FEBRUAR JAHRGANG▸ 11 AUSGABE▸ 1/99 ARTIKEL-NR▸ 31991 40

KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO FANS

CLUB Nintendo®

GAME OF THE MONTH

Star Wars: Rogue Squadron
Hardcore-Check zum ersten **Highlight** des Jahres

BEHIND THE SCENE

Brandheiße Infos und Insider News
zu Rares neuem Action-Hammer
Jet Force Gemini

SUPPORT ZONE

14 Seiten Tips und Tricks
inkl. Turok 2 – Seeds of Evil
Komplettlösung

DER COMIC neu!

WAHNSINN

Das erste Abenteuer der **N-Gang**!

DOPPEL POSTER

The Legend of Zelda – Ocarina of Time
Star Wars: Rogue Squadron

GEBALLTE SPIELEPOWER: ÜBER 20 NEUE SPIELE!

NINTENDO 64
FEEL EVERYTHING

FREUDE.

NIEDERGESCHLAGENHEIT.

FURCHTLOSIGKEIT.

EUPHORIE.

FRUST.

ÜBERMUT. Nur eines der Gefühle, die Sie beim Spielen mit F1 World Grand Prix erleben.

ANGST.

AUSGELASSENHEIT.

Mit dem neuen F1 World Grand Prix von Nintendo erleben Sie sämtliche Gefühle noch intensiver. Selbst die, die Sie vorher überhaupt nicht kannten. Wenn Sie zum ersten Mal einen F1-Titel geholt haben, erleben Sie einen Übermut wie schon lange nicht mehr. Seien Sie aber nicht so leichtsinnig, zu glauben, F1 sei einfach. Ein Schubser von hinten oder ein zu langsames Boxenteam und Sie verstehen zum ersten Mal, was es heißt, sich richtig zu ärgern.

© 1998 Nintendo co., Ltd., TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. ©1998 Video systems Co., Ltd./Paradigm Entertainment Inc. VIDEO SYSTEM All Trademarks are the property of their respective owners.
An official product of the FIA Formula One World Championship Licenced by Formula One Administrations Limited

editorial

MILLENIUM 2000

Willkommen im letzten Jahr vor dem neuen Jahrtausend! Sicher wartet auch Ihr auf den ersten bemannten Flug zum Mars, den lange ersehnten Besuch der Außerirdischen, die erste holographische Videospielkonsole oder den ersten sprechenden Fön mit integriertem Eierkocher! Leider dauert es noch eine Weile, bis es soweit ist – aber wir von der Club Nintendo Redaktion würden uns glücklich schätzen, Euch die Wartezeit etwas verkürzen zu können. Und was ist kurzweiliger als die Lektüre dieses Magazines, um die neuesten Neuigkeiten aus der wunderbaren Welt der Nintendo-Videospiele zu erfahren?

Voller Stolz präsentieren wir Euch das Ergebnis stundenlanger, tagelanger, wochenlanger, monatelanger – ach was – jahrelanger Recherche: das NEUE MAGAZIN LAYOUT! Schlicht und schick orientieren wir uns am Design unserer Online-Medien und verleihen dem Club Nintendo Magazin einen neuen Techno-Look, der es in sich hat. Und das ist längst noch nicht alles...

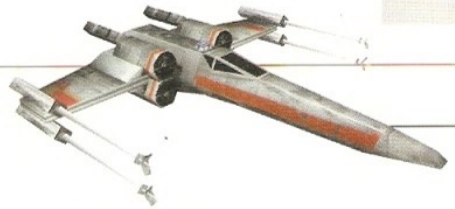
Wie Ihr bereits bemerkt haben dürftet, hat sich das Format geändert: statt 21 x 28 Zentimeter, sind es nun 22 x 30 Zentimeter. Gedruckt wird auf 65 Gramm Ökopapier! Außerdem haben wir jede Menge neuer Rubriken („Area 64"; „Portable Power" etc.), sowie einen neuen Comic, der auch den älteren Lesern unter Euch gefallen müßte. Ganz besonders werdet Ihr Euch sicher über die neue Rubrik „Support Zone" freuen, die eine Erweiterung der früheren „Trick Zone" ist. Auf 14 Seiten verraten wir Euch die heißesten Tricks, die geheimsten Cheats und ab sofort in jeder Ausgabe eine Komplettlösung zu einem aktuellen Spiel.

Trotzdem kann es natürlich sein, daß die eine oder andere Neuerung Euch nicht zusagt. In diesem Fall bitten wir Euch, uns mit Briefen zu bombardieren! Wir wollen alles wissen: Lob, Kritik, Verbesserungsvorschläge etc. Denn letztendlich ist und bleibt CLUB NINTENDO das Videospiel-Magazin für EUCH!
Viel Spaß beim Lesen und Staunen! Euer

Claude M. Mouse

ACHTUNG!
FRAGEBOGEN IN DER HEFTMITTE!
EXCLUSIVE PREISE ZU GEWINNEN!
→→→ MITMACHEN LOHNT SICH!

Inhalt



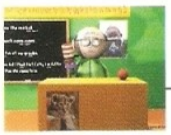
Game of the Month

8 Star Wars: Rogue Squadron

Area 64

NINTENDO64

22 Mario Party



26 South Park

30 Rakugakids

32 All-Star Tennis

34 Mystical Ninja Starring Goemon 2

36 Duke Nukem - Zero Hour
Micro Machines 64 Turbo

Specials

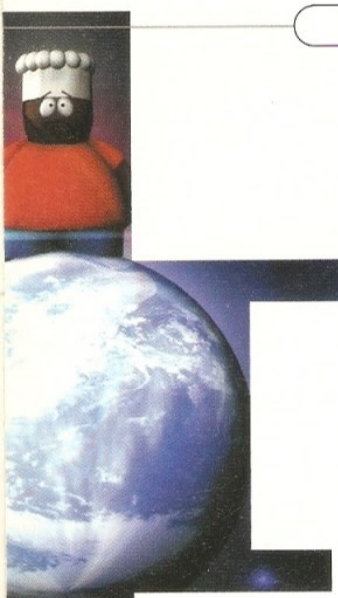
16 Behind The Scene Interview mit den Programmierern von Jet Force Gemini

20 Tech File Nintendo 64 Expansion Pak

37 Comic Fun Die N-Gang in „City Hunter"

91 Doppelposter Star Wars: Rogue Squadron/ The Legend of Zelda - Ocarina of Time

59 Club Nintendo Award '99 - Die Sieger



Rubriken

3 Editorial

7 System Charts

60 Player's Lounge

63 Impressum

79 News Flash

83 Last Stage

PORTABLE POWER

GAME BOY COLOR

48 The Legend Of Zelda DX – Link's Awakening

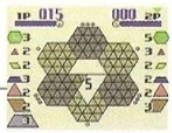
52 Quest For Camelot

54 Wario Land II

56 Turok 2 – Seeds Of Evil
Bugrats – The Movie

57 Bugs Bunny & Lola Bunny
Hexcite
NBA Jam 99
Rampage World Tour

58 Sylvester & Tweety
720° Skateboarding
Power Quest
Shanghai Pocket



SUPPORT ZONE

64 Tricks & Cheats

66 The Legend of Zelda – Ocarina of Time Special Tips

68 Hotline

70 WCW vs. NWO: Revenge Special Moves

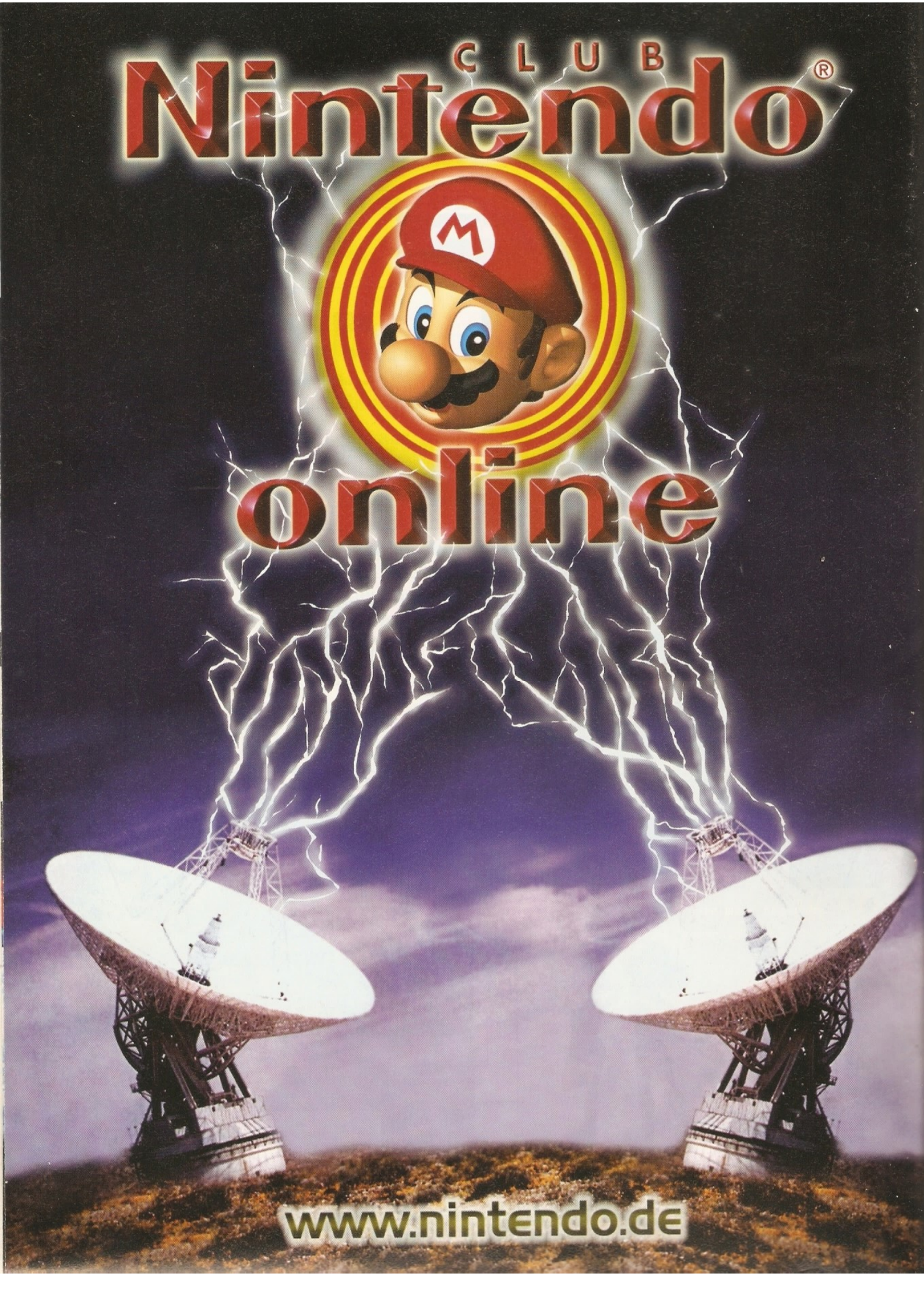
72 Turok 2 – Seeds of Evil Komplettlösung

SPIELE-HOTLINE

06026940940
Mo. – Fr. 13:00 bis 19:00 Uhr

KONSUMENTENBERATUNG

01305806
Mo. – Fr. 11:00 bis 19:00 Uhr


CLUB
Nintendo®
online
www.nintendo.de

NINTENDO 64

1 (-)	The Legend of Zelda - Ocarina of Time Adventure/RPG Nintendo			M	
2 (1)	Banjo - Kazooie Action Adventure Nintendo			M	
3 (2)	Turok 2 - Seeds of Evil Action/Ego-Shooter Acclaim			C	
4 (3)	Super Mario 64 Action Adventure Nintendo			M	
5 (4)	Diddy Kong Racing Fun Racing Adventure Nintendo			M/C	
6 (5)	Wave Race 64 Jetski Racing Nintendo			M/C	
7 (-)	Extreme G2 Future Racing Acclaim			C	
8 (7)	Lylat Wars Shoot'em Up Nintendo			M	
9 (6)	1080° Snowboarding Sports Nintendo			M	
10 (-)	Star Wars - Rogue Squadron Shoot'em Up Lucasarts			M	
11 (9)	F-Zero X Future Racing Nintendo			M	
12 (8)	F1 World Grand Prix Racing Nintendo			M	
13 (10)	Extreme G Future Racing Acclaim			C	
14 (12)	Blast Corps Action Adventure Nintendo			M/C	
15 (-)	Body Harvest Action Acclaim			M	
16 (16)	Mario Kart 64 Fun Racing Nintendo			M/C	
17 (14)	International Superstar Soccer 98 Sports Konami			C	
18 (13)	Bomberman Hero Action Nintendo			M	
19 (15)	Forsaken Action/Shoot'em up Acclaim			C	
20 (-)	Holy Magic Century Adventure/RPG Konami			C	

GAME BOY COLOR

1 (1)	The Legend of Zelda DX - Link's Awakening Adventure/RPG Nintendo	1		COLOR
2 (2)	Wario Land II Jump'n'Run Nintendo	1		COLOR
3 (5)	Mystic Quest Adventure/RPG Nintendo	1		
4 (-)	Tetris DX Puzzle Nintendo	2		COLOR
5 (-)	Harvest Moon Simulation Nintendo	1		COLOR
6 (3)	Super Mario Land 2 - Six Golden Coins Jump'n'Run Nintendo	1		
7 (4)	Donkey Kong Land III Jump'n'Run Nintendo	1		
8 (-)	Bugs Bunny & Lola Bunny Jump'n'Run Infogrames	1		COLOR
9 (-)	Sylvester & Tweety Jump'n'Run Infogrames	1		COLOR
10 (-)	Game & Watch Gallery II Spielesammlung Nintendo	1		COLOR
11 (6)	Castlevania Legends Action Adventure Konami	1		
12 (-)	Turok 2 - Seeds Of Evil Action Acclaim	1		COLOR
13 (7)	Donkey Kong Action Strategy Nintendo	1		
14 (8)	Kirby's Dream Land 2 Jump'n'Run Nintendo	1		
15 (11)	Wario Land - Super Mario Land 3 Jump'n'Run Nintendo	1		
16 (-)	Pocket Bomberman Action Nintendo	1		COLOR
17 (12)	Ottos Ottifanten Action Infogrames	1		
18 (13)	WWF Warzone Sports Acclaim	1		
19 (14)	Die Schlümpfe im Alptraumland Jump'n'Run Nintendo	1		COLOR
20 (16)	Die Maus Action Strategy Nintendo	1		

TOP 5 JAPAN

1 (-)	Pikachu Genki Dechu Voice Recognition System Nintendo			C
2 (-)	Mario Party Spielesammlung Hudson Soft			M
3 (2)	Banjo - Kazooie Action Adventure Nintendo			M
4 (1)	The Legend of Zelda - Ocarina of Time Adventure/RPG Nintendo			M
5 (3)	Pokémon Stadium Fighting Nintendo			C

TOP 5 USA

1 (-)	The Legend Of Zelda - Ocarina Of Time Adventure/RPG Nintendo			M
2 (1)	Rares Ego-Shooter Action Adventure Rare			M
3 (2)	Banjo - Kazooie Action Adventure Nintendo			M
4 (5)	WCW/NWO Revenge Sports THQ			C
5 (7)	Super Mario 64 Action Adventure Nintendo			M

GAME OF THE MONTH

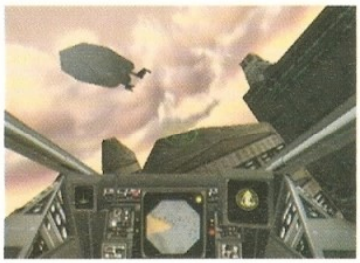
STAR WARS™ ROGUE SQUADRON™

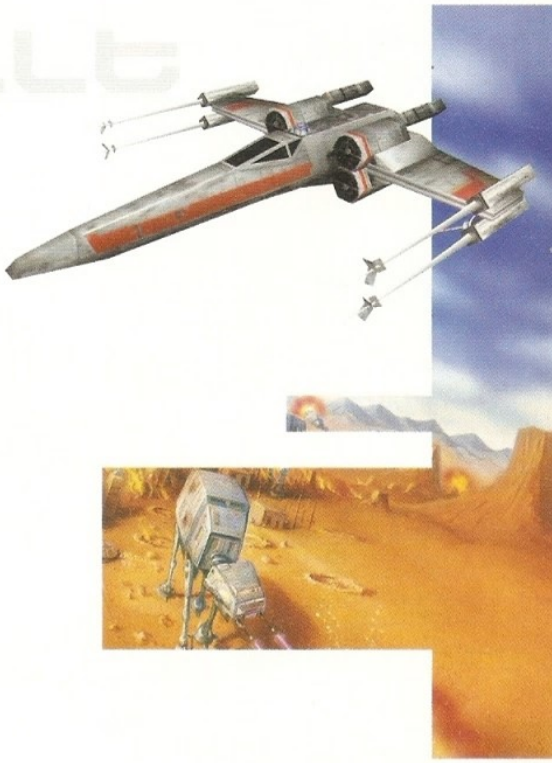
Mit Star Wars - Rogue Squadron legen die Programmierer von Factor 5 / Lucas Arts den Nachfolger zum überaus erfolgreichen Star Wars - Shadows Of The Empire vor. Das umfangreiche Modul weiß den Vorgänger um Klassen zu übertrumpfen und setzt in allen Belangen neue Maßstäbe auf dem Nintendo64. Macht Euch bereit für ein einzigartiges Abenteuer mit dem Rogue Squadron... [pf]

GAME OF THE MONTH

© LUCASFILM LTD. & TM. ALL RIGHTS RESERVED. USED UNDER AUTHORIZATION. © 1998 NINTENDO CO., LTD.

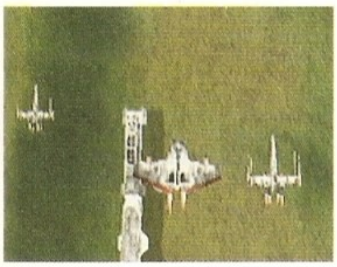
anschnallen und festhalten





Wer bei diesem nunmehr zweiten Star Wars-Spiel für das Nintendo[64] wiederum einen Genremix á la **Star Wars - Shadows Of The Empire** erwartet, wird zunächst enttäuscht: Bei Rogue Squadron handelt es sich um Shoot'em Up-Action in Reinkultur, alle Missionen finden im Luftraum statt. Bedenkt man, daß die Flugsequenz der Schlacht um Hoth im Vorgängerspiel von Fans und Fachpresse hochgelobt wurde, so ist diese Entscheidung nicht weiter verwunderlich. **Star Wars - Rogue Squadron** ist eine äußerst komplexe, vielseitige Action-Flug-Simulation, die ihresgleichen sucht. Wir bitten Platz zu nehmen und die Gurte anzulegen...

detailverliebt und soundgewaltig

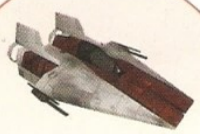


In technischer Hinsicht ist das neueste Lucas Arts-Epos, dank neuartigem Soundsystem und Unterstützung des N[64] Expansion Paks, ein wahres Wunderwerk. Die zusätzlichen vier Megabyte Speicher verleihen der Grafik im wahrsten Sinne des Wortes Flügel. Im Hi-Res-Modus gleiten die mit feinsten Texturen überzogenen, außergewöhnlich detaillierten Raumschiffe majestätisch über den Bildschirm. Ebenso bemerkenswert ist die akustische Untermalung des Spieles. Das von Factor 5 entwickelte MDsysFX-Surround-Soundsystem weiß mit Unmengen glasklarer Sprachausgabe, gewaltigen Effekten und hervorragender Begleitmusik ebenso zu überzeugen, wie mit der optischen Darstellung. Sei es John Williams' klassisches Star Wars -Thema oder die aus den Filmen bekannten, originalgetreuen Flug- und Blastersounds: Alles wird in einer auf dem Nintendo[64] bislang einmaligen Klangqualität in Szene gesetzt. Schließt man das Nintendo[64] nun noch an die heimische Stereoanlage an, so steht einem beispiellosen Augen- und Ohrenschmaus nichts mehr im Wege. Möge die Macht mit Euch sein und mögen die Wände erbeben...

EINE KLASSE FÜR SICH

Ihr betretet das Schlachtfeld mit den besten Fightern, die im Dienste der Rebellen-Allianz stehen. Alle Maschinen sind bewährte Modelle, die während unzähliger Kampfeinsätze ihre Zuverlässigkeit und Durchschlagskraft unter Beweis gestellt haben. In der folgenden Tabelle werden alle Fighter samt ihrer Bewaffnung noch einmal kurz vorgestellt.

A-WING



Der kleinste Raumjäger der Allianz ist äußerst schnell und wendig. Er wird daher gerne für Hit-And-Run-Einsätze genutzt. Seine ungünstige Bauweise macht ihn jedoch zu einem verwundbaren Ziel.

Raketen

X-WING

Ein wendiges und vielseitiges Allround-Schiff mit starken Schilden und vier durchschlagsstarken Blasterkanonen. Der X-Wing ist nach seinen einzigartigen Doppelflügeln, den sogenannten S-Foils, benannt.

Protonen-Torpedos

Y-WING

Ein großer und träger Gleiter, der hauptsächlich als Bomber eingesetzt wird. Mit einer guten Panzerung, Blastern und einer Ionen-Kanone ist er bestens ausgestattet.

Bomben

U-WING

Dieses pfeilschnelle Leichtgewicht ist zweifelsohne eines der besten Schiffe der Allianz. Es ist sehr wendig, verfügt über Hochleistungsmotoren und hat eines der durchschlagskräftigsten Waffensysteme.

Splitter-Raketen

AIRSPEEDER

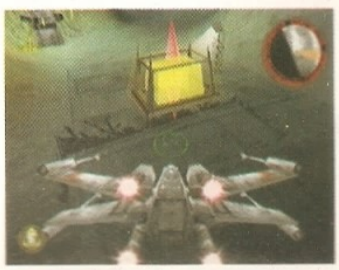
Der Speeder ist ein schnelles und manövrierfähiges Leichtgewicht, das zwar keine Schilde hat, aufgrund seiner Geschwindigkeit und Größe aber schwer zu treffen ist. Er eignet sich hervorragend zum Einsatz gegen AT-ATs.

Schleppseil

AUFRÜSTUNG STATT ABRÜSTUNG

Während der Einsätze solltet Ihr die Augen offen halten, denn in vielen Levels sind geheime Extras deponiert. Gut versteckte feindliche Bunker, die meist ein wenig abseits der Missionsziele gelegen sind, verbergen oftmals nützliche Power-Ups.

Habt Ihr den Bunker zerstört, dann braucht Ihr das Extra nur noch einzusammeln. Es erwarten Euch erweiterte Sekundärwaffensysteme wie z.B. zielsuchende Raketen, aber auch Items zur Verbesserung Eurer Schiffseigenschaften. Diese werden automatisch nach der Mission bei allen geeigneten Schiffen nachgerüstet.



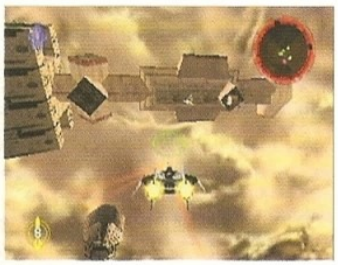
of the month

Intergalaktische Streifzüge

Mehr als sechzehn dreidimensionale Szenarien erwarten Euch. Die Einsätze verschlagen das Rogue Squadron von einem System in das andere, kreuz und quer durch die Galaxis. Einige Schlachten werden auf so bekannten Planeten wie Tatooine, Corellia oder Talooran ausgefochten, andere auf geheimnisvollen

und unerschlossenen Monden, die das Imperium zu seinen finsteren Zwecken nutzt. Es erwarten Euch Missionen, bei denen Ihr offensiv agieren müßt, aber auch Einsätze, bei denen es gilt, Einrichtungen der Rebellen und Unschuldige vor der Tyrannei des Imperators zu beschützen.

Die Besten der Besten



Ihr schlüpft in die Rolle Luke Skywalkers, des wohl bekanntesten Helden des Star Wars-Universums. Er ist der Anführer des Rogue Squadron. Im Kampf gegen die Truppen des Imperiums steht Euch Wedge Antilles bei, der Luke beim Angriff auf den ersten Todesstern das Leben rettete. Gemeinsam mit zehn der besten Piloten der Rebellen-Allianz erlebt Ihr atemberaubende Abenteuer und fliegt neben Luft-Luft-, Luft-Boden- und Search-And-Destroy-Einsätzen die verschiedensten Missionen.

Mittendrin statt nur dabei

Nachdem euch General Rieekan den Auftrag erteilt hat, nehmt ihr im Cockpit des zunächst einzigen wählbaren Schiffes Platz. Später habt Ihr die Möglichkeit, die meisten Einsätze auch mit anderen Schiffen zu fliegen. Es stehen fünf unterschiedliche Kameraperspektiven zur Auswahl, von denen die Cockpit-View, die sogar funktionierende Bordinstrumente bietet, zweifelsohne die spektakulärste ist. Habt Ihr Eure Wahl getroffen, übernehmt Ihr die Führung und geleitet das Rogue Squadron in die Schlacht gegen die Mächte des Bösen. Gepaart mit der bombastischen Soundkulisse versetzt Euch die schnelle und detaillierte Grafik mitten in das Geschehen eines Star Wars-Films.

KENNE DEINEN FEIND

Trotz der empfindlichen Niederlage bei Yavin und der Zerstörung des ersten Todessternes ruhen die imperialen Techniker und Ingenieure nicht. Die Kapazitäten der Waffenfabriken sind ausgelastet, neue Waffensysteme werden am laufenden Band entwickelt und produziert. Die unterschiedlichsten Gegner werden Euch in den Weg gestellt. Nur wenn Ihr deren Schwachstellen kennt, könnt Ihr im Kampf gegen sie bestehen!

BODENTRUPPEN

Neben den altbekannten **AT-ATs** und **Scout Walkern** tauchen zwei neue, für den Bodenkampf konzipierte Waffensysteme auf: Der **AT-PT** sowie **Blockadepanzer** auf Selbstfahrlafetten. Bei den AT-PTs handelt es sich um zweibeinige Battlewalker, die mit einer durchschlagskräftigen Zwillingsblaster-Kanone ausgestattet sind. Sie sind gut gepanzert und können Steigungen von bis zu 45° überwinden. Die Blockadepanzer sind in Gruppen operierende, feuerstarke Geschütze, die von künstlicher Intelligenz gesteuert werden und selbständig agieren.

LUFTSTREITKRÄFTE

Die Piloten des Rogue Squadron werden im Kampf mit einer Vielzahl imperialer Raumschiffe konfrontiert. Einige, wie z.B. die **TIE-Fighter**, **TIE-Bomber** und **Probe Droiden** sind leicht, andere sind sehr gut gepanzert. Die bedrohlichsten Gegner sind

jedoch die schnellen und wendigen **TIE-Abfangjäger**. Immer wieder versuchen die Piloten dieser Fighter, ihre Widersacher mit einem Köder in die Falle zu locken. Da sie schneller als ein A-Wing und wendiger als ein X-Wing sind, bedarf es einiger Erfahrung, um sie zu erwischen.

Verteidigungseinrichtungen

Die passiven imperialen Verteidigungseinrichtungen umfassen neben **Antennenschüsseln**, die als Kommunikationsantennen und Frühwarnsystem eingesetzt werden, auch

Schildgeneratoren. Auf der aktiven Seite warten ganze Batterien von Turbolasern und Raketentürmen nur darauf, Raumschiffe oder Truppen der Rebellen ins Visier zu nehmen. Besonders **Raketentürme** bilden mit ihren durchschlagskräftigen Geschossen eine ernste Bedrohung.

Ehre, wem Ehre gebührt

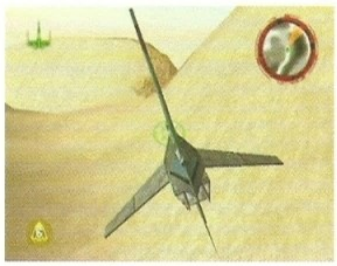
Nachdem Ihr Euren Einsatz abgeschlossen habt, erhaltet Ihr Auskunft über Eure Leistungen, über die während des Fluges aufs genaueste Buch geführt wird. Anhand der Missionsdauer, der Anzahl der abgeschossenen Gegner, Eurer Zielgenauigkeit und der Anzahl der aus dem Kampf zurückkehrenden eigenen Truppen bewertet Euch die Kommandozentrale. Für herausragende Leistungen werden Euch Medaillen in Gold, Silber oder Bronze verliehen. Je mehr Medaillen Ihr sammelt, desto besser sind Eure Aufstiegschancen!

Impressionen einer Raumschlacht

Die flexibel und intelligent agierenden Gegner machen aus jeder Mission eine neue Herausforderung. Schnelle Luftkämpfe mit TIE-Fightern und Hetzjagden auf AT-ATs und Scout Walker stehen auf der Tagesordnung. Euer Adrenalinspiegel steigt ins unermeßliche, während Ihr im Sturzflug feindliche Flugabwehrstellungen vernichtet oder mit waghalsigen Flugmanövern versucht, Euch an das Heck eines TIE-Abfangjägers zu heften. Ständig wechselnde Einsatzgebiete und eine Unmenge feindlicher Waffensysteme sorgen dafür, daß niemals Langeweile aufkommt.

Die Früchte harter Arbeit

Habt Ihr die regulären Missionen siegreich abgeschlossen und tüchtig Medaillen gesammelt, erwarten Euch ein paar nette Überraschungen. Ihr bekommt die einmalige Chance, eine Runde im **Rasenden Falken** zu drehen, Eure Geschicklichkeit am Steuerknüppel einer T-16 Skyhopper zu testen oder legendäre Schlachten, wie den Anflug im Todessterngraben bei der



Schlacht von Yavin, neu zu erleben. Mit ein bißchen Glück kreuzt sogar Boba Fett mit seinem Schiff, der Slave 1, Eure Flugbahn. Doch der Weg hierhin ist lang und steinig. Nur die Besten werden es schaffen!

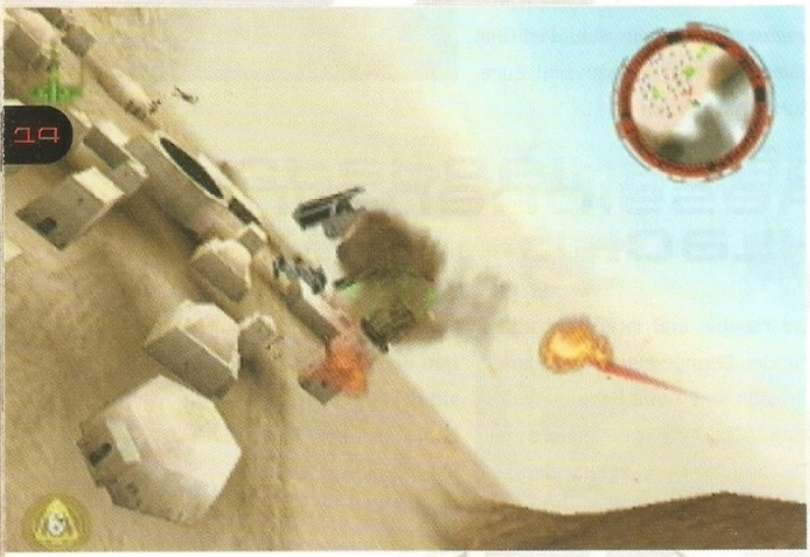
Die Missionen

Kapitel 1

Der Widerstand

Sechs Monate sind seit der Schlacht von Yavin vergangen, der Krieg gegen das Imperium erstreckt sich mittlerweile über die gesamte Galaxie. Obwohl der Todesstern zerstört wurde, ist der Kampf um die Freiheit noch lange nicht vorbei. Das neugegründete Rogue Squadron steht einem kampferprobten und übermächtigen Gegner gegenüber, der die Kontrolle über die Galaxie erringen will.

Mission 1



Hinterhalt auf Mos Eisley

Die erste Mission führt das Rogue Squadron über die sandigen Wüsten Tatooines, des Heimatplaneten von Luke Skywalker. Während eines morgendlichen Rundfluges überrascht Ihr plötzlich eine Gruppe imperialer Probe Droiden, die gerade zivile Ziele auf der Planetenoberfläche angreifen. Nachdem Ihr eine ganze Reihe der Droiden pulverisiert habt, ertönt ein Hilferuf General Rieekans: Mos Eisley, der wichtigste Raumhafen Tatooines, wird von TIE-Bombern angegriffen. Einige Lichtsekunden später ist Mos Eisley erreicht und die erste Dreierformation TIE-Bomber taucht im Fadenkreuz auf, um nach einer gezielten Blastersalve brennend zu Boden zu stürzen.

Mission 2

Rendezvous auf Barkesh

Ein wichtiger Nachschub-Konvoi des lokalen Widerstandes von Barkesh muß beschützt werden. Das Rogue Squadron gibt den Transportern auf ihrem Weg durch die Sumpfgebiete dieses bewaldeten Tropenplaneten Geleitschutz. Im Einsatzgebiet wimmelt es von

imperialen Scout Walkern, Probe Droiden und Turbolaser-Batterien. Ihr habt alle Hände voll zu tun, den Transport vor den drohenden Gefahren zu beschützen. Entfernt Euch auf keinen Fall zu weit vom Konvoi, da mit Luftangriffen durch TIE-Bomber zu rechnen ist.

of the month

MISSION 3

Auf den Spuren der Nonnah

Die Nonnah, ein Raumschiff der Rebellen, ist von TIE-Fightern über Chorax abgeschossen worden. Besatzung und Ladung des Schiffes sollen im Wettlauf mit der Zeit von einer Landungsfähre geborgen werden, bevor die imperialen Truppen das Schiff geortet haben. Im

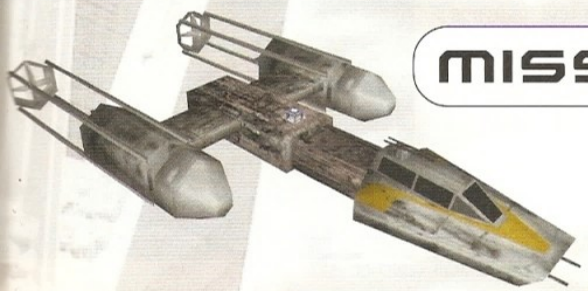
nebelverhangenen Luftraum über der Absturzstelle kreisen unzählige TIE-Abfangjäger, die nur darauf warten, Euer Schiff in einem Hagel von Blaster-Schüssen verglühen zu lassen. Auf dem Boden stellen Scout Walker, Blockadepanzer und AT-PTs eine ernstzunehmende Gefahr dar.

MISSION 4

Frontenwechsel auf Corellia

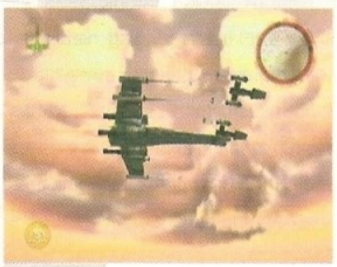
Der hochdekorierte imperiale Offizier Crix Madine möchte zur Allianz der Rebellen überlaufen. Auf dem Planeten Corellia, dem Heimatplaneten von Han Solo und Wedge Antilles, muß das Rogue Squadron gegen eine übermächtige Armada imperialer AT-ATs, Scout Walker, TIE-Bomber, TIE-Abfangjäger und Probe Droiden bestehen. Der Imperator will den Frontenwechsel eines seiner besten Generäle um jeden Preis verhindern. Als die Schlacht beinahe aussichtslos erscheint, bekommt Ihr prominente Hilfe: Han Solo und Chewbacca geben sich mit dem Rasenden Falken die Ehre.

MISSION 5



Befreiung auf Gerrard V

Die Bewohner des weitestgehend von Wüsten und Ozeanen bedeckten Planeten Gerrard V unterstützen die Rebellen. Ihre „Revolte" gegen das Imperium wurde mit einem flächendeckenden Bombardement durch Sternenzerstörer geahndet, bevor der imperiale Gouverneur die Plünderung und Verwüstung des gesamten Planeten anordnete. Hier besteht Eure Aufgabe darin, eine Staffel Y-Wings zu beschützen, die die Transportfähren des Gouverneurs zerstören soll. In den Straßenschluchten und auf den Dächern der Stadt stellen unzählige Turbolaser und Raketentürme die nächste Gefahr dar, während der Luftraum von dem 128. TIE-Interceptor Squadron und dem imperialen Flieger-As Kasan Moor bewacht wird.



