wie Du auf Lager hast. Anschließend geht es durch den Durchgang gegenüber dem es, aus dem er kam. Laufe ihm Lebenserhaltungsraum an den Banken vorbei und durch den Bogenang in den Hängemattenraum. Links geht es in einen Korridor außerhalb.

Dieser Gang hat auf der rechten Seite drei Durchgänge. Die erste und letzte Tür führt zu Räumen voller Kisten. In jeder wartet eine Frau auf ihre Befreiung und ein Cyborg Enforcer, den es zu töten gilt. Mit dem Tod dieser kannst Du weiter bis zur Tür hinter dem entferntesten Raum gehen und ihn öffnen. Töte innen die Drone, gehe am Ende durch die Tür, nimm den Level Zwei Sicherheitsausweis und betrete den Alien Teleporter. Der befördert Dich in den oberen Kabinenabschnitt der Passagiere.

Geheimer Ort: Sobald Du aus dem Teleporter steigst geht es weiter in den Raum hinter der grauen Säule vor Dir. Laufe nach hinten in den Raum hinein und öffne den Schrank, in dem Du etwas Munition für die Magnum findest.

Weiche der Extermination Drone aus, drehe Dich um und gehe durch den Korridor hinter Dir. Du betrittst den Raum auf der linken Seite. Rette im Durchgang davor das Mädel. Schalte das Kraftfeld aus, gehe um die Ecke und töte den Scharfschützen. Öffne die Tür auf der linken Seite und zerstöre das Sentry-Geschütz und die Drone, bevor Du die drei Generatoren in diesem Raum sprengst. Rette die Frauen in der nun offenen Sektion, verlasse den Ort durch die Tür, durch die Du kamst und laufe durch deaktivierte Kraftfeld zu Deiner linken. Weiter geht's durch den Korridor und durch den Kasinoraum. Schalte die Cyborg Enforcers und die Sentry-Geschütze auf dem Weg aus. Du erreichst einen Raum mit organischen Ranken und Spore Eiern – zerstöre die Eier und schnapp Dir den Level Drei Sicherheitsausweis.



Kehe zum Platz zurück, wo Du Dich hast reinteportieren lassen. Zwei Cyborg Enforcers greifen Dich an. Vernichte sie und laufe zum Kraftfeld auf der anderen Seite des Raums. Ein anderer Cyborg greift von links an, bevor Du das Kraftfeld deaktivieren kannst. Renne über die Stufen nach oben zu den beiden Sentry-Dronen, die die Brücke bewachen. Schnapp Dir den Level Vier Sicherheitsausweis. Laufe zurück nach unten und gehe durch den Teleporter auf der rechten Seite.

Zeitmaschinenteil: Wenn Du den dritten Enforcer erledigt hast, der durch die Wand beim Kraftfeld auf Dich zugestürzt kam, untersuche den Raum aus dem er kam. Drinnen findest Du eine Frau vor und das nächste Teil der Zeitmaschine.

Deaktiviere die letzten Kraftfelder mit dem Schalter vor Dir und gehe rechts durch den Durchgang. Töte den letzten Cyborg Enforcer und laufe nach rechts zum Alien Teleporter. Du kannst jetzt in diesen gehen, um das Level zu verlassen oder Du läufst zurück durch das Level und rettest das Mädel, das vor dem Kasino wartet – das Kraftfeld, das sie vorher umgab, ist nun verschwunden.

Level 9: Fort Roswell

Ort: Fort Roswell, Neu Mexiko
Zeit: 1848

► Verlasse die Höhle und folge der Route in den Canyon. Weiche dem Kanonenfeuer und den herabfallenden Felsen aus. Töte die Enforcers mit den Kanonen. Du erreichst die Haupttore des Forts. Gehe durch das Tor und töte die Grunts und Enforcers im Hof, plus den Enforcer, der hinter Dir hervor kommt. Links öffnet sich jetzt die Tür. Gehe durch die Tür, schieße auf das Faß bei der Stolperfalle aus sicherer Distanz und klettere links an der Leiter hinauf.

Gehe durch die Tür am Ende des Gangs, erschieße den Cowboy und den Enforcer und laufe rechts durch die Tür. Erledige den Savage Grunt und

überquere den Gang, der in den Turm mit den Kanonen führt. Töte den Enforcer hinter dem Durchgang auf der rechten Seite und schnapp Dir den Schlüssel für die Barracken zwischen den Kanonen. Gehe rechts durch die Tür. Laufe an der Zinne entlang, vorbei an dem Feuer auf der rechten Seite, bis Du die Geschütz-Plattform erreichst. Erschieße den Savage Grunt, der über die Mauer klettert und öffne auf der rechten Seite die Tür mit dem Schlüsselloch daneben.

Gehe durch den Kojenraum und erledige die Bewohner. Du erreichst eine weitere Zinne, die zur nächsten Tür führt. An dieser Stelle kannst Du Dich hinab fallen lassen. Rette so das Mädel auf der rechten Seite, bevor Du zurück nach oben gehst. Weiche den Dynamit-Angriffen des Cowboys und der Extermination Drone aus. Gehe durch die Tür am Ende des Gangs. Weiter geht's durch die Tür auf der rechten Seite. Schieß Dich an der Zinne entlang. Die Tür am Ende führt in einen Raum mit einer Feuerstelle.

Geheimer Ort: Es ist keine Überraschung, daß die Duke-große Feuerstelle zu einem geheimen Ort führt. Die Flammen sind nur eine Illusion. Laufe durch sie hindurch und lasse Dich nach unten zu den Extras fallen, bevor Du über die Leiter hinter Dir zurück nach oben kletterst.

Gehe durch den Durchgang auf der linken Seite und zerstöre die Fässer unter Dir, bevor Du dich nach unten fallen läßt. Rette die zwei Frauen und gehe durch den Durchgang auf der rechten Seite. Achte auf die Enforcers vor und hinter Dir. Verlasse den Ort auf der linken Seite und Du landest in einem offenen Gebiet mit einem Wagen auf der rechten Seite. Vernichte die Angreifer an den Wänden und gehe über die Stufen nach oben. Laufe zum rechten Ende der Zinne und ziehe dort den Hebel, um die Tür neben Dir zu öffnen. Du mußt in diesem Gebiet alle Enforcers töten, um die nächste Tür zu öffnen – sie lassen sich von oben herabfallen und schießen sich durch die Wände. Gehe durch die Tür, sobald sie offen ist. Aber aufgepaßt: Ein Scharfschütze wacht über die Tür und andere Gegner lauern um Dich herum. Bereinige das Gebiet, gehe nach links und springe nach oben auf den erhobenen Steinweg. Gehe über den Abhang hinab in einen Raum mit einer Leiter in der Mitte. Diese führt nach oben zu einem Loch im Boden. Erschieße den Grunt am oberen Ende der Leiter, klettere hinauf und rette das Mädel. Gehe dann durch die Tür in den oberen Raum.

Laufe an der Zinne entlang und springe über den Spalt vor Dir. Gehe rechts durch



den Durchgang und lasse Dich in den Raum unter der Kanonenplattform fallen. An der Wand entdeckst Du einen Hebel; ziehe ihn und gehe wieder nach draußen in den Hof mit den beiden großen Toren. Pfeilwerfer beschießen Dich auf Deinem Weg. Weiche den Schüssen aus, während Du die Enforcers und die Scharfschützen erledigst. Sobald sie tot sind, öffnest sich die Tür. Sie führt in einen größeren Hofbereich mit erhöhten Plattformen. Zahlreiche Enforcers und Grunts springen auf die Plattformen. In einer der Ecken findest Du Deckung und kannst Dir für die Schlacht Zeit lassen. Wenn Du es geschafft hast, öffnest sich eine kleine Tür in der linken Ecke. Gehe durch diese durch.

Öffne dann die Tür auf der linken Seite. Trete einen Schritt zurück und weiche dem rollenden Faß und dem Dynamit aus. Töte den Cowboy Grunt über Dir und laufe auf der Steigung nach oben. Gehe rechts von der Steigung durch die Tür und lasse Dich von der Plattform fallen. Töte den Enforcer, der darunter lauert und öffne das Feuer auf die Broodlings. Laufe in Richtung der Feuer, weiche den Bärenfallen aus, und schlage Dich bis zur Rückseite des Gebäudes mit den Pfeilwerfern an der Wand durch. Springe hier auf die Zinne. Renne nach rechts, achte auf die Enforcers, bis Du rechts einen zweiten Durchgang siehst. Lasse Dich dort fallen. Weiche weiteren Fallen und Broodlings aus während Du links am Zentralgebäude vorbeilaufst. Ein Cerberus-Geschütz bewacht eine Tür auf der linken Seite. Zerstöre das Geschütz und schnapp Dir den Schlüssel für den Wachturm dahinter. Laufe zu der Stelle zurück, an der Du Dich in das Gebiet hast fallen lassen. Springe auf die Zinne.

Untersuche den Raum mit den Schlafkojen nach Frauen. Gehe dann nach rechts und öffne die Tür am Ende des Gangs. Rette das Mädel, das sich links neben der Tür in der Ecke versteckt. Danach geht es zum nächsten Geschützturm und durch die Tür auf der rechten Seite. Renne an der Zinne entlang zur Tür am entfernten Ende und gehe hindurch. Ziehe den Hebel im Turmraum und verlasse ihn wieder. Lasse Dich links hinabfallen und gehe durch die

Tür, die das Cerberus-Geschütz bewacht hatte – sie ist nun offen.

Du stehst wieder im ersten Hofbereich, wo Du das Fort betreten hast. Rechts hat sich ein großes Tor geöffnet. Der verräterische General Custer wartet dort. Du mußt ihn töten, um die letzte Tür hinter ihm zu öffnen – gehe über den Abhang hinab und rette das Mädel, bevor Du die Klapptür am Ende des Levels berührst.

