



NINTENDO 100% PURE ACTION!

DAS MAGAZIN FÜR
ALLE N64-BESITZER

BS
Brisstein bv

4 394353 006809

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

AUSGABE
10/99

POWER

NINTENDO 100% PURE ACTION

RAYMAN 2

DER FRANZÖSISCHE SUPERHELD
STEHT KURZ VOR SEINEM
NINTENDO 64-DEBÜT!

ABGEFAHREN!

RACING SIMULATION 2

WAS LANGE WÄHRT, IST ENDLICH GUT!

BLITZ, QUARTERBACK & MADDEN

INVASION DER FOOTBALL-SPIELE: DREIMAL US-SPORT IM TEST!

3 RIESENFEATURES

- SEITE 16 Link - Unser Held des Monats Oktober!
- SEITE 22 Zu Gast bei Nintendos Konsumentenberatung!
- SEITE 26 Messiefieber - London, Berlin, Tokio!

HYBRID
HEAVEN

Seite
62

GRUELSPASS
ODER GROSSER
LANGWEILER?

DIE
HEISSESTEN
N64-SPIELE
IM TEST!

plus!

Besuchen Sie unsere Shops in:



**Seit über 6 Jahren
Zuverlässig und schnell**

N64-Spiele

Battlezone 64 dt.	114,90
Beetle Racing dt.	99,90
Carmageddon 64 dt.	109,90
Dest. Derby 64 dt.	114,90
F1 World GP 2 dt.	89,90
Fifa Soccer 99 dt.	109,90
Goemon 2 dt.	119,90
Hotwheels dt.	99,90
Monster Truck Mad. dt.	109,90
Nightmare Crea. 2	vorb.
Premier Manager dt.	109,90
Rainbow Six dt.	109,90
Shadowgate 64 dt.	119,90
SW Racer dt.	114,90
The New Tetris dt.	89,90
Vigilante 3 dt.	119,90
WCW Mayhem	vorb.
Winback	vorb.



E3 Messe Video 99
6STD - VHS
Alle Neuheiten für
N64-PSX-Dreamcast
(u.a. Perfect Dark,
Winback, D.Kong 64,
u.v.m.) 49,90

Ladenlokal

45131

Essen

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal

40211

Düsseldorf

Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

Ladenpreise können abweichen

Bringt Ordnung in die Spielesammlung !!

N 64 Spiele-Box

2,90 DM / Stück



Art.-Nr. 402509

Aufbewahrungsbox
für N 64 Spiele-Modul
und Anleitung

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

**Auch in unseren Ladenlokalen
in Düsseldorf und Essen gültig.**

N64-Zubehör

Expansion Pak (Org.)	69,90
Gamebuster Deluxe	109,90
G64 Lenkrod + Pod.	129,90
Joypad ver. Farben	59,90
MemoryCard 1Mb	29,90
LX4 Rumble Pak	29,90
LX4 Run. + 1Mb	49,90
Padverlängerung 2M.	19,90
Passport Adapter	69,90
X-Ploder	vorb.

Sega Dreamcast (ab 14.10)

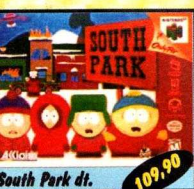
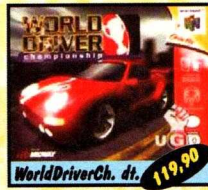
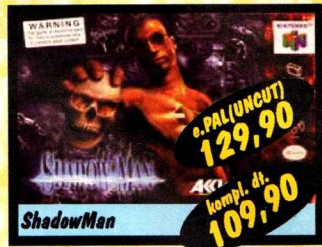
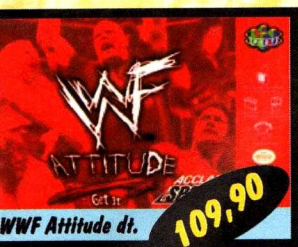
Dreamcast inkl. Modem	499,-
VMU Card	59,90
RGB Kabel	49,90
Joypad	59,90
BlueStinger dt.	89,90
Powerstone dt.	99,90
Sega Rally 2dt.	109,90
Sonic Adv. dt.	89,90
Virtua Fighter 3 TB dt.	89,90
US. und JP. Spiele vorrätig !!!	



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

Telefon: 0201 / 777235
Fax: 0201 / 777236

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



Telefonische Bestellannahme

0201 / 777235

Ladenpreise können abweichen.
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten 10,90 DM (inkl. NN Gebühr).

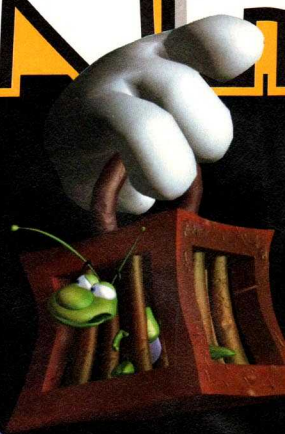


N64

POWER

04

IN



RAYMAN 2

32 Rayman steht kurz vor seinem N 64-Debüt!

REVIEWS

46

RACING SIM. 2

Die Formel 1 Saison neigt sich dem Ende entgegen. Kann Ubi Soft uns den Abschied versüßen?

50

TONIC TROUBLE

Bunte Aliens, gefährliches Gemüse und giftige Softdrinks. Lustig schrill oder nervig grell?

62

HYBRID HEAVEN

Mystery ist eine wahre Geldmaschine. Hybrid Heaven – Abzocke oder geniales Spiel?

66

SHADOW MAN

Horror ist wieder voll in Mode. Kann uns Shadow Man das Fürchten lehren?

68

RE-VOLT

Fast jeder hat in seiner Kindheit mit ferngesteuerten Autos gespielt. Kann Re-Volt dieses Feeling wieder aufleben lassen?

70

LEGO RACERS

Lego-Steine sind ein echter Spielzeugklassiker. Aber eignen die Plastikklotzchen auch als Grundlage für ein Rennspiel?

72

NFL MA

EA liefert das ja... Football. Was ta...

74

NFL QU CLUB 2

Gepolsterte Mus... einen braunen Le... wirklich nur was...

76

NFL BL

Football, Footbal... NFL Blitz im Verg...

INHALT

70

GROSSE VERLOSUNG

In Zusammenarbeit mit Interact bringen wir ein Dutzend Dex Drives unters Volk!



INTERACT

FEATURE

18

Link - Der Held des Monats!

In Ausgabe 7-8/99 wurde Link zum Superhelden gewählt - jetzt wurde er von uns zum Held des Monats gekürt!

22

Ich hab' da mal 'ne Frage...

Jeder kennt sie, fast jeder wählt sie - die kostenlosen Service-Nummern von Nintendo. Wir werfen einen Blick hinter die Kulissen.

26

Messefieber

Anfang September war rund um den Globus Messezeit - was gibt's Neues aus London, Berlin und Tokio?



64ZOOM

32

Rainbow Six

Spannender Kampf gegen Geiselnahmer!

34

Ready 2 Rumble

Schwere Jungs hauen sich gegenseitig auf die Glocke!

37

Box Champions 2000

EA schickt Muhammed Ali wieder in den Ring!

38

Castlevania 2

Graf Drakula erwacht zu neuem Leben!

40

Vigilante 8: 2. Herausforderung

Besser, größer, böser: Die Vigilanten sind zurück!

40

Jet Force Gemini

Neuigkeiten von den Zwillingen Juno und Vela!

42

Crusaders Of Night & Magic

Bald gibt's die Rollenspiellegende auch für das N64!

44

Armorines

Hilfe! Wo bleibt der Kammerjäger?

RUBRIKEN

06

News-Flash

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

12

Postfach 64

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

44

Wertungssystem

Was denken sich die Kerle eigentlich bei ihren Wertungen?

83

Lesercharts

Eure ganz persönlichen Tops, Flops und Most Wanted-Spiele

86

Abo-Angebot

Als Abonnent verpaid Du keine Ausgabe der 64 Power.

102

Nindex

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

106

Impressum

Wer ist für das hier eigentlich verantwortlich?

TIPS & TRICKS

84

Cheat-Zentrale

Neue Codes und Cheats direkt aus den aktuellsten Quellen.

88

Snowboard Kids

Zwei Seiten Tips und Tricks zu unserem Players Choice des Monats!

90

WWF Attitude

Special Moves sind das Salz in der Wrestling-Suppe - steig' mit uns in den Ring!



DEN 2000

...es Update zu Madden-der erneute Aufguß?

INTERBACK 2000

...akeite prügeln sich um Ball. Ein großer Spaß oder mis?

Z 2000

...kein Ende. Wie sich wohl zur Konkurrenz schlägt?

78

J-LEAGUE PERFECT STRIKER 2

Auch nach Jahren boomt die J-League noch. Ob die japanische Fußballliga auch bei uns punkten kann?

PLAYERS CHOICE DES MONATS

80

SNOWBOARD KIDS

Snowboard Kids ist eine Mischung aus 1080° Snowboarding und Mario Kart. Kann dieser Mix unseren Ansprüchen gerecht werden?



PURE VORFRELIDE

Der Nebel lichtet sich. In unserem letzten Editorial haben wir bereits ein wenig orakelt, dieses Mal lassen wir uns etwas mehr in die Karten schauen. Bei der 64 Power stehen große Veränderungen ins Haus. Neben einer Erweiterung des redaktionellen Inhalts und der Aufstockung unserer Redaktion arbeiten wir an einigen Überraschungen, die es wirklich in sich haben. Ein wenig müßt Ihr Euch aber noch gedulden, denn zunächst haben wir unseren Umzug nach Deutschland über die Bühne zu kriegen. Dort stellen wir die letzte 64 Power auf die Beine, in der wir Euch sämtliche Einzelheiten zu unserem neuen Heft nicht länger vorenthalten werden. Rechtzeitig vor Weihnachten werdet Ihr ein Nintendo-Magazin in den Händen halten, das es so in Deutschland noch nicht gegeben hat. Aber noch ist der Zug nicht abgefahren: Solltet Ihr Vorschläge, Wünsche oder Anregungen in Sachen Inhalt und Layout haben, dann greift sofort zur Feder und laßt sie uns wissen.

Zurück zum Tagesgeschäft: Wir geben's ja zu, einen Moment lang haben wir daran gedacht, ein Dreamcast-Magazin zu produzieren. Schande über unser Haupt! Jetzt sind wir froh, daß wir die Finger davon gelassen haben. Allein die beinahe vierwöchige Verschiebung der Konsole hätte uns schon vor dem Start dicke Knüppel zwischen die Beine geworfen. Zu Spieleangebot, Marketingkampagne und Onlinefähigkeiten wollen wir uns erst gar nicht weiter äußern. Außerdem platzt unser Heft, bei allem was Nintendo in naher Zukunft so zu bieten hat, ohnehin bald aus den Nähten.

Da halten wir es doch lieber wie Electronic Arts: Warum sich auf unkalkulierbare Risiken einlassen, wenn man sich statt dessen mit Arbeiten beschäftigen kann, die Spaß machen und Erfolg versprechen.

In diesem Sinne bis zum nächsten Heft.

**MARTIN MIRBACH
&
FLORIAN SEIDEL**

64

News-Flash

Neue
Peripherie-
Geräte •
Aktuelle News-
Meldungen



Speicherchip erlaubt Mega-Geschwindigkeit

DOLPHIN

AUF DEM WEG ZUM SIEG

Nintendo hat unlängst einen weiteren technologischen Fortschritt bekanntgegeben. Hinter der kryptisch anmutenden Bezeichnung 1T-SRAM verbirgt sich eine superflotte

Speichertechnologie von MoSys, die direkt in den Art-X Grafikchip integriert wird. Vorteil: maximale Geschwindigkeit! Nintendo verspricht, daß der Chip durch die Speichereinheit schneller sein wird als Dreamcast und PlayStation 2, teilweise sogar schneller als einige der aktuellen PC-Prozessoren. Durch die große Speicherdichte von 128 MBit ermöglicht der Chip darüber hinaus größere Texturen und mehr Details. Kurzum: Die Spielwelten dürften so realistisch werden wie nie zuvor.

Weiterhin wurde bekannt, daß Acclaim bereits ein Entwickler-Kit



besitzt und die ersten Engines probelaufen läßt. Eine Unterstützung seitens renommierter Hersteller ist also garantiert. Der Dolphin weckt aber nicht nur Interesse bei Spielefirmen, auch die HiFi-Industrie scheint Gefallen an Nintendos neuer Technologie

Wird Panasonics DVD-Player, der von der Dolphin-Technik angetrieben wird, auch so schnuckelig aussehen?

gefunden zu haben. So soll der Matsushita-Konzern, von dem das DVD-Laufwerk im Dolphin stammt, unter seiner Marke Panasonic einen DVD-Player mit integrierter Dolphin-Technologie vorbereiten.



NEUE Game Boy Advance mit Internetzugang GENERATION DES GAME BOY

Während über den Game Boy hierzulande dank Pokémon eine neue Verkaufswelle hereinbricht, haben sich die Gerüchte über eine Weiterentwicklung des Erfolgsmodells bewahrt. Unter dem Arbeitstitel Game Boy Advance entsteht ein Gerät, das von 32 Bit angetrieben wird und über ein Mobiltelefon mit dem Internet verbunden werden kann. Damit kann der Benutzer Spiele herunterladen, E-Mails austauschen oder an Multiplayer-Spielen teilnehmen. Der 32-Bit-RISC-Prozessor wird von der britischen Firma ARM Corporation entwickelt, die

bereits einige CPUs für Handys hergestellt hat. Im Lieferumfang wird ebenso eine digitale Kamera enthalten sein, die es den Spielern ermöglicht, ihre Bilder via E-Mail zu verschicken oder in Spiele einzubauen – wodurch Mehrspielerpartien ungleich persönlicher werden könnten.

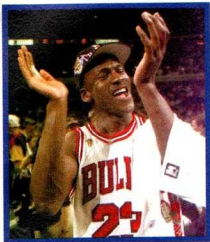
Der Verkaufsstart beginnt im August 2000, wie gewohnt in Japan; wenige Wochen später sollen dann Amerikaner und Europäer in den Genuß der tragbaren Zockkiste kommen. Für die Spieleunterstützung sorgt neben Nintendo auch Konami. Beide Firmen arbeiten zusätzlich an einer Software, mit der sich der neue Game Boy mit dem Dolphin verbinden läßt. Die

Die Technik

Für alle, die's genau wissen wollen: Welche Technologie steckt im neuen Game Boy?

Prozessor:	32-BIT RISC CPU (Kern von ARM) reflektierendes TFT-Farb-LCD
LCD:	
Bildschirmgröße:	40,8 mm x 61,2 mm
Auflösung:	240 x 160 Pixel
Maximale Farbanzahl:	65.000
Abmessungen:	ca. 80 x 135 x 25 mm
Gewicht:	140 g
Stromversorgung:	2 AA Alkaline-Batterien
Lebensdauer Batterie:	20 Stunden Spieldauer ohne Unterbrechung

Möglichkeiten, die dadurch entstehen, sind gigantisch: Savegames austauschen oder per Mail verschicken, Pokémon auf dem Dolphin hochzüchten und im Schulbus gegen andere antreten lassen und, und, und.



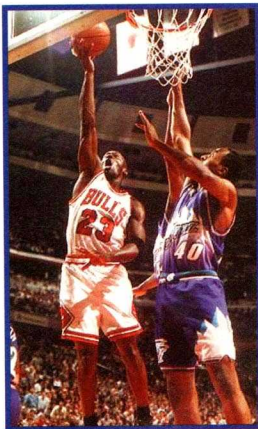
Ein Grund auch für uns, in die Hände zu klatschen: Michael Jordan beendet in NBA 2000 seine Videospiel-Abstinenz.

Gleich zwei Superstars für NBA Live 2000

Tim Duncan hat heuer seine zweite NBA-Saison erfolgreich hinter sich gebracht und wird von vielen Kritikern als bester Spieler der amerikanischen Profiligen angesehen. Duncan steht kurz davor, Michael Jordan vom Thron zu stoßen. Ein guter Fang für EA Sports, denn der Superstar zielt den Karton der Millennium-Version von NBA Live. Aber nicht nur das. Noch jemand grinst uns von der NBA Live 2000-Verpackung entgegen. Kein geringerer als Michael Jordan! Seine Rückkehr in die Welt der Videospiele wird von EA Sports zusätzlich mit der Aufschrift "Jordan is back" gefeiert. Bisher war es für die Spieleindustrie immer schwierig gewesen, an die Rechte für die Abbildung Jordans zu gelangen. Über Jahre hinweg mußte sich der Spieler mit einem Jordan-Double mit der Trikotnummer 24 zufrieden geben, lediglich ein PC-Spiel (Jordan in Flight) wartete mit dem weltberühmten Basketballer auf. Doch nun ist dieser Mißstand ad acta gelegt. In NBA 2000 ist "Air" Jordan anfangs noch versteckt. Wer ihn jedoch in einer Partie Mann gegen Mann besiegt, darf ihn danach für Meisterschaften, Playoffs oder Freundschaftsspiele einsetzen.

Weniger erfreulich ist die Tatsache, daß die N 64-Version an einer anderen Stelle kassiert wurde. Die Fassungen für PC und PlayStation bieten die Möglichkeit, Teams mit alten NBA-Superstars wie Magic Johnson oder Kareem Abdul Jabbar aufzustellen. Zum Ärger aller Nintendo 64-Freunde aber wurde diese Option für unsere Lieblingskonsole rigoros gestrichen. Grummel, grummel.

GLÜCK MAL, WER DA DRIBBELT!



Nicht umsonst trägt er den Spitznamen Michael "Air" Jordan.



Indiana Jones kehrt zurück!

Da George Lucas, Steven Spielberg und Harrison Ford momentan noch durch anderweitige

Projekte abgehalten werden, verzögert sich ein neuer Film mit Indiana Jones um ein paar Jährchen. Wenn also alles glatt läuft und die Star Wars-Episoden 2 und 3 abgedreht sind, ist 2005 die Zeit reif für Indy Jones. Ein Drehbuch

wartet nämlich schon seit drei Jahren darauf, verfilmt zu werden.

Rappender Schauspieler

Nein, nicht Will Smith, sondern Ice Cube wird die Hauptrolle im ShadowMan-Film spielen und als

Co-Produzent die Organisation durchführen. Drehbeginn für die Verfilmung von Acclams Gruselstreifen ist voraussichtlich Frühjahr 2000.



NEWS-
SCHNIPSEL

Die Gerüchteküche brodelt und brodelt...

● Kaum ist der erste Teil erschienen, werfelt Acclaim schon an der Fortsetzung zu ShadowMan. Für die Entwickler stand bereits zu Beginn der Programmierarbeiten am ersten Teil fest, daß ShadowMan mindestens drei Teile umfassen wird – jedenfalls wurde die Story als Dreiteiler verfaßt. Man munkelt, daß das Spiel gleich für den Dolphin erscheint, sofern die Konsole wirklich im Jahr 2000 in den Handel gelangt.

● Noch einmal Acclaim: Der Spielehersteller hat sich erneut einen lustigen Titel fürs Entwicklungsteam geangelt: X-O-Manowar.

● Was ist dran an dem Gerücht, daß Konami nach Castlevania und Major League Soccer kein weiteres N 64-Spiel mehr herausbringen will? Nicht viel, denn es gibt noch Goemon. Allerdings handelt es sich dabei nur um ein japanisches Brettspiel namens Sugoroku.

● Aus den weiten Prärien der USA hört man munkeln, daß bald ein Nintendo 64-Spiel als Pay-Per-View-Special erscheint. Um welchen Titel es sich dabei handelt, ließ sich leider nicht in Erfahrung bringen. Wir sind zumindest gespannt.

FUßBALL
VOR, NOCH
EIN TOR!

Verzögerung beim
Major League Soccer

Wartet Du schon ungeduldig auf ein neues Fußballspiel für das Nintendo 64? Wir auch! Doch leider hat Konami die Veröffentlichung des *Major League Soccer* bis zum Frühjahr nächsten Jahres verschoben. In Japan wurde allerdings bereits das japanische Pendant, *J-League Perfect Striker 2*, auf den Markt gebracht. Beide Spiele sollen ziemlich identisch sein und ein verbessertes Mannschaftsmanagement und mehr Einstellungsmöglichkeiten bieten. Bevor das Spiel jedoch deutsche Gefilde erreicht, vergehen wohl noch einige Monate. In Schweigen hüllt sich auch Electronic Arts darüber, wann *FIFA 2000* für die Konsole erscheinen wird. Somit heißt es für uns: abwarten und Ran schauen...

ENDLICH: DAS
N 64-MODEM!

So sieht's aus

Auf der diesjährigen Spaceworld-Messe konnte man so einiges von Nintendo über Randnet und den 64DD-Drive-Zusatz erfahren. Auch das N 64-Modem, das im Randnet/64DD-Paket enthalten sein wird, wurde den Besuchern vorgeführt. Es hat gerade mal die Größe eines Moduls und paßt in den oberen Anschluß des N 64. Vom Modem, das mit Nexus-Software betrieben

Einstecken und loslegen – die Handhabung des Modems dürfte kein Problem sein.

wird, verläuft ein Kabel zum Telefonanschluß. Ein Online-Zugriff bleibt allerdings nur den 64DD-Spielen vorbehalten.

Da die Software direkt von der Cart kommt, ist es nur möglich, 64DD-Spiele zu spielen. Wenn Du schon auf dem Weg in den Laden bist, müssen wir Dich leider zurückrufen, denn das Modem-



Paket bleibt bislang nur Japanern vorbehalten. Ob das Gerät auch auf den deutschen Markt kommt, hat der Hersteller noch nicht verraten.

DAS JAPANISCHE
SPLUKSCHLOSS

Mysterious Dungeon von Chun Soft

Aus der Tüftlerwerkstatt Chun Soft ist die Nintendo 64-Version von *Mysterious Dungeon* auf dem Weg zu uns. Das Spiel ist die fünfte Folge der *Fushigina Dungeon*-Reihe und wird unter dem Namen *64 Fuurai no Shiren* oder *64 Shiren the Wanderer* erscheinen. Später soll auch noch eine Game Boy-Version folgen. Nintendo hatte bereits vor zwei Jahren angekündigt, daß ein *Mysterious Dungeon*-Spiel für 64DD in Arbeit sei. Nun rückt der Veröffentlichungstermin immer näher. Anfang nächsten Jahres soll zunächst die Nintendo 64-, etwas später dann die Game Boy-Version erscheinen.

Bisher weiß man noch nicht viel über die N 64-Fassung, da das Spiel in der Entwicklungsphase steckt. Auf jeden Fall kannst Du Dich auf altbekannte Figuren aus früheren Folgen freuen. Ein Teil der Aufgaben des Spiels wird darin bestehen, ein Schloß zu errichten. Koichi Nakamura von Chun Soft meint dazu: "Es ist schwierig, wirklich große Neuerungen bei der Game Boy-Version zu machen. Für den N 64 möchten wir allerdings die komplette Reihe verbessern."



Die Charaktere sehen richtig knuddelig aus, gel!



Rock den Dino

Eine weitere Filmadaption eines Videospiel-Comics ist im Gespräch. Gene Simmons von

der 70er-Rockgruppe Kiss befindet sich in Gesprächen mit New Line Cinema, um Turok the Dinosaur Hunter auf die Leinwand zu bringen. Auch der aktuelle New Line-Film Detroit

Rock City wurde von Simmons coproduziert. Ob er bei Turok als Produzent arbeitet, gar eine Rolle übernimmt oder lediglich die Musik beisteuert, ließ sich noch nicht herausfinden.

DONKEY HAT DURST

Hierzulande spielen nur Coca Cola und Pepsi eine Rolle, in den USA gehört auch Dr. Pepper zu den führenden Anbietern von Softdrinks. Just mit diesem Hersteller hat Nintendo ein Abkommen über gemeinsame TV-



Werbung beschlossen.

Gleichzeitig mit den Donkey Kong 64 Spots wird im Land der unbegrenzten Möglichkeiten auch ein 30-sekündiger Dr. Pepper-Spot laufen, in dem unser Lieblingsaffe an der Limoflasche nuckelt. Und auf den Etiketten der Flaschen wird es ein Gewinnspiel geben, bei dem N 64-Konsolen samt Donkey Kong-Modul als Preise winken. Hoffentlich findet sich auch bei uns ein ähnlich starker Werbepartner...



GLUHWURMCHENS GANGSTERJAGD

Kriminalistisches Gespür gefordert

Athena, die Macher von *Dezaemon*, werden Ende Oktober eine Fortsetzung ihrer Super-Famicom-Krimis für Game Boy und Nintendo 64 veröffentlichen. Beide Spiele – *Yakouchu GB* und *Yakouchu II: Murder at Sea* – versuchen, die Lücke zwischen Buch und Videospiel zu schließen. So soll der Spieler zunächst eine Geschichte auf dem Bildschirm lesen und erst anschließend handeln. Die Hintergrundgrafiken und der atmosphärische Soundtrack sollen die Entscheidungen

des Spielers beeinflussen

Beide Krimis spielen auf Kreuzfahrtschiffen im Ozean. In der Nintendo 64-Version ist das Schiff ein seltsamer Kasten namens Pandora, in der Variante für Game Boy die eher friedlich ausschauende Diana, auf der das *Yakouchu*-Gluhwürmchen in Aktion tritt. Erwarte auf dem N 64 eine eindrucksvolle Grafik mit realistischen Fotos und netten Zwischensequenzen, die die Schlüsselszenen der Story darstellen.

Bean spielt Boromir

In der kommenden Herr der Ringe-Trilogie wird Sean Bean die Rolle des Boromir übernehmen. Bean, der dem Publikum am besten bekannt

ist als James Bonds Kumpel 006 in *Golden Eye*, spielt den menschlichen Sohn des Denethor aus Gondor, der als guter Freund der Hobbits in die Macht des Ringes gerät.

X-Men und die Zyklopen

Anders als angekündigt, wird Loren Dean im nächsten X-Men-Film keinen Zyklopen mimen.

NEWS-FLASH 64 Power CHARTS

KOMMENTAR:

Es scheint der Monat von Westwood zu werden. *Command & Conquer* schlägt nicht nur mit C&C 3 alle Verkaufsrekorde auf dem PC, auch Nintendo-Spieler waren vom Strategiefieber angesteckt, und das, obwohl uns der erste Teil "nur" 85 Prozent wert war. Dafür ebbt die *Star Wars*-Euphorie so langsam ab – *Racer* fiel auf die 4., *Rogue Squadron* auf die 8. Was Titel wie *Holy Magic Century* und *Knife Edge* in den Top 20 suchen, bleibt uns ein Rätsel.

● Neu, ▲ Rauf, ▼ Runter, ◆ Stabil.

DIESEN MONAT	LETZTEN MONAT	SPIELNAME	VERTRIEB	64 POWER WERTUNG
● 1	-	Command & Conquer	Nintendo	85 %
▲ 2	12	Mario Party	Nintendo	86 %
● 3	-	F1 World Grand Prix 2	Nintendo	90 %
▼ 4	1	Star Wars: Episode 1 Racer	Nintendo	91 %
● 5	4	The Legend of Zelda	Nintendo	98 %
▲ 6	10	Castlevania	Konami	88 %
● 7	-	Holy Magic Century	Konami	67 %
▼ 8	3	Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo	89 %
▲ 9	15	Turok 2	Acclaim	94 %
● 10	-	Knife Edge	Mitsui	38 %
● 11	-	WCW vs NWO Revenge	Konami	87 %
● 12	9	Banjo & Kazooie	Nintendo	94 %
● 13	-	V-Rally	Infogrames	88 %
● 14	-	Mission Impossible	Infogrames	87 %
● 15	-	International Superstar Soccer 98	Konami	95 %
▼ 16	2	FIFA '99	EA Sports	94 %
▼ 17	7	Vigilante 8	Activision	78 %
▼ 18	-	F-Zero X	Nintendo	90 %
▼ 19	13	Beetle Adventure Racing	EA	90 %
● 20	-	Yoshi's Story	Nintendo	87 %

Gamewatch

Willkommen zur monatlichen Übersicht aller Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden. Ja, das sind eine ganze Menge Titel, aber freu' Dich bloß nicht zu früh – meistens werden die Spiele sowieso später veröffentlicht, als eigentlich geplant. Trotzdem bemühen wir uns natürlich, so genau wie möglich zu sein. Die deutschen Daten haben wir übrigens noch mal extra hervorgehoben.

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

KÜRZLICH ERSCHIENEN

Army Men: Sarge's Heroes	US	Sep
Carmageddon 64	DT	Sep
Duke Nukem: Zero Hour	DT	Sep
Gauntlet Legends	US	Sep
Hot Wheels	US	Sep
Mario Golf	DT	Sep
Michael Owen's WLS 2000	DT	Sep
New Tetris	DT	Sep
Racing Simulation: Monaco GP	DT	Sep
Rat Attack	DT	Sep
ReVolt	DT	Sep
Roadsters Trophy	DT	Sep
Shadowman	DT	Sep
Tonic Trouble	DT	Sep
World Driver	DT	Sep

OKTOBER

Asteroids Hyper 64	DT	Okt
DethKarz	DT	Okt
DethKarz	US	Okt
Earthworm Jim 3D	US	Okt
Gek 3: Deep Cover Gecko	DT	Okt
Hybrid Heaven	DT	Okt
Jet Force Gemini	DT	Okt
NFL Blitz 2000	US	Okt
Rainbow Six	DT	Okt
Rayman 2	DT	Okt
Space Invaders	US	Okt
Turok: Rage Wars	DT	Okt

NOVEMBER

40 Winks	DT	Nov
Armormines	DT	Nov
Battlezone 64	DT	Nov
Battletanx 2	US	Nov
Blues Brothers 2000	DT	Nov
Daikatana	DT	Nov
Destruction Derby	DT	Nov
EPGA Golf	DT	Nov
Gauntlet Legends	DT	Nov
Major League Soccer	US	Nov
Nuclear Strike	DT	Nov

Ready 2 Rumble	DT	Nov
Ridge Racer Revolution	DT	Nov
Shadowgate Rising	DT	Nov
Vigilante 8: Second Offense	DT	Nov
Vigilante 8: Second Offense	US	Nov
Xena: Warrior Princess	DT	Nov
Worms Armageddon	DT	Nov
WWF Wrestlemania 2000	DT	Nov
Zelda Gaiden (64DD)	JP	Nov

DEZEMBER

Donkey Kong 64	DT	Dez
Sprocket	US	Dez
Resident Evil 2	US	Dez
Smash Brothers	DT	Dez
Top Gear Hyperbike	DT	Dez
Top Gear Rally 2	DT	Dez

2000

Banjo-Toonie	DT	2000
Castlevania Special Edition	DT	Feb
Die Hard	US	2000
Duck Dodgers	DT	Feb
Earthbound	DT	2000
Eternal Darkness	DT	2000
Excite Bike	DT	2000
Harrier 2001	US	Sep
Hydro Thunder	DT	März
ISS Millennium	DT	Jan
Mario RPG	DT	2000
Mini Racers	DT	2000
Ogre Battle 3	US	2000
Paperboy	DT	2000
Perfect Dark	DT	Dez
Pokemon Snap	DT	2000
Pokemon Stadium	DT	2000
Rica	DT	2000
Spider-Man	DT	2000
Starcraft	DT	Jan
Tazmanian Express	DT	März
Tetris Attack	DT	2000
Turok 3: Oblivion	US	2000
Twelve Tales: Conker 64	DT	2000
X-Men	US	2000
Zelda Gaiden	DT	2000



Army Men: Sarge's Heroes



Harrier 2000



Armormines



Duck Dodgers

UNBESTÄTIGTE TERMINE

3Sixty	US
4x4 Mud Monsters	US
Airport Inc	DT
Alien Saga	US
Alone In The Dark 4	DT
Animaniacs Ten Pin Alley	US
Bassmasters 2000	DT
Caesar's Palace	US
Cenzo's Carnival Adventure	US
Daikatana	US
Derby Stallion 64	JP
Dragon Sword	DT
Duck Dodgers	US
Earthworm Jim 3D	DT
Eternal Darkness	DT
Excite Bike 64	US
Extreme Sports 64	DT
FIA Formula 1	DT
FIFA 2000	US
Fighter's Destiny 2	US
Fire Emblem 64	JP
F-Zero Xpansion (64DD)	JP
Ghouls & Ghosts	DT
Harvest Moon	DT
Hercules	US
Hot Wheels	DT
Jeff Gordon X5 Racing	DT
Jet	JP
Jungle Emperor Leo	JP
Kirby 64	US
Kobe Bryant 2	US
Knockout Kings	DT
Knockout Kings	US
Looney Tunes: Space Race	DT
Magic Flute	JP
Metal Gear	JP
Mortal Kombat: Special Forces	US
Mother 3	JP
Neon Genesis Evangelion	JP
Ogre Battle 3	DT



Polaris Snocross	US
Puma Street Soccer	DT
Quest 2	US
Rainbow Six	DT
Rally Masters	DT
Rev Limit	DT
Ridge Racer Revolution	US
Road Rash 64	DT
Robocop	US
Rollerball	US
Rollerball Soccer	DT
Sim City 2000	DT
Sim City 64 (64DD)	JP
Snowboard Kids 2	DT
South Park: Chef's Luv Shack	DT
South Park Rally	DT
Spooky	US
Spy Hunter	US
Sydney Olympics 2000	US
Tazmanian Express	US
Thornado	US
Thrasher: Skate And Destroy	US
Tiger Woods 2000 PGA Golf	DT
Top Gun	US
Toy Story II	DT
Velocity	DT
WCW Mayhem	DT
Wetrix 2	DT
Wild Waters	DT
Win Back	DT
The Young Olympians	US

12 DexDrive zu gewinnen!

Bei uns der in der Redaktion gehört das DexDrive inzwischen zur unentbehrlichen Grundausstattung. Unser Hardware-Onkel Thomas hat das Gerät in Ausgabe 5/99 ausgiebig unter die Lupe genommen und kam dabei zu folgendem Ergebnis: "Mit dem DexDrive hat Interact ein echtes As im Ärmel! Vor allem Vielspieler kommen mit diesem Gerät voll auf ihre Kosten. Das DexDrive können wir uneingeschränkt empfehlen."

Damit auch ihr in den Genuß dieses exzellenten Stück Hardware kommen könnt, haben wir Interact ein volles Dutzend DexDrive aus den Rippen geleiht. Alles was Du tun mußt, ist folgende Frage zu beantworten:

Wieviel kostet ein DexDrive (unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers), wenn Du es im Handel kaufen mußt und nicht in diesem Preisausschreiben gewinnst?

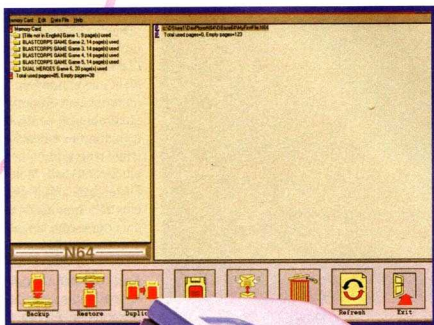
Schreibe Deine Antwort an:

**64 Power
DexDrive
Postfach 3161
48581 Gronau**

Einsendeschluß ist der
31. Oktober 1999 (Datum des Poststempels). Bei mehr als zwölf richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist dabei ebenso ausgeschlossen wie die Teilnahme von Verlagsangestellten und deren Angehörigen.

Viel Glück!

INTERACT



Postfach

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

12

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

E-Mail: posthuette@aol.com

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

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

YOOHOO!

Völlig schockiert von der Verschönerung des Sega Dreamcast versuche ich dennoch mit ruhigem Verstand auf Eure Mails einzugehen. Unser Freund Gökhan hat in der letzten Ausgabe mal wieder für reichlich Zündstoff gesorgt. Dafür kriegt er es von Euch diesmal ganz dicke! Tja, die Konsolenkriege haben (fast) ein Ende gefunden – zumindest hier – und jetzt ist schon das nächste Opfer für den Krieg da. Ich verhalte mich neutral und beobachte schmunzelnd, was Ihr dazu und über den Rest der N64-Welt zu sagen habt!

**EUER LEVELLEDGEGNER
ONKEL TOM!**

Mr. Bad Frosty

Hallo!

Wie sich das so gehört, schreib ich Euch auch mal ein Mail. Ihr seid wirklich toll (noch mehr), außer bei den Fighter-Games stimmt ich Eurer Bewertung zu. *Art of Fighting Twin* (*Flying Dragon*): Hier stimme ich der Prozentualbewertung zu, aber daß es langweilig ist, muß jeder für sich selbst entscheiden. *Bio Freaks*: Gehört indiziert, ist brutal und man fliegt die ganze Zeit in der Luft herum. *Clayfighter 63 1/3*: Hier bin ich mit Euch überhaupt nicht einverstanden. Ich war schlecht voreingenommen von diesem Spiel, als ich es im Laden ausprobierte, da ich Eure Bewertung kannte. Klar, es bietet nur einen Spielmodi und als Einzelspiel ist es langweilig. Aber als Multiplayer ist es doch ein Riesenspaß. Meine Bewertung... Gesamt: 63%, Einzel: 40%, Multi: 80%. Ich hatte Schwierigkeiten einen Partner für das Spiel zu finden, aber nachher waren vier von fünf begeistert.