JetForce Gemini

Nach dem Riesenerfolg von **Banjo-Kazooie** wartet bereits alle Welt auf einen neuen Titel der Meisterprogrammierer von **Rare** – und der ist bereits am Start. Mit **Jet Force Gemini** steht im Frühjahr ein Actionspektakel der Spitzenklasse ins Haus. Das war Grund genug, sich einmal mit den Schöpfern zu unterhalten.

CN: Wie viele Personen arbeiten an JFG, und bei welchen bisherigen Rare-Spielen haben sie mitgewirkt?

RARE: Die Größe des Teams variiert, aber es arbeiten kontinuierlich zwischen 12 und 20 Personen an JFG. In der Vergangenheit waren sie unter anderem an Diddy Kong Racing und Blast Corps beteiligt.

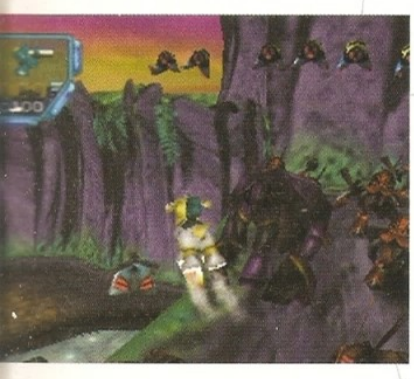
CN: Das Gameplay erinnert an ein klassisches Ballerspiel, das Spiel selbst sieht allerdings eher niedlich aus. Habt Ihr diesen Grafikstil gewählt, weil beinahe alle Rare-Spiele in diesem Stil gehalten sind, es also schon fast Euer Markenzeichen ist?

RARE: Wir haben diesen niedlichen Grafikstil nicht bewußt ausgewählt. Er ist wahrscheinlich eine Mischung aus unseren bisherigen Einflüssen und der Interpretation unserer Grafiker und Künstler.

Klassischen Shootern um Lichtjahre voraus

CN: Was hat Euch inspiriert, einen Action-Shooter wie JFG zu kreieren? Ist diese Art von Spielen nicht schon längst ausgestorben? Die meisten Leute sehen sie eher als stumpfsinnige und einfallslose Überbleibsel der Home-Computer-Scene der späten 80er Jahre an.

RARE: Wieso sollte man diese Spiele als zum Aussterben verurteilt brandmarken? Nur weil es lange kein richtig gutes Spiel dieses Genres gab? Wir haben uns zusammengesetzt und überlegt, welche Art von Spiel wir als nächstes in Angriff nehmen und auch gerne spielen würden. So haben wir den Beschluß gefaßt, einen äußerst abwechslungsreichen



und intelligenten Shooter zu schaffen. Und glaubt uns, mit einer explosiven Mischung aus Action, Adventure und einer gehörigen Portion Rätseln ist JFG den klassischen Shootern um Lichtjahre voraus!

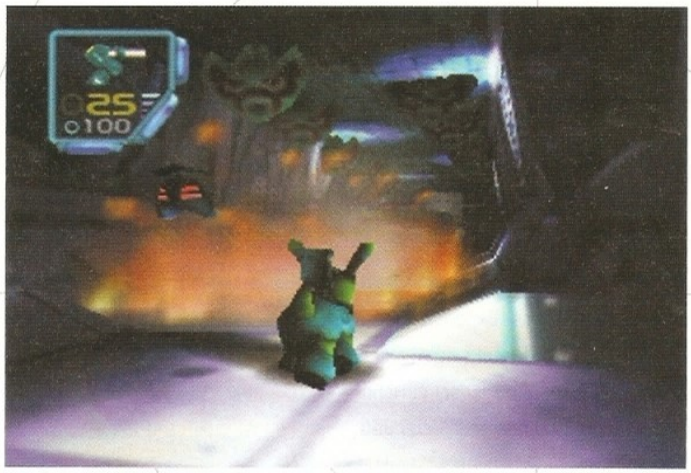
Sehr, sehr umfangreich

CN: Action-Shooter neigen dazu, nicht sehr umfangreich zu sein. Wie sieht es bei JFG aus, wird das Spiel Adventure-Elemente enthalten oder ist es wirklich nur ein Ballerspiel? Und wie lang ist die ungefähre Durchspielzeit im Vergleich zu anderen Rare-Spielen?

RARE: Der Spieltiefe galt unsere besondere Aufmerksamkeit. JFG ist ein Action-Spiel mit vielen Adventure-Elementen. Und es wird sehr, sehr umfangreich. Das können wir Euch versprechen!

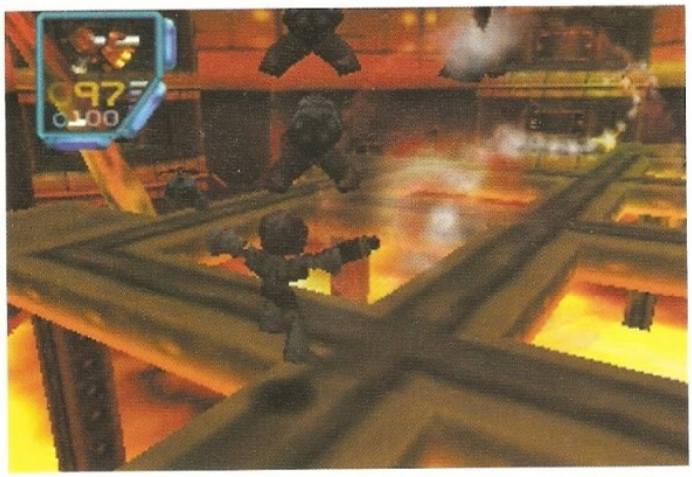
CN: Wie sehen die Adventure-Elemente aus? Werden es eher Puzzles oder Rätsel sein, oder geht es primär darum, Informationen zu sammeln?

RARE: Es müssen sowohl Rätsel gelöst werden als auch Informationen gesammelt werden. Man trifft im Verlauf des Spiels auf eine ganze Menge Personen, mit denen man kommunizieren kann.



CN: Viele Eurer bisherigen Spiele hatten einen außerordentlich hohen Schwierigkeitsgrad. Diddy Kong Racing oder Blast Corps werden in diesem Zusammenhang nur allzu oft genannt. Wie sieht der Schwierigkeitsgrad bei JFG aus, gerade weil Mitglieder des Teams bei den genannten Spielen mitgewirkt haben?

RARE: Das Spiel wird definitiv eine Herausforderung! Der Schwierigkeitsgrad steigt mit den Fähigkeiten des Spielers an. Es wird erst dann richtig schwierig, wenn der Spieler die Situation mit seinem bis zu diesem Zeitpunkt erlernten Können meistern kann.



Nie dagewesene Echtzeit-Lichteffekte

CN: Einige Leute behaupten, Banjo-Kazooie würde die Hardware bis ans Limit ausreizen, doch das wurde bisher über jedes Rare-Spiel gesagt. JFG ist ein Spiel der dritten Generation, wird es Banjo-Kazooie übertrumpfen? Und wird das Nintendo[64] Expansion Pak unterstützt?

RARE: JFG wird bisher noch nie dagewesene Echtzeit-Lichteffekte bieten, die in diesem Ausmaß in noch keinem Videospiel zu bewundern waren. Ob es das Expansion Pak unterstützen wird, steht noch nicht fest. Sollte es eine augenscheinliche Verbesserung bewirken, werden wir es natürlich benutzen.

CN: Die Waffensysteme machen einen essentiellen Teil des Spiels aus. Wie viele verschiedene Waffen warten auf den Spieler? Wird es charakterspezifische Waffen geben?

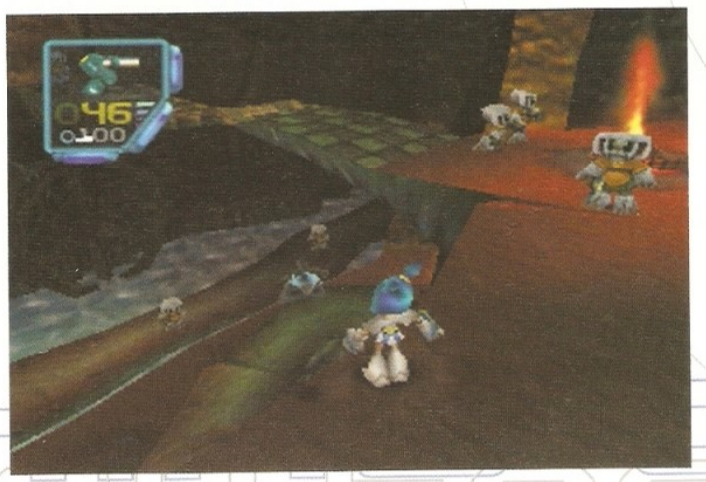
RARE: Insgesamt wird es im Spiel 16 verschiedene Waffensysteme geben. Jeder Charakter kann alle dieser Systeme benutzen.

CN: Wird es neben neuen Waffensystemen auch noch andere Power-Ups im Spiel geben?

RARE: Ja. Die Spieler können z.B. neue und leistungsfähigere Rüstungen oder ein Jet-Pak finden. Es wird eine ganze Menge Extras geben!

CN: Steht zu diesem Zeitpunkt bereits fest, ob das Spiel Mehrspieler-Modi enthalten wird? Können wir mit einem Deathmatch- oder Kooperations-Modus rechnen?

RARE: Wir wägen im Moment ab, welche Multiplayer-Modi integriert werden sollen. Ein Deathmatch-Modus ist so gut wie sicher, andere Modi bieten sich an. Der Spieler wird fortwährend von Floyd, dem Droiden begleitet. Floyd spielt eine wichtige Rolle während des Spiels. Eventuell wird ein zweiter Spieler Floyd steuern können.



Sieht so die Traumwelt von Jet Force Gemini aus?

Künstliche Intelligenz in neuen Dimensionen

CM: Wie wird die künstliche Intelligenz der Gegner aussehen? In vielen Spielen sind Gegner nicht mehr als orientierungloses Kanonenfutter.

RARE: Die künstliche Intelligenz der Gegner in JFG wird neue Dimensionen beschreiten. Zum einen gibt es weniger intelligente Gegner, die dieses Manko ausgleichen, indem sie in Formationen angreifen. Auf der anderen Seite gibt es hyperintelligente Einzelgänger, die dem Spieler das Leben wirklich zur Hölle machen werden!

CM: Kommen wir noch einmal zum Umfang. Wie viele Welten und Gegner werden uns in JFG erwarten?

RARE: Es wird unzählige Welten und Unterwelten und noch viel mehr Gegner und Endgegner geben. Durch eine breite Vielfalt verschiedener Designs wird das Spiel zu keinem Zeitpunkt langweilig aussehen. Unsere Designer haben wirklich ganze Arbeit geleistet!

CM: Zu guter Letzt noch eine Frage: Wann können wir mit JFG rechnen?

RARE: Das Spiel ist derzeit zu ca. 85% fertiggestellt. Wenn alles gut weiterläuft, wird das Spiel noch in der ersten Jahreshälfte 1999 veröffentlicht werden.

CM: Wir danken Für das Gespräch.

tech file

Nintendo64 Expansion Pak
Die 4MB-Revolution

Kamen bislang nur Besitzer eines sündhaft teuren PCs in den Genuß, die Leistung ihres Gerätes durch eine Hardware-Erweiterung zu steigern, so erscheint mit den Nintendo64 Expansion Pak eine echte Innovation auf dem Konsolenmarkt. Das unscheinbare schwarze Kunststoffgehäuse mit dem roten Deckel hat es in sich. Für speziell dafür programmierte Spiele läutet das Expansion Pak eine neue Grafik-Revolution ein.

Einstecken, einschalten und Spass haben

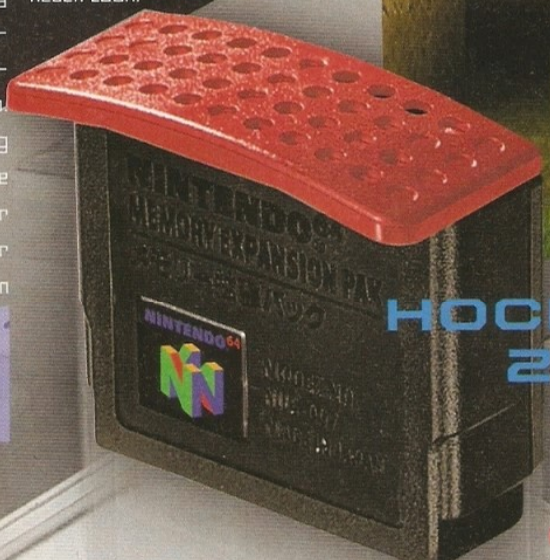
Die Installation des Nintendo64 Expansion Pak ist denkbar einfach: Zunächst muß das an der Konsolen-Oberseite unter der Abdeckklappe verborgene Jumper Pak mittels des mitgelieferten Werkzeugs entfernt werden. Nun wird nur noch das Expansion Pak eingesteckt, und schon kann es losgehen!

Mehr Speicher, mehr Möglichkeiten

Die Speichererweiterung kann natürlich auch zur Verbesserung der künstlichen Intelligenz in Spielen eingesetzt oder für größere und detailliertere Level verwendet werden. Es erschließen sich unzählige und vielseitige Möglichkeiten, das **Expansion Pak** zu nutzen. Eines ist in jedem Fall sicher – der Einsatz dieses vielseitigen Zubehörs steigert den Spielspaß in ungeahnter Weise..

Grafikträume in Hi-Res

Das **Expansion Pak** verdoppelt den Hauptspeicher der Konsole von 4MB auf 8MB. Dank des zusätzlichen Speichers wird es möglich, selbst aufwendigste Spiele mit einer Auflösung von 640x480 Pixeln darzustellen. Bisherige Spiele nutzten meist die Standardauflösung von 320x240 Pixeln. Mit dieser verdoppelten Auflösung vermag das Nintendo64 in grafische Regionen vorzustoßen, die bisher ausschließlich Benutzern teurer PCs vorbehalten waren. Gestochen scharfe Bilder, gepaart mit hochauflösenden Texturen, präsentieren die aktuelle Generation der Nintendo64-Spiele in einem revolutionären, neuen Look.

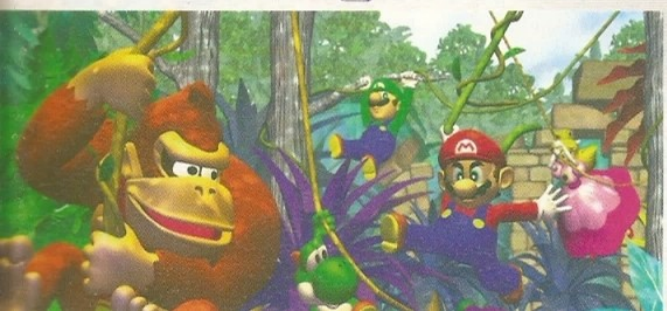


Hochauflösende Zukunft

Die ersten beiden Spiele, die das Nintendo64 Expansion Pak unterstützen, sind Turok 2 – Seeds Of Evil und Star Wars – Rogue Squadron. Neben diesen beiden Titeln steht bei allen namhaften Entwicklern eine Flut von Spielen in den Startlöchern, die von den Vorteilen des Expansion Pak Gebrauch machen werden.

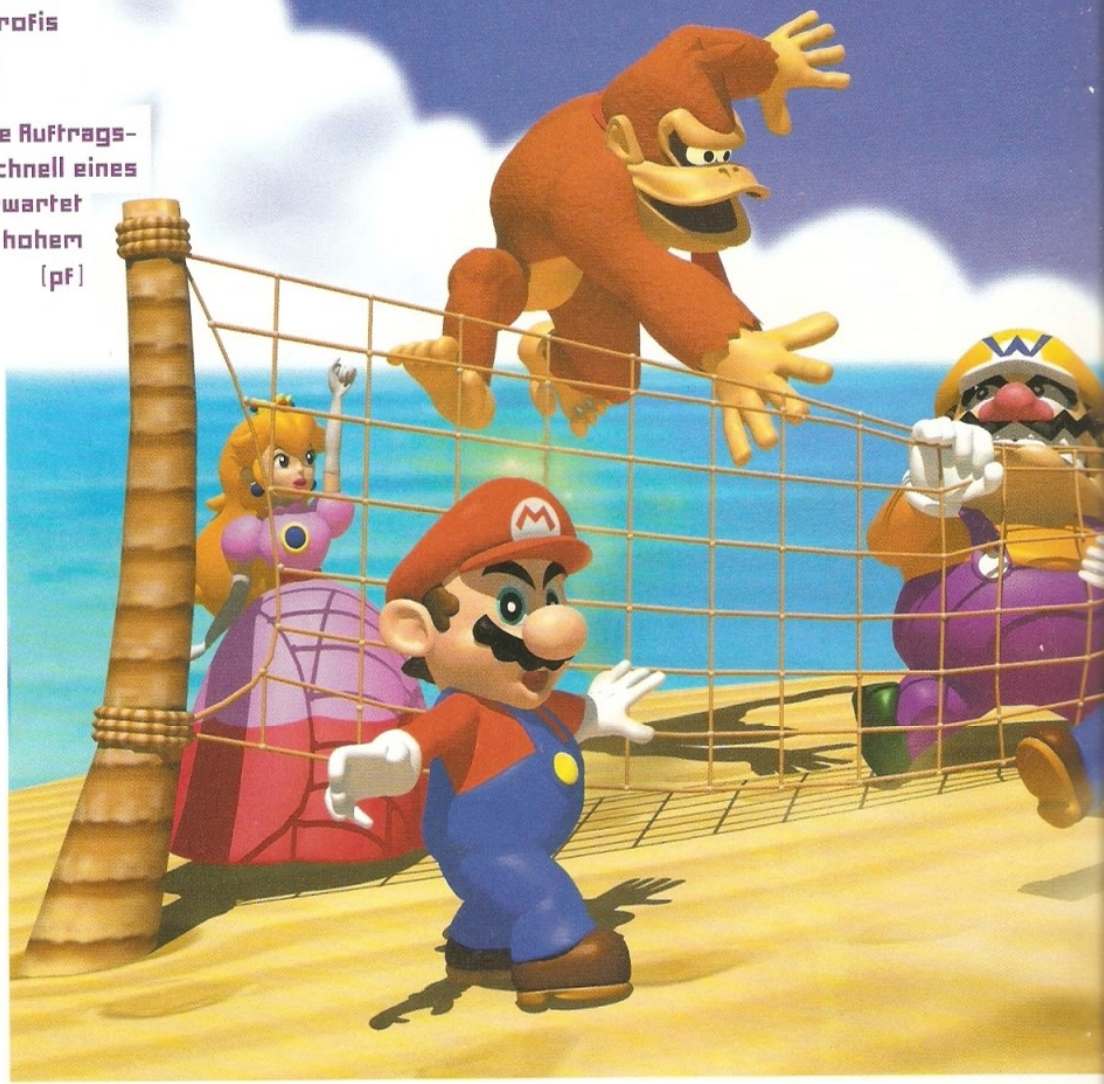
DAS 64

WILLKOMMEN IN DER DREIDIMENSIONALEN WELT GEBALLTER NINTENDO64-SPIELE-POWER! LASST EUCH ENTFÜHREN IN EIN REICH DER FANTASIE, DES ABENTEUERS UND ENDLOSER FASZINATION...



MARIO PARTY

Mit Mario Party stellen die sonst eher für die erfolgreiche Bomberman-Serie bekannten Programmier-Profis aus dem Hause Hudson Soft ihren ersten Titel mit offizieller Mario-Lizenz vor. Wer nun eine reine Auftragsarbeit erwartet, der wird schnell eines Besseren belehrt. Den Spieler erwartet ein kunterbuntes Spektakel mit hohem Spaßpotential... [pf]



MARIOS PARTY

Lange hat sich schon kein Bösewicht mehr erdreistet, die Welt zu bedrohen. Es gibt für Superhelden momentan keine Herausforderungen mehr. Was macht man da? Man feiert eine Party! Deshalb hat Mario seine Freunde zu einem Fest eingeladen. Luigi, Toad, Prinzessin Toadstool und sogar Wario und Donkey Kong - alle sind gekommen. Man feiert und schwelgt gemeinsam in Erinnerungen an bestandene Abenteuer. Da fragt Wario plötzlich: „Wer von uns ist eigentlich der größte Superheld?" Ein Raunen geht durch die Reihen... Natürlich möchte jeder der größte Superheld sein, und schon beginnt die schönste Streiterei!

JENSEITS DER WARP-RÖHRE

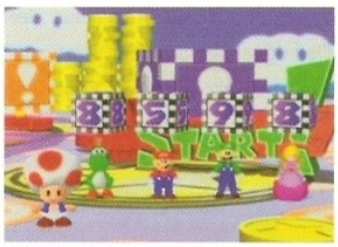
Die rettende Idee kommt von Toad: Jenseits der Warp-Röhre, die mitten in Toad-City steht, gibt es eine Welt, deren Bewohner von den unterschiedlichsten Problemen geplagt werden. Eines jedoch haben sie gemeinsam: Nur ein Superheld kann ihre Probleme lösen. Also beschließt man, zur Warp-Röhre zu reisen und dort zu entscheiden, wer der größte aller Superhelden sein mag...

WILLKOMMEN IN TOAD-CITY

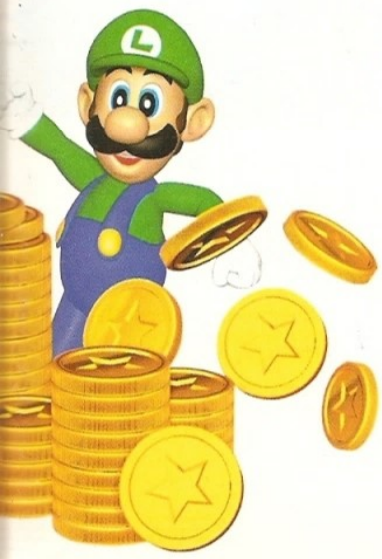
Der Ausgangspunkt für alle Aktivitäten der angehenden Helden ist das beschauliche Städtchen Toad-City, in dessen Zentrum die Warp-Röhre liegt. Von hier aus kann man mit dem Floß zu einer Reise auf die Minispiel-Insel aufbrechen, das Optionshaus besuchen oder im Toad-City-Laden einkaufen gehen. In der Toad-City-Bank werden alle gesammelten Münzen und Sterne des Spielers aufbewahrt und verwaltet. Sobald man alles besichtigt und alle Einstellungen vorgenommen hat, kann die abenteuerliche Reise beginnen.

DIGITALE BRETTSPIELE

Bei Mario Party handelt es sich um eine spaßige und bunte Interpretation eines Gesellschaftsspiels im klassischen Sinne. Bis zu vier Spieler können am Spielespektakel teilnehmen. Welche Spieler dabei von der Konsole gesteuert werden, kann man selbst festlegen. Für das Spiel stehen mehr als sechs komplexe Felder zur Verfügung, die nach den Helden benannt sind und mit verschiedenen Themengebieten aufwarten. So spielt man zum Beispiel auf Yoshis Tropeninsel oder in Luigis Maschinenraum.



Nachdem alle Mitspieler eine Figur ausgewählt haben und das Szenario sowie die Spieldauer festgelegt wurden, wird um die Startreihenfolge gewürfelt. Steht diese fest, können die Spiele beginnen...



STERNE, MÜNZEN UND EREIGNISFELDER

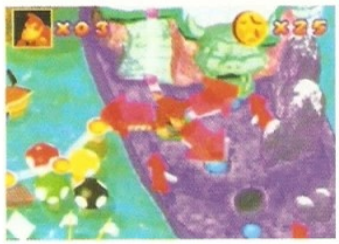
Das Ziel des Spieles ist es, am Schluß die meisten Münzen und Sterne eingesammelt zu haben. Bei jedem Zug rückt man um die gewürfelte Augenzahl vor. Gelangt man auf ein blaues Feld, so erhält man drei Münzen, landet man hingegen auf einem roten Feld, verliert man drei Münzen. Über das gesamte Spielfeld sind Ereignisfelder verteilt, die die unterschiedlichsten Dinge bewirken. Sie verändern beispielsweise die Position von Toad, Bowser oder Buu Huu, lösen ein Minispiel aus oder erlauben es dem Spieler, erneut zu würfeln.

EIN SELTSAMES TRIO

Trifft man während des Spiels auf Toad, Bowser oder Buu Huu, hat dies immer ein bestimmtes Ereignis zur Folge. Bei Toad kann man gegen ein Entgelt von 20 Münzen einen Stern erwerben, während Buu Huu für eine geringe Aufwandsentschädigung anderen Spielern Sterne oder Münzen stiehlt. Ist man im Besitz von ausreichend Münzen, so ist ein Zusammentreffen mit diesem Duo meistens von Vorteil. Bowser stellt hingegen eine große Bedrohung für den Münz- und Sternbestand der Spieler dar. Immer wieder versucht der Erz-Fiesling, die angehenden Superhelden übers Ohr zu hauen und ihre Abenteuer zu behindern.

SPIELSPASS OHNE ENDE

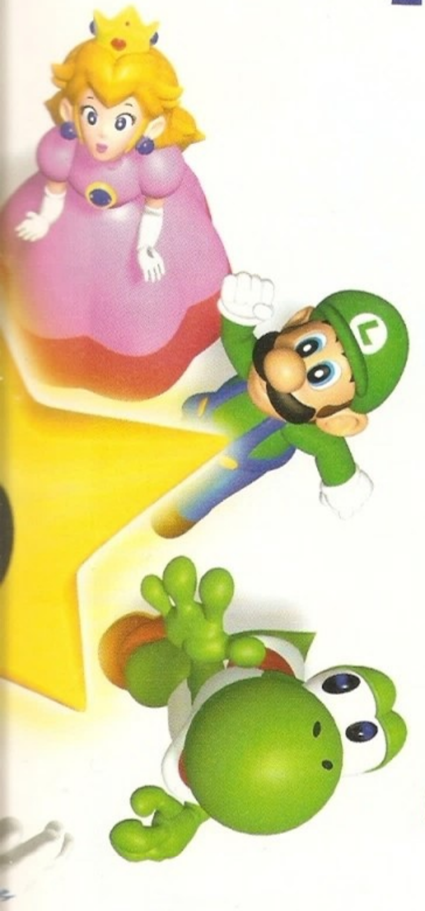
In **Mario Party** gibt es mehr als fünfzig kleine Minispiele, die sich über ein breites Spektrum von Geschicklichkeits- über Strategiespiele bis hin zu Rennspielen erstrecken. Sie werden allein, in Zweier-Teams oder mit vier Spielern bestritten. So müssen beispielsweise Wettrennen im Zweier-Bob gefahren werden, Münzblöcke innerhalb eines Zeitlimits zertrümmert oder möglichst viele Bonus-Items aus dem Meer geangelt werden. Den Sieger erwartet ein Bonus in Form von Münzen, die Verlierer gehen leer aus!

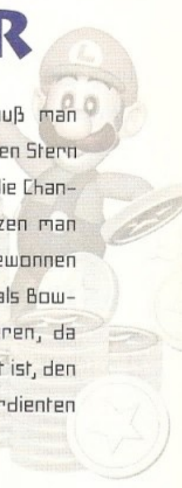


DIE WELT DER MINISPIELE

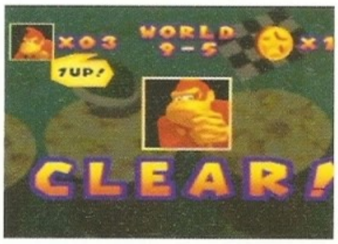
Natürlich ist Mario Party nicht nur mit Freunden ein Heidenspaß, sondern auch im 1-Spieler-Modus hat man Spielspaß ohne Ende. Man bewegt sich über eine Oberweltkarte, von der aus man die einzelnen Spiele auswählen kann. Auf dem Weg zum Ziel müssen unzählige Aufgaben bestritten und Hi-Scores gejagt werden. Um weiterziehen zu dürfen, muß man das jeweils nächste Minispiel erfolgreich bestehen, d.h. die vorgegebene Punktzahl erreichen oder übertreffen. Damit dies alles nicht zu einfach ist, kann der Spielerfolg erst an einem bestimmten, noch folgenden Speicherpunkt festgehalten werden.

LORBEEREN FÜR DEN SIEGER





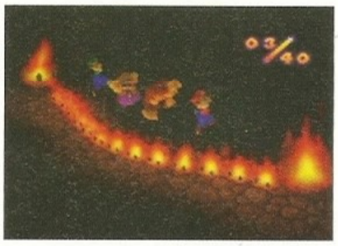
Nur wer fleißig Sterne und Münzen sammelt, darf das Spielbrett als wahrer Superheld verlassen. Es gibt auf jedem Spielfeld nämlich nur eine bestimmte Anzahl von Sternen. Da durch diese letztlich jedoch der Sieger bestimmt wird, muß man jede Gelegenheit nutzen, einen Stern zu erhalten. Dabei werden die Chancen besser, je mehr Münzen man zuvor gesammelt oder gewonnen hat. Man sollte jedoch niemals Bowser aus den Augen verlieren, da dieser stets darauf bedacht ist, den Spielern die bereits verdienten Sterne abzunehmen.



DER LOHN DES FLEISSIGEN

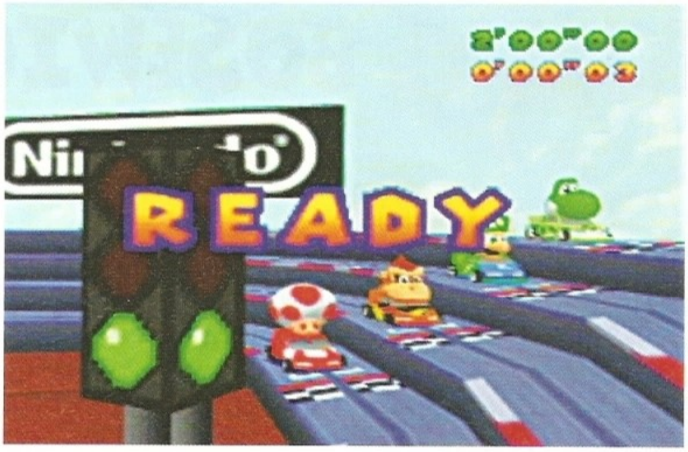
Innerhalb des Spiels gilt es, jede Menge Bonus-Items, versteckte Spielbretter und Minispiele zu finden und zu gewinnen.

An den verschiedensten Stellen wurden Minispiele versteckt, die man zunächst finden muß, bevor man sie in Toad-City im Minispiel-Haus kaufen kann und spielen darf. Hat man die regulären Spielfelder erfolgreich absolviert, so werden einige Bonus-Spielfelder freigegeben. Das höchste aller Ziele, aber auch eine der größten Herausforderungen im Spiel ist jedoch, wirklich alle versteckten Sterne zu finden.



PARTYSPASS FÜR ALLE

Das 256 Mbit-Modul weiß mit liebevoll gestalteten und wunderschön gezeichneten Spielfeldern und Spielfiguren voll und ganz zu überzeugen. Die Figuren bewegen sich flüssig animiert über den Bildschirm. Das Gameplay des vergnüglichen Party-Spektakels um die Helden des Nintendo-Universums birgt hohes Spiel- und Spaßpotential. Dank der abwechslungsreichen Szenarien und Minispiele wird jeder, ob jung oder alt, für Stunden an den Bildschirm gefesselt - nicht nur im 4-Spieler-Modus. Die Hatz nach Goldmünzen und Sternen ist nicht nur bunter, sondern auch aufregender als jedes konventionelle Brettspiel!



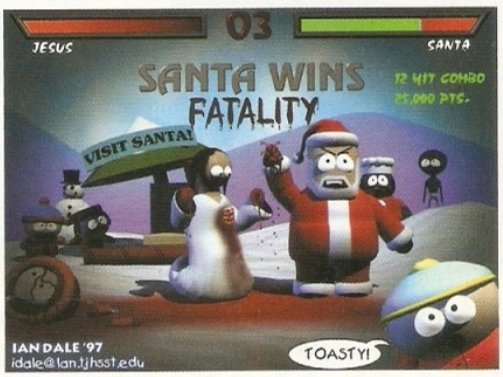
Partytime

spass ohne ende

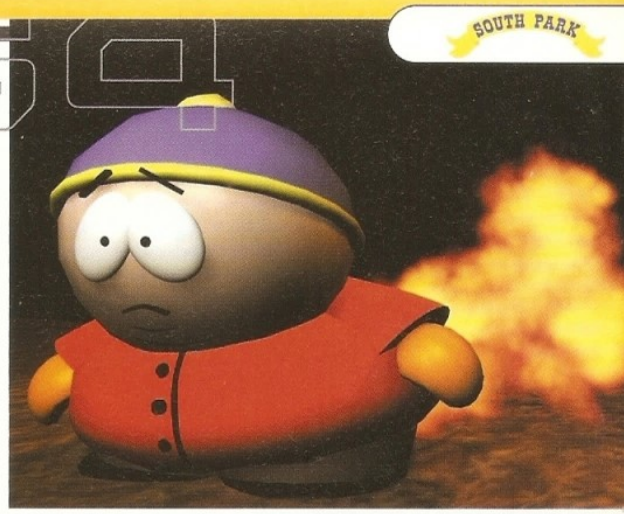
SOUTH PARK

Wer die Simpsons oder Beavis & Butthead zu seinen Vorbildern zählt, der hat schon bald Gelegenheit, neue Heroen in seinen intellektuellen Freundeskreis aufzunehmen: Kyle, Cartman, Stan und Kenny, allesamt wohnhaft in South Park, können demnächst nicht nur im deutschen Fernsehen, (ab April auf RTL) sondern auch auf dem Nintendo64 bewundert werden! [mm]

KLEINE BÖSEWICHTE!



In den USA haben sie den Simpsons in punkto Popularität längst den Rang abgelaufen: Wohin man auch blickt, alles ist mit Merchandise der vier drolligen Kids aus South Park ausstaffiert. Sogar im Internet finden sich Hunderte von Websites zum Thema. Die USA befinden sich regelrecht im South Park-Fieber! Dabei liegt es weniger an den Animationen der Serie, die auf den ersten Blick noch unausgereifter wirken als die von Beavis und Butthead. Vielmehr sind es der beißende Zynismus, die erfrischende Tabulosigkeit und die Tatsache, daß sich die Konversation fast ausschließlich auf Flüche beschränkt. Kein Wunder, wenn man bedenkt, daß die Autoren der Serie auch für das in Underground-Kreisen gefeierte Trash-Epos „Orgazmo" verantwortlich waren. Bereits jetzt ist ein Soundtrack zur Zeichentrick-Serie erschienen, auf dem namhafte Künstler wie Mase, Mousse T., Elton John, Meat Loaf und Ozzy Osbourne vertreten sind. Sogar ein Kinofilm ist schon in Planung.

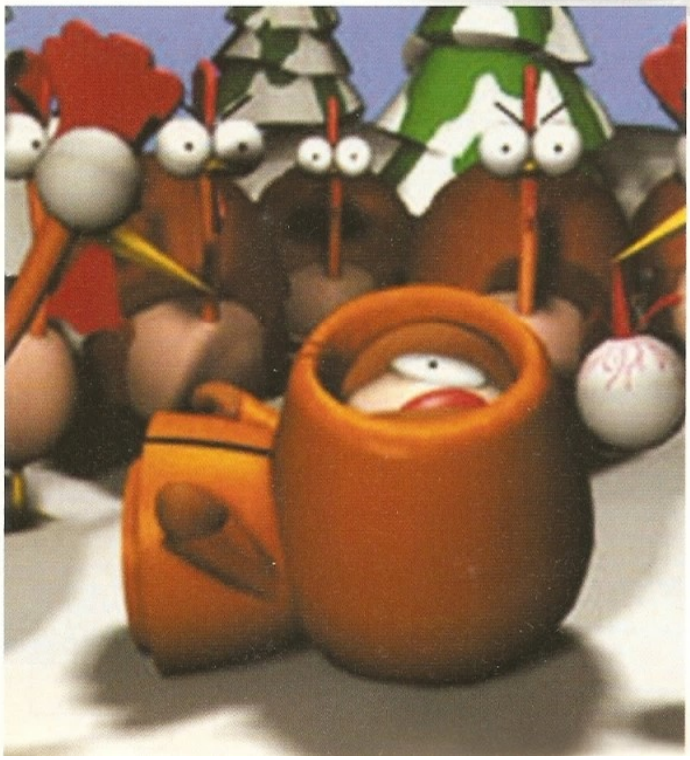


WAS IST SOUTH PARK?