Level 10: Probing the Depths

**Ort: Kurfürst, Neu Mexiko
Zeit: 1848**

► Das ganze Level muß innerhalb eines Zeitlimits durchgespielt werden, also verdirre nicht Deine Zeit. Nimm jegliche Munition mit, die Du finden kannst. Die wirst Du später noch brauchen!

Laufe nach vorne, achte auf herabfallende Felsen, und töte die Enforcers, die den Lift nach oben befördern. Gehe über den Lift nach unten und renne geradeaus – ein Stein fällt hinter Dir herab und rollt hinter Dir her. Erwischt er Dich, bist Du platt wie eine Flunder. Ducke Dich in der Nische im Tunnel auf der rechten Seite, um den Stein vorbeizulassen. Laufe weiter nach unten zur Höhle. Du gelangst in ein offenes Gebiet mit einem Stein und zwei Minenfahrzeugen. Töte die Gegner und laufe zum Minenfahrzeug auf der entferntesten Strecke. Springe hinein.

Geheimer Ort: Untersuche links die Wand, wo sich der Grunt versteckt, bevor Du in Minenkarren springst. Wende auf die brüchige Wand Dynamit an, um einen geheimen Ort mit nützlicher .45-Munition zu öffnen.

Fahre mit dem Minenkarren, schieße auf Deine Reise auf die Monster und ducke Dich unter dem Balken hinter dem zweiten Abhang durch. Springe nach dem Halt aus dem Karren und folge dem Verlauf der Strecke vor Dir. Gehe durch

die Tür, erschleie die Grunts und gehe durch ein Loch in der rechten Wand. Extermination Dronen treiben dort ihr Unwesen, sei also vorsichtig. Arbeite Dich bis zur Plattform auf der rechten Seite vor. Springe über die Wasserfälle, um auf die Plattform zu gelangen, auf der vorher der Cowboy Grunt stand. Ziehe den Hebel, um den zweiten Minenkarren umzudrehen. Springe von der Plattform herab und weiter nach rechts in den Minenkarren.

Fahre mit dem Wagen bis zu dem Punkt, wo der Boden stark gesenkt ist – in der Strecke siehst Du ein Loch. Du mußt aus dem Karren springen, wenn Du den Haltepunkt erreicht hast. Springe vorsichtig über die Spalten im Boden und springe am Felsrücken entlang über das Lavaloch. Achte währenddessen auf die Plattformen, die nicht stabil sind und in der Lava versinken. Auf festem Grund und Boden stehend entdeckst Du einen weiteren Minenkarren.

Zeitmaschinenteil: Gehe nach rechts, sobald Du aus dem Minenkarren gehüpft bist und springe auf die schmale Plattform. Folge ihrem Verlauf bis zur Leiter, die nach oben führt. Warte auf ein vorbeifahrendes Minenfahrzeug und klettere dann nach oben auf die Strecke. Weiche dem nächsten Karren aus und schnapp Dir von der linken Seite das Teil der Zeitmaschine.

Fahre mit dem letzten Karren und vergesse nicht Dich zu ducken. Du erreichst ein Loch, wo Dich ein Minenkarren bis zum Ende des Levels trägt.

Boss-Kampf: Cyborg Skorpion

**Ort: Erdkern
Zeit: 1848**

► Schnapp Dir so viele Extras wie Du tragen kannst und laufe in Richtung Hauptkammer. Auf der zweiten Plattform wartet der zweite





Boss auf Dich. Bleibe in Bewegung, um den Raketen und Laserstrahlen auszuweichen. Springe über die tödliche Lava und weiche so dem Beschuss des Skorpions aus. Halte Dich aus Sackgassen auf den Plattformen raus. Umkreise den Gegner und konzentriere Dein Feuer auf die Zangen. Triffst Du sie oft genug explodieren sie. So hältst Du den Skorpion davon ab seine Raketen einzusetzen. Bearbeite ihn weiterhin mit der Gatling Gun und der Gamma Kanone, bis er endlich den Geist aufgibt.

Level 11: The Whitechapel Killings

Ort: Whitechapel, London, England
Zeit: 1888

► Verlasse die Zelle durch die Tür und vernichte die Plague Zombies und den Soldier Grunt, während Du den Hof überquerst und zu den großen Toren läufst. Öffne sie und töte alle Gegner in der nächsten Straße. Sprengte beim Wagen das Faß. So öffnest Du einen Eingang in die Abwasserkanäle. Lasse Dich ins Loch fallen. Schwimme an die Oberfläche und erschieße den wartenden Enforcer. Laufe an ihm vorbei und folge dem Verlauf der Kanäle. Töte alle Parapsyches, Broodings und Zombies auf dem Weg. In der linken Wand entdeckst Du Metalltüren – schnapp Dir die Kiste mit den Bomben, bevor Du Dich der Tür näherst.

Geheimer Ort: Untersuche zunächst sämtliche an die Straße angrenzende Räume und lasse Dich dann in die Kanalisation fallen. In der Nähe des Gemüsehändlers siehst Du einen Gemüseladen. Gehe hinein und finde in den Regalen einen Tauchhelm und einen Arztkoffer.

Öffne die Tür und töte die Zombies und das Capitalist Pig, bevor Du links das Mädel



rettest. Die Tür nach draußen ist jetzt verschlossen. Du mußt einen neuen Weg nach draußen finden. Benutze das Rad am anderen Ende des Raums, um die Kanäle zu überfluten. Renne zurück zur Wand gegenüber von der verschlossenen Tür – ein Durchgang ist jetzt zu sehen. Wirf eine Bombe auf den Riß und laufe durch die neue Öffnung. Weiter hinten kann mit einer weiteren Bombe eine zweite Wand gesprengt werden. Du erreichst so die Hauptabwasserkanäle.

Schwimme durch das Abwassersystem und rette dabei die beiden Mädels hoch oben auf den Bögen. Du erreichst das andere Ende, wo Du an einer Wand eine Leiter erblickst. Darüber findest Du einen Durchgang. Schwimme durch und bleibe unter Wasser, während Du in den neuen Bereich tauchst. Töte den Parapsyche, tauche an die Oberfläche und töte die anderen Gegner auf den Plattformen. Klettere aus dem Wasser und laufe um die Ecke zu der Frau. Gehe zurück und schaue an der Treppe hoch. Oben siehst Du einen Riß; sprengte ein Loch in die Wand und töte sämtliche Gegner im Keller dahinter. Rechts geht es über die Stufen nach oben und über eine Leiter hinauf in den Pub. Töte dort die Zombies und gehe durch die Tür auf die Straße. Es greifen Dich noch mehr Gegner.

Geheime Orte: Wenn Du das obere Ende der Leiter erreichst, die zum Pub führt, versuche die beiden Glasstände hinter der Bar zu öffnen. Du entdeckst zwei geheime Bereiche – einen mit Munition, einen anderen mit einem ziemlich bissigen Zombie.

Geheimer Ort: Gehe in den Laden links von der Passage hinter dem Hof und versuche die Regale beim Fenster zu öffnen. Darin findest Du eine Rüstung. Kehre um und untersuche die nächste Gasse. Im Metzgerladen hängt eine Frau an der Wand!

Laufe links durch die Passage und folge ihrem Verlauf zu einem kleinen Hof. Verlasse den Ort durch den Ausgang rechts von Dir. Eine weitere Passage führt raus auf eine Straße. Hinter dem Wagen entdeckst Du eine Öffnung mit



Schriftzügen in der rechten Wand. Über diese Passage erreichst Du einen Hof, in dem Jack The Ripper auf Dich wartet. Besiege den Mistkerl. Die Tür beim Haus des Erfinders ist nun offen und Du kannst es betreten. Gehe geradeaus zu der Öffnung unter der Treppe – das ist ein Lift. Lege den Hebel um und fahre mit dem Lift nach unten in die felsige Kammer. Du entdeckst eine Zeitmaschine. Sprengte sie und gehe durch die kleine Passage auf der anderen Seite der Kammer nach unten.

Geheimer Ort: Untersuche den Hof mit dem Wagen, bevor Du durch die Passage gehst, die zu dem Ort führt, an dem Jack auf Dich wartet. Außerhalb siehst Du ein Gebäude und ein kleines Loch mit einer Leiter auf der rechten Seite. Falle in das Loch und versuche die weiße Wand des Hauses zu öffnen. Dahinter findest Du etwas Atomic Health.

Geheimer Ort: Gehe in das Haus des Erfinders, sobald Jack tot ist. Rechts geht es in die Lounge. Öffne das Bücherregal bei der Uhr – dahinter liegt eine abgeseigte Schrotflinte.

In diesem Abwasserkanal ist das Wasser giftig. Sei also vorsichtig, da Du Dich immerhin hineinfallen lassen mußt. Töte die Parapsyches und lasse Dich ins Wasser fallen. Folge dem Tunnelverlauf in die Kammer des Riesen-Parapsyches. Töte ihn und es öffnet sich eine Tür in der rechten oberen Ecke des Raumes. Vernichte die Broodings und betrete den neuen Abschnitt. Rette das Mädel und gehe rechts durch die Tür. Lasse Dich nach unten in den Pool fallen und schwimme aus dem Level.



Level 12:**Plug 'Em
And Plant 'Em****Ort:** Highgrave Cemetery,
London, England
Zeit: 1888

► Töte die Zombies, bevor Du rechts durch den Bogengang läufst und näher Dich dem Soldier Grunt. Töte ihn und laufe bis zum Ende des Abschnitts. Gehe nach links in das Gebiet mit den Gargylen. Töte dort die Grunts und drehe Dich zurück zum Bogengang. Gehe links durch die Tür. Über den Abhang geht es nach unten. Achte auf die Spore Eggs. Laufe weiter, bis Du in den unteren Abschnitt der Gruft gelangst. Hier rettst Du die Frau und findest einen Gruftschlüssel. Gehe zurück nach draußen und laufe zurück in Richtung Startgebiet.