Rancord

Anm. v. Onkel Tom: *Art of Fighting Twin* hat deshalb eine so relativ schlechte Bewertung bekommen, weil es sich zu schnell durchspielen läßt. Ich hatte es damals beim ersten Versuch geschafft! Ein Spiel muß auch auf längere Hinsicht noch interessant sein. Die Ausgabe dafür muß sich schließlich auch lohnen.

Krieg gegen PSX- Fan Gökhan Kuk

Hi Onkel Tom!

Dies ist unser erster Brief an Dich und das 64 Power-Team. Jetzt zur üblichen Schleimerei: Ihr macht das beste Mag aller Zeiten und seid echt spitze. Ich kaufe das Heft schon seit der Ausgabe 1/99. Nun zu unserem Thema. Findet Ihr das nicht beleidigend, solche Briefe, wie die von Gökhan Kuk überhaupt zu bekommen?! Dies ist doch ein 100%iges N64-Heft, wo man höchstens die PSX oder andere Konsolen in den Dreck ziehen darf, aber nie den N64! Wieso druckt Ihr eigentlich solche Beleidigungen wie von N64-Hasser Gökhan Kuk?

Marco Marquardt und Benjamin Bäuerle

Anm. v. Onkel Tom: Jeder soll das Recht haben sich zu Wort melden zu können. Und das, was der Herr Kuk dort verzapft hat, ist nicht nur für uns lustig und interessant, sondern stößt auch auf das Interesse unserer Leser. In unzähligen Leserbriefen wurde auf die Reaktion von Herrn Kuk eingegangen. Bemerkenswert!

Geschleime und DVD

Moin, Moin Onkel Tom! Das ist ein klassischer Leserbrief an eine supermegaaffengeile Nintendo 64-Zeitung. Zuerst einmal das Geschleime, das eigentlich überflüssig ist, denn Ihr wißt, daß Ihr die Besten seid. Wie dem auch sei, ich schmiere Euch trotzdem nochmal Honig ums Maul. Ihr seid die Besten, die Tollsten, die Aktuellsten, die Witzigsten und einfach die Informativsten. Ich bin begeistert von Eurem Mag. So, nun zu meinen Fragen:

1. Kann das Projekt Dolphin von Nintendo DVD-Videos abspielen?
2. Ein Verbesserungsvorschlag: Wie wäre es, wenn ihr ein Kreuzworträtsel bringen würdet? So mit Soft- und Hardware-Namen.

Robert

Anm. v. Onkel Tom: Danke für das Lob!

1. Nein, laut einem Statement von Nintendo-Präsident Lincoln aus den Staaten wird der Dolphin nicht in der Lage sein DVDs abzuspielen. Siehe Newsmeldung in Ausgabe 9/99.
2. Ist Dir die Gamewatch denn nicht schon rätselhaft genug?

Fragen, die interessieren

Hallo Ihr!

Erst einmal ein riesiges, fettes, cooles, geniales Lob an Euer Magazin. Ich lese es jetzt schon beinahe zwei Jahre lang und bin jedes Mal wieder erstaunt was für Spiele es seit neustem wieder auf den Markt gibt. Ich habe ein großes Anliegen bei Euch. Könnt Ihr nicht vielleicht ein Riesenreview über *Perfect Dark* bringen, denn Ihr habt im Magazin 7-8/99 geschrieben, daß Ihr noch etwas darüber bringen wollt. Bitte.....Bitte.....!

Nun noch ein paar Fragen an Euch:

1. Könnt Ihr mir erklären was ein "Xploder" ist?
2. Sind die US- Spiele brutaler als die deutschen? Macht so weiter und bleibt cool.....

Benjamin Müller

Anm. v. Onkel Tom: Natürlich stellen wir *Perfect Dark* in einem großen Review vor, wenn es fertig ist. Aber es ist noch nicht fertig – noch nicht! Ihr seid selbst gespannt wie ein Flitzbogen und können den Test kaum noch abwarten.

1. Beim Xploder handelt es sich um ein sogenanntes Schummelmodul. Für die PlayStation hat sich das Gerät schon als

tauglich bewiesen, jetzt kommen auch N64-Besitzer in den Genuß neuer Privilegien. Das Gerät wird zwischen Spiele-Cartridge und N64 gesteckt und läßt sich auf Knopfdruck aktivieren. Jetzt hast Du die Wahl, selbst Cheatcodes einzugeben, die vorgeschalteten zu übernehmen oder gar per PC-Link neue Codes in das System zu schleusen. Natürlich kann das Modul noch mehr.

2. In der Regel nicht. Einige Spiele werden jedoch dem deutschen Markt angepaßt. So war es beispielsweise bei *Turok* der Fall, daß sämtliche menschlichen Gegner für Deutschland durch Roboter ersetzt wurden. Auch bei *Turok 2* fließt "nur" grünes Blut und es fehlt eine der brutalen Waffen.

Shadowman

Hallo Onkel Tom,

ich bin auch der Tom :))! Ich lese Euer Magazin seit der ersten Ausgabe. Bevor die 64 Power erschien, habe ich die "piiliep" gelesen.....aber Euer Mag ist einfach besser (schleim, schleim). Ich bin mittlerweile 33 Jahre alt, also ein Nintendo-Gruffie. Ich bin seit 1990 absoluter Nintendo-Fan. Ich besitze alle Nintendo-Konsolen. Meine Lieblingsspiele sind: alle *Mario*- und *Zelda*-Spiele.

Wann erscheint eigentlich ein richtiger Bericht über *Shadowman*? Über *Duke Nukem* hat Ihr schon im Juni berichtet (mit Bewertung).

Übrigens, Deine Posthütte ist super. Auch die Kids, die Dir schreiben und Zeichnungen zusenden sind spitze. Meiner Meinung nach hat Nintendo die besseren und vor allen Dingen die anständigeren Fans als Sony. Nicht ganz ernst gemeint, aber manche "Blechscherbel"-Spieler sind ziemlich unverschämte und beleidigend Dir und uns gegenüber in den Zusendungen gewesen. Das halte ich für nicht angebracht. Das solltest Du in Deiner kleinen Kolumne mal erwähnen, daß man "Kritik" auch ohne Beleidigungen üben kann.

Weiterhin alles Gute Dir und Deinem gesamten Team von der Nintendo 64 Power!

Tom di Tom

Anm. v. Onkel Tom: Schönen Dank! Ein Testbericht über *Shadow Man* findest Du in dieser Ausgabe.

Konsolenkrieg

Hi Onkel Tommy

(.....haha.....)!!
Erstmal möchte ich in dieser Mail Eure Tradition wahren und tüchtig rumschleimen: Ihr macht wirklich das absolut beste, abgefahrenste, megacoolste Mag des UNIVERSUMS! Ich bin gerade neu im Netz und da ist mir die Idee gekommen Dir, lieber Tommy, einfach mal eine Mail zu schreiben. Hier eine Frage:

Wo ist bloß diese wunderbar witzige Sache namens KONSOLENKRIEG geblieben? Ich weiß, daß Du mir für diese Frage glatt den Hals

umdrehen würdest, aber seien wir doch mal ehrlich: war es nicht wirklich spaßig in jeder Ausgabe die Argumente und die betreffenden Reaktionen zu lesen?

Sebastian

Anm. v. Onkel Tom: Aaaargh! Haltet mich fest!!! OK, ganz ruhig bleiben... natürlich darf auch weiterhin über die Vor- und Nachteile der einzelnen Konsolen diskutiert werden. Nur finde ich es reichlich sinnlos, wenn ständig Mails kommen, in denen nichts weiteres steht, als beispielsweise "N64 ist geil, PSX ist Dreck!". Ansonsten: Nur zu!

Fragen über Fragen, Teil 42

Hallöchen Onkel Tom!

Dies ist jetzt schon mein dritter Brief (Mail) an Euch und hoffe sehr, daß Ihr diesen endlich abdruckt. Jetzt muß ich zuerst mal ein dickes Lob an Euch richten. Ich lese insgesamt vier Zeitschriften und Eure ist mit Abstand die beste! So, genug des Lobes, jetzt zu meinen Fragen:

1. Du schreibst überhaupt keine Witze mehr über Klaus. Würst du gefeuert wenn du das noch mal machst?
2. Muß jemand wie ich, der seinem N64 treu bleiben will, befürchten, daß jeder nur noch über den (das?) Dolphin schreibt? Mit dem Super Nintendo war es jedenfalls so.

Macht weiter so!

Das stille Örtchen

Anm. v. lauten Örtchen:

1. Ich glaube die Frage erübrigt sich, wenn Du mal einen Blick ins Impressum wirfst.
2. Früher oder später wird der Dolphin dem N64 natürlich das Wasser abgraben. Doch ich bin mir sicher, daß auch Du ein Besitzer der neuen Konsole sein wirst. Von daher interessiert das Thema N64 vielleicht nur noch am Rande. Solange es das N64 gibt, werden wir Dich natürlich auch über die Spiele informieren!

Kuk mal wer da keift!

Hallo Onkel Tom!

Ich grüße nicht, ich brauche den Platz, um jemanden zur Schnecke zu machen. Was meint dieser zu lang geratene Mister Minipili (ich rede von dieser "piiliep" mit dem Namen Gökhan Kuk in Ausgabe 9/99) was er sei? Einfach meinen N64 zu beleidigen. Ich fordere dich zum Duell. Und noch was. Nintendo wird in den Wogen des Konsolenkampfes nicht untergehen; es wird wie ein stolzes Flaggschiff Sonys "Gaystation" 2 versenken. Na, piep noch mal Küklein!

Der GökhanKukHasser

Anm. v. Onkel Tom: Wow! Gleich zwei Kriege in einer Mail vereint – das gab's noch nie! Wir werden ja sehen, ob Nintendos Flaggschiff die PlayStation 2 tatsächlich versenken wird...

KURZ GESAGT

Project Dolphin

Ich lese Eure Zeitschrift regelmäßig. Aber als ich neulich von Project Dolphin hörte, ging mir das Messer im Sack auf. Kann das Ding schwimmen? So einen beschissenen Namen für eine Konsole habe ich noch nie gehört. Hätten sie die neue Konsole nicht N2000 nennen können? Bei uns in der Gegend wird schon darüber gelacht, ob der Dolphin eine Katzenfütterungsanlage hat, denn der N64 soll eine Babysprechanlage sein.

Matthias & Dominik

Anm. v. Onkel Tom: Wie der Name schon sagt, handelt es sich beim Dolphin wahrscheinlich auch nur um einen Projektnamen. Das N64 sollte ursprünglich auch Ultra 64 heißen.

Kuk und mehr

Hi Onkel Tom und der Rest des hochgeschätzten 64 Power-Teams,

Euer Mag ist echt das tollste, was es diesseits des Universums zu kaufen gibt. Auch ein Lob an Simon Andres aus Heft 9/99. Ich habe den Film auch schon ein paarmal gesehen und fände ein Game dazu auch nicht schlecht. Ich hätte da auch ein paar Ideen für ein Spiel, z. B. ein Bond Race. Bond hat in all seinen Filmen schließlich genügend Autos benutzt, um ein Parkdeck damit zu füllen und jedes hätte andere Waffensysteme. Raketen in den Frontscheinwerfer oder Laser in den Radkappen, wäre das nicht toll?

So, noch etwas zu den Herren Kuk und Vollmer aus Heft 9/99: Lieber Herr Vollmer, wenn Sie dieses Fachmagazin so derart schlecht finden, warum um Gottes Willen kaufen Sie es überhaupt? Ich kann mit Recht sagen, daß ich zu den 96% gehöre, die dieses Mag echt cool und Ihre Meinung voll daneben finden. (Anm. v. Onkel Tom: Alarm, Spekulation!)

Nun zu Herrn Kuk. Wie alt bist Du denn, daß Du noch wie ein kleines Kind mit Ausdrücken wie am "piiliep" lecken um Dich worfst? Beim nächsten Mal sag (schreib) in normalen Worten, was Dir nicht gefällt oder vielleicht sogar gefällt, sonst machst Du Dich doch nur lächerlich.

Patrick Kunath

Limonade (!)

Hey Tom!

Ich muß Dir leider eine schlimme Geschichte erzählen, die im Zusammenhang mit Eurer 64 Power steht. Also, es war der 25.8.99, ich lief nach der Schule zum Kiosk um die Ecke, kaufte mir Euer

super gutes Mag und ging fröhlich nach Hause. Als ich dort ankam, schüttete ich mir noch schnell ein Glas Limonade ein und setzte mich an meinen Schreibtisch. Ich schlug Euer Mag auf und blätterte zur Posthülle, um nachzuschauen, ob einer meiner 1000 Briefe (des letzten Monats) abgedruckt worden ist, doch was sah ich.....mein Brief war nicht dabei, daraufhin habe ich einen solchen Schreck bekommen, daß ich das Limonadenglas mit meinem Arm umschlug und daraufhin die ganze kleine Lampe auf mein Game Boy-Spiel *Mario Golf* lief. ... ich konnte es nicht mehr retten, es war kaputt. Ich hoffe, daß Ihr diese Mail wenigstens abdruckt, um alle Leser zu warnen.

Euer Mag ist trotzdem das beste, macht weiter so!

Mario aka Maribog9

Anm. v. Onkel Tom: Na super! Was haben wir jetzt darunter zu verstehen? Kauft keine 64 Power mehr, damit so etwas nicht geschieht? Trinkt nie mehr Limonade, denn das ist ungesund?

Dreamcast und andere Konsolen

Tag Ihr "64 Power-Rangers"!

Klar ist Euer Mag ein sehr gutes - sonst würde ich es mir ja nicht immer wieder kaufen. Dennoch möchte ich auch ein wenig Kritik anbringen, wohl wissend, daß Ihr das ja nicht so gerne hört. Da ich seit der Geburt Eures Mags ständig alle Ausgaben lese, war ich eigentlich sehr froh, daß die Art von Leserbriefen, wie beispielsweise "Sony ist doof - Nintendo toll!" endlich ein wenig abflaute. Klar schmünzte ich als PS-/N64- und zukünftiger DC-Spieler schon ein wenig, wenn ich so Briefe wie v. G. K. in der 9/99er-Ausgabe lese. Doch warum heult Ihr denn auch immer die Diskussion erneut an? Schon im Editorial kommen leicht hässliche Seitenhiebe auf Sony und SEGA. Sicherlich wird auch bei denen einiges falsch gemacht und das eine oder andere Wort an Kritik ist ja auch angebracht. Doch ob es nun bei der Vorstellung von "RE II" fürs N64 geht oder um die rein rhetorische Frage auf Seite 22 bezgl. dem DC als Zweitgerät - und wenn ja, warum? Diese Schelte ist doch nicht unbedingt notwendig. Als einer der glücklichen Erstkäufer des N64 weiß ich wohl noch die Zeit, als das N64 per 64 DM Anzahlung dann doch nicht rechtzeitig ausgeliefert wurde. Vom 64DD will ich ja mal nicht reden. Auch solche "Softwareperlen" wie *Superman 64* oder *Clayfighter* unterstützen nicht gerade das N64-Image. Aber soweit ich es noch weiß, waren beim Release des N64 nur drei Spiele (*SM 64*, *Turok*, *Pilotwings*) erhältlich. *SOTE* folgte mit *Mario Kart* etwas später. Das Rumble Pak erst mit *Lylat Wars* im Bundle. Da zeigt SEGA doch ein wenig mehr Präsenz, oder? Neben den von Euch vorgestellten Spielen erwartet uns ja noch das überarbeitete *Blue Stinger* und im Oktober *House of the Dead 2* nebst Lightgun. Auf ein solches Add-on warte ich

wohl noch bis zum Dolphin - fürs N64 kann ich diese Hoffnung leider begraben. Klar ist das N64 eine sehr gute Konsole und aufgrund der neueren Technik des DC's (Modem, kostenloser I-Net-Zugang etc.) ist ein Vergleich auch mehr als schwierig. Doch viele PC-Spiele-Konvertierungen aufgrund des Windows CE ("Zum Starten klicken Sie bitte 'Abbrechen'") werden noch für das DC folgen (Flugsimulationen, *Unreal* etc.). Auch die PS II hat trotz des Preises einen guten Ausgangspunkt. Immerhin kostete beim Release die PS I auch nicht weniger. Obwohl ich mich oft genug ärgere, daß Spiele wie aus heiterem Himmel wieder bezgl. des Releases nach hinten verschoben werden. Bin ich heilfroh, ein N64 zu besitzen und freue mich auch in der nächsten Zeit noch auf die TripleA-Titel von Rare & Co..

Oliver Mühleisen

Anm. v. Onkel Tom: Natürlich macht jeder Hersteller mal Fehler. Die Verschiebung des Dreamcasts lag aber nicht nur uns, sondern auch den Händlern und anderen Herausgebern von DC-orientierten Medien sehr schwer im Magen. Und daß diese Verschiebung so spät angekündigt wird, ist schon fast eine Frechheit! Nintendo stellte damals bei der Veröffentlichung des N64 am 1. März 1997 von vornherein klar, daß Vorbestellungen nötig sind, um überhaupt an eine Konsole zu kommen. Man kam mit der Produktion einfach nicht nach, machte da aber auch kein Geheimnis draus. Verstehe uns bitte nicht falsch: Natürlich mögen wir alle Konsolen! Innerhalb des Power-Teams gibt es auch noch leichte Unterschiede bei den Geschmäckern. Ich für meinen Teil kann es kaum abwarten das nächste DC-Spiel laden zu können.

Konsolenzukunft

Hallo Onkel!

Rate mal was! Ich hab doch glatt rausgefunden, daß Ihr die Besten seid! Aber nun zu meinem wirklichen Anliegen des Schreibens: Als ich den Brief von Christian las, dachte ich "Hey, woher weiß der, wie ich über *Zelda* denke?" Ich find's ja auch nicht schlecht, aber ääh.... den Rest hat Christian schon gesagt. Und jetzt mal ganz ehrlich, das Ding hat niemals eine bessere Grafik als *Turok 2*, obwohl auch hier einige Texturen nicht mit den grandiosen Effekten mithalten können. Wüßtet Ihr denn, daß die häßlichen, verwachsenen Texturen im Schattentempel (also *Zelda* und nicht *Turok 2*) an den Wänden Totenschädel darstellen sollen? Ich hab's durch Zufall entdeckt. Warum haben die Grafiker nicht ganz gewöhnliche Mauern gemacht? Meiner Meinung nach hätte das eine bessere Figur gemacht. Ach was, ich und meine Meinung. Jetzt habe ich Euch noch was zu sagen und zu fragen:

1. Nein, nein, nein! *Zelda 64* ist auch für ein Konsolenspiel nicht komplex genug, die hätten noch viel mehr reinstopfen können. Schaut Euch mal an, was die Programmierer von *Super Mario 64* (obwohl ein Großteil wahrscheinlich die selben waren) mit nur einem Viertel des

Speichers von *Zelda 64* alles verwirklichen konnten. Zeit hatten sie ja, von mir aus hätte sich das Spiel noch ein Jahr verspäten können.

2. Mir tut Sega leid, denn die werden bestimmt nicht als lachender Sieger beim Kampf um die beste Konsole des Millenniums hervorgehen. Habt Ihr schon mal ein Bild einer PSX2-Demo gesehen? Ich schon. Und die Jungens von Sony sind jetzt sogar bei Microsoft, dem weltgrößten Softwarefuzzi, gefürchtet, während Sega allen piep-egal ist. (Anm. v. Onkel Tom: Also daß sich Microsoft fürchten muß, glauben wir wohl wirklich nicht. Bisher war es immer so, daß der PC spätestens kurze Zeit nach Erscheinen einer neuen Konsole diese schon wieder in technischen Bereichen überholt hat.) Ich glaube mehr, daß Nintendo als lachender Sieger aus dem Rennen hervor geht. Und das nicht zuletzt wegen der satten 150 MHz mehr, als bei der PS2.
3. Wäre es möglich, daß Ihr beim Erscheinen des Dolphin immer eine DVD Eurem Heft beilegt, auf der Demos und Videos zu neuen Spielen drauf sind?

Mathias Herrmann

Anm. v. Onkel Tom: Wer am Ende als Sieger dasteht, kann diesmal echt nicht klar vorausgesetzt werden. Letzten Endes wird sich jeder einen Teil des Kuchens abschneiden können. Einige werden mit den Krümeln zufrieden sein. Zu Punkt 3: Man soll niemals nie sagen! Die Idee ist jedenfalls klasse, wenn auch nicht neu.

Dolphin

Tach auch, Tommy!

[Geschleime geschnitten - OT]

Ich bin eigentlich ein Fan von Nintendo aber Big N muß aufpassen, daß sie nicht zu F**k N werden, denn mit Ihrer neuen Konsole sollten sie auch ihren Superhelden ändern. Mit dem fetten Klempner sprechen sie die Kinder von 3-10 Jahren an, aber jeder weiß, daß die Käufer im Alter von 13-30 die größte Kaufkraft haben. Nintendo sollte sich an Lara Croft orientieren, denn das ist es, was pubertierende Kinder wollen, und keinen Mario. Sie sollten sich lieber einen abgewackelten Typen mit Lederjacke und Jeans zulegen.

Sebastian Gerske

Anm. v. Onkel Tom: Hm... Nintendo macht gerade Luigi für das nächste Jahrtausend fit. Mal gucken, was Marios Bruder so draufhaben wird.

Lob

Ich habe eine Anregung an das Lob, am Anfang des Briefes. In den ersten Ausgaben der 64 Power las ich so Sachen wie: "Ihr macht das beste Heft des Universums!" Später kam dann nur noch: "Das Lob lasse ich jetzt mal weg," oder: "Ihr seid die Besten, bla, bla, bla.....", oder: "Jetzt noch das Pflichtgeschleime:...."

In der Ausgabe 6/99 las ich, daß man sich

darüber aufregt, daß das Lob zu kurz komme, und schon geht das Geschleime wieder los. Merkt Ihr nicht, daß sich daraus ein Teufelskreislauf bildet? Also, liebe Lober oder nicht Lober: Wenn ich einen Brief an die 64 Power schreibe, dann denke ich, daß Tom daraus schließen kann, daß der Absender die 64 Power als bestes Mag empfindet, sonst würde er ja einem anderen Mag schreiben. (Schleimer! -TC) Mein Brief ist ja auch ohne Lob oder nicht Lob ausgekommen und wird deshalb (hoffentlich) auch abgedruckt.

Jetzt noch ein Tip an Tom: Wie wäre es, wenn Du am Anfang des Briefes einfach in Klammern Lob schreibst, ich lese nämlich das Lob oder nicht Lob langsam gar nicht mehr. Wenn ihr es wegläßt, könntet Ihr viel Platz sparen.

Matthias Jenny

Anm. v. Onkel Tom: Man kann wohl kaum immer davon ausgehen, daß alle die 64 Power als bestes Mag ansehen, nur weil sie mir einen Brief schreiben. Oft lassen wir schon die Lobessätze weg, aber warum sollten wir nicht voller Stolz präsentieren, wie Ihr unser Heft einschätzt? Ich werde mich in Zukunft bemühen, das Lob etwas zu verkürzen, was jetzt aber auch nicht heißen soll, daß wir keines mehr hören wollen!

Messebericht

Hallö Tom! Das muß man jetzt wirklich mal sagen: Eure letzte Ausgabe war ziemlich genial! Schön fett, guter Messebericht, Leser-Awards etc.. Doch eigentlich muß ich noch eingestehen, daß ich Euren letzten Messebericht ein bißchen besser fand. Und zwar fand ich es nicht so gut, daß Ihr diesmal nicht Eure Einschätzung offenbart habt. Warum habt Ihr nicht wie letztes Mal Eure "Lechzungen" eingesetzt? Wenn Du jetzt als Antwort sagen/schreiben willst, daß man das sehr gut aus dem Text zum Spiel lesen konnte, gilt das nicht. Weil, wenn man/ich/du/er/sie/es/wir/Ihr/sie sich nicht richtig für ein Spiel interessieren, man aber trotzdem wissen will, wie Eure Einschätzung ist, wären Zungen besser, als sich gelangweilt den Text durchzulesen. Nur meine Meinung!

Tobias Prinz

Anm. v. Onkel Tom: Ich denke mal nicht, daß Du Dir ein Magazin nur der Bilder wegen kaufst, oder? Wir versorgen Euch schon mit genug Bildmaterial, doch auf die Texte kommt es im wesentlichen an. Wenn Du anderer Meinung sein solltest, empfehle ich Dir die Bilderbuchabteilung für Kinder in der Buchhandlung Deiner Wahl.... aua, nicht hauen!

Silvereye

Tag Onkel Tom,

wie alle anderen sage ich Euch auch einmal, daß Euer Mag wirklich oberflächennagel ist und ich jede Ausgabe besitze und mir jeden Monat die neue Ausgabe kaufe. Der Preis ist absolut nicht

zu hoch, denn gute Qualität ist nunmal teuer. Die Lesercharts, der Nindex, die regelmäßige Gamewatch, die Reviews und überhaupt das ganze Mag ist voll stark.

Ich finde, daß unser Mr. Silvereye (Alexander Teves) in Ausgabe 7-8/99 nicht ganz klar ist im Kopf. Wenn man schon so eine saublere Frage stellt, sollte man auch eine saublere Antwort vertragen können. In der zweiten Hälfte seines Briefes schreibt er, daß er sich doch auch nicht lustig mache, wenn Ihr von der 64 Power das Spiel "Silvereye" nennt. Ich glaube der Mensch weiß nicht wie das mit der BPJS so läuft. Zum Schluß noch eine Frage! Was haltet Ihr von der Idee, Anfang nächsten Jahres (vielleicht auch früher) einen Wettbewerb zu veranstalten, bei dem man mit Euch nach Amerika fliegen kann, und mit Euch zur E3 geht? Na, was hältste davon?

Patrick Zeller

Anm. v. Onkel Tom: Daß Ihr immer gleich persönlich werden müßt... mannemann. Die Idee mit der E3 finde ich klasse, denn so könntet Ihr auch mal einen Eindruck davon gewinnen, daß der redaktionelle Besuch einer solchen Messe alles andere als ein Zuckerschlecken ist! Leute, das ist Streß pur!!! Tut Euch das nicht an! Zumindest nicht mit uns...

Shadowgate

Hallo, Onkel Tom!

Ich habe mir jetzt *Shadowgate 64* gekauft und in zwei Tagen durchgespielt. Wie Ihr auf eine 78 %-Wertung kommt, entzieht sich meinem Verständnis. Bei den Alternativen habt Ihr bedauerlicherweise nur *N64-Spiele* aufgelistet. Noch enger verwandt ist es vom Spielablauf wohl eher mit *King's Field 1 + 2* auf der PSX. *Castlevania* hat weder diese Spielweise noch die altmodische Grafik.

Also, ich würde *Shadowgate* höchstens 50 % bewilligen. Mehr ist zuviel. Ihr habt dieses Spiel zu hoch bewertet. Es ist flach, simpel, ohne Überraschungen, zu langsam, die ständig knarrenden Türen nerven mit der Zeit, und die Bibliothek, die man mit der Zeit mit sich herum schleppt, trägt auch nicht gerade zur Erheiterung bei.

Zu einzelnen Punkten im Artikel: Ein reinassiges Adventure ist das ganz sicher nicht. Meilensteine haben ganz andere Spiele gesetzt, aber nicht *Shadowgate*. Eigentlich hielt ich Euch für Profis, die zwischen guten und schlechten Spielen unterscheiden können. Aus *Shadowgate* hätte man viel mehr machen können. Negativ anzumerken ist auch das Fehlen des Modulspeichers (bei Rare und Nintendo selbstverständlich, auch bei 256 MBit wie bei *Zelda*), keine Rumble Pak-Funktion. Jetzt auch *Myst* und *Riven* mit hineinzu bringen, grenzt schon an Wahnsinn. Diese beiden PC-Spiele sind von Grafik und Spielbarkeit genial.

Ich hoffe nur, daß sich andere Hersteller an

diesem schlechten Spiel kein Beispiel nehmen. Auf dem N64 sollte die Grafik von *Super Mario 64*, *Banjo-Kazooie*, *DK64* und ähnlichen Hochkarätären absoluter Standard sein. Mir unbegreiflich, wie Kemco so ein Spiel auf dem N64 veröffentlichen kann. Das Spiel sieht aus, als ob es aus den 80er Jahren stammt.

Andreas Lindig

Anm. v. Onkel Tom: Bei den von Dir genannten Kritikpunkten gebe ich Dir zum Teil recht. Wir haben auch nie behauptet, daß *Shadowgate* ein "Meilenstein der Softwaregeschichte" ist. *Shadowgate* ist in der Hinsicht etwas Besonderes, weil es für das N64 bisher kein reinassiges Adventure gab. Natürlich können wir in diesem Fall *Castlevania* als Alternative angeben, da es eine ähnliche Atmosphäre aufgreift und viele Adventure-Elemente bietet. Nicht anzugeben sind PSX-Spiele wie *King's Field*, da wir ein reines N64-Magazin produzieren und auf PSX-Spiele nicht eingehen können. 78 % ist nun auch nicht gerade das Gelbe vom Ei. Klar, *Myst* und *Riven* (übrigens zwei meiner absoluten PC-Liebblings-Adventures!) wirken viel erwachsener, seriöser und technisch ausgefeilter. Auch wenn mir das Umblättern von gerenderten Standbildern nicht gerade ein "Ooh!" oder "Aah!" entlockt. Bedenke nur, daß wir es Kemco zu verdanken haben, daß sich überhaupt mal jemand um Spieler dieses Genres kümmert. Mit Sicherheit nur ein gutgemeinter Anfang...

Lesercharts-Gewinner

Hallo Onkel Tom!

Zuerst ein Mal ein großes Lob an Euch, Euer Heft ist das beste auf dem Markt! Ich kaufe es jeden Monat, und freue mich jedes Mal aufs Neue. Genug mit dem Geschleime und auf zur Tat!

Als ich mir die neueste Ausgabe der 64 Power (6/99) durchlas und bei der Rubrik Lesercharts angekommen war, bemerkte ich, daß der Gewinner des Super Pads der Gleiche war, der das Pad einen Monat zuvor gewonnen hatte. Wieso gewinnt er zwei Mal? Das ist unfair!

Ich würde gerne von Euch erfahren, wie das möglich ist. Auf jeden Fall würde ich mich freuen, wenn Ihr meinen Brief im nächsten Heft veröffentlichen könntet. So, jetzt muß ich Schluß machen. Alles Gute, und bleibt wie Ihr seid!

Serge Pierre-Kaiser

Anm. v. Onkel Tom: Tja, auch unser Layout macht mal Fehler. Der eigentliche Gewinner des Pads wurde inzwischen auch von uns benachrichtigt und daddelt derzeit wohl genüßlich mit seinem neuen Pad. Aber trotzdem: Es ist auch möglich, daß es zwei Mal den selben Gewinner geben kann. Letzten Endes braucht Ihr nur etwas Glück, denn der Gewinner wird von unserer Glücksfee (in diesem Falle ich) blind gezogen.



DER HELDENTRÄUMER RETTET VON HYRULE

In der 64Power 7-8/99 wurde Link zum Superhelden gekürt. Aber wer ist dieser Link eigentlich? Und vor allem: Wie viele gibt es davon?



Wenn man den antiken hylanischen Schriftrollen Glauben schenken darf, stiegen vor unendlich langer Zeit die mythischen Götter aus einem weit entfernten Nebel auf die Erde herab und schufen Leben und Ordnung. Die Göttin der Kraft brachte das Land, die Göttin der Weisheit die Wissenschaft und die Göttin des Mutes das Leben. Bevor sie die von ihnen gestaltete Welt wieder verließen, schufen die drei Göttinnen ein goldenes Dreieck, das bis heute unter der Bezeichnung "Triforce" bekannt ist. In diesem Artefakt hinterließ jede ein Stück ihrer selbst, jener unglaublichen Kraft, die fortan das intelligente Leben auf Hyrule leiten sollte.

Obwohl es ein lebloses Objekt war, hatte das Triforce die Macht, drei Personen mit unglaublichen Fähigkeiten und ehrfürchtenden Titeln zu versehen: Hüter der Stärke, Schützer der Weisheit und Richter der Tapferkeit. Von seinem Versteck im sogenannten Goldenen Land rief das Triforce ausgewählte Menschen zu sich, in der Hoffnung, daß sich jemand der Titel als würdig erweise.

Die Götter schufen sechs unterschiedliche Rassen, die fortan in der neuen Welt lebten: die fischähnlichen Zoras, die Steine essenden Goronen, die elfischen Kokiri, die dunkelherzigen Gerudo, die mysteriösen Shiekah sowie die edlen Hylianer.

Die Hylianer waren durch ihre enormen psychischen Fähigkeiten ganz hervorragende Zauberer und mit ihren langen, spitzen Ohren in der Lage gewesen, Nachrichten direkt von den Göttern zu empfangen. Obwohl die Hylianer ihr Wissen in ganz Hyrule verbreiteten, verschwanden sie mit der Zeit spurlos.

In Hyrule existieren bis heute viele hylanische Gebäude, die wiederholt in den Legenden erwähnt werden. Diese Gebäude, inzwischen sind es Ruinen, nur noch ein Schatten ihres ursprünglichen Glanzes, sind eng mit dem Triforce verbunden.

Viele suchten einst angestrengt nach dem Triforce – unter Wüstensand, im Gebirge, überall in ganz Hyrule. Bald jedoch schlug die harmlose Suche nach den Wurzeln der Völker in die Gier nach der Macht um, die das Triforce zu verheßen schien.

Um das Triforce vor einer niederträchtigen, machtbesessenen Person zu schützen, schuf ein Weiser namens Rauru den mit magischen Barrieren



IAFTIE FER RULE



HELD DES MONATS - LINK
FEATURE

64
POWER



The Legend Of Zelda
(NES, 1986)



Zelda 2: The Adventure Of Link
(NES, 1987)



► The Legend Of Zelda -
A Link To The Past
(SNES, 1992)

DIE ZELDA- SPIELE

Bisher gibt es sechs offizielle Zelda-Spiele, die alle unter der Federführung von Shigeru Miyamoto entstanden sind:



The Legend Of Zelda -
Ocarina Of Time (N 64, 1998)



▲ The Legend Of Zelda -
Link's Awakening
(GB, 1993)



The Legend Of Zelda -
Link's Awakening (GBC, 1999)



versehenen Tempel des Lichts, um den Eingang zum Heiligtum zu schützen.

Zoras

Jahre später fand der König der Gerudo, Ganondorf Dragmire, eine Möglichkeit, das mystische Siegel Raurus zu durchbrechen. Alles was er brauchte, waren drei heilige Steine – einer im Besitz der Kikiri, ein weiterer in den Händen der Goronen und schließlich ein letzter in der Obhut der Zora. Danach hätte er nur noch die Okarina der Zeit aus den Händen der königlichen Familie spielen müssen, um das Siegel zu brechen. Um an die Steine zu gelangen, vergiftete Ganondorf Dragmire den heiligen Baum der Kokiri, ließ Monster die Nahrungsquelle der Goronen belagern und veranlaßte die Entführung von Prinzessin Ruto, der Tochter von König Zora dem XVI. Danach besuchte er den König von Hyrule, um zu erfahren, welches Mitglied der Königsfamilie die Okarina besaß. Sein Plan war durchdacht und tödlich, doch das Schicksal meinte es nicht gut mit Ganondorf...



▲ In The Legend Of Zelda
hatte Link seinen ersten
Auftritt.

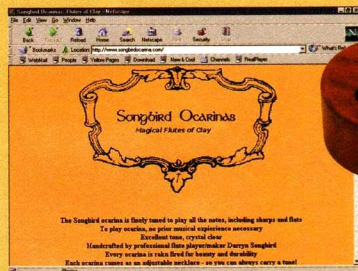


Okarinas

Nicht erst seit *The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time* spielen Okarinas in Hyrule eine große Rolle. Die Okarina war schon von jeher Links Lieblinginstrument. Aber auch im richtigen Leben gibt es Okarinas – und zwar schon sehr, sehr lange!

Bereits in der Steinzeit war die Okarina in Asien, Südamerika, Afrika und Europa verbreitet. Für gewöhnlich werden sie aus Ton hergestellt, aber auch Modelle aus Holz erfreuen sich äußerster Beliebtheit. Bei den südamerikanischen Maya waren sie ein wichtiger Bestandteil der Kultur, da sie zu speziellen Zeremonien verwendet wurden. Von dort brachten sie dann Reisende nach Europa, wo die Okarina im 19. Jahrhundert fast schon so etwas wie einen Siegeszug antrat, bevor sie wieder mehr und mehr in Vergessenheit geriet. Im zweiten Weltkrieg war das Instrument bei den amerikanischen Soldaten wegen ihres angenehmen Klanges sehr beliebt – man sagte ihr nach, sie könne die Moral ganzer Truppenteile heben.