South Park ist eine ganz gewöhnliche amerikanische Kleinstadt in Colorado. Sie erscheint bieder, konservativ und entspricht in allen Punkten den Klischees eines langweiligen, kleinen Nests im Mittelwesten der Vereinigten Staaten. Hier leben Kyle, Cartman, Stan und Kenny, eigentlich ganz normale und drollig aussehende Kids. Lernt man sie jedoch näher kennen, so entpuppen sie sich als Bösewichte, die keine Gelegenheit auslassen, etwas anzustellen. Von den Gags und Highlights der Serie haben sich die Programmierer von Acclaim inspirieren lassen, um ein Shoot 'em Up zu schaffen, das in punkto Witzigkeit, Ironie und Tabulosigkeit neue Maßstäbe setzt!

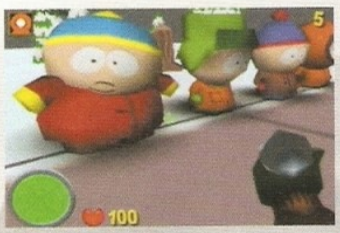
ARMER KLEINER KENNY!

Der wohl populärste Running Gag der Serie ist das tägliche Ableben von Kenny. Kenny ist der kleine Kerl, dessen Kapuze so fest zugezogen ist, daß man nie versteht, was er sagt. Dennoch wird das dumpfe Murmeln von seinen Freunden stets kommentiert. Offensichtlich haben die anderen Kids kein Problem, ihn zu verstehen. In jeder Folge der Serie erleidet Kenny ein anderes skurriles Schicksal. Natürlich darf dies auch im Nintendo^{64}-Spiel nicht fehlen. Bereits im Vorspann des Spiels macht Kenny Bekanntschaft mit dem Maskottchen der Programmierer, der Iguana-Echse...



DREIDIMENSIONALE KIDS

Wer die Animationen der Zeichentrickserie kennt, der dürfte dem Nintendo64-Spiel zunächst mißtrauisch gegenüberstehen. Doch keine Sorge, auf Nintendos Hochleistungskonsole laufen die Akteure zu dreidimensionaler Polygonhochform auf. Die platten, zweidimensionalen Darstellungen der Fernsehserie wichen aufwendigen, komplett gerenderten 3D-Grafiken. Hinzu kommt, daß das Spiel auf Acclaims Masterpiece, der Turok 2-



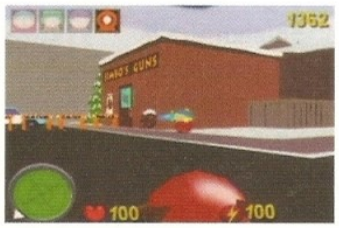
Engine aufbaut und – mit dem Nintendo Expansion Pak – im Hi-Res Mode gespielt werden kann. Dies macht **South Park** wohl zur ersten Cartoon-Adaption, die besser aussieht als ihr gezeichnetes Vorbild.

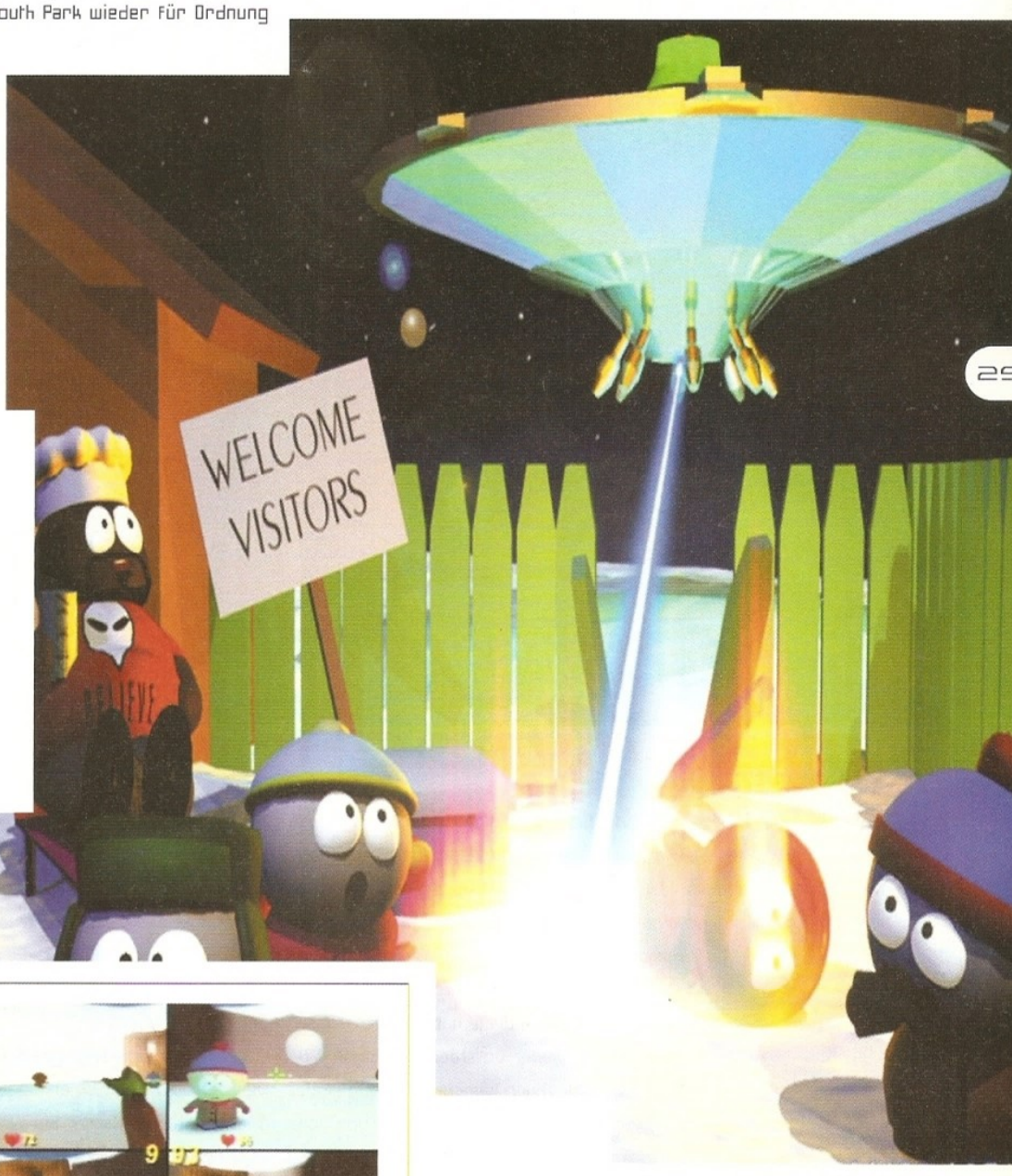
LUSTIGER MULTI-PLAYER

Richtig spaßig wird das Spiel, wenn vier Spieler daran teilnehmen. In diesem Modus stehen verschiedene Szenarien zur Auswahl. Dabei gilt es, bestimmte Dinge einzusammeln oder Aktionen schneller als die anderen Mitspieler auszuführen. Auch hierbei greifen die Spieler auf obskure Waffen oder ordinäre Schneebälle zurück. Im Vier-Spieler-Modus stehen neben den Hauptcharakteren weitere bekannte South Park-Akteure zur Verfügung. Mit dabei sind Chef, der singende Kantinenkoch, Mr. Garrison, der etwas schizophrene Lehrer der Kids, sowie der Polizeichef des Städtchens und viele andere Charaktere...

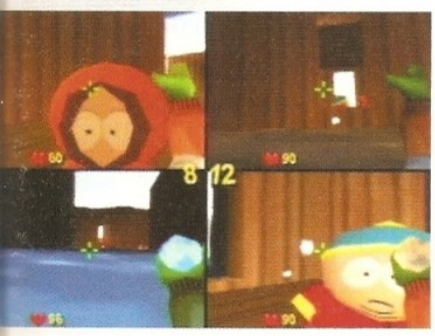
IT CAME FROM OUTERSPACE

Alle 666 Jahre nähert sich ein riesiger Meteorit der Erde. Diesmal rast er direkt auf South Park zu. Als in der Bevölkerung Panik ausbricht, Cartmans Mum von Aliens entführt wird und die militanten Truthähne der Stadt sich gegen die wehrloses Geflügel verzehrenden Bewohner erheben, wird es Zeit zu handeln! Nun habt Ihr die Wahl, eines der vier Kids zu wählen und in South Park wieder für Ordnung zu sorgen. Daß dabei ein Großteil der Stadt in Schutt und Asche gelegt wird, liegt hauptsächlich an Waffen wie der Kuh-Schleuder, Schneebällen, explodierenden Puppen und anderem High Tech-Kampfgerät. Abgerundet wird die Story durch Unmengen witziger Sprachsamples, die die bekannten Sprüche der Akteure enthalten.





MODE

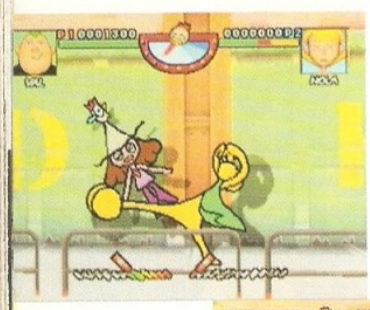


RAKUGAKIDS™

Das malerische Twinkle Town könnte ein ganz normaler Ort sein, wenn hier nicht vor langer Zeit ein mächtiger Zauberer gelebt hätte. Es heißt, er habe viele verwunschene Dinge besessen, die er aber seiner Schussligkeit wegen irgendwo verloren hat. Die Kids von Twinkle Town finden eines Tages merkwürdige Kreidestücke beim Spielen, mit denen sie witzige Figuren auf die Wände malen. Plötzlich werden die Kritzeleien lebendig und beginnen mit Sprüngen, Schlägen und Tricks auf Befehl ihrer Meister gegeneinander zu kämpfen...[af]

entdeckt twinkle town!

Die Kampfschauplätze der quirligen Rakugakids sind fast so ungewöhnlich wie ihre ausgefallenen Moves. Ob auf dem Streetballfeld, vor der Schule, am Strand von Twinkle Town oder auf der Orange Bridge, insgesamt könnt Ihr Euch zunächst sieben graffitibunte Spielstufen erschließen.



Konami hat sich mit **Rakugakids** eine besonders ausgefallene Grafik rund um ein abwechslungsreiches Fighting-Game ausgedacht. Die gegeneinander antretenden Kämpfer sind buntstiftgezeichnete Graffiti-Figuren, die je nach Screen-Modus entweder vollständig farbig in 2 D-Umgebung kämpfen (Painting Mode) oder als Strichmännchen vor vereinfachtem Hintergrund (Drawing Mode). Ihr könnt die Kreidekämpfer auch trainieren und die auf diese Weise gewandter gewordenen Figuren auf dem Controller Pak abspeichern. Auf diese Weise „erinnern" sich die Fighter im nächsten Kampf an die bevorzugten Moves und Schlagtechniken.

Wenn der Fighter angreift oder verletzt wird, sammelt er magische Energie, durch die er bis zu drei Stück Kreide erhält, mit denen er zaubern kann. Jeder Figur stehen dann Angriffs-, Gegenangriffs- und Verteidigungszauber zur Verfügung. Auch der umfangreiche Optionsmodus bietet eine Vielzahl von möglichen Änderungen, um variantenreiche Duelle austragen zu können. Rakugakids begeistert aber vor allem durch die für ein Fighting-Game eher außergewöhnlichen und spaßigen Moves der bunten Kritzelkreidekämpfer.

Die kleinen Meister und ihre Kämpfer

Es stehen sieben verschiedene Meister mit ihren selbstgezeichneten Kämpfern zur Auswahl. Jeder Kämpfer beherrscht spezielle Moves, die den Gegner ausknocken sollen. Auch versteckte Fighter mit heimtückischen Fähigkeiten könnt Ihr Euch erspielen. Hier aber zunächst einmal die schrillbunten Helden, die Euch von Beginn an zur Verfügung stehen:

ANDY UND ASTRONOTS

Andys größter Traum ist es, Astronaut zu werden. Deshalb hat er sich auch Astronots gezeichnet! Es ist ein schneller, sehr geschickter Fighter, der sowohl beim Angriff als auch in der Verteidigung sehr flink und gewandt ist.

DDJ UND CAPTAIN CAT KIT.

Der kleine DDJ möchte später einmal Profi-Basketballer werden. Doch zunächst übt er mit seinem Kreidefighter erst einmal den Nahkampf. Captain Cat Kit. heißt sein Kämpfer, und der ist nicht nur furchtbar schnell, sondern auch sehr angriffslustig. Die fehlende Kraft macht er durch Gewandtheit wett!

NOLA UND MARSA

Im roten Schulranzen der frechen Nola stecken hunderte geheimer Kleinigkeiten! Mit den Zauberkreiden hat sie sich die Hexe Marsa gezeichnet, die genauso viele gemeine Tricks und Zauber beherrscht wie ihre Meisterin!

VAL UND MAMEZO

Val ist ein verdammt hinterhältiger Fiesling. Sein Fighter, der böse, gelbe Mamezo, ist deshalb auch richtig erbarmungslos gegenüber seinen Sparringspartnern. Ein übler Bursche - das merkt man schon an seinen Moves!

JERRY UND ROBOT.C.H.O

Jerry bringt reichlich Gewicht auf die Waage! Das ist auch kein Wunder, denn er hat ständig einen Riesenappetit, den er mit Hamburgern, Pommes und Pizza stillt. Seinen Roboter C.H.O hat er auf den Schulbus gekritzelt. Der prügelnde Blecheimer eignet sich besonders für den Nahkampf!

CLIONE UND BÄREN-PANZER

Clione hat zwar einen starken Willen, ist aber auch schnell mal den Tränen nahe, weswegen sie große, starke Bären als Beschützer mag. Daher hat sie sich einen Bären gezeichnet, der in punkto Angriff aus vollen Rohren ballert. Zusätzlich hat er einen robusten Panzer, der seine Ausdauer enorm erhöht!

ROY UND COOLS.ROY

Der nette, schwatzhafte Roy wäre gern ein echter Playboy, und so benimmt er sich auch: Möglichst cool und lässig! Auch sein Kämpfer ist ein wahnsinnig cooler Typ und sieht aus wie eine Mischung aus Errol Flynn und Zorro (oder umgekehrt). Sehr ausgeglichen in Nahkampf und Verteidigung!

Mamezos Moves'n'Magic

Die Moves des schlagkräftigen Mamezo werden mit dem digitalen Steuerkreuz eingegeben und durch den Punch- bzw. Kick-Knopf vollendet. Mit etwas Training lernt Ihr sehr schnell, bereits während ein Move ausgeführt wird, die Tastenkombination für den nächsten einzugeben.

Flip Dynamite	↓ ↘ →	Punch (B), ← oder ↑
Turkey Turkey	↓ ↙ ←	Punch (B), ← oder ↑
Rapid Missile	↓ ↘ →	Kick (A), ↓ oder →
Air Snipe	↓ ↙ ←	Kick (A), ↓ oder →
Hide and Seek	← ↓ ↙	Punch (B), ← oder ↑
Mamezos Shock Attack	→	Punch ←

Mit jedem Schlag, den Ihr austeilt bzw. einsteckt, steigt die magische Energie in der Leiste am unteren linken Bildschirmrand. Ist die Leiste komplett gefüllt, erhält der Kämpfer ein Stück Kreide. Damit kann er beim Angriff und bei der Verteidigung magische Kräfte einsetzen. Jeder Kämpfer kann bis zu drei Stück Kreide sammeln.

Scramble Delivery [Angriffsmagie] → und R
oder ↓ ↘ → ↓ ↘ → und R

Knock Knock Knock [Gegenangriffsmagie]
oder ← ↙ ↓ und R

Hell Express [Verteidigungsmagie] ← und A
oder ↓ ↙ | ↓ ↙ ← und R

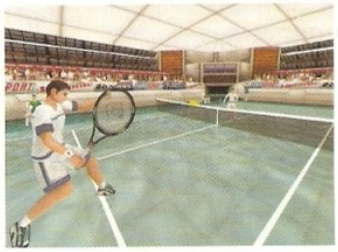
area 64

All Star Tennis '99

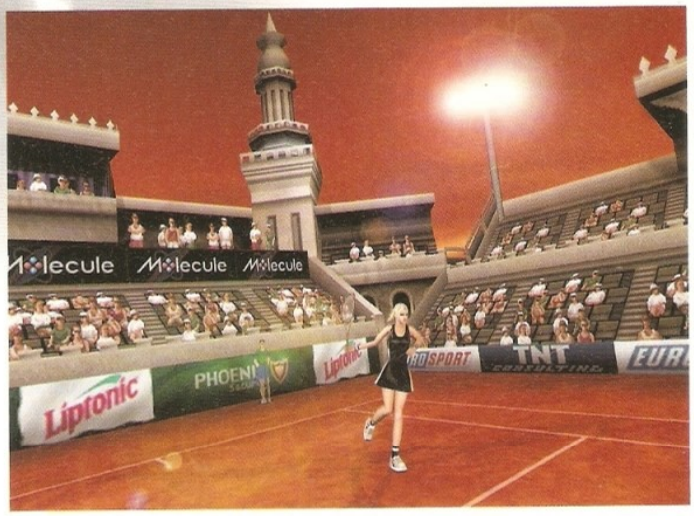
Lange haben Nintendo64-Besitzer auf ein Tennisspiel warten müssen. Nun endlich hat Ubi Soft dem Warten ein Ende bereitet und präsentiert mit All Star Tennis eine ambitionierte Sportsimulation mit Unmengen von Features. Neben Michael Chang befinden sich sieben weitere namhafte Tennispros auf der Setlist von All Star Tennis [mm]

MICHAEL CHANG IN FLUSHING MEADOW

Michael Chang, Jonas Björkman, Amanda Coetzer, Richard Krajicek, Gustavo Kuerten, Conchita Martinez, Jana Novotna und Mark Philippoussis: Sie stellen, zusammen mit vier fiktiven Spielern, das Teilnehmerfeld von All Star Tennis. Alle Spieler (mit Ausnahme von Mark Philippoussis) sind oder waren in den letzten Jahren in den Top Ten der jeweiligen Verbände plaziert. Beste Voraussetzungen also für hochklassige Duelle auf acht verschiedenen



Courts. Neben den vier Grand Slam-Schauplätzen Paris, Wimbledon, Flushing Meadow und Melbourne stehen noch Italien, Japan, Saudi-Arabien sowie ein fiktiver mediterraner Court zur Wahl.



AGGRESSIVES GRUNDLINIENSPIEL

Mittels aufwendiger Motion-Capturing-Technik wurde den dreidimensionalen Akteuren Leben eingehaucht. Dabei wurde besonderer Wert auf Detailtreue und individuelle Techniken der einzelnen Stars gelegt. Michael Chang sieht also nicht nur aus wie sein leibliches Vorbild, er spielt auch mit der gleichen Technik:

beidhändige Rückhand, agile Beinarbeit, aggressives Grundlinienspiel. Dies trifft auch für die anderen Profis zu, deren Lizenzen für das Spiel erworben wurden. Durch das Capturing-Verfahren werden die verschiedenen Spielsituationen so realistisch dargestellt, daß sich selbst der Deutsche Tennisbund beeindruckt zeigte. Nach ausgiebigem Test entschied man, das Spiel mit einer Empfehlung zu versehen.

TOPSPIN, SIDESPIN, SLICE

Die Liebe zum Detail äußert sich auch in den anwendbaren Techniken der Spieler. Hier sind alle Moves möglich, die auch real praktiziert werden können. Ob Drive, Topspin oder Slice, Lob, Smash oder Volley, alles ist möglich. Natürlich verfügt jeder der acht Topstars über zusätzliche Specialmoves, die das ganze noch reizvoller machen. In den drei verschiedenen Modi (Smash, Arcade und Bomb) finden sowohl Einsteiger als auch Fortgeschrittene eine Möglichkeit, ihre Fähigkeiten zu trainieren und zu verbessern. Zudem geben detaillierte Spieler-Statistiken Aufschluß über die gespielten Matches.

MULTIPLAYER-FUN

Natürlich verfügt **All Star Tennis** auch über einen Multiplayer-Mode. Auf diese Weise könnt Ihr sowohl gegen einen zweiten Mitspieler, als auch mit diesem gegen zwei weitere Player antreten. Im Einzel-Turnier-Modus können sich sogar acht Spieler miteinander messen und unter sich den Champion ausmachen. Hierbei könnt Ihr herausfinden, welcher Belag (Sand, Gras oder Kunststoff) Euch am besten liegt und mit welcher Taktik Ihr die größten Erfolgschancen habt. Habt Ihr all Eure Freunde bezwungen, könnt Ihr Euch an den Computerpros versuchen.

AREA 64

Goemon ist zurück – zusammen mit seinen drei treuen Mitstreitern: Der rundliche Ebisumaru, Ninja-Agentin Yae und der Roboter Sasuke begleiten den Mystical Ninja auch in der neuesten Abenteuerreise quer durch das mittelalterliche Japan! Konami hat sich nach dem Ausflug in dreidimensionale Welten wieder an die guten alten Zeiten seitlich scrollender Bildschirme erinnert: Die Entwickler aus Osaka präsentieren mit **Goemon 2** ein reinrassiges Jump'n'Run mit 2 Spieler-Simultan-Modus im Stil seines Super Nintendo-Vorläufers! [tr]

ANIME IN 2D!

Konami hat im zweiten Goemon-Abenteuer zweidimensionaler Action den Vorzug gegeben. Doch die Umgebung ist nach wie vor dreidimensional: Nicht nur die Hintergründe sind gerendert, auch Städte und Dörfer, die man besucht, können bis in die dritte Dimension hinein untersucht werden. Während das Spiel die Leistungsfähigkeit des Nintendo64 für Geschwindigkeit und Grafik nutzt, entspricht die Steuerung den Super Nintendo-Vorgängern.

AREA 64

HIT ME WITH YOUR... CHAINPIPE!

Goemon trägt als Waffe die vielseitige Kettenpfeife, mit der er seine Widersacher bezwingt. Neben der eigenen Sprung- und Rennkraft kann er auch andere Fortbewegungsmittel einsetzen, zum Beispiel Reitpferde, die er seinem Gegner kurzerhand abnimmt. Übrigens ändern sich die Tageszeit und damit auch die Gegner: Wo sich tags bissiges Getier tummelt, spuken nachts gräßliche Geister.

Dreidimensional laufen jene Zweikämpfe ab, für die Goemon den Roboter Goemon Impact besteigt: Im Kampf gegen die überlebensgroßen Endbosse setzt er Kettenpfeife, Faustschläge und Laserkanone so lange ein, bis sein Widersacher K.O. geht! Diesmal wird auch im Team gekämpft: Im 2 Spieler-Modus steuert jeder der Spieler einen eigenen Roboter.

JOYFUL JAPANESE JOURNEY

Quer durch Japan geht die Reise: von Okinawa bis ins verschneite Hokkaido im Norden. Die Zielorte werden auf einer Oberweltkarte aus der Vogelperspektive gezeigt. Hat man eine Stage erfolgreich beendet, wird der Weg zum nächsten Ort frei. Dies kann eine Jump'n'Run-Stage oder aber eine Stadt sein, in der man Informationen erhält. Die Programmierer haben Tempel, Städte und Dörfer übrigens historischen Vorbildern gemäß gestaltet. Innerhalb der Städte ist es ungefährlich. Man kann sich dort mit Reiseproviant, Ausrüstung und Informationen versorgen. Auch die Möglichkeit, die Charaktere in ihrer Kampf- sowie Leistungsfähigkeit zu verbessern, indem man Power-Ups und schlagkräftigere Waffen findet, sorgen für einen Adventure-Touch. So wird aus Goemon 2 fast ein Action Adventure...

THE J-POP JUMP'N'RUN

Durch den scrollenden Bildschirm wird enorm Speicherplatz gespart, um diesen anderweitig zu nutzen. Der Action-Part des Spiels hat daher auch eine höhere Bildrate als der Vorgänger für das Nintendo[64]. Zusätzlich zum höheren Tempo wird die durch und durch japanische Atmosphäre nicht nur bei Grafik und Handlungselementen deutlich: Der Soundtrack des Spiels ist reinster J-Pop, garniert mit Koto- und Shamisen-Klängen! (J-Pop ist westliche Musik mit japanischem Gesang – und in Japan enorm erfolgreich!) Zudem enthält das Spiel längere Animationssequenzen mit gesprochenen Dialogen.

Ganbare Goemon!

Der tatsächliche Ishikawa Goemon lebte im späten 16. Jahrhundert während der Edo-Periode. Als er mit 16 Jahren einen Diebstahl im Haus seines Herrn beging, flüchtete er und mußte sich fortan durch Raub und Gaunereien über Wasser halten. Nicht selten kam dabei sein Nihonto, ein typisches japanisches Schwert, zum Einsatz. 1595 gelang es, Goemon dingfest zu machen.

Sein Sohn Ichiro und er wurden zum Tode verurteilt. Vor der Hinrichtung schrieb Goemon ein Gedicht, das bis heute bekannt ist. Wer es hören will, muß sich das Intro zu Goemon 2 anschauen!

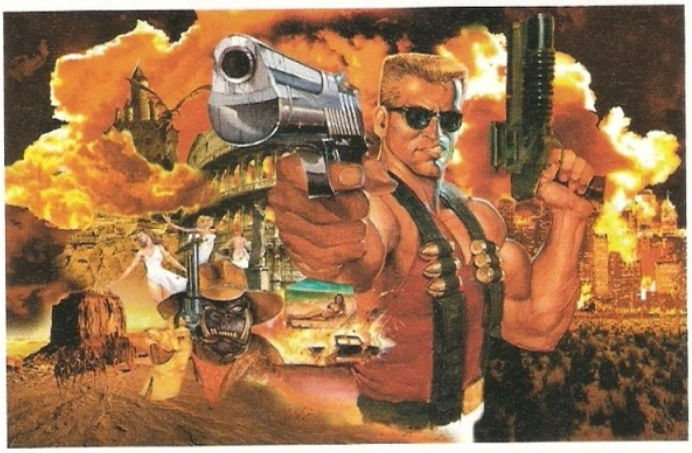
AREA 64

DUKE NUKEM ZERO HOUR

ZERO TOLERANCE!

Hier wird erst geschossen und dann gefragt: Duke Nukem, die blonde Antwort auf Arnie, kehrt zurück! Daß der blonde Hüne mit dem Stoppelhaarschnitt dringend gebraucht wird, versteht sich fast von selbst. Denn eine außerirdische Macht bedroht einmal mehr die Menschheit. Die Extraterrestrier haben herausgefunden, wie man durch die Zeit reist. Nun machen sie sich daran, die Geschichte der Menschheit derart zu verändern, daß die in der Vergangenheit eingeleiteten Vorgänge schließlich wie von selbst zur Zerstörung menschlichen Lebens führen. Ein todbringendes Schneeballsystem! Obendrein beabsichtigen sie, Duke Nukems Vorfahren zu vernichten, um auf diese Weise dessen Geburt zu verhindern.

Dank des Expansion Paks für echte dreidimensionale Dynamik haben die Entwickler von Eurocom dem Helden mehr Bewegungsmöglichkeiten gegeben – Duke Nukem: Zero Hour ist kein Ego-Shooter mehr, sondern ein reinrassiges Action-Adventure. In den verschiedenen Leveln muß der Held bestimmte Aufgaben erfolgreich meistern, ähnlich wie beispielsweise Ethan Hunt in **Mission: Impossible**. Duke Nukem besucht dazu unter anderem den Wilden Westen, das viktorianische London oder New York in Gegenwart und Zukunft. Während andere Duke Nukem-Abenteuer die PC-Version zur Grundlage hatten, wurde dieses Spiel exklusiv für das Nintendo64 entwickelt, um die ganze Leistungsfähigkeit der Konsole zu nutzen! [tr]

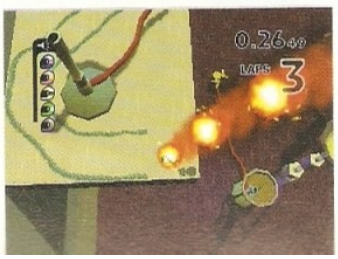


CHECKBOARD

- GENRE ▸ ACTION ADVENTURE
- MBIT ▸ 256
- SPIELER ▸ 4
- RUMBLE PAK ▸ JA
- EXPANSION PAK ▸ JA
- SPEICHER ▸ CONTROLLER PAK

Micro Machines 64 Turbo

HEKTISCH ÜBER'N ECKTISCH



Wild und wirbelnd gelingt den Spielzeugautos der Sprung in dreidimensionale Welten: Codemasters präsentiert mit **Micro Machines 64 Turbo** den virtuellen, bewaffneten Rennspaß über Billard- und Labortisch, durch Küche und Wohnzimmer, am Strand und im Hinterhof – unzählige Strecken stehen zur Verfügung! Trotz der Übertragung in die dritte Dimension wurde die vom Super Nintendo gewohnte Vogelperspektive beibehalten.

Fünf verschiedene Modi stehen für die 1-Spieler-Rennen zur Verfügung: Zunächst einmal kann man in der Driving School fahren lernen. Beim Head to Head-Race fährt man auf einer Auswahl von Strecken gegen einen computergesteuerten Gegner. Im Challenge-Modus liefert man sich in Dreierrunden gegen vier CPU-kontrollierte Konkurrenten heiße Schlachten. Erreicht man den ersten oder zweiten Platz, gelangt man zur nächsten Auswahl von Strecken und erhält schließlich sogar einen neuen Renner! In der Time Trial Challenge darf man auf einigen Strecken gegen die Zeit fahren, und im Time Trial Single Race fährt man nur auf einem einzigen Kurs. Gerade der Mehrspieler-Modus aber hat es in sich: Bis zu acht [!] Konkurrenten können in fünf verschiedenen Modi [u.a. Multiplayer Single Race, Teams Mode und Party Play Mode] gegeneinander antreten. Dabei teilen sich zwei Spieler einen Controller, und so wird daraus der ultimative Partyspaß! [tr]

CHECKBOARD

- GENRE ▸ FUN RACING
- MBIT ▸ 256
- SPIELER ▸ 8
- RUMBLE PAK ▸ JA
- EXPANSION PAK ▸ NEIN
- SPEICHER ▸ CONTROLLER PAK

DIE N GANG
CITYHUNTER
...UND DA HEBT DER RUDI VÖLLER DEN BALL ÜBER DIE TORLINIE UND DAS SPIEL IST AUS!
METZGEREI FRÖHLICH
FUSSBALL IS' ÖDE!
JANEE – ABER DAS WAR 1983! VERSTEHST DU, ALTER: 1983!
NA UND? DA WAR GODZILLA DOCH SCHON LEGENDE!
PAH, GODZILLA... SCHON MAL TUROK II GELADEN?
DER HIGH-TECH-KRIEGER? SUPER! HAST DU'S DABEI?
YO! DAS IST ECHT KL...
HE! WAS IST DAS?!!

ACH DU MEINE GÜTE! EIN GIGANTISCHER TYRANNOSAURUS REX!!
NEIN, WARTE - DAS IST VIP!
SCHAU, DORT OBEN!
HAT ER SEINEN HOLO-PROJEKTOR ENDLICH ZUM LAUFEN GEBRACHT!?
YO! SCHEINT ABER NOCH NICHT AUSGEREIFT ZU SEIN. DAS VIEH VERSCHWINDET...
DER TYP IST ECHT GENIAL!
STIMMT. FÜR 'NE TEST-PROJEKTION WAR'S VOLL KORREKT.
MIST! SCHON FÜNF UHR. ICH MUSS ZUHAUS MEINEM PA DEN SCANNER JUSTIEREN. DER BLICKT DAS NICHT.
DANN KANNST DU MIR JA TUROK GEBEN. HAST HEUTE EH KEINE ZEIT MEHR...
NA GUT.
DANK DIR, TONI! AUF DAS GAME WARTE ICH SCHON EWIG!
NULL PROBLEMO! BIS MORGEN DANN, NICK.
HE...! COOOOL!

WAMM ! JA !... UND ZACK UND NOCH MAL, HA ! UND DEN KRIEG ICH AUCH NOCH...
BIEP BIP BIP
D-E-N-G
OUUUU... MEIN KOPF WO KOMMT DENN PLÖTZLICH DIE AMPEL HER ? MIST... !
HAA HA !
WAS IST DAS DENN ? NOCH EINE HOLOGRAFIE VON VIP ?!! **EINE** PANIK ZU VERURSACHEN REICHT DEM WOHL NICHT... !
RRORRRR
HONK HONK
GRRAAAAAARROOAAR
OH-OH, DAS IST JA GAR KEINE PROJEKTION ! DAS... DAS IST EIN **HUNTER** AUS TUROK II !!!
WAS FÜR EIN RIESEN-VIEH !

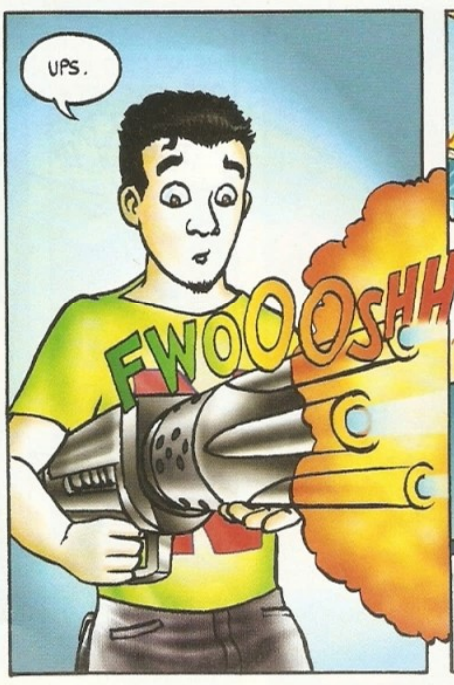
ZENTRUM
488
StadtLinie
NIX WIE WEG! DER HUNTER DENKT, ER WÄR GODZILLA!

KRACK
ABER SOWAS GIBT'S DOCH NICHT! DINOSOIDEN SIND SPIELFIGUREN BEI TUROK!

RRROR RRRR
ES SEI DENN... IRGENDWIE MIT DEM GAME BOY...