Geheimer Ort: Nahe der Statue steht an einer Wand "In Loving Memory" geschrieben. Wenn Du nach oben läufst und versuchst sie zu öffnen, fährt die Wand nach oben und Du kannst die Munition dahinter mitnehmen.

Geheimer Ort: Springe über den Zaun bei der Statue und laufe hinter ihr durch die Tür. Dahinter findest Du Energie, Munition und einen Brustpanzer.

Gehe bei der rechten Statue nach links und folge dem Verlauf des Pfades, bevor Du durch die nächste Öffnung auf der rechten Seite gehst. Vernichte die Zombies und öffne die Türen vor Dir. Schieße Dich durch die dunkle Passage und finde links die verschlossene Tür. An der rechten Wand entdeckst Du eine Kiste – ziehe an ihr und die Tür öffnet sich.

Geheimer Ort: Wenn Du durch die dunkle Passage läufst kommst Du an einigen Toren mit einem Fenster auf der gegenüberliegenden Seite vorbei. Zerstöre das Fenster und Du kannst in das Gebäude gehen. Dort findest Du den wichtigen Brustpanzer.



Über die Stufen geht es nach unten. Arbeite Dich an den Gräbern vorbei durch. Schalte die Pigs, Zombies und Enforcers aus, die sich Dir in den Weg stellen. Die Route lässt sich leicht verfolgen. Achte aber auf die Zombies, die aus dem Boden kommen und Dich angreifen. Du gelangst in einen offenen Bereich mit einem Bogengang in der hinteren Wand, der mit "Elementary Canal" gekennzeichnet ist. Gehe durch diesen durch und erschieße die Angreifer.

Geheimer Ort: Drehe Dich um, bevor Du in den Elementary Canal gehst. Gehe in die linke Gruft mit dem Greif über dem Eingang. Versuche links den Sarg zu öffnen. Du entdeckst eine Kette. Ziehe an ihr, und das Fenster hinter Dir wird geöffnet. Du findest etwas Atomic Health.

Folge dem Verlauf des Pfades, bis Du in einer Sackgasse endest. Drehe Dich nach links und springe in den Kanal. Schwimme links in den Tunnel und an der T-Kreuzung nach rechts. Klettere über die Leiter vor Dir aus dem Wasser. Gehe nach rechts und laufe dem Pfad am Kanal entlang durch einen schmalen Tunnel. Erledige das Capitalist Pig und gehe links über die Stufen nach oben. Töte auf Deinem weiteren Weg die Enforcers und die Guard Pigs. Links siehst Du eine steile Rampe. Gehe auf ihr hinab und weiter nach links. Töte die schwebenden Parapsyches und Du siehst zwei Tunnel und ein Kanalboot vor Dir. Das Wasser hier ist vergiftet, falle also besser nicht hinein!

Geheimer Ort: Gehe nicht links auf der Rampe nach unten, sondern gehe zu den gestapelten Kisten rechts von der Rampe. Öffne die mittlere und sie versinkt im Boden. Du gelangst in einen geheimen Bereich mit sehr vielen Extras.

Zeitmaschinenteil: Wenn Du den geheimen Ort hinter der Kiste beim Kanalboot betrittst, gehe nach links um die Kisten herum und untersuche dort die Wand. Sprengte sie mit Deinen Bomben und befreie dahinter das Mädel. Nimm das Zeitmaschinenteil mit.



Springe auf das Boot und weiter auf die erste Plattform. Renne durch den Tunnel – laufe auf der Plattform am anderen Ende entlang, bis Du einen Hebel findest. Ziehe ihn und warte auf das Boot. Springe wieder an Bord und fahre ein Weichen mit. Erschieße die Gegner, die an der Seite des Kanals lauern. Bleibe auf dem Boot, bis es stoppt. Im Kanal treiben einige Kisten. Springe über diese in den Tunnel hinein und folge dem Pfad entlang der Tunnelwand. Vor Dir entdeckst Du ein zweites Boot – springe auf dieses rauf und weiter auf den Stapel Kisten. Von dort aus geht es weiter auf den Pfad, der das Gebiet umgibt. Rette die Frau. Du erreichst einen Flughafen, wo das Level zu ende sein wird.

Level 13:**Hydrogen Bomb****Ort:** Airship D-LZ129
Ziel: Schottland
Zeit: 1888

► Du beginnst das Level versteckt in einer Kiste. Sprengte die Wand vor Dir und töte die Enforcers, die im Frachtraum warten. Rechts findest Du eine Kiste mit einer Aufschrift – sprengte auch dort die Wand und vernichte auf der anderen Seite die Zombies. Laufe weiter und kümmere Dich um die Zombies und Enforcers. Du stößt auf einen Soldier Grunt, der die Stufen bewacht, die nach links oben führen. Töte ihn und weiche den Bomben aus, die das Capitalist Pig wirft. Du erreichst den Gepäckraum im Abschnitt der Passagiere.

Geheimer Ort: Du findest noch eine Kiste mit einer Aufschrift beim Soldier Grunt am Fuße der Treppe. Sprengte sie auf und nimm die Laserbomben heraus.

Laufe durch den Korridor, erschieße am Ende den Korridor und gehe durch die Tür. Weiter





geht es rechts durch die Tür. Schieße Dich durch den Korridor und rette auf dem Weg das Mädel in der aufgesprengten Kabine. Du erreichst eine Holzterrasse mit einem Bild an der Wand. Ein Capitalist Pig wartet oben auf der Treppe. Töte ihn und gehe durch die Tür, die er blockierte. Vernichte den ankommenden Enforcer und auch die Soldier Grunts im Speisesaal auf der linken Seite. Weiter geht's durch den Korridor und durch die Tür links von Dir. Töte in der nächsten Passage alle Enforcers, bis Du eine Metalltür erreichst. Da geht's durch.

Töte die Aliens und rette die Frauen. Gehe dann durch die Alien-Tür auf der rechten Seite. Zerstöre die Spore Eggs und gehe nach unten und wieder nach oben zur zweiten Metalltür. Diese führt zum Cockpit. Töte dort die Enforcers und nimm den Skelett-Schlüssel, den Du rechts vom Rad findest. Drehe Dich um und laufe dem Weg zurück, über den Du gekommen bist. Töte die Pigs und Enforcers auf Deinem Weg. Wenn Du die Passagier-Kabinen erreichst wird eine Wand gesprengt und Du wirst von einem Chimera angegriffen. Wende auf ihn die Gatling Gun an. Gehe in den Raum, aus dem er kam und rette die Frau. Öffne die Metalltür am Ende des Korridors.

Geheimer Ort: Am Ende des Maschinenraums nahe der Alien-Tür findest Du eine weitere Metalltür. Gehe durch sie und spreng mit Deinen Bomben ein Loch in die Wand an hinteren rechten Ecke beim Bücherregal. Über die Stufen geht es im

Anschluß daran hinauf in einen geheimen Korridor. Am Ende dessen sprengst Du die Tür und gelangst zurück in den Speisesaal.

Geheimer Ort: Gehe zum Kalender gegenüber der Metalltür am Ende des Maschinenraums und öffne sie. Du hörst ein Geräusch. Drehe Dich um und Du siehst, daß sich der Schrank geöffnet hat. Du findest etwas Atomic Health.

Geheimer Ort: Gehe durch die Alien-Tür in das Cockpit des Schiffs. Kurz vor der Tür siehst Du das Steuerrad des Kapitäns. Versuche es zu bewegen. Wenn Du jetzt zurück in den Maschinenraum gehst, findest Du links im Schrank einen Arztkoffer.

Klettere an der Leiter den ganzen Weg nach oben in den Gang. Du entdeckst eine Volt-Kanone. Laufe den ganzen Weg zurück bis zur Fluchttür. Laufe über das Gerüst zum wartenden Flugzeug und damit zum Ende des Levels.

Geheimer Ort: Wenn Du Dich durchs Flugzeug schlägst findest Du drei Bilder von einem explodierenden Flugzeug. Untersuche die Bilder mit dem B-Knopf. So änderst Du sie in Bilder von der sinkenden Titanic um. Die Bilder findest Du im Raum unterhalb der Treppe nahe der Speisesaal-Passage, im Raum beim Maschinenraum und am Fuße der Holzterrasse. Wenn Du alle drei von ihnen manipuliert hast mußt Du zum Raum mit der Holzterrasse gehen. Der Schrank ist nun offen. Darin findest Du einen Brustpanzer.

Zeitmaschinenteil: Gehe zurück zum Frachtraum, wenn Du alle drei Bilder manipuliert hast. In der Nähe der Kiste, aus der Du kamst, findest Du eine neue Öffnung. Darin liegt das letzte Stück der Zeitmaschine!

Level 14: The Rack

Ort: Dunroamin Castle,
Schottisches Hochland
Zeit: 1888

► Erledige die Parapsyches und schwimme links an der Burgmauer vorbei, bis Du eine treibende Plattform erreichst. Klettere auf sie hinauf und über die Leiter zur Seitentür. Vernichte den Zombie im Lagerraum und öffne die Tür in der linken Wand. Im Hof außerhalb wartet ein Capitalist Pig auf Dich. Renne hinaus und erledige ihn schnell. Vernichte den Chimera und die anderen

Gegner mit dem Maschinengewehr und laufe zur Rampe bei der Mauer vor Dir.

Gehe oben durch die Tür auf der rechten Rampe. Töte die Enforcers und schnapp Dir das Nachtsichtgerät. Gehe zurück in den Hof, über die Rampe hinab und öffne die Tür in der Wand gegenüber. Arbeite Dich über die Stufen nach unten vor, bis die Lichter ausgehen. Benutze Dein Nachtsichtgerät und laufe nach vorne in die Dunkelheit. Vernichte die Zombies und laufe weiter nach rechts, bis Du eine kleine Öffnung in der felsigen Wand siehst. Gehe durch die Öffnung und nach unten in die Folterkammer. Du findest auf einem Ständer den Hofschlüssel. Laufe hinaus und hoch in den Hof.