In den 60er Jahren unseres Jahrhunderts revolutionierte der Engländer John Taylor die Bauweise der Okarinas durch ein neues 5-Finger-System, während David Hannauer rund 30 Jahre später das Tonspektrum des Blasinstrumentes abermals erweiterte, indem er ein zweites Daumenloch in seine Okarina bohrte.



Wer mehr über Okarinas wissen möchte, der sollte einfach mal bei www.songbirdocarina.com vorbeisurfen.



In den Wäldern der Kokiri lebte ein kleiner Junge namens Link. Er war ein Außenseiter, denn im Gegensatz zu allen anderen Kokiri hatte Link keine Fee als Begleiterin. Eines Nachts, nachdem Link wieder einmal von einem schrecklichen Alptraum geplagt wurde, kam eine Fee zu dem jungen Kokiri. Ihr Name war Navi, und sie erzählte Link von dem Großen Deku-Baum, der verflucht war und dringend Hilfe benötigte. Link beseitigte die Ursache der Leiden des heiligen Baumes, doch der Deku-Baum war bereits zu sehr geschwächt. Er übergab Link einen grünen Stein und wies ihn an, die Prinzessin im Schloß von Hyrule aufzusuchen. Dort wurde der Kokiri-Junge mit seinem Alptraum konfrontiert: der lieblichen Prinzessin Zelda und dem Bösewicht Ganondorf. Zelda übergab Link ihre Okarina und erzählte ihm von den gefährlichen Plänen Ganondorfs. Link müsse die Welt retten, indem er die beiden anderen heiligen Steine finde und mit Zeldas Okarina das Tor zum goldenen Land öffne.

Link tat, wie ihm geheißen, doch Ganondorf trickte den Jungen aus: Noch bevor der Kokiri das Portal erreichen konnte, überraschte Ganondorf den kleinen Helden und stahl das Triforce aus dem goldenen Land. Mit diesem Ereignis verlor Link das Bewußtsein, und als er wieder erwachte, war nichts mehr so wie zuvor. Böse Mächte strömten nach Hyrule,

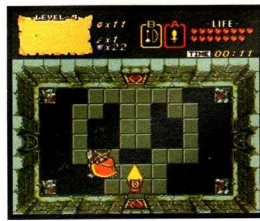
GEHEIME NEUAUFLAGE

Eines der wohl ungewöhnlichsten Projekte in der Videospielgeschichte startete Nintendo Anfang der 90er Jahre. Zu einer Zeit, als der Begriff "Download" in Deutschland fast unbekannt war, präsentierte der Branchenriese in Japan einen digitalen Pay-TV-Kanal namens "St GIGA". Das Besondere daran: Während der täglich dreistündigen Sendezeit konnten sich die Abonnenten neue Spiele und Cheats für ihr Super Famicom (also das japanische SNES) downloaden – vorausgesetzt, sie hatten sich zuvor das 14.000 Yen (etwa 200 Mark) teure Zusatzgerät "Satellaview" gekauft. Absolutes Highlight des Satellaview-Systems war eine komplett überarbeitete Version der ersten, klassischen Zeldas. Die Grafik wurde auf den Stand des SNES gebracht, der Sound entsprechend angepaßt, und einige Levels wurden ebenfalls rundermuert. Doch Zelda B5, so der Titel der Neuauflage, konnte nicht als komplettes Spiel heruntergeladen werden. Vielmehr wurde der Titel wie ein Fortsetzungsroman angeboten. Man konnte also Tag für Tag ein neues Dungeon, eine neue Stadt und ein neues Schloß downloaden – so lange, bis man schließlich das komplette Spiel im heimischen Wohnzimmer hatte.



▲ Wenn man diese drei Einzelteile mit einem Super Famicom kombinierte...

▲ ... hatte man ein funktionstüchtiges Satellaview-System zu Hause stehen.



▲ Zelda B5 war das strahlende Highlight des japanischen Satellaview-Projekts.



und vormals edle Ritter dienten plötzlich dem dunklen Herrscher Ganondorf. Der einstige König Hyrules versuchte, das Schlimmste zu verhindern, doch Ganondorfs Macht war bereits zu groß. Der Führer der Gerudo übernahm die Macht in Hyrule – und das Triforce, als lebloses Objekt unfähig, zwischen Gut und Böse zu unterscheiden, stützte Ganondorfs dunkle Pläne.

Sieben Jahre nachdem Ganondorf zum ersten Mal das Triforce berührte, erwachte Link wieder im Tempel des Lichts. Rauru, der Erbauer des Tempels, erläuterte die prekäre Situation und konfrontierte den inzwischen erwachsenen Kokiri mit seiner künftigen Aufgabe: Er solle die sieben Beschützer des Tempels finden und vereinen. Als Link Zelda, eine der Weisen, gefunden hatte, erzählte sie ihm, daß das Triforce inzwischen dreigeteilt worden war. Ganondorf besaß das Triforce der Macht, Zelda das der Wissenschaft, und Link war im Besitz des Triforce des Mutes.

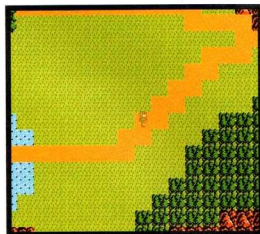
Link stellte sich seinem Schicksal und besiegte Ganondorf im Kampf. Der jedoch floh und verwandelte sich dank des Triforce in Ganon, den Prinzen der Dunkelheit. Aber auch den aussichtslos erscheinenden Kampf gegen Ganon konnte Link gewinnen, und schon wenig später brachen überall im Land die Befreiungskämpfe los.

Goronnen

Trotzdem herrschte wieder der alte König mit Hilfe des Triforce gütig über Hyrule. Als der Herrscher starb, wollte sein Sohn die Nachfolge antreten, konnte jedoch nicht alle drei Teile des Triforce finden. Ein mysteriöser Magier behauptete, Prinzessin Zelda, die jüngere Schwester des Prinzen, wußte mehr über die Sache. Der Prinz ließ seine Schwester befragen, doch die weigerte sich, irgend etwas zu sagen. Der Magier wurde daraufhin wütend und wollte Zelda mit einem Zauberspruch in einen ewigen Schlaf versetzen. Der Prinz erfuhr von diesem teuflischen Plan, kam jedoch zu spät. In seinem Zorn erschlug er den Zauberer und bahrte seine Schwester in einem Raum auf. Im Gedenken an diesen Vorfall ordnete er an, daß alle Mädchen der königlichen Familie fortan Zelda heißen sollten.

Ganon hatte Rache genommen und war nun wieder auf der Jagd nach dem Triforce.

Die folgenden Jahrhunderte waren friedlich, und so gerieten die alten Geschehnisse in Vergessenheit. Um so größer war der Schock, als plötzlich wieder Katastrophen über Hyrule hereinbrachen. Agahnim, ein fremder



Edelmann, trotzte Pest und Tod und wurde zum Helden des Reiches. Doch dieser Agahnim war niemand anderes als Ganon, der sich das Vertrauen des Königs erschlich und ihn kurze Zeit später tötete. Zelda, die Tochter des Königs, sandte eine telepathische Nachricht an Link, einen Nachfahren des großen Helden. Link machte sich sofort auf den Weg, die Prinzessin zu retten. Er fand sie in den Gängen unter dem Schloß und brachte sie in Sicherheit. Um Ganons Macht zu brechen, mußte Link drei Amulette finden. Während der Suche wurde Zelda von Ganon gefangengenommen und in die Dunkle Welt entführt. Link folgte den beiden, und nach mehreren Kämpfen gegen Ganon war Hyrule wieder ein freies Land.

Kokiri

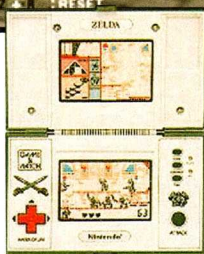
Nach diesem großartigen Sieg begab sich Link auf eine Reise, weit weg von seiner Heimat Hyrule. Er nahm sich ein kleines Schiff der königlichen Flotte und segelte zu fernen Ländern, um Körper und Geist gleichsam zu stählen. Bei der Heimkehr nach Hyrule geriet Link jedoch in ein heftiges Unwetter und verlor sein Schiff – Stunden nach dem Unglück wurde Link bewußtlos an ein fremdes Ufer gespült. Er öffnete die Augen, erkannte, daß er sich an einem tropischen Strand befand, und wurde wieder bewußtlos.

Als Link erneut zu sich kam, lag er in einem weichen Bett. Er wurde von einer jungen Frau, Marin, gesund gepflegt.



▲ Smash Brothers
(N 64, 1999)

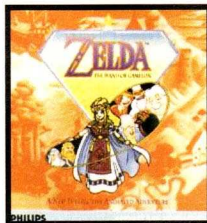
► Zelda
(Game & Watch, 1987)



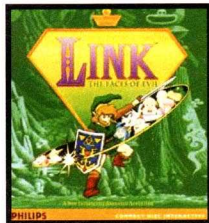
GASTAUFTTRITTE UND ANDERE KURIOSITÄTEN

Neben den offiziellen Spielen, gibt es noch eine Handvoll weiterer Auftritte von Link, die aber nichts mit der offiziellen Geschichte zu tun haben:

► Tetris (NES, 1989)



▲ Link - The Wand Of Gamelon
(CD-I, 1993)



▲ Link - The Faces Of Evil
(CD-I, 1993)

Von ihrem Vater Tarin erfuhr Link, daß seit seiner Ankunft das Land von Monstern heimgesucht wurde. Link begab sich zurück zum Strand, um sein Schwert zu suchen, und traf dort auf eine Eule, die ihm eine haarsträubende Geschichte erzählte. Link sei der Legende nach der Held, der den Windfisch aufwecken solle, und er könne nicht gehen, bevor er seine Aufgabe nicht erfüllt habe. Im Laufe seines Abenteuers erfuhr Link dann, daß die ganze Welt, in der er scheinbar lebte, nur ein Traum des Windfisches war – und er war ein Teil dieses Traumes.

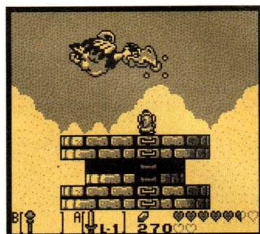
So kämpfte sich Link also durch die ganze Insel, auf der Suche nach acht magischen Musikinstrumenten. Als er alle gefunden hatte, erklimmte er den Vulkan in der Mitte des Eilandes und spielte auf seiner Okarina. Das öffnete den Zugang zu einem Labyrinth, an dessen Ende Link den Windfisch fand und mit dem Spiel seiner Okarina weckte.

Nach diesem real erscheinenden Alptraum auf hoher See erwachte auch Link und stellte fest, daß er sich verzweifelt an ein Stück Treibholz klammerte. So trieb er einige Zeit im Meer, bis er schließlich an der Küste von Cocolint angespült wurde. Da Cocolint Hyrule sehr ähnlich war und Link sich fortan vor der See fürchtete, wurde er dort heimisch.

Shiekah

Jahrzehnte später lebte die Familie, die von dem legendären Link gegründet wurde, immer noch auf Cocolint. Ein Nachfahre gleichen Namens zog eines Tages los, um große Abenteuer zu erleben – und wie es der Zufall so will, verschlug es den jungen Link nach Hyrule, dem Land seiner Vorväter. Dort angekommen traf er eine alte Frau namens Impa und half ihr aus großer Not. Impa erzählte Link daraufhin von Zelda, einer Nachfahre der legendären Zelda, und bevor es sich Link versah, fand er sich in einem aufregenden Abenteuer wieder. Die Namen waren bekannt, doch die Personen waren andere...

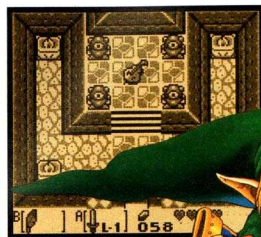
Hyrule hatte sich in den letzten Jahren zum Schlechten verändert und den Glanz der alten Zeit verloren. Ganon war wieder zurückgekehrt und hatte das Triforce der Macht unter seine Kontrolle gebracht. Als Prinzessin Zelda davon erfuhr, zerbrach sie das Triforce der Wissenschaft in acht Teile und versteckte sie gut. Dann schickte sie ihr Kindermädchen Impa los, um nach einem Helden zu suchen, der das Land erretten könnte.



Als Link diese Geschichte hörte, machte er sich sofort daran, das Triforce wieder zu vereinen. Er kämpfte sich durch unzählige Höhlen, Kerker und Wälder, bis er schließlich im Besitz aller acht Teile war. Danach erklimmte er den Todesberg, um sich, wie sein Vorfahre, dem Kampf gegen Ganon zu stellen. Auf dem Weg zu Ganon fand Link einen silbernen Pfeil. Als sich Ganon im Kampf auf Leben und Tod unsichtbar machte und Link einen Hieb nach dem anderen versetzte, kramte Link seinen magischen Pfeil hervor und schoß ihn ab. Wie von Geisterhand fand das Geschoß seinen Weg direkt in Ganons Herz.

Nach seinem heldenhaften Sieg machte sich der junge Mann aus Cocolint auf den Weg zum Schloß von Hyrule, um Zelda zu treffen. Dort angekommen, vereinten die beiden das Triforce und stellten so Frieden und Wohlstand im ganzen Land wieder her. Prinzessin Zelda herrschte fortan gültig über Hyrule, doch den abenteuerlustigen Link hielt es nicht lange im Schloß. Er wußte zwar, daß er seinen Feind besiegt hatte, aber er roch neue Gefahren an jeder Ecke. Eines Tages wurden seine schlimmsten Befürchtungen wahr: Das Böse kehrte nach Hyrule zurück – und es schien seine ersten Schattengestalten im Norden des Reiches zu begehnen.

Da sich Prinzessin Zelda zu diesem Zeitpunkt im Nordpalast aufhielt, eilte Link so schnell er konnte dorthin. Zelda hatte einem fremden Zauberer das Geheimnis des Triforce verschwiegen und wurde aus Rache in einen ewig



währenden Schlaf versetzt; nicht lebendig, aber auch nicht tot, dämmerte die Prinzessin dahin. Link jedoch durchbrach den Zauber des Magiers und rettete das Triforce des Mutes vor dem Einfluss des Hexenmeisters.

Gerudo

Aber noch schlief die Prinzessin. Link fand keine Ruhe und streifte durch die Felder und Wälder Hyrules, immer auf der Jagd nach dem Bösen. Vom nordwestlichen Ruto bis zum weit im Osten liegenden Großen See zog er durch das Land seiner Vorväter und

besuchte dabei sechs Paläste, um in jedem einen fehlenden Kristall in eine Statue zu setzen. Dies öffnete ihm den Zugang zum Großen Palast, wo er gegen den mächtigen Donnervogel antrat. Kaum war dieser Kampf erfolgreich überstanden, mußte sich Link gegen den wohl schlimmsten Gegner von ganz Hyrule erwehren: seinen eigenen Schatten. Als auch diese Schlacht geschlagen war, erwachte die Prinzessin, und Link hoffte endlich auf ein etwas ruhigeres Leben. Doch das Böse war immer noch nicht besiegt. Ganon, der Fürst der Finsternis, kehrte plötzlich nach Hyrule zurück.

Bis heute weiß niemand, wie es Ganon schaffte, erneut Hand an das Triforce der Kraft zu legen, aber irgendwie war es ihm gelungen. Zwar hatte er bislang seine alte Macht noch nicht wieder aufgebaut, aber Link III. und Zelda III. waren sich der Gefahr durchaus bewußt, die von dem im Untergrund lebenden Bösewicht ausging. Solange Ganon am Leben war, konnte es einfach keinen Frieden im sonst so beschaulichen Hyrule geben. Und so zogen die Jahre dahin...

Bis heute versucht Ganon, Hyrule in seine Gewalt zu bringen. Immer wieder heckt er neue Pläne aus, um Link und



Zelda zu schaden. Doch alle List und Tücke helfen dem bösen Ganon nicht weiter, denn Zelda und Link sind aufrechte, ehrliche Leute. Außerdem haben die beiden im Laufe der Jahre viele alte und neue Freunde gefunden: Impa, Zeldas Kindermädchen, Bagu, Hyrules stärksten Mann, und nicht zuletzt die mysteriöse Sing. Das Triforce des Mutes trägt Link immer bei sich, und es ist das Geheimnis seiner Stärke. Das Triforce der Macht ist jedoch noch immer verschwunden. Link sucht danach, wann immer er die Möglichkeit dazu hat. Das Triforce der Wissenschaft ist ebenfalls verschollen, soll aber Gerüchten zufolge im Einflußkreis von Ganon wieder aufgetaucht sein.

Aber ein Teil des Triforce reicht nicht aus, um dem Bösen zur Macht zu verhelfen, und deshalb wird Ganon auch weiterhin versuchen, die beiden anderen Teile an sich zu bringen. Auf welche Art und Weise? Das wird die Zukunft zeigen. Aber eines scheint sicher: Der Legende von Zelda werden noch viele weitere Kapitel hinzugefügt werden...

Hallo, ich hab' da mal 'ne Frage

Die Telefonnummern 0130 / 5806 und 06026 / 940 940 kennt fast jeder Videospieler in Deutschland: die Service-Hotlines von Nintendo. 64 Power wirft einen Blick hinter diese Zahlenkombinationen.



Service-Wüste Deutschland. Ein ganzes Land stöhnt über nicht zu bändigende Videorekorder, unfreundliche Verkäufer/innen im Supermarkt und die Arroganz großer Konzerne, die ihre Kunden mit ihren Sorgen allein lassen. Ganz Deutschland? Fast. Denn im bayrischen Großostheim, unweit der ungleich bekannteren Stadt Aschaffenburg, verrichten rund 50 fleißige Helferlein ihren Dienst und haben dabei nur eines im Sinn: möglichst alle Fragen zum Thema Nintendo zu beantworten. Egal ob technische Hilfe gefragt ist oder ein Achtjähriger wissen will, wann denn Mario nun genau Geburtstag hat – keine Frage soll unbeantwortet bleiben.

Briefe

Nintendo hat die Zeichen der Zeit schon sehr früh erkannt und bereits unmittelbar nach Gründung der europäischen Niederlassung im Jahre 1990 eine eigene Abteilung für den Konsumenten-Service eingerichtet. Seit nunmehr rund neun Jahren besteht der Kundendienst, und die Abteilung wird immer größer – so groß, daß sie intern bereits in drei kleinere Unterabteilungen eingeteilt wurde: Die Konsumentenberatung beantwortet Fragen technischer und allgemeiner Art, die Spieleempfehlung hilft, wenn man in einem Spiel nicht mehr weiter weiß, und die Clubbetreuung kümmert sich um den stetig wachsenden "Club Nintendo".

Der Bedarf an Beratung und Hilfe ist anscheinend riesengroß, denn Woche für Woche trudeln in dem unscheinbar grauen Gebäude am Stadtrand von Großostheim rund 1.300 Briefe, Faxe und E-Mails ein, und die Telefonberater greifen wöchentlich etwa 20.000 Mal zum Hörer. Im Sommer läßt der Ansturm saisonbedingt etwas nach, zu Weihnachten erreicht die Anzahl der Hilfesuchenden jedoch Höchstwerte. Damit es in den Spitzenzeiten nicht allzu hektisch wird, stehen Nintendo für die kalte Jahreszeit Aushilfskräfte zur Verfügung, die je nach Bedarf eingesetzt werden können.

Auf den ersten Blick sieht es beim Konsumenten-Service von Nintendo aus



▲ Spielerberatung ist keine reine Männersache – rund 50 Prozent des Service-Teams ist weiblich!



► Die Schreibtische bei Nintendo sind genauso vollgestopft wie die bei uns in der Redaktion.



hab' da age...



23



wie in jedem anderen Call-Center auch: Bis zu 30 Kollegen teilen sich ein Großraumbüro. Jeder verfügt über einen Computer, ein Headset und einen Stapel Bücher. Dann kommen aber auch schon die Unterschiede – oder glaubst Du etwa, daß ein Bank 24-Angestellter ein Nintendo 64, ein SNES und ein NES plus Game Boy Color auf seinem Schreibtisch stehen hat? Die Aufgaben eines Konsumentenberaters beschränken sich nämlich nicht allein auf das Nachblättern von Tips – mal davon abgesehen, daß die meisten ein Nachblättern gar nicht nötig haben; sie kennen viele Spiele in und auswendig. Du bist stolz darauf, Zelda 64 und Turok 2 durchgespielt zu haben? Vergiß es – viele Spieleberater haben die eben genannten Titel 20 und mehr Male durchgespielt. Gleiches gilt dann auch für Banjo-Kazooie, Mario 64, Rogue Squadron, Blast Corps und unzählige weitere Titel. Aber nicht nur die aktuellsten Knaller finden sich im Repertoire der professionellen Spieler. Von Donkey Kong, Kid Icarus und Metroid über Yoshi's Island, Donkey Kong Country 1-3 und Lufia bis hin zu Super Mario Land, Tennis und Tetris haben die Cracks Tips und Tricks parat. Egal ob NES, SNES, GB(C) oder N 64 – wenn einer Bescheid weiß, dann die Konsumentenberater von Nintendo.

Faxe

Meistens jedenfalls, denn auch bei der Spielerberatung kann der Anrufer nicht alles erfahren. Es gibt nämlich zwei Einschränkungen: Spiele von Drittherstellern, die der Spielerberatung offiziell nicht zugänglich gemacht wurden, und Paßwörter. Zwar drückt Nintendo bis heute jedem Spiel immer noch das offizielle Qualitätssiegel auf – das heißt jedoch noch lange nicht, daß der jeweilige Vertrieb der Spielerberatung ein paar Freixemplare zur Verfügung stellt. Manche Hersteller scheinen daran auch kein besonderes Interesse zu haben. Während Nintendos Spiele-Hotline kostenlos ist und allenfalls die normalen Telefongebühren anfallen, haben einige Softwarefirmen teure 0190-Nummern eingerichtet, bei denen der Hilfesuchende 2,42 DM pro Minute berappen muß. Aber zurück zu den Tips: Im Gegensatz zur landläufigen Meinung schreiben sich nämlich die

Komplettlösungen nicht von selbst – die werden in der Regel vor Ort von den Spieleberatern erstellt; zu besonders wichtigen Spielen wird dann auch eines der bekannten Lösungsbücher geschrieben. Da trotz des schier unerschöpflichen Fachwissens der Dauertelefonierer nicht jede/r alles

Stark gefragt

Jede bei Nintendo eingehende Spielefrage wird per Computer registriert, damit genau erfaßt werden kann, welche Spiele besonders stark gefragt waren. Hier die Top 10 des ersten Halbjahres 1999:

- 1 The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time
- 2 The Legend Of Zelda: Link's Awakening
- 3 Super Mario 64
- 4 Banjo-Kazooie
- 5 Turok 2: Seeds Of Evil
- 6 The Legend Of Zelda: A Link To The Past
- 7 Lufia
- 8 Harvest Moon
- 9 Mario Party
- 10 Wario Land 2





wissen kann, gibt es für jedes Spiel mehrere Experten. Kann mal jemand eine wirklich abgedrehte Detailfrage nicht beantworten, wird einfach an den jeweiligen Experten verbunden, und schon ist das Problem in der Regel gelöst. Dabei gibt es einige wichtige Regeln: Keine Paßwörter verraten! Einzelne Spiele werden nicht selbst erspielte Paßwörter zu schnell zu schwer. Seitdem das Problem erkannt ist, geben die Spieleberater keine Paßwörter mehr heraus – und auch die Art, wie Tips gegeben werden, hat sich geändert. Bei Rätseln wird Hilfestellung gegeben, nur auf Wunsch wird der exakte Lösungsweg verraten. Denn es ist immer noch spannender und motivierender, wenn man trotz Tips die Lösungen zu Rätseln selbst herausbekommt.

Aber nicht nur die Spieleberater helfen schnell und unkompliziert weiter: Das gleiche gilt auch für die Konsumentenberater. Unter der kostenlosen Rufnummer 0130 / 8506 kannst Du alles fragen, was mit Nintendo im Allgemeinen, aber nicht mit Spiel-Tips zu tun hat. Wann kommt *Perfect Dark* raus? Ist Luigi wirklich nicht in *Super Mario 64* zu finden? Hat Prinzessin Toadstool eine Schwester? Wie komme ich an den Soundtrack zu *Zelda 64*? Welches Spiel können Sie einem Vater ohne Fachwissen für seinen zehnjährigen Sohn empfehlen – er mag Rennspiele? Gibt es außer *Pokémon Rot* und *Blau* noch weitere



Pokémon-Spiele – wenn ja, wann kann ich sie in Deutschland kaufen?

Blutige Anfänger werden übrigens nicht an den Hörer gelassen: Für jeden der Telefonhelfer gibt es vor Arbeitsantritt eine intensive, sechswöchige Schulung. Neben stundenlangem Videospielen stehen auch Rollenspiele mit ersten Testanrufen auf dem Programm. Denn nicht alle Anrufer sind freundlich gesinnt. Wenn das gerade gekaufte Nintendo 64 beim Auspacken nicht funktioniert, dann kochen die Gemüter schon mal schnell hoch – meist stellt sich jedoch heraus, daß mit dem Gerät alles in Ordnung ist, und daß man sich den Anruf hätte schenken können, wenn man zuvor die Anleitung richtig gelesen hätte: Lockere Kabel sind immer noch die Problemsuche Nr. 1!

E-Mails

Last, but not least gehört noch die Clubbetreuung unter das große Dach des Nintendo-Services. Hier widmet man sich vor allem dem schriftlichen Wort. Erstaunlich viele junge Leser stellen Fragen zum Nintendo-Universum und zu ihren Helden wie Mario, Donkey Kong und Prinzessin Toadstool. Viele Erwachsene fordern Komplettlösungen an (die dann aus den Club Nintendo-Heften kopiert und kostenlos zugeschickt werden) und bestellen Abonnements der *Game-Zeitschrift* für sich und ihre Kinder. Briefe, Fax und E-Mails werden in der Regel innerhalb von 24 Stunden beantwortet, Korrektur gelesen und abgeschickt. Mit unwesentlich längeren Wartezeiten ist nur zu Weihnachten zu

rechnen, und dann kann das Problem auch bei der überforderten Post liegen.

Zusätzlich zur "normalen Post" landen in der Clubbetreuung auch erst einmal sämtliche technischen Probleme. Defekte Nintendo 64, Game Boys mit verkratzten Bildschirmen, alte Module, bei denen die Batterie nicht mehr funktioniert. In der Regel wurden solche Fälle zuvor mit der Konsumentenberatung besprochen. Eine Fehlerbeschreibung und ein Auftrag für Reparaturarbeiten (Kosten: Je nach Problem und Konsole zwischen 15 DM und 100 DM inklusive Versand) liegen also bei. In einem solchen Fall gehen die Pakete direkt in die Technik, die sich



umgehend an die Arbeit macht. Im Idealfall hat der Kunde keine zwei Wochen nach Abschendung des Geräts seinen Liebling wieder – funktionsfähig und mit sechs Monaten Garantie.

Welches Problem man auch immer zum großen Thema Nintendo hat: Es wird einem innerhalb von Minuten kompetent geholfen und das im besten Fall sogar kostenlos. So hat Service auszuweisen, dann klapp't auch mit der Kundentreue!

Hilfe!!!

Du kommst in einem Spiel nicht weiter oder wolltest Nintendo schon immer mal die Meinung zeigen? Bitte schön – hier kannst Du alles loswerden:

Spielerberatung: 01 30 / 5806 (Mo. – Fr., 13 – 19 Uhr)
Konsumentenberatung: 0 60 26 / 940 940 (Mo. – Fr., 11 – 19 Uhr)
Fax: 0 60 26 / 95 03 08
E-Mail: info@nintendo
Internet: www.nintendo.de
Postadresse: Club Nintendo, Nintendo Center,
Postfach 1501, D-63760 Großostheim





Always in control!

Gerät Dein Leben mal wieder außer Kontrolle? Dann greif Dir doch einfach Dein Lieblings-Spiel für das N64™ und zeig allen, wo's lang geht! Mit dem **Controller Plus 64 von Joytech** kein Problem, z.B. dank dem **Turbo- und Zeitlupenschalter**. Beim Spielen wirst Du auch merken, dass bei JOYTECH alle Produkte während des Herstellungsprozesses 4-fach auf höchste Qualität geprüft werden. Denn darauf legen wir besonderen Wert: **beste Verarbeitung zum Spitzenpreis**.



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

Gameboy™ Zubehör
Pocket Pouch
Light Manipulator
Battery Pack

Expansion RAM**
Memory Cards**

PlayStation™
Mouse*
2 control buttons

Bio-Grip
Advanced
Joystick*

Controller
Plus 64**

Analoge
Controller Plus*
Dual Force

Arcade Light Gun*
Blaster Light Gun*

Official Jordan™
Grand Prix
Racing Wheel**

ab Herbst '99:
Die Weltneuheit
AirPad™



* für PSX™



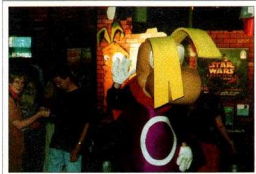
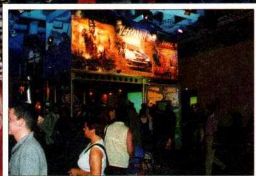
** für N64™

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

Advanced Game Console Peripherals

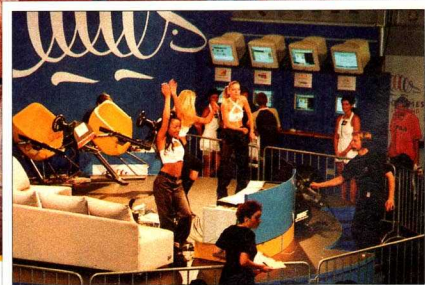
JOYTECH

MESSEFIEB



Nonstop von Berlin nach London, in Gedanken noch in Tokio. Was tut man nicht alles, wenn einige der besten Spiele aller Zeiten im Anmarsch sind?

◀ Nintendo über alles! Zumindest auf der ECTS hängte sich die Mario-Company deutlich vor die Konkurrenz.



▲ Wie sehr viele Aussteller hatte auch Infogrames einige leicht bekleidete Hupfdohlen im Programm. Immerhin ein Hingucker.

Messen in einem Abwasch? Geht denn das überhaupt? Es geht, und in diesem Falle war es überhaupt kein Problem. Nur einen Tag nachdem die IFA am 07. September ihre Pforten schloß, startete mit der ECTS Europas größte Fachmesse für "Electronic Entertainment". Da die meisten Aussteller sowohl in Berlin als auch in London präsent waren, bekamen die Besucher beider Messen ein in großen Teilen identisches Programm zu sehen. Besonders die Internationale Funkausstellung konnte durch die bloße Tatsache an Attraktivität gewinnen, daß sich erstmals auch die Hersteller von Videospielen zur Teilnahme



▲ Wer dem Pokémon im Weg steht, fängt schnell 'ne Lasche ein.

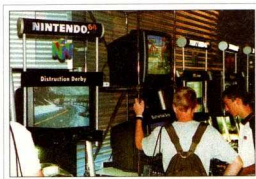


ER

entschlossen. Und fast alle kamen. Zwei Hallen, proppvoll gefüllt, von der Grundfläche wesentlich mehr als die gesamte Londoner Messe. Und die ECTS konnte ebenfalls zulegen, wenn auch in verhältnismäßig bescheidenem Rahmen: Im Vergleich zum Vorjahr kamen gerade einmal 176 zusätzliche Fachbesucher, dafür waren allerdings 67 Nationen vertreten – 1998 waren es lediglich 55. Böse Zungen behaupten gar, daß die Londoner Messeleitung eine gewollt großzügige Registrierung zuließ, um überhaupt eine Steigerung verbuchen zu können. In der Tat reichten eine vorherige Online-Anmeldung oder eine selbstgedruckte Visitenkarte aus, um in die heiligen Hallen eingelassen zu werden. So rannten schließlich auf beiden Messen viel zu viele Menschen durch viel zu enge Gänge, angetrieben von treibenden Rhythmen, hübschen Hostessen und der Aussicht, endlich einmal Hand an Spiele legen zu können, die erst in den nächsten Wochen oder Monaten erscheinen werden.

Wer rennt am besten?

Apropos, rennen. Rennspiele gab es natürlich auch zu sehen, und zwar gar nicht mal so knapp. Ubi Soft präsentierte die N 64-Version seiner *Racing Simulation 2*, von der Du einen ausführlichen Test bereits in diesem Heft findest. Einen weniger guten Eindruck hinterließ dagegen Namos *Ridge Racer 64*. Auf der PlayStation längst ein Hit (unsere Schwesterzeitschrift *PowerStation* vergab satte 91 Prozent), zeigte die Nintendo-Variante noch deutliche Schwächen. Zwar machte die Grafik schon jetzt einen überaus guten Eindruck, vor allem an der Steuerung muß aber noch gearbeitet werden. Zu unpräzise das Fahrverhalten, zu ruckelige die Lenkung – da werden die Entwickler noch die ein oder andere Überstunde investieren müssen. Genau andersrum präsentierte sich eine spielbare Version von *Top Gear Rally 2*. Zwar ließen sich die Wagen für ein Spiel in diesem Stadium schon recht präzise steuern, eine Version mit HiRes-Grafik war aber noch nicht verfügbar. Eigentlich ist es ja nicht ganz fair, sich bereits jetzt über optische Schwächen auszulassen, trotzdem muß hier noch eine ganze Schuppe draufgelegt werden, um an den exzellenten Vorgänger anzuknüpfen. Ebenfalls anzupfeifen war eine PAL-Version von *World Driver Championship*. Das US-Spiel kam in unserer letzten Ausgabe mit 79 Prozent davon, was von einigen Redaktionsmitgliedern noch als zu hoch empfunden wurde. Natürlich, die Grafik weiß mit vielen Details zu überzeugen, und auch die Steuerung



▲ Na, was soll denn das? Fehler wie dieser schlichen sich bei der Beschriftung der Terminals leider viel zu häufig ein.



▲ Mit seiner Tanzsimulation *Dancing Stage* traf Konami genau den Groove der Spieler. Da tanzten nicht nur die Puppen auf den Tischen!

geht voll in Ordnung, wirklich herausforderndes Gameplay sucht man jedoch vergeblich. Leider konnten wir bei einer kurzen PAL-Testfahrt nicht feststellen, daß sich bis auf die lokalisierten Menüs etwas Wesentliches verändert hätte. Vor allem der Eindruck einer zu langsamen Geschwindigkeit blieb ohne Abstriche erhalten. Aber die Entwickler in den Boss Game Studios haben ja noch etwas Zeit, um das Teil für unseren großen PAL-Test zurechtzuschleifen. Und wo wir gerade bei Rennspielen sind: *InterAct* präsentierte in Berlin den Nachfolger des beliebten *V3 Racing Wheels*, der noch vor Weihnachten in die Läden kommen soll. Diesmal mit Schaltwippen, verlängertem Gaspedal, stärkerem Rumble-Effekt und einer insgesamt hochwertigeren Verarbeitung. Da unsere Lieblingskonsole geradezu in den Rennspielen versinkt, wird das Set sicher wieder gut verkaufen. Erst recht, wenn Kollege Richter in seinem Hardwaretest zu einem positiven Eindruck kommen sollte...