ABER DANN KANN ICH MIR AUCH EINE WAFFE AUS DEM MENÜ HOLEN...
BOGEN
HARPUNE
FEUERSTOSS
POWER
GAME BOY COLOR
BIP

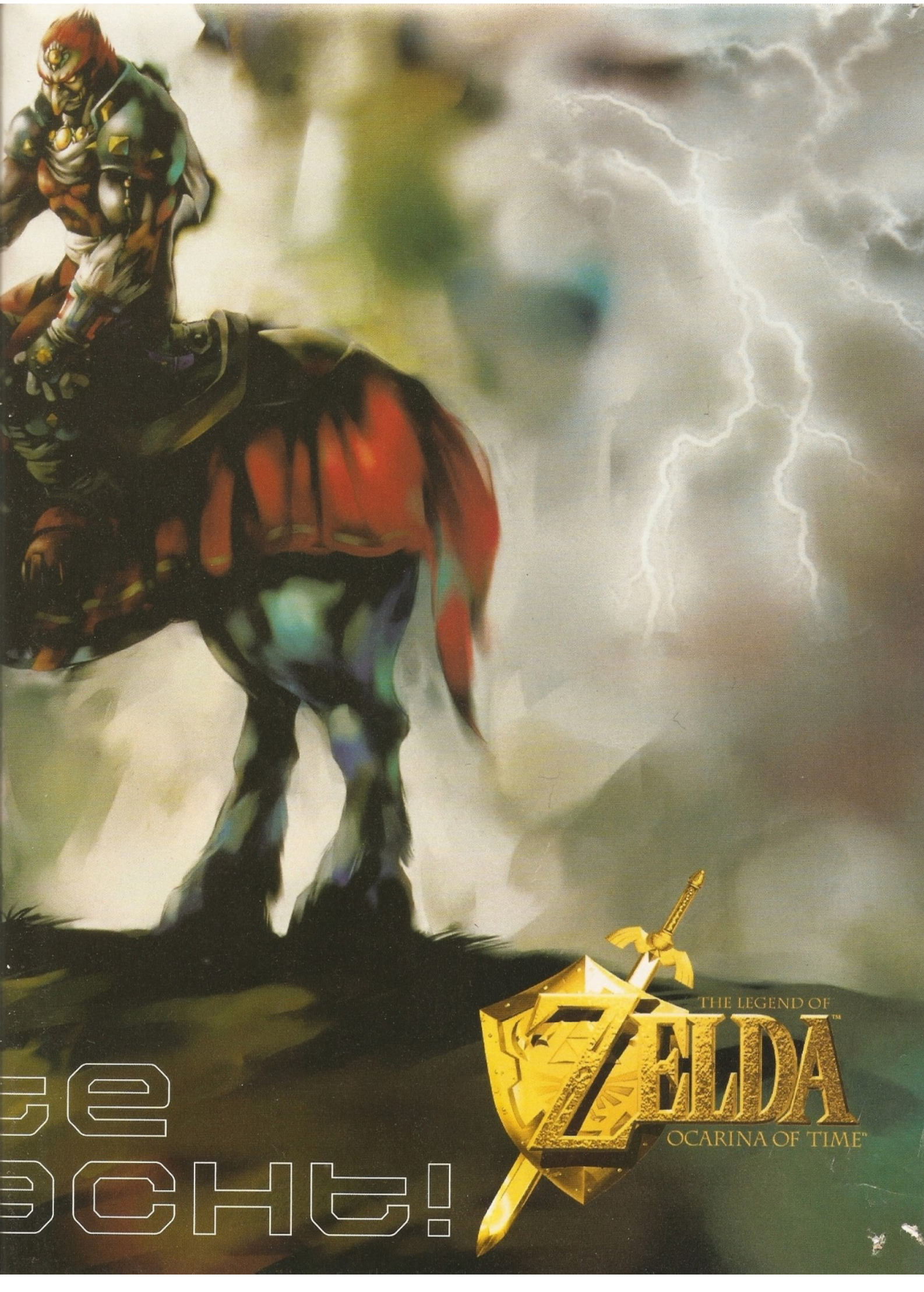
JAA, SUPER! GENAU DAS BABY BRAUCH ICH.


UPS.
FWOOOSHH

WURST KARLE
AY CARAMBA... 'TSCHULDIGUNG...

STAR WARS™
ROGUE SQUADRON™

DIE LETZ
SCHL


THE LEGEND OF
ZELDA
OCARINA OF TIME

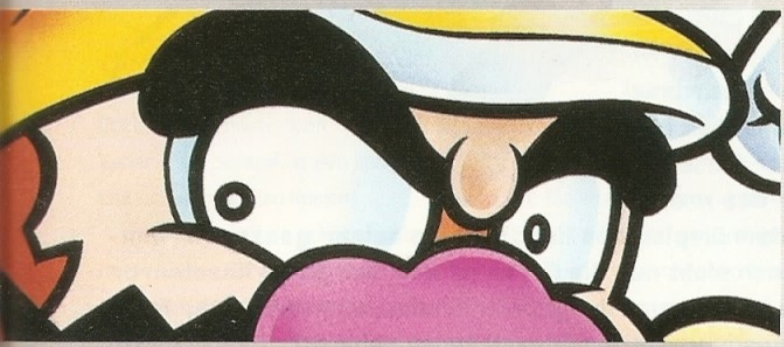
G. WINTERS
'98

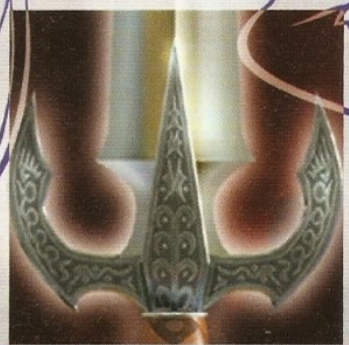
GRRRRR
NIMM DAS, BIONISCHER BASTARD, ICH KENNE MICH AUS MIT SPIEL-FIGUREN!
FWOOOSHH
BRATZ
TREFFER! ICH HAB IHN FERTIGGEMACHT- SO WIE TUROK IN »SEEDS OF EVIL«!
GRROOARRR
OH-OH, DER HUNTER FUNKTIONIERT IMMER NOCH! JETZT IST ER RICHTIG SAUER...

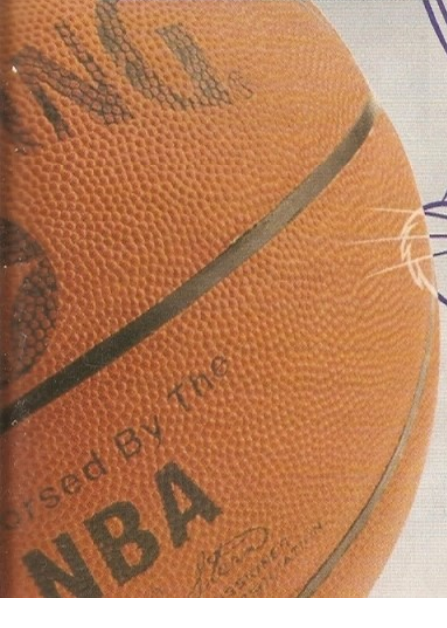
NA GUT, KOMM RUHIG HER, KLEINER, ICH HAB ALLE LEVEL GESCHAFFT!
DU BE-EINDRUCKST MICH NICHT!
SCHROTT-HAUFEN!!!
WOOOOOSCH
ÖJE, DER MASCHINEN-HEINI LÖST SICH AUF!
SCHNELL WE...
SCHEPPER-
DONG
OUUUU... MEIN KOPF WO KOMMT DENN PLÖTZLICH DIE AMPEL HER? MIST...!
HAA HA!
SO EIN BLÖDER TRAUM. ICH SOLLTE BESSER AUF DIE STRASSE UND NICHT NUR AUF DAS SPIEL ACHTEN. WAS SOLL'S... ZUM GLÜCK IST DER GAME BOY HEIL GEBLIEBEN!
ENDE

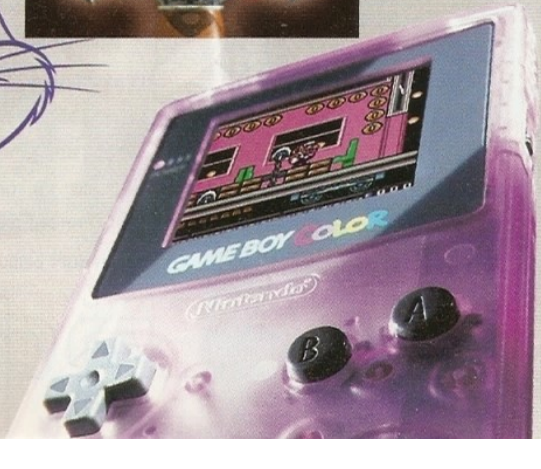
PORTABLE POWER

HANDLICH, SUPERSCHARF UND SUPERBUNT! MACHT EUCH MIT DEM GAME BOY COLOR AUF DEN WEG IN EINE FARBIGE, GIGANTISCHE HANDHELD-WELT!



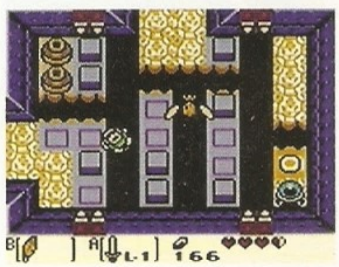






Wollte Link die geheimnisvolle Trauminsel Cocolint in Farbe erkunden, war ihm dies bislang lediglich mit dem Super Game Boy möglich. Doch nun darf er das traumhafte Eiland endlich auch auf dem Display des Handhelds in seiner ganzen Farbenpracht bewundern. Doch nicht nur die Farbe ist neu: Der junge Abenteurer kann obendrein einen brandneuen Dungeon erkunden, und von seiner Reise kann er erstmals Erinnerungsfotos mit nach Hause nehmen! [tr]

Ein Traum in Farbe!



Müßiggang ist nicht der rechte Zeitvertreib für einen wahren Helden, der gerade Hyrule gerettet hat (im Super Nintendo-Vorgänger **The Legend of Zelda - A Link to the Past**). So macht sich Link auf und sticht in See, um die Meere zu erkunden! Auf der Reise wird das Schiff von einem schweren Unwetter überrascht und kentert. Nur unter Aufbietung aller Kräfte kann sich Link an den Strand einer fremden Insel retten, wo er vor Erschöpfung zusammenbricht. Die junge Marin findet ihn dort bewußtlos liegend und bringt ihn in ihr Haus. Als Link endlich erwacht, erzählt sie ihm, er befände sich auf der Insel Cocolint, einem traumhaften Eiland fern von Hyrule. Ohne es zu ahnen, steht Link eines seiner größten Abenteuer bevor – umfangreich, spannend und in Farbe!

Der Weg zurück ist schwer

Marin verrät eine Möglichkeit, wie Link die Insel verlassen kann: Dazu müsse er den Windfisch wecken, ein Fabelwesen, das in einem riesigen Ei auf der Spitze des alles überragenden Berges inmitten der Insel schlummert. Um dies zu tun, muß Link jedoch acht Instrumente sammeln, die in den unzähligen Höhlen, Labyrinthen und Palästen der Insel versteckt sind und von bösartigen Ungeheuern bewacht werden.

Obendrein haben die bösen Mächte den strahlenden Helden aus Hyrule gewittert, und es wimmelt auf Cocolint förmlich von bissigem Getier – am Strand, in den Wäldern und vor allem in den Höhlen!

Die Fledermäuse gehören dabei noch zu den harmloseren Vertretern der Sorte „kleine Biester"– lebendige Skelette, Geister und nervende Shy Guys (die an untote Mönche erinnern) sind schon härtere Brocken!

Quantität & Qualität

Bereits in der ursprünglichen Version war **The Legend of Zelda – Link's Awakening** eines der umfangreichsten, komplexesten und faszinierendsten Abenteuer auf dem Game Boy – die Leistungsfähigkeit des Handheld-Systems wurde mit dem 8 Mbit-Adventure sehr gut ausgenutzt. Doch diese Version bietet noch mehr: Ein zusätzlicher Dungeon mit neuen Kreaturen, die Möglichkeit, den Game Boy™ Printer anschließen zu können, und die Darstellung in brillanten Farben. Der Klassiker unter den Handheld-Abenteuern bekommt auf diese Weise ohne Frage fast schon Super Nintendo-Qualität. Auch jene, die Link's Abenteuer auf Cocolint bereits kennen, werden die farbige Version garantiert mit noch mehr Spaß erneut und immer wieder spielen!

NEUE FEATURES BRAUCHT DAS SPIEL...

...dachten sich die Programmierer, und um die Funktion des Farbdisplays sowie die dadurch entstandenen Möglichkeiten ordentlich auszuschöpfen, darf Link in der Farbversion des Abenteuers einen brandneuen Dungeon erkunden. Er ist voller Rätsel und Aufgaben, bei denen es darauf ankommt, Farben richtig zu erkennen!

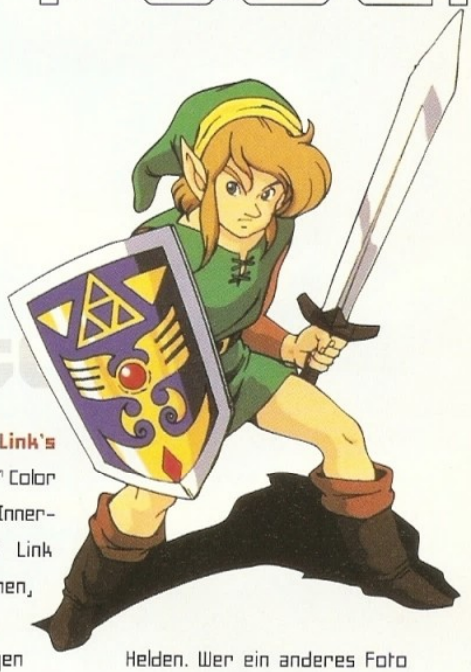
Bereits am Eingang zum farbigdüst'ren Labyrinth warten zwei knöcherne Wächter, einer in Rot, der andere in Blau gewandet. Sie gewähren Link erst dann Einlaß, wenn er die Frage nach der Farbe ihrer bunten Kutten richtig beantwortet!

Innerhalb der Räume darf man dann auch auf keinen Fall farbenblind sein: Schalter müssen solange bedient werden, bis alle dieselbe Farbe zeigen, Kugelmonster in unterschiedlichen Farben müssen in die entsprechenden Löcher im Boden geworfen werden, und Bodenplatten ändern ihre Farbe von Gelb zu Rot. Tritt Link auf eine rote

Platte, fällt er unweigerlich in die schwarze Tiefe. Auch der Endgegner läßt sich nur dann bezwingen, wenn man seine wechselnde Farben richtig erkennt und im passenden Augenblick zuschlägt!

SEI GERÜSTET, TAPF'RER RECKE

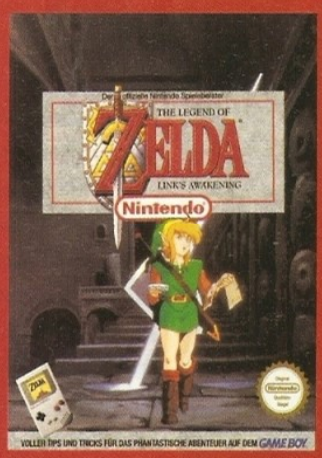
Hat Link die letzte Herausforderung im Farb-Dungeon erfolgreich gemeistert, taucht eine schöne Fee auf. Man könnte sie als große Schwester der anderen Feen bezeichnen, und sie hält für den jungen Kämpfer mehr als nur frische Energie bereit: Sie läßt ihm die Wahl zwischen zwei verschiedenfarbigen, neuen Rüstungen. So kann Link wählen zwischen einer blauen Rüstung, die seine Abwehr stärkt, oder einer roten, die seine Angriffskraft verdoppelt. Egal, für welche Gewandung sich Link entscheidet – er kann jederzeit zu der freundlichen Fee zurückkehren und die Rüstung wechseln. Während die rote Rüstung sich im Zweikampf bestens bewährt, ist die blaue Rüstung vor allem beim Kampf im Windfisch-Ei empfehlenswert, denn da ist Durchhaltevermögen gefragt!



Links Photoprinting

The Legend of Zelda DX – Link's Awakening für den Game Boy™ Color hat aber noch mehr zu bieten! Innerhalb des Spielablaufs lernt Link nämlich einen Fotografen kennen, der im eigenen Fotostudio zunächst ein Porträt des jungen Abenteurers schießt und ein Album mit 11 weiteren freien Plätzen für ihn bereithält. Dabei sieht das erste Porträt unterschiedlich aus, je nachdem, wie Link dem Angebot gegenübersteht. Sagt er sofort Ja, macht der knipsende Mäuserich ein Foto von einem strahlenden, fröhlichen Helden. Wer ein anderes Foto sehen möchte, der sollte die Frage ein paar Mal verneinen...

Zudem taucht der Fotograf an etlichen Stellen im Verlauf des Spiels auf, um ein Erinnerungsfoto für Link zu schießen und vollendete Aufgaben im Bild für die Ewigkeit zu erhalten. Alle Bilder können im Laden des Fotokünstlers begutachtet werden, wenn Link dort sein Album aufschlägt. Und wessen Game Boy™ Color mit dem Game Boy™ Printer verbunden ist, der hat dann außerdem die Möglichkeit, diese Fotos auszudrucken!



Licht in der Dunkelheit

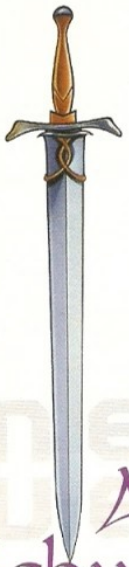
Auf den verschlungenen Pfaden des fremden Cocolint gilt es, viel Verborgenes zu entdecken, manch uraltes Geheimnis zu lüften und selbstredend einige verzwickte Dungeons zu bewältigen. Damit Ihr nicht völlig verloren über das fremde Eiland irrt, gibt es den offiziellen Nintendo-Spieleberater, in dem Ihr alles Wissenswerte und mehr zu Links exotischem Adventure erfahren könnt.

Der Spieleberater zu **The Legend of Zelda - Link's Awakening** mit allen Infos, original Levelkarten und einer ausklappbaren Karte von Cocolint ist demnächst bei allen Nintendo-Händlern erhältlich!

Warner Bros.

Quest for Camelot™

Der Legende um das mystische Schwert Excalibur wird ein weiteres Kapitel hinzugefügt. Nachdem der Zeichentrickfilm von Warner Bros. bereits die Kinobesucher in seinen Bann zog, schließt das Spiel Quest for Camelot für den Game Boy Color™ den magischen Kreis. Ritter, Magier, Drachen und viele andere Fabelwesen warten auf der Jagd durch das mittelalterliche England und machen das Abenteuer zu einer Reise in fantastische Gefilde! [tg]



Auf den Schwingen des Schicksals

Die grenzenlose Gier eines einzelnen Mannes nach allumfassender Macht führt zur Katastrophe: Sir Ruber, einst Ritter der Tafelrunde, strebt nach der Krone und versucht, Excalibur in seinen Besitz zu bringen. Das junge Mädchen Kayley ist die einzige Hoffnung des Reiches. Sie allein hat den Mut, das schändliche Tun des abtrünnigen Ritters zu beenden. Merlin, Berater von König Arthur, steht Kayley mit Rat und Tat zur Seite. Mit seiner Hilfe muß es dem jungen Mädchen gelingen, Ruber aufzuhalten und König Arthur zu retten. Das Schicksal des ganzen Reiches liegt in den Händen Kayleys!

Kayleys erste Schritte

Schon am Beginn des Abenteuers steht Kayley eine schwierige Aufgabe bevor – und das ohne Waffe, denn diese muß sie zuerst finden. Es gilt, die Hühner eines Schmieds wieder einzufangen. Sie wurden von Rubers Armee beim Angriff auf das Dorf verscheucht, und die fünf Tiere haben sich in alle Himmelsrichtungen zerstreut. Bei ihrer Suche gelangt Kayley zu einigen Höhlen, durch die sie manche unzugängliche Stelle erreicht, die den geflüchteten Hühnern als Versteck dient. Hat Kayley das gesamte Federvieh gefunden, überläßt ihr der Schmied zum Dank ein mächtiges Schwert, mit dessen Hilfe die junge Dame den Kampf gegen Sir Ruber endlich aufnehmen kann.

Tausend hilfreiche Dinge

Ein wahres Arsenal verschiedenster Gegenstände steht Kayley zur Verfügung. Sie muß diese Hilfsmittel immer wieder einsetzen, um Rätsel zu lösen oder gefährliche Situationen zu meistern. Das Schwert aber spielt eine besondere Rolle: Kayley kann seine Kraft durch erfolgreiche Kämpfe erhöhen, um damit auch stärkere Gegner zu bezwingen. Außerdem kann sie zusätzliche Herzcontainer finden, die Ihre Lebensenergie erhöhen und so die Chancen für eine erfolgreiche Mission deutlich verbessern!

Höchste Anforderungen an Körper und Geist

Während des Abenteuers werden Kayleys Talente in jeglicher Beziehung auf harte Proben gestellt. Schwierige Kämpfe gegen riesige Endgegner verlangen ihren kämpferischen Fähigkeiten alles ab. Spezielle Missionen mit Zeitlimit erfordern schnelle, strategische Entscheidungen. Außerdem sorgt Merlin mit einem Quiz für zusätzliche Abwechslung: Er stellt Kayley u.a. Fragen zu bereits zurückliegenden Ereignissen, aber auch knifflige Scherzfragen, für deren Beantwortung die kleinen grauen Zellen hart arbeiten müssen!

WARIOLAND II™*

Wer sauer ist, kommt wieder! Und wer so richtig sauer ist, der läßt sich auch nicht so leicht bezwingen: Eben deswegen kehrt der unsterbliche Wario auf dem Game Boy™ Color zurück, um Captain Syrup und ihrer Piratenmeute, der Black Sugar Gang, heftig den Hintern zu versohlen. Aus gutem Grund: Die miesen Typen wollen Warios Schätze aus dem Schloß klauen! So etwas läßt sich ein gestandener Zähnefletscher wie Wario natürlich nicht gefallen... [tr]

WARIO ohne ende...

Wario Land II für den Game Boy™ Color ist die gelungene und bunte Fortsetzung des ersten Teils: Nun in komplett farbiger Grafik knüpft dieses Game an seinen erfolgreichen Vorgänger **Super Mario Land 3 – Wario Land** an. Außerdem haben die Programmierer beschlossen, Wario unbezwingbar zu machen, um den endlosen Spielspaß noch zu erhöhen. Trotz des fehlenden GAME OVER kommt der grinsende Typ mit dem großen W selbstverständlich nicht ohne Blessuren davon, denn bei jedem Kontakt mit einem Gegner verändert er seinen Zustand: Er wird z.B. extrem korpulent, platt wie eine Flunder oder ihm brennt der Kittel...

POWER

Platt, rund, brennend und...

Daß er seinen Zustand verändert, ist in mancher Situation für Wario ausgesprochen vorteilhaft. So zum Beispiel, wenn ihn ein tonnenschweres Gewicht mit Wucht plattdrückt wie ein Wiener Schnitzel. Denn auf diese Weise kann er geschickt durch niedrige Lücken in der Mauer hindurchkriechen. Aber auch, um im Zickzack von einer hohen Mauer sachte zu Boden zu schweben und dabei die Münzen einzusammeln, ist das Flunder-Wunder enorm praktisch! Dann gibt es noch den Feuerfisch, der ihm den Kittel anbrennt... Nur auf diese Weise jedoch lassen sich Blöcke, die den Weg versperren, in Windeseile wegbrennen!

Und wenn Wario vom Koch der Syrup-Mannschaft ein Stück Kuchen in den Rachen geschoben wird, nimmt er augenblicklich etliche Kilo zu. Auf diese Weise gelingt ihm dann aber so mancher Durchbruch...

Weckerrasseln bei Kellerasseln

Die Aufgaben, die auf den Helden mit dem breiten Grinsen warten, sind recht vielfältig, denn die Piraten machen es ihm nicht leicht, seiner geraubten Schätze wieder teilhaftig zu werden. Im ersten Level gilt es zunächst, den höllisch lärmenden Wecker zu finden und auszuschalten sowie im Anschluß daran den wild strömenden Wasserhahn zuzudrehen. Die Mieslinge beabsichtigen

nämlich, aus Rache das gesamte Schloß in ein steinernes Aquarium zu verwandeln. Aber Warios Schloßratversicherung hatte sich bereits geweigert, beim letzten Wasserschaden zu zahlen... so beeilt er sich, das nasse Unheil einzudämmen.

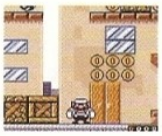
Auch Warios caritative Gefühle sind gefragt! Bei ihrer Flucht haben die Piraten im nahen Dorf gewütet, und einem armen Bauern ist sein einziges Hühnchen entlaufen. Diesen Gackervogel muß Wario finden und in den Käfig zurückbringen!

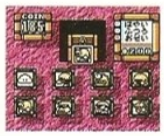
Der Weg bis zu den Piraten ist also bereits gesät mit Schwierigkeiten und Hürden, doch an Bord des Piratenschiffes wird es erst richtig haarig...

Viele Wege führen zum Ziel

Wario Land II wartet jedoch nicht allein mit der originellen Unbezwingbarkeits-Variante auf: Um die Story noch abwechslungsreicher zu gestalten und mit noch mehr Überraschungen aufwarten zu können, sollte man zu Beginn des Spiels Wario im Bett liegen lassen. Nach einer Weile nähern sich ein paar Vertreter der Piratengang und schleppen ihn davon – und schon nimmt das Spiel einen anderen Verlauf! Mit dieser Möglichkeit, nämlich unterschiedliche Handlungsabläufe zu integrieren, haben die Entwickler noch mehr Spaß ins Spiel programmiert und die Möglichkeiten des Game Boy™ Color voll ausgenutzt. Es handelt sich letztlich um die „doppelte Herausforderung": Es gilt, alle Münzen und Schätze zu finden **und** alle verschiedenen Handlungsstränge zu erleben.

Da man dies alles jetzt auch komplett in gestochen scharfen Farben tun kann, macht dieses 8 Mbit Jump'n'Run nicht doppelt, sondern dreimal soviel Spaß!





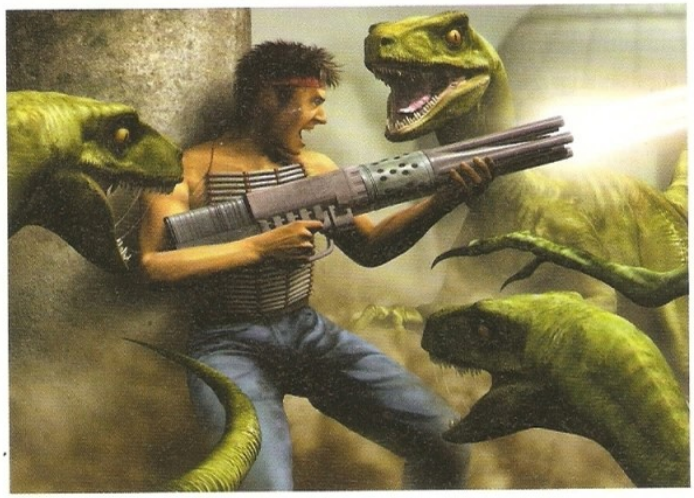
portable

TUROK 2 SEEDS OF EVIL

Prähistorische Jagdinstinkte

Urweltheld **Turok** präsentiert sich auf dem Game Boy™ Color in Farben, die das Spiel noch bedrohlicher wirken lassen, als es ohnehin schon ist. In **Seeds Of Evil** erlebt Turok beeindruckende Abenteuer in einer prähistorischen Umgebung voller schrecklicher Kreaturen.

In seiner Mission muß er die Welt von abartigen Bionosauren, durchgeknallten Raptoiden und anderen fiesen Wesen säubern, um einer friedlichen Zukunft eine Chance zu geben. Beim Versuch, das Chaos zu bezwingen, muß Turok zum Beispiel todesmutig über tiefe Abgründe springen, vom Gegner besetzte Gebiete freiballern, durch sumpfige Dschungeltümpel schwimmen oder auf meterhohe Mammutbäume klettern – stets bedroht von gefährlichen Kreaturen. Im Kampf gegen die gegnerische Übermacht steht dem Elite-Kämpfer ein breitgefächertes Sortiment an Waffen zur Verfügung. Von der kleinen Pistole bis hin zum fetten Blaster ist alles vorhanden, was das Herz eines Kriegers höher schlagen läßt.



Eine Paßwortfunktion ermöglicht jederzeit den Einstieg in den zuletzt gespielten Level und garantiert so auch Neulingen etliche Stunden Action-Spielspaß. [jk]

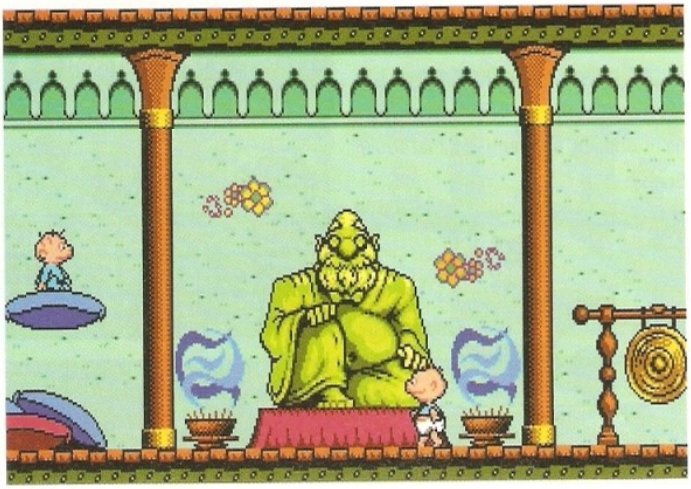
CHECKBOARD

- GENRE▸ ACTION
- MBIT▸ 8
- SPIELER▸ 1
- SPEICHER▸ PASSWORT
- BILDSCHIRMTEXT▸ DEUTSCH

THE RUGRATS MOVIE™

Wehe, wenn sie losgelassen...

Die Rugrats – das sind Kids, die spannende Abenteuer in einer aufregenden Comic-Welt erleben. Tommy, der Held der Serie, der schon ein Jahr alt ist, sowie seine Kumpels Chuckie, Phil und Lil erleben die Welt aus der Perspektive krabbelnder Windelträger. Zusammen mit Hund Spike und Kusine Angelica stellen sie die heile Welt der Erwachsenen immer wieder auf den Kopf. Basierend auf dem bald ins Kino kommenden Film „The Rugrats Movie", dem Special zur in den USA ungemein erfolgreichen Zeichentrickserie, flitzen die Rugrats nun auch auf dem Game Boy Color durch eine schrillbunte Spielewelt. In 10 actiongeladenen Leveln und verschiedenen Bonusleveln erleben die abgefahrenen Kiddies nicht nur spannende Jump'n'Run- sondern auch schweißtreibende Racing-Abenteuer. Dem Spieler bleibt es überlassen, mit welcher Figur er spielen will – sogar Baby Dil, jüngster Nachwuchs der Familie Pickles, ist



anwählbar! Ein echter Spaß nicht nur für eingefleischte Fans der Kiddie-Chaoten... [jk]

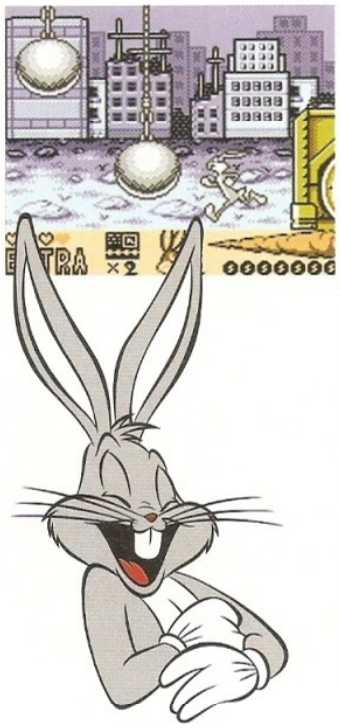
CHECKBOARD

- GENRE▸ ACTION
- MBIT▸ 8
- SPIELER▸ 1
- SPEICHER▸ PASSWORT
- BILDSCHIRMTEXT▸ DEUTSCH

Bugs Bunny & Lola Bunny

Operation Karotte

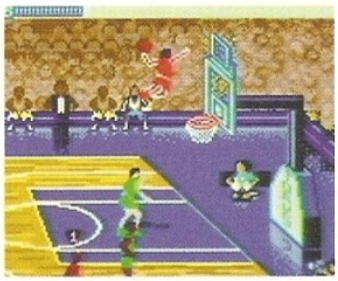
Seit über 50 Jahren flitzt Langohr Bugs schon über Bildschirm und Leinwand. Jetzt hat er sich als neue Plattform den Game Boy Color ausgesucht, und im bunten Jump 'n' Run-Spektakel kommt auch Bugs' Freundin Lola zum Zug. Je nach Spielsituation kann man zwischen den beiden Charakteren wählen, um alle Rätsel bzw. Hindernisse gekonnt zu überwinden. Diebische Kreaturen treiben im Garten von Bugs Bunny ihr Unwesen und rauben die heißgeliebten Snacks des Langohrs: Leckere Karotten! Es gilt, diese zurückzuerobern. Special-Items wie Propellerohren oder Extra-Karotten-Kraft sorgen dabei für reichlich Abwechslung. Und für bereits bestandene Level erhält man hilfreiche Paßwörter.



NBA Jam 99

Smashing Sportfun

Acclaims Basketball-Simulation ist nun auch auf dem Game Boy Color spielbar: Mit einer kontrastreichen Grafik ausgestattet, bietet **NBA Jam 99** dank der Beratung von Keith Van Horn (New Jersey Nets) exzellente Basketball-Action für das Handheld. 29 original NBA-Teams und Fünf Stars



aus jedem Club, über 110 verschiedene Dunks, die je nach Fähigkeit variieren, sowie vier Spielmodi bieten actionreiche Kämpfe (nicht nur in den Playoffs). Dazu kommen zahlreiche Specialmoves. Statistiken verschiedener Kategorien (u.a. Schnelligkeit, 3-Punkte-Würfe, Dunks und Pässe) geben optimalen Überblick zu Sportlern und Spielgeschehen.

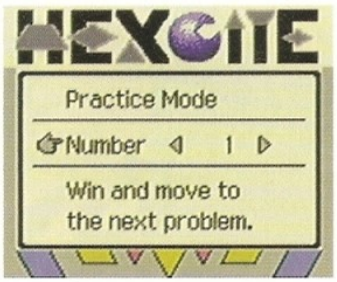
Hexcite

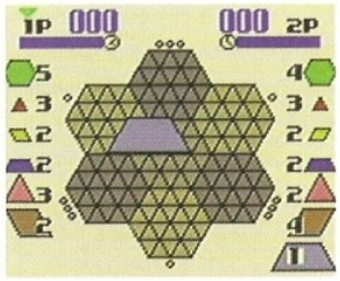
The Shapes of Victory

Vorsicht: Puzzlefun!

Hexcite ist ein intelligentes, virtuelles Brettspiel: Man kämpft gegen den Computer oder, via Game Link-Kabel, gegen einen Mitspieler um Punkte, indem man abwechselnd verschiedenförmige Spielsteine auf dem Brett ablegt. Der „Haken": Zeitlimit, Bonuszonen und Punktabzug machen das Ergebnis bis zum Schluß unvorhersehbar. In 50 Szenarien

und mit Fünf Schwierigkeitsgraden gilt es, das Köpfchen auf Höchstleistung zu bringen. Viele Optionen, z.B. Auswahl und Veränderung der Farbe von Steinen, Musik und Zeitlimit, sowie der Trainings-Modus zum Erlernen neuer Techniken bieten abwechslungsreichen Puzzlespaß!





Rampage World Tour

Trio des Grauens

Eine Orgie der Zerstörung bedroht die Städte der Welt! Die zu Monstern mutierten Helden George, Lizzy und Ralph machen auf ihrer Welttournee gnadenlos alles platt, was ihnen im Weg ist: Autos, Hochhäuser, Hubschrauber, Militär und noch viel, viel mehr wird rücksichtslos zermalmt oder eingestampft. Ein Jump 'n' Destroy, das auch im Handheld-Format seine Fazination nicht verliert. Das umfangreiche Punktesystem, das alle Zerstör-Aktionen bewertet, und jede Menge Power Ups erhöhen besonders im Zwei-Spieler-Modus den Spaß daran, alles in Schutt und Asche zu legen!

portable power

SYLVESTER & TWEETY™ – Grossmutters Nudelholz

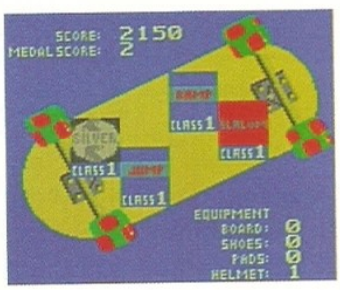
Sylvester, bekanntlich kein Kostverächter, kann es nicht lassen: Sein ganzes Augenmerk gilt dem putzigen Kanarienvogel Tweety, den er schon bald genüßlich verspeisen will. Doch die wachsame Großmutter hat ständig ein Auge auf Tweety. Dem kleinen Piepmatz helfen zudem noch viele große Freunde! Zahlreiche Rätsel, Hunderte von Hindernissen und noch mehr Knobeleien versprechen Stunden reinsten Spielvergnügens in der 3D-Umgebung mit isometrischer Perspektive. Damit man sich nicht die Zähne an den knifflingen Knobeleien ausbeißt, erhält man nach jedem erfolgreich absolvierten Level ein Paßwort!

Power Quest – Wenn Roboter zuschlagen...