Geheimer Ort: In der dunklen Höhle vor der Folterkammer entdeckst Du einige Höhlen. Alle von ihnen lassen sich öffnen. Du findest einige Extras und eine Frau. Öffnest Du die Tür links von der verschlossenen und drehst Dich nach rechts, entdeckst Du einen großen Riß in der Wand. Spreng ihn mit Deinen Bomben auf und Du kannst innen eine weitere Frau retten.

Laufe zur anderen Seite des Hofes, wo Du eine Tür in der Wand auf der rechten Seite siehst. Öffne sie und betrete den zweiten Hof. Drehe Dich nach links und laufe unter den Bogengängen durch. In der Schmiede auf der rechten Seite findest Du den Schlüssel zur großen Halle auf einem Amboß. Nimm ihn mit und mache Dich auf einen Kampf mit zwei Chimera gefaßt. Töte beide und laufe zur großen Tür auf der rechten Seite. Sie führt in die große Halle.

Töte die Wächter in der Halle. Laufe rechts über die Stufen hinauf und springe in den oberen Gang. Gehe nach rechts bis zur T-Kreuzung. Etwas weiter hinten siehst Du rechts eine Tür. Dahinter befindet sich die Bücherei. Töte den Soldier Grunt, den Enforcer und den Zombie, während Du Dich nach rechts vorarbeitest. Du entdeckst einen Tisch mit einem großen Stein darauf – nimm ihn und verlasse den Raum.

Geheime Orte: In der Ecke der Bücherei gibt es einer der Bücherregale ein



Durchgang frei. Dahinter findest Du Munition für die Volt-Kanone. Hinter dem Bücherregal am Ende der kurzen Passage wartet leider nur ein Zombie auf Dich.

Geheimer Ort: Gehe nach links aus der Bücherei und laufe zum Ende des Korridors zu den drei Türen. Gehe durch die direkt vor Dir und öffne hinter der rechten Tür dahinter den Schild an der Wand. Rechts öffnet sich eine Geheimtür, die ein Capitalist Pig und einen Zombie freilässt.

Laufe zurück zur Passage, in die Du zuerst gesprungen bist und gehe am Ende nach rechts. Der Hof befindet sich direkt vor Dir. Darin steht ein Katapult. Das wird von einem Cyborg Enforcer bewacht. Wende Deine schwerste Waffe auf ihn an und zerstöre ihn. Laufe im Anschluß daran zum Katapult und aktiviere es. Das öffnet den Weg vor Dir. Laufe zur hinteren Ecke des Hofes. Unter einem Gang entdeckst Du einen Durchgang. Dadurch gelangst Du in die große Halle. Laufe zurück in die obere Passage, gehe nach links und durch die Tür in der linken Wand. Überquere den Weg und gehe durch das Loch, das das Katapult verursacht hat.

Der Korridor der Frauen: Bevor es dem Cyborg Enforcer beim Katapult ans Blech geht, solltest Du durch den Korridor über seinem Standort laufen. Dort findest Du drei Mädels! Eins entdeckst Du im Korridor und zwei andere in den angrenzenden Räumen.

Die Tür vor Dir wird von einer Kiste versperrt. Zerstöre sie und öffne die Tür. Gehe durch die nächste Tür und töte den Cyborg Enforcer im Raum mit der großen Feuerstelle. Nimm seinen Kopf mit und gehe durch die Tür auf der rechten Seite auf den Weg. Lasse Dich herabfallen und Du findest Dich im ersten Hof wieder. Laufe über die Rampe hinauf und öffne die Tür oben direkt vor Dir. Töte dahinter das Capitalist Pig und öffne hinter ihm mit dem Kopf des Cyborgs die Alien-Tür. Schläge Dich über die Wendeltreppe nach unten durch und zerstöre das Sentry-Geschütz.

Wenn Du alle dreizehn Zeitmaschinenteile in den früheren Levels mitgenommen hast, kannst Du jetzt das Geheimlevel vor Dir betreten. Ansonsten mußt Du jetzt nach links und Du siehst den Ausgang des Levels.

Geheimlevel: Going Down

Ort: RMS Titanic, irgendwo im atlantischen Ozean
Zeit: 1912

► Du gelangst nur in dieses Level, indem Du vor alle Zeitmaschinenteile einsammelst.

Hebe das Scharfschützengewehr auf und laufe zur linken Seite des Schiffs. Über die Leiter geht es nach oben. Gehe durch die Tür und töte den Enforcer, der auf Dich zukommt. Gehe rechts durch die Tür und drehe Dich schnell nach links, so daß Du Dich schnell um die Battle Enforcer kümmern kannst. Gehe vorwärts, dann nach links in den Korridor und töte den Enforcer Kapitän. Drehe Dich um und laufe zum Ende des Korridors. Schalte links den Grunt aus. Drehe Dich um und kehre dorthin zurück, wo Du den Enforcer Kapitän umgelegt hast. Öffne die Tür.

Töte den Battle Enforcer am Ende des Korridors in der Nähe des Karrens und dem Grunt an der Kreuzung auf der rechten Seite. Erledige danach den Battle Enforcer hinter dem Karren. Gehe an ihm vorbei und an der nächsten Kreuzung nach links zum Enforcer Kapitän. Laufe durch den Korridor links zum Fahrstuhl. Kümmere Dich um den Battle Enforcer, der aus einer Tür auf der rechten Seite gesprungen kommt. Öffne den Fahrstuhl, steige hinein und fahre eine Etage nach unten.

Verlasse den Fahrstuhl und kümmere Dich um die Zombies, die draußen warten. Gehe nach links in den Umkleideraum. Töte die beiden Grunts und schnapp Dir die Energie. Gehe durch das Gebiet mit dem Pool durch die Tür auf der rechten Seite. Töte die Enforcers und den Parapsyche über dem leeren Becken. Sammle die Extras ein und hole

Dir den Schlüssel für die dritte Klasse aus der Nische auf der linken Seite. Kehre zurück zum Fahrstuhl und öffne das Schloß mit dem Schlüssel. über die Stufen geht es dann nach unten und durch die Tür.

Drehe Dich nach links und töte den Grunt, der durch den Korridor gelaufen kommt. Nutze dann rechts die Tür als Deckung, um den nächsten Grunt zu erledigen. Folge dem Verlauf des Korridors bis Du Blutspuren auf dem Boden siehst. Töte die beiden Chimera, die am Ende des Gangs auf Dich warten. Folge den Blutspuren nach rechts und rette das Mädel. Kehre um und folge den Spuren nach links, dann nach rechts in den Raum mit den blauen Plasmastrahlen. Kümmere Dich um die Chimera, der sich in die Mitte des Raums teleportiert. Weiter geht's zur anderen Seite. Achte darauf nicht den Strahl zu berühren. Drehe Dich nach links, wenn Du den Raum verläßt und töte den Enforcer Kapitän. Drehe Dich nochmals um und gehe durch den Korridor vor Dir. Achte auf die Spore Eggs, bevor Du das Mädel am Ende rettest. Laufe zurück und gehe nach rechts in den ersten Gang. Vorsicht vor dem Chimera im Fahrstuhl. Betrete ihn und fahre in die nächst tiefere Etage.

Springe aus dem Teleporter in den Kesselraum. Springe vom Weg und sammle die Kiste mit den Bomben nahe des Kohlenhaufens am anderen Ende des Raumes ein. Zerstöre den Kessel in der Nähe des Kohlenhaufens mit einer Bombe und gehe in den Lagerbereich, den Du gerade geöffnet hast. Töte dort die Enforcers. Töte den Chimera im angrenzenden Korridor. Benutze die Gasmaske, um nicht Opfer der Gase der Spore Eggs zu werden. Gehe links durch den Korridor. Danach geht es nach rechts in den Gang. Achte rechts vom Korridor auf die Enforcers. Rette die Frau. Folge dem Verlauf des Korridors um das viktorianische Auto herum und töte die Gegner. Spreng das explosive Faß beim Riß in der Wand.

Geheimer Ort: Verlasse das Gebiet mit dem Chimera, wenn Du den Kessel gesprengt hast.



103



Zerstöre die Kiste mit der Beschriftung "Fragile". Gehe durch die neue Passage, rette die Frau und nimm die Atomic Health.

Das Schiff wird nun überflutet. Laufe schnell den bekannten Weg zurück zur Startposition auf dem Deck des Schiffs und schwimme nach oben zum Zeitportal, um das Level zu verlassen.

Level 15: Brainstorm

Ort: Dunroamin Castle, Schottisches Hochland
Zeit: 1888

► Gehe über die Stufen hinab zur Tür auf der rechten Seite. Nimm auf dem Weg die Extras mit. Weiter geht's über die Wendeltreppe hinab. Du findest Dich in einem felsigen Raum mit einem Alien Generator wieder. Diese Generation bilden das Lebenserhaltungssystem für den dritten Boss, dem Alien-Gehirn im Bottich. Das Alien-Gehirn nutzt sie auch für die Erschaffung von Virtual Enforcers. Sie teleportieren sich, bis der Generator zerstört wird. Zerstöre den Generator so früh wie möglich und Du zerstörst das Kraftfeld, daß Dir den Weg aus dem Raum versperrt.

Gehe durch die Hauptkammer, wo Du das Gehirn sehen kannst. Komme nicht in Versuchung darauf zu schießen, denn das bringt gar nichts. Lediglich die Lebensgeneratoren sind für Dich wichtige Punkte. Wenn Du durch die Öffnung gehst, beginnst Du gleich zu schwimmen. Benutze den Tauchhelm und schwimme zur anderen Seite des Behälters, wo Du eine zweite Öffnung entdeckst. Schwimme durch sie hindurch und gehe durch die Alien-Tür in die nächste Kammer mit dem zweiten Generator. Dieser ist immun gegen direkte Angriffe. Ziehe einfach links am Hebel und das Problem ist gelöst. Springe zurück hoch zum Korridor und töte dort alle Broodlings. Öffne so die



ROAD HOG



WAR PIG



COWBOY GRUNT



Alien-Tür und verlasse die Kammer.