Miyamoto steuert Rayman

Wer wenig Lust hatte, mit dem Auto durch die Gegend zu fahren, oder sowieso nicht auf Rennspiele steht, konnte sowohl in Berlin als auch in London kleine Männchen durch die Gegend laufen lassen. *Jump'n'Runs*, die heutzutage oft als Action-Adventures bezeichnet werden, weil man zwischendurch das ein oder andere Puzzle lösen muß, gab es beiderorts

GERÜCHTE-KÜCHE

Wie immer kursierten auf den Messen und besonders auf den anschließenden Partys die wildesten Gerüchte. Insider-Infos, Halbwahrheiten oder glatte Lügen – wer kann das schon so genau sagen? Hier die heißesten Spekulationen aus Berlin und London:

1. Bernie Stolar, ehemaliger Boß von Sega America, der das Unternehmen noch vor dem Dreamcast-Start verließ, wurde in Begleitung der halben THQ-Führungsräte am Nintendo-Stand gesehen. Hat der Mann einen neuen Arbeitgeber gefunden? Gegen seine alten bereitet er dem Vernehmen nach gerade eine Klage vor...
2. Die Analysten von Merrill Lynch und Société General sagen übereinstimmend eine Verschiebung des PlayStation 2-Starts voraus. Grund: Schwierigkeiten bei der Produktion des Grafikchips auf Kupferbasis.
3. Art-X, Hersteller des Dolphin-Grafikchips, will noch im Oktober einen nahezu baugleichen Chip für den PC vorstellen. Damit wäre ein weiterer Schritt in Richtung einfacher Spielekonvertierung getan.
4. Der Release einer PAL-Version von *Smash Brothers* wurde absichtlich hinausgezögert, weil Nintendo nur im Weihnachtsgeschäft gute Umsätze erwartet.
5. Mit *Vanishing Point* präsentierte Acclaim auf der ECTS ein Next-Generation-Spiel, wollte aber nicht verraten, für welches System. Kein Geheimnis ist, daß die Firma als eine der allerersten in den Genuß eines Dolphin-Entwicklerkits gekommen ist...
6. Bei Nintendo wird angeblich hart an einem *Mario Kart*-Nachfolger für den Dolphin gearbeitet. Wieder werden sich bekannte Nintendo-Figuren ein heißes Rennen liefern, hoffentlich pünktlich zum Konsolenstart.
7. Die zum Sony-Konzern gehörende Spielelemschele Psygnosis plant nach *WipeOut 64* und dem noch immer nicht veröffentlichten *O.D.T* dem Vernehmen nach ein *WipeOut*-Version und ihr erstes Rollenspiel für den Dolphin.
8. Offiziell ist noch gar nichts, ein *Final Fantasy*-Sequel (Teil 10?) könnte nach Auskunft eines Square-Insiders jedoch für den Dolphin erscheinen. "Vorausgesetzt, die Konsole erfüllt unsere Erwartungen" – und davon gehen wir doch aus, oder?



▲ Großes Geheimnis! Acclaim sicherte sich die offizielle Lizenz der Scuderia Ferrari. Was für Spiele das zur Folge hat, wurde allerdings noch nicht verraten.

NINTENDO SPACE WORLD

Zeitgleich mit der Internationalen Funkausstellung in Berlin fand in Tokio die alljährliche Nintendo Space World statt. Unmittelbar vor der Tokio Game Show, auf der sämtliche Hersteller zweimal jährlich ihre Neuigkeiten zeigen, präsentierte Big N auf seiner Hausmesse die aktuellsten Projekte. Hier ein paar Eindrücke:



Mit Bandels Super Robot Taisen erwartet uns eine Mischung aus Simulation und RPG, bei der die Kämpfe in 3-D stattfinden. Japan-Reise im Oktober.



▲ Es war da, und es war spielbar: Kemcos Ego-Shooter Daikatana, entwickelt von John Romeros Firma Ion Storm, kommt mit einigen RPG-Elementen daher und könnte dem Genre neue Impulse verleihen. Aber wann?



Custom Robo, eine typisch japanische Mischung aus Action und RPG, wird für unseren Geschmack eher zu den, äh, alternativen Spielen gehören.



Mini Racers wird aus der Draufsicht gespielt und genau wie ein echtes ferngesteuertes Auto kontrolliert. Voraussichtlicher Japan-Release im Oktober.



Mit Turok: Legends des verlorenen Landes könnte uns ein echtes Multiplayer-Fest erwarten. Die aktuelle Version läuft jedoch noch instabil.



zuhauf. Und fast alle waren absolut hochklassig. Rayman 2 zum Beispiel, über das Du weitere Details in einem Zoom in dieser Ausgabe findest. Das Spiel sieht generell hervorragend aus, die N 64-Version übertrifft die PSX-Variante allerdings um Längen. Und von der großartigen Spielbarkeit überzeugte sich sogar Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto höchstpersönlich, der es sich nicht nehmen ließ, auf der ECTS in aller Ruhe am Stand von Ubi Soft vorbeizuschauen und den kleinen Helden mit der fliegenden Faust eigenhändig durch die ersten Levels zu steuern. Die Spielfreude stand dem sympathischen Genius dabei ins Gesicht geschrieben.

Nicht weniger überzeugend zeigte sich eine Version von Donkey Kong 64, in der alle Levels zugänglich waren. Das ohnehin abwechslungsreiche Gameplay wird durch zahlreiche Mini-Games ergänzt, die für sich genommen schon eine echte Freude sind. Auch wenn an einigen Levelgegnern wirklich sauschwer (Entschuldige diesen Kraftausdruck, TC - der Red.) vorbeizukommen ist, hat dieses Spiel das Zeug zum absoluten Weihnachtsrenner. Dazu dürfte nicht zuletzt ein Wahnsinnspreis beitragen, denn Donkey Kong 64 wird im Bundle mit Expansion Pak für sagenhafte 129,95 Mark in den Handel kommen – dafür ist manches Importspiel allein nicht zu bekommen. Und noch ein Spiel hat Riesenspotential: Rocket: Robot on

Wheels aus dem Hause Sucker Punch, das hierzulande von Ubi Soft vertrieben wird und vormals Sprocket hieß. Darin steuerst Du eine Figur ohne Arme und Beine, die sich nur auf einem Einrad fortbewegen und Objekte mit einem im Helm eingebauten Traktorstrahl benutzen kann. Was auf den ersten Blick aussieht wie ein abgefahrenes Jump'n'Run, entpuppt sich allerdings schon nach kurzer Spielzeit als knallharte Kombination aus Puzzle und Geschicklichkeitsspiel. Kollege Seidel wollte den Controller jedenfalls gar nicht mehr loslassen, reservierte den Test schon mal für sich und gab sich alle Mühe, den Ubi Soft-Produktmanager in Grund und Boden zu spielen.

Action ohne Ende

Gelegenheit, andere Leute dem Erdboden gleichzumachen, bekam man auf beiden Messen übrigens reichlich. Auch wenn es sich bei diesen Leuten um In-Game-Charaktere und nicht um Menschen aus Fleisch und Blut handelte. Jet Force Gemini, Armoreds, Turok: Legends des verlorenen Landes, Resident Evil 64, Rainbow Six, Perfect Dark – soviel Action in so kurzer Zeit dürfte kaum zu überbieten sein. Der Reihe nach: Seit der E3 sehr verändert präsentierte sich Jet Force Gemini. Die Figuren sehen viel weniger nach Comic aus, sind beinahe richtig erwachsen geworden. Auch an der vormals

POKÉMON

schnapp' sie Dir alle!



Pokémon Mania!

Nun hat die Pokémon-Welle also auch Deutschland erreicht. Die TV-Serie läuft, die Comics sind im Handel, und wenn Du dieses Heft in Händen hältst, steht der Start der roten und blauen Game Boy-Spiele kurz bevor. Sammelkarten, Kinofilm, N 64-Spiele und weitere Teile für den Game Boy werden folgen. Begleitet wird das aggressive Cross-Marketing von Stofftieren und Merchandise-Artikeln aus dem Hause Hasbro – und von einer Werbekampagne, die ihresgleichen sucht. Was kann da noch schiefgehen?



1.0 m					
0.9					
0.8					
0.7					
0.6					
0.5					
0.4					
0.3					
0.2					
0.1					
0.0 m					
	#001 - Bisasam	#004 - Gumanda	#007 - Schiggy	#025 - Pikachu	#052 - Mauzi
	0,7 m	0,6 m	0,5 m	0,4 m	0,4 m
	6,9 kg	8,5 kg	9,0 kg	6,0 kg	4,2 kg



Man muß ihn einfach lieben! Pikachu schlich sich bei seinem ersten großen Auftritt mitten ins Herz seiner neuen Fans.



Auch wenn die Krabbeltiere im Grunde gar nicht so erschreckend aussehen, verspricht *Armorines* ein aufgepepptes Turok-Gameplay.



hakeligen Steuerung wurden inzwischen signifikante Verbesserungen realisiert, und erstmals war eine Version mit Soundtrack verfügbar. Der gehört zweifellos zu den Highlights des Spiels, das sich eindeutig auf dem richtigen Weg befindet. Mehr dazu, ebenso wie zu *Rainbow Six*, ein paar Seiten weiter bei den Zooms. Auch *Acclaims Armorines* machte einen guten Eindruck, es bleibt jedoch abzuwarten, ob die Hatz auf Riesenkäfer wirklich einen Fortschritt gegenüber *Turok* darstellen wird. Über das geplante Multiplayer-Fest *Turok: Rage Wars*, das hierzulande *Legenden des verlorenen Landes* heißen wird, lassen sich dagegen keine verlässlichen Aussagen machen. Die gezeigte Version lief einfach noch zu instabil.

Ziemlich komplett sah dagegen *Resident Evil 64* aus. Zwar wirkten die Videos nicht ganz so gut wie in der



GAME BOY COLOR - IMPRESSIONEN

Zusätzlich mit der Internationalen Funkausstellung in Berlin fand in Tokio die alljährliche Nintendo Space World statt. Unmittelbar vor der Tokio Game Show, auf

der sämtliche Hersteller zweimal jährlich ihre Neuigkeiten zeigen, präsentierte Big N auf seiner Hausmesse die aktuellsten Projekte. Hier ein paar Eindrücke:



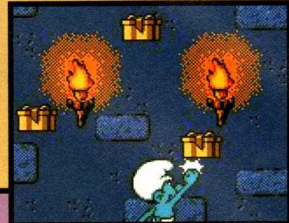
▲ Bei Wrestlemania 2000 werden massige Männer durch die Lüfte fliegen und knallhart landen – ohne sich ernsthaft zu verletzen.



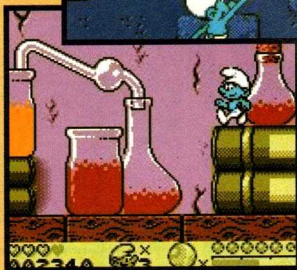
▲ Bei FIFA 2000 werden Fußballfans auf ihre Kosten kommen, sofern sie sich mit dem Minibildschirm anfreunden können.



▲ Vor den Schlümpfen ist man nirgends sicher. Zum Glück haben sie Vater Abraham daheim gelassen.



▲ Hoffentlich gelingt dem Tasmanischen Teufel wenigstens auf dem Game Boy ein Einstand nach Maß...



PlayStation-Version, die In-Game-Grafik dafür einen Tick besser. Leider verdarben die verhältnismäßig langen Ladezeiten die Vorfreude aufs Spiel ein wenig, die (analoge) Steuerung lief dafür aber so seidenweich, daß sich das Warten doch noch lohnte. Ob *Resident Evil 64* als Nachfolger eines hierzulande indizierten Titels eine Freigabe ab 16 erhalten wird, bleibt allerdings fraglich. Mit ähnlichen Sorgen plagt sich auch Nintendo vor dem Release von *Perfect Dark* – so, wie es wohl jeder Publisher eines Ego-Shooters

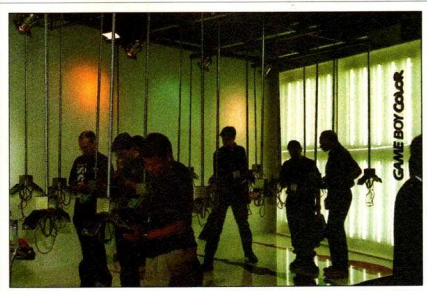
tut. Doch für uns steht jetzt schon fest: Dieses Spiel war ein absoluter Volltreffer. Grafik, Steuerung, Sound, hier stimmt einfach alles. Und das Gameplay zieht einen nach der ersten halben Stunde so in seinen Bann, daß man die Kiste am liebsten nie mehr abschalten möchte.

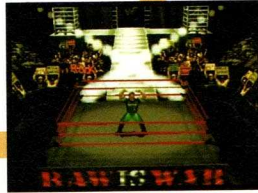
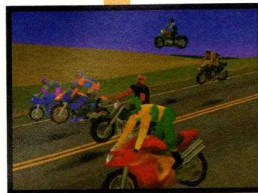
Und dann war da noch...

Natürlich gab es auf beiden Messen noch weitaus mehr zu sehen, da der Platz für dieses Feature aber auf sechs Seiten begrenzt ist, läßt sich eine Einordnung nach Genres, und sei sie noch so grob, nicht bis zum Ende durchhalten. Schön zu sehen war zum Beispiel, daß *Psygnosis'* zweites N 64-Spiel *O.D.T.* immer noch nicht totzukriegen ist. Erstmals auf der 98er ECTS gezeigt, verschwand *Or Die Trying* schnell in einer Versenkung, aus der es auch nach mehrmaligem Nachfragen bei den Entwicklern nicht mehr auftauchte. Jetzt sah das ein wenig an *Tomb Raider* erinnernde Spiel allerdings fast fertig aus – und dazu noch ziemlich gut. Ähnlich positiv war auch der Eindruck, den 3DOs *Army Men: Sarge's Heroes* hinterließ. Wer hätte schon gedacht, daß wir in unserem Alter noch einmal Lust hätten, mit

Spielzeugsoldaten zu kämpfen? Ebenfalls im Vertrieb von THQ und gleichsam ansprechend zeigte sich *Road Rash 64*, das zusammen mit *Destruction Derby 64* zu den schonungslosen Renn-, oder besser Rempelspielen gehört. Beide wußten mit ansprechender und flüssiger Grafik zu gefallen, gehörten aber nicht zu den absoluten Messe-Highlights.

Auf einige andere Spiele mußten wir in diesem Messebericht verzichten, weil sie entweder zu gut oder ganz einfach zu schlecht waren. *Castlevania 2* sah beispielsweise gar nicht mehr aus wie ein Update, sondern wie ein eigenständiges und obendrein sehr vielversprechendes Spiel. Klar, daß wir dafür ein eigenes Zoom nachreichen werden. Auch *Gauntlet Legends* gehört in diese Kategorie, das Zoom müssen wir uns jedoch aus Platzgründen noch etwas aufheben. Konamis *Ready 2 Rumble* und Electronic Arts' *Box Champions 2000* werden dagegen schon in dieser Ausgabe ausführlicher vorgestellt. Ein Privileg, daß sich andere Spiele erst noch verdienen müssen. *Battletanx 2* zum Beispiel, das keinen Deut besser aussah als sein schwacher Vorgänger. Oder *Paperboy 64*: Selten hat man so eine vermurkste Steuerung gesehen. Du





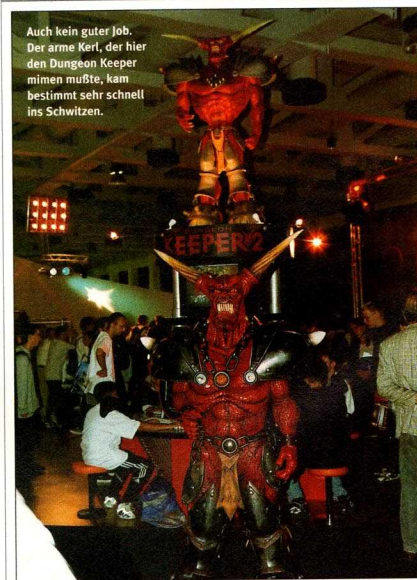
Vier auf einen Streich von THQ: Destruction Derby, Road Rash, WWF Wrestlemania 2000 und Nuclear Strike. Abwechslung dürfte schon mal garantiert sein.



Daran muß noch gearbeitet werden: Infogrames N 64-Version von Tasmanian Express konnte uns in der ECTS-Fassung noch nicht überzeugen.

bestimmt die genaue Wurfrichtung Deiner Zeitung mit dem Analogstick, der auch für das Lenken des Fahrrads gebraucht wird. Oft fährst Du während des Ziels einfach gegen die Wand. Bleibt zu hoffen, daß die Entwickler bei Midway hier noch einiges verändern werden. Vollständig ist die Aufzählung aller gesehenen Spiele an dieser Stelle immer noch nicht, es fehlen *StarCraft 64*, *Nuclear Strike*, die *South Park*-Spiele, und, und, und. Auch in dieser Hinsicht müssen wir Dich leider noch etwas vertrösten.

Nach einer solchen Fülle an Spielen und den geballten Eindrücken zweier Messen kann man allerdings gleich mehrere Dinge feststellen. Zum einen wird die IFA auch für unsere Branche mehr und mehr an Wichtigkeit gewinnen und im Wechsel mit der ebenfalls zweijährlich veranstalteten CeBIT HOME zu einer mächtigen Konkurrenz für die ECTS werden. Viele Aussteller werden es sich sehr genau überlegen, ob der Doppelstreß auf Dauer nötig ist. Und wenn die deutschen Veranstalter dem englischen Beispiel folgen und den Lärmpegel auf dem Messegelände etwas reduzieren würden, hätten wohl auch die meisten Fachbesucher gegen den ausschließlichen Besuch der Publikumsmesse sicher nichts einzuwenden. Was die Neuerscheinungen für das N 64 angeht, kann man mit Bestimmtheit sagen, daß das letzte Quartal dieses Jahres zu den stärksten in der Geschichte dieser Konsole gehören wird. Gerade zu einem Zeitpunkt, da viele selbsternannte Experten Nintendo schon abgeschrieben hatten, brechen goldene Zeiten an. Wie sagt man da? Totgesagte leben länger!



Auch kein guter Job. Der arme Kerl, der hier den Dungeon Keeper mimen mußte, kam bestimmt sehr schnell ins Schwitzen.

64 ZOOM

Was kommt in den nächsten Wochen und Monaten für Dein Nintendo 64?

-  **ARMORINES** 42
Hilfe! Wo bleibt der Kammerjäger?
-  **BOX CHAMPIONS 2000** 37
EA schickt Joe Frazier wieder in den Ring!
-  **CASTLEVANIA 2** 38
Graf Drakula erwacht zu neuem Leben!
-  **CRUSADERS OF M&M** 41
Bald gibt's die Rollenspiellegende auch für das N64!
-  **JET FORCE GEMINI** 40
Neuigkeiten von den Zwillingen Juno und Vela!
-  **RAINBOW SIX** 32
Spannender Kampf gegen Geiselnnehmer!
-  **RAYMAN 2** 34
Rayman steht kurz vor seinem N 64-Debüt!
-  **READY 2 RUMBLE** 36
Schwere Jungs hauen sich gegenseitig auf die Glocke!
-  **VIGILANTE 8, TEIL 2** 39
Besser, größer, böser: Die Vigilanten sind zurück!

Rain

Schwer bewaffnete Terror



Es ist schon irgendwie seltsam: Bücher und Videospiele wollen einfach nicht so recht zusammenpassen. Gott sei Dank, könnte man meinen, wenn man sich die Verfilmung von Büchern wie Jurassic Park oder Starship Troopers ansieht, die ihren Buchvorlagen nicht im entferntesten gerecht werden. Auf der anderen Seite aber auch unheimlich schade, denn gerade in der klassischen Literatur finden sich hervorragende Stoffe, die geradezu nach Videospielumsetzungen schreien. Der wohl genialste Videospiel designer unserer Zeit, Shigeru Miyamoto, äußerte derartige Bedenken schon als 27-jähriger seinem Boß Hiroshi Yamauchi gegenüber. Warum machte niemand aus King Kong, Jason und die

Argonauten oder gar Macbeth ein Videospiel? Nun, 1980 war die Erklärung ganz einfach: Es gab nicht mal annähernd die technischen Möglichkeiten, um z.B. ein Shakespeare-Werk adäquat umzusetzen. Heute gibt es diese Möglichkeiten, trotzdem tut sich nichts. Dabei sind bekannte Titel ja eigentlich eine gute Grundlage für hervorragende Verkaufszahlen, wie die nicht gerade seltenen Filmumsetzungen zeigen. Nun, wenn von sich aus keiner Bücher zu Spielen machen möchte, dann müssen die Autoren wohl oder übel selbst ran. Das schien sich Tom Clancy, Verfasser zahlreicher und unglaublich erfolgreicher Polit-Thriller, gedacht zu haben. Die Filmrechte seiner Bücher (u.a. "Jagd auf Roter Oktober" mit Sean Connery) hat der Multimillionär kurzerhand nach Hollywood verkauft, für die Compu-

RAINBOW SIX

Vertrieb: Take 2
Hersteller: Red Storm
Erhältlich: Dezember

bow Six

ten haben Geiseln genommen - und Du mußt sie befreien!



ter- und Videospielumsetzungen wurde sogar eine eigene Softwarefirma gegründet. Die im amerikanischen Morrisville ansässige Red Storm Entertainment kümmert sich seit November 1996 um die "Versorgung" geschriebener Worte, vornehmlich derer des Besitzers Clancy. Nach einigen PC-Spielen (natürlich nicht nur auf Büchern basierende Titel) wird jetzt auch das Nintendo 64 (und der Game Boy Color!) mit einer Umsetzung des Welterfolgs *Rainbow Six* beglückt.

Die Story ist simpel: Du bist der Kopf einer Antiterrorereinheit der amerikanischen Regierung, und Deine Aufgabe ist es, mit einem vierköpfigen Team Geiseln aus der Gewalt von Schwerverbrechern, Terroristen und anderen Staatsfeinden zu befreien. In zwölf Missionen mußt Du Dein Können als Strategie und Scharf-

schütze unter Beweis stellen. *Rainbow Six* unterscheidet sich nämlich grundlegend von anderen Ego-Shootern: Du mußt nicht wie ein wilder Watz durch düstere Katakomben hetzen und wahllos alles mit Blei vollpumpen, was Dir in den Weg kommt. Nein, durchdachtes Vorgehen ist angesagt – und das beginnt mit einer ausgiebigen Missionsbesprechung. Anschließend suchst Du Dir einen von 20 Charakteren (alle mit unterschiedlichen Fertigkeiten) aus und versorgst ihn mit der nötigen Ausrüstung. Denn was nützen Dir Hunderte Schuß Munitio, wenn Dir vor einem Hindernis die Sprengsätze ausgehen? Ist auch das erledigt, werden die Startpunkte der Elitekämpfer festgelegt, und schon kann's losgehen.

Wer dann jedoch in gewohnter Shooter-



▲ Wer seine Leute nicht sorgfältig ausrüstet, kann böse Überraschungen erleben.



▲ Keine Angst – der Strategieteil wurde im Vergleich zur PC-Version entschärft!

Manier sorglos durch die Gegend stapft, dem wird ruckzuck das Team einer nach dem anderen abgeknallt. Jeder Treffer des Feindes kann tödlich sein. Ohne Absicherung um die Ecke gelatscht? Peng, da waren es nur noch drei. Keine Deckung hinter dem Baum gesucht? Peng, wieder einer weniger. Den Scharfschützen im Tarnanzug auf der Galerie ein Stockwerk über Dir übersehen? Peng, schon schlüpfst Du in die Rolle des letzten Soldaten, und Dir sollte langsam der Schweiß ausbrechen.

Bemerkenswert ist die Liebe zum Detail bereits in der uns vorliegenden Preview-Version. In einer der Missionen mußt Du einen Glockenturm besteigen. Oben angekommen hängen Glocken verschiedenen Umfangs, und je nach Größe der Glocke erzeugen die Dinger bei einem Treffer unterschiedliche Töne. Wer nicht allein auf die Jagd nach Bösewichten gehen möchte, der kann per Splitscreen zu zweit losziehen. Aber Vorsicht: Man sollte dann auch schon zusammenspielen und sich nicht gegenseitig abknallen!



Rayman 2

34

Wer Rayman noch nicht kennt, sollte jetzt nicht umblättern. Und alle anderen erst recht nicht.



Vier Jahre nach seinem ersten Auftritt erscheint ein legendärer Actionheld zu seinem zweiten Auftritt. *Rayman* mit der fliegenden Faust kämpft ab Oktober auf dem N 64 um seine Heimatwelt, Versionen für andere Konsolen folgen im ersten Quartal des neuen Jahrtausends. Und wieder geht es richtig zur Sache: Robot-Piraten landen auf Raymans Welt und nehmen die Bevölkerung gefangen. Doch *Rayman* kann entkommen und wenn er es schafft, die vier magischen Gesichter zu sammeln, kann er seine Freunde befreien. Doch nicht nur die Piraten sind seine Feinde, auch zweibeinige Raketen, Zombie-Hühner, Piranhas und



viele andere merkwürdige Gestalten pflastern seinen Weg. Mehr als zwei Jahre haben um die 100 Entwickler in vier Ubi-eigenen Studios in Paris, Montpellier, Annecy und Montreal an dem Spiel gearbeitet. Jetzt endlich soll die Mühe zu einem krönenden Abschluß gebracht werden.



▲ Der rasante Ritt auf der Rakete ist dem Mann mit der fliegenden Faust offensichtlich auch nicht ganz geheuer.



Mehr Crash als Croc

Es ist nur allzu offensichtlich, daß *Rayman* den Sprung in eine echte 3-D Umgebung mit Bravour gemeistert hat. Auf den ersten Blick erinnert das Spiel sehr an *Mario*, *Banjo-Kazooie* oder *Crash Bandicoot*, wobei diese Ähnlichkeiten sicher nicht ganz ungewollt sind. "Die Optik ist viel näher an Crash als an Croc", bringt auch Ubi Soft-Producer Greg Gobbli diesen Eindruck auf den Punkt. Doch neben den pralibunten, fast schon psychedelischen Locations fällt vor allem der enorme Aktionsradius des Helden ins Auge. Wie schon im Vorgänger fliegt die Faust, läßt sich der rotierende Haarschopf als Propeller verwenden und der Plasmaball gegen unliebsame Gegner oder schwer zu erreichende Schalter

schleudern. Neu dagegen sind die Möglichkeiten, sich wie ein Affe unter Hängebrücken entlang zu hangeln, zu klettern, zu schwimmen und den Doppelsprung mit Salto abzuschließen.

Überwältigend präsentiert sich auch das ungeheure Arsenal mobiler Fortbewegungsmittel. Ganz gleich, ob er auf dem Rücken einer riesigen Schlange Wasserski fährt, den Ritt auf einer Rakete wagt, auf lustigen Schnellbooten übers Wasser donnert oder in einem Kohlenwagen über die Gleise einer unterirdischen Mine donnert – dermaßen viele Aktionsmöglichkeiten bekommt man auch in einem guten Actionspiel nur selten zu sehen. Die Suche nach den vier Gesichtern führt *Rayman* durch 17 verschiedene Welten, die allesamt aus mehreren Levels bestehen – satte 48 sind es insgesamt. Angesiedelt sind diese Welten entweder

RAYMAN 2

Vertrieb:

Hersteller:

Erhältlich:

Ubi Soft

Ubi Soft

Oktober



in Raymans vertrauter Umgebung, also den Wäldern, Baumwipfeln und Küstenstreifen, die wir schon aus dem Vorgänger kennen oder an gefährlichen Felsen und Klippen, unter tosenden Wasserfällen oder in phosphoreszierenden Unterwasserwelten. Gemein sind allen Locations ihre unglaubliche Verspieltheit und exzellente Lichteffekte. Nützliche, den Spielverlauf nicht störende Videos gibt es ebenfalls in stattlicher Anzahl, und auch sie verfügen über die gleiche, absolut hochklassige Grafikqualität.

Das wird was!

Rayman 2 basiert auf der gleichen Engine wie auch Tonic Trouble, das wir in dieser Ausgabe bereits ausführlich testen konnten. Tatsächlich läßt sich die Ähnlichkeit zwischen beiden Spielen nur sehr schwer übersehen, bei manchen Screenshots ohne Figuren muß man sogar überlegen, aus welchem Spiel sie stammen. Trotzdem erwarten wir nach allem, was wir bislang von Rayman 2 sehen und anspielen

konnten, den deutlich besseren Titel. Das liegt auch an der simplen Tatsache, daß der vor allem durch pixelgenaue Sprünge unnötig erhöhte Schwierigkeitsgrad des Vorgängers deutlich entschärft wurde, ohne dabei auf Anspruch und/oder Spielumfang verzichtet zu haben. Und daß gleichzeitig dieses spezielle Rayman-Feeling nicht verloren ging. Insgesamt hinterließ die auf der IFA und ECTS gezeigte, fast fertige, Version sowohl bei den Fachbesuchern als auch beim Publikum einen erstklassigen Eindruck. Die acht Terminals zum Probespielen waren ständig belagert und wir können es kaum erwarten, unsere zitterigen Finger endlich an die Testversion legen zu können. Vielleicht schon in der nächsten Ausgabe?



▲ Shadow Man? Nö, Rayman! Schaurig-schöne Locations gibt es auch in Ublis Action-Fun-Spektakel.



▲ Die Gegner variieren in Gestalt und Intelligenz. Hoffentlich hält sich der IQ dieses Spinnennviels in engen Grenzen...

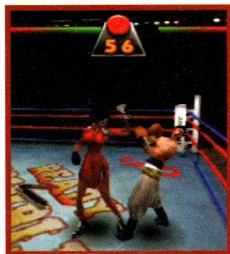


▲ Immer in Bewegung. In so herrlicher Umgebung macht auch der härteste Cross-Lauf großen Spaß.

Ready 2 Rumble

Michael Buffer schickt eine Reihe No-Names in den Ring. Und Du mußt sie nach oben bringen.

▼ Auch gemischte Einzel sind in Ready 2 Rumble kein Ding der Unmöglichkeit.



Eigentlich für Segas Dreamcast in der Entwicklung, werden Nintendo- und PSX-Versionen von Ready 2 Rumble nur kurze Zeit später erscheinen. Zwei Modi stehen im Spiel zur Verfügung: Arcade und Championship. Arcade erklärt sich wohl von selbst, ab in den Ring und dem Gegner vor den Kopf gehauen. Im Championship-Modus mußt Du Dir diesen Spaß hart erarbeiten und zunächst ein schweißtreibendes Training in Form von fünf kleinen Minigames absolvieren: Im Kraftraum warten schwere Gewichte auf Dich, auf dem Aerobic-Parkett laute Musik und sehr



READY 2 RUMBLE

Vertrieb:
Hersteller:
Erhältlich:

Konami
Midway
Herbst

viel Schweiß, im Sparringsraum schließlich zwei verschiedenen schwere Sandsäcke und der Punchingball. All das hört sich für ein Box-Spiel vielleicht komisch an, macht aber wirklich Spaß. Der Aerobic-Part etwa läuft im Stil von *PaRappa The Rapper* ab, es müssen also bestimmte Buttons exakt zur richtigen Zeit getroffen werden. Wirklich gut gemacht! Diese Minispiele erwarten Dich auch später im Championship-Modus, und sie kosten Geld. Dieses kannst Du Dir

verdienen, indem Du bei den Kämpfen auf Dich selber wettest und dann auch noch gewinnst. So bekommst Dein Boxer nach und nach sein eigenes Profil, anschließend läßt er sich abspeichern und im Multiplayer-Modus einsetzen. Zusätzliche Fähigkeiten, Ausdauer und Combos lassen sich durch das Aufladen eines Rumble-Meters erreichen. Insgesamt gibt es 16 Boxer als Basis im Spiel, bei denen es sich jedoch ausnahmslos um Phantasiegestalten handelt. Immerhin sehen aber die Bewegungen genauso realistisch aus, wie sich die Sprüche anhören, die den Boxern aus dem Munde quellen.

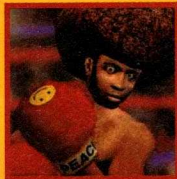
Auch ohne teure Lizenzen macht Midways Ready 2 Rumble einen äußerst vielversprechenden Eindruck. Das einzige, wofür außer der Entwicklung selbst so richtig Kohle über die Theke ging, ist wohl die Mitwirkung von Ringsprecher-Legende Michael "Are you ready to RRRUUUUUMBLE?" Buffer. Bestimmt keine schlechte Investition, zumal der gute Mann auch hierzulande sehr bekannt ist. Nicht weniger schillernd sind allerdings die Persönlichkeiten der einzelnen Boxer, von denen Du einige in dem Kasten auf dieser Seite siehst. Auf solche Typen hast Du doch schon lange gewartet, oder?

Lauter tolle Typen

Hier schon mal fünf knallharte Burschen, mit denen Du Dich in Ready 2 Rumble an die Weltspitze boxen kannst:



▲ Salua, der Sumo-Ringer, will mit einem Abstecker in den Boxing für seine eigentliche Sportart werben.



◀ Afro Thunder, ein ehemaliger Taxifahrer, entpuppt sich schnell als echter Showman.



◀ Angel Rivera blieb als Amateur ungeschlagen und gehört nun zu den härtesten Profis.



► Butcher Brown versucht als von Knokimov entthronter Champion sein Comeback



◀ Boris Knokimov, der Patriot, gehört in seiner Heimat Kroatien zu den Superstars.



▲ Ein wenig mehr Initiative hätten wir von Afro Thunder schon erwartet.

Box Champions 2000

Joe Louis gegen Ali? Marciano gegen Holmes? Bald werden Traumfights Wirklichkeit!



▲ Wer in eine solche Gerade läuft, sieht ohne Eisenkinn recht alt aus.



▲ Trifft er, oder trifft er nicht? Hier trifft Masse auf Beweglichkeit.

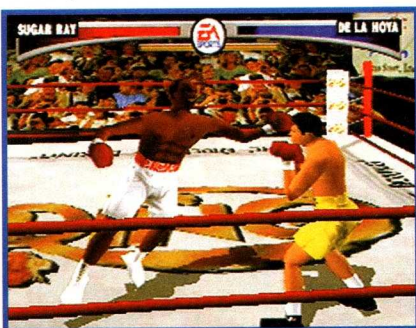


Auf der PlayStation war *Knockout Kings* das meistverkaufte Box-Spiel überhaupt, in den Staaten hat es fast schon Kultcharakter. Jetzt kommt der Nachfolger unter dem Titel *Box Champions 2000* auch fürs N 64 auf den deutschen Markt. Und die Jungs von EA Sports haben sich mal wieder mächtig ins Zeug gelegt – und tief in die Tasche gegriffen. 50 Boxer wurden für das Spiel lizenziert, einige davon exklusiv. Neben echten Legenden wie Muhammad Ali, Lennox Lewis, Joe Frazier, Evander Holyfield, Sugar Ray Leonard oder Oscar De La Hoya lassen



sich sogar bekannte europäische Fighter ausfindig machen. Auch Austragsorte, Kommentatoren und Ringsprecher werden allen Boxsportfreunden bekannt vorkommen.

Damit *Box Champions 2000* auch noch möglichst realistisch aussieht, wurden Boxer verschiedener Gewichtsklassen zum Motion Capturing verpflichtet. De La Hoyas brutaler linker Uppercut oder Leonards steife Gerade zum Kinn werden daher genauso echt aussehen wie zum Beispiel die



▲ De La Hoyas linker Uppercut wird dank Motion Capturing sehr treffend aussehen...



Bewegungen des Ringrichters, für die der weltbekannte Referee Mills Lane verpflichtet

wurde, der übrigens für diesen Part auch die Synchronisation übernahm. Sprecher der deutschen Lokalisierung sind leider noch nicht bekannt. Natürlich stimmen auch die statistischen Werte der Champs bis ins Detail, vom Kampfgewicht über die Reichweite bis zur Ausdauer. Und während die Stars der 40er und 50er mit Big Band-Sound in den Ring marschieren, ertönt bei aktuellen Boxchamps Hip Hop oder Rock.

Das Gameplay wird für Dich mit intensivem Training beginnen. Natürlich geht es in der Boxschule erst einmal ans Springseil, bevor Du auf den Punchingball einhämmern darfst. Für das Training kannst Du Dich sogar in verschiedenen Boxschulen rund um den Globus einschreiben und so verschiedene Stilarten lernen. Später kannst Du dann im Ring Karriere machen oder sogar alte Kampfklassiker neu aufleben lassen. Rumble in the Jungle? Thriller in Manila? Wenn Du mit dem historischen Ausgang solcher Kämpfe nicht einverstanden warst, bekommst Du jetzt eine Chance, die Geschichte umzuschreiben. Neben einem 3-D-Menü im Kino-Stil, krachenden Schlägen und ächzenden Seufzern wird es auch einen ganz besonderen Modus geben: ohne Kampfrichter, ohne Regeln, ohne Anzahlen. Darauf sind wir ganz besonders gespannt.

Castlevania 2

Achtung, Vampirjäger: Graf Dracula kommt zurück!



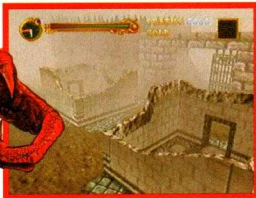
▲ Carrie Fernandez gibt sich die Ehre und taucht gelegentlich im Spiel auf.



Konamis *Castlevania*-Serie gehört zu den traditionsreichsten Videospielen

überhaupt. Bereits seit rund einhundert Jahren gehen die unterschiedlichsten Vertreter der Familien Schneider und Belmont auf die Jagd nach Graf Dracula, den Fürsten der Finsternis. Nach dem geglückten Sprung in die dritte Spieldimension im Frühling dieses Jahres, soll schon in diesem Winter das Prequel zum ersten N64-Castlevania in den Staaten erscheinen.

Die Geschichte von *Castlevania 2* spielt nämlich vor den Abenteuern von Reinhardt Schneider und Carrie Fernandez. Du schlüpfst in das zottelige Fell von Kohnel, einem jungen Werwolf. Während Kohnel so durch die unwegsamen Wälder Transylvaniens streift, kommt ihm irgendwie zu Ohren,



▲ Hoffentlich verzieht sich der Nebel noch etwas.