Prinzipiell ist **Power Quest** ein klassisches Fighting-Game mit farbiger Grafik, die auf dem Game Boy Color voll zur Geltung kommt. Dennoch bietet dieses Spiel weit mehr als simples Haudrauf, es enthält sogar typische Adventure-Elemente! Man schlüpft in die Rolle eines Jungen, der Robotermodelle bastelt, um sie gegen andere Roboter antreten zu lassen. In harten Duellen verdient er Preisgeld, mit dem er neue Teile für seinen Roboter kaufen kann, um ihn auf diese Weise aufzupowern. In den verschiedenen Spielmodi kann man allein, gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner antreten. Eine originelle Fighting-Variante!

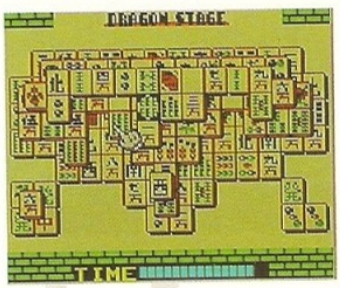
720° – Skate or Die...

Dieses Motto sollte man hier wörtlich nehmen! In verschiedenen Skate-Parks könnt Ihr Eure Geschicklichkeit auf dem Board unter Beweis stellen. Vier Kurse müßt Ihr absolvieren: Downhill (über Rampen und schnell ins Ziel); Jump Park (coole Sprünge und Stunts wagen); Slalom Park (Gleichgewicht halten und Stangen rammen) und Half Pipe (zum Austoben). Für alle erfolgreichen Aktionen erhaltet Ihr Geld, mit dem Ihr Euch z.B. neue Boards, Helme oder Schuhe kaufen könnt. Doch es lauern auch Gefahren: BMX-Fahrer, Autos, Fallen und etliche weitere Hindernisse sorgen für den einen oder anderen Crash Eures Skaters!



上海 SHANGHAI Pocket – Meisterhirn im Gedankenrausch

Shanghai Pocket – die Color Game Boy-Version des Super Nintendo-Klassikers! Das Prinzip ist schlicht genial: Ein Stapel von Steinpaaren mit verschiedenen Mustern muß geschickt abgetragen werden. Eine vertrackte Wegstapelei – vor allem im Gold Rush-Modus, bei dem ein goldener Stein freigelegt werden muß! Schweißperlen rinnen, wenn im Kong Kong-Modus die Zeit verrinnt. Novizen in Sachen Knobelei ist geholfen dank dreier verschiedener Schwierigkeitsgrade. Endlosen Spielspaß garantiert der Zwei-Spieler-Modus, in dem man gegen den Computer oder, via Game Link-Kabel, gegen einen menschlichen Gegner spielt.



ホヤセヲ

CLUB Nintendo® Award '98

AND THE WINNERS ARE...

Ihr habt gewählt, wir haben ausgewertet... und hier sind sie:
Die strahlenden Sieger-Spiele im Wettbewerb um den
CLUB NINTENDO AWARD 1998!

In nächtelanger Arbeit haben wir einen riesigen Berg von Stimmzetteln ausgewertet und in den 12 verschiedenen Kategorien die Eurer Meinung nach jeweils heißesten Spiele des vergangenen Jahres gekürt. Vielen Dank für die vielen, vielen Einsendungen!

Kommen wir also nun zur Preisverleihung! In jeder Kategorie findet Ihr in der rechten Spalte die drei Lieblingscharaktere bzw. besten Spiele des Jahres 1998.

Der Abräumer des Jahres war eindeutig Banjo-Kazooie! Das ungleiche Duo hat die Bildschirme und die Herzen der Spieler im Nu erobert und steht damit ganz klar als absoluter Spitzenreiter des vergangenen Jahres da. In sieben von insgesamt 12 verschiedenen Kategorien liegen Rares Abenteurer an erster Stelle! Da wollen wir nicht versäumen, den Programmierern im englischen Twycross an dieser Stelle auch nochmal ein großes Lob auszusprechen. Und wir freuen uns auch in diesem Jahr wieder auf neue Spitzentitel – wie wohl Perfect Dark oder Jet Force Gemini im diesjährigen Rennen um den Club Nintendo Award abschneiden werden? Lassen wir uns überraschen!

Unter allen Einsendern haben wir übrigens zehn Bombenpreise verlost. Die Gewinner werden von uns schriftlich benachrichtigt!

SPIEL
1. Banjo-Kazooie
2. F1 World Grand Prix
3. International Superstar Soccer 98

HELD
1. Banjo
2. Kazooie
3. Yoshi

FIESLING
1. Gruntilda
2. Bowser
3. Dudel Sprudel (Yoshi's Story)

STORY
1. Banjo-Kazooie
2. Mission: Impossible
3. Mystical Ninja starring Goemon

ABSPANN
1. Banjo-Kazooie
2. Mystical Ninja starring Goemon
3. Diddy Kong Racing

BILDSCHIRMTEXT
1. Banjo-Kazooie
2. Starshot – Panik im Space Circus
3. Mission: Impossible

SOUNDTRACK
1. 1080° Ten Eighty Snowboarding
2. Buck Bumble
3. Mystical Ninja starring Goemon

GRAFIK
1. 1080° Ten Eighty Snowboarding
2. Banjo-Kazooie
3. International Superstar Soccer 98

MOVE
1. Gigi-Schuß (Banjo-Kazooie)
2. Slash Dynamite (Snowboard Kids)
3. Piledriver (WWF Warzone)

ITEM
1. Solaris (Forsaken)
2. Facemaker (Mission: Impossible)
3. Regenschirm (Yoshi's Story)

FAHRZEUG
1. Wild Goose (F-Zero X)
2. Neon (Extreme G)
3. Alle F1-Boliden (F1 World Grand Prix)

STEUERUNG
1. International Superstar Soccer 98
2. Banjo-Kazooie
3. Forsaken

PLAYER'S LOUNGE

WEISS ODER BUNT

Thomas Jörg, D-Langerwehe

Zunächst einmal muß ich Euch loben, denn Service steht bei Euch an erster Stelle. Ihr beantwortet jeden Brief, und auch Eure Hotline ist perfekt, was Freundlichkeit und Kompetenz angeht. Das bekommt man nicht oft geboten. Klasse!

Doch nun zum eigentlichen Grund meines Schreibens. Ich habe mir Gedanken zu Eurem **Heftkonzept** gemacht. Am besten würde ich es finden, wenn Ihr Bewertungen für jedes Spiel einführen würdet (wie in anderen, „unabhängigen" Magazinen, z.B. in Noten oder Prozentwerten). Da dies für Euch allerdings nicht in Frage kommt, solltet Ihr wie bisher in den „First Looks" bzw. „Zoom Ins" das Spiel genauestens vorstellen. Hierzu schlage ich für jede Vorstellung einen festen Kasten mit Facts, Genre, Anzahl der Spieler, interner Speicher oder Controller Pak, Rumble Pak-Unterstützung, Hersteller und offiziellem Erscheinungsdatum vor.

Auch solltet Ihr darauf achten, daß die Seiten nicht zu bunt gestaltet sind. Manchmal ist es zu unübersichtlich und die Lesbarkeit leidet darunter. Mein Vorschlag: Stellt für die Rubriken „First Look" und „Zoom In" ein festes Muster auf, das mit den Charakteren der jeweiligen Spiele aufgelockert wird.

Das „Editorial" ist meiner Meinung nach zu undurchdacht gestaltet. Ich denke, da könnte man mehr daraus machen.

Zudem stellt Ihr oft Texte auf kunterbunte Grafiken, die darin untergehen. Was haltet Ihr davon, den Text mehr in den Vordergrund zu stellen und nur zur Einleitung eines Artikels eine Grafik zu verwenden?

Die Inhaltsseite finde ich im Ansatz gut. Als Hintergrund sollte ein doppelseitiges Motiv eines bestimmten Spiels dienen, wie zuletzt **Mission: Impossible**. Die Auflistung des Inhalts hingegen sollte man vielleicht anders gliedern. Auch hier muß auf die Lesbarkeit geachtet werden. Eine dicke Überschrift zu jeder Rubrik mit den einzelnen Themen darunter wäre okay.

Die Charts sind in Ordnung, auch wenn man statt Top 20 auch nur Top 10 nehmen und so die Angaben zum Spiel übersichtlicher halten könnte.

So, mehr habe ich dann auch nicht auszusetzen, außer, daß man die letzte Seite wieder für Rätsel nutzen sollte.

Wie Du siehst, haben wir bei der neuen Gestaltung des Magazins ähnliche Ideen wie Du gehabt. Wir sind bereits gespannt, wie Dir und den anderen Lesern das neue Layout gefällt.

KUNST ODER KITSCH?

Birgit Beglau, D-Halle

Habe heute den **Nintendo-Kalender 99** bekommen. Bisher hat mir jeder Kalender supergut gefallen, doch von dem neuen bin ich arg enttäuscht. Das Design gefällt mir gar nicht und die Wochentage sind in englisch geschrieben. Nur die Abbildung von **Banjo-Kazooie** finde ich süß.

Deine Enttäuschung überrascht uns. Wir waren nämlich übereinstimmend der Meinung, daß der neue Kalender der bis dato beste und künstlerischste ist. Wäre interessant zu hören, wie die anderen Leser darüber denken.

MEHR TIPS

Ralf Hafemeister, D-Neustadt

Ich bin seit Anfang November stolzer Besitzer eines **Nintendo^{64}** und habe bisher zwei Spiele. Ebenso begeistert bin ich von Eurer Zeitschrift. Dennoch muß ich ein wenig Kritik äußern. Ich finde es zwar gut, daß Ihr Format und Layout ändern wollt, doch darunter sollten keinesfalls die Rubriken Hotline und Trickzone leiden. Ich finde es ziemlich schwach, für jede der beiden Rubriken nur noch jeweils eine Seite zu opfern. Sind das nicht die Rubriken, die die meisten Leser interessieren? Mich zumindest interessieren sie am meisten. Vielleicht solltet Ihr die Anzahl der Seiten erhöhen, um mehr Tips und Tricks zu bringen.

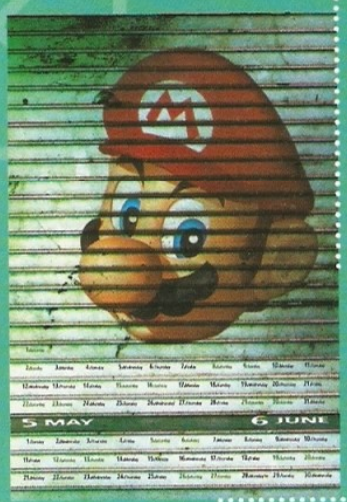
Als ob wir es geahnt hätten! Für Ralf und alle anderen Tips und Tricks-Hungrigen dürfte unsere neue Rubrik SUPPORT ZONE keine Wünsche offen lassen.

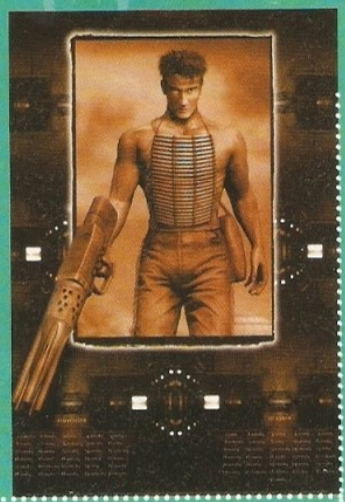
BEGEHRTE PRÄMIEN

Martin Fuchs, D-Bad Harzburg

Zur Abo-Prämie hab ich eine Frage: Was ist, wenn Ihr eine neue Abo-Prämie anbietet und mein jetziges Abonnement noch nicht abgelaufen ist? Bekomme ich dann diese zugeschickt oder erst dann, wenn ich für die nächsten 6 Ausgaben bezahle? Und was ist, wenn Ihr bis dahin schon wieder eine andere Abo-Prämie anbietet, dann habe ich ja einen Artikel verpaßt. Das wäre blöd, insbesondere, wenn es sich um die original CD zu **The Legend of Zelda - Ocarina of Time** handeln würde.

Nun, wir wissen, daß unsere Prämien, die dem Power-Abo beiliegen, heiß begehrte, exklusive Nintendo-Artikel sind. Du kannst sie leider nur in Verbindung mit einem neuen Power-Abo erhalten. Wenn Du nach Ablauf eines Jahres Dein Power-Abo nicht kündigst, bekommst Du automatisch weiterhin das Club-Magazin zugesandt und erhältst mit der ersten Lieferung im Folgejahr automatisch die aktuelle Prämie. Falls Du Dich tatsächlich einmal für eine bestimmte Prämie interessierst, dann erkundige dich am besten bei unserer gebührenfreien Konsumentenberatung, ob es nicht doch eine Möglichkeit gibt, den Artikel zu erwerben.





COMIC-NIVEAU

Susanne Buchta, D-Bentwisch

Ich glaube, Ihr Nintendorianer könntet mal wieder den einen oder anderen kritischen Brief vertragen. Ich bin seit Ausgabe 3/91 dabei und meistens wurde ja die richtige Richtung eingeschlagen – tja, meistens. Sagt mal Leute, dieser First Look zu **Bio Freaks** in Ausgabe 4/98... das war doch Sarkasmus, oder? Sagt doch bitte, daß das Sarkasmus war! Dieses tolle „Luftkämpfe-Feature", das die Kämpfe ja so „ausgesprochen vielseitig und abwechslungsreich" macht – hierbei konnte man wählen, ob man den Gegner lieber am Boden oder in der Luft zerstückelt... Seid doch mal ehrlich, das Club Nintendo Magazin ist eindeutig eher für eine jüngere Zielgruppe konzipiert, und dann so etwas? Paßt das wirklich zu Big N's Firmenpolitik? Als zweites Beispiel für etwas merkwürdige Anpreisungen könnte man natürlich auch noch das wirklich grottig schlechte **Aero Gauge** anführen. Zumindest ist diese Konsolenqual aber nicht derart geschmacklos.

Versteht mich nicht falsch, ich verlange keine Bewertungen, aber es ist traurig, daß das hauseigene Mag zu einer etwas aufgemotzten Werbebroschüre verkommt.

An dieser Stelle sollte man vielleicht auf die ausgesprochen intelligenten Comics der letzten Zeit verweisen, wobei, wie bereits im Brief „Voll daneben?" (Ausgabe 3/98) erwähnt, „**Sag niemals Kolero**" den absoluten Tiefpunkt darstellte. Aber davon mal abgesehen: Irre ich mich oder läuft die Comic-Produktion wirklich nach dem Schema der Produktvermarktung ab? Sobald irgend etwas Neues auf dem Markt ist, wird dies sofort auf Biegen und Brechen in den Comic eingeflochten. Das ganze wirkt dann wie „gewollt und nicht gekonnt". Über den Manga-Stil will ich mich an dieser Stelle lieber nicht auslassen. So etwas ist bekanntlich Geschmackssache, und immer mehr Leser scheinen daran Gefallen zu finden. Mir ist klar, daß ich keinen Comic-Strip á la MAD verlangen kann (toll, daß Du wieder da bist, Alfred!), aber ein bißchen Niveau ist doch nicht zuviel verlangt, oder?

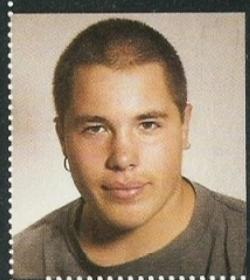
Oder sollte man mit 19 Jahren wirklich schon zu alt sein für Nintendo?!

Zu den erwähnten Spieletiteln können wir eigentlich nur sagen, daß wir in jedem Heft versuchen, eine möglichst breite Vielfalt zu bieten. Es wird immer Titel geben, die dem einen mehr, dem anderen weniger gefallen.

Die bisher im Heft veröffentlichten Comics wurden in Japan gezeichnet. Der von Dir erwähnte Manga-Stil erfreut sich dort (und neuerdings auch hier) großer Beliebtheit, mag jedoch nicht auf alle Betrachter attraktiv wirken. Aus diesem Grund haben wir uns in dieser Ausgabe dafür entschieden, den Comic von einheimischen Zeichnern kreieren zu lassen. Laßt uns wissen, wie die N-Gang bei Euch ankommt.

Land: Deutschland
Name: Stephie Dehler
Alter: 19
Ort: Bamberg
Hobbies: Nintendo spielen, Mountainbiking, Squash, Klettern
Lieblingsspiele: The Legend of Zelda - A Link to the Pa, Lufia, Street Fighter II Turbo
Größter Wunsch: Ein Nintendo64 und The Legend of Zelda - Ocarina of Time.

Land: Österreich
Name: Immanuel Safrin
Alter: 9
Ort: Emmersdorf/Kärnten
Hobbies: Skaten, Lesen, Nintendo64 und Super Nintendo spielen
Lieblingsspiele: Eigentlich alles...
Größter Wunsch: Mir fehlt noch Yoshi's Island...!



Land: Schweiz
Name: Matthias Künzli
Alter: 16
Ort: Roggwiel
Hobbies: Nintendo spielen, Basketball
Lieblingsspiele: Mario Kart 64, NBA Hang Time, Super Mario Bros. 1-3
Größter Wunsch: Eine Lehrstelle finden!

FOTO DES MONATS

Julia Linden und Timo „Bildbearbeitung" Sauer, Aschaffenburg

Frau Link und Herr Zelda...? Da hat wohl ein schussliger Magier seine Finger im Spiel gehabt! Dieses Bild hat es doch wirklich mehr als verdient, zum Foto des Monats gekürt zu werden, oder?

PLAYER'S LOUNGE

Alexander Petreski, D-Köln

Janine Hofmann, D-Birkenau

Rafael Ballón Varona, D-Berlin

Annica Gülde, D-Bremen

ES WERDE LICHT!

Fabian Bach, D-Berkach

Als ich in Eurer Club Nintendo-Dezemberausgabe das Bild des „Light Max II" gesehen habe, hatte ich eine Eingebung: Ich brauche ihn! Paßt ein „Licht-und-Lupe"-Zubehör für den Game Boy Pocket eigentlich automatisch auf den Game Boy Color? Ansonsten ist Euer Magazin super. Ich freue mich schon, die Februar-Ausgabe mit Eurem neuen Layout zu bewundern.

Wir können Dich beruhigen. Wenn Du zu Weihnachten den neuen Game Boy Color geschenkt bekommen hast, kannst Du sämtliches Zubehör für den Game Boy Pocket - also auch die Game Boy Camera und den Game Boy Printer - auf Deinem neuen bunten Spielgefährten benutzen. Alle bisher erschienenen Game Boy-Spiele eignen sich ebenfalls für den Game Boy Color. Du wählst einfach aus 12 Farbkombinationen aus und kannst den Screen ganz nach Deinem Geschmack einfärben.

GESCHICHTSBÜCHER

Roland Sigmund, A-Wien

Ich bin 13 Jahre alt und schon seit 1990 bei Eurem [übertollen] Club dabei. Darum möchte ich Euch ein dickes Lob aussprechen. Die Zeitschriften sind immer besser geworden. Aber der eigentliche Grund meines Schreibens ist: Als ich so daheim saß und in meinem neuen Club Nintendo Magazin herumblätterte, schoß mir eine fantastische Idee durch den Kopf. Ich dachte mir, da es den Club ja schon recht lange gibt, könntet Ihr vielleicht ein Buch rausbringen, in dem Ihr erzählt, wie der Club entstanden ist und wer die Idee dazu gehabt hat, das Redaktionsteam etwas genauer vorstellt, die Höhen und Tiefen schildert usw. Da kann sich meine Mutter dann nicht mehr aufregen, daß ich nichts lese oder mich nicht weiterbilde. Ich hoffe, meine Idee gefällt Euch.

Eine „History of Club Nintendo" also... Mmh, das wäre sicher keine schlechte Idee. Allerdings ist es ein immenser Arbeitsaufwand, all das historische Material zu sichten, zu bewerten und auszuwählen. Ein Redakteur wäre damit sicher sehr lange Zeit beschäftigt. Vielleicht nehmen wir so ein Geschichtsbuch ja mal in Angriff, wenn wir etwas weniger Streß haben... Wie denken eigentlich die anderen Leser über ein Nintendo-Geschichtsbuch?

MAN SPRICHT DEUTSCH

Benjamin Bauer, D-Jena

Hallo! Ich bin absolut begeistert von **Banjo-Kazooie** und finde vor allem den deutschen Text phänomenal gut. Habt Ihr die englische Originalfassung ins Deutsche übersetzt? Wenn ja, habt Ihr sehr frei übertragen, oder habt Ihr Euch exakt an die englische Vorlage gehalten? Von wem stammen die witzigen Wortspiele und Dialoge? Ich hoffe, Ihr könnt mir auf meine Fragen antworten und das fällt nicht unter irgendein „Berufsgeheimnis"! Danke!

Keine Sorge, Benjamin, es ist kein Geheimnis! Die Club Nintendo-Redaktion hat den Text aus dem Englischen ins Deutsche übertragen (der Fachbegriff dafür ist übrigens „Lokalisierung"). Natürlich muß man sich bei einer solchen Lokalisierung storytechnisch an die Vorgaben halten und darf den Inhalt nicht verändern. Aber bestimmte Wortspiele, Anspielungen etc., die beispielsweise nur im Englischen einen Sinn ergeben, müssen natürlich frei übersetzt und der deutschen Sprache angepaßt werden. Das ist mal schwieriger, mal einfacher, macht aber immer einen Riesenspaß, weil es eine recht kreative Aufgabe ist.

NOW PLAYING

An dieser Stelle wollen wir unseren Neuzugang vorstellen und selbstverständlich auch herzlich begrüßen: **Patrick R. Fabri** heißt der junge Mann, der mit seinen 24 Jahren derzeit das Redaktions-Küken ist. Was die Statur angeht, kann von „Küken" allerdings nicht die Rede sein, immerhin mißt er ganze 196 Zentimeter! Patrick stammt aus Bielefeld (das ist dort, wo man „wech" statt „weg" sagt) und ist seit 17 Jahren ein begeisterter Videospieler!

Mit zweitem Namen müßte Patrick jetzt eigentlich Turok heißen, denn er befindet sich seit Tagen auf Bestienpirsch im Verlorenen Land: Kein Ungeheuer ist mehr vor ihm sicher, und für die Komplettlösung zu **Turok II – Seeds of Evil** in diesem Heft hat sich Patrick voll ins Zeug gelegt und ganz in das spannende Dschungelabenteuer vertieft. Fast wäre er vor lauter Begeisterung über das mitreißende Urweltepos im Lendenschurz sowie mit Pfeil und Bogen in der Redaktion erschienen – aber wegen der niedrigen Temperaturen hat er's sich doch noch anders überlegt...

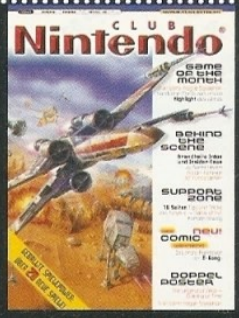
Herzlich willkommen, Patrick!

CHALLENGE
WER VON EUCH IST DER GRÖSSTE SPINNENTÖTER?

Knifflige Rätsel? Verzwickte Labyrinthe? Brutale Endgegner? Alles halb so wild! Zu den wirklich großen Herausforderungen in **The Legend of Zelda – Ocarina of Time** zählt die Suche nach den goldenen Skulltulas! Manch einer dieser Boten des Fluchs ist jedoch extrem schwer zu finden... Wir wollen Euch an dieser Stelle ebenfalls herausfordern: Geht auf Jagd nach den goldenen Skulltulas! Wenn Ihr denkt, Ihr habt eine Riesenmenge der güldenen Symbole gesammelt, schnappt Euch den Fotoapparat und macht ein Bild vom Status-Bildschirm im Menü. Benutzt beim Fotografieren aber bitte keinen Blitz!

Schickt das Foto an die bekannte Club Nintendo-Adresse in Eurem Land – wer die meisten Skulltulas gefunden hat, dessen Foto werden wir im Heft abdrucken. Sollten mehrere gleiche Ergebnisse eingehen, entscheidet das Los.

Viel Spaß und Fröhliches Suchen!



Titelmotiv:
Star Wars: Rogue Squadron

Herausgeber:	Shigeru Ota
Chefredakteur:	Claude M. Moyse
Stellv. Chefredakteur:	Markus Pfitzner
Redaktionsleitung:	Marcus Menold (mm)
Redaktion:	Patrick R. Fabri (pf), Marko Hein (mh), John D. Kraft (jk), Thomas Rinke (tr)
Online Redaktion:	Thomas Görg (tg)
Redaktionsmitarbeit:	Deutschland: Doris Kapraun Österreich: Elisabeth Ebner Schweiz: Michela Leubin
Japan-Kontakt:	Hiroyuki Uesugi
Redaktionsassistenz:	Annette Bernert
Freie Mitarbeit:	Anneliese Faust
Spieltechn. Beratung:	Harald Ebert, Angelika Raugust
Produktionsleitung:	Marit Müller
Layout, Satz, Litho:	Andrea Amend, Eva Müller-Hallmanns, Jürgen Spachmann, ArtaPrint GmbH, Aschaffenburg Projektleitung: Reiner Herrmann
Comic:	BIGEST
Titelgestaltung:	Jürgen Spachmann
Druck:	Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Leser Service:	RTV, Weiterstadt
Pressepost Nummer:	D 31192 F
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo, Nintendo Center Postfach 1501, D-63760 Großostheim Telefax: 0 60 26 - 95 03 08 E-Mail: info@nintendo.de
Konsumentenberatung:	01 30 - 58 06 (Mo-Fr 11-19 Uhr)
Spiele-Hotline:	0 60 26 - 94 09 40 (Mo-Fr 13-19 Uhr)
Club Nintendo Österreich:	Postfach 83, A-5027 Salzburg Telefax: 06 62 - 88 92 15 20 Hotline: 06 62 - 88 92 16 00 (Mo-Do 9-12 u. 13-16 Uhr, Fr 9-12 Uhr)
Club Nintendo Schweiz:	Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel Telefax: 0 61 - 3 19 98 20 Hotline: 0 61 - 3 19 98 36 (Mo-Fr 9-11 Uhr, 14-16 Uhr)
Club Nintendo Online:	http://www.nintendo.de http://www.zelda.de http://www.banjo-kazooie.de http://www.yoshi.de

Das „Club Nintendo" Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht. Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr

Urheberrecht
© 1999 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im „Club Nintendo" Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.

SUPPORT

TRICKS & CHEATS — ANTI-ALIEN CHEATS

NINTENDO64

Innerhalb eines Jahrhunderts wurde die Menschheit durch Angriffe von Aliens fast ausgelöscht. Doch noch besteht eine letzte Chance. Um die umfangreichen Missionen und den Kampf gegen die verschiedenen Aliens etwas aussichtsreicher zu gestalten, nachfolgend ein paar hilfreiche Cheats.

Wählt als Spielnamen ICHEAT und gebt im Spiel die folgenden Codes ein:

Arsenal: [Alle Waffen] A-Knopf, Steuerkreuz rechts, C-unten, C-rechts, C-oben, A-Knopf und links.
Durable: [Repariert das aktuelle Fahrzeug] Steuerkreuz unten, oben, rechts, A-Kopf, B-Knopf, links und C-rechts.
Snared: [Friert Aliens ein] C-unten, C-oben, A-Knopf, rechts, C-rechts und nach unten.
Dundee: [Schottentanz] Steuerkreuz nach unten, oben, C-oben, unten, C-rechts und C-rechts.

TRICKS & CHEATS — BUMBLECHEAT

NINTENDO64

Damit Ihr der eifrigen Cyborg-Biene Buck Bumble bei ihrem Kampf gegen die Heerscharen futuristischer Insekten besser beistehen könnt, haben wir hier ein paar kleine, aber äußerst nützliche Cheats für Euch!

Level-Select
Haltet im Hauptmenü des Spiels den Z-Trigger gedrückt und gebt die folgende Kombination auf dem Steuerkreuz ein: Rechts, Unten, Unten, Rechts, Rechts. Laßt nun den Z-Trigger wieder los und drückt das Steuerkreuz schnell in die folgenden Richtungen: Rechts, Oben, Unten, Links, Links, Oben, Rechts, Rechts. Wenn alles geklappt hat, ertönt ein Geräusch. Startet Ihr ein neues Spiel, so könnt Ihr nun vorher den Level auswählen.

Alle Waffen
Drückt im Hauptmenü das Steuerkreuz in die folgenden Richtungen: Links, Rechts, Oben, Unten. Haltet nun den Z-Trigger gedrückt und gebt schnell folgende Kombination ein: Rechts, Rechts, Links, Links. Nun ertönt wiederum ein Geräusch, wenn die Eingabe korrekt war. Während des Spiels kommt Ihr nun jederzeit durch gleichzeitiges Drücken der L- und R-Tasten und des A- und B-Knopfes in den Genuß aller Waffen mit entsprechender Munition. Ihr könnt Euren Vorrat so jederzeit wieder auffrischen.

PASSWÖRTER

Disney's Mulan

GAME BOY pocket

Um der jungen Heldin bei ihrer riskanten Mission etwas zu helfen, haben wir für Euch die Paßwörter herausgesucht. So könnt Ihr die einzelnen Level direkt anwählen.

1. JSFPW
2. QGHX
3. TZDML
4. RCVNJ
5. PGDSH

Castlevania Legends

GAME BOY pocket

Damit Eure Jagd auf den Herrn der Nacht von Erfolg gekrönt sein möge, hier die hilfreichen Paßwörter!

1. Kreuz, Axt, Axt, Uhr
2. Kreuz, Kreuz, leer, Fleisch
3. Herze, Axt, Uhr, Herze
4. Herze, Weihwasser, Fleisch, Fleisch
5. Fleisch, Herze, Herze, Fleisch

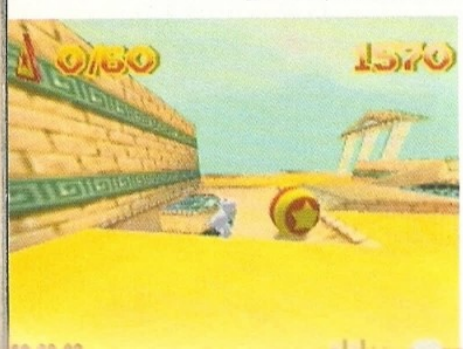
TRICKS & CHEATS — FISCHAUGEN UND GROSSE BÄLLE...

NINTENDO64

Voller kniffliger Rätsel, ausgefallener Moves und witziger Gegner ist das fantastische Abenteuer des Handschuhs Glover. Damit Ihr diese bizarre Reise durch seltsame Welten noch ein bißchen schräger gestalten könnt, verraten wir Euch hier ein paar Cheats! Um sie zu aktivieren, drückt Ihr – während Ihr Euch innerhalb eines Levels befindet – den Start-Knopf. Gebt dann folgende Kombinationen mit den C-Knöpfen ein:

Enemy Ball: Links, unten, oben, rechts, links, links, unten, unten
Fish Eye: Links, rechts, links, rechts, links, rechts, links, rechts
Mad Garibs: Unten, rechts, unten, oben, links, unten, links, oben
Big Ball: Unten, unten, oben, unten, unten, links, rechts, unten

So sieht man, wenn man Fisch ist.



Tricks & Cheats

F-ZERO X

NINTENDO64

HIGH SPEED MINI RACER

Willkommen im 22. Jahrhundert! Nehmt mit mehr als 1.000 Stundenkilometern am wahnwitzigsten Rennen der Welt teil, daß Euch vor lauter Adrenalin die Nackenhaare zu Berge stehen! Wer auch nach lauter Crashs und spektakulären Runden nicht genug hat, dem wollen wir hier einen tollen Trick verraten: Drückt R, L, C► und C◄ im Auswahlbildschirm der Fahrzeuge. Damit verbreitert Ihr die Strecken und verkleinert die Fahrzeuge! Außerdem könnt Ihr Euren Speeder immer wieder neu lackieren, wenn Ihr im Bildschirm zur Wahl Eurer Fahrzeug-Einstellungen die A-Taste drückt. Dann könnt Ihr nämlich die Farbe Eures Flitzers verändern. Und wenn Ihr im selben Bildschirm die C-Knöpfe benutzt, könnt Ihr das Fahrzeug in alle Richtungen drehen und von allen Seiten bewundern!

Breit ist der Weg!

Tricks & Cheats

WER WIRD FORMEL 1-WELTMEISTER? F-1 WORLD GRAND PRIX

NINTENDO64

Ein Gruß an alle Schumis, ich habe einen tollen Trick für Euch herausgefunden, womit Ihr noch eine zusätzliche Strecke fahren könnt! Wenn Euch die anderen Kurse keine Probleme mehr bereiten, dann ändert den Nachnamen des Fahrers **Williams** in **Urlaub**. Anschließend könnt Ihr die Bonusstrecke auf Hawaii anwählen! Ein Trick von **Viktor Karger aus Kaiserslautern**.

Nettes Plätzchen für einen Urlaub...

Wir haben übrigens noch weitere Tricks für den Kampf um die Weltmeisterschaft. Ändert den Nachnamen des Fahrers **Williams** in die folgenden Namen, und es erwarten Euch ein paar tolle Überraschungen!

Museum:	Hier könnt Ihr Euch die Wagen genau anschauen.
Chrome:	Sofort mit dem Bonus-Boliden Silberschweif Fahren.
Blattgold:	Jetzt könnt Ihr den Bonus-Boliden Goldstern Fahren.
Produktion:	Hiermit könnt Ihr sofort den Abspann anschauen.

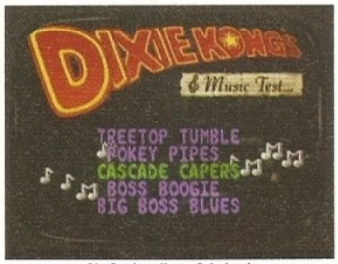
Tricks & Cheats

DONKEY KONG COUNTRY 3 DIXIE KONG'S Double Trouble!

SUPER NINTENDO

KLASSIK-TIP

Auf Ihrer Entdeckungsreise quer durch die Donkey Kong-Insel müssen die Affengeschwister viele Geheimnisse lüften. Falls Euch dies jedoch noch nicht gelungen ist, werdet Ihr Euch über folgende Tastenkombinationen sicherlich freuen. Wählt im Auswahlbildschirm einen Speicherstand und gebt folgende Kombination ein: **LRALRALRA**. Danach könnt Ihr den Speicherstand neu benennen. Wenn Ihr nun die folgenden Namen eingebt, erlebt Ihr tolle Überraschungen!



Die Donkey Kong-Jukebox!

Nun hat kein Gegner mehr eine Chance!

Music:	Soundmenü zur Auswahl aller Melodien.
Lives:	50 Leben-Trick
Color:	Dixie und Kiddy haben sich neue Klamotten besorgt.
Asave:	Spiel speichert automatisch nach jedem Level.

SUPPORT

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

Es existieren Dinge zwischen Himmel und Erde, die niemand für möglich hält. Das gilt erst recht für Hyrule! Viele seltsame Ereignisse geschehen während Links Reise durch die Weiten des Landes. Aber auch abseits der wichtigen Dinge kann Link mit Weisheit und Gehirnschmalz brillieren. Hier sind ein paar seiner Glanzstücke niedergeschrieben...

DER POWER-KÖDER

TIPS UND TRICKS

Link hat den besonderen Köder gefunden.

Ein ganz schöner Brocken!

Wer Preise beim Angeln gewinnen will, sollte den Power-Köder besser nicht benutzen. Wer allerdings auf der Jagd nach dem größten Fisch im Teich ist, dem hilft dieses Utensil. Der erwachsene Link begibt sich zu der kleinen Quelle, die den Teich speist. An der Stelle, an welcher der Bach in den Teich übergeht, liegen drei Steine im Wasser. Läuft Link vorsichtig zwischen den Steinen, findet er den Power-Köder, der keinen Fisch mehr von der Leine läßt und selbst die dicksten Dinger an Land zieht. Allerdings muß Link bereits die Goldschuppe besitzen, sonst kann er diesen Köder nicht finden.

ES SETZT SICH ZUSAMMEN...