Es geht durch ein Labyrinth aus Korridoren, bis Du eine Laterne auf dem Boden siehst. Biege dort nach links ab, gehe an der nächsten Säule nach rechts und weiter durch die Öffnung auf der rechten Seite. Plötzlich beginnt sich die Decke zu senken. Der Generator wird zerstört und Du ebenfalls, wenn Du zu langsam bist. Drehe Dich schnell um. Gehe durch den linken Eingang und kehre zurück zur Laterne. Gehe links an der Säule vorbei und weiter nach rechts. Weiter geht es wieder links an der nächsten Säule vorbei, wieder nach rechts und an einer zweiten Laterne vorbei.

Gehe durch den Korridor, bis Du die Kammer des Gehirns erreicht hast. Schwimme nach unten in den großen Raum mit den drei Scharfschützen Enforcers. Springe über ihre Strahlen, wenn Du den Raum durchquerst. Du mußt die drei roten Knöpfe drücken, um die Tür am Ende des Korridors zu öffnen. Gehe in den Raum und drücke den letzten roten Knopf, um den Schutzschild des Generators im Raum davor zu deaktivieren. Zerstöre den letzten Generator, um das Gehirn zu töten. Springe dann rüber zur Plattform, wo einst die Scharfschützen lauerten. Gehe nach links in den nächsten Raum und springe in das Zeitportal, um das Level zu beenden.



gewehr und den Granatenwerfer. Spreng ein Loch in die Wand am Ende des Korridors. Erschieße den Enforcer unter Dir. Lasse Dich ins Wasser fallen. Schwimme schnell an die Oberfläche, um den Wasserdrone auszuweichen. Klettere über die Leiter nach links an die Wasserfront. Weiter geht es durch Park zum Kraftfeld. Töte dort das War Pig und den Savage Grunt. Nachdem das Kraftfeld aufgelöst wurde geht es weiter und über den Abhang nach unten.

Hier begegnest Du dem ersten der bösen Dukes, die von den Aliens aus anderen Zeitepochen angeschneppt wurden. Vernichte den Cowboy-Duke. Wenn er stirbt erscheint ein Post-Apocalypse Duke, der Dich angreift. Gehe nach dem Sieg über ihn durch die Straße und an der Kurve nach links. Nimm die Extras, indem Du links die Treppe benutzt. Achte auf den Cyborg Enforcer, der sich hierher teleportiert. Renne jetzt zur Ecke des Hofes darunter und zerschiesse das Gitterfenster im Boden. Wurf eine Röhrenbombe in das Loch, um die Laserbombe auszuschalten. Lasse Dich dann nach unten fallen.

Gehe durch die Tür in die Abwasserkanäle und vernichte den viktorianischen Duke. Durch die andere Tür verläßt Du den Ort, über die Leiter geht es weiter nach oben. Schieße auf das Gitter. Du gelangst in eine Verkehrsunterführung. Der Weg nach draußen wird von Magnavolt Bomben versperrt. Am anderen Ende der Straße außerhalb wartet ein Militär-Duke. Locke ihn hervor, um ihn die Fallen auslösen zu lassen. Wenn er tot ist geht es über die Straße weiter. Ein Scharfschützen-Duke nimmt Dich hier von oben aufs Korn. Töte ihn. Der letzte Teleporter-Duke kommt herbei – der Cybernetic-X-Terminator. Zerstöre ihn und gehe durch die nächste Rechtskurve zum Parkplatz. Töte rechts den Scharfschützen und links die Battle Enforcers in den Fenstern. Springe nach oben und gehe durch die Fenster, um den Alien-Teleporter in der Wand zu erreichen.

Vernichte den Enforcer durch das Fenster vor Dir und kümmerge Dich um die Scharfschützen und um den Savage Grunt, die hinter Dir herkommen. Renne durch den Korridor und zerstöre die

Level 16: The Brothers Nukem

Ort: New York City
Ziel: Alternative Gegenwart

► Sammle in der ersten Etage des Parkplatzes sämtliche Ausrüstungsgegenstände ein, bevor es über die Rampe nach oben zum Savage Grunt und den Cowboy Grunt geht. Wenn sie sterben erscheint ein Cyborg Enforcer bei der linken Tür. Lege viele Fallen und Laserbomben aus, um ihn zur Strecke zu bringen.

Gehe durch die Tür, über der "Exit" steht und töte den Soldier Grunt und das War Pig. Nimm das Scharfschützen-

Sentry-Dronen, die draußen durch die Luft schweben. Betrete den Raum und springe durch das Fenster auf die Plattform außerhalb. Gehe nach rechts und folge dem Verlauf der Plattform an der Außenseite des Gebäudes. Schalte die Grunts, Parapsyches und Dronen aus, denen Du begegnest. Am Ende entdeckst Du ein außerirdisches Raumschiff in einer Nische – renne hinter das Schiff, um das Level zu beenden.

Level 17: Alien Mother

Ort: *Alien Mothership, schwebt über New York City*
Zeit: *Alternative Gegenwart*

► Töte alle Enforcers im Hangar-Abschnitt. Laufe auf den Balkon und schalte die Verstärkungen aus. Töte den Cyborg Enforcer, der sich ins Gebiet teleportiert und schnapp Dir seinen Kopf. Wende ihn am Kopfschanner in der mittleren Säule auf der Rückseite des Balkons an; es öffnet sich die große Tür in der Wand rechts hinter Dir. Öffne die Tür und töte die Battle Enforcers im abgedunkelten Lageraum. Öffne die Alien-Tür und vernichte die beiden Chimeras im Korridor auf der anderen Seite. Laufe durch den Tunnel, öffne die Tür und töte die Enforcers, während Du Dich durch die Tür am Ende schlägst.

Schnapp Dir den Freezethrower und gehe durch die nächste Tür. Töte die Enforcers, wenn Du am Energiekern vorbeilaufst. Der Raum am Ende des Balkons beinhaltet einen zweiten Cyborg Enforcer und einen Alien Regenerator. Töte den Cyborg und öffne mit seinem Kopf die Tür zum Kontrollraum. Säubere den Raum und springe in den Teleporter auf der gegenüberliegenden Seite des Raums.

Kämpfe Dich durch die Korridore. Töte dabei die Chimeras und die Parapsyches. Achte auf die Spore Eggs. Gehe durch die Tür auf der linken Seite an den beiden Enforcers vorbei. Du gelangst Du in eine größere Kammer mit einer Brood Mutter im Zentrum des Raums. Töte die Parapsyche-Wächter und die Mutter selbst. Laufe dann über die Rampe dorthin hinauf, wo sie gesessen hat und springe rüber zur Plattform auf der anderen Seite. Gehe durch die Alien-Tür im nächsten Raum und über die Rampe hinab ins Wasser. Töte den schwimmenden Chimera, während Du in die große Unterwasser-Kammer schwimmst. Schwimme über das Loch in der Mitte der Decke an die Oberfläche. Doch Vorsicht! Oben warten ein Chimera und jede Menge Spore Eggs auf Dich. Zerstöre alle und springe aus dem



Wasser zum naheliegenden Durchgang. Töte die Parapsyches und folge dem Verlauf des Tunnels, bis Du in eine große Kammer gelangst, in der vorher noch die Brood Mutter ihr Unwesen trieb. Schnapp Dir den Bio-Emitter, gehe nach links und über die Rampe nach oben in den Teleporter.

Öffne im Kontrollraum angekommen auf der anderen Seite die Tür, indem Du den roten Knopf betätigst und zur anderen Seite des Energie-Kerns läufst. Laufe weiter durch den Tunnel und schalte dabei die Enforcers aus. Öffne die Tür am anderen Ende. Sei vorsichtig, da sich in der lilafarbenen Kammer zwei Cyborg Enforcers befinden. Töte sie schnell. Laufe weiter und durch die Alien-Tür auf der rechten Seite – schalte die teleportierenden Enforcers aus. Weiche dem zentralen Plasmastrahl aus und rette die beiden Mädels. Renne in den Teleporter auf der anderen Seite.

Du befindest Dich jetzt im Kern des Generators. Töte alle Enforcers, um die erste Tür zu öffnen. Schalte innen den Generator aus, um das Kraftfeld zu deaktivieren. Rette das Mädchen draußen im Korridor. Schieße Dich bis nach oben zu den Stufen durch, an einer Tür vorbei bis zu einer dritten. Diese öffnet sich, sobald genug Enforcers umgelegt worden sind. Innen erblickst Du zum ersten Mal den Endgegner – Zero selbst. Deine Waffen können ihn noch nichts anhaben. Schalte den Generator aus und laufe zurück nach unten zur zweiten Tür, an der Du auf Deinem Weg nach oben vorbei gekommen bist. Schalte den Generator aus und laufe zurück nach oben auf die Treppe, wo zwei Cyborg Enforcers Zeros Flucht überwachen. Vernichte sie und gehe durch die letzte Tür. Springe rüber zu Zeros Plattform, um das Level zu beenden.

Level 18: Zero Hour

Ort: *Dächer von New York City*
Zeit: *Alternative Gegenwart*

► Der letzte Kampf gegen Zero selbst findet auf den Dächern von New York



statt. Du mußt darauf achten nicht selbst vom Dach zu fallen. Zero schlägt manchmal kräftig auf den Boden, was Dich aus der Balance werfen kann. Time Deine Sprünge von Dach zu Dach sehr genau.