▲ In dieser riesigen Blumenvase könnte man Getreide anbauen!

daß der böse Dracula drauf und dran ist, seinen langen Schlaf im samtenen Sarg zu beenden. Irgendwie findet das der Werwolf überhaupt nicht witzig und deshalb kämpft er sich sicherheitshalber mal zum Schloß des flatterhaften Blutsaugers durch.

Die aufmerksamen und gedächtnisstarken unter unseren Lesern erinnern sich sicherlich noch daran, daß für *Castlevania 64* eigentlich vier verschiedene Charaktere zur Auswahl stehen sollten, es aber leider nur zwei ins fertige Spiel geschafft haben. Nun, einer der beiden ist soeben wieder aufgetaucht! Im Gegensatz zu den bewaffneten Vampirjägern aus dem ersten Teil, wird sich Kohnel in erster Linie auf seine nicht zu unterschätzenden physischen Fähigkeiten verlassen müssen. Der halbtierische Held kann seine Fänge und Klauen nämlich ganz hervorragend einsetzen – und da seine haarigen Beinchen nicht weniger gefährlich sind, ist Kohnel von Natur aus eine ziemlich kompakte Kampfmaschine.

Vom Spielprinzip her wird sich zum ersten Teil nicht viel ändern: Du rennst durch riesige, mystisch angehauchte 3-D-Welten, räumst Gegner aus dem Weg, weichst Fallen aus und stehst schließlich dem puren Bösen gegenüber, um die Welt zu retten.



CASTLEVANIA 2

Vertrieb:
Hersteller:
Erhältlich:

Konami
KCEK
Herbst



▲ Pöhlen war im Mittelalter eine recht beliebte Form der Hinrichtung.



▲ Wie viele Charaktere es in Castlevania 2 wohl geben wird?

Natürlich wird Konami die Zeit nutzen, um noch ein wenig an der "alten" Grafikenengine zu arbeiten. Das neue Abenteuer dürfte also etwas flüssiger, optisch abwechslungsreicher und vor allem weniger nebelverhangen vorstatten gehen. Ob (und wenn ja, wer) noch andere Charaktere spielbar sein werden, steht bisher noch nicht fest. Bislang scheint es jedoch so, daß Reinhardt und Carrie zumindest Gastauftritte haben werden – und wer weiß, vielleicht bekommt ja auch der mit Schwert und Knarre bewaffnete Kola doch noch eine Chance, seine Qualitäten als Vampirhascher unter Beweis zu stellen...

Vigilante 8: 2. Herausforderung

**Noch besser, noch größer, noch böser:
Activision bringt noch in diesem Jahr die
Fortsetzung des Megasellers Vigilante 8!**



▼ Die Treibjagd ist zu Ende - gleich kracht es!

VIGILANTE 8: 2. HERAUSFORDERUNG

Vertrieb: Activision
Hersteller: Luxoflux
Erschüttert: November

Es ist noch nicht ganz sechs Monate her, da durften wir mit unseren gierigen Fummelstummel die Nintendo 64-Umsetzung eines modernen PlayStation-Klassikers begriffeln: *Vigilante 8* hatte endlich den Sprung von 32- auf 64-Bit geschafft. Jetzt, rund ein halbes Jahr später, steht bereits der Nachfolger kurz vor der Veröffentlichung. *Vigilante 8: 2. Herausforderung* soll noch umfangreicher, noch actiongeladener – einfach noch besser werden. Am Spielprinzip hat sich dabei nichts grundlegendes geändert: Du hüpfst in einen von 17

verschiedenen Wagen (unter anderem stehen Jeeps, Müllwagen, Motorräder und Großraumlimousinen zur Verfügung) und schrottest alle anderen Fahrzeuge, die noch so in den zwölf riesigen Arenen rumgurken. Neben einem ordentlichen Crash stehen Dir dazu unzählige Waffensysteme zur Auswahl. Einige davon sind bereits fest in Deinem PS-starken Boliden installiert, andere liegen in Form von Extras irgendwo in der Gegend herum. Neben den Offensiv-Extras gibt es aber auch eine ganze Menge an Defensiv-Bonusgegenständen. Du kannst Dir verlorene Lebensenergie zurückholen, Dein Fahrzeug besser panzern und sogar Deine Reifen durch eine Anti-Schwerkrafteinheit ersetzen, die Dich fortan rund einen Meter über dem Boden schweben lässt – die Gefahr von Bodenminen gehört dann folglich der Vergangenheit an. Ein besonderer Schwerpunkt wird, wie schon beim ersten Teil, auf den Mehrspieler-Modus gelegt. Versammle drei Deiner Freunde



vor der Glotze, drücke ihnen ein Joypad in die Hand und schon kann es losgehen. Egal ob "Jeder gegen Jeden" oder "Zwei gegen Zwei", die Vorfreude ist bei uns schon riesengroß.

Natürlich wird nicht nur die Palette an Extrawaffen und Spielmodi erweitert. Das Kreativ-Team von Luxoflux hat sich auch noch die Grafikengine vorgenommen und ordentlich überarbeitet. Wie schon beim Erstlingswerk wird das Expansion-Pak unterstützt, nur soll diesmal die Grafik noch schneller, noch flüssiger und noch abwechslungsreicher werden. Momentan wird ein Veröffentlichungstermin im November, zeitgleich mit der PlayStation und der Dreamcast-Version, angepeilt – und wir hoffen inständig, daß der Termin gehalten wird.



Jet Force Gemini



**Ende Oktober ist es endlich soweit:
Jet Force Gemini erreicht
die Händlerregale.**

JET FORCE GEMINI

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Rare
Erhältlich: Oktober

Nintendo
Rare
Oktober

Jet Force Gemini gehört zweifelsfrei zu den Titeln, die mit größter Spannung erwartet werden. Seit vielen Monaten

halten wir von der 64 Power ein Auge auf diesen Titel und haben auch schon unzählige Male darüber berichtet, haben uns über Story, Grafik, Sound und Features des potentiellen Mega-Hammers ausgelassen. Warum dann also einen Monat vor der Veröffentlichung ein weiteres Zoom? Ganz einfach: Weil sich Rare kurzfristig dazu entschlossen hat, Teile des Programms rundum zu erneuern. Die augenscheinlichsten Änderungen betreffen das Charakterdesign. Rare neigte bei seinen Nintendo 64-Titeln diesbezüglich immer zu Extremen: Entweder waren die Charaktere so hochgradig niedlich, daß Diabetiker einem



Zuckerschok nur mit Mühe entrinnen konnten, oder die betreffenden Spiele wurden vom Bannstrahl der BPJS getroffen und kurzerhand indiziert. Auch *Jet Force Gemini* schien bisher diese Tradition zu folgen: Mit zwei großköpfigen, kurzbeinigen Hauptdarstellern und einem Hund als Protagonisten wurden schon wieder die ersten "Ich spiel' JFG nicht, das wird mit Sicherheit viel zu niedrig"-Stimmen laut. Irgendwie schienen diese Rufe bis zu Rare nach England vorgedrungen zu sein. In einer Spontanaktion hat man kurzerhand das Design der Helden überarbeitet und sie damit der eher düsteren, aber dennoch nahezu gewaltfreien Atmosphäre der eigentlichen Spielthematik angepaßt. Lupus ist zwar auch weiterhin ein Hund mit Flugdüsen an den Pfoten, doch aus den kopffüßigen Zwillingen Juno und Vela wurden plötzlich zwei langbeinige, strahlende Helden. Erstaunlich, was sich in dem Vierteljahr zwischen E3 und IFA/ECTS alles getan hat.

So wurde unter anderem auch die ursprünglich etwas schwammige Steuerung überarbeitet, neue Levels designet und am Expansion Pak-Modus gefeilt. Welche Auswirkungen das Expansion Pak haben wird, kann bis jetzt leider noch keiner sagen. In den bisher gezeigten Versionen (denen auch unsere Screenshots entstammen) kam die

Speichererweiterung nämlich noch nicht zum Einsatz! Im fertigen Spiel dürfen wir also eine noch schärfere Optik erwarten, denn nebelfrei ist das Spiel bereits. Weiterhin wäre eine zusätzliche Verbesserung der Künstlichen Intelligenz möglich, wobei da die Frage ist, was Rare noch groß verbessern möchte. In den uns zugänglichen Abschnitten zeigte sich die Gegnerschaft nämlich bereits ziemlich aufgeblüht. Da wurde zum Rückzug geblasen, sich hinter Deckungen versteckt und aus dem Hinterhalt angegriffen.

Da *Jet Force Gemini* bereits Ende Oktober erscheint, wurde uns für die kommende Ausgabe eine Testversion fest versprochen. Und wir können es kaum erwarten, das Spiel endlich einmal länger als nur eine Stunde am Stück zu spielen!



▲ Knieltief durchs Wasser – hoffentlich gibt das keine Folgeschäden.



▲ Junos Aussehen wurde komplett überarbeitet – weg vom Knuddelstil.



Crusaders of Might & Magic

Die Armee der Finsternis erwartet Dich!



▲ Welchen Kopf rasieren wir zuerst?



▲ Lauft nur, ich krieg' euch doch. Warum stellen sich diese Feiglinge nicht gleich zum Kampf?



CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC

Vertrieb: Ubi Soft
Hersteller: 3DO
Erhältlich: Mitte 2000

Nur ein Gedanke tobt in Drakes Bewußtsein: Rache! Rache für die eigene Familie, die von der Armee der Untoten gemeuchelt wurde. Ein wenig wirst Du allerdings noch warten müssen. Nach einer PlayStation-Version im letzten Quartal dieses Jahres wirst Du Drake bei der Erfüllung seiner Rachegeleüste später auch auf dem N 64 unterstützen können – allerdings erst gegen Mitte nächsten Jahres. In typischer *Tomb Raider*-Perspektive ziehst Du dann gegen die skelettierten Krieger der Finsternis zu Felde. Einige charakteristische Elemente aus dem *Might & Magic*-RPG-Universum wurden dabei direkt in 3 DOs Action-Adventure übernommen. So kann



▲ Typische Elemente aus dem Rollenspiel sind bei all der Action gut zu erkennen.

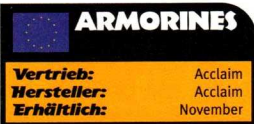
Drake zum Beispiel nach Belieben von Dir ausgestattet werden: Wo vorsichtige Spieler etwa den Schutz einer schweren Rüstung trotz eingeschränkter Beweglichkeit in Kauf nehmen, werden die aggressiveren unter Euch eher mit minimalem Schutz und schweren Waffen antreten. So wirst Du immer wieder vor folgenschwere Entscheidungen gestellt werden: Nehm' ich jetzt das mächtige, neue Schwert oder doch lieber den nahezu undurchdringbaren Brustpanzer? Und nicht zuletzt gehören auch mystisch gemurmelte Zauberformeln zum Angebot...

Die nichtlineare Storyline von *Crusaders* wird Dich durch 15 verschiedene Gebiete mit mehr als 90 Locations führen. Dort triffst Du auf etwa 30 Gegner, Monster und Mutanten, die den Fans der *Might & Magic*-Serie zum Teil schon aus den

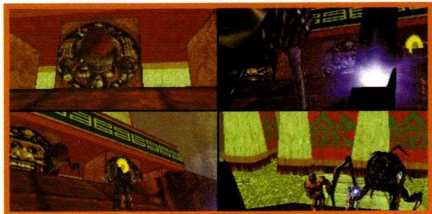
PC-Spielen bekannt sein werden. Deinen verschiedenen Quests liegen dabei länger andauernde Ereignisse zugrunde: ein Bürgerkrieg im Zwergenreich oder die Pest der Verwirrtheit, die ein ganzes Insektenvolk zu vernichten droht. Mit solchen Kleinigkeiten mußt Du eben auf Deinem Weg zum finalen Gefecht mit der Armee der Skelette fertig werden. Erfreuliche Nachricht am Rande: Nach einigen fehlgeschlagenen Experimenten anderer Entwickler mit einer "cinematischen" Kameraführung will es 3DO bei einer konstant hinter dem Helden fixierten Kamera belassen. Nur bei den Kämpfen schaltet die Perspektive der besseren Übersicht wegen einen Schritt nach oben. Gerade in diesem Genre, wo Spielbarkeit eindeutig vor dramatischen Effekten stehen sollte, eine weise Entscheidung.



Armorines



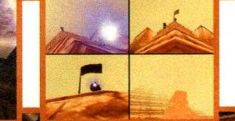
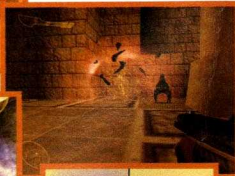
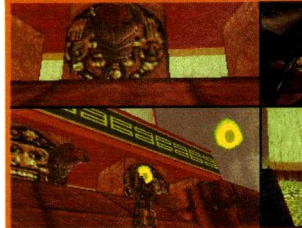
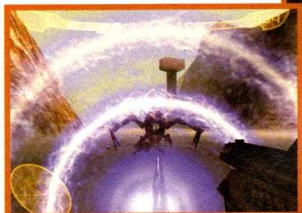
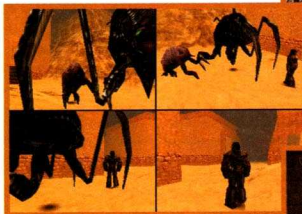
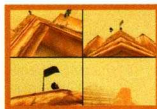
Hilfe! Wo bleibt der Kammerjäger?



Es könnten einem fast die Tränen kommen: Eine Alien-Rasse hat es geschafft, ihren Heimatplaneten so herunterzuwirtschaften, daß ein Weiterleben darauf unmöglich ist. Also ziehen sie in die Weiten des Alls, um eine neue Heimat zu finden. Wie durch Zufall entdecken sie einen kleinen blau-braunen Planeten, der im optimalen Abstand um eine Sonne kreist. Einziger Nachteil: Der Planet ist bereits bewohnt, und zwar von Menschen. Aber da sich jeder selbst der Nächste ist, haben die bisherigen Bewohner halt Pech gehabt.

Die Militärs stehen der Invasion machtlos gegenüber. Also muß eine Spezialeinheit ran, um die fiesen Riesenkäfer aufzuhalten. Du hast die Wahl zwischen zwei Soldaten und findest Dich plötzlich mitten im Schlachtgetümmel wieder...

Leider haben wir die neuesten Infos erst kurz vor Redaktionsschluß erhalten, so daß wir den *Armorines* in dieser Ausgabe nur eine Seite einräumen konnten – zu wenig für einen solch vielversprechenden Titel! Deshalb haben wir uns dazu entschlossen, in dieser Ausgabe vor allem Bilder sprechen zu lassen. Im nächsten Heft wird es dann ein großes *Armorines*-Feature geben mit allem, was das Leserherz erfreut: massig Screenshots, Infos zu den Waffen, Charakteren und Gegnern, ein Interview mit den Entwicklern und ein exklusives *Armorines*-Poster!



Always in control!

Gerät Dein Leben mal wieder außer Kontrolle? Dann greif Dir doch einfach Dein Lieblings-Spiel für das N64™ und zeig allen, wo's lang geht! Mit dem **Controller Plus 64 von Joytech** kein Problem, z.B. dank dem **Turbo- und Zeitlupenschalter**. Beim Spielen wirst Du auch merken, dass bei JOYTECH alle Produkte während des Herstellungsprozesses 4-fach auf höchste Qualität geprüft werden. Denn darauf legen wir besonderen Wert: **beste Verarbeitung zum Spitzenpreis**.



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



Gameboy™-Zubehör
Pocket Pouch
Light Magnifier
Battery Pack



Expansion RAM**
Memory Cards***
Jolt Packs***



PlayStation™
Mouse*
2 control buttons



Bio-Grip
Advanced
Joystick*



Controller
Plus 64**



Analogue
Controller Plus*
Dual Force



Arcade Light Gun*
Blaster Light Gun*



Official Jordan™
Grand Prix
Racing Wheel**



ab Herbst '99:
Die Weltneuheit
AirPad™**



* für PSX™



** für N64™

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

Advanced Game Console Peripherals

JOYTECH

POWER

Was bedeuten die Boxen?

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

Ninfo

SPIELER:

Die Anzahl der Spieler, die gleichzeitig zocken können.

EXPANSION PAK:

Unterstützt das Spiel Nintendos Speichererweiterung oder nicht?

RUMBLE PAK:

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

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

PAL Performance

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



Kurz & Knapp

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



Speicheroptionen

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



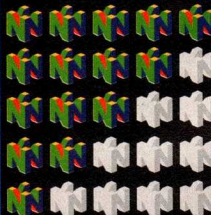
Racing Simulation 2

46

Die Formel 1 Saison neigt sich dem Ende entgegen. Kann Ubi Soft uns den Abschied versüßen?

64 Power-Bewertung

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



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

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

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

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

Absoluter Mist – wer dafür verantwortlich ist, sollte zum Steinklopfen nach Sibirien geschickt werden!



50 TONIC TROUBLE
Bunte Aliens, gefährliches Gemüse und giftige Softdrinks. Lustig schrill oder nervig grell?

62 HYBRID HEAVEN
Mystery ist eine wahre Geldmaschine. Hybrid Heaven – Abzocke oder geniales Spiel?

66 SHADOW MAN
Horror ist wieder voll in Mode. Kann uns Shadow Man das Fürchten lehren?

68 RE-VOLT
Fast jeder hat in seiner Kindheit mit ferngesteuerten Autos gespielt. Kann Re-Volt dieses Feeling wieder aufleben lassen?

70 LEGO RACERS
Lego-Steine sind ein echter Spielzeugklassiker. Aber eignen die Plastikklötzchen auch als Grundlage für ein Rennspiel?

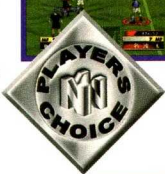
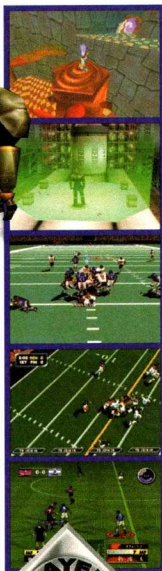
72 NFL MADDEN 2000
EA liefert das jährliches Update zu Madden-Football. Was taugt der erneute Aufguß?

74 NFL QUARTERBACK CLUB 2000
Gepolsterte Muskelpakete prügeln sich um einen braunen Lederball. Ein großer Spaß oder wirklich nur was für Amis?

76 NFL BLITZ 2000
Football, Football und kein Ende. Wie sich wohl NFL Blitz im Vergleich zur Konkurrenz schlägt?

78 J-LEAGUE PERFECT STRIKER 2
Auch nach Jahren boomt die J-League noch. Ob die japanische Fußballliga auch bei uns punkten kann?

80 SNOWBOARD KIDS
Snowboard Kids ist eine Mischung aus 1080° Snowboarding und Mario Kart. Kann dieser Mix unseren Ansprüchen gerecht werden?



Gesamtwertung

95%+



90%-94%



80%-89%



60%-79%



30%-59%



10%-29%



Unter 10%



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

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

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

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

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

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

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

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

WERTUNGSSYSTEM

REVIEWS

64 POWER

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



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

Alternativen

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

Bewertung

Grafik

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

Sound

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

Gameplay

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

Dauerspaß

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

Gesamt



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

Fazit

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

45



64 Power Nummer 26

Ninfo

SPIELER:



EXPANSION PAK:



RUMBLE PAK:



Vertrieb Ubi
Entwicklung Ubi
Getestete Version D
Erhältlich Jetzt!
Preis ca. 100 DM

Speicheroptionen

SPEICHER:

Speichert Fahrernamen

CONTROLLER PAK:

Speichert Spielstand

Eine Yacht vor Monte Carlo? Ein Landsitz im englischen Hochland? Geld und Groupies bis zum Abwinken? Pah, für einen echten Formel 1-Piloten zählt nur der sportliche Erfolg...

Zwei? Wieso eigentlich zwei? Eine Frage, die man bei Ubi Soft seit einiger Zeit ziemlich oft zu hören bekommt. Kein Wunder, wenn man ein Spiel *Racing Simulation 2* nennt, obwohl der erste Teil als Konsolen-Version nie erschienen ist. Dabei war der PC-Erstling überaus gut und verdient erfolgreich. Mehr als 500.000 Exemplare gingen in aller Welt über die Theke,

was nicht unwesentlich zu dem Entschluß beigetragen haben dürfte, den Nachfolger auch für PlayStation und N 64 zu entwickeln. Jetzt ist er da und die Verwirrung groß. Die englischen, amerikanischen und kanadischen Ubi-Niederlassungen haben das Problemchen übrigens recht elegant gelöst, dort heißt das Spiel schlicht *Monaco Grand Prix*. Sollte uns eigentlich schnurz sein, aber falls Ihr hier oder dort schon mal ein Preview unter diesem Titel gelesen habt, wißt Ihr jetzt wenigsten, was Trumpf ist.

Wird alles anders?

Daß man auch ein bewährtes Spielkonzept überdenken muß, wenn es vom PC auf eine Konsole konvertiert werden soll, war auch für RS 2-Entwicklungsleiter Wu Dong Hao keine Überraschung. Schließlich müssen die Realitätsnähe einer Simulation und der Wunsch vieler Konsolenspieler nach Action möglichst stimmig unter einen Hut gebracht werden. "Auch wenn es unser Ziel war, eine Rennsimulation für das N 64 zu schaffen, ging es uns

Racing Simulation



▲ Reifenabrieb auf dem Asphalt zählt mittlerweile zu den selbstverständlichen Grafikfeatures.



▲ Dies ist kein Gänsemarsch, sondern die Ideallinie.



▲ Die Namen der Werbepartner dürfen authentisch sein, auch ohne teure Lizenzen.



▲ Die Entwickler der *Racing Simulation 2*: Durch die vielen Kurvenfahrten eindeutig in Schiefelage geraten.

Kurz & Knapp

- Dauerspaß im Multiplayer-Modus
- Sehr realistisch in Einstellungen und Verhalten
- Interessanter Karrieremodus
- Schwacher Sound
- Keine FIA-Lizenz

Simulation 2

► Im Zwei-Spieler-Modus kannst Du den Schirm horizontal oder vertikal teilen, der Spielspaß verdoppelt sich trotzdem. Hier ein paar Impressionen aus heißen Gefechten erbarmungsloser Kontrahenten.



sicherlich nicht darum, den Spieler mit Detailinformationen zu überhäufen oder seinen Wunsch nach Geschwindigkeit und Action durch schwer zu beherrschende Rennwagen zu mindern", so Wu Dong Hao. "Um also die Fans des Motorsports und die Anhänger des Nervenkitzels, die sich der Herausforderung dieser leistungsstarken



Rennwagen stellen, unter einen Hut zu bringen, haben wir einige Optionen vorgesehen, die das Rennen die Wünsche der Spieler anpassen: 5 unterschiedliche Spielmodi, 3 Schwierigkeitsstufen, 3 Beschädigungsstufen und schließlich noch die Optionen zur Einstellung der Wagen und zur Anpassung der Strecken."

Wesentliche Elemente der Engine basieren auf der

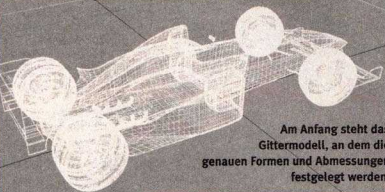
Von null auf zwei - ein guter Start!

PC-Version, da aber verglichen mit dem PC das N 64 einen langsameren Prozessor und einen geringeren

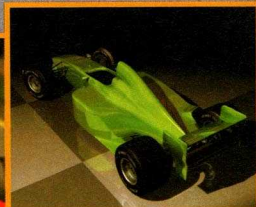
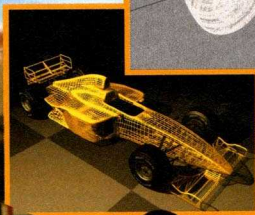
Flüssiges Glas

Die Entstehungsgeschichte eines Rennwagens aus Racing Simulation 2 verläuft in mehreren Schritten, von denen wir die wesentlichen drei hier einmal darstellen. Am Ende sieht das fertige Modell aus wie mit flüssigem Glas überzogen. Was aber im Spiel natürlich nicht mehr der Fall ist...

▼ Mit den Reifen und etwas Farbe nimmt das Geschoß schließlich Formen an.



Am Anfang steht das Gittermodell, an dem die genauen Formen und Abmessungen festgelegt werden.



▲ Und zum Schluß tut es einem fast schon leid, den schönen Lack mit Werbung zu verschandeln...



▲ In der Kurve jubeln die Massen. Auch wenn Du ziemlich weit hinten liegst.



Immer nur im Kreis?

Von wegen! Ganz so anspruchslos sind die internationalen Formel 1-Strecken nun wirklich nicht. Hier ein paar Entwürfe aus der Entwicklung des Spiels plus Anmerkungen des besten Fahrers in der Redaktion:

► Mit einer Streckenlänge von 5,864 km gehört der schnelle Parcour von Suzuka neben Spa-Francorchamps zu den schwierigsten Strecken.



Suzuka

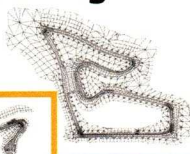
► Mickey-Mouse-Parcour? Trotz weniger Überholmöglichkeiten machen die knapp vier Kilometer von Budapest gehörig Spaß.



Budapest

► Der erstmals 1997 befahrene neue Parcour von Zeltweg hat einen recht rutschigen Belag und wenig Grip.

Zeltweg



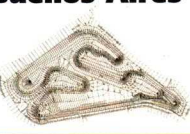
San Marino

► San Marino: Seit dem Umbau des Imola-Parcours eine harte Strapaze für die Bremsen.



Buenos Aires

► In Argentinien braucht man viel Abtrieb. Überholen fällt dagegen schwer.



Interlagos

► In memoriam Ayrton Senna: Trotzdem bleibt Interlagos eine Holperstrecke.



Arbeitsspeicher besitzt, mußten, um eine ordentliche Qualität bei der grafischen Wiedergabe zu erreichen und um eine zufriedenstellende künstliche Intelligenz zu schaffen, viele Tests auf Grundlage unterschiedlicher Optimierungsverfahren durchgeführt werden. Die Herausforderung bestand darin, ein Spiel zu entwickeln, das den höchsten grafischen Ansprüchen



▲ Wenn Du schon von der Piste fliegst, nimm wenigstens 'nen Gegner mit.



▲ Die Hell-Perspektive wird während des Rennens nicht benötigt.

gerecht wird, ohne das Spiel an zu verlangsamen. Seit 1997 dauerten die Entwicklungsarbeiten der N 64-Version an.

"Im Dezember 1997 waren wir noch 6 Programmierer, 1 Gamedesigner und 2 Grafiker. Inzwischen sind wir 14 Programmierer, 3 Gamedesigner und 12 Grafiker", so noch einmal Wu Dong Hao.

Alles drum, alles dran

Racing Simulation 2 bietet alle Spielmodi, die bei einer Rennsimulation zum guten Ton gehören: vom Arcade-Modus über das Einzelrennen bis hin zum kompletten Tournament. Bis zu vier Spielern können gegeneinander antreten und sich im Rennmodus zuvor an den reichhaltigen Voreinstellungen versuchen. Was genau Du alles verändern kannst, haben wir in einem separaten Kasten aufgelistet. Nicht immer machen sich die Änderungen aber sofort im Gameplay bemerkbar: Sind die Wahl der Reifen und die getankte Benzinmenge noch von ausschlaggebender Bedeutung, bemerkt man einen zu knapp eingestellten Lenkwinkel der Räder bestenfalls in ganz engen Kurven und unterschiedliche Neigungen der Front- und Heckflügel so gut wie gar nicht. Trotzdem hat man nicht das Gefühl, daß diese Optionen überflüssig sind, sie verbreiten vielmehr ein angenehmes Gefühl der Realitätsnähe. Und wer sich damit nicht abgeben möchte, sollte sich erst gar nicht darum kümmern – oder im Arcade-Modus ohne großes Vorgeplänkel aufs Gaspedal treten. Die Steuerung reagiert sehr direkt und

braucht unbedingt ein paar Eingewöhnungsrunden. Hat man aber erst mal raus, wie die Ideallinie verläuft und wo in den Kurven die Bremspunkte zu setzen sind, gibt es keinen Grund mehr zum Meckern. Schließlich kann man sich auch nicht ohne Training in einen echten Formel 1-Boliden setzen, und einfach so in Bestzeit über den Nürburgring heizen.

Zum Glück machen es recht ausführliche Beschreibungen der einzelnen Rennstrecken etwas leichter, sich auf die immer neuen Herausforderungen einzustellen. Der Arcade-Modus verzichtet leichte Rempler und etliche Ausflüge ins Kiesbett oder übers Gras, sobald Rennen gefahren werden macht es aber viel mehr Spaß, bei den Voreinstellungen eine realistische Schadendarstellung zu wählen. Leicht masochistisch veranlagte Menschen können sich den eigenen Totalschaden anschließend gern im Replay ansehen. Drei Schadeneinstellungen stehen zur Verfügung: die völlige Abschaltung, das realistische Verhalten (normale Abnutzung einschließlich Helfenfunktionen, Schäden durch Rempler, etc.) und eine "normale" Einstellung, bei der die Wagen nicht so leicht zu Bruch gehen. *Racing Simulation 2*



Mit 175 in die Kurve? Wenn das mal gutgeht...



Optionen und kein Ende

Im Championship-Modus kannst Du eine ganze Menge technischer Details an Deinem Boliden verändern, von der Wahl der Reifen über die Härte der Federung bis zur Spritmenge. Doch nicht alle Änderungen wirken sich gleich stark auf das Fahrverhalten aus, manche merkt man sogar kaum. Wir sagen Dir, was Du erwarten kannst:



Die Härte der Federung macht bestenfalls in sehr schnell gefahrenen Kurven einen Unterschied. Es sei denn, Du veränderst auch andere Faktoren.



Nicht nur Manta-Fahrer legen ihre Karre tiefer. Den Unterschied merkst Du aber nur mit gleichzeitig veränderter Federung.



Bei der Wahl der Reifen können Fehler tödlich sein. Versuch' doch mal, mit der härtesten Gummimischung auf regennasser Piste zu fahren...



Der Winkel von Front- und Heckflügel soll sich auf die Straßenlage auswirken.



Die Umsetzung der Gänge wirkt sich spürbar auf das Fahrverhalten aus: Niedrige Umsetzung bedeutet langsame Beschleunigung, aber schnelle Kurven. Und umgekehrt.

Ganz fein läßt sich die Bremskraft justieren. Du kannst aber getrost in 10 %-Schritten vorgehen, dann merkst Du die Unterschiede wenigstens.



Auch der maximale Winkel läßt sich verändern. In der Praxis macht sich dies jedoch nur ganz selten bemerkbar: in den allergeringsten Kurven.

setzt zwar keine neuen Bestmarken, aber immerhin genügend Farbtupfer und

die völlig unmotivierten und absolut störenden Dauerrempler der Konkurrenz findet man bei *Racing Simulation 2* zum Glück nicht.

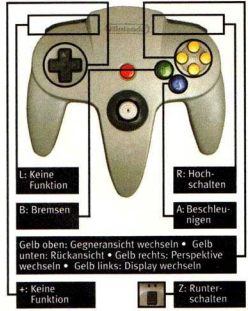
Realismus, Technik und Gameplay auf hohem Niveau.

Details, um nicht allzu bieder zu wirken. Und die Grafik läuft auch dann noch mit konstanter Framerate, wenn der Verkehr dichter wird – ganz anders als bei *Formula 1 '98*, wo von den Gegnern über lange Strecken nichts zu sehen ist. Apropos, Gegner: Deren KI geht auch in Ordnung,

Pole Position

Unterm Strich gibt es kein einzelnes Feature, das *Racing Simulation 2* zu einer herausragenden Rennsimulation macht. Es ist vielmehr die Mischung, die stimmt. Realismus, Gameplay und technische Umsetzung befinden sich auf gleich hohem Niveau und bieten keine Ausreißer nach unten oder oben. Da verzeiht man auch, daß das Spiel ohne teure Lizenzen daherkommt, und Alias-Namen wie Darin Mill eher peinlich wirken. Hier hilft nur der sofortige Einsatz des Editors, mit dem man Team und Fahrer selbst benennen und anschließend auf dem EEPROM des 128 Mbit-Moduls abspeichern kann. Auch wenn Ubis Einstieg in die Welt der *N 64*-Rennsims nicht auf Anhieb den besten Titel des Genres hervorgebracht hat, so doch wenigstens eine erhebliche Steigerung gegenüber dem eigenen *F 1 Pole Position* – aber das ist ja auch schon fast zwei Jahre alt. Erste Wahl bleibt aber immer noch Nintendos *F 1 World Grand Prix 2*.

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

F 1 World Grand Prix 2: Nintendo (ca. 100 DM)

Getestet in Ausgabe 06/99, 90%

F 1 Pole Position: Ubi (ca. 90 DM)

Getestet in Ausgabe 12/97, 79%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



Fazit

Gelungener Ausklang der aktuellen Rennsaison!

2. Meinung

Ein gutes Spiel, das ich vielleicht sogar noch etwas höher bewertet hätte als Martin. Besonders, wenn es gegen gleich starke Gegner um die Pole geht, machen sich die vielen realistischen Feinabstimmungen bemerkbar. Auch die flüssigen Kamerafahrten gefallen mir gut, selbst das bißchen Nebel stört nicht.

KARSTEN ROHLOFF

Wertung



Aliens sind lila, Gemüse ist äußerst ungesund, und Softdrinks sind Gift für den Weltfrieden – wer hätte all das gestern noch gedacht?

Ninfo

SPIELER:



EXPANSION PAK:



RUMBLE PAK:



Vertrieb	Ubi Soft
Entwicklung	Ubi Soft
Genre	Jump'n'Run
Getestete Version	D
Erhältlich	Jetzt!
Preis	ca. 100 DM



▼ Nicht ausgeschaltet, zapft Dir diese Elektrobarriere eine Portion Deines Lebenssaftes ab.



▲ Der Typ am anderen Ende der Brücke bewirft Dich mit spitzen Gabeln. Das soll er büßen!

Viel mehr, als wir vor langer Zeit erwartet haben!



Kurz & Knapp

- Guter Spielaufbau
- Witzige Gegner
- Viele Aktionsmöglichkeiten
- Kamera nicht immer optimal
- Soundtrack nervt



Speicheroptionen

SPEICHER: Nicht vorhanden
CONTROLLER PAK: Speicher, Spielfortschritt

Tonic Trouble



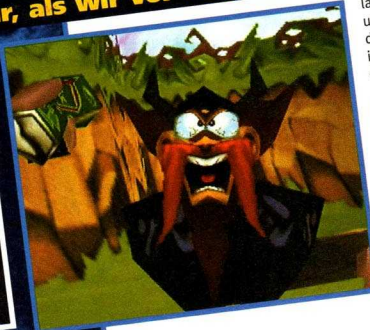
Was lange währt, wird endlich gut? Bei *Tonic Trouble* trifft diese alte Weisheit wirklich zu. Seit 1996 wurde an dem Spiel gewerkelt, und die erste Version, die wir vor langer, langer Zeit anspielen durften, sah wirklich nicht sehr vielversprechend aus. Schlappe Animationen, eine unmögliche Steuerung und vor allem die stotternde Frame-Rate ließen uns den 3-D-Plattformler als einen billigen *Rayman*-Verschnitt abtun, dem wir keine großen Chancen einräumten. Tatsächlich

erdreisteten sich sogar einige US-Websites, Reviews der unfertigen Version zu veröffentlichen und *Tonic Trouble* mit Wertungen unter 50 Prozent zu verzeihen. Nach ein paar deutlichen Worten von Ubi Soft verschwanden diese obskuren Tests jedoch genauso schnell wieder, wie sie gekommen waren. Jetzt versetzt uns das endgültige Testmuster vollends in Erstaunen. Doch fangen wir am Anfang an.

Drei Schritte zum Ziel

Ed, ein netter Kerl aus den Tiefen des Weltalls, hat versehentlich eine Getränkekose auf die Erde fallen lassen, während er an einer wissenschaftlichen Expedition zur Erkundung des Universums teilnahm. Obwohl es sich bei dem Getränk um eine für Aliens harmlose Flüssigkeit handelt, richtet das Gebräu auf dem blauen Planeten verheerenden Schaden an: Flüsse füllen sich mit Sangria, Ozeane erscheinen und verschwinden wieder, schneebedeckte Gletscher erheben sich aus dem Nichts. Natürlich möchte Ed am liebsten nichts damit zu tun haben, doch seine Bosse

lassen die Sache nicht auf sich beruhen und schicken ihn zurück zur Erde, um den Schaden wiedergutzumachen. Das ist aber gar nicht so leicht. Die Dose ist einem brutalen Schurken in die Hände



▲ Ein falscher Sprung, und Dein Leben ist futsch. Zum Glück zeigt sich die Steuerung gnädig.