TIPS UND TRICKS

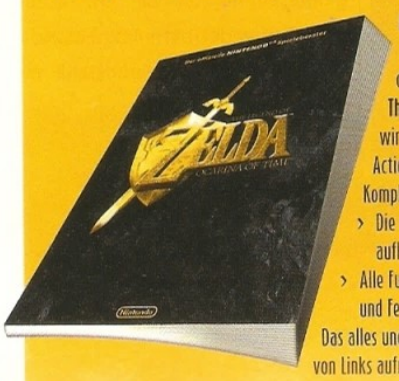
Ein kleines Mißgeschick zur rechten Zeit, und schon kann Link wichtige Hinweisschilder nicht mehr lesen,

Dumm gelaufen: Das Schild ist futsch!

weil er sie mit dem Schwert in kleine Stücke zerhackt hat. Guter Rat ist teuer, denn die Schilder geben manchen wichtigen Tip. Mit der Magie eines besonderen Liedes läßt sich das Malheur jedoch sofort beheben. Link spielt Zeldas Wiegenlied direkt neben der zerstörten Holztafel, und die Einzelteile setzen sich auf mystische Weise wieder zusammen.

Zeldas Wiesenlied setzt die Tafel wieder zusammen.

Den Helden hält nichts auf!



Mögen die Labyrinthe noch so verwirrend, die Aufgaben noch so schwer sein: Mit dem offiziellen Nintendo-Spieleberater zu **The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time** lüften wir die Geheimnisse des faszinierenden Fantasy-Action Adventures in einer 112 Seiten starken Komplettlösung. Darin enthalten sind u.a.:

- Die offiziellen, detaillierten Maps sowie eine aufklappbare Übersichtskarte.
- Alle Fundorte der 100 Skulltulas, der Herzteile und Feenhöhlen!

Das alles und noch viel mehr... Laßt Euch also verzaubern von Links aufregender Mission!

HÜHNERSUCHEN LEICHT GEMACHT

Nicht nur ein Ei gleicht dem anderen, sondern auch deren Erzeuger. Das stellt Link spätestens dann fest, wenn er an Talons Superhühner-Spiel auf der Lon Lon-Farm teilnimmt. Die verflixten Superhühner sind schon verdammt schwer zu finden. Aber Link weiß sich zu helfen: Bevor er mit Talon spricht, nimmt er alle Hühner und bringt sie zum Fuß der Treppe. Wirft Talon dann seine Superhühner in den Raum, sind nur diese drei Tiere im Raum. Link braucht sie nur hochzuheben und hat das Spiel gewonnen!

Sammelt Link alle Hühner in dieser Ecke...

...hat er keine Probleme mit den Superhühnern!

Ein gezielter Wurf, und die Mütze baumelt am Haken.

ER HAT TATSÄCHLICH WENIG HAARE!

Sein „Knie" ist recht deutlich zu sehen...

Erzählen kann jeder viel. Erst recht der geschwätzige Teichbesitzer. Von Geburt an neugierig, will Link natürlich wissen, ob der jammernde Geselle tatsächlich keine Haare mehr auf dem Kopf hat. Der Held nimmt also kurzerhand die Angel und wirft den Haken in Richtung Teichbesitzer. Geschickt läßt er ihn über die Kopfbedeckung gleiten und schnappt sich die Mütze. Tatsächlich: Der Typ ist wirklich ganz schön kahl...

MYTHENSTEIN-GEHEIMNISSE

Die seltsamen Steine erzählen Link nicht nur besonders Wissenswertes, wenn er eine spezielle Maske trägt. Sie können ihm auch in brenzligen Situationen, seinen Energiehaushalt betreffend, helfen. Spielt Link nämlich vor einem Stein die Hymne des Sturms, erscheint eine Fee, die das Energieproblem schnell und unkompliziert lösen kann. Zeldas Wiegenlied und Eponas Lied haben übrigens den gleichen Effekt. Apropos Effekt: Als Link eine Bombe an einen der Mythensteine legt, staunt er nicht schlecht, was so alles geschieht...

Dieses Lied entlockt dem Stein eines seiner Geheimnisse.

Ob er wohl jemals wiederkommt?

SUPPORT

DER WALD VON GLENCOE

Holy Magic Century

HOTLINE

NINTENDO64

Wie gelange ich zum Wald von Glencoe?

Sucht in der Ebene des Hafens von Dondoran nach einem Schild. In der Nähe dieses Schildes findet man einen umgefallenen Baumstamm, der zu einer tiefer gelegenen Ebene führt. Läuft man über diesen Stamm und folgt dem Pfad, gelangt man direkt zum Wald von Glencoe.

Das ist der richtige Weg!

HOTLINE

NINTENDO64

HARVEST BODY™

DIE FLUSSÜBERQUERUNG!

Wie kann man im 1. Level, Griechenland-Stage 2, bei den zwei großen Statuen den Fluß überqueren?

Man muß sich den Sonnenschild in der Höhle auf dem Berg bei „Summit of Light" holen und damit die von der Statue gehaltene Fackel entzünden. Auf diese Weise läßt sich das Tor am Fuß der Statue öffnen.

So wird's gemacht!

DIE KUH MACHT MUH...

HARVEST MOON GB

HOTLINE

GAME BOY COLOR

Wie kann ich meine Kuh melken?

Eine beim Händler neu erworbene Kuh kann man nach zehn Tagen mit der Melkmaschine, die man im Fachmarkt gekauft hat, melken. Ein neugeborenes Kalb benötigt allerdings zwanzig Tage, bis es Milch gibt.

Die Pflege der Kühe ist wichtig für den Milchertrag!

Wovon hängt die Milchmenge ab, die meine Kuh gibt?

Die Milchmenge hängt davon ab, wie gut man seine Kuh pflegt. Besonders wichtig ist dabei, die Kuh jeden Tag zu füttern, zu bürsten und mit ihr zu sprechen. Ein kleiner Ausflug an die frische Luft bei schönem Wetter ist ebenfalls gut für das Wohlbefinden der Kuh. Bei Krankheit muß man dringend die Medizin beim Händler besorgen, da ansonsten auch gesunde Kühe in Mitleidenschaft gezogen werden. Sollte eine Kuh schlechte Laune haben, gibt sie fünf Tage lang keine Milch! Beachtet man all diese Pflegetips, kann man sich auf einen hohen Milchertrag freuen.

Damit melkt man Kühe.

HOTLINE

NINTENDO64

1080° Snowboarding

DIE BONUSFAHRER!

Wie bekomme ich bei 1080° Snowboarding die Bonusfahrer?

Mit fünf verschiedenen Boardern beginnt Ihr das ultimative Nintendo64-Snowboardspektakel. Doch es gibt weitere Boarder, die Ihr anwählen könnt!

Mit diesen Fahrern werdet Ihr zu Superboardern!

Eisfahrer: Besiegt im Renn-Modus [Profi] auf der letzten Strecke den Gegner. Um ihn fahren zu können, wählt Ihr Akari Hayami an, drückt den A-Knopf, C◀, den A-Knopf und wieder C◀.

Goldfahrer: Besiegt im Renn-Modus [Profi] mit dem Eisfahrer auf der letzten Strecke den Gegner. Dann müßt Ihr Kensuke Kimachi anwählen und den A-Knopf, C▲, den A-Knopf und nochmals C▲ drücken.

Panda: Hierfür muß in jedem Modus die Bestzeit oder die beste Punktzahl geschlagen werden. Wählt dann Rob Haywood an, drückt den A-Knopf, C▶, den A-Knopf und nochmals C▶.

HOTLINE

NINTENDO64

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

MEHR ALS 99 RUBINE...

Wie kann ich mehr als 99 Rubine tragen?

Diese Symbole müßt Ihr einsammeln!

Überall in Hyrule könnt Ihr Goldene Skulltulas finden. Wenn Ihr diese besiegt, erhaltet Ihr ein Skulltula-Symbol. [Die Anzahl der gefundenen Symbole wird Euch im Statusmenü angezeigt.] Ihr solltet im Verlauf des Spiels mit den gesammelten Symbolen öfters das Skulltula-Haus in Kakariko aufsuchen, denn Ihr erhaltet dort Belohnungen für Eure Ausbeute!

10 Symbole:	Große Geldbörse
20 Symbole:	Stein des Wissens
30 Symbole:	Krabbelminen
40 Symbole:	Riesenbörse
50 Symbole:	Herzteil

Euch fehlen noch Skulltula-Symbole? Dann solltet Ihr besonders nachts die Ohren spitzen und auf das rasselnde Skulltula-Geräusch achten. Außerdem solltet Ihr alle Bäume anrempeln, denn mitunter fällt Euch auch dann eine Skulltula vor die Füße. Übrigens: Versucht doch einmal, einen Käfer in ein Pflanzloch zu stecken...

HOTLINE

GAME BOY COLOR

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX

DER GROSSE SCHLÜSSEL!

Wie erhalte ich in der Djinn Grotte den großen Schlüssel?

Vom Zwischengegner [ein mächtiger Zyklop] aus geht Ihr einen Raum nach rechts und setzt das Steinfragment in die Tafel ein. Dann bekommt Ihr den Tip, zuerst den eingesperrten Hasen und zuletzt den Skelettritter zu besiegen. Steigt in diesem Raum die Treppe hinab. [Allerdings solltet Ihr zuvor das Kraftarmband ganz oben links besorgt haben.] Ihr landet dann in einem Zimmer mit dem besagten Hasen und dem Skelettritter. Nun müßt Ihr wie auf der Steintafel beschrieben vorgehen... Allerdings befindet sich ein weiterer Gegner, eine Fledermaus, in diesem Raum. Wurde die richtige Reihenfolge eingehalten, wird die Truhe sichtbar, in der Ihr den großen Schlüssel finden könnt!

Dies ist der Raum mit den drei Gegnern.

SUPPORT ZONE

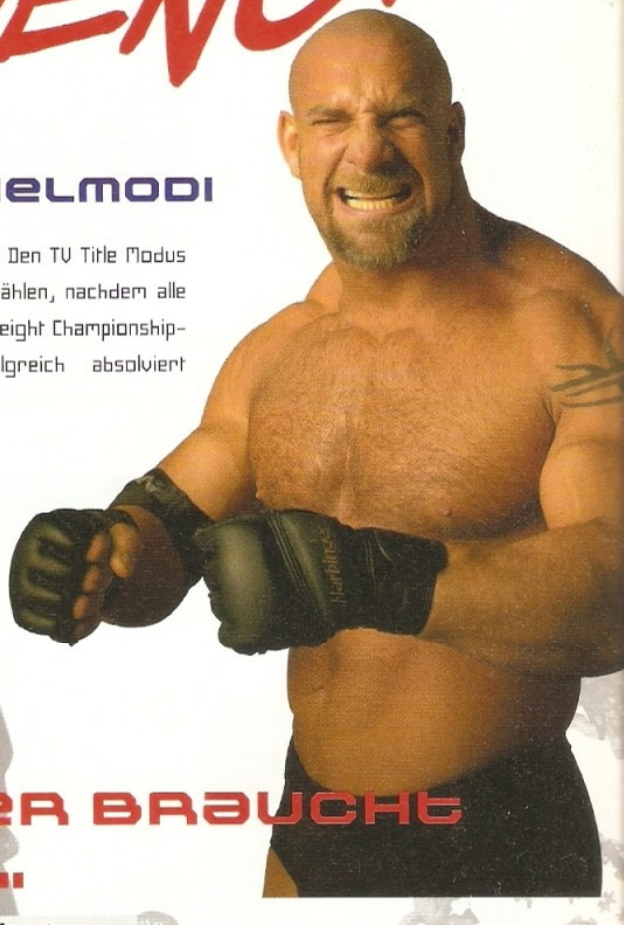
WCW nWo REVENGE™

Get Ready to Rumble

Mit WCW/NWO: Revenge präsentiert THQ einen direkten Nachfolger zum überaus erfolgreichen Vorgänger WCW vs. NWO. Das Modul enthält neben den in der Bedienungsanleitung beschriebenen Features noch eine Menge versteckter Extras, die im folgenden näher beschrieben werden. Get ready to rumble!

Zusätzliche Spielmodi

Zwei zusätzliche Spielmodi sind im Modul verborgen. Die World Heavyweight Championship wird freigegeben, sobald man alle neun US Heavyweight Championship-Kämpfe gewonnen hat. Den TV Title Modus kann man anwählen, nachdem alle neun Cruiserweight Championship-Kämpfe erfolgreich absolviert wurden.



nWo Rules!

Gewinnt die WCW World Heavyweight Championship mit einem Wrestler aus dem NWO White-Team. Auf dem Siegergürtel ist daraufhin mit schwarzer Farbe der Schriftzug "NWO" über das WCW-Logo gesprüht.

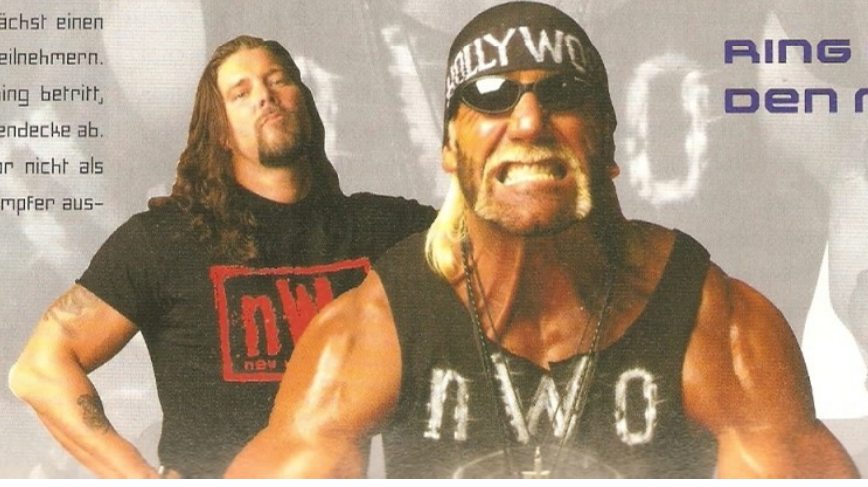
Neue Männer braucht das Land...

Curt Hennig	Alle neun US Heavyweight Championship-Kämpfe gewinnen.
Roddy Piper	Alle neun World Heavyweight Championship-Kämpfe gewinnen.
Kidman	Alle neun Cruiserweight Championship-Kämpfe gewinnen.
Kanyon	Den TV Title gewinnen.
Mortis	Den TV Title gewinnen.
Meng	Alle neun Tag Team Championship-Kämpfe gewinnen.
Meng	Alle neun Tag Team Championship-Kämpfe gewinnen.

Entnehmt der Tabelle, welche geheimen Wrestler im Spiel versteckt sind und wie Ihr sie erspielen könnt.

Live on TV

Um in den Genuß von Stings spektakulärem TV-Auftritt zu kommen, bei dem er sich mit einem Baseballschläger bewaffnet in den Ring abseilt, startet man zunächst einen Battle Royal mit 40 Teilnehmern. Sobald Sting nun den Ring betritt, seilt er sich von der Hallendecke ab. Allerdings darf er zuvor nicht als einer der ersten vier Kämpfer ausgewählt worden sein.



Ring frei für den Manager!

Startet ein Mann-gegen-Mann-Duell im Exhibition Modus und wählt zwei Wrestler mit Managern als Spieler aus. Drückt nun die Z-Tasten des dritten oder vierten Controllers, um den jeweiligen Manager kontrollieren zu können.

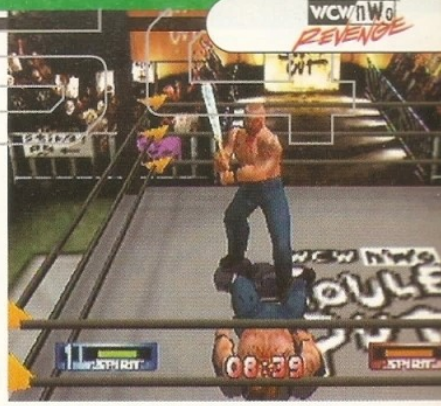
FINISH HIM...

Natürlich kann auch bei WCW/NWO: Revenge wieder auf ein breites Spektrum von Moves zurückgegriffen werden. Zusätzlich zu den in der Anleitung beschriebenen Tricks beherrscht jeder Wrestler aber auch einen oder mehrere Finishing-Moves. Die einzelnen Finishing-Moves für jeden Fighter sind in der Tabelle aufgeführt:

NWO White	Move	Durchführung
Hollywood Hogan	Leg Drop	Gegner liegt auf dem Rücken, B-Knopf am Kopf
The Giant	Chokeslam	Spezialangriff von vorn
Brian Adams	Tilt-A-Whirl	Harter Griff, ins Seil Laufen + A-Knopf
Scott Hall	Outsider's Edge	Spezialangriff von vorn
Scott Norton	Shoulderbreaker	Spezialangriff von vorn
Buff Bagwell	Blockbuster	Gegner ist in einer Ecke, Spezialangriff von vorn
Eric Bischoff	Roundhouse Kick	A-Knopf gedrückt halten + Steuerkreuz
Scott Steiner	Steiner Recliner	Gegner liegt auf dem Bauch, A-Knopf am Kopf
Curt Henning	Henning-Plex	Spezialangriff von vorn

NWO Red	Move	Durchführung
Kevin Nash	Jack-Knife Power Bomb	Spezialangriff von vorn
Sting	Scorpion Death Lock	Gegner liegt auf dem Rücken, A-Knopf am Fuß
Sting	Scorpion Death Drop	Spezialangriff von hinten
Lex Luger	Torture Rack	Spezialangriff von hinten
Macho Man		
Randy Savage	Flying Elbow Drop	Gegner liegt am Boden, Sprung vom Pfosten
X-Dawg	Tequilla Sunrise	Gegner liegt auf dem Rücken, A-Knopf am Kopf

Raven's Flock	Move	Durchführung
Raven	Evenflow DDT	Spezialangriff von vorn
Sodi	Tiger Bomb	Spezialangriff von vorn
Riggs	Male Bomb	Spezialangriff von vorn
Sick Boy	The Cure	Spezialangriff von vorn
Reese	Double-Handed Choke Slam	Spezialangriff von vorn
Kidman	7-Year Itch	Gegner liegt am Boden, Sprung vom Pfosten



WCW 1-1	Move	Durchführung
Roddy Piper	Sleeperhold	Spezialangriff von hinten
Diamond Dallas Page	Diamond Cutter	Spezialangriff von vorn
Goldberg	Jackhammer	Spezialangriff von vorn
Bret Hart	Sharpshooter	Gegner liegt auf dem Rücken, A-Knopf am Fuß
Chris Benoit	Crippler Crossface	Gegner liegt auf dem Bauch, A-Knopf am Kopf
Rick Steiner	-	-
Fit Finley	Finley Spike	Spezialangriff von vorn
Booker T	Harlem Hangover	Gegner liegt am Boden, Sprung vom Pfosten
Saturn	Rings Of Saturn	Gegner liegt auf dem Bauch, A-Knopf am Kopf
Saturn	Death Valley Driver	Harter Griff, Steuerkreuz nach unten + B-Knopf
Disco Inferno	Chart Buster	Spezialangriff von vorn
Jim Neidhart	Shoulderblock	Vor stehendem Gegner Steuerkreuz in die Ringmitte + A-Knopf
British Bulldog	Power Slam	Spezialangriff von vorn
Glacier	Cryonic Kick	Spezialangriff von vorn
Meng	Tongan Death Grip	Spezialangriff von vorn
Van Hammer	Flashback	Harter Griff, Steuerkreuz nach unten + B-Knopf
Kanyon	Flatliner	Spezialangriff von vorn
Yugi Nagata	Nagata Lock	Gegner liegt auf dem Rücken, A-Knopf am Fuß
Larry Zybsko	Body Grapevine	Spezialangriff von vorn
Barbarian	Kick Of Fear	Steuerkreuz nach oben + B-Knopf halten
La Parka	Twister Moonsault	Gegner liegt am Boden, Sprung vom Pfosten
Stevie Ray	Slapjack	Spezialangriff von vorn
Chris Jericho	Lion Tamer	Gegner liegt auf dem Rücken, A-Knopf am Fuß
Eddie Guerrero	Frog Splash	Gegner liegt am Boden, Sprung vom Pfosten
Psychosis	Guillotine Legdrop	Gegner liegt am Boden, Sprung vom Pfosten
Rey Misterio Jr.	Hurricanrana	Spezialangriff von hinten
Dean Malenko	Texas Coverleaf	Gegner liegt auf dem Rücken, A-Knopf am Fuß
Juventud Guerrera	450 Splash	Gegner liegt am Boden, Sprung vom Pfosten, während "Special" blinkt
Juventud Guerrera	Juvi Driver	Harter Griff, Steuerkreuz nach unten + B-Knopf
Ultimo Dragon	Dragon Sleeper	A-Knopf am Kopf
Chavo Guerrero Jr.	Tornado DDT	Gegner ist in einer Ecke, harten Griff + B-Knopf
Alex Wright	German Suplex	Spezialangriff von hinten

SUPPORT

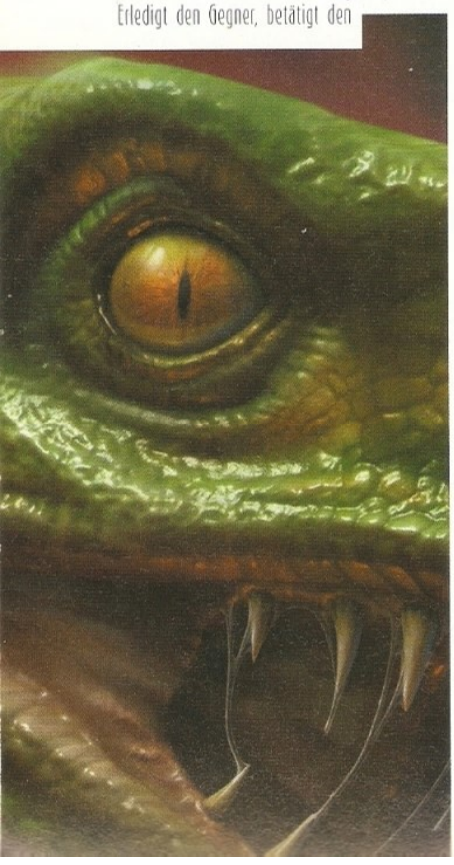
TUROK 2 SEEDS OF EVIL™

Level 1: The Port of Adia

Missionsziele:

A Drei Leuchtfeuer aktivieren
B Vier Kinder retten
C Alle Warp-Portale aktivieren
D Das Energietotem beschützen

Ihr startet im Hafen von Adia. Folgt dem Weg, bis Ihr an das auf der rechten Seite vor der Wand stehende Faß gelangt. Zerstört es und klettert die Leiter hinauf. Folgt dem Gang, und sammelt die Energiezelle auf. Kehrt in den Ausgangsbildschirm zurück und setzt sie in die Vorrichtung in der Nische ein, um den **ersten Leuchtturm** zu aktivieren. Folgt dem Gang, bis Ihr den großen Raum mit dem Warp-Portal erreicht und betretet dieses. **Sammelt** den **Level 2-Schlüssel** auf und zerschießt das Faß am Ende des Ganges. Kriecht durch den freigelegten Tunnel und springt in das Wasserbecken. Schwimmt durch den Gang in der rechten hinteren Ecke. Springt an Land, betätigt den Schalter und klettert die Leiter hinauf. Laßt Euch am Ende der Röhre auf den schmalen Steg fallen und geht nach rechts. Nachdem der Gegner erledigt ist, öffnet sich eine geheime Tür, die einen Schalter verbirgt. Betätigt den Schalter und folgt dem Steg nach rechts bis zur Leiter. Klettert hinauf und geht bis zum nächsten Schalter. Betätigt diesen und folgt dem freiwerdenden Weg zum **ersten Kind**. Benutzt den gegenüber liegenden Aufgang, um an den Schalter für den Käfig zu gelangen. Erledigt den Gegner, betätigt den Schalter und lauft zurück zum Käfig, um das Kind zu befreien. Begebt Euch nun zurück in den Raum mit dem Wasserbecken und betretet das Warp-Portal hinter der nun geöffneten Tür.

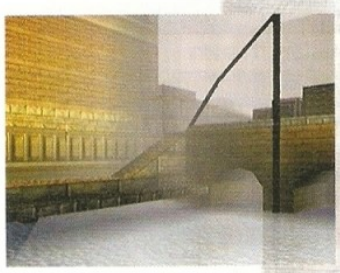


Geht um die Trümmer herum und betätigt den Schalter. Die um die Ecke liegende Tür öffnet sich. Folgt dem Gang und klettert die Leiter hinauf, um einen weiteren Schalter umzulegen. Lauft durch die Tür, klettert die Leiter auf der linken Seite nach oben und aktiviert den Schalter. Lauft weiter, bis ihr zu einem aufgeständerten Boot kommt. Erledigt den Gegner und zerschießt das links stehende Faß. Nehmt die Energiezelle und setzt sie links hinter dem Boot in die über dem Kistenstapel liegende Vorrichtung ein. Damit wäre der **zweite Leuchtturm** aktiviert. Begebt Euch nun in das Warp-Portal neben dem Hafenbecken.

Lauft die Rampe hinter dem Schiff hinauf und beseitigt den Gegner. Nachdem Ihr den Schalter aktiviert habt, öffnen sich zwei Türen. Hinter der ersten ist ein Schalter, hinter der zweiten die fehlende Energiezelle. Nehmt sie und setzt sie in die Vorrichtung ein, die sich hinter einer Kiste genau gegenüber der Rampe befindet. Damit ist der **dritte Leuchtturm** aktiviert und die erste Aufgabe bewältigt. Betätigt nun den Schalter und lauft über die heruntergeklappte Zugbrücke, bis Ihr einen Speicherpunkt und einen weiteren Schalter erreicht. Legt den Schalter um und springt von der Brücke aus nach rechts. Lauft nun durch eines der Tore und betretet den Tunnel. Betätigt den Schalter auf dem Sockel und dreht Euch um. Springt in den gegenüberliegenden Gang, um das **zweite Kind** zu erreichen. Beseitigt die Gegner und betätigt den Schalter, um es zu befreien. Begebt Euch nun in das auf dem Sockel gelegene Warp-Portal.

Klettert die Leiter hinauf, sammelt den **zweiten Level 2-Schlüssel** ein und laßt Euch am Ende der Röhre auf den schmalen Steg fallen. Geht nach links durch die geöffnete Tür und betretet das Warp-Portal.

Folgt nun dem Weg durch die schmale Gasse auf der rechten Seite. Ihr erreicht ein verschlossenes Warp-Portal, das Ihr durch den Schalter in der Nische dahinter aktiviert. (Ihr braucht das Portal noch nicht betreten, es ist nicht von Nutzen.) Wenn Ihr hinter dem nächsten Gebäude entlang lauft, findet Ihr auf der rechten Seite eine Nische mit einem Schalter. Betätigt ihn und lauft durch die Tür. Am Ende befindet sich ein Sprungfeld, das Ihr nur mit Hilfe des dazugehörigen Talisman nutzen könnt. Da Ihr den Talisman noch nicht habt, könnt Ihr umkehren. Merkt Euch jedoch die Stelle, denn hier bekommt Ihr Später den **ersten Primagen-Schlüssel**. Kehrt zum Gebäude zurück und lauft weiter, bis auf der rechten Seite ein Weg abzweigt, an dessen Ende Ihr drei blaue Energie-Items findet. Springt an dieser Stelle in die etwas tiefer liegende Tür im gegenüber liegenden Gebäude und aktiviert den Schalter. Laßt Euch herunterfallen und geht durch das nun offene Tor hinter dem Wasserfall, um den **ersten Level 3-Schlüssel** zu erhalten. Begebt Euch wieder hinauf und betretet das Warp-Portal neben dem Speicherpunkt.



Klettert auf die Trümmer und springt an die Leiter auf der rechten Seite, um den Schalter zu aktivieren. Laßt Euch herunterfallen und betretet den Gang gegenüber. Betätigt hier alle Schalter und beseitigt alle Gegner, um das **dritte Kind** zu befreien.

Geht nun zurück in die hintere rechte Ecke des offenen Geländes und betätigt die beiden Schalter neben dem Wasserfall. Durchschreitet den Gang, betretet das Gebäude und betätigt den Schalter, den Ihr hier findet. Lauft nun durch den Gang hinter dem Gebäude, der von Kisten verdeckt ist. Betretet das nächste Gebäude durch den Eingang unter der Treppe. Aktiviert den Schalter und lauft die Rampe hinter dem Gebäude hinauf. Geht nun über die Brücke und betretet das Warp-Portal.

Rechts befindet sich ein Stapel Kisten, über dem der erste Schalter liegt. Aktiviert ihn und geht ein paar Schritte zurück. Betretet den Tunnel und rettet das **vierte Kind**, indem Ihr Euch nach oben vorarbeitet und den Schalter aktiviert. Warped Euch zurück und springt auf das Dach des ersten Gebäudes. Von dort aus könnt Ihr den Schalter in der Wand erreichen. Aktiviert diesen und betretet das sich öffnende Tor. Aktiviert hier die beiden Schalter und betretet die Tür hinter dem zweiten Gebäude. Betätigt den Schalter am Ende des Gangs, geht die Rampe hinauf und aktiviert einen weiteren Schalter. Lauft in den nun geöffneten Gang und begebt Euch ins Warp-Portal.

Betätigt hier beide Schalter und begebt Euch durch das große Tor. Betretet das Gebäude durch die Tür an der Rückseite und aktiviert hier den Schalter. Geht nun durch die Vordertür und aktiviert einen weiteren Schalter. Die Leiter an der Vorderseite fällt daraufhin herunter. Klettert herauf und holt Euch den **dritten Level 2-Schlüssel**. Geht durch die Öffnung in der Wand und aktiviert den Schalter. Springt nun herunter und nutzt das Warp-Portal.

Aktiviert den Schalter über dem Kistenstapel und folgt dem Weg zu einem Speicherpunkt. Durchschreitet den Gang und begebt Euch nach rechts. Springt am Ende des Steges auf den darunterliegenden Weg. Folgt dem Steg durch den Durchgang nach links, bis Ihr den nächsten Durchgang erreicht. Lauft weiter nach links und klettert die Leiter hinauf. Folgt nun dem Gang nach links durch eine weitere Passage, bis Ihr das Ende erreicht. Springt herunter und aktiviert den Schalter oberhalb der rechten Leiter. Holt Euch den **zweiten Level 3-Schlüssel** hinter der geöffneten Tür. Klettert die gegenüberliegende Leiter hinauf und folgt dem Gang. Aktiviert den Schalter oberhalb der linken Leiter und klettert danach die rechte Leiter hoch. Steigt im Graben die Leiter auf der linken Seite hinauf. Geht in das Gebäude, aktiviert alle Schalter und sammelt den **letzten Level 3-Schlüssel** im obersten Stockwerk auf. Die beiden Türen am Sockel des Gebäudes öffnen sich. Betretet sie und aktiviert beide Schalter. Geht über die Brücke durch die Öffnung auf der anderen Seite, bis Ihr das Warp-Portal erreicht. Nähert Euch vorsichtig der Kante und laßt Euch auf den Steg fallen, um das Portal zu aktivieren. Nun könnt Ihr es betreten.

Hinter diesem Warp-Portal wartet ein harter Brocken auf Euch, eine ganze Horde Außerirdischer. Die Munition und Energie in diesem Raum erscheint immer wieder, wenn man sie aufnimmt. Frischt Euren Vorrat auf und besiegt die Gegner. Nun erhaltet Ihr das **erste Teil der Nuklear-Waffe**. Verlaßt den Raum durch das Warp-Portal.

Verlaßt das Warp-Portal und geht durch den Gang zum Graben zurück. Lauft hier nach links und betretet den Gang. Aktiviert beide Schalter und durchschreitet das große Warp-Portal. Beschützt das Energietotem und schließt den ersten Level erfolgreich ab.

zone

Level 2: The River Of Souls

Missionsziele:

A Zwei Seelenspiegel zerstören

B Drei Sisters Of Dispair besiegen

C Das Energietotem beschützen

Sobald Euch das Warp-Portal freigibt, steht Ihr vor einem Stall mit einem Triceratops darin. Schwingt Euch auf seinen Rücken und reitet los. Verlaßt den Stall nach links und reitet um das Gebäude herum. Überquert den Platz mit den Häusern und verlaßt das Gelände auf dem Weg in der hinteren rechten Ecke. Zerstört hier die Geschützstellung, damit Ihr passieren könnt und folgt dem Weg geradeaus durch den Tunnel. Hinter der nächsten Ecke steht auf einem Turm ein weiteres Geschütz, das zerstört werden muß. Folgt dem Weg nach rechts, und zerstört unterwegs alle feindlichen Kanonen. Reitet die Schräge hinauf und begebt Euch durch den Tunnel. Um die Zugbrücke passieren zu können, müßt Ihr wiederum beide Haubitzen zerstören. Folgt weiter dem Weg und zerstört alle Geschütze. Lauft nach rechts, nachdem Ihr die Schräge heruntergekommen seid und setzt Euren Weg durch den Tunnel in der hinteren linken Ecke fort. Zerstört noch die beiden Kanonen und passiert die Brücke. Turok stellt nun sein Reittier wieder in den Stall.Klettert die Leiter rechts vom Stall zum Speicherpunkt hinauf. Dort betretet Ihr das Warp-Portal.

Begebt Euch bis zum Abgrund und schießt auf die beiden Schalter an der gegenüberliegenden Mauer. Lauft durch den Durchgang und dann nach rechts durch das Loch im Tor. Hier findet Ihr einen Schalter, den Ihr durch einen Schuß aktivieren könnt. Lauft nun über die Zugbrücke bis zum Warp-Portal und betretet es.

Wenn Ihr aus dem Warp-Portal kommt, müßt Ihr Euch nach links begeben und dem Weg nach oben folgen. Begebt Euch an der Abzweigung nach rechts, bis Ihr den **ersten Level 4-Schlüssel** bekommt. Geht nun zurück zur Abzweigung und folgt dieser. Ihr gelangt auf eine Plattform, von der Ihr die beiden Gegner gegenüber von Euch beseitigen könnt. Die Zugbrücke senkt sich. Geht über die Brücke und folgt dem Weg nach rechts. Lauft weiter bis Ihr das Faß auf der linken Seite gegenüber der Abzweigung erreicht. Zerstört es und betätigt den Schalter. Folgt dem Weg nach links und geht geradeaus durch die Tür. Schießt nun auf den Schalter am Ende der Brücke. Dreht Euch um und laßt Euch direkt nach links von der Brücke fallen. Geht nun geradeaus zur Abzweigung und dort nach links ins Warp-Portal.

Zu Eurer Rechten befindet sich ein Speicherpunkt. Folgt dem Weg bis zur Einbuchtung in der Mitte und klettert die Leiter hinauf. Durchschreitet das Tor und lauft die Rampe hoch. Betätigt den Schalter auf der linken Seite und betretet danach den Durchgang rechts unten neben der Rampe. Betätigt nun den Schalter beim Warp-Portal und laßt Euch draußen herunterfallen. Sammelt die beiden Schlüssel im Sockel der Brunnenanlagen rechts und links auf und setzt sie auf der Rampe ein. Aktiviert den Schalter auf der linken Seite, geht durch die Tür und aktiviert mit dem Schalter über den Kisten auf der linken Seite das Warp-Portal. Nun könnt Ihr es betreten.

Ihr findet Euch jetzt im Raumschiff der Außerirdischen wieder. Erledigt alle Gegner und aktiviert die beiden Handräder oberhalb der Leitern auf der linken und rechten Seite des großen Raums. Auch hier erscheint aufgesammelte Munition und Energie nach kurzer Zeit wieder. Frischt also Euren Vorrat auf und begebt Euch durch die Tür oberhalb der Rampe. Besiegt die Gegner und sammelt das **zweite Teil der Nuklear-Waffe** auf. Verlaßt nun den Raum durch das Warp-Portal.

Lauft die Rampe im Hof wieder hinauf und laßt Euch in den Brunnen in der Mitte fallen. Taucht durch die Öffnung am Grund, aktiviert den Schalter und schwimmt zurück. Die Tür rechts vom Brunnen öffnet sich. Begebt Euch nun ins Warp-Portal.

Folgt dem Weg nach links und zerschießt das Faß in der Ecke. Betretet den neuen Gang und lauft bis zum Absatz. Schießt dort auf den Schalter gegenüber und geht über die Brücke den Gang hinauf. Betätigt den Schalter links von der verschlossenen Tür. Lauft rechts neben dem Gebäude her und aktiviert den Schalter hinter der Brücke. Dreht Euch um und aktiviert den Schalter im Gebäude. Lauft zurück, dann links und auf der rechten Seite die Rampe wieder hinauf. Im Raum vor Euch befindet sich der **erste Seelenspiegel**. Zerstört ihn und lauft zurück. Nutz hierfür das Warp-Portal am Ende des Gangs auf der rechten Seite.