Zero verfolgt Dich durch das komplette Level. Er setzt verschiedene Angriffstechniken ein, um Dich zu vernichten. Seine Hauptattacke besteht aus mehreren Plasmaringen, denen Du aber leicht ausweichen kannst. Die blauen Strahlen sind hingegen schon etwas schwieriger zu umgehen. Wann immer Zero landet bringt er die Erde zum Beben. Sobald er sich auf dem gleichen Dach wie Du befindet, kann er Dich zudem mit seinem giftigen Atem oder seinem Augen-Laserstrahl umhauen. Halte Dich bloß nicht unter ihm auf, wenn er zur Landung ansetzt!

Bleibe ständig in Bewegung und nimm so viele Extras wie möglich auf. Warte, bis Zero still in der Luft schwebt oder gerade gelandet ist, bevor Du ihn mit Deinem BMF oder den Raketen bearbeitest. Mit dem richtigen Timing kannst Du auch einen Röhrenbomben-Angriff machen. Zero steckt eine ganze Menge ein, setze also Dein gesamtes Waffenarsenal für ihn ein. Nach Deinem Sieg kannst Du ein Feuerwerk genießen!



Von A-Z eine komplette Übersicht der N64-Spiele. So haben wir geurteilt...

Im Dauertest

NAME:

Star Wars: E1 Racer

LANGE DES TESTS:

5 Monate

REPLAY-WERT:

4/5
Der Aufstieg des Star Wars Racers in den Leserscharts machte uns noch einmal mehr die Bedeutung dieses Produkts klar. Vorbei sind die Zeiten, in denen F-Zero X das Sagen hatte. Und dieses Rennspiel hat tatsächlich eine ganze Menge zu bieten! Auf zahlreichen futuristischen Strecken, die vom Design her selten übertrieben sind und immer wieder Entdeckungsmöglichkeiten zulassen, geht es mit verschiedenen Pod-Rennern über Stock und Stein, durch Tunnels und über Rampen hinweg. Ziel des Spiels ist es, der beste Pod-Pilot der Galaxis zu werden. Vor allem der schnelle, nahezu ruckelfreie Bildaufbau und die unkomplizierte Steuerung reifen einer förmlich mit F-Zero X mag zwar rasend schnell sein, doch Star Wars Racer fasciniert mit einer Kombination aus angenehmer Grafik und einer hohen Geschwindigkeit. Auch noch nach Monaten. Für Rennsport- und Star Wars-Fans ein Muß!



Spiel						Nr.	Wertung	Wir sagen...
1080° Snowboarding	1-2	128M	●	●		11/98	90%	So schön war Snowboarding nie!
A Bug's Life	1	128M	●		●	7/99	61%	Banjo krabbelt besser!
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-Star Baseball 2000	1-4	128M	●		●	6/99	93%	Astreines Spiel noch einmal verbessert!
All-Star Baseball '99	1-4	128M	●		●	7/98	91%	Rassige Baseball-Simulation.
All Star Tennis	1-4	96M		●	●	4/99	70%	Greife lieber zu Let's Smash!
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!
Automobil 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!
Beetle Adventure Racing	1-4	256M	●		●	5/99	90%	Die Beetles sind los!
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.
Bombberman 64	1-4	64M		●		13/97	81%	Klassiker im 3-D-Gewand. Na ja...
Blast Corps	1	64M	●		●	6-7/97	82%	Originelle und brillant präsentierte Action.
Bombberman Hero	1	64M	●	●		1/99	49%	Versaubeutelter Ableger der Serie.
Bottom of the 9th	1-2	128M	●		●	7/99	69%	Greif Dir einen anderen Schläger...
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!
California Speed	1-2	128M	●		●	5/99	57%	Keine Power unter der Haube!
Castlevania	1	96M	●		●	4/99	88%	Meisterwerk des Horror-Genres!
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.
Charlie Blast	1-4	96M	●		●	6/99	69%	Für den Hunger zwischendurch.
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.
Command & Conquer	1	256M	●	●		7/99	85%	Tolle Umsetzung des PC-Klassikers.
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.
Destruction Derby		96M	●		●	11/99	69%	Es gibt Besseres in diesem Genre!
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...
Duke Nukem: Zero Hour	1-4	128M	●		●	6/99	90%	Außergewöhnlich heiße Action!
Extreme G 2	1-4	128M	●		●	12/98	70%	Ein sehr mäßiger Nachfolger. Schade.
F1 Pole Position	1	64M	●		●	12/97	78%	Gutes Formel-1-Spiel. Es geht besser...
F1 World Grand Prix	1-2	96M	●	●	●	9/98	89%	Die neue F1-Referenz mit toller Grafik!
F1 World Grand Prix 2	1-2	256M	●		●	6/99	90%	Grandiose Fortsetzung!
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.
Fighting Force	1-2	96M	●		●	7/99	71%	Wir haben schon besser geprügelt.
Forsaken	1-4	128M	●		●	6/98	93%	Erstklassige Action in bunter 3-D-Umgebung.
Frankreich '98: Fußball WM	1-4	128M	●		●	6/98	93%	ISS 64 hat einen würdigen Gegner gefunden.
F-Zero X	1-4	128M	●	●		9/98	90%	Rasantestes 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: Deep Cover Gecko	1	128M	●		●	11/99	74%	Solides Jump'n'Run ohne Hitqualitäten.
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 Spielern.
GT Racing Championship	1-2	128M	●	●	●	7/98	70%	Rennspiel mit Pannern.
Habu Shogi*	1-2	64M	●		●	8-9/97	XX	Japanisches Schachspiel. Keine Wertung.

Spiel						Nr.	Wertung	Wir sagen...
Holy Magic Century	1	12/8M				1/99	67%	Seit Zelda 64 noch uninteressanter.
Hot Wheels Turbo Racing	1-4	12/8M	●			11/99	75%	Rennspiel ohne Höhen und Tiefen.
Human Grand Prix*	1	64M		●		6-7/97	50%	Vorgänger von F1 Pole Position.
Hybrid Heaven	1	12/8M	●			10/99	78%	Gutes RPG mit spielerischen Längen.
Iggy's Reckin' Balls	1-4	96M	●			9/98	83%	Gute Idee, flotte Rennen, runde Sache!
In-Fisherman Bass Hunter*	1	64M		●		9/99	66%	Unauffällige Angelsimulation.
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!
Jet Force Gemini	1-4	256M		●		11/99	91%	Extrem anspruchsvoller Shooter.
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.
J-League Perfect Striker 2	1-4	96M			●	10/99	88%	Kaum Neues, aber ein Top-Spiel.
Ken Griffey Jr.'s Slugfest	1-4	12/8M		●		7/99	90%	Fast hätte es ASB 2000 vom Thron geholt!
Knife Edge	1-4	64M	●			1/99	38%	Grottenschlechter Shooter.
Lego Racers	1-2	12/8M		●		10/99	64%	Nur ein Mario Kart Verrückt.
Loder Runner 3-D	1	64M			●	5/99	73%	Ein Klassiker im neuen Gewand.
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	12/8M			●	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	12/8M			●	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 Golf*	1-4	12/8M	●			9/99	90%	Grandioses Golfspiel!
Mario Kart 64	1-4	96M			●	4-5/97	80%	Sehr spaßige Kart-Rennen mit Kultfigur Mario.
Mario Party	1-4	256M	●			4/99	83%	Origineller 4-Spieler-Spaß!
Micro Machines 64 Turbo	1-8	12/8M			●	3/99	85%	Tolles Multi-Player-Rennspiel!
Milo's Astro Lanes	1-4	64M			●	1/99	80%	Total verrücktes Bowlingsspiel!
Mischief Makers	1	64M			●	12/97	85%	Niedliches Hüpfvergnügen in 2-D-Welten.
Mission: Impossible	1	96M	●			9/98	87%	Nicht ganz der erwartete Knüller.
Mystical Ninja: Starring Goemon	1	64M			●	5/98	85%	Sehr gutes Action-Adventure.
Mystical Ninja 2 starring Goemon-2	1-4	12/8M	●			4/99	92%	Geniales 2,5-D Jump'n'Run!
MLB: Ken Griffey Jr	1-4	12/8M			●	7/98	89%	Baseball-Sim mit schnellem Gameplay.
Monster Truck Madness 64	1-2	64M			●	9/99	73%	Spaßige Off-Road Raserei.
Multi Racing Championship	1-2	96M			●	11/97	62%	Mittlerweile längst überholtes Rennspiel.
Nagano Winter Olympics	1-4	12/8M			●	3/98	77%	Zwar keine Goldmedaille wert, aber...
Nascar '99	1-2	96M	●			11/98	79%	Hier geht's rund, aber nicht lange.
Nascar 2000	1-2	96M	●			11/99	68%	Auch der Hersteller dreht sich im Kreis.
NBA Courtside	1-4	64M			●	6/98	85%	Wow! Ein Basketball-Spiel mit Pfiff!
NBA Hangtime	1-4	64M			●	6-7/97	60%	Ziemlich hohles Basketball-Game. Barghi!
NBA Jam '99	1-4	12/8M	●			2/99	83%	Und noch ein Basketball-Spiel...seufz.
NBA Live '99	1-4	12/8	●			12/98	82%	Gutes Basketball-Spiel. Kaufenswert!
NBA Pro '98	1-4	64M			●	4/98	70%	Guter Vierspieler-Modus, schwache Grafik.
NBA Pro '99	1-4	96M			●	6/99	59%	Eine sinnlose Anschaffung...
NFL Blitz	1-2	96M			●	2/99	85%	So einfach kann Football sein!
NFL Blitz 2000	1-4	96M	●			10/99	91%	Football zum Angewöhnen!
NFL Quarterback Club '98	1-2	12/8M			●	13/97	83%	Geile Hi-Res-Grafik, gutes Spiel.
NFL Quarterback Club '99	1-4	12/8M			●	1/99	90%	Unverzichtbar im Football-Genre!
NFL Quarterback Club 2000	1-4	12/8M			●	10/99	82%	Altes kann so gut sein.
NHL '99	1-4	12/8M			●	11/98	88%	Extrem gutes Eishockey-Spiel.
NHL Breakaway '98	1-4	96M			●	13/97	91%	Eisport vom Feinsten!
NHL Breakaway '99	1-4	96M			●	5/99	74%	Altes Spiel in neuer Verpackung.
NHL Pro '99	1-4	96M			●	11/99	66%	Spielt sich nicht reibungslos genug.
Nightmare Creatures*	1	12/8M			●	1/99	71%	Ultrabrutales Action-Adventure!
Ogre Battle 64*	1	96M		●		11/99	77%	Europäer sollten auf ein PAL-Release warten.
Off Road Challenge	1-2	96M	●			9/98	27%	Grausames 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	12/8M	●			10/98	90%	Laß Dich auf das Spiel der Zukunft ein.
Powerful Pro Baseball 64*	1-2	64M			●	8-9/97	XX	Da warten wir lieber auf US-Software.
Premier Manager*	1-4	96M			●	9/99	85%	Nur für echte Management-Fans.
Pro Baseball King*	1-2	64M			●	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.