The Making Of...

Die Locations in Tonic Trouble sind nicht ganz so detailliert und verspielt wie die in Rayman 2, aber natürlich trotzdem im Rahmen eines langen und sehr, sehr sorgfältigen Entwicklungsprozesses entstanden, wie sich an diesen frühen Entwürfen leicht erkennen läßt:

◀ Verspieltes Interieur wie in dieser Skizze findet man leider nicht allzu oft im Spiel.



▲ Ein früher Entwurf der immergrünen, blühenden Ebene im Süden. Da kann man's aushalten!

▲ Immer wenn Ed zu so einem Süßigkeitenautomaten kommt, verwandelt er sich durch die Leckerellen in den mächtigen Super-Ed. Stark genug für jeden Gegner.

rasanten Rennsequenz, die Dich in die südliche Ebene führt. Dort besteht Deine erste Aufgabe in der Befreiung Docs, damit dieser Dir bei dem Feldzug gegen Grogh behilflich sein kann. Denn Doc ist zwar ein ziemlich konfus, aber dennoch genialer Erfinder, dessen Entwicklungen Dir noch sehr nützlich sein werden. Der Ablauf der folgenden Missionen geschieht dann im wesentlichen nach immer dem gleichen Muster: Finde sechs bestimmte Gegenstände und erhalte dafür einen dicken Kuß von Suzy sowie ein nützliches Objekt oder eine neue Fähigkeit für Deinen weiteren Weg. Zunächst mußt Du sechs Federn finden, für die Du ein Blasrohr erhältst. Dann für die Du ein Blasrohr erhältst. Dann sechs Windräder, für die Du die Fähigkeit zum Gleitflug bekommst. Dann sechs springende Steine im Austausch für Schwimffähigkeiten und den Zugang

gefallen und verleiht ihm große Kräfte. Unterstützt wird Grogh, der Hölische, von seinen gefährlichen Wachen und einer Reihe verrückter Mutationen wie Killergerüste und paranoiden Robotern. Um ihn aufzuhalten, mußt Du in der Rolle des Ed die verschiedensten Abenteuer bewältigen, etliche Gegner erledigen und regelmäßige Puzzles lösen. Dabei helfen Dir der Wissenschaftler Doc und seine hübsche Tochter Suzy. Das Spiel unterteilt sich grob in drei Missionen und beginnt mit einer

▲ Der Flammenwerfer läßt sich fernsteuern; Deine Gegner haben nicht die leiseste Chance.

60



▲ Hast Du sechs Federn für den Doc gefunden, erhältst Du neben einem Kuß von Suzy auch ein nützliches Blasrohr.

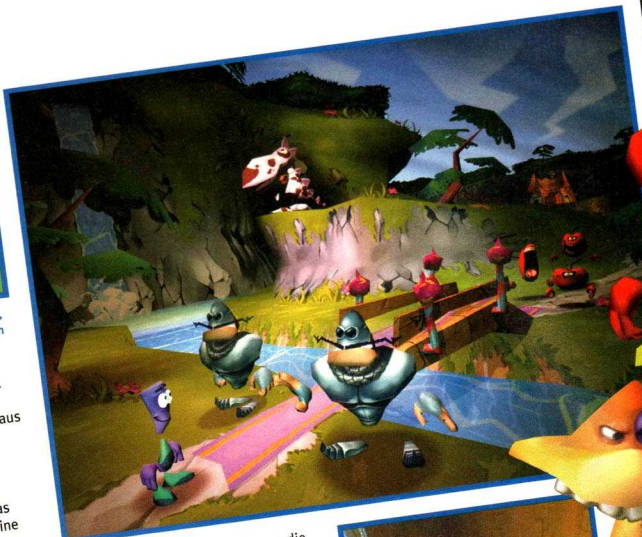
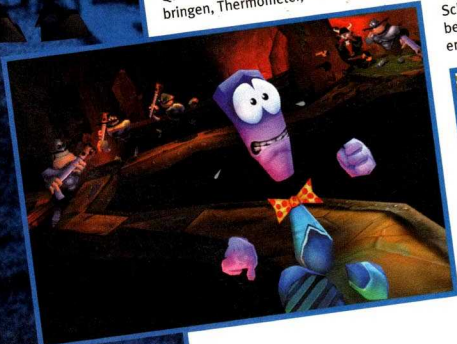
zum Cocktail-Gletscher, und so weiter. Alle diese Gegenstände findest Du in Welten, die von der südlichen Ebene aus zu erreichen sind.

Immer etwas mehr

Nach der Befreiung Docs und dem Einsammeln der Objekte besteht das dritte Spielziel darin, Grogh und seine Wachen zu besiegen. Denn aus allen Teilen, die Du für Doc zusammengebracht hast, hat dieser eine Maschine gebaut, die Dich direkt ins Reich Deines Feindes befördert. Zusätzliche Voraussetzung ist Bezwingung des höllischen Grogh ist allerdings, daß Ed zuvor genügend Boni eingesammelt und sich Zugang zum großen Turm verschafft hat. Besonders der Spielaufbau in den ersten beiden Teilaufgaben ermöglicht auch weniger geübten Spielern einen sanfteren Spieleinstieg und das schrittweise Erlernen der Steuerung. Außerdem liegen gerade am Anfang reichlich Power-Ups in der Gegend herum, die

An das Flair von Rayman kommt Ed zu keiner Zeit heran.

Dir ein relativ sorgenfreies Weiterspielen ermöglichen: Quecksilberkugeln, die Lebenspunkte bringen, Thermometer, die sich zu



Bonusleben addieren, oder Bienen, die Du als Munition für Dein Blasrohr brauchst.

Insgesamt bietet die Steuerung keinen Anlaß zu meckern. Jede neue Fähigkeit kannst Du Dir von kleinen Agenten erklären lassen. So bleibt auch das ziemlich umfangreiche Repertoire an Aktionen immer beherrschbar. Abstriche sind nur wegen der gelegentlich unvorteilhaften Kameraperspektive zu machen. Zwar läßt sich vor Spielbeginn eine von drei Einstellungen anwählen (dynamisch, statisch, 3rd Person), doch



▲ Soll ich, oder soll ich nicht? Der Sprung in die Tiefe verheißt nichts Gutes...

mit jeder treten immer wieder Situationen auf, in denen manuelles Nachjustieren erforderlich ist. Teilweise ist die Kamera sogar absichtlich blockiert, was durch ein blinkendes Schloß angezeigt wird und besonders bei Sprüngen sehr genaues Zielen erfordert. Zum Glück bleiben aber auch



▲ Um den Umgang mit dem Blasrohr zu lernen, darfst Du hier auf Enten schießen.

solche Aufgaben im fairen Bereich und erfordern nicht die pixelgenauen Landungen des ersten Rayman, der ja leider nie für unsere Konsole erschienen ist.

Sehr interessant ist das Zusammenspiel von Grafik-Engine und einem neuen Tool, das von Ubi als Architecture Commune Programmation (ACP) bezeichnet wird. Dieses Feature räumt einzelnen Gegnern die Möglichkeiten einer individuellen KI ein (zum Beispiel wegrennen oder angreifen oder verstecken) und ordnet den jeweiligen Aktionen unterschiedliche Mimiken und Gestiken zu. So schneidet eine Möhre nicht immer dieselbe Grimasse, wenn sie auf Ed losgeht, sondern sie verändert ihr Gesicht mit jeder Attacke. Auch eine vermehrte Interaktion mit Hintergründen wird möglich, indem diese nicht nur als optische Elemente dienen, sondern als Bestandteil des Gameplays fungieren und bewegt bzw. verändert werden

Fast wie im Kino

Von exzellenter Qualität zeigen sich Intro und Cut-Scenes in Tonic Trouble. Dabei handelt es sich nicht nur um nutzlose Goodies, sondern um Info-Lieferanten für den weiteren Verlauf der Handlung. Sieht gut aus, gelle?



▲ Da bricht auch bei dem coolsten Außerirdischen schon mal die Panik aus...



▲ ...besonders wenn sich ein Fiestling wie Grogg, der Hölische, zum Herrscher der Erde aufgeschwungen hat...



▲ ...und dessen treue Generäle eifrig Pläne schmieden, diesen Zustand nicht zu ändern.



▲ Der Ausgang ist in Sicht – zwei, drei große Sprünge noch...

können. Trotzdem muß man feststellen, daß die Umgebungen nicht so detailreich und verspielt wirken wie bei Rayman 2, das wir parallel zum Tonic-Test als Preview spielen konnten. Manche Höhlen wirken sogar ziemlich trist und grau. Trist mutet auch der Soundtrack an, der sich an dem leiernden Gedudel alter Sci-Fi-Streifen aus den 60ern orientiert. Anfangs eine originelle Idee, die sicher jeden Spieler schmunzeln läßt, aber nach zwei, drei Stunden wünscht man sich nichts sehnlicher als Ruhe.

Überraschung gelungen!

Trotz der wenigen negativen Aspekte ist Ubi Soft mit Tonic Trouble ein sehr ordentliches Spiel gelungen, das sich streckenweise sogar mit Mario oder Banjo-Kazooie vergleichen läßt. Zumindest insoweit, als daß die grundlegenden Ziele nicht bloß darin bestehen, möglichst schnell von A nach B zu rennen, ein paar Köpfe einzuschlagen und das Levelende zu erreichen. Auch Ed gewinnt als tragikomischer Antiheld schnell die Sympathien der Spieler, eben weil er gar kein Held sein will. Das gibt besonders in den Sterbeszenen Raum für gute Gags. Auch die Idee, Ed durch den Verzehr von Süßigkeiten in Super-Ed zu verwandeln, ist einfach nur klasse. Lange hält dieser Zustand zwar nicht an, es reicht jedoch immer, um einigen Gegnern mal so richtig in den Hintern zu treten. Trotzdem, an die Aura eines Rayman kommt der Ila Außerirdische einfach nicht heran, und, seien wir ehrlich, auf den warten wir doch alle. Außerdem bleibt der Spielumfang für erfahrene Zocker einfach zu gering. Übrigens, wer auch einen PC mit Internetanschluß besitzt, sollte sich überlegen, ob er in diesem Fall nicht der CD-ROM-Version den Vorzug gibt. Die sieht nämlich nicht nur grafisch noch einen ganzen Hapen besser aus, sie bietet auch die Möglichkeit, sich neue Levels einschließlich neuer Charaktere aus dem Netz zu saugen. Und das ist ein echtes Novum!

2. Meinung

ACHTUNDSIEBZIG??? Da hat der Kollege Mirbach aber schlecht gefrühstückt – oder sich zu intensiv mit dem (besseren) Rayman 2-Preview beschäftigt. Für sich genommen hätte ich Tonic Trouble sicher im Achtziger-Bereich gesehen, auch wenn die Rayman-Aura wirklich fehlt und es etwas zu kurz ist. Wer nur Geld für eins der beiden Spiele hat, sollte aber tatsächlich noch warten.

KARSTEN ROHLOFF

Wertung

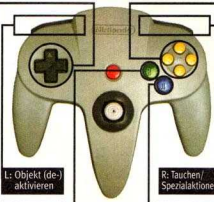


TONIC TROUBLE

REVIEWS

64 POWER

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



L: Objekt (de-)aktivieren

R: Tauchen / Spezialaktionen

B: Objekt einsetzen

A: Springen

Gelb oben: Kameraposition ändern • Gelb unten: Kamera umschalten • Gelb rechts: Kameraposition rechts • Gelb links: Kameraposition links

+: Keine Funktion

Z: Seitsschritt

Alternativen

Super Mario 64: Nintendo (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 04-05/97, 95%
Gex: Enter the Gecko: GT Interactive (ca. 90 DM)
Getestet in Ausgabe 10/98, 90%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

%

78

Fazit

Lustiger Actionspaß mit schrillen Typen!



Hybrid

Aliens sind unbemerkt auf der Erde gelandet und haben Experimente mit menschlichem Genmaterial gemacht. Wenn das mal nicht in einer Katastrophe endet...

Ninfo

SPIELER:



EXPANSION PAK:



RUMBLE PAK:



Vertrieb	Konami
Entwicklung	KCEO
Genre	RPG
Geladete Version	0
Erhältlich	Oktobre
Preis	ca. 390 DM

Die Handlung beginnt wie eine Episode von "Akte X" oder "Outer Limits": Die Skyline von New York, Überblendung in ein Hotelzimmer. Ein muskulöser Mann duscht. Dampfschwaden schweben durchs Badezimmer. Plötzlich klopft es an der Tür. Der Duscher verläßt wortlos seinen Platz unter der Brause und öffnet die Tür einen Spalt weit. Es folgen Dialoge, die scheinbar keinen Sinn ergeben und mehr verwirren, als für Klarheit sorgen. Nur eines ist sicher: Der Präsident der Vereinigten Staaten von Amerika ist in Gefahr und damit die gesamte Menschheit. Szenenwechsel: Die U-Bahn von New York. Zwei "Men In Black" stehen zusammen mit einem indianisch anmutenden Adonis an den Gleisen. Eine Frau kommt die Treppe herab und steht einige Dutzend Meter von den dreien entfernt. Plötzlich kommt ein vierter Mann hinzu. Der Indianer zieht eine Waffe und erschießt zum Entsetzen seiner Begleiter den Fremden. Die beiden schwarz gekleideten Herren packen den

Schützen von hinten und verschleppen ihn in die Dunkelheit des Bahnschachtes, während die Frau ungläubig zusieht, wie sich die Leiche des Fremden plötzlich in Luft auflöst. Der Indianer wiederum kann sich seiner beiden Bewacher entledigen und fällt einen Abgrund hinunter. Als er wieder aufwacht, kann er sich an nichts erinnern...

Akte X

An dieser Stelle kommst Du ins Spiel: Du übernimmst die Kontrolle über Diaz, der offenbar grundlos einen Menschen in der New Yorker U-Bahn erschossen hat. Diaz und Dir ist die neue Umgebung vollkommen unbekannt. Metallische Gänge ziehen sich kilometerlang dahin, und Du triffst auf Personen, die Dich offenbar erkennen und Dir scheinbar helfen wollen. Du wirst von schwebenden Robotern beschossen und von Mutanten attackiert. Warum das so ist, und warum Du Dich

eigentlich in diesem metallenen Riesensarg befindest, all das ist Dir ein einziges Rätsel. Bis sich plötzlich herausstellt, daß auch Du nicht der bist, der Du zu sein scheinst, und die ganze bisherige Handlung auf den Kopf gestellt wird. Sicher scheint nur eines: Hybriden, eine neue, aus Aliens und Menschen gezüchtete Rasse, wollen die Herrschaft über die Erde an sich reißen und dazu einen Keil zwischen die beiden Supermächte Rußland und Amerika treiben, indem sie den Präsidenten der USA durch eine perfekte Kopie ersetzen... Die Steuerung von Diaz erfolgt, wie bei den meisten Nintendo 64-Spielen, über den Analogstick. Du rennst durch die recht große (bis zur letzten Sekunde leider unterirdische) 3-D-Welt, überspringst Hindernisse, öffnest Kisten



Kurz & Knapp

- Gute Story
- Innovatives Kampfsystem
- Gezielte Charakterentwicklung
- Spielverlauf zu linear
- Die Levels wirken unbewohnt



Speicheroptionen

SPEICHER:
Nicht vorhanden
CONTROLLER PAK:
Speichert
Spielfortschritt und
Charakteristiken des Helden



▲ Dieses Schwein auf zwei Beinen gehört nun wirklich nicht zu den schwersten Gegnern.



▲ Öfter mal zur Sicherheit die Waffe ziehen bringt rein gar nichts. Es gibt nicht sonderlich viele Überraschungsangriffe.

Heaven



und Türen und erwehrt Dich Deiner Gegner. Leider kennt Diaz (respektive John Slater – aber wir wollen ja nicht zu viel verraten!) nur den Vorwärtsgang. Geschicktes Um-die-Ecke-spähen wird so zum Glücksfall. Immerhin sind solche Spionagetaktiken nur in den seltensten Fällen vonnöten, denn *Hybrid Heaven* ist kein besonders actionlastiges Spiel. In den kritischen Situationen (oder anders ausgedrückt: in den Kämpfen) wird von der normalen 3-D-Welt in einen speziellen Kampfmodus geschaltet – und der ist einfach genial.

Du befindest Dich zusammen mit Deinem Gegner in einer räumlich begrenzten 3-D-Arena, deren Design der entsprechenden Spielumgebung angepaßt ist. In der linken oberen Ecke des Bildschirms symbolisiert ein Kreis Deine Lebensenergie. Daneben befinden sich zwei Balken. Einer zeigt Deine Ausdauer an (für Special Moves wichtig), der andere die Kraft, mit der Du zuschlagen kannst. Dieser Kraftbalken wird kontinuierlich aufgebaut, während Du Deinen Gegner in Echtzeit umkreist. Je länger der Balken, desto wirkungsvoller Deine Aktion. Wenn Du der Ansicht bist, daß es Zeit für eine Attacke sei, kannst Du entsprechende Schritte einleiten.

Entweder setzt Du eine Waffe ein, oder Du setzt Dich physisch mit Deinem Gegenüber auseinander und malträierst ihn mit Schlägen und Tritten. Das Geniale dabei: Dein Charakter ist lernfähig. Zu Beginn stehen ihm nämlich kaum ein halbes Dutzend Schlagvarianten zur Verfügung.

Outer Limits

Im Laufe des Spiels lernst Du immer wieder neue Schläge, Tritte und sogar Combos wie Würfe oder Fesselgriffe dazu. Je öfter Du einen Schlag oder Tritt übst, um so wirkungsvoller wird der jeweilige Move. So kannst Du gezielt Körperteile Deiner Spielfigur trainieren. Selbiges gilt auch für die Defensivfähigkeiten. Wer öfter einmal einen Schlag auf den rechten Arm bekommt, dessen



▲ Noch ahnt die hübsche Blondine nicht, daß sie gleich Zeugin eines Mordes wird.

Verteidigung wird dementsprechend aufgewertet. Daß es in solchen Kämpfen auch zu Verletzungen kommen kann, treibt das Ganze in kaum gekannte spielerische Höhen. Trittst Du Deinem Gegner mehrmals mit entsprechender Stärke gegen das Bein, wird dieser langsamer und fängt an zu humpeln. Brichst Du ihm die Arme, kann er keine Waffen mehr einsetzen, und so weiter und so fort. Als besonderes Bonbon und um den Suchtfaktor des Kampfsystems endgültig auf die Spitze zu treiben, hat Konami einen Zweispielermodus eingebaut. Beide Spieler laden ihre Charaktere per Memory Card ins das *Hybrid Heaven*-Modul und können ihre Lieblinge gegeneinander kämpfen lassen. Spätestens jetzt wird sich entscheiden, ob ein Allroundkämpfer besser als ein reiner Boxer ist!



Diaz, vielleicht wissen Sie schon, aber ich muß Ihnen etwas berichten.

▲ In textlastigen Zwischensequenzen wird die Handlung erzählt.



▲ Der Backbreaker ist nur eine von vielen Combos. Aber Vorsicht: Jeder Gegner hat seine Stärken und Schwächen!





▲ Das Kampfsystem in Hybrid Heaven ist einfach genial.



Das Kampfsystem ist dann auch der absolute Höhepunkt des Moduls, denn vom Rest haben wir uns etwas mehr erwartet. Die Story ist zwar recht spannend, krankt aber an der etwas schlampigen und deshalb streckenweise unfreiwillig komisch wirkenden Übersetzung. Da die uns von Konami zum Test zur Verfügung gestellte Version jedoch noch nicht ganz fertig war, hoffen wir, daß bis zur endgültigen Version diesbezüglich noch einige Verbesserungen vorgenommen werden. Ein anderes Manko der Story ist schlicht und einfach die Tatsache, daß sie nicht richtig in die Gänge kommt. Da ist Hybrid Heaven dem VW Käfer nicht ganz unähnlich: Man läuft und läuft und läuft. Nur alle Jubelstunde kommt einmal eine Zwischensequenz, in der die Handlung vorangetrieben wird. Diese Zwischensequenzen sind dann aber meist mehrere Minuten lang und haben für Modul-Verhältnisse eine wirklich hervorragende Qualität. In der Zwischenzeit rennt man durch die etwas verwaist wirkenden Gänge und haut in den (praktisch alle naselang

stattfindenden) Kämpfen einen Gegner nach dem anderen um. Hin und wieder muß man ein paar Kisten öffnen und billigste o8/15-Rätsel lösen. Wenigstens braucht man so keine Angst zu haben, irgendwelche Teile der Handlung zu verpassen, denn selten zuvor waren Rollenspiele so linear wie Hybrid Heaven.

Profiler

Die Optik des 128-MBit-Moduls ist durchaus gelungen. Da die Handlung komplett in einem unterirdischen Bunker spielt, brauchten sich die kreativen Köpfe um die Weitsicht und den damit meist einhergehenden Einsatz von "Nebel" keine Gedanken zu machen. Wenn diesbezügliche Probleme (im wahrsten Sinne des Wortes) am Horizont auftauchen, wurde kurzerhand eine Kurve oder Tür eingebaut, und schon war die Sache geritzt. Die Grafik ist zwar nicht besonders abwechslungsreich, dafür aber hochauflösend. Warum man trotzdem noch einen HiRes-Modus eingebaut hat, bleibt ein großes Rätsel. In diesem Modus wirkt alles noch ein wenig schärfer, aber das Spiel beginnt sich erbärmlich zu ruckeln, daß es nahezu unspielbar wird. Wegen Hybrid Heaven sollte man sich jedenfalls kein Expansion Pak anschaffen!

Insgesamt ist Hybrid Heaven ein ansehnliches Spiel geworden. Die spannende Handlung wird von der hochauflösenden Grafik toll in Szene gesetzt und von dem durch die Bank weg guten Sound eindrucksvoll untermalt. Während das Kampfsystem seinesgleichen sucht (und hoffentlich bald in anderen Spielen zu finden ist), geht die Handlung an einigen Stellen leider viel zu sehr in die Länge – man könnte fast meinen, durch die endlosen leeren Gänge und die zahllosen Kämpfe sollte die Spieldauer künstlich verlängert werden.



64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

Shadowman: Acclaim (ca. 130 DM)
Getestet in Ausgabe 10/99, 87%
Zelda 64: Nintendo (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 12/98, 98%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



Fazit

Streckenweise langatmiges RPG mit genialem Kampfsystem.

**ÜBER
50%
SPAREN!**

VOLL COOL!



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

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

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

PC Heft & Spiel SCHNUPPERCOUPON



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

Name/Vorname _____

Straße/Hausnummer _____

PLZ/Wohnort _____

Datum/1. Unterschrift _____

(bei Änderungen bitte Unterschrift der Erstzeichnerberechtigten)

Datum/2. Unterschrift _____

(bei Änderungen bitte Unterschrift der Erstzeichnerberechtigten)
Wenn mit Erhalt der 3. Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben für 91,- DM (Halbzeit 100,- DM). Davon habe ich Kenntnis genommen und bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Ninfo

SPIELER:



EXPANSION PAK:



RUMBLE PAK:



Vertrieb	Acclaim
Entwicklung	Acclaim
Getestete Version	D
Erhältlich	Jetzt!
Preis	ca. 130 DM



SPEICHER:

Speichert

Spielfortschritt

CONTROLLER PAK:

Speichert

Spielfortschritt

und Charakter-

eigenschaften des

Helden

Shadow

Die Umsetzung ihres düstersten Comics bringt Acclaim erneut ins Rampenlicht. Selten haben wir uns so gern bei einem Spiel gegruselt.



◀ Als menschlicher (?)
Flammenwerfer macht
sich der Shadow Man
ganz gut, oder?



Kurz & Knapp

- Großartige Atmosphäre
- Riesiger Spielumfang
- Gute Steuerung
- Für Anfänger nicht optimal
- Schwieriger Einstieg

Die Steuerung geht gut von der Hand und erfordert keine pixelgenauen Sprünge oder ähnliche Schikanen. Sehr hilfreich ist die an und für sich simple Tatsache, daß man seine Waffen beidhändig ziehen und benutzen kann. Die Grafik überzeugt durch dezentes Rendering, auch wenn die Farbwahl manchmal etwas trist erscheint – aber es hat ja auch niemand behauptet, daß es im Reich der Toten bunt zugeht. Ein Expansion Pak sollte man aber unbedingt einsetzen, denn im HiRes-Modus sieht das Spiel einfach eine ganze Klasse besser auf und läuft keinen Deut weniger flüssig. Wirklich überrascht hat uns der absolut atmosphärische Soundtrack und dort vor allem der massive Wust an Sprachausgabe. Manchmal ertappt man sich einfach dabei, daß man immer

Die Handlung in Kurzform: Nachdem sein kleiner Bruder Luke kaltblütig ermordet wurde, wird aus dem erfolglosen Englischstudenten Mike LeRoI ein gewissenloser Rächer. Auf seiner verzweifelten Suche nach dem Mörder stößt LeRoI auf eine Gruppe von fünf Serienkillern, die dämonische Kräfte besitzen und die Welt zum Teufel jagen wollen. Nur indem LeRoI seine Seele an einen gottlosen Voodoo-Kult verkauft, hat er eine Chance, gegen die teuflische Übermacht anzukommen. Der Handel mit seiner Seele verleiht ihm übermenschliche Kraft und diabolische Macht. Mike LeRoI wird zum Herrscher über das Reich der Toten. Mike LeRoI ist *ShadowMan*.

Zwei Identitäten – ein Ziel. In der Rolle des Mike LeRoI ist es nun Deine Aufgabe, die drohende Apokalypse abzuwenden.

Je länger man es spielt, desto besser wird's!

Voodoo, Killer und Kanonen

Auf Deiner Odyssee durch die Reiche der Lebenden und der Toten streifst Du durch gigantische Locations. Ähnlich wie in *Zelda* gibt es keinen linearen Spielablauf oder vorgegebene Routen. Du kannst Dich jederzeit an jeden Ort bewegen – daß es somit zu unterschiedlichen Enden kommen kann, liegt auf der Hand. Die Rätsel die Du unterwegs zu lösen hast, dienen allesamt dem Voranbringen der Handlung und fügen sich nahtlos ins Gameplay ein: Finde den Schlüssel zu einer Tür oder entdecke verborgene Gänge hinter falschen Wänden. Zu den Power-Ups im weitesten Sinne gehören so alltägliche Gegenstände wie Taschenlampe und Schlüsselkarte, aber auch diverse Waffen und Voodoo-Zubehör. Es macht einfach Spaß, immer neue Gegenden zu erkunden und darin neues Zeug zu entdecken und einzusetzen. Abgesehen davon, daß man wirklich alle Teile braucht, um seine Ziele zu erreichen.



▲ Die Fähigkeit, mit beiden Händen Objekte einsetzen zu können, macht sich mehr als einmal bezahlt.

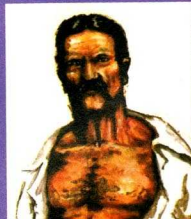
Killer mal fünf

Damit Du weißt, was auf Dich zukommt, hier schon mal drei von den fünf Serienkillern im Bild. Lauter nette Jungs, in deren Kindheit nur nicht alles streng nach Plan verlief...



◀ Avery Marcs sieht zwar nicht ganz helle, dafür aber ziemlich verschlagen aus.

► Jack The Ripper weiß auch aus einem Schweizer Taschenmesser das Optimum herauszuholen.



◀ Wenn Milton Pike Dich in die Finger kriegt, wird Dir dämmern, warum sie ihn den Schlächter nennen...

Man



▲ Wenn in dunklen Gewölbden die Funken fliegen, beginnen auch die Augen des glücklichen Spielers zu leuchten.

wieder auf die Uhr schaut, weil so viele Sprachsamples doch eigentlich gar nicht auf die Cartridge passen... (Hey, Deine Uhr kann Speicherplatz messen? Und wir hatten schon gedacht, Du wolltest heute wieder besonders zeitig Feierabend machen. – TC)

Finger weg, Kleiner!

Bei *Shadow Man* handelt es sich wahrlich nicht um ein Spiel für zwischendurch – und dies ist gleichzeitig eine gute und eine weniger gute Nachricht. Auf der einen Seite freut es uns natürlich, daß die von Acclaim versprochenen 60 Stunden Gameplay in etwa zutreffen.

Andererseits dauert es etwa zehn Stunden, bis man die längsten Wege überwunden hat und das Spiel so richtig Spaß macht. Gerade Anfänger werden kaum so lange durchhalten. Passend zum Spielumfang ist *Shadow Man* ein ausgesprochen gut ausgestattetes Spiel, innerhalb und außerhalb des Moduls. Der wirklich guten und sogar unterhaltsamen Anleitung liegt eine nützliche Karte bei, und im Spiel selbst findest Du dermaßen reichlich Material über Voodoo, daß Du am Ende beinahe selbst zum Hohepriester wirst. Ein wichtiger Tip zum Schluß: Falls Du zwei Konsolen besitzt, laß' auf jeden Fall die Finger von der PlayStation-Version. Das Teil ist kaum spielbar und käme nach unseren Wertungskriterien auf keinen Fall über 50 Prozent.



▲ Wie tötet man einen Untoten? Mit der richtigen Waffe kein Problem!



2. Meinung

Okay, es dauert etwas, bis man mit *Shadow Man* warm geworden ist. Aber dann läßt einen das Spiel garantiert nicht mehr los. Auch neben dem puren Gameplay stimmt einfach alles: super Grafik, gefällige Steuerung, großartige Sprecher (Helmut Krauss, Wolf Schult, Tommy Piper...). Nur wirkliche Anfänger und empfindsame Gemüter sollten den Kauf noch einmal überschlagen.

KARSTEN ROHLOFF

Wertung



SHADOW MAN

REVIEWS

64
POWER

64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

Shadowgate 64: Mitsui (ca. 130 DM)
Getestet in Ausgabe 07/97, 78%
Nightmare Creatures: Activation (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 01/99, 79%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



Fazit

Schaurig viel Gameplay fürs Geld!

67



64 Power Nummer 26

Re-Volt

Ferngesteuerte Autos geraten außer Kontrolle – kannst Du sie wieder bändigen?



▲ Die Buggys sind kaum zu kontrollieren.

Ninfo

SPIELER:

EXPANSION PAK:

RUMBLE PAK:

Vertrieb: Acclaim
Entwicklung: Acclaim London
Genre: Rennspiel
Getestete Version: D
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 130 DM

Toy-Volt ist ein weltweit etablierter Hersteller von Kinderspielzeug. Mit originellen ferngesteuerten Autos hat man sich einen Marktanteil innerhalb der Branche erobert, der seinesgleichen sucht, vergleichbar etwa mit der Bedeutung der Firma Nintendo auf dem Sektor der tragbaren Videospielsysteme. Im Gegensatz zum Game Boy (Color) entwickeln die kleinen Autos von Toy-Volt jedoch eine ganz besondere, alles andere als positive Art von Eigendynamik – sie fahren ihren Besitzern einfach davon!

Lange Rede, kurzer Sinn: Du zwängst Dich in eines dieser 28 kleinen Autos und braust auf 14 Strecken durch die Botanik – und durch Supermärkte,

Spielzeugläden und Museen.

Was in *Micro Machines* schon seit Jahren

zweidimensional erfolgreich praktiziert wird, wurde von

den Londoner Acclaim Studios jetzt in die dritte Dimension portiert. Nun, und da tauchen auch schon die ersten Probleme auf, denn was in 2-D gut ist, muß es in 3-D noch lange nicht sein. Zudem sollte man hellhörig werden, wenn es um die Londoner Studios geht: Das bekannteste Baby der Briten ist nämlich die Rennspielserie *Extreme G*. Tja, Nachtigall, ich hör Dir trappsen...

Abgefahren

Wie schon bei den futuristischen Racern gibt's auch bei *Re-Volt* genau vier Probleme: Steuerung, Nebel, Frame-Rate und Streckendesign. Dabei ist es nicht so, daß die Steuerung zu schwerfällig wäre (das ist sie nur, wenn mal wieder die Frame-Rate in den Keller geht und das Bild sichtbar flackert!). Im Gegenteil: Ein wenig zu stark in die (meist zu spät erkannte) Kurve eingeschlagen, und schon macht der ferngesteuerte Flitzer eine flotte Halbdrehung. Man ist also in schöner Regelmäßigkeit damit beschäftigt, seine Kiste "auf den rechten Weg" zu bringen. Das wird leider nur allzu oft vom

recht liebevoll gestalteten Fahrbahndesign verhindert. Denn statt sich um eine möglichst schnörkellose Streckenführung zu bemühen, hat man sich viel zu sehr an *Extreme G 2* orientiert und schrecklich verwickelte, mit allerhand Kisten und Kübeln zugestellte Kurse geschaffen. So dopst man auf einigen Strecken von einer Wand in die nächste, zwischendurch nur von einem Bordstein gebremst. Währenddessen ziehen die drei Computergegner auf Nimmerwiedersehen davon. Wer erst einmal den Anschluß an die Spitze verloren hat, steht in der Regel selbst beim einfachsten Schwierigkeitsgrad auf verlorenem Posten. Mit sehr viel Glück und vor allem intensivem Streckenstudium kommt man nach Stunden Spielzeit endlich auf einen grünen Zweig, aber diese Übungsstunden können quälend sein. Zumal man sich hin und wieder auch vom Programm verarscht vorkommt. Beispielsweise wenn der als Hilfe gedachte Pfeil den direkten Weg ins nächste Hindernis weist, wenn Absperren auf den ersten Blick nicht als solche zu erkennen sind oder wenn in



SPEICHER:
Nicht vorhanden
CONTROLLER PAK:
Speichert Spielfortschritt, Strecken etc.



▲ Die Idee hinter der Story ist ja ganz nett, leider taugt das Spiel selbst nicht sonderlich viel.



▲ Auf den Standbildern sieht die Grafik ganz ordentlich aus – aber wehe, es kommt Bewegung ins Spiel!



einer unübersichtlichen Rechtskurve die eingblendeten Rennzeiten den vollen Durchblick verhindern.

Ausgebremst

Wer es entgegen aller Erwartungen geschafft hat, trotz des Einspielermodus ein paar Freunde vor dem Bildschirm zu versammeln, bekommt einen Mehrspielermodus geboten, der seinesgleichen sucht: Eine so niedrige Frame-Rate ist schon erstaunlich. Von der "Einzelbildarstellung" mal abgesehen ist dieser Modus eigentlich dank der zahlreichen Extras ganz witzig. Leider geht bei den Verfolgungsjagen auch der letzte Rest an Übersicht verloren, so daß schnell ein nur mäßig spaßiges Chaos ausbricht.

Wer sich vom normalen Rennmodus nicht den Spaß hat verderben lassen und noch ein wenig im Modul herumstöbert, wird einen speziellen Stuntmodus entdecken. Ohne den geringsten Zeitdruck braust Du durch eine riesige Arena und mußt 20 Sterne einsammeln. Zunächst ein

unmögliches Unterfangen, denn zum Erreichen aller Sterne brauchst Du besonders schnelle Wagen, die Dir bei einem fabrikenuren Modul noch gar nicht zur Verfügung stehen. Aber keine Angst: Bereits gefundene Sterne brauchst Du nicht noch einmal einzusammeln, denn Dein Fortschritt wird gespeichert.

Speicherplatz benötigt dann auch ein weiteres Feature des Moduls: der Streckenkeditor. Aus insgesamt rund 25 Einzelkomponenten kannst Du dir mit diesem Highlight neue Strecken zusammenbasteln, auf einer Memory Card speichern und mit Freunden tauschen – oder mit einem DexDrive (man beachte unsere Verlosung auf Seite 11) sogar per Internet weltweit. Das Problem bei der Sache: Wer will schon schier unendlich viele neue Strecken für ein bestenfalls unterdurchschnittliches Spiel? Wer jedenfalls nicht...

Op den bisher erweckten Eindruck der optimistischen Katastrophe etwas zu relativieren, noch ein paar Sätze zur Grafik. Wie bereits erwähnt, wurde mit Liebe zum Detail gearbeitet. Die Wagen sind toll animiert, und die Antenne wackelt im Wind. Die Umgebung ist zwar etwas unscharf, aber nichtsdestotrotz ziemlich detailliert. Leider ruckelt und zuckelt das Spiel an manchen Stellen so erbärmlich, dass es einem die Tränen in die Augen treibt. Vor allem im Mid-Res-Modus (nur bei eingestektem Expansion Pak wählbar!) wird die Sache fast schon unerträglich. Wem können wir *Re-Volt* überhaupt empfehlen? Eigentlich nur Leuten mit zuviel Geld und zuwenig Ahnung von Spielen. Für das Nintendo 64 gibt es zahlreiche richtig gute Rennspiele. Wer nicht unbedingt alle Genre-Vertreter besitzen muss, greift lieber zu einem anderen Titel!