Lauft nach rechts und balanciert auf der Kante oberhalb des Grabens bis ans Ende. Beseitigt hier den Gegner und begebt Euch nach rechts durchs Tor. Lauft zum Ende und aktiviert den Schalter. Laßt Euch nun herunterfallen und setzt Euren Weg durch den Kanal in der Mitte fort. Lauft am Ende links die Schräge hinauf und folgt dem Weg. Schießt auf die beiden Schalter links und rechts und begebt Euch ins Warp-Portal.

Klettert die Leiter hinauf und folgt dem Gang auf der rechten Seite. An der Abzweigung begebt Ihr Euch nach rechts und laßt Euch ins Wasser fallen. Taucht nun bis an die Abzweigung und schwimmt dort nach links. Folgt dem Gang bis in den Raum, in dem die Tür hinter Euch zufällt. Schießt mit dem Bogen einen Pfeil auf den Schalter oben in der Wand. Verlaßt den Raum und betretet die nun geöffnete Tür. Nehmt an der Abzweigung den Weg nach rechts und taucht ans Ende. Begebt Euch hier ins Warp-Portal.

Geht zum verschlossenen Tor und erledigt alle Gegner. Lauft weiter und nehmt beim nächsten Tor den Weg rechts über die Leiter. Beseitigt im großen Raum alle Gegner. Ihr trefft nun auf die **erste Sister of Despair**. Besiegt diese und kehrt zum Warp-Portal zurück.

Lauft zurück in den Raum mit dem großen Wasserbecken und taucht durch den Unterwassergang zurück. An der Abzweigung müßt Ihr geradeaus weiter. Springt auf die Plattform in der Mitte des Beckens und aktiviert alle vier Schalter. Klettert jetzt über eine der Leitern auf die Brücke und bahnt Euch Euren Weg weiter nach oben. Folgt dem Gang bis ans Ende und begebt Euch ins Warp-Portal.

Springt nach unten und folgt dem Kanal. Lauft die Rampe hinauf und geht den Gang nach links. Durchquert den ersten Hof und einen weiteren Gang, bis Ihr im zweiten Hof steht. Hinten links

seht Ihr ein Faß, das zerstört werden muß. Betretet den neuen Gang und lauft nach rechts. Schießt hier auf den Schalter gegenüber und springt nach unten (nicht in die grüne Brühe!) Betretet den Gang auf der anderen Seite und geht an der Abzweigung links und sofort wieder rechts. Betätigt den Schalter und setzt Euren Weg geradeaus fort. Oben angekommen findet Ihr am Ende der Abzweigung rechts ein Warp-Portal.

Ihr seid nun auf dem Friedhof. Beseitigt alle Gegner und besiegt die **zweite Sister Of Despair**. Ist dies erledigt, betretet das Warp-Portal im Hauptgebäude.

Geht zurück und folgt dem Weg nach rechts. Steigt die Leiter hinauf und laßt Euch am Ende herunterfallen. Lauft auf die Brücke, erledigt den Gegner links von Euch und springt auf die andere Seite. Aktiviert den Schalter und springt seitlich von der Plattform nach unten. Lauft den Gang zurück in den Hof und nehmt den Weg zu Eurer Linken. Von dort aus geht es weiter nach rechts und an der nächsten Abzweigung nach links. Springt in das hintere linke Wasserbecken und taucht durch den Gang. Sammelt den **zweiten Level 4-Schlüssel** ein und geht zur letzten Abzweigung zurück. Geht links bis ans Ende, aktiviert den Schalter und lauft durch die nun geöffnete Tür auf der rechten Seite des Gangs. Bezwingt die Gegner und betretet das Warp-Portal am Ende.

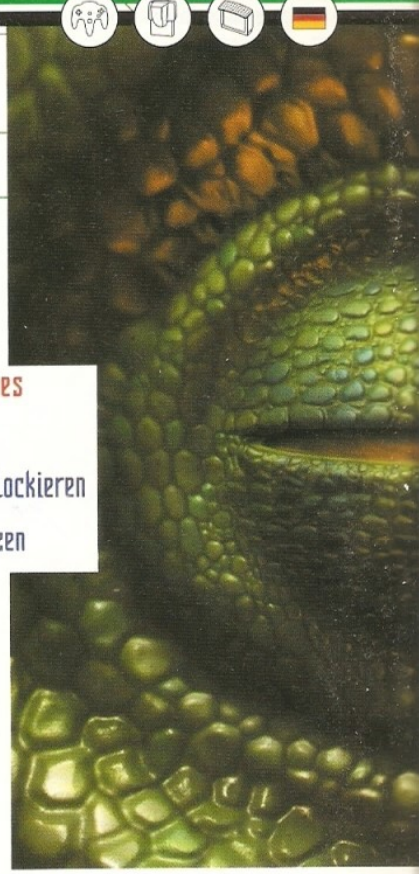
Lauft geradeaus über die Brücke in der rechten Ecke. Aktiviert im Hof nach dem Durchgang das Warp-Portal mit dem Schalter hinten rechts. Schreitet durch den anderen Durchgang und folgt dem Weg. An der Abzweigung lauft Ihr geradeaus. Ihr landet auf einer Plattform, von der aus Ihr nach rechts auf die andere Seite des Kanals springt. Aktiviert den Schalter zu Eurer Rechten und lauft zur Abzweigung nach oben zurück.

(Wenn Ihr den Talisman aus Level 3 bereits habt, zerschießt die Fässer und begebt Euch durch die Öffnung. Folgt dem Gang nach rechts und springt in die grüne Brühe. Klettert die Leiter hinauf, nutzt die Talisman-Felder und springt auf die andere Plattform. Folgt dem Gang, klettert die Leiter hinauf und holt Euch den **zweiten Primagen-Schlüssel**.) Hier müßt Ihr weiter nach rechts über die Brücke gehen. Laßt Euch am Ende herunterfallen und begebt Euch in den Raum mit der großen Rampe. Bezwingt die Widersacher und begebt Euch zunächst zur Tür auf der untersten Ebene. Folgt nun dem Weg über den ersten Hof bis zur Abzweigung. Geht nach rechts, besiegt den Gegner, und setzt dann Euren Weg nach links fort. Besiegt hier den nächsten Gegner und begebt Euch durch die Tür. Beseitigt beide Angreifer und sammelt im Gebäude den **dritten Level 4-Schlüssel** ein. Betätigt den Schalter und lauft zur letzten Abzweigung. Lauft nach links die Rampe herauf und zerstört den **zweiten Seelenspiegel**. Geht nun zurück in den Raum mit der großen Rampe und betretet die Tür auf der mittleren Ebene. Holt Euch dort die **erste Adlerfeder** und nutzt danach das Warp-Portal auf der obersten Ebene.

Besiegt alle Gegner und aktiviert die Schalter in den Gebäuden, bis Ihr die beiden Friedhofs-Schlüssel bekommt. Öffnet das Hauptgebäude und besiegt die **Dritte der Sisters Of Despair**. Geht nun zurück zum Startpunkt und beschreitet das Warp-Portal.

Laßt Euch direkt neben dem Portal auf die untere Ebene fallen und begebt Euch ins Warp-Portal vor Euch. Sammelt den **Talisman** ein und verlaßt den Raum wieder. Geht geradeaus über die Schräge ins Wasser, taucht durch den Durchgang und lauft ins nächste Warp-Portal. Beschützt Ihr nun noch das Energietotem, habt Ihr den 2. Level beendet.

SUPP



Level 3: The Death Marches

Missionsziele:

A Fünf Gefangene retten

B Drei Munitionslager zerstören

C Das Energietotem beschützen

Begebt Euch vom Startpunkt aus zur vor Euch liegenden Brücke. Nachdem diese zerstört wurde, springt links über die Plattformen auf die andere Seite. Geht nun nach rechts über die Baumstämme und springt über die kaputte Holzbrücke. Folgt dem Weg und lauft die Schräge links herunter. Lauft immer weiter geradeaus und springt über die Baumstämme, bis Ihr eine Feuerstelle erreicht. Sammelt hier links im Gang den **ersten Level 5-Schlüssel** auf und setzt Euren Weg über die Brücke vor Euch fort. Springt über die Plattformen zur anderen Seite und lauft vor dem Schuppen auf der rechten Seite durch den Schlamm nach rechts, um eine Sprengladung einzusammeln. Kehrt nun zurück, lauft geradeaus über die Brücke und befreit den **ersten Gefangenen**. Dreht Euch um und springt nach links auf den Vorsprung gegenüber der Brücke. Arbeitet Euch nun zur Leiter vor. Klettert hinauf, zerstört die Schlösser und benutzt den Warp in die **erste Waffenkammer**. Lauft zum Stapel großer Kisten und plaziert hier die Sprengladung. Ihr habt nun fünf Sekunden, den Warp zu erreichen. Lauft in das Warp-Portal, geht den Weg zurück und betretet danach das andere Warp-Portal.

Springt über die Baumstämme ans gegenüberliegende Ufer. Lauft auf dem Steinweg bis zur ersten Abzweigung und von dort aus nach links weiter. Folgt dem Weg am Speicherpunkt vorbei, bis Ihr rechts nach der Abzweigung den **zweiten Level 5-Schlüssel** findet. Dreht Euch um und geht an der Abzweigung nach rechts. Springt auf die Plattform unter Euch und sammelt die neue Waffe ein. Lauft nun den Steinweg geradeaus und nutzt das Warp-Portal im Haus, dessen Wand der Gegner durchbricht. **Lauft** hier links und folgt dem Weg. (Sobald Ihr später den entsprechenden Talisman besitzt, könnt Ihr rechts in die grüne Brühe springen und durch den Unterwassergang nach rechts tauchen. Am Ende dieses Bereiches erhaltet Ihr den **dritten Primagen-Schlüssel**.) Überquert die Holzbrücke und durchquert das Gebäude am Ende. Lauft hinter dem Schuppen, aus dem der Gegner bricht, nach rechts und überquert links die Brücke vor dem Turm. Lauft nun über die Holzbrücke und vor dem Warp-Portal nach rechts. Betätigt hier den Schalter und kehrt zum Turm zurück. Klettert hinauf und springt nach rechts aufs Dach des benachbarten Gebäudes. Balanciert über den Baumstamm und betretet das Warp-Portal auf der rechten Seite. Besiegt die Außerirdischen, sammelt das **dritte Teil der Nuklear-Waffe** ein und begebt Euch ins Warp-Portal.

Lauft nach rechts und klettert über die Mauer. Dreht Euch nun nach links, lauft geradeaus und geht um das Gebäude herum. Folgt dem Weg über die Holzbrücke und nutzt das Warp-Portal am Ende.

Überquert die Brücke vor Euch und klettert den Turm auf der anderen Seite hinauf. Springt über die Mauer unterhalb von Euch und sammelt die Sprengladung auf. Klettert über die Mauer und geht zurück zum Startpunkt. Folgt dem Steinweg und klettert auf den Turm. Lauft links über den Baumstamm, zerschießt die Schlösser und betretet das Portal. Ihr seid nun in der **zweiten Waffenkammer** und habt wiederum fünf Sekunden Zeit, das Warp-Portal zu erreichen, nachdem die Sprengladung plaziert wurde.

Geht zurück zum Turm, bei dem Ihr die Sprengladung gefunden habt und folgt dem Weg nach rechts über die Baumstämme. Lauft bis ans Ende der Brücke und springt links an die Leiter. Benutzt das Warp-Portal im Gebäude.

Lauft über die lange Holzbrücke und springt zwischen den beiden Türmen über den Abgrund. Durchquert das Gebäude und lauft am Speicherpunkt vorbei über die Rampe zum Warp-Portal. **Schreitet** über die Brücke vor Euch und erledigt auf der anderen Seite die beiden Gegner links und rechts über dem Tor. Dreht Euch nun nach rechts um und laßt Euch am Ende herunterfallen. Befreit den **zweiten Gefangenen** und geht zurück. Benutzt das Warp-Portal hinter dem Tor.

Begebt Euch zum schmalen Gang in der rechten Ecke und kriecht durch die Öffnung in der Mauer. Befreit den **dritten und vierten Gefangenen** und setzt Euren Weg nach rechts fort. Springt am Ende an die Leiter auf der gegenüberliegenden Seite. Setzt Euren Weg nun nach links fort und befreit den **fünften Gefangenen**. Lauft weiter bis zum Warp-Portal und klettert die gegenüberliegende Leiter hinauf. Arbeitet Euch nach links vor und springt auf den Käfig des letzten Gefangenen, um die Sprengladung einzusammeln. Springt zurück und lauft an der nächsten Abzweigung nach links. Aktiviert auf der Mauer den Schalter für das Warp-Portal und kehrt nun wieder zurück. Sammelt ganz links die **Adlerfeder** ein und begebt Euch über die gegenüberliegende Mauer zum Warp-Portal. Holt Euch im Warp-Portal den **Talisman** und kehrt zurück. Lauft nun zum Warp-Portal gegenüber der Leiter und betretet es.

Lauft geradeaus die Schräge hinauf und klettert die Leiter links hinter dem Durchgang hinauf. Beschreitet nun den Steg zu Eurer Linken und zerschießt die Schlösser am Gebäude. Betretet durch das Warp-Portal die **dritte Waffenkammer** und zerstört sie. Lauft danach über den Steg zurück und benutzt das Warp-Portal auf der linken Seite.

Folgt dem Weg und sammelt den **dritten Level 5-Schlüssel** ein. Besiegt alle Gegner und verlaßt den Raum durch das Tor gegenüber dem Eingang. Erledigt die Gegner, durchschreitet das Tor und betretet das Warp-Portal. Beschützt nun noch das Energie-Totem vor den Angreifern und Level 3 ist geschafft.

Level 4: The Lair Of The Blind Ones

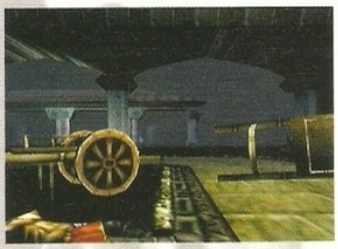
Missionsziele:

A Drei Belüftungsschächte blockieren

B Das Energietotem beschützen

Durchschreitet den Torbogen vor Euch und biegt nach rechts ab. (Wenn Ihr bereits den entsprechenden Talisman habt, benutzt das Feld am Ende des Weges links. Schwebt über die Plattformen und laßt Euch in die Öffnung in der Ebene fallen. Lauft in die Nische im Osten und betätigt den Schalter. Holt Euch den Höhlenschlüssel in der Einbuchtung im Westen und setzt Ihn ein. Erledigt im nächsten Raum alle Gegner und benutzt das Warp-Portal dahinter. Sammelt den **vierten Primagen-Schlüssel** ein und laßt Euch fallen.) Laßt Euch in die Öffnung in der Mitte des Raumes fallen und lauft an das schmale Ende.

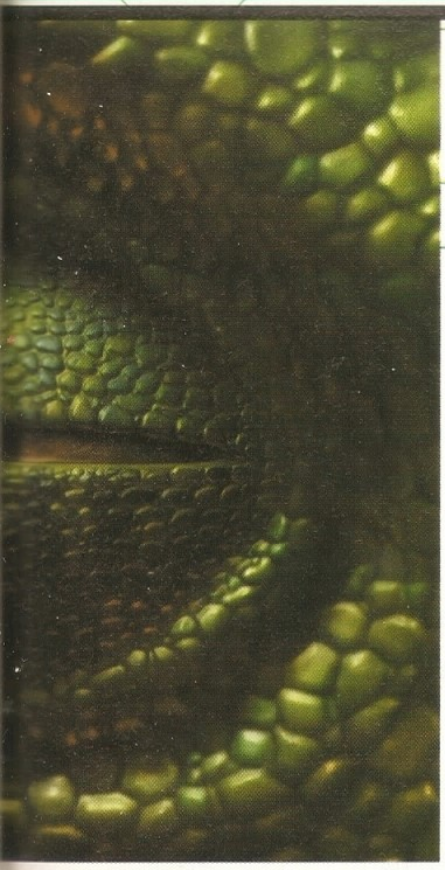
Betretet den Tunnel und laßt Euch ins Loch vor Euch fallen. Lauft an der Abzweigung links und laßt Euch eine Ebene herunterfallen. Schwimmt ans andere Ende des Raumes und taucht nach rechts. Aktiviert rechts in der Ecke das Warp-Portal. (Wenn Ihr später den Talisman gefunden habt, schwimmt durch den Gang auf der linken Seite und folgt dem Weg ans Ende. Dort befindet



sich das **Talisman-Warp-Portal**.) Geht in den großen Raum und lauft die Rampe zu Eurer Rechten hinauf. Rutscht nun durch die Öffnung und schwimmt geradeaus weiter. Lauft die Rampe hinauf, betätigt den Schalter und klettert die Wand hoch. An der ersten Abzweigung müßt Ihr Euch nach links wenden, an der zweiten nach rechts. Laßt Euch herunterfallen und lauft an der Kreuzung weiter nach rechts. Durchquert den Raum und lauft durch den Tunnel in den Raum mit dem großen Holztor. Aktiviert hier den Schalter vor Euch und betretet danach die beiden Tunnel auf der linken Seite. Es sind jeweils Sackgassen, an deren Ende je ein Schalter getroffen werden muß. Springt in das Wasserbecken und klettert die Leiter auf der anderen Seite hinauf. Klettert links oder rechts die Leiter hinauf und überquert die Brücke. Nehmt den Schlüssel, springt herunter und setzt ihn ein. Geht durch das Tor und zerschießt das Faß. Balanciert auf die andere Seite und folgt dem Weg ans Ende.

Lauft nun den Pfad links herunter und sammelt den **ersten Level 6-Schlüssel** im Raum rechts auf. Überquert die Brücke und schießt danach auf das Faß. Begebt Euch zur anderen Seite und setzt den Weg nach rechts fort. Lauft am Speicherpunkt rechts, überquert die Brücke und schießt auf den Schalter. Setzt nun Euren weg fort und lauft bis zum nächsten Tor. Schießt auf den Schalter rechts von Euch und lauft weiter. Biegt an der Abzweigung nach rechts ab und laßt Euch dort herunterfallen. Lauft hier sofort wieder rechts. Springt von einer schwebenden Plattform auf die nächste, bis Ihr die andere Seite erreicht. (Wenn Ihr herunterfallt, springt in den „Abfluß", lauft bis in das große Becken mit der kleinen Insel und benutzt das Warp-Portal links unter Wasser.) Lauft den Gang rechts hinauf und laßt Euch am Ende eine Ebene tiefer fallen. Springt auf die schwebende Plattform und holt Euch die **dritte Adlerfeder**. Laßt Euch herunterfallen und benutzt den „Abfluß". Schwimmt im Becken mit der Insel geradeaus und dann links um die Ecke. Schießt auf den Schalter links und taucht durch den Gang direkt darunter. Folgt dem Weg bis in den nächsten großen Raum. Erledigt alle Spinnen und schreitet weiter voran. Überquert die Brücke und springt an der Abzweigung nach rechts auf die Plattform. Sammelt den Schlüssel ein und lauft wieder hinauf. Folgt weiter dem Weg und sammelt die Sprengladung auf der Brücke auf. Dreht Euch um und springt diagonal an die Wand zwischen den beiden Brücken und klettert hinauf. Folgt dem Gang ans Ende und laßt Euch rechts herunterfallen.

Lauft nun an der Abzweigung rechts und setzt den Höhlenschlüssel ein. Lauft rechts den Gang hinauf und plaziert dort die Sprengladung. Der **erste Belüftungsschacht** ist verschlossen. Kehrt um und setzt Euren Weg über die Brücke fort. An der Abzweigung laßt Ihr Euch rechts ins Loch fallen. Begebt Euch nun links ein Stockwerk tiefer.



Taucht geradeaus bis zur Abzweigung und dort nach Süden. Biegt an der nächsten Kreuzung nach Westen ab, springt über die Plattformen in die Nische und aktiviert den Schalter. Schwimmt zurück zur Kreuzung, taucht bis ans Ende Richtung Norden und schwimmt dort links. Springt über die Plattformen nach oben und sammelt die Sprengladung ein. Ihr kommt wieder zu Eurem Startpunkt. Schwimmt an der Abzweigung wieder nach Süden, an der Kreuzung diesmal nach Osten. Sammelt an der nächsten Abzweigung auf dem Grund den Höhlenschlüssel ein und taucht nach Norden weiter. An der nächsten Kreuzung schwimmt rechts nach Osten und benutzt das Warp-Portal.

Setzt den Schlüssel ein, lauft rechts den Tunnel hinauf und plaziert die Sprengladung am großen Felsen. Der **zweite Belüftungsschacht** ist versiegelt. Kehrt durch das Warp-Portal zurück.

Schwimmt zur Kreuzung und taucht durch den anderen Gang nach Osten. Nehmt an der Abzweigung den Weg nach Norden. Das Tunnelsystem ist hier kreisförmig angeordnet. Benutzt die Karte, schwimmt die Wege ab, und holt Euch einen weiteren Höhlenschlüssel.

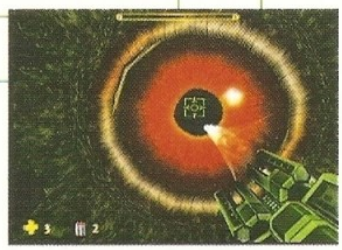
Schwimmt zurück und folgt dem Weg an der Abzweigung nach Süden. Weiter geht es nach Westen, dann nach Süden und an der nächsten Kreuzung wieder nach Süden. Schwimmt ans Ende des Ganges und betretet das Warp-Portal.

Setzt den Schlüssel ein und lauft durchs Tor. Aktiviert nun den Schalter und folgt dem Tunnel. Folgt dem Pfad auf der rechten Seite und laßt Euch geradeaus eine Ebene herunterfallen. Geht links noch eine weitere Ebene tiefer und betätigt den Schalter in der Nische links. Lauft durch den nun geöffneten Tunnel und überwindet mittels der Plattformen die Lava. Überquert die Brücke und lauft an der Abzweigung nach links. Betätigt den Schalter für das Warp-Portal hinter den Fässern und kehrt um. Folgt dem Weg, klettert die Wand hinauf und benutzt das Warp-Portal. Besiegt die Außerirdischen, aktiviert die Handräder und sammelt das **vierte Teil der Nuklear-Waffe** ein. Verlaßt das Raumschiff durch das Warp-Portal.

Laßt Euch hinter dem Warp-Portal nach unten fallen und dreht Euch nach links. An den Holzpfählen sind Plattformen, die als Aufzüge fungieren. Benutzt diese und springt nach oben in den Gang. Am Ende des Gangs müßt Ihr Euch in das Loch links von Euch begeben. Folgt dem Weg nach links und schießt auf den Schalter an der Wand des Lava-Beckens. Setzt nun Euren Weg durch das Tunnelsystem fort. Erledigt die Spinnen am Ende und setzt Euren Weg fort. Geht an der Abzweigung nach links und laßt Euch am Ende links herunterfallen. Lauft an der Abzweigung rechts und erledigt die Gegner. Geht durch den Tunnel und folgt dem Weg hinter dem großen Stein links vor Euch. Klettert in den beiden quadratischen Räumen jeweils die Wände hoch und lauft auf der Brücke nach rechts. Durchquert den Tunnel und folgt dem Weg links an der Wand entlang. Erledigt die Spinnen und betretet den Gang. Sammelt den **zweiten Level 6-Schlüssel** ein und folgt dem Weg nach oben. Überquert die Brücke und springt am Ende auf die tiefergelegene Ebene. Nehmt die Sprengladung auf, betretet den Tunnel und lauft bis zur Abzweigung. Laßt Euch dort herunterfallen. Geht nach rechts und klettert das Holzgerüst herauf. Erledigt auf beiden Seiten die Gegner in den Körben und nehmt die Höhlenschlüssel. Lauft durch die Tür gegenüber dem Eingang und benutzt die Schlüssel. Lauft den Aufgang rechts hinauf und plaziert dort die Sprengladung. Der **dritte Belüftungsschacht** ist nun verschlossen. Geht zurück zum Warp-Portal und betretet es.

Lauft den Weg durch die Schlüsselkammer zurück, bis Ihr wieder zu den quadratischen Räumen gelangt. Laßt auch diese hinter Euch, bis Ihr hinter dem großen Stein herauskommt. Geht den Pfad geradeaus hinauf. Besiegt vor dem Speicherpunkt beide Spinnen und lauft durch den Durchgang rechts. Springt auf den gegenüberliegenden Weg, folgt diesem bis zur Abzweigung und geht dort rechts. Sammelt den Höhlenschlüssel ein und kehrt um. Lauft geradeaus weiter, erledigt alle Gegner und durchquert das Tor. Setzt den Schlüssel in die Vorrichtung rechts ein und begebt Euch durchs Tor. Bahnt Euch einen Weg nach rechts, springt in die Öffnung und nutzt das Warp-Portal.

Folgt der Abzweigung rechts und springt über die rotierenden Plattformen auf die andere Seite. Unten befindet sich ein Warp-Portal in der Wand, das Euch wieder hinaufbringt, falls Ihr herunterfallt. Zerstört die Fässer und lauft über den Balken. Sammelt den **dritten Level 6-Schlüssel** ein und betretet das Warp-Portal vor Euch. Beschützt das Energietotem und tretet dem ersten Endgegner gegenüber. Habt Ihr auch diesen besiegt, ist der 4. Level beendet.



Endgegner: Blind One Boss

Ihr werdet in vier Phasen angegriffen. Schießt in der ersten Phase alle Tentakel ab. Zielt als nächstes auf die Objekte neben dem Riesenauge über Euch. Sind diese zerstört, beginnt die dritte Stufe. Ihr müßt nacheinander die Spitzen von drei kraftvollen Tentakeln zerstören, bevor Ihr in der finalen Stufe das Auge zerschießt.

Level 5: The Hive Of The Mantids

Missionsziele:

A Drei Queen-Embryos vernichten

B Den Master-Computer zerstören

C Das Energietotem beschützen

Ihr betretet den Level und findet Euch sofort inmitten des Geschehens wieder. Zerstört die vier Kanonen, die die Mitte kreisförmig umgeben und betretet das Warp-Portal.

Zerstört den Schildgenerator und wendet Euch nach links. Setzt dort den Schildgenerator außer Gefecht, kehrt um, und setzt Euren Weg nach rechts vom Warp-Portal fort. Springt auf die Aufzug-Plattform, und setzt den Weg durch den langen Gang fort. Schaltet die beiden Geschütze in den hinteren oberen Ecken des Raumes aus, und begebt Euch in den Gang zu Eurer Rechten. Aktiviert den Schalter und springt im vorherigen Raum über die runden Plattformen an die Spitze. Nehmt den **vierten Level 6-Schlüssel** und betretet die Tür zwischen den beiden Geschützen. Begebt Euch nun ins Warp-Portal am Ende des Weges.

Durchschreitet die Tür und lauft an der Kreuzung links. Folgt dem Weg nach links und springt am Ende auf die Plattform rechts unterhalb Eurer Position. Springt von Plattform zu Plattform, bis Ihr an eine verschlossene Tür kommt. Zerstört die Kanone hinter Euch und betretet die Tür. Zerstört nun den Schildgenerator hinter der vor Euch liegenden Tür und lauft weiter durch die rechte Tür. Nehmt den Aufzug nach oben und schaltet die vier Geschütze unter der Decke aus. Erledigt den Gegner und begebt Euch durch die Tür hinter ihm. Betretet nun den Raum vor Euch und aktiviert den Schalter. Nehmt die Aufzug-Plattform nach oben und drückt den nächsten Schalter. Benutzt die Plattform und beschreitet den Gang. Springt auf die andere Seite und lauft den Weg bis ans Ende. Springt herunter, verlaßt den Raum, folgt dem Weg nach links und betretet das Warp-Portal am Ende.

Folgt dem Tunnel bis Ihr zu einem offenen Gelände mit einem Turm in der Mitte gelangt. Aktiviert hier alle vier Schalter des Turmes und nutzt den Aufzug gegenüber dem Eingang. Lauft weiter, passiert einen Speicherpunkt und betretet das Warp-Portal.

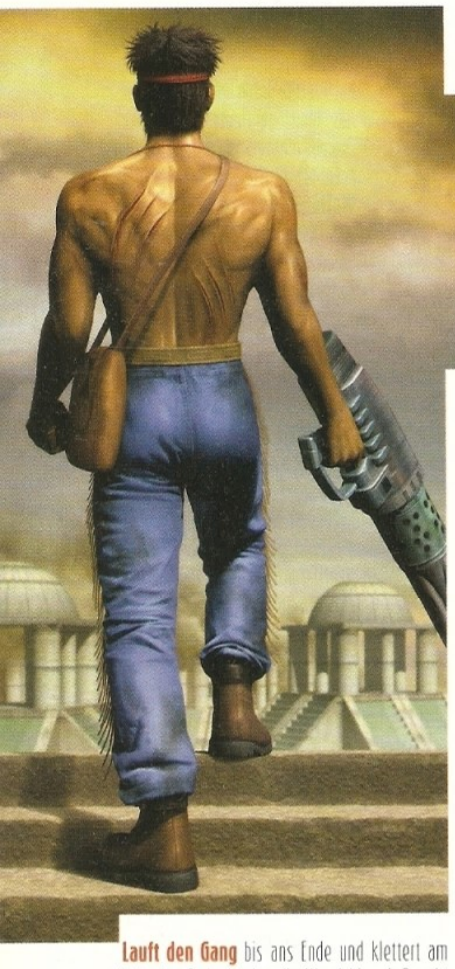
Springt auf die Plattform rechts unter Euch und von dort auf den Vorsprung. Geht durch die Tür und zerstört die vier Geschütze unter der Decke und den Schildgenerator im Raum gegenüber. Links von Euch befindet sich ein weiteres verschlossenes Warp-Portal. Geht nach rechts, nutzt den Aufzug und folgt dem Gang bis zum Ende. Laßt Euch herunterfallen und betretet die Tür rechts. Sammelt den **fünften Level 6-Schlüssel** ein, und zerschießt die Wand gegenüber dem Eingang. Aktiviert nun den Schalter und kehrt um. Lauft geradeaus durch die gegenüberliegende Tür. Ihr findet Euch nun am Anfang des Abschnittes wieder. Springt über die Plattform nach rechts unten, und betretet links das nun geöffnete Warp-Portal. Besiegt die Außerirdischen und holt Euch das **fünfte Teil der Nuklear-Waffe**. Arbeitet Euch nun wieder zum Raum vor dem Warp-Portal-Schalter vor. Lauft in den Gang direkt gegenüber dem Vorsprung und nutzt das Warp-Portal am Ende.

Folgt dem Gang und springt über die Schlucht auf den Vorsprung links unterhalb. Durchschreitet den Durchgang, erledigt den Gegner links und aktiviert den Schalter. Links neben Euch befindet sich eine noch verschlossene Tür zu einem Talisman-Portal. Dreht Euch um, und benutzt die Schwebe-Plattform hinten links. Durchquert den Turm und springt auf den Vorsprung geradeaus. Aktiviert den Schalter und nutzt die Plattform, um zurück zum Turm zu gelangen. Springt von dort nach links. Lauft auch im nächsten Raum nach links und zerstört rechts die Wand des Mittelgebäudes. Zerschießt nun den Schildgenerator. Der Weg zum Talisman-Portal ist jetzt frei. Lauft in den Raum am Ende und aktiviert den Schalter. Kehrt um, springt über die Plattformen und begebt Euch durch den Turm in den Gang auf der anderen Seite. Zerstört an der Abzweigung die Wand rechts und lauft über den Aufzug bis ans Ende. Springt zunächst über die Plattformen nach rechts und aktiviert das Warp-Portal. Springt danach weiter nach unten und holt Euch eine weitere **Adlerfeder**. Setzt den Weg über den Vorsprung links unter Euch fort und folgt dem Gang. Lauft an der Abzweigung zunächst nach links und sofort wieder links, um über den Turm nach rechts zum Talisman-Portal zu laufen. Holt Euch hier den **Talisman** und geht zurück. Benutzt nun das vor Euch liegende Warp-Portal.

Besiegt alle Gegner auf dem Freigelände und verlaßt den Raum auf der anderen Seite. Betätigt den Schalter an der linken Seite des Turms in der Mitte. Direkt gegenüber ist eine Tür, hinter der sich ein Speicherpunkt befindet. Verlaßt den Raum durch die Tür in der hinteren rechten Ecke und laßt Euch ins Wasser fallen. Von Eurer jetzigen Position aus, befindet sich rechts an der Hinterseite des mittigen Gebäudes ein Unterwassergang. Taucht hinein und zerstört den Schildgenerator. Nehmt die Plattform nach oben und lauft durch die Tür zurück. Begebt Euch nach rechts und betretet den letzten Tunnel. Folgt dem Weg und laßt Euch am Ende herunterfallen. Zerstört alle Schildgeneratoren

SUPPORT

und fahrt mit der Plattform auf die andere Seite. Lauft nun wieder durch die Tür nach rechts und fahrt auf die andere Seite. Nehmt den Weg vor Euch und springt links über die Plattformen. Begebt Euch in den Gang rechts, erledigt die Gegner und sammelt den **sechsten Level 6-Schlüssel** ein. Geht nun zurück zur Kreuzung und betretet die Tür gegenüber dem Eingang. Lauft bis ans Ende und benutzt das Warp-Portal.



Lauft den Gang bis ans Ende und klettert am Ende des Freigeländes die Wand hinauf. Begebt Euch hier nach rechts und klettert im nächsten Raum die Wand rechts hoch. Überquert nun die Brücke und benutzt das Warp-Portal am Ende des Gangs.

Lauft zum anderen Ende des Raumes und bahnt Euch einen Weg durch den Tunnel. Zerstört den **ersten Queen-Embryo** in der Mitte des kreisförmigen Bereiches und verlaßt das Gebiet durch den zweiten Tunnel. Schlagt Euch bis zum Ende des Gebietes durch und nutzt das Warp-Portal.

Verlaßt das Warp-Portal und laßt Euch am Ende des Ganges fallen. Klettert in der hinteren linken Ecke die Wand hoch und folgt dem Weg. An der Kreuzung rechts befindet sich ein Speicherpunkt. Geht nach links, schießt den Weg frei und betretet das Warp-Portal.

Haltet Euch links und bahnt Euch einen Weg durch den Tunnel. Lauft nach links, zerstört den **zweiten Queen-Embryo** in der Mitte und verlaßt den Raum durch den Gang auf der anderen Seite. Lauft nach links und betretet das Warp-Portal am Ende.

Laßt Euch auf die Brücke herunterfallen und durchschreitet die Tür zu Eurer Linken. Begebt Euch ins Wasser und taucht durch den Unterwasser-Tunnel. (Sobald Ihr den Talisman aus Level 6 besitzt, springt hinter dem Tunnel über die Plattformen auf die Brücke. Schießt Euch den Weg in den Tunnel links frei und betretet das Warp-Portal. Lauft ans Ende des Gangs und nutzt das Talisman-Feld. Dort findet Ihr den **fünften Primagen-Schlüssel**.) Springt auf die untere Ebene und sammelt die erste Sprengladung rechts hinter der Steinsäule ein. Lauft an der Wand rechts bis zum Ende des Gebietes und nehmt hinter dem Baum die zweite Sprengladung auf. Die dritte findet Ihr links auf der gegenüberliegenden Seite. Geht nun zurück und laßt Euch ins Wasserloch in der Mitte des Raumes fallen. Taucht hier ins Warp-Portal ein.

Sammelt die vierte Sprengladung ein, überquert die Brücke und betretet das Warp-Portal auf der anderen Seite.