Legende



Spieler



Kapazität (M=MBits)



Rumble Pak



Interner Speicher



Controller Pak



Player's Choice



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. Mystical Ninja 2 92%

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. All-Star Baseball 2000 93%

RENNSPIELE

1. Diddy Kong Racing 95%
2. Top Gear Rally (J) 92%
3. Beetle Adventure Racing 92%

KAMPFSPIELE

1. Fighters Destiny 92%
2. Smash Brothers 90%
3. WWF Warzone 90%

Im Dauertest

NAME:

Tetrisphere

LANGE DES TESTS:

18 Monate

REPLAY-WERT: 3/5

Tetris wurde schon unzählige Male kopiert, doch die Resultate waren nicht immer überzeugend. Ziemlich originell war seinerzeit Tetrisphere. Man wollte Abstand nehmen von der alten Zweidimensionalität und wickelte das gesamte Spielkonzept daher einfach um eine Kugel. Jene besteht aus mehreren Schichten, die es mit verschiedenen

Klötzchen abzutragen gilt. Im Kern wartet ein Roboter auf seine Freilassung. Hm, ein sehr ungewöhnliches Konzept, das aber irgendwie zu fesseln weiß. Schon allein die gewöhnlichen Levels lassen trotz der rotierenden Kugel das alte Tetris-Feeling entstehen. So richtig heftig wird's aber erst im Puzzle-Modus, in dem Kettenreaktionen mit einer bestimmten Anzahl von Klötzchen ausgelöst werden

müssen. Für Fünftler eine echte Herausforderung, für Gelegenheits-spieler auf jeden Fall auch heute noch einen Blick wert.



Spiel	Platz	Preis	Speicher	Speicher	Nr.	Wertung	Wir sagen...
Quest 64	1	128M	●	●	9/98	78%	Buntes 3-D-Adventure mit RPG-Elementen.
Racing Simulation 2	1-2	128M	●	●	10/99	85%	Gelungenes Formel 1-Spiel.
Rainbow Six	1-2	256M	●	●	11/99	78%	Terroristenjagd mit Schwächen.
Rakuga Kids	1-2	96M	●	●	10/98	68%	Immer noch besser als Clayfighter.
Rampage: Universal Tour	1-3	96M	●	●	5/99	56%	Langsam wird auch Rampage öde!
Rampage World Tour	1-3	64M	●	●	5/98	80%	Hier fliegen die Fetzen!
Rayman 2	1	256M	●	●	11/99	90%	Rayman zieht Dich voll in seinen Bann.
Road Rash 64	1-4	256M	●	●	11/99	81%	Gnadenlose Raserei mit einigen Schwächen.
Robotron 64	1-2	64M	●	●	3/98	72%	Die Killer-Robots sind los! Ein Klassiker!
Rugrats Scavenger Hunt	1-4	96M	●	●	9/99	44%	Einfaches Brettspiel. Nur für Kids!
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.
Shadow Man	1	128M	●	●	10/99	87%	Schaurig viel Gameplay fürs Geld!
Shadowgate	1	128M	●	●	7/99	78%	Immerhin ein Adventure.
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.
Snowboard Kids 2	1-4	128M	●	●	4/99	79%	Ein Update, keine Fortsetzung!
Snowboard Kids (PC)	1-4	64M	●	●	10/99	79%	Fast wie Mario Kart ohne Bremsen.
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 Episode 1 Racer	1-2	128M	●	●	6/99	91%	Die Macht ist mit Nintendo!
Star Wars: Rogue Squadron 1	1	128M	●	●	2/99	89%	Für Star Wars-Fans ein Muß!
Superman	1-4	64M	●	●	7/99	36%	Billige Kopie eines Superhelden.
Super Mario 64	1	64M	●	●	5-5/97	95%	Eines der besten aller Jump'n'Runs!
Taisen Puzzle Dama *	1-4	128M	●	●	4/98	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.
The New Tetris	1-4	96M	●	●	9/99	88%	Phantastisches Mehrspieler-Tetris!
Tohkon Road 2*	1-4	256M	●	●	2/99	67%	Kaufe Dir lieber WWF Warzone!
Tonic Trouble	1	128M	●	●	10/99	78%	Lustiger Action-Spaß.
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!
Triple Play 2000	1-2	96M	●	●	6/99	51%	Ohgottogottogott! Was ist los, EA?
Turok: Dinosaur Hunter	1	64M	●	●	6-7/97	82%	3-D-Action vom Feinsten!
Turok 2	1-4	256M	●	●	11/98	94%	Diesmal schlagen die "Dinos" mächtig zu!
Twisted Edge *	1-2	96M	●	●	1/99	80%	Snowboarden – gut, aber nicht perfekt.
Vigilante 8	1-4	128M	●	●	5/99	78%	Gute Action ohne Solo-Power!
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 (PC)	1-2	96M	●	●	7/99	91%	Klasse Wassersport!
Wayne Gretzky's 3-D Hockey	1-4	64M	●	●	6-7/97	84%	Ausgezeichnetes Multiplayer-Spaß.
War Gods	1-2	96M	●	●	8-9/97	52%	Gute Grafik, viel Blut... das war's.
WCW Mayhem	1-4	128M	●	●	11/99	79%	Nur im Mehrspieler-Modus gut.
WCW Vs NWO Revenge	1-4	128M	●	●	12/98	87%	Zirkusclowns in Hochform!
WCW Vs NWO: World Tour	1-4	64M	●	●	2/98	85%	Eindeutiger Herr im Ring!
Wetrix	1-2	128M	●	●	7/98	75%	Puzzle-Spiel für Wasserratten.
Wheel of Fortune *	1-3	64M	●	●	2/98	23%	Englisches Glücksrad. Würst!
Wild Choppers *	1	64M	●	●	1/98	74%	Heiße Action-Simulation. Schwere Steuerung.
WinBack	1-4	256M	●	●	11/99	85%	Agententhriller mit Schuß.
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 Driver Championship	1-2	128M	●	●	9/99	79%	Keine Qualitäten unterm Make-Up.
World Soccer 3 *	1-4	64M	●	●	2/98	85%	Japanischer Ableger von ISS 64.
Worms Armageddon	1-4	256M	●	●	11/99	85%	Ungewöhnlich, aber genial.
WWF Attitude	1-4	256M	●	●	9/99	89%	Erstklassiges Wrestling-Spiel!
WWF Warzone	1-4	256M	●	●	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!

VIDEO & GAME

Tel. 030-962 77777

Im Internet: www.videogame.de

Fax 030-96277744

Räumungsverkauf
999 Games schön
ab 9,90 DM

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise

Importspele Hier!

Manga Videos



z. B.
Devil Hunter Yoko 1+2 49
El Hazard Vol. 1-4 39
Iczer One Vol. 1+2 39
Neogenesis Evangelion RE 1+2 49
Streetfighter 1 Die Serie 1-4 49
Tekken 39

Soundtrack

Soundtracks z. B.:
Resident Evil 3 Last Escape 89
Final Fantasy VII 99
Final Fantasy VIII 99
Metal Gear Solid 19,90
Parasite Eve 79
Xenogears 99
Schlüsselanhänger 9,90
Diverse "Magic Line" Lösungen z. B.:

Akuj - The Heartless 9,90
Alundra 14,80
Atlantis + Safebreaker 9,90
Baphomet's Fluch 1+2 9,90
Blaze & Blade 14,80
Breath of Fire 3 14,80
Casper 9,90
Command & Conquer 1+2 9,90
Dino Crisis US 39,90
Discworld 1+2 9,90
Exhumed 9,90
Final Fantasy VII 14,80
Final Fantasy 8 US 39,90
Gex 2 + Rayman 9,90
Heart of Darkness 9,90
Jade Cocoon 34,90
Kingpin 14,80
Medi Evil 14,80
Mission: Impossible 34,90
Parasite Eve 34,90
Resident Evil Lösungen 9,90
Star Ocean 2nd Story 34,90
Suikoden 2 US 14,80
Syphon Filter 14,80
Tekken Sornelband 1+2+3 14,80
Tomb Raider 1, 2 + 3 9,90
Wild Arms 9,90

Zeitschriften wie z. B.:

Gamefan 16,00
Dreamcast Magazin+CD 24,90
EGM 16,00

Game Boy



Biene Maja Dt 55
Looney Tunes Dt 69
Final Fantasy Leg. I-III je 79
Pokémon blau oder rot Dt 69
Tarzan Dt 69
WWF Attitude Dt 55