Re-Volt konnte mich keine Sekunde lang begeistern. Das unübersichtliche Streckendesign, die katastrophale Frame-Rate, die unfairen Computergegner und der aus diesen Punkten resultierende extrem hohe Schwierigkeitsgrad machen das Spiel von Beginn an zur Qual. Spar Dir die Kohle für die kommenden Weihnachtstitel! **FLORIAN SEIDEL**

Wertung

REVIEWS



64 **Auf Einen Blick** POWER **Pad-Belegung**



Alternativen

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

Bewertung

Grafik

Sound



Gameplay



Dauerspaß

**Gesamt**

45

Fazit

Konfuses Rennspiel mit Flackeroptik!

Lego Race

Und noch'n Rennspiel! Ob Legos Einstieg in die Konsolenwelt auch den Spielern etwas bringt?

Ninfo

SPIELER:

EXPANSION PAK:

RUMBLE PAK:

Vertrieb	Lego Media
Entwicklung	High Voltage
Genre	Rennspiel
Getestete Version	US
Erhältlich	jetzt!
Preis	ca. 100 DM

Außer den berühmten Plastikbausteinen und ein paar Figuren hatte Lego bisher nicht viel zu bieten. Doch jetzt verstärken die Klötzchenbauer ihr Engagement im Electronic Entertainment und bringen neben ein paar Spielen für den PC mit *Lego Racers* ihren ersten Konsolentitel unters Volk. Gefahren wird auf Strecken, die allesamt dem Legoland entliehen sind, aus Pirateninsel, Weltraumbasis, Schloß etc. Es gibt sogar eine Hintergrundgeschichte zum Spiel, die sich aber kaum bemerkbar macht und keine Auswirkungen aufs Gameplay hat. Lassen wir sie also weg, und beginnen sofort mit dem Controller in der Hand. Denn da gibt es auf den ersten Blick

nicht wenig zu erzählen...

Aufrüsten mit System

Es gibt die Möglichkeit, alleine gegen Konkurrenz oder die Uhr anzutreten, eine ganze Saison zu fahren oder sich mit einem weiteren Spieler im Splitscreen zu messen. Vor dem Rennen kann man seinen Wagen selber bauen, aus Legosteinen, natürlich. Je nachdem wie gut man sich als Ingenieur anstellt, kommt man anschließend von der Stelle. Auch den Fahrer kann man selbst zusammenstellen, aus Kopf, Rumpf, Beinen, Kleidung usw. Sogar das Ausstellen eines Führerscheines und das Abspeichern der ganzen Chose ist vorgesehen. Doch wo das Schrauben



▲ Im Intro sehen Rennen und Renner natürlich viel spektakulärer aus. Vielleicht auf der nächsten Konsole...

am Renner noch Sinn macht und sich direkt aufs Gameplay auswirkt, wird man sich mit dem Klönen der Piloten höchstens ein-, zweimal beschäftigen und dann auf Standardfiguren zurückgreifen – was natürlich auch bei den Wagen möglich ist.

Originell geregelt ist die Sache mit den Power-Ups. Vier verschiedene Typen liegen auf den Strecken rum: Rote Legosteine bringen Bordgeschosse, gelbe bringen Minen, blaue einen Schutzschild und grüne den Turbo. Zusätzlich kann jedes Power-Up durch weiße Steine aufgewertet werden. Beispiel: Findest Du den roten Legenstein und setzt das Extra ein, wird eine Kanonenkugel abgefeuert. Roter Stein plus weißer Stein macht daraus einen Fanghaken, der den vor Dir fahrenden Wagen nach hinten befördert. Roter Stein plus zwei weiße Steine ergibt einen Blitz, der jeden in Reichweite befindlichen Fahrer kurzzeitig außer Gefecht

Kurz & Knapp

- Ansprechender Einzelspielermodus
- Interessante Power-Ups
- Kein Vierspielermodus
- Schwache Grafik, nervender Sound
- Zu langsam

Speicheroptionen

SPEICHER:
Beste Kundenzeit und Spielfortschritt

CONTROLLER PAK:
Speichert Autos und Fahrer



Wenn es schon keinen Multiplayer-Modus für vier Spieler gibt, wollen wir Euch wenigstens ein paar Bilder aus dem Zweier-Splitscreen-Rennen zeigen. Bitte sehr!



Schnappschüsse der selbstgebauten Piloten kann man als Führerscheinfoto verwenden. Beim ersten Mal vielleicht ganz witzig...



▲ So läuft das, wenn Du Dir einen Fahrer bastelst. Wie Schumi sieht der hier nicht gerade aus, eher wie Nigel Mansell!



▲ Die Strecken stammen durchweg aus dem Legoland. Hier ist's die Ritterburg, Mondbasis und Piratenschiff erfreuen sich aber gleicher Beliebtheit.



▲ Mächtig aufgemotzt wird das rote Power-Up zur dreifachen Lenkrakete. Dem Gegner keine Chance!



▲ Die Winterlandschaft macht grafisch noch am wenigsten her.



▲ Leider fliegen keine Legosteine durch die Gegend, wenn Du mit dem Auto gegen Wände donnerst...

setzt. Und roter Stein plus drei weiße Steine ergibt drei Lenkraketen, die ihre Ziele garantiert nicht verfehlen. Damit ist das Maximum erreicht. Auch schön: Jeder Fahrer hat Extra-Steine zum Autobau, etwa einen besonderen Spoiler oder Flügel. Besiegt Du einen Fahrer, stehen auch Dir diese Bausteine für Dein nächstes Vehikel zur Verfügung.

Nur ein Klon

Abgesehen von diesen wirklich originellen Ideen hat *Lego Racers* wenig Aufregendes zu bieten. Die Steuerung ist simpel und macht keine Probleme. Die Grafik bewegt sich trotz einiger netter Animationen im Hintergrund durchweg nur im Mittelfeld, der Sound nervt sogar ganz gewaltig. Nicht nur, daß sich die Kartmotoren kratzig anhören, auch die dudelnden Kaufhausmelodien kann man schon nach

kurzer Zeit nicht mehr ertragen. Viel schlimmer ist aber das Gefühl, ständig weit unter dem Limit zu fahren. Auch bei Vollgas und in den hochgezücktesten Boliden wirkt das Spiel sehr langsam. Vielleicht gibt es deswegen weder Trainingsmodus noch einstellbaren Schwierigkeitsgrad. Was es auch nicht gibt, ist ein Vierspielermodus, nur zwei können sich im Splitscreen den Bildschirm teilen. So kommt *Lego Racers* nicht über den Versuch hinaus, das legendäre *Mario Kart* zu kopieren und mit einigen Ideen anzureichern. Wer ein gutes Kartspiel sucht und auch noch Geld sparen will, greift deshalb gleich zum Original in der geldbeutel-schonenden Player's Choice-Version.

2. Meinung

Der Ein- und Zweispielermodus bietet nichts Außergewöhnliches, und das Spiel ist insgesamt viel zu langsam. Auch die Möglichkeit, sein Auto selbst zu bauen, ist trotz der Eroberung von Konkurrenzsteinen auf Dauer nur für Kinder im *Lego*-Alter interessant. Vielleicht gelingt es *Lego Media* ja, genau diese Zielgruppe zu erreichen.

KARSTEN ROHLOFF

Wertung



Auf Einen Blick Pad-Belegung



L: Keine Funktion

R: Keine Funktion

B: Bremsen/Rückwärts fahren

A: Beschleunigen

Gelb oben: Perspektive ändern • Gelb unten: Perspektive ändern • Gelb rechts: Tacho/Strecke einblenden • Gelb links: ?

X: Keine Funktion

Z: Power-Up einsetzen

Alternativen

Re-Volt: Acclaim (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 10/99, 45%
Mario Kart: Nintendo (59,95 DM)
Getestet in Ausgabe 06/99, 90%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



Fazit

Doch nur ein Mario Kart-Verschnitt!

NFL Madden

Alle paar Monate bricht eine wahre Flut an Football-Games über uns herein. Wo ist das Rettungsboot?

Ninfo

SPIELER:

EXPANSION PAK:

RUMBLE PAK:

Vertrieb EA
Entwicklung EA Sports
Genre Sports
Getestete Version US
Erhältlich Jetzt!
Preis ca. 110 DM

Speicheroptionen

SPEICHER:
Nicht vorhanden
CONTROLLER PAK:
Speichert Profile,
Saisondaten etc.

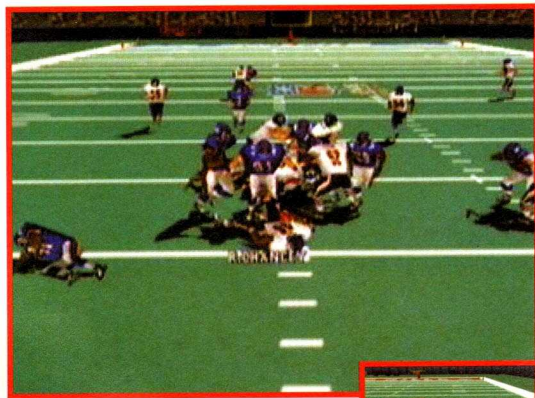
Kurz & Knapp

- Verbesserte Spielsteuerung
- Bessere Animationsabläufe
- Realistische Wittereffekte
- Hohe Grafikauflösung mit Exp. Pak
- Abgespeckte Figurendarstellung

Oh nein, schon wieder eine Football-Sim!", dachte ich mir, als ich heute das Paket öffnete, in dem die Importversion von *Madden 2000* ihren weiten Weg über den Atlantik genommen hatte. Die Veröffentlichung neuer Baseball-, Basketball- oder Football-Simulationen wird immer fragwürdiger. Was können die Hersteller noch leisten? Beinahe perfekte Grafiken, realistische Animationen, ein ausgefeiltes Steuerungssystem und echte Daten amerikanischer Sportler und Teams zeichnen fast jedes Spiel dieses Genres



◀ Bei dem Gerangel verliert man schnell die Übersicht. Gut, daß wichtige Spielfiguren blau aufleuchten.



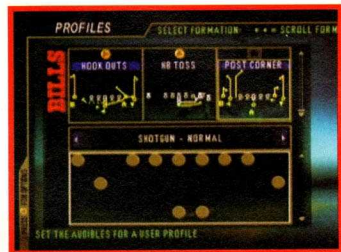
aus. Wo setzt also *Madden 2000* an, um auch Besitzer des exzellenten *Madden '99* noch zum Kauf anregen zu können?

Grenzgänger

Madden 2000 ähnelt seinem Vorgänger in vielerlei Hinsicht. Natürlich basiert auch dieses Produkt auf der offiziellen NFL-Lizenz und bietet demzufolge realistische Spieler- und Teamdaten. Die wahren Neuerungen kommen jedoch fast alle erst im Spielverlauf zum Tragen. Sofort auffällig ist natürlich die hochauflösende Grafik, in der das Spiel jetzt läuft. Glücklicherweise hat dies keine Performance-Einbußen zur Folge, ganz im Gegenteil: Das Spiel läuft jetzt etwas schneller und flüssiger ab, und die Bewegungen der Sportler wirken realistischer und feiner. Leider hat aber deren Darstellungsqualität etwas gelitten. Die Körper wirken nicht mehr so fein wie vorher und zum Teil sogar etwas klobig. Auch die neuen, am Spielfeldrand stehenden Linienrichter (oder wie auch immer sie im Football heißen mögen) sehen aus, als wären sie gerade aus der Waschtrommel gekommen. Bei einer derartig verwaschenen Grafik sind allenfalls die Teamfarben noch eindeutig zu erkennen. Ansonsten gibt es nichts zu meckern. Besonders toll: Bei einem plötzlich hereinbrechenden Gewitter prasselt Regen aus Feld, und schon nach kurzer Zeit sind die Dreckspuren auf den Teamtrikots der Mannschaft deutlich zu



▲ Mit dem neuen Hot Route-System hat *Madden 2000* ein As im Ärmel!



◀ Wenn das zu konfus erscheint, der sollte die Finger von realistischen Football-Sims lassen!

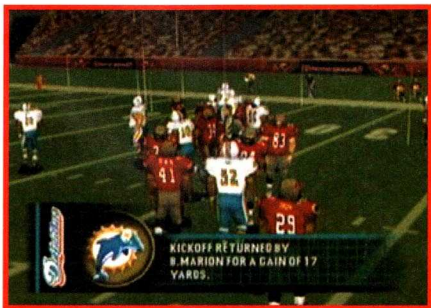
en 2000



▲ Absprachen müssen sein, sonst rennt nachher jeder planlos durch die Gegend.



▲ So, und jetzt mal alle schön eure Hinterteile in die Kamera halten!



▲ So ein bißchen Regen schreckt natürlich die harten Football-Spieler nicht ab. Am Ende freut sich sogar Clementine.

erkennen. Absolut realistisch!

Soviel zum Thema Grafik. Spieltechnisch gesehen gibt es ebenfalls Neues zu vermelden. Mit Sicherheit eine der größten Bereicherungen ist die Hot Route-Option. Schon mit wenigen Knopfdrücken und Stickbewegungen läßt sich im Eifer des Gefechts schnell ein Fänger bestimmen, der prompt die neue, mit dem Stick definierte Route läuft. Von nicht minderer Bedeutung ist auch die Madden Challenge-Option: Sammle im Spielverlauf durch Bewältigung bestimmter Aufgaben oder durch Lösen von Quizfragen Punkte und öffne so versteckte Stadien und ähnliches.

Football at it's best!

Madden 2000 hat es tatsächlich noch einmal geschafft, die Qualitäten des Vorgängers zu toppen. Nicht immer sind die Veränderungen in Sportspielen auf Anheb zu entdecken, und oft muß man sich fragen, was das Ganze überhaupt soll. Aktualisierte Statistiken und andere Minimalveränderungen haben schon so manche Fortsetzung als schnelle Abzockerei dastehen lassen. Madden 2000 bietet jedoch wirklich mehr. Nicht unbedingt viele offensichtliche Verbesserungen, aber kleine, feine Details, die jeden Football-Fan in Begeisterung versetzen. In grafischer und in steuerungstechnischer Hinsicht hat sich einiges getan, und darauf kommt es schließlich an. Gelegenheits-spieler, die bereits Madden '99 besitzen, sollten Madden 2000 aber wenigstens vorher probieren und abchecken, ob ihnen diese Veränderungen einen Kauf wert sind.



▲ Fliegt der Ball so hoch in die Luft, landet er meistens bei dem Spieler mit der Markierung. So sollte es zumindest sein.

NFL MADDEN 2000

REVIEWS

64
POWER

Auf Einen
Blick

Pad-Belegung



Die Knopfbelegung ist von der
Situationsituation abhängig.

Alternativen

Madden NFL '99: EA Sports (ca. 100 DM)

Getestet in Ausgabe 11/98, 86%

NFL Quarterback Club '99: Acclaim (ca. 100 DM)

Getestet in Ausgabe 1/99, 90%

Bewertung

Grafik



Sound



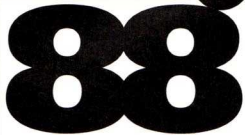
Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



Fazit

Wohin wird die Reise gehen?



NFL Quarterback Club 2000

Nach und nach versuchen die Hersteller von Football-Sims den Ball in diesem Genre rund zu machen!

Ninjo

SPIELER:

EXPANSION PAK:

RUMBLE PAK:

Vertrieb	Acclaim
Entwicklung	Acclaim Sports
Genre	Sportspiel
Gesteuerte Version	USA
Erhältlich	Jetzt!
Preis	ca. 120 DM!

Speicheroptionen

WINTENDO64

SPICHER:
Nicht vorhanden.

CONTROLLER PAK:
Speichert Spieler-/Teameinstellungen, Saisondaten, etc.

Kurz & Knapp

- Detaillierte Darstellung der Figuren
- Echte NFL-Lizenz
- Netze Siegeszenen
- Teilweise ruckelige Grafik
- Störende Kamerafahrten

Nicht immer will es den Herstellern gelingen, ein fortgeschrittenes Update eines ihrer Sportspiele auf den Markt zu bringen. Den einen fehlt es an Innovation, den anderen an einer verbesserten Grafik und wiederum andere überladen ein fast perfektes Spiel mit Funktionen, die dem Gameplay nur schaden. Mit *NFL Quarterback Club 2000* will Acclaim Sports die *QBC*-Serie reifen lassen. Schade nur, wenn das Produkt dann als überreifes Dörrobst vom Baum fällt!

Aus alt mach neu

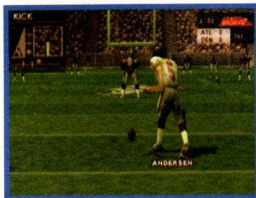
Die meisten Veränderungen kommen in der Spielsteuerung zum Tragen. Wie auch bei *Madden 2000* gibt es bei *QBC 2000* ein neues Steuerungssystem. Was bei Herrn Madden noch als Hot Routes seinen Sinn und Zweck erfüllt, und der Vereinfachung des Spielablaufs beiträgt, schlägt bei *QBC 2000* mit dem "interaktiven Pass-System" ins Gegenteil um. Selten zuvor war es so dermaßen schwierig, einen Ball zu fangen. Der Fänger muß nämlich nicht mehr nur frei stehen und eventuell die Sprungknöpfe betätigen – durch

bestimmte Knopfkombinationen hat er auch die Arme und Hände offen zu halten und im richtigen Moment die Pille in seine Obhut zu befördern. Nicht immer kann dieses System als wirklich positiv betrachtet werden.

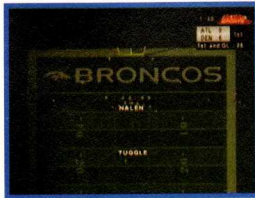
Zu oft stören Ruckler in den Animation der Spieler oder in den Kamerafahrten. In grafischer Hinsicht wurden angeblich starke Verbesserungen gemacht. Wir fragen uns allerdings, wo diese zu sehen sind. Laut den technischen Daten des Spiels sollen vor allem die Bewegungsabläufe der Sportler verbessert worden sein. Doch es bedarf keiner aufmerksamen Blicke, um zu sehen, daß hier und dort Animations-



phasen fehlen. Im Vergleich mit dem erstklassigen *QBC '99* schneidet die Grafik unserer Meinung nach noch schlechter ab. Football lebt von realistischen Bewegungsabläufen und Kamerafahrten, die das Gesamtkonzept unterstützen und ein flüssiges Spiel garantieren. Leider haben wir oftmals den Ballkontakt verloren, weil die Kamera einfach nicht mit der Action mithalten konnte oder die Animationen der Spieler zu ruckelig, und deshalb auch zum Teil störend waren. *QBC 2000* hat mit Sicherheit keine schlechte Grafik. Die Details der Sportler können gar nicht besser zu erkennen sein. Unterm Helm sind sogar die Gesichtszüge zu sehen. Und natürlich wurden auch die 30 NFL-Stadion perfekt und realistisch in Szene gesetzt. Nicht umsonst gibt Acclaim die Möglichkeit die Detailstufe herabzusetzen, um die Grafik etwas flüssiger zu machen. Das spricht nicht gerade für eine perfekte Programmierung.



▲ Jetzt nur noch mit einem kräftigen Tritt die Pille über die Stange befördern...



▲ Mit der Kamera läßt sich viel anstellen. In dieser Ansicht sehen die Spieler wie Ameisen aus.

terback

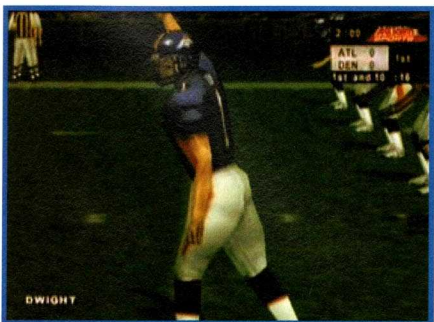


▲ Allein gegen den Rest der Welt. Manchmal schützt auch die beste Polsterung nicht gegen Verletzungen.



Besser alt als neu

Der Sound und die Musik gehen vollkommen in Ordnung. Manchmal kommt neben dem Kameramann auch der Kommentator nicht schnell genug mit der Action mit. Kleinere Zeitverzögerungen sind daher in Kauf zu nehmen. Das schmerzt wenig, denn sowohl Musik, als auch die gesamte Geräuschkulisse beleben die Atmosphäre und man fühlt sich tatsächlich in ein Football-Stadion versetzt. Amerika-Urlaub kann eben doch günstig sein. Ansonsten findet man genau die Optionen wieder,



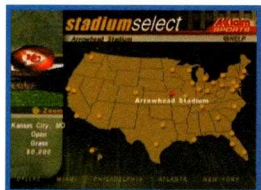
▲ Vor dem nächsten Spielzug werden Taktiken per Handzeichen an die Kameraden weitergegeben.



▲ Football lebt von seinen Teamaufstellungen und Taktiken. Wer dieses Wirrwarr aus Pfeilen nicht versteht, sollte besser auf Arcade-Games wie NFL Blitz zurückgreifen.

die man heute von einem Football-Spiel erwartet. Über die Edit-Option lassen sich eigene Spieler und Mannschaften erstellen. Wer sich zurück in die Vergangenheit wagt, darf sich sogar an altbekannten Spielen versuchen und diese nachspielen. Die NFL-Lizenz mit knapp 1500 echten Sportlerdaten trägt ihr Übriges zum Realismus bei.

QBC 2000 ist ein feines Spiel. Es wäre aber noch viel feiner, wenn sich auch die Animationen und Kamerafahrten anpassen würden. Die schmalern tatsächlich den Spielspaß und wirken sich störend auf den Spielablauf aus. Irgendwie hat uns QBC '99 etwas besser gefallen.



▲ 30 bekannte Stadien der Staaten laden zum Spielen ein.

NFL QUARTERBACK CLUB 2000
REVIEWS

64
POWER

64 Auf Einen Blick
Pad-Belegung



Die Knopfbelegung hängt immer von der Spielsituation ab.



Alternativen

NFL Madden 2000: EA Sports (ca. 110 DM)
Getestet in dieser Ausgabe.
NFL Quarterback Club '99: Acclaim (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 1/99, 90%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

82

Fazit

Altes kann so gut sein.

NFL Blitz 2000

In den Staaten schlug der Blitz schon mächtig ein. Jetzt rollt die donnernde Wolke über uns hinweg!

Ninfo

SPIELER:

EXPANSION PAK:

RUMBLE PAK:

Vertrieb	Midway
Entwicklung	Midway
Genre	Sportspiel
Getestete Version	US
Erhältlich	Jetzt! (Import)
Preis	Unterschiedlich

Speicheroptionen

SPICHER: Keine Funktion

CONTROLLER PAK: Speichert Spielstände, individuelle Einstellungen etc.

Kurz & Knapp

- Gelungene, schnelle Grafik
- Heiße Action
- Passende Geräuschkulisse
- Football mal anders
- ANichts für Sim-Puristen

Midway hatte mit seinem *NFL Blitz* Anfang dieses Jahres einen gewaltigen Erfolg in den Staaten. Das Football-Spiel im Arcade-Stil zog sogar Sim-Fans auf seine Seite, weshalb es auch schnell ganz oben in den Verkaufscharts stand. Und da hierzulande kaum jemand die Football-Regeln begreift und wohl selbst einige amerikanische Bürger damit noch Probleme haben, was kann da schöner sein, als die überarbeitete Fassung des erfolgreichen Sportsieles vorliegen zu haben? Willkommen beim Football des nächsten Jahrtausends!

Madden abgeblitzt

Natürlich hat sich auch Midway Gedanken darüber gemacht, wie man die Steuerung noch einfacher und effektiver gestalten könnte. Heraus kam das "Blitz-Pass-System". Dabei handelt es sich nicht um die neueste technologische Weiterentwicklung des Blitzableiters, sondern um ein System zum effizienten und gezielten Ballspiel. Die drei freien Fänger auf dem Feld werden bestimmten Knöpfen zugeordnet und lassen sich in der Hitze des Gefechtes leichter auswählen. Das ist auch notwendig, denn in *NFL Blitz 2000* geht wirklich die Post ab! Midway hat mal wieder alle Karten auf schnelle Action im Arcade-Stil gesetzt. Es darf getreten, geschubst, gestampft und geschlagen



werden. Die Schiedsrichter drücken hier auch mal beide Augen zu. Dank der vereinfachten Darstellung der Sportler hat es Midway geschafft, eine angenehme flüssige und vor allem schnelle Grafik auf den Bildschirm zu zaubern.

Besonders positiv wirkt sich nicht nur die Integration eines Team-, Spieler- und Play-Editors und fünf neuer Stadien aus, sondern vor allem die Möglichkeit, mit vier menschlichen Spielern gleichzeitig aufs Feld zu gehen. *NFL Blitz 2000* schafft es, die Emotionen so anzuheizen wie noch kein anderes Football-Spiel zuvor –

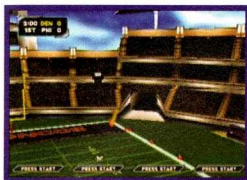


▲ Warum diese beiden Typen auf dem Feld liegen, ist offensichtlich, aber was macht der Kerl da im Hintergrund?



▲ Ein blaues Feld, blaue Markierungen und sicherlich auch in Kürze blaue Augen!





▲ Ein Rundflug über das Stadion darf zu Spielbeginn nicht fehlen. Da wird einmal bewusst, welch gigantische Bedeutung dieser Sport in den Staaten hat!

wir haben uns hier in der Redaktion schon fast gegenseitig verprügelt. Der Vergleich hinkt zwar etwas, aber wir lassen ein *Quarterback Club* oder *Madden* jederzeit für *NFL Blitz* liegen!

Bahn frei für Blitz!

Ob es nun die Grafik, die einfache Handhabung, der Vierspielermodus oder all die zahlreichen Optionen sind, die *NFL Blitz 2000* bietet, alles zusammen bildet eine gelungene Mixtur. Selbst der Sound hat etwas Besonderes zu bieten. Die Kommentatoren und Linienrichter geizen nämlich nicht mit humorvollen Spracheinlagen. Auch das Grunzen, Stöhnen und Keuchen der Sportler läßt optimales Helm-Feeling aufkommen.

Blitz 2000 bietet für Football-Fans und alle, die es mal werden wollen, eine ganze Menge, kommt aber von der Optionsvielfalt natürlich nicht an solche Spiele wie *QBC 2000* oder *Madden* heran. Es handelt sich eben um ein reines Arcade-Spiel, und das merkt man deutlich. Gerade hier in Deutschland, wo sich die Regeln für Football wie ein japanisches Wörterbuch lesen, wird einem ein leichter Einstieg in die Materie geboten. Unbedingt mal "reinzocken"!

2. Meinung

So mag ich Football-Spiele: Keine abgedrehten Regeln auswendig lernen, kein pseudo-strategisches Rumgetue. Action pur lautet die Devise! Dieses Spiel ist sogar Football-Hassern zu empfehlen.

KARSTEN ROHLOFF

Wertung



64 Auf Einen Blick Pad-Belegung



Die Knopfbelegung ist abhängig von der Spielsituation.

Alternativen

Madden NFL '99: EA Sports (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 11/98, 86%
NFL Quarterback Club '99: Acclaim (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 1/99, 90%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

91%

Fazit

Football zum Angewöhnen!

It's magic ...



PSX Micro Wizard

- Richtungstasten mit Microschalter - Gummierte Griffe
- mit Rumble Effekt
- Programmierbares Turbo Feuer

DM 59.95*
ab September '99



Avenger Pro Light Gun

- mit Rückschlagfunktion inkl. Netzteil und Fußpedal
- normal, Auto Reload und Auto Fire
- Special Weapon Taste

DM 99.95*

PSX Pro Shock Arcade Joystick

- mit Rumble Effekt
- Auto Feuer / Slow Motion

DM 79.95*



PSX Pro Carry Case

- Stoßsicherer Koffer für die Playstation™ Konsole, Software und Zubehör

DM 79.95*



BLAZE

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

e-mail: service@blaze.de



▲ Gerade bei solchen Manövern landet man schnell im Abseits. Nur gut, daß diese Regel eh kaum jemand versteht...



Die Saison beginnt jetzt...

J-League Perfect Striker 2

Ninfo

SPIELER:

EXPANSION PAK:

RUMBLE PAK:

Vertrieb	Konami
Entwicklung	KCET
Genre	Sportspiel
Geldeste Version	Japan
Erhältlich	Jetzt! (Import)
Preis	Unterschiedlich

Nur wenige Dinge im Leben sind wirklich vorherbestimmt. Die Geburt, der Tod, und jede Menge Sorgen und Probleme dazwischen. Auch die Veröffentlichung erstklassiger Fußball-Sims von Konami gehört dazu. Bedenkt man, daß der japanische Fußball nicht gerade mit den besten Spielern aufwarten kann, ist es echt verwunderlich, wenn gerade die Entwickler von KCET das richtige Händchen für ein Spiel des Genres haben. Sie beliefern uns mit präzisen Details und mit einem derart scharfen Realismus, daß einem fast die Augen rausgeschnitten werden!

Neuaufgabe

Eine solche Qualität läßt uns jeder neuen Version von J-League (hierzulande besser bekannt als *International Superstar Soccer*) lechzend und sabbernd entgegenfiebert. Auch bei diesem Ableger nahmen wir gerne Überstunden in Kauf und stürzten uns auf das neue Material. Doch mit hängenden Köpfen mußten wir schon bald feststellen, daß die brandneue Version nicht der reich verzierte Fußballkuchen ist, den wir erwartet hatten. Eher ein kleines Appetithäppchen für die Mikrowelle (und selbst da gibt es keine Garantie für guten Geschmack!).

Nachdem wir uns durch die japanischen Optionsschirme geschlagen hatten, preschten wir sofort aufs Feld, um uns der Action zu stellen. Wir waren enttäuscht festzustellen, wie sehr der Titel dem Vorgänger ähnelt. Die Grafik ist die gleiche, die Bewegungen sind die gleichen... alles ist so, wie wir es schon kennen. In der japanischen Importversion gibt es Teams der landeseigenen J-League, mit Namen wie Red Diamonds oder Grampus Eight (mit denen Gary Lineker seine Karriere beendete). Auch wieder zu hören sind die übertrieben enthusiastischen

Kommentare. Wir verstehen zwar kein Wort von dem Gebrabbel, aber vielleicht ist das auch besser so.

Auf den ersten Blick hat KCET gar nichts am Spiel verändert. Wir haben jedoch den Verdacht, daß hinter den Szenen jetzt viel mehr möglich ist. Anscheinend erhalten die Management-



▲ Vor allem die Freistöße sind schwierig zu meistern, weil es hier auch auf die Schußhöhe ankommt.



▲ Dribblings vor dem Tor sind in diesem Spiel keine Seltenheit. Jetzt ist es sogar noch schwieriger, die Torhüter zu überlisten.

Kurz & Knapp

- Immer noch ein Top-Titel
- Sehr gute Präsentation
- Stärkere Gegner
- Zuviel Japanisch
- Keine Spielunterschiede auf dem Platz

Speicheroptionen

SPEICHER: Nicht vorhanden

CONTROLLER PAK: Speichert Saisondaten, Teams und Statistiken



▲ Aus den Ecken heraus kann der Ball exzellent angeschnitten und in die Höhe befördert werden. Hier bleiben kaum noch Wünsche offen.

► Wenn die letzten Minuten laufen, tut der Torwart gut daran, den Ball möglichst weit ins gegnerische Feld zu befördern.



aufgaben nun mehr Gewicht – leider eine Komponente von *J-League Striker 2*, die wegen der endlosen Texte und zahlreichen Menüs für das westliche Publikum sinnlos ist. Spieler-Trainings-Modi und ähnliches konnten wir aufspüren, doch was bringt einem der

► Die Verteidigung dachte, sie hätte den Job erledigt und die Gefahr gebannt, doch ein gegnerisches Schlitzohr befördert den Ball durch eine Lücke ins leere Netz.



2. Meinung

Bedenkt man, wie lange sich Konami mit einem ISS-Nachfolger Zeit gelassen hat, ist das Ergebnis enttäuschend. Es gibt so gut wie keine Veränderungen. Es gab ein paar Bildschirme mit Cartoon-Figuren. Wir wissen aber nicht, wofür die gut sind. Trotzdem immer noch ein feines Spiel!

THOMAS RICHTER

Wertung



▲ Ob der neue Schiedsrichter bei dieser Kollision etwas bemerkt? Fouls sind vor allem in den Mehrspielermodi nur schwer auszumachen.

Kauf dieses teuren Pakets, wenn nur die Hälfte genutzt werden kann?

Kein Neuanstrich

Als Fußballspiel im Arcade-Stil gesehen ist *J-League Perfect Striker 2* immer noch das Brasilien seiner Kategorie – extrem scharf, brillant anzusehen und sein Geld auf jeden Fall wert. Trotzdem erreicht die Action nicht die Qualität des ersten *J-League*-Spiels, das zuerst von Konami veröffentlicht wurde – nicht einmal *ISS '98* ist so stark! Auf der anderen Seite fordert es aber etwas mehr heraus, was sicher als Bonus zu zählen ist. Die Torhüter lassen sich selbst auf den unteren Schwierigkeitsstufen nicht mehr so leicht austricksen. Und bei der Suche nach dem perfekten Schußwinkel muß man sich nun schon ein wenig Mühe geben.

Selbst das kürzlich erschienene *Michael Owen* verstand es nicht, die Seele dieser Serie aufzugreifen, was sehr merkwürdig ist. Als erstes würden wir jedem Entwickler empfehlen: "Hier ist *ISS*, kopiert es, aber macht es besser!". Warum aber hat es bisher mit Ausnahme von Konami keiner geschafft, ein solch brillantes Paket zu entwickeln? Wer weiß, *J-League Perfect Striker 2* wird den japanischen Käufern mit Sicherheit ohne böse Absicht Löcher in die Geldbörsen fressen. Wir dürfen uns wohl bis zur offiziellen Veröffentlichung von *ISS Millennium* Anfang nächsten Jahres im Westen gedulden.



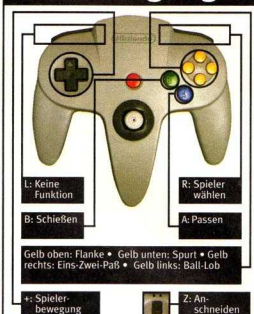
▲ Die Positionierung des Torwarts bei einem solchen Angriff ist von großer Bedeutung.

J-LEAGUE 2

REVIEWS

64 POWER

Auf Einen Blick Pad-Belegung



Alternativen

ISS '98: Konami (ca. 50 DM)
Getestet in Ausgabe 10/98, 95%
FIFA '99: EA Sports (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 2/99, 94%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

88%

Fazit

Neues muß nicht immer das Beste sein. Als Import kaum lohnenswert.

Ninfo

SPIELER:

EXPANSION PAK:

RUMBLE PAK:

Vertrieb	Nintendo
Entwicklung	Allus
Genre	Rennspiel
Getestete Version	DT
Erhältlich	Jetzt!
Preis	69,90 DM

Kurz & Knapp

- Großer Spaß im Multiplayer-Modus
- Herausfordernder Stunt-Modus
- Abwechslungsreiche Kurse
- Zu geringer Spielumfang



▲ Im Training machst Du dich mit Brett und Piste vertraut.

Snowboard Kids

Bei dieser Wintersportart kommst Du ins Schwitzen, ganz gleich zu welcher Jahreszeit.

Nicht erst seit März 1998 entwickelt sich das Snowboarding zur populärsten aller alpinen Sportarten. Doch gute anderthalb Jahre ist es nun schon her, daß wir *Snowboard Kids* in der 64 Power unter die Lupe nahmen. Jetzt, wo der Titel zum günstigen Preis in der Player's Choice-Reihe erschienen ist, war es an der Zeit, das angestaute Modul von der hintersten Schranke in die Konsole zu befördern. Immer noch merkt man, wie sehr sich die Entwickler von *Mario Kart 64* haben inspirieren lassen – aber nicht ohne den Versuch, gute

Immer in der Runde?

Im Grunde geht es natürlich immer darum, Rennen zu gewinnen. Dazu jagst Du mit eine der fünf Figuren über die sechs Strecken. Zu Anfang stehen Dir natürlich nicht gleich alle zur Verfügung, die schwereren mußt Du Dir erst durch gute Zeiten erarbeiten. Obwohl sich ein halbes Dutzend Parours (und ein paar Stunt-Strecken) nicht gerade nach viel anhört, kommt die Abwechslung nicht zu kurz. In Grass Valley gibt es zum Beispiel noch nicht einmal Schnee, Du fährst, wie der Name

▲ Im Speed-Modus geht es, Überraschung, nur um die Geschwindigkeit!

die Wahl des Snowboards eine große Rolle. Manche Bretter sind langsam, aber gut zu kontrollieren, andere dagegen höllenschnell und kaum zu bändigen. Durch diese unterschiedlichen Eigenschaften, kombiniert mit den individuellen Fähigkeiten des Fahrers, können riesige Unterschiede bei der Performance entstehen. Die Steuerung wurde ziemlich einfach gehalten: Geschwindigkeit erreicht Du durch das Gefälle der Pisten und einen geschickten Sprung zur rechten Zeit. Ansonsten mußt Du eigentlich nur Dein

Kein Überflieger, aber ein solider Multiplayer-Renner!