Folgt dem Gang durch die Tür am anderen Ende und springt auf die Plattform. Springt über die nächsten beiden Plattformen, klettert auf den Vorsprung und aktiviert den Schalter. Dreht Euch um, lauft ans Ende des Vorsprungs und fahrt mit der Schwebe-Plattform auf die höhere Ebene. Betätigt beide Schalter und lauft durch die Tür. Laßt Euch herunterfallen und klettert die gegenüberliegende Wand hoch. Zerstört den **dritten Queen-Embryo** und geht in das Gebiet zurück, in dem Ihr die ersten drei Sprengladungen gefunden habt. Verlaßt dieses durch die Tür im Norden und klettert die gegenüberliegende Wand hinauf. Springt an die Wand links, erklimmt diese und benutzt das Warp-Portal.

Schaltet die Kanonen unter der Decke aus und plaziert an allen vier Säulen des Gebildes in der Mitte Sprengladungen. Verlaßt den Raum durch das Warp-Portal und der **Master-Computer** ist zerstört.

Begebt Euch zurück zum Raum, in dem die Sprengladungen lagen, und betretet das Warp-Portal auf der gegenüberliegenden Seite. Beschützt das Energie-Totem und macht Euch auf einen weiteren Endgegner gefaßt. Besiegt diesen, und Ihr habt den 5. Level erfolgreich abgeschlossen.

Endgegner: Queen Boss

Die biomechanische Gottesanbeterin besiegt Ihr in vier Stufen. Wenn sie in einem der von der Decke hängenden Säcke verschwindet, schießt alle kleinen Insekten ab, um sie wieder erscheinen zu lassen. Schießt Ihre Vorderbeine ab, um die 2. Stufe einzuleiten. Zielt nun auf die Unterseite des Schwanzes, bis Stufe 3 beginnt. Schießt hier auf die Arme, bis sie auf dem Boden liegen bleibt. Trefft nun noch einige Male ihren Kopf und der Kampf ist überstanden.

Level 6: The Primagen's Flightship

Missionsziele:

A Vier Energie-Generatoren umpolen

B Drei Produktionsstätten zerstören

Haltet im gesamten Level nach automatischen Kanonen Ausschau, die an die Wände montiert sind! Lauft den Gang vor Euch bis in den großen Raum mit dem letzten Primagen-Schlüssel in der Mitte. Lauft durch die Tür in der Ecke links. Biegt an der ersten Abzweigung links und an der zweiten rechts ab. Aktiviert den Schalter links in der Konsole und benutzt das Warp-Portal.

Lauft nun nach rechts und folgt dem Gang an der Abzweigung geradeaus. Benutzt den Ventilator im Boden, um auf die obere Ebene zu gelangen. Geht in den Gang rechts und nehmt die Abzweigung nach links. Duchquert den Raum und steigt über die Treppe auf die obere Ebene. Folgt dem Steg und fahrt mit dem Aufzug eine Ebene höher. Aktiviert den Schalter hinter der Säule und durchschreitet die Tür. An der nächsten Abzweigung befindet sich vor Euch ein Speicherpunkt. Lauft nach rechts und folgt dem Gang an der nächsten Abzweigung ebenfalls nach rechts. Lauft die Treppe links herunter und benutzt das Talisman-Feld rechts. Durchquert den Gang, tretet auf das Talisman-Feld und betätigt den Schalter hinter der Konsole am Ende des Gangs. Lauft nun wieder nach links und springt rechts über die Laser-Barrieren in den tiefergelegenen Gang. Folgt dem Gang, betätigt jedoch zuvor im Gang links den Schalter. Aktiviert an der Abzweigung links alle vier Schalter des **ersten Energie-Generators** und betretet den Raum vor Euch. Betätigt nun den Schalter links und betretet das Warp-Portal.

Folgt dem Gang und betätigt den Schalter rechts. Laßt Euch herunterfallen und betretet den zweiten Gang links. Geht rechts und an der zweiten Abzweigung wieder links. Aktiviert den Schalter links und benutzt das Warp-Portal.

Begebt Euch nach unten und schwebt über den Ventilator-Aufzug auf die höhere Ebene. Springt nun auf den Steg dahinter und aktiviert den Schalter auf der rechten Seite. Laßt Euch sofort wieder herunterfallen, nehmt wieder den Aufzug und benutzt die Schwebe-Plattform. Aktiviert nun den Schalter und lauft durch die Tür rechts unten. Lauft an den nächsten Abzweigungen erst rechts, dann links. Betätigt den Schalter hinter der Konsole. Benutzt die Ventilatoren, um an den Schalter zu gelangen und ihn zu aktivieren. Achtet dabei auf die Laserbarrieren! Geht zurück und durchschreitet die rote Tür. Lauft an der Abzweigung rechts und taucht in den Gang unterhalb. Im Gang oberhalb befindet sich ein Speicherpunkt. Springt im nächsten Raum nach links auf die tieferliegende Plattform und aktiviert hier den Schalter. Dreht Euch um und benutzt den Aufzug.

Springt in die Öffnung rechts in der Wand und folgt dem Gang. Taucht die Öffnung herab und lauft rechts, dann wieder links. Folgt dem Weg nun dreimal nach rechts, bevor Ihr wieder eine Ebene hinaufschwebt. Betätigt beide Schalter und setzt Euren Weg durch die Tür fort. Sobald Ihr den Talisman dieses Levels gefunden habt, kehrt hierher zurück und aktiviert den Schalter am Ende des Gangs rechts. Setzt Euren Weg geradeaus fort, betätigt den Schalter links und nutzt das Warp-Portal.

Betätigt den Schalter in der Nische links und benutzt den Aufzug hinter der Tür rechts. Lauft links herum und betätigt im großen Raum den Schalter in der Mittelkonsole. Lauft jetzt schnell zur Tür rechts vor Euch und springt hindurch. Betätigt beide Schalter im runden Kommandostand und lauft zunächst durch die rechte Tür. Aktiviert hier alle vier Schalter des **zweiten Energie-Generators** und lauft dann in den linken Gang. Benutzt den Schalter links und betretet das Warp-Portal.

Lauft an der Abzweigung links und betätigt den Schalter hinter der Konsole. Laßt Euch herunterfallen und betretet die Tür auf der gegenüberliegenden Seite. Betätigt den Schalter im Raum mit der Abzweigung und benutzt das Warp-Portal geradeaus.

Verlaßt den Raum und geht nach rechts an der nächsten Abzweigung vorbei. Steigt die Treppe hinab und springt in der Linkskurve auf die Plattform rechts unten. Springt von dieser zur Mittelkonsole herüber, betätigt den Schalter und springt auf die Plattform hinter Euch. Setzt Euren Weg nach rechts fort und aktiviert im nächsten Durchgang alle vier Schalter, bevor Ihr durch die andere Tür weitergeht. Vor Euch liegt am Ende des Ganges ein Speicherpunkt. Folgt nun der Tunnelbiegung nach links. Lauft an der Abzweigung rechts und schwebt am Ende nach oben. Geht nach Norden weiter und taucht eine Ebene tiefer. Geht weiter, schwebt beim nächsten Ventilator wieder hoch und geht geradeaus weiter. Wenn Ihr den Lüftungsschacht verlassen habt, geht nach rechts und nutzt das Warp-Portal.

Geht nach rechts und nutzt das Talisman-Feld in der Nische. Aktiviert den Schalter und setzt Euren Weg auf der anderen Seite fort. Betätigt im Raum am Ende zunächst den Schalter in der Mitte oberhalb der Treppe. Lauft schnell nach rechts, betätigt den Schalter in dem Raum und lauft schnell nach links, um auch dort den Schalter zu betätigen. Setzt den Weg durch die Tür in der

Mitte fort. Aktiviert den Schalter, geht nach rechts und betätigt alle vier Schalter am **dritten Energie-Generator**. Geht nun zurück und benutzt das Warp-Portal hinter der gegenüberliegenden Tür.

Lauft an der Abzweigung nach rechts, aktiviert den Schalter hinter der Konsole und laßt Euch herunterfallen. Nehmt die zweite Tür auf der linken Seite und benutzt das Warp-Portal links am Ende des Ganges.

Begebt Euch auf die andere Seite und betätigt beide Schalter in der Grube. Benutzt das Warp-Portal hinter der Tür.

Geht am Ende des Ganges links hinauf und betätigt den Schalter in der Konsole. Steigt die Treppe hinab und geht durch die Tür geradeaus auf der rechten Seite. Folgt dem Gang, aktiviert den Schalter rechts und geht geradeaus durch die zweite Tür. Benutzt den Aufzug am Ende des Gangs. Aktiviert den Schalter rechts, überquert die Schwebe-Plattform und betätigt den Schalter links. Schießt auf die Tür rechts, zerstört die Maschine dahinter und aktiviert den Warp-Portal-Schalter, der sich hinter der Ecke befindet. Nun habt Ihr die **erste Produktionsstätte** zerstört. Verlaßt den Raum durch die Tür und betretet das vor Euch liegende Warp-Portal. Am Ende des Gangs auf der linken Seite liegt das Talisman-Warp-Portal.

Folgt dem Gang und lauft an der Abzweigung rechts. Zerstört den Computer zu Eurer Linken und sammelt dahinter die letzte **Adlerfeder** ein. Verlaßt den Raum und nutzt das Warp-Portal hinter der anderen Tür. Nun ist auch die **zweite Produktionsstätte** zerstört. Ihr könnt jetzt zum Talisman-Portal zurückkehren und Euch den **Talisman** holen.

Folgt dem Gang geradeaus und lauft unterhalb der Treppe links. Aktiviert den Schalter auf der linken Seite und betätigt am Ende die beiden blauen Zylinder in den Säulen vor Euch. Die **dritte Produktionsstätte** ist zerstört. Geht zurück zur Tür, die von einer Laser-Barriere blockiert wird. Betätigt die Schalter hinter den Säulen links und rechts und geht hindurch. Aktiviert das Warp-Portal mit dem Schalter links und lauft geradeaus weiter. Aktiviert alle vier Schalter des **vierten Energie-Generators** und laßt Euch im hinteren Teil ins Wasser fallen. Taucht nun durch den Gang und aktiviert den Schalter. Lauft den Weg zurück, begebt Euch geradeaus die Treppe hinauf und betretet das Warp-Portal an der Abzweigung links. Erledigt alle Gegner, betätigt die Handräder und holt Euch das **letzte Teil der Nuklear-Waffe**. Verlaßt den Raum, geht zurück und benutzt das Warp-Portal unterhalb der Treppe rechts.

Lauft rechts, dann sofort wieder rechts und betretet das Warp-Portal am Ende des Raumes. **Lauft** durch die vor Euch liegende Tür und aktiviert den Schalter in der Konsole. Springt herunter und holt Euch den **sechsten Primagen-Schlüssel**. Verlaßt den Raum durch die Tür im Norden und betretet das Warp-Portal. Besiegt Ihr den Endgegner, ist auch der letzte Level absolviert.

Endgegner: Mother Boss

Schießt während der ersten beiden Angriffsphasen auf die Oberarme bzw. den Schulterbereich der Kreatur. Sobald sie in die dritte Phase übergeht, wird der Kopf zu Eurem Primärziel. Nach der dritten Angriffsstufe flüchtet die Kreatur - werden wir sie jemals wiedersehen?

Das Finale - der Primagen!

Der große Moment ist gekommen, Ihr steht dem Primagen gegenüber. Um ihn zu besiegen, müßt Ihr drei Angriffswellen überstehen und ihn ständig treffen...

Stufe 1

Zunächst läßt der Primagen Bomben fallen, denen Ihr ausweichen müßt. Wenn Ihr diese Attacke überstanden habt, müßt Ihr eine Reihe ferngesteuerter, biomechanischer Insekten abschießen. Erst wenn alle Insekten abgeschossen wurden, gibt sich der Meister die Ehre. Konzentriert Euer Feuer auf die Fühler hinter dem Kopf. Wenn er versucht, seine Energie wieder aufzuladen, schießt auf seinen Kopf. Nachdem Ihr alle vier Fühler vernichtet habt, beginnt Stufe 2.

Stufe 2

Weicht erneut den Bomben aus, und schießt alle Insekten ab. Konzentriert Euer Feuer auf den rechten Arm und den Fühler darunter. Schießt wieder auf den Kopf, wenn er versucht, seine Energie aufzuladen. Sobald der Primagen Arm und Fühler verloren hat, beginnt die 3. Stufe.

Stufe 3

Weicht ein letztes Mal den Bomben aus und schießt die Insekten ab. Feuert jetzt ausschließlich auf den Kopf, bis die Energieleiste erschöpft ist. Ihr könnt Euch nun zurücklehnen und den Abspann genießen: Ihr habt den Primagen besiegt!

Willkommen in den geheimen Forschungslabors der Nintendo Profis! Hier entstehen die offiziellen Komplettlösungen zu den beliebtesten Spielen für das Nintendo 64: Banjo-Kazooie, Super Mario 64, The Legend Of Zelda - Ocarina Of Time und Yoshi's Story. Jeder Spieleberater bietet Euch ausführliche Levelkarten, exklusive Original-Illustrationen und brandheiße Informationen aus erster Hand! Für DM 24,80 (unverbindliche Preisempfehlung) erhaltet Ihr die Lösungsbücher überall dort, wo es Nintendo gibt. www.nintendo.de

newsflash

alles neu macht der... januar!

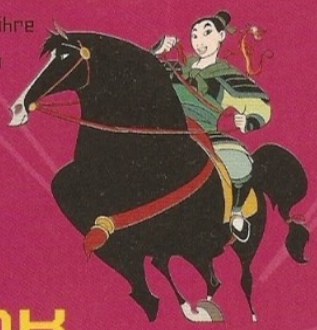
Wenn Ihr von Seite 1 bis hierher das Heft gelesen habt, dann habt Ihr bestimmt schon gemerkt, daß sich am gewohnten Club Nintendo-Outfit vieles geändert hat! Doch nicht nur die Gestaltung ist neu: Auf dem Weg ins 21. Jahrhundert erhielt das Magazin eine neue Aufteilung der Rubriken, einen anderen Comicstil und vieles mehr. Wir haben uns z.B. auch Euren Wunsch nach einer umfangreicheren Rubrik mit Komplettlösungen, Tips und Tricks usw. zu Herzen genommen und diesen Bereich unter dem Titel „Support Zone" erheblich erweitert! Damit wir in Zukunft noch besser auf Eure Wünsche und Vorstellungen eingehen können, findet Ihr in der Heftmitte einen Fragebogen. Füllt ihn bitte vollständig aus und schickt ihn im zugehörigen Umschlag an uns zurück. Das kostet Euch nur ein wenig Zeit und kein Porto, denn die Kosten dafür übernehmen wir. Obendrein haben wir auch noch eine ganze Menge sensationeller Preise – dem Hauptgewinner winkt eine Reise nach London zur ECTS! Also zückt den Kugelschreiber und macht fleißig Eure Kreuzchen...

abenteuer im historischen china

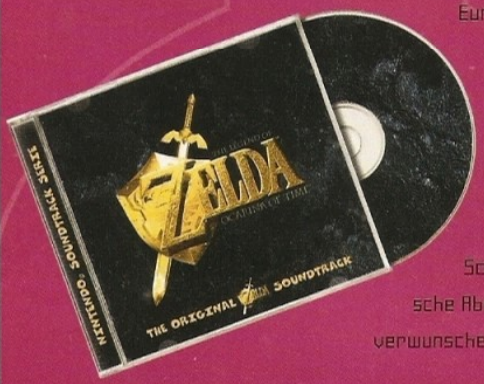
Ein packendes, neues Disney-Abenteuer erobert die Kinos: Die Legende von Mulan, der mutigen chinesischen Heldin, deren Geschichte man sich seit fast 2.000 Jahren in China erzählt. Und darum geht es: Die gewalttätigen Horden des Hunnen Attila sind in China eingefallen. Der Kaiser rekrutiert nun neue Soldaten, um gegen sie zu bestehen. Jede Familie muß dafür einen Mann stellen, doch das einzige männliche Familienmitglied der Familie Fa ist der alte, gebrechliche Vater... So entschließt sich Mulan, seine einzige Tochter, an seiner Stelle in den Kampf zu ziehen und verkleidet sich als Mann. In der Ausbildung entdeckt niemand ihr Geheimnis, doch als die Hunnen angreifen, überschlagen sich die Ereignisse...

Basierend auf dem beeindruckenden Volksmärchen erzählt Mulan in spektakulären Bildern eine spannende, poetische und humorvolle Geschichte. Mit über 700 Technikern und Zeichnern schufen die Disneystudios unter der Regie von Barry Cook und Tony Bancroft einen beeindruckenden Zeichentrickfilm, für dessen Drehbuch der historische und gesellschaftliche Hintergrund der Legende genauestens recherchiert wurde. Bei der Umsetzung in animierte Bilder wurden modernste Computertechnologien benutzt, um auch Massenszenen realistisch darstellen zu können, so z.B. der Angriff von 2.000 Hunnenkriegern zu Pferde. Soundtrack-Veteran Jerry Goldsmith, dessen Melodien bereits viele Science Fiction-, Fantasy- und Zeichentrickfilme begleitet haben, steuerte die epische Filmmusik bei.

Die deutsche Fassung von Mulan kann sich durch ihr Aufgebot an bekannten Synchronsprechern sehen lassen: Cosma Shiva Hagen, die Tochter der Sängerin Nina Hagen, spricht die Heldin Mulan, Otto Waalkes brilliert als kleiner, vorlauter Drache Mushu, Thomas Piper (die deutsche Stimme von Alf) spricht den hitzköpfigen Yao (ein Mitglied der Dreierbande) und Sebastian Krumbiegel von der Band „Die Prinzen" singt den Part von Chien-Po. Viele weitere hochkarätige Schauspieler und Musicalstars verleihen dem Film durch ihre Stimmen einen besonderen Charakter!



das epische abo-geschenk



Die aktuelle Abo-Prämie wird Eure Ohren begeistern: Der bombastische Original-Soundtrack zu **The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time** liegt ab sofort jedem Nintendo Power-Abo bei! So könnt Ihr die fantastische Abenteuerreise durch das verwunschene Hyrule nun auch auf akustischem Wege antreten und Euch von monumentalen Sounds und zart gewobenen Melodien verzaubern lassen. Und obendrein kommt Ihr in den exklusiven Genuß eines ganzjährigen Club Nintendo Power-Abos – jede Ausgabe des Club Nintendo-Magazins liegt pünktlich in Eurem Briefkasten. Wenn das kein wahrhaft faszinierendes Angebot ist...

NEWSFLASH

AFFENG...EHEIM!

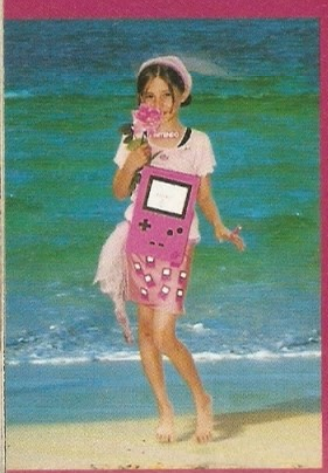
Er ist brandheiß und eigentlich noch geheim, aber wir zeigen ihn Euch trotzdem: Hier ist der allererste, exklusive Screenshot von **Donkey Kong 64!** Rare, bereits Entwickler von **Donkey Kong Land 1-3** für den Game Boy und **Donkey Kong Country 1-3** für das Super Nintendo, halten sich noch immer bedeckt, wenn es um ihr neues Affenprojekt geht. Dafür zeigen wir als ersten Appetithappen diesen rasanten und grafisch beeindruckenden Screenshot von Diddy und einem Kremling in wilder Jagd durch einen bunten 3D-Stollen. Wie gesagt: Wir werden uns noch etwas gedulden müssen, aber wir kennen ja Rares andere Spiele für das Nintendo^{64} und sind sicher: Das Warten wird sich lohnen!

GOTTA CATCH'EM ALL!

Pokémon-Manie in den USA! Nach dem Bombenerfolg in Japan hat das Pokémon-Fieber seit Ende September des vergangenen Jahres auch in den Vereinigten Staaten um sich gegriffen. Fast überall sieht man sich umgeben von Pikachu und Konsorten: Die kleinen Ungeheuer prangen auf T-Shirts und Postern, stehen als Figürchen in den Regalen der Spielwarenläden und kämpfen täglich auf den Fernsehschirmen der Amerikaner. Bis jetzt gingen von den Pokémon-Editions mehr als 1,3 Millionen Spiele über den Ladentisch. Und mittlerweile wird all across the USA auf den Game Boys nach Pokémon gesucht, um sie zu trainieren und gegeneinander kämpfen lassen!

Wann die 150 Monsterchen auch unsere Breiten erreichen werden? Warten wir ab – sehr lange wird es nicht mehr dauern, denn wir arbeiten bereits mit Hochdruck an der deutschen Version. Wir werden Euch auf dem laufenden halten!

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH, MISS GAME BOY '98!



Körbeweise, nein, containerweise brachte die Post uns die Post ins Haus... kein Wunder, wenn es um die Wahl zur Miss Game Boy geht! Die Top-Kandidatinnen in der Anwartschaft auf den Titel lieferten sich ein heißes Kopf-an-Kopf-Rennen. Nach Auszählung aller Stimmen können wir hier nun das Endergebnis vermelden:

Der Titel **MISS GAME BOY '98** geht an

← Angela aus Barendorf!

Applaus! Applaus! Herzlichen Glückwunsch!

Die stolze Siegerin hat eine Reise in den Eurodisney-Freizeitpark bei Paris gewonnen. Wir wünschen Dir viel Spaß, Angela!

VIRTUELLER BRETTSPIEL-SPASS!

Mario, Yoshi, Peach, Toad, Luigi, Donkey Kong, Bowser... Nein, es geht nicht um einen Nachfolger für das beliebte **Mario Kart 64**, sondern um eine originelle, virtuelle Variante witziger Party-, Renn- und Geschicklichkeitsspiele: **Mario Party** ist eine neue, dreidimensionale Spielesammlung mit mehr als 50 Mini-Spielen für bis zu vier Spieler! Apropos Brettspiele: Wir haben da eine Idee! Laßt uns doch mal Eure Kreativität testen – entwerft selbst ein Brettspiel und schickt es uns! Vergeßt bitte auch nicht, eine Anleitung beizulegen, damit wir es testen können – denn den 10 kreativsten Erfindern origineller Brettspiele winken diese fantastischen Preise Für grenzenlosen Vier-Spieler-Spaß:

1. Preis: **Diddy Kong Racing, F-Zero X und Snowboard Kids sowie drei Controller**

2. bis 3. Preis: **Diddy Kong Racing, F-Zero X und Snowboard Kids**

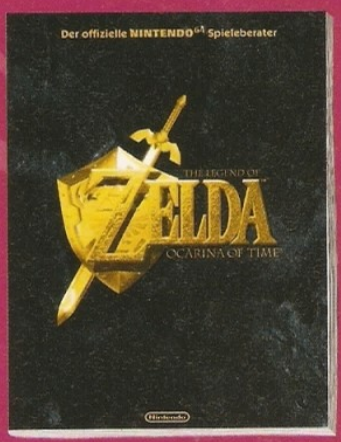
4.–10. Preis: **Diddy Kong Racing**

Dafür lohnt es sich doch bestimmt, die kleinen grauen Zellen zum Glühen zu bringen!

Schickt die Produkte Eurer Kreativität an die bekannte Nintendo-Adresse Eures Landes.

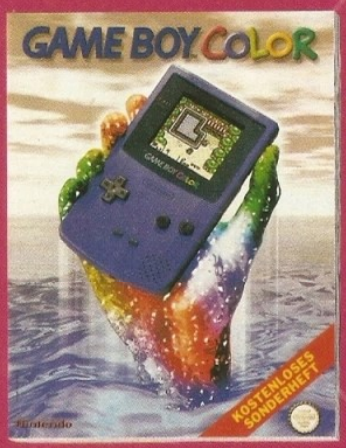
Einsendeschluß ist der 6. März 1999, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden von uns schriftlich benachrichtigt.

DAS MAGISCHE BUCH DER ANTWORTEN



Euer Warten hat ein Ende: Endlich gibt es ihn, den offiziellen Nintendo-Spieleberater zu **The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time**. Wir lüften die Geheimnisse des faszinierenden Fantasy-Action Adventures in einer 112 Seiten starken Komplettlösung, die neben den offiziellen, detaillierten Maps und einer aufklappbaren, vierseitigen Übersichtskarte von Hyrule hilfreiche Informationen zu allen Spielabschnitten enthält. Da bleibt keine Frage über das von den drei Göttinnen Din, Nayru und Farore geschaffene Land und dessen Bewohner offen: Das umfangreiche Buch offenbart z.B. alle Aufenthaltsorte der 100 Skulltulas sowie die Fundorte aller lebenswichtigen Herzteile und verrät Euch, an welchen Stellen ihr die Höhlen der hilfreichen Feen betreten könnt.

Laßt Euch also verzaubern von Links aufregender Mission voller Wagnisse und Gefahren, entdeckt die verschlungenen Pfade und verborgenen Aufgaben des jungen Helden aus Kokiri und taucht ein in die geheimnisumwobene Welt. Die Macht des Triforce möge mit Euch sein!



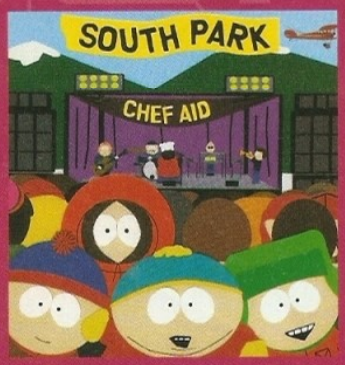
Die Welt ist endlich bunt

Der neue Game Boy Color hat bei Euch eingeschlagen wie eine Bombe! Unter unzähligen Weihnachtsbäumen lag das Handheld mit dem Farbdisplay und seinem viermal so großen Arbeitsspeicher. Und nun wollt Ihr natürlich wissen, womit Ihr Euren neuen, bunten Freund füttern könnt. Die Antwort darauf findet Ihr im brandneuen Game Boy Color-Sonderheft mit mehr als 20 für den Game Boy Color entwickelten Games. Sämtliche neuen Spiele nutzen den Vollfarb-Modus und verwöhnen das Spielerauge mit 56 Farben gleichzeitig aus einer Farbpalette von 32.000 Farben! Darüber hinaus wurden Prozessorleistung und Arbeitsspeicher erhöht – dem außergewöhnlichen Game Boy-Feeling steht also nichts mehr im Weg! Das Game Boy Color-Sonderheft stellt Euch die beeindruckenden Spiele der neuen Generation vor und kündet auch von künftigen Game Boy Color-Highlights!

Wow! Der Chef macht Musik

In den USA sind sie schon längst zu Kultfiguren erhoben: Die vier Kids aus dem TV-Erfolg South Park! (Die Serie wird auch bei uns ab April regelmäßig auf RTL zu sehen sein.) Zur Serie ist auch eine Soundtrack-CD erschienen: Mit Titeln bekannter Bands und Interpreten wie Primus (er singt den Titelsong), Wyclef Jean, Mase, Lil' Kim, Mousse T., Rancid, Ozzy Osbourne, Elton John, Ween und Meat Loaf wurde eine richtig abgefahrene Compilation namens „Chef Aid: The South Park Album" zusammengestellt. Kyle, Cartman, Stan, Kenny und Chef ließen sich nicht lange bitten und stimmten gleich bei mehreren rockigen und groovigen Songs mit ein. „Chocolate Salty Balls" vom Chef und „Kenny's Dead" von Master P laufen übrigens bereits auf VIVA und MTV!

Anläßlich der Veröffentlichung von Acclaims schräger Nintendo^{64}-Version von South Park könnt Ihr bei uns 10 der begehrten CDs gewinnen! Wenn Ihr die musikalischen Höhenflüge der kleinen gemeinen



Bande genießen wollt, beantwortet unsere Rätselfrage richtig und schickt Eure Antwort an die Club Nintendo-Adresse in Eurem Land.

Und das ist die alles entscheidende Preisfrage: Wie heißt der dicke schwarze Koch, der so gerne singt?

Einsendeschluß ist der 27. Februar 1999, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden von uns schriftlich benachrichtigt.

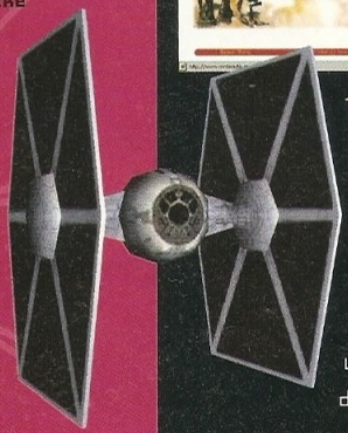
Nintendo auf der Spielwarenmesse

In Nürnberg findet vom 4. bis 10. Februar 1999 die Internationale Spielwarenmesse statt, und da darf Nintendo natürlich nicht fehlen! (In diesem Jahr feiert die namhafte Fachmesse übrigens ihr 50jähriges Jubiläum!) Zwischen den rund 2.900 Firmen aus 55 Ländern, die sich auf einer Ausstellungsfläche von gigantischen 145.000 m tummeln, wird Nintendo an seinem Stand den Fachbesuchern die aktuellen Highlights präsentieren. Auf einer Fläche von rund 1.020 Quadratmetern wird u.a. auch der brandneue und heißersehnte Titel Star Wars – Rogue Squadron präsentiert werden.

Mal sehen, was sich Nintendo sonst noch für seinen Messestand hat einfallen lassen, um die Fachwelt zu beeindrucken...

TIE-Fighter im Netz

Schon mal auf die Nintendo-Homepage gesurft? Jetzt lohnt es sich besonders, denn neben einer neugestalteten Startseite, von der aus Ihr zum Spiel des Monats **Star Wars – Rogue Squadron** gelangt, haben wir für die Technik- und Star Wars-Begeisterten unter Euch etwas ganz Besonderes ausgetüftelt: Ab sofort könnt Ihr Euch einen echten TIE-Fighter als VRML-Objekt anschauen. Zum imperialen Raumjäger gelangt Ihr, indem Ihr auf der Startseite auf einen der beiden TIE-Fighter klickt. Mit Hilfe der Maus läßt sich der dreidimensionale, bildschirmfüllende Fighter drehen, wenden und heranzoomen. Laßt Euch mitreißen von der Faszination der virtuellen Space-Fantasy!



CLUB Nintendo®

RETTET DIE ABOS!

POWER ABO

6x MAGAZIN UND PRÄMIE

JETZT ALS POWER PRÄMIE

Das Club Nintendo "Power Abo" kostet DM 29,95 (+Nachnahmegebühr) und gilt für die Dauer eines Jahres. Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme und beinhaltet die Versandkosten für sechs Magazine und die coole "Power-Prämie", die es exklusiv nur für Abonnenten gibt.. Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures Abos im zweimonatlichen Rhythmus. Das Abonnement verlängert sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jede Verlängerung des Abonnements kostet erneut DM 29,95 (+Nachnahmegebühr) und beinhaltet eine neue Prämie.

FINAL STAGE

DAMALS...
DECADE OF THE GAMES

In dieser Rubrik wollen wir Euch künftig zu einer Reise in die Vergangenheit einladen – denn immerhin befindet sich Euer Club Nintendo-Magazin bereits im elften Jahrgang! Ganz zu Beginn waren die Club-Informationen eher ein Newsletter, aber schon bald entwickelten sie sich zu einem kleinen Magazin. So konnte man in der Ausgabe 1/1990 z.B. Levelkarten, Infos und Tips zu Metal Gear finden. Ein Artikel zu Track & Field II gab Tips zu den Sport-Disziplinen, in denen man im Spiel brillieren muß, und in der Titelstory wurde das Rennboot Action-Spiel Cobra Triangle vorgestellt. Und wer die Zugänge zu den Labyrinthen im zweiten Durchgang von The Legend of Zelda nicht finden konnte, dem wurde ebenfalls geholfen!

Fragen der Clubmitglieder wurden auf der Mailbag-Seite beantwortet, und natürlich gab es auch Lesertips. Zugegeben: Das Heft steckte noch etwas in „Kinderschuhen", prinzipiell enthielt es aber alle Elemente, die Ihr auch heute am Club Nintendo-Magazin schätzt!

WHO IS WHO?

SHIGERU MIYAMOTO

Leiter der Entwicklungsabteilung (EAD) von Nintendo

Geboren am 16. November 1952 in Sonobe-cho, Kyoto

Studium und Examen am Kanazawa Industrial Arts & Crafts College

Begann seine Arbeit bei Nintendo im Jahr 1977

Wichtigste Werke:

– als Designer:
- Super Mario Bros. (NES)
- The Legend of Zelda (NES)

– als Producer:
- Alle Zelda- und Super Mario-Spiele, sowie:
- F-Zero, Star Fox, Super Mario Kart (Super Nintendo)
- Kirby's Dream Island, Pokémon (Game Boy)
- Wave Race 64, Mario Kart 64, Lylat Wars (Nintendo64)

Awards:

1990	Japan Culture Design Award
1993	'92 MVP Award
1996	Home Entertainment Section Award
1997	Best Producer/Director Award (AMD Award '96)
	'96 MVP Award
1998	Hall of Fame-Award der Academy of Interactive Arts & Sciences

OUTLOOK

IM NÄCHSTEN HEFT...

Ein düsterer Klassiker feiert seinen Einstand auf dem Nintendo64: In **Castlevania** begleitet Ihr Vampirjäger Reinhard Schneider auf seinem Weg durch Transsylvanien.
Erlebt das Vampirspektakel erstmals in 3-D!

Oberschussel Ed Fällt ein Reagenzglas mit einer mysteriösen Flüssigkeit aus der Hand, und schon herrscht auf der Erde reinstes Chaos! Mit **Tonic Trouble** präsentiert UbiSoft eine wilde und zugleich witzige Science Comedy, die im wahrsten Sinn des Wortes totkomisch ist!

Noch bevor Conker seinen bereits heiß ersehnten Auftritt auf dem Nintendo64 hat, gibt er sein Debüt auf dem Game Boy Color: **Conker's Pocket Tales** versetzen das flinke Eichhörnchen in den Wilden Westen. Mehr über seine Erlebnisse in der nächsten Ausgabe!

YOSHI'S KOP

WASSERMANN
(20.01. - 19.02.)

Du bist ein echter Querdenker, der stets anderen mit innovativen Ideen und provokanten Thesen Lichtjahre voraus ist. Mit Deinem Erfindungsreichtum könntest Du ohne Probleme einen Staubsauger in ein Raumschiff umlöten oder einen Tagestrip zum Mars organisieren. Versuche jedoch nie, Dich starren Konventionen anzupassen! Schließlich braucht die Welt solche durchgeknallten Individualisten wie Dich. Auch bei Videospielen stehst Du auf das Außergewöhnliche. Futuristische Bilder, spacige Musik und eine Story fern unserer Zeit sind genau nach Deinem Geschmack!

FISCHE
(19.02. - 20.03.)

I have a dream... und die kleinen Fischlein haben ganz viele davon! Sie sind nie ganz im Hier und Jetzt und schweben immer ein wenig im Land der Träume. Mit purem Realismus kommt man bei ihnen nicht sehr weit. Geht es jedoch darum, intuitive Entscheidungen zu treffen, laufen Fische zu Höchstleistungen auf. Mit Gefühl und dem dritten Auge entwickeln sie sich zu wahren Hellsehern. Sie sind verletzlich und sensibel und flüchten sich zum Schutz gerne in eine Traumwelt. Bei Rollenspielen und Fantasy-Abenteuern können Fische ihrer Seele freien Lauf lassen, wenn sie in eine fremde Feenwelt mit Fabelwesen eintauchen. Das ist für sie reinste Medizin!

NINTENDO 64
FEEL EVERYTHING

FREUDE.

NIEDERGESCHLAGENHEIT.

FURCHTLOSIGKEIT.

EUPHORIE.

AUSGELASSENHEIT. Nur eines der Gefühle, die Sie beim Spielen mit Zelda 64 erleben.

FRUST.

ÜBERMUT.

ANGST.

Das neue The Legend of Zelda - Ocarina of Time von Nintendo stimuliert ganz bestimmte Gefühle. Jedes Mal, wenn Sie es spielen. Nach der ersten Begegnung mit Prinzessin Zelda werden Sie eine Ausgelassenheit erleben, die Sie so schnell nicht vergessen. Doch schon die nächste Herausforderung kann Ihnen unsagbares Kopfzerbrechen bereiten. Das Resultat ist eine Depression, aus deren Tiefe Sie erst herausfinden, wenn Sie weiterspielen.

© 1998 Nintendo co., Ltd. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.