Grundgerät:

incl. Modem
US 599,00
Dt 499,00
JP 499,00

Nintendo 64

Bio Freaks Dt 79
Body Harvest Dt 69
Carmageddon uncut * PV 119
Duke Nukem-Zero Hour PV 119
Extreme G 2 PV 77
F 1 Racing Simulation Dt 109
Fighter's Destiny Dt 49
Fighting Force 64 Dt 129
Holy Magic Century Dt 39
Hybrid Heaven Dt 119
NFL Quarter. Club 2000 Dt 99
Mace the Dark Dt 59
Quake 2 PV 119
South Park Dt 99
Starcraft * Dt 119
Star Wars - Racer Dt 109
Top Gear Rally Dt 49
Turk Rage Wars * Dt 99
V-Rally Dt 99
WWF / NWO Revenge Dt 99
WCW Attitude Dt 99

Dreamcast

Aero Dancing JP 59
Airforce Delta JP 129
Black Matrix JP 139
Buggy Heat US 129
Climax Landers US 129
Cool Boarders JP 129
Crazy Taxi JP 129
Get Bass Dt 119
Giant Gram - Wrestling JP 129
Giga Wings JP 129
Godzilla Generations JP 129
Gundam Gaiden JP 129
Joystick - Arcade JP 99
King of Fighters '99 JP 99
F 1 Racing Dt 99
Marvel vs CAPCOM JP 99
Maken X JP 129
New Japan Pro Wrestling 4 JP 129
Redline Racer JP 59
Gold PV 99

Soul Calibur US 129
Streetfighter Zero 3 JP 59
Super Speed Racing JP 59
Tetriz 4 D JP 59
Tokyo Highway Battle US 129
Dreamcast + Überwachung Dt 499
Control Pad Dt 55
Memory Card Dt 75
RGB-Kabel + HIFI 29/39



Sony Playstation

Asterix & Obelix Dt 89
Autobahn Raser Dt 89
Akuj-The Heartless Dt 79
Apocalypse Dt 89
Bio Freaks Dt 49
Bloody Roar 2 Dt 79



Breath of Fire 3 Dt 49
Bundelstas Stars 2000 Dt 89
Carmageddon 2-uncut PV 89
Castrol HONDA Superbike Dt 89
Chrono Cross (11/99) JP auf Anh. US 119
Chocobo Racing US 119
Civilization 2 Dt 89
Colin McRae Rally Dt 49
Command & Conquer Gegenschlag Dt 49
Control Pad ab 15
Croc 2 Dt 79
Fussball Live Dt 89
Diablo Dt 49
Dino Crisis Dt/US 88/129
Driver Dt 89
F 1 Racing Simulation Dt 39
Final Fantasy VIII Dt/US 89/139
Final Fantasy Collection US 119
F 1 Formula One 99 Dt 89
FIFA SOCCER 2000 Dt 89
Grand Theft Auto 2 Dt 89
Gundia US 119
Gunage Dt 89
Hard Edge Dt 89
Jade Cocoon Dt 89

John Madden 2000 Dt 89
Jeremy McGrath Supercross '98 Dt 89
Kensel Dt 79
KND 2 - Krossfire Dt 59
Legacy of Kain 2-uncut PV 99
Legend of Karta Dt 89
Lenkard für 3 Systeme ab 99
Lunar - limited Edition US 159
Master of Monsters Dt 89
Metal Gear Integral Dt 49
Mission Impossible Dt 89
Monkey Hero Dt 69
NASCAR 99 Dt 79
Need for Speed 4 Dt 79
NHL 2000 Dt 89
NHL Pro '99 Dt 99
Omega Boost Dt 89
One Dt 49
O.D.T. Dt 49

Parasite Eve 2 (12/99)

Pax Corpus Dt 49
Player Manager '99 Dt 99
Prince Nasseem Boxen Dt 89
Point Blank 2 Dt 79
Populous Dt 79
Pax Corpus Dt 39
Pro Pinball - Big Race USA Dt 49

Rainbow Six

Rising Zan Dt 89
Rayman Dt 39
RC Stunt Chapter Dt 89
Re Volt Dt 79
Ridge Racer 4 Dt 89
Riven Dt 49

Rogue Trip

Rogue Trip Dt 59
Rugby Dt 89
Saga Frontier 2 US 119
Shadowman Dt 79
Shao Lin US 119
Southpark Dt 89
Sports Car GT Dt 89

Star Wars Eps. 1-Dunkle Bedrohung

Star Wars Eps. 1-Dunkle Bedrohung Dt/US 89/119
Star Ocean 2nd Story US 119
Schlumpie Dt 89
Streetfighter Alpha 3 Dt 89
Star Wars Dunkle Bedr. Dt 89
Suikoden 2 US 119
Syphon Filter - uncut PV 99
Tekken Tag Tournament* US 119
Tomb Raider 3 Dt 89
TOCA 2 Dt 79
Tony Hawk Dt 89

Twisted Metal 4*

Twisted Metal 4* US 119
V-Rally (Dual Shock lauglich) Dt 49
WCW Mayhem US 119
Wild Arms 2 JP 139
Warhammer 2-Dark Omen Dt 59
Wu Tang Shaolin US 119
WCW NWO Thunder Dt 89
WWF Attitude Dt 89
Xena Warrior of Princess Dt 89
X-Files The Game Dt 89

FINAL FANTASY VIII

VIDEO & GAME - SPIEL DES MONATS

ANGEBOT DES MONATS

Neo Geo Pocket 79,90 DM
Abe Exodius 39,90 DM
Lenkard mit Gas und Bremse 99,90 DM
Control Pad Dualshock 29,90 DM
RGB-Kabel + Umbauchup 99,90 DM
2 Dreamcast-Games nach Wahl* 99,90 DM

*Aus unserer Sonderpreisliste

Dekor Kit

Ab 19,90

Unsere Multimedia Shops in Berlin

Verkauf & Verleih
BERLIN CARREE
am Alex
Karli-Liebknecht-Str. 13

Verkauf & Verleih
NEUE ZENTRALE
Berliner Allee 106
Weißensee

Verkauf & Verleih
Laden
Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

Wollen Sie VIDEO & GAME Partner werden?
Anrufen!!!

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 10.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesandt (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf/Bezug pro Post nach telefonischer Absprache. Versandkosten betragen 10,00 DM + Nachnahmegebühr.

Ladenpreise können abweichen! E-Mail: Mediatotal@tthmail.com
Händlerhotline 030-962 777-0 NUR FÜR HÄNDLER MIT GEWERESCHIEIN
Wir akzeptieren folgende Karten:

DONKEY KONG 64

AUSGABE
#12 LIEGT AM
24.11.99 IM
HANDEL!

110

DER WOHL
BEKANNTESTE AFFE DER
VIDEOSPIELGESCHICHTE
WAGT ENDLICH SEIN
COMEBACK. WIR SIND
LIVE DABEI UND
PRÄSENTIEREN DONKEY
KONG IM MEGA-TEST!

PLUS:

Armorines,
Gauntlet Legends,
Wrestlemania 2000,
Ruff & Tumble, Rocket,
Vigilante 8 –
2. Herausforderung,
Turok – Legenden des
verlorenen Landes,
Rat Attack, Carmageddon
und unzählige
weitere Tests!

64 POWER... WIR HABEN DAS WARTEN AUF
UNZÄHLIGE SPIELE ERTRAGLICH GEMACHT!

64
POWER

VERLAG
BriStein bv
Kottendijk 72
7522 BT Enschede
Holland

REDAKTION/HANDSCHRIFT
64power
Postfach 3161
48581 Gronau
Tel.: (00 31) 53 430 85 64
Fax: (0031) 53 43 09 157

**REDAKTION
GIEFREDAKTEUR**
(V.i.S.d.P.)
Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com

STV. GIEFREDAKTEUR
Martin Mirbach
E-Mail: mirbach@bristein.com
Florian Seidel
E-Mail: fseidel@bristein.com

TEXTHEF
Martin Wilmer

TEAM
Jan-Philipp Baier
Robert Herder
Thomas Richter
E-Mail: Posthuette@aol.com
Karsten Rohloff
Nico Winkelhaus

LAYOUT
Lourens Huizinga
E-Mail: lou@bristein.com
Hugo Hazebroek
Maureen Kroep

HERAUSGEBER
Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com

GESCHAFTSFÖHRER
J.M.J. den Brinker

DRUCK
druckerij moderna
Schoebroekstraat 50
B-3583 Paal-Beringen
Belgien

VERTRIEB
IPV GmbH
Wendensstraße 27-29
20097 Hamburg

ANZEIGENBERE
D-Sign Werbestudio
Ltg. Frank Fischer
Bebriststraße 1-3
D-65779 Bebra
Tel.: (06622) 919633
Fax: (06622) 919634

ABO-SERVICE
Zuständig: Elisabeth Goosen
E-Mail: aho@bristein.com
64power ABO-Service

Postfach 3161
48581 Gronau
Jahresabo Inland
(11 Ausgaben): DM 69,-
(inkl. MWst., Versand und
Zustellgebühr)
Jahresabo Ausland: DM 79,-

64power ist ein absolut
unabhängiges Magazin und
keine offizielle Nintendo-
Lizenzausgabe. Die in diesem
Heft geäußerten Ansichten
geben nicht unbedingt die
Meinung der Firma Nintendo,
ihrer Software-Partner
oder die von Drittanbietern von
Software wieder.
Dieses Magazin ist
urheberrechtlich geschützt,
ebenso die mit ©, ® und TM
geschützten Spiele oder
Charaktere der jeweiligen
Hersteller oder Lizenzhalter der

Produkte. Nachdruck, auch
auszugsweise, bedarf der
schriftlichen Genehmigung des
Herausgebers.

BS BriStein bv
© BriStein bv.

NINFO!



Titel: Nintendo

JET FORCE GEMINI



Ist Rare mit JFG ein eindrucksvolles Comeback geglückt?

RAYMAN 2



Gelingt Rayman der Sprung in die dritte Dimension?

OGRE BATTLE



Kann die Neuauflage des SNES-Klassikers überzeugen?

WORMS ARMAGEDDON



Macht Infogrames' Wurmkur auch auf dem N64 Spaß?



64

POWER