Einfälle noch weiter zu verbessern. So kann man zum Beispiel auch auf den Schneepisten Power-Ups aufnehmen, muß diese und auch bessere Boards unter Umständen aber mit zuvor eingesammelten Münzen bezahlen. Und die Power-Ups haben es wirklich in sich, vom weißen Handschuh, der den Gegner in den Schnee stürzt, bis zur Bratpfanne, die jeden anderen Teilnehmer kurzerhand in den Tiefschnee jagt, egal wo er sich gerade befindet.

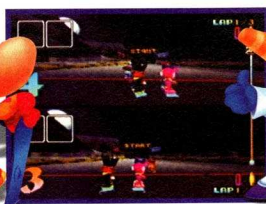
schon sagt, über eine Rasenstrecke. Dizzy Land führt Dich direkt durch einen Dinosaurier Park. Schönes Detail: Da es beim Snowboarding ja immer nur bergab geht, wirst Du am Ende jeder Strecke von einem Schleplift wieder an den Start befördert. Besonders, wenn alle Fahrer gleichzeitig ins Ziel einfahren, kommt es hier zu einem richtigen Gerangel, aus dem der Sieger meistens nur durch puren Zufall hervorgeht.

Neben den Charakteren spielt auch

Board vernünftig lenken. Obwohl in Japan entwickelt, erinnern die niedlichen Figuren mit den übergroßen Nasen gar nicht an den dort üblichen Zeichenstil. Insgesamt bleiben Grafik und Sound auf ordentlichen, nicht aber überdurchschnittlichen Niveau.

Flotter Vierer

Unterm Strich handelt es sich bei *Snowboard Kids* um ein reinnassiges Rennspiel, das mit einer Simulation auch nicht das Geringste zu tun hat. Wer also



▲ Auch in der Dunkelheit machen die Rennen zu mehreren besonders Spaß.



▲ Mit etwas Glück kann man am Skilift zumindest einen Platz gutmachen.

Drei von sechs

Falls Du Snowboard Kids noch nie gespielt hast, hier schon mal drei der sechs Strecken zum Drangewöhnen:



Sunset Rock gehört zu den leichteren, von Anfang an freigeschalteten Strecken.



Im Grass Valley liegt kein Schnee, Du donnert über nackten Rasen!



Jurassic Park läßt grüßen! In Dizzy Land tummeln sich die Dinos.

Update oder Nachfolger?

Obwohl es sich bei Snowboard Kids 2 um ein eigenständiges Spiel handelt, lassen Gameplay und Optionen eher auf ein schlichtes Update schließen. Ein besseres Spiel solltest Du hier nicht erwarten, aber mehr von einem guten. Ob sich der höhere Preis bezahlt macht? Deine Entscheidung...



Selbst in diesem Sport aktiv ist und hohen Realismus erwartet, sollte die Finger in der Tasche und das Geld im Portemonnaie behalten. Diverse Spielmodi können jedoch nicht darüber hinweg täuschen, daß sich echter Dauerspaß hier nur im Multiplayer-Modus erreichen läßt – auch, wenn hier die Framerate leicht nachläßt. Bis zu vier Spieler können sich den Bildschirm teilen, und deren Verhalten kann kaum so unfair sein wie das mancher Computergegner. So schließt sich also hier der Kreis mit einem weiteren Vergleich zu Mario Kart: Wer auf Multiplayer-Action steht ist auch heute noch sehr gut beraten, als Einzelspieler finden wegen des recht geringen Spielumfanges nur Anfänger ihre Freude.



2. Meinung

Ja, das waren noch Zeiten! Damals, Mitte 98, lief das Spiel bis unsere Konsolen glühten. Auch heute noch macht es im Multiplayer-Modus richtig Spaß, die Single-Games sind jedoch ausgereizt. Trotz des Preisunterschieds sollte man sich überlegen, ob man mit dem zweiten Teil des Spiel nicht doch den besseren Gegenwert bekommt. **KARSTEN ROHLOFF**

Wertung



64 Auf Einen Blick

Pad-Belegung



L: Keine Funktion
R: Keine Funktion
B: Einsetzen des linken Gegenstands
A: Springen/Stunt
Gelb oben: Stunt • Gelb unten: Stunt • Gelb rechts: Stunt • Gelb links: Stunt
X: Keine Funktion
Z: Einsetzen des rechten Gegenstands

Alternativen

Snowboard Kids 2 (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 04/99, 79%
Mario Kart 64 (69,95 DM)
Getestet in Ausgabe 04-05/97, 80%

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt



Fazit

Fast wie Mario Kart ohne Bremsen!



Speicheroptionen

SPEICHER:
Speichert Spielstände
CONTROLLER PAK:
Keine Funktion.

WANTED



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

64 POWER Bestellcoupon

Name: _____
Straße: _____
PLZ/Ort: _____

Unterschrift
(Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

ICH MÖCHTE FOLGENDE HEFTE:

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

ZAHLUNGSWEISE

- ☐ Bargeld liegt bei ☐ Verrechnungsscheck liegt bei
(Bestellungen ohne beiliegendes Geld oder V-Scheck können leider nicht bearbeitet werden!)
- PREIS DM 6,80 zzgl. DM 2,- P/V (AUSLAND + DM 4,-) PRO HEFT.
AUSGABE 6/99 DM 8,80 zzgl. DM 2,- P/V (AUSLAND + DM 4,-) PRO HEFT.

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

Leser Charts

**64
POWER**

Zelda 64 haftet immer noch wie eine Klette am ersten Platz! Sowieso sind die ersten drei Ränge immer noch von den gleichen Spielen wie im Vormonat besetzt. Dahinter ist es ein ständiges Auf und Ab. F1 World Grand Prix 2 steigt und fällt immer wieder. Das Abrutschen von Turok 2 scheint kaum noch aufzuhalten zu sein. Der Wiedereinstieg von Wave Race ist wohl der Player's Choice-Edition zu verdanken. Hätten wir nicht gedacht, einen derart alten Klassiker noch einmal in dieser Liste zu sehen?



**Lourens
MOST
WANTED**

- 1 Zelda Gaiden
- 2 Perfect Dark
- 3 Donkey Kong 64
- 4 Banjo-Tootoe
- 5 Resident Evil 64

TOP 10

Auf einen Blick: ◆ STABIL
● NEU
▲ RAUF
▼ RUNTER

	TITEL	HERSTELLER
1	◆ Zelda 64: Ocarina of Time	Nintendo
2	◆ Star Wars Episode 1 Racer	Nintendo
3	◆ Command & Conquer	Nintendo
4	▲ F1 World Grand Prix 2	Paradigm
5	▼ Castlevania	Konami
6	◆ Mario Party	Nintendo
7	● Mario Golf	Nintendo
8	▼ F-Zero X	Nintendo
9	● Wave Race 64	Nintendo
10	▼ Turok 2: Seeds of Evil	Iguana

FLOP 5

	TITEL	HERSTELLER
1	◆ Clayfighter 63 1/3	Interplay
2	● Off-Road Challenge	Midway
3	● Superman	Titus
4	◆ Penny Racers	THQ
5	● A Bug's Life	Activision

MACH MIT...

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

And the winner is...

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

BIRGITS TOP 5

- Gex 3D
- Glover
- Banjo-Kazooie
- Mario Party
- Diddy Kong Racing

BIRGITS FLOP 5

- Superman
- Off-Road Challenge
- Jeopardy
- Holy Magic Century
- FIFA 64



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

Solltest Du die neuesten Cheats benötigen, gibt es keine bessere Adresse für Dich als unsere Cheat-Zentrale!

Cheat Zentrale



84

SPIEL HILFEN

Snowboard Kids

Wir starten unsere Karriere als Snowboard-Lehrer!

88

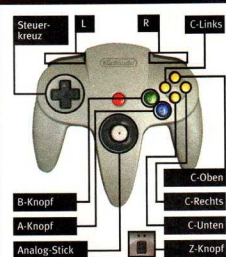


WWF Attitude

90 Dreimal kurz, dreimal lang, und schon liegt der Gegner auf der Matte!



Pad im Überblick



MARIO GOLF

Dies ist zwar ein Golfspiel, aber eines, das sich wirklich sehen lassen kann! Hier ein paar Tips und Cheats für den N 64-Titel, der das scheinbar Unmögliche geschafft hat – Golf interessant zu machen!

Linkshänder-Golfer

Um aus Deiner Figur einen Linkshänder zu machen (keine Ahnung, wozu das gut sein soll), halte L gedrückt, während Du den Golfer in der Figurenauswahl wählst.



Figurenkostüme wechseln

Für ein paar neue Outfits drücke während der Figurenauswahl einfach einen der C-Knöpfe.



Geheime Figuren

Mache folgendes, um die entsprechende Figur zu öffnen:

Luigi – Besiege ihn mit irgendeiner Figur im Computer-vs-Modus.

Yoshi – Besiege ihn mit irgendeiner Figur, sobald Du Luigi hast.

Sunny – Besiege ihn mit irgendeiner Figur, sobald Du Yoshi hast.

Wario – Besiege ihn mit irgendeiner Figur, sobald Du Sunny hast.

Harry – Besiege ihn mit irgendeiner Figur, sobald Du Wario hast.

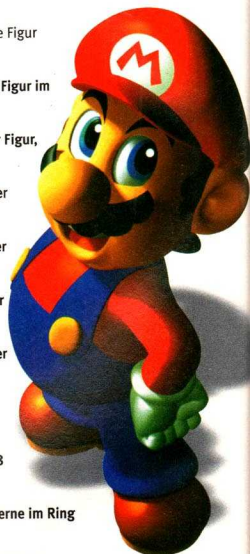
Mario – Besiege ihn mit irgendeiner Figur, sobald Du Harry hast.

Mable – Gewinne 50 Birdy-Abzeichen im Turniermodus.

Metal Mario – Gewinne alle 108 Birdy-Abzeichen im Turniermodus.

Donkey Kong – Gewinne 30 Sterne im Ring Shot-Modus.

Bowser – Besiege ihn mit irgendeiner Figur, sobald Du Mario hast.



WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

Gespiegelte Strecken

Um die Strecken in umgekehrter Richtung zu befahren, drücke Z anstelle von A, um in der Streckenauswahl eine Strecke zu wählen.

Alle Fahrzeuge zugänglich machen

Nimm im Championship-Modus im Menü GT2 Circuit den zweiten Controller und drücke Z, Rechts, Z, Z, Z, B, C-Unten, A, Rechts, Start. Fahre durch Betätigung von A auf dem ersten Controller fort, und alle GT2-Wagen stehen Dir zur Verfügung.

Koopa Park-Golfplatz

Gib im Paßwortbildschirm QTM5MV4H ein, um zum Koopa Park zu gelangen.



THE NEW TETRIS

Kaleidoskop

Stelle die Musik im Optionsmenü auf "Haluci" und den Musikmodus auf CHOOSE. Starte ein Solospiel und gib als Namen HALUCI ein. Drücke nicht Start, sondern gehe mit dem Steuerkreuz zum OK-Knopf. Drücke A, und schon geht's los!

CPU-Steine fallen schneller

Wähle den Einspielermodus und gib Al2EZ4U als Spielernamen ein.

Spieler-Steine fallen schneller

Wähle den Einspielermodus und gib 2FAST4U als Spielernamen ein.



CHARLIE BLAST'S TERRITORY

Die Paßwort-Jagd in diesem Spiel kann richtig anstrengend sein. Wir haben unseren redaktionseigenen Schimpansen tagelang vor den Bildschirm geschnallt, damit er auch die letzten erspielt – hier sind sie!

(H=Herz, D=Karo, C=Kreuz, P=Pik, J=Joker, Q=Dame, K=König, A=As)

Level

Desert Islands

Desert Stash
The Gauntlet
Blockout
Danger Pass
Switchback
Gather TNT
X Marks The Spot
It's About Time
Tres Amigos

Paßwort

4P, 5H, 10C, QC, QC
6D, 4D, 9C, 8C, 4C
AC, 7D, 6H, 6P, 2H
6H, 2H, AP, 5H, 8H
9D, 10D, JD, JH, QH
9D, 10H, 10H, 7D, 5H
AC, 7D, 8D, 5C, 8H
6D, 4H, 9H, 6H, QC
7D, 10H, AH, 9P, 6H

Level

Tropical Islands

Hot Spot
Oil Slick
Bumpers
Conveyor Belts
First In, Last Out
Turnaround
South Dakota Switch
Double Cross
Decathlon
Moving Ground

Paßwort

AC, JP, 3C, 7H, 9H
9H, 6C, 2H, 6P, 2P
2H, 3D, 7C, QD, 8D
AC, 7D, 6P, JC, 4H
AC, JC, 3D, JH, KH
4C, 6H, 8C, QP, AD
2H, 4D, 6D, 4C, 6C
5P, 9P, 10P, QP, 9C
6D, 4C, 8H, AC, 10C
9C, AH, JH, 8D, AP

Swamp Islands

Breakaway
Remote Control
Trampoline Act
Runaround
Take It With You
Twin Cities
Crossover
Cornered
Peninsula

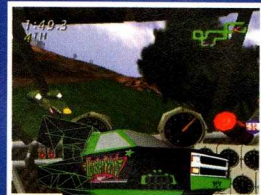
2H, 6P, 8D, 7H, 7D
5P, 9P, JP, 10D, 4C
AC, JC, 3D, JC, 7H
2P, 6P, JH, 4H, KC
5D, 9H, 2D, 5H, KD
AC, 6P, 8P, 2C, JP
AP, 5D, 3P, JH, AP
9D, QD, 4C, 5C, 3H
9H, QH, 5P, JD, AH

Alpine Islands

It's The Bomb
Think Fast
Chain Reaction
Switchbacks
Big Bang
Long Haul
Run Like Crazy
Tix-Tacs-On No!
Bouncing Charlie
Double Bounce

7D, 4P, 9D, 7H, QH
6D, 4D, 9C, 8C, 4C
5P, 9P, JH, 6C, 4C
2H, 3D, 9D, 3D, 2C
4C, 5H, QP, 4C, 8C
6D, JP, 2H, AD, 6H
6H, 2H, QC, 7P, 3H
6C, KH, 10H, AC, 3P
2H, 3D, 7H, 6C, 10D
6D, JC, 3H, 4C, 8H

MONSTER TRUCK MADNESS



Ein Spiel mit viel Potential unter der Haube. Leider werden die späteren Rennen ziemlich schwierig. Diese Levelpaßwörter sollten daher nützlich sein.

Beginner

Ruins
Junk Yard
The Heights
Voodoo Island
Greenhill Pass
Wasteland
Aztec Valley
G* N < D N K
J Y X Q 5 N 2 1
M < 6 T 8 Q K S L
P < 3 W B T N V R G Z
S M 6 Z < W Q Y * J S 7 Z
V Y 9 2 H Z T 1 X M V 4 3 9 A
Y Y C 5 K 2 W 4 0 P Y D 6
C G A T

Intermediate

Ruins
Junk Yard
The Heights
Voodoo Island
Greenhill Pass
Wasteland
Aztec Valley
Alpine Challenge
G B 7 K A > 0 7
J J A N 1 L R 7
M F D Q 4 > T R 6
P Z G 7 R W * A B K
S N J W A * 2 X 7 > H 3 1
V F M Z D 2 0 A H K 6 > 3 F
Y R P 2 G 0 5 3 D K N 9 R
6 * 4 <
1 F 5 5 J 3 8 6 G N Q C * 9 X
7 2 3 Q

Expert

Ruins
Junk Yard
The Heights
Voodoo Island
Greenhill Pass
Wasteland
Aztec Valley
Alpine Challenge
Death Trap
G C 5 J L Z A D
J G 8 M Z L 3 F
M C B P 2 > N Q 3
P C < 5 S R Q T 2 A *
S > H V 8 * T W 5 D M A
V W K Y B X W Z 8 G P 4 3 3 Z
Y G Y 2 0 9 Y J 2 6 < C 7 9 6
4 6 2
1 0 2 3 1 M 5 J L F A C
9 7 9 S 0 D
4 0 4 5 6 4 P 8 M > D F C
A C V 3 2 K C

Einmal

SUPER MARIO 64 RA MI

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

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

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



DAS MAGAZIN FÜR ALLE N64-BESITZER

AUSGABE 10/99

64 POWER
NINTENDO 100% PURE ACTION!

RAYMAN 2
DER FRANZÖSISCHE SUPERHELD STEHT KURZ VOR SEINEM NINTENDO 64-DEBÜT!

ABGEFahren!
RACING SIMULATION 2
WAS LANGE WÄHRT, IST ENDLICH GUT!

BLITZ, QUARTERBACK & MADDEN
INVASION DER FOOTBALL-SPIELE: DREAMAL US-SPORT IM TEST!

HYBRID HEAVEN
Seite 62
GRUELSPASS ODER GROSSER LANGWEILER?

DIE HEISSESTEN N64-SPIELE IM TEST!

PLUS! 3 RIESENFEATURES

- 16 Link - Unser Held des Monats Oktober!
- 22 Zu Gast bei Nintendos Konsumentenberatung!
- 26 Messefieber - London, Berlin, Tokio!

MINI-TEST: 100% PURE ACTION!

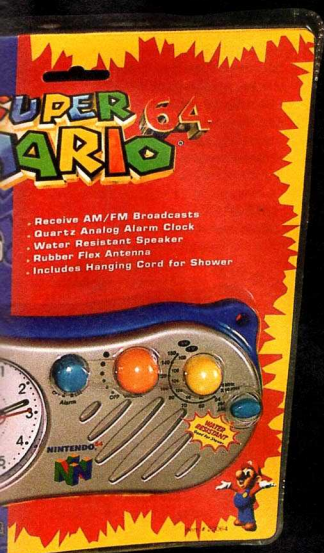
DRITTEILIGER 4 594353 000009

DIN 6,00 + 36 6,00 + 36 17,00 + 36 37,50
Post 32,50 + 1.9500 + MwSt 42 + 05 95

ig!

DIO

T UHR!



ABO - COUPON

ABO

64
POWER

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

64 POWER
ABOSERVICE
POSTFACH 3161
48581 GRONAU

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

HIERMIT BESTELLE ICH:

Das 64 power-Abonnement. (bitte ankreuzen)

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

Persönliche Angaben (bitte in Blockschrift)

Vorname, Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Unterschrift:

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

Datum, Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

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

Kontonummer:

Bankleitzahl:

Geldinstitut/Ort:

Datum, Unterschrift:

(Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

Vorname, Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Unterschrift:

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

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

HIERMIT BESTELLE ICH:

Das 64 power-Abonnement. (bitte ankreuzen)

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

Persönliche Angaben (bitte in Blockschrift)

Vorname, Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Unterschrift:

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

Datum, Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

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

Kontonummer:

Bankleitzahl:

Geldinstitut/Ort:

Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Snowboard Kids

Wieder geht es rauf auf die Berge! So schön es da oben auch sein mag, Du mußt die Snowboarder so schnell wie möglich wieder nach unten bringen.

88

ROOKIE MOUNTAIN

BATTLE RACE 1

Dies ist ein extrem leichter Parcours mit wenigen Kurven und nur zwei Sprüngen. Das erste Rennen geht über fünf Runden, nach denen Du mit der Steuerung Deines Snowboarders vertraut sein solltest. Benutze den analogen Stick, um Deinen Snowboarder nach rechts und links zu dirigieren. Willst Du etwas schärfer in die Kurve gehen, halte einfach den analogen Stick und drehe Dich dann ganz normal.

TURBO START

Für einen Turbo-Start drücke bei Rennbeginn wiederholt den A-Button. Wenn Du's richtig gemacht hast, wird Dein Snowboarder nach vorn springen und sofort beschleunigen.

TRICKS

Wenn Du auf eine Sprungschanze zufährst, drücke und halte den A-Button. Solange der Button gedrückt ist, kannst Du kontrollieren, in welche Richtung sich der Snowboarder dreht. Laß den A-Button erst so kurz wie möglich vor Ende der Schanze wieder los und drücke einen der C-Buttons, um die Griffposition einzunehmen. Noch mehr Punkte bekommst Du, wenn Du einen Sprung mit Griff und Drehung sicher landest. Auch ein längeres Einhalten der Griffposition kann Extrapunkte bringen. Aber Vorsicht: Wenn Dein Snowboarder zur Landung ansetzt, darfst Du keinen Button gedrückt halten. Ansonsten wirst Du unweigerlich die Balance verlieren und stürzen.

DAS RENNEN GEWINNEN

Um dieses Rennen zu gewinnen, brauchst Du zu gleichen Teilen Glück und Geschick. Hänge Dich so dicht wie möglich an den Führenden und setze alle Gegenstände ein, um Deine Gegner zu behindern. Achte auf die Ausrufungszeichen, die ein Geschloß im Anflug anzeigen, und versuche diesem auszuweichen. Manchmal kannst Du über Hindernisse springen oder durch seitliches Ausweichen

einen Treffer verhindern. Alternativ dazu kann die Unsichtbarkeit dafür sorgen, daß Du keinen Treffer abkommst.

BIG SNOWMAN

BATTLE RACE 2

Dies ist die längste Strecke im Spiel, und Du brauchst nur zwei Runden zu schaffen. Die Kurven sind ziemlich simpel, und auch auf die meisten Sprünge kommst Du Dich in Ruhe vorbereiten. Trotzdem gibt es einige Stellen, vor denen Du Dich in acht nehmen solltest.

DER WALD

Wenn Du das bewaldete Gebiet entdeckst, mußt Du zwischen den Bäumen durchfahren. Hier gibt es einige Münzen einzusammeln, und es stehen auch ein paar Shops herum. Um alle Münzen zu erwischen, fang auf der rechten Seite an und schwenke erst dann nach links, wenn Du keine weiteren Münzen mehr siehst. Von der linken Seite aus fährst Du auch sicherer in die scharfe Rechtskurve, unmittelbar vor Ende des Waldes.

DER ENGPASS

Nach dem nächsten Sprung wird die Strecke in der Nähe einer Linksbiegung plötzlich schmaler. Bleib' immer schön dicht am rechten Rand, um nicht seitlich hinunterzufallen.

DOPPELSCHANZE

Wenn die Strecke hinter dem Felsvorsprung auftaucht, erkennst Du zwei Schanzen direkt hintereinander. Auf der ersten solltest Du nur einen einfachen Grifftrick zeigen und auf der zweiten einen großen Sprung versuchen. Wenn Du schon auf der ersten Rampe versuchst, ein Zauberkunststück hinzulegen, landest Du fast immer mit der Nase im Schnee und kullerst unbeholfen über die zweite Schanze.

SUNSET ROCK

Battle Race 3

Diese Strecke ist eine echte Herausforderung. Die Kurven sind schnell und ein paar der Schanzen verdammt ungünstig platziert. Es gibt mehrere Hindernisse, die Deine Talfahrt extrem verlangsamen könne, und um die kümmern wir uns jetzt.

DAS TAL DER PINGUINE

Versuche, den Pinguinen in diesem Gebiet auszuweichen. Wenn Du Deine Geschwindigkeit halten kannst, machen sie Dir keine großen Probleme. Aber wenn Du langsamer wirst, rennen sie in Dich hinein und Du beginnst zu stolpern.

DER SLIDE

Es gibt einen Schienenstrang über den Fluß auf halber Strecke. Um auf diese Schienen zu kommen, mußt Du direkt darauf zu fahren und unmittelbar vor den Schienen den Sprung-Button drücken. Wenn Du diesen Slide korrekt hinlegst, gibst's auch noch 300 Trickpunkte!

ROLLING ROCKS

Paß gut auf, daß Dich die riesigen Felsbrocken, die auf die Piste fallen, nicht erwischen. Wenn Dich auch nur einer davon erwischt, hinterläßt Du einen schönen Abdruck im Schnee.

DER GROSSE SCHNEEMANN

Sofort nach den fallenden Felsen erwartet Dich mitten auf der Piste ein riesiger Schneemann. Er feuert wahllos auf alle Snowboarder und kann selbst nicht abgeschossen werden. Die beste Möglichkeit, nicht erwischt zu werden, besteht darin, sich immer möglichst rechts zu halten.

NIGHT HIGHWAY

BATTLE RACE 4

Auch diese Piste kann problematisch werden: Es gibt einige schwere Schanzen und ein paar echt schnelle Kurven. Außerdem gibt es zwei Abkürzungen, die Deine Zeit verbessern können, wenn Du sie korrekt erwischst.

ABKÜRZUNG 1

Gleich nach dem Power-Up Gegenstand findest Du ein kleines Loch im Zaun auf der rechten Seite. Nimm eine scharfe Kurve, um diese Ecke zu erwischen, und fahre dann



schnell nach unten. Wenn Du Dich nicht hinlegst, solltest Du das Feld jetzt anführen.

DER FLASCHENHALS

Fahre weiter durch den Tunnel und über die Rampe. Vor dem nächsten Sprung mußt Du Dich genau in der Mitte der Piste halten. Die Piste wird jetzt schmaler, Du mußt also noch mehr auf die Steuerung achten. Wenn Du vom Parcours abkommst, verlierst Du wertvolle Sekunden. Am Ende dieses Engpasses kommt noch eine Schanze, auf der es eine ziemliche Lücke zu überspringen gilt – versuche also keine schweren Tricks!

ABKÜRZUNG 2

Nach der nächsten Schanze findest Du eine Lücke in der Baumreihe auf der linken Seite. Diesen Eingang zu erwischen ist sehr schwer, besonders wenn Du einen weiten Sprung versuchst: Du landest nämlich direkt neben dem Eingang und wirst unweigerlich gegen die Wand rasen. Aber wenn Du nur eine sehr kurzen Sprung hinlegst, kriegst Du auch diese Kurve!

DER LETZTE SPRUNG

Sobald Du aus dem folgenden Tunnel kommst, fährst Du auf eine riesige Betonrampe zu. Hier finden sich drei aufeinanderfolgende Schanzen, auf denen Du aber wahrscheinlich nur zwei Tricks hinlegen kannst. Versuche von der ersten so weit wie möglich zu springen, um so direkt vor der dritten zu landen. Dann hast Du noch genügend Zeit, um beim nächsten Sprung geldbringende Tricks zu zeigen.

GRASS VALLEY

BATTLE RACE 5

Auf den ersten Blick sieht dieser Parcours etwas verwirrend aus, weil es gleich mehrere Strecken sind, die Dich ins Ziel bringen. Du erwischst die beste Route, wenn Du Dich links hältst. Obwohl sich die Länge der Strecken nur geringfügig unterscheidet, stehen hier weniger Hindernisse im Weg herum.

DREISPRUNG

Wenn Du an der ersten Gabelung rechts abbiegst, mußt Du drei Sprünge hinlegen, die unmittelbar aufeinander folgen. Halte Dich, soweit es geht, in der Mitte der Piste!

GEFÄHRLICHE ABKÜRZUNG

Wenn Du bei der zweiten Gabelung rechts abbiegst, erwartest Dich eine Strecke durch den Wald. Und die ist nicht so leicht wie sie aussieht: Es gibt zwei große Löcher im Boden, die Du überspringen mußt. Da es sich aber nicht um markierte Rampen handelt, mußt Du Dich auf Deinen Instinkt verlassen. Wenn Du also die Strecke vor Dir nicht mehr sehen kannst, wird es Zeit für einen Sprung.

DEZZY LAND

BATTLE RACE 6

Ein langer und treckreicher Parcours mit vielen Hindernissen – und deswegen muß überwinden werde, es gibt keinerlei Abkürzungen. Also: Ein harter Kampf bis zur Ziellinie!

KAFFEETASSEN-FLIPPER

Vermeide unbedingt, in eine der herumstehenden Kaffeetassen zu crashen. Denn dann würdest Du durch die Gegend ticken wie eine Flipperkugel. Die beste Taktik besteht darin, immer schön mittig zu fahren und erst kurz vor dem Ziel auf die rechte Spur zu wechseln.

TRICKSPRUNG

Etwas weiter hinten im Parcours gibt es einen steilen Berg mit einer Rampe dahinter. Um über die Lücke zu springen, mußt Du sehr schnell reagieren. Vor dem Absprung wirst Du nur ganz kurz den Boden berühren – eine ziemlich stressige Angelegenheit, die Du erst mit etwas Übung beherrschst.

DER FLUSSLAUF

Du wirst merken, daß Du auch in dieser Wasserregion gut weiterkommst. Anfangs kommt es Dir vielleicht schwer vor, um die Kurven zu biegen, aber auch das ist bald kein Problem mehr. Halte auf jeden Fall Deine Geschwindigkeit, das Ziel ist nicht mehr weit!

QUICKSAND VALLEY

Battle Race 7

Hierbei handelt es sich um den schwierigsten Parcours des ganzen Spiels. Wieder führen verschiedene Routen zum Ziel, aber die rechten Strecken scheinen etwas schneller zu sein. Trotzdem: Es gibt sehr viele scharfe Kurven und zahlreiche Hindernisse zu umfahren.

DIE HÄNGEBRÜCKE

Nicht erschrecken: Das Überqueren der Hängebrücke macht einen

ziemlichen Krach. An der Gabelung dahinter solltest Du Dich für die rechte Strecke entscheiden.

TREIBSAND

Sowohl auf den rechten wie auch auf den linken Strecken findest Du Stellen mit Treibsand. Dein fatales Versinken vermeidest Du am besten mit einem Rotor. Falls Du aber keinen zur Verfügung hast, halte Dich so weit rechts wie möglich, sonst zieht Dich der Sand von der Strecke.

DIE SANDMAUER

Achte darauf, daß Du Dich in der Mitte der Piste befindest, wenn Du durch die Sandmauer knallst. Am Fuße des Berges wartet wieder eine Rampe auf Dich, mittiges Fahren ist also sehr wichtig.

DER FLUSS

Der Flußbereich ist zwar nicht sehr groß, kann aber Deine Geschwindigkeit drastisch reduzieren. Springe so weit wie möglich über das Wasser und führe sofort einen zweiten Sprung aus, dann wirst Du nicht wesentlich langsamer werden. Du bist jetzt ganz kurz vor dem Ziel.

SILVER MOUNTAIN

BATTLE RACE 8

Dieser Parcours ist schon deshalb nicht leicht, weil Du nicht immer siehst, wo Du hinfährst. Die Kurven sind ziemlich scharf, und in einigen Bereichen wird die Strecke auch noch enger. Obwohl die meisten Sprünge locker zu schaffen sind, muß man doch über ein paar Schluchten kommen. Und die befinden sich meist dort, wo Du wenig Platz zum Manövrieren hast. Der Nebel macht die Sache nicht leichter, aber meist kannst Du gerade noch erkennen, was auf Dich zukommt. Um diesen Parcours gewinnen zu können, brauchst Du entweder ein Alpine- oder ein Allround-Board – was sich allerdings aufs Kurvenverhalten auswirkt.

NINJA LAND

BATTLE RACE 9

Dies ist der kürzeste Parcours im Spiel, was ihn aber noch lange nicht zu einer leichten Übung macht. Die Strecke ist extrem schnell, und um zu gewinnen, mußt Du schon in Top-Form sein. Es gibt auch Sprünge und ein paar enge Kurven, worauf es hier aber ankommt, ist die schiefe Geschwindigkeit. Willst Du als Sieger ins Ziel fahren, mußt Du erst einmal den ansässigen Ninja namens

ALLGEMEINE TIPS

ALLE FIGUREN, BRETTER UND KURSE

Drücke im Startbildschirm den Analogstick nach unten, Analogstick nach oben, Steuerkreuz nach unten, Steuerkreuz nach oben, C-Unten, C-Oben, L, R, Z, Steuerkreuz nach links, C-Rechts, Analogstick nach oben, B, Steuerkreuz nach rechts, C-Links, und drücke dann Start. Hat alles geklappt, hörst Du Nancy lachen.

SILVER MOUNTAIN

Verdiene Dir im Quicksand Valley Gold.

NINJA LAND

Verdiene Dir im Silver Mountain Gold.

SPIELE MIT NINJA

Verdiene Dir im Ninja Land Gold.

TURBOSTART

In fast jedem Rennspiel gibt es einen Turbostart. Drücke einfach den A-Knopf, wenn der Kommentator "Ready!" sagt. Du solltest den anderen dann gleich zu Beginn ein paar Nasenlängen voraus sein.

QUICKSAND VALLEY

Verdiene Dir auf den Kursen 1 bis 6 Gold. Ein neues Snowboard und der Quicksand Valley-Kurs sind nun zugänglich.

Sinobin schlagen. Dazu brauchst Du unbedingt ein Alpine-Board, achte auch darauf, daß der Ninja Dir nie zu weit davonzieht. Setze Deine Power-Ups höherlegt ein, dann kannst Du bald den Siegerpokal in Empfang nehmen.

BONUS-FIGUR

Wenn Du dieses letzte Rennen gewinnst, wirst Du mit einer Bonus-Figur belohnt: Der Ninja Sinobin ist nicht nur schneller als Deine anderen Fahrer, er besitzt auch spezielle Boards. Jetzt, wo Du den Battle Race-Modus durch hast, kannst Du Dich ja in Ruhe in den Time Attack- und Skill-Modi amüsieren!



SO LIEST DU UNSERE HILFE- STELLUNG

Diese Hilfe wirkt etwas verwirrend, wenn Du vorher noch nie ein Wrestling-Game gespielt hast. Aber keine Angst, wir helfen Dir da durch. Hier ein paar Tips zum Umgang mit unserer Spielhilfe!

- Alle Techniken in BLAU sind Signature-Moves und können nur ausgeführt werden, wenn die Energie des Gegners dunkelgelb, orange oder rot ist.
- Alle Techniken in ROT sind Finishing-Moves und können nur ausgeführt werden, wenn die Energie des Gegners rot ist.
- Alle Techniken haben zwei alternative Bewegungen, mit denen sie ausgeführt werden. Wir haben beide abgedruckt. Beispielsweise kann ein normaler Body Slam ausgeführt werden, indem Du Links, Links oder Rechts, Rechts und dann B drückst. Es ist egal, welche Technik Du anwendest, da beide gleich viel Schaden machen.
- Mit möglichst vielen verschiedenen Techniken kannst Du die Zuschauer beeindrucken. Wendest Du nur Tritte oder Schläge an, wird die Menge nicht unterhalten und wirft Dir Buhrufe zu. Sorgst Du jedoch für eine gute Show, sind sie auf Deiner Seite, und die Damage-Skala steigt.
- Wenn Du auf die Matte geworfen wirst, kannst Du Dich wehren, indem Du aufstehst, in die entsprechende Richtung drückst und den richtigen Knopf im Stand drückst. Ist der Gegner nah genug, greifst Du ihn sofort an, wenn Du wieder auf den Beinen stehst.

WWF ATTITUDE

Du hast die Nase gestrichen voll, weil Du immer wieder auf die Matte gedrückt wirst? Hier kommt die beste Hilfestellung und Übersicht über alle Techniken in WWF Attitude! Gewinnen ist gar nicht so schwer...

TIPS UND CHEATS

Im Gegensatz zu den Codes von WWF Warzone können hier einige geöffnet werden, indem mit irgendeiner Figur der Career-Modus gespielt wird. Während Deiner Reise durch die Kämpfe nimmst Du an einigen Pay-Per-View-Ereignissen teil – wenn Du einen Kampf gewinnst, öffnet sich ein Cheat für Dich. Versuche es, und staune!

MACHE DIES...

- Gewinne den European Belt bei In Your House
- Gewinne einen Gürtel oder sei der Sieger von King Of The Ring
- Gewinne einen Gürtel oder sei der Sieger der Survivor-Serie
- Gewinne einen Gürtel oder gewinne Dein Match im Summerslam
- Gewinne einen Gürtel oder sei der Gewinner des Royal Rumbles
- Gewinne den Welt-Schwergewichtstitel im Wrestlemania

UM DIES ZU BEKOMMEN

- Öffne Sable, Marvelous Mark Mero und den Trainer
- Öffne Kurrigan und Taka, neues Custom-Zeugs und den Squeaky-Cheat
- Öffne Sgt. Slaughter, Shawn Michaels, Extra-Attribute und Große-Köpfe-Cheat
- Öffne Jacqueline und Chyna
- Öffne Jerry "The King" Lawler und Paul Beazer
- Öffne Head, Beep-Modus und Ego-Cheat



PAD-BELEGUNG

So steuerst Du Dich zum Gürtel.

- A-KNOPF:** Tritt
- B-KNOPF:** Schlag
- ▲ OBEN:** In den oder aus dem Ring oder auf Eckpfosten klettern
- ▼ UNTEN:** Block/Umkehren
- ◀ C-LINKS:** Tie-Up
- ▶ RECHTS:** Rennen (mit Richtungsknopf)
- ANALOG-STICK:** Wrestler bewegen
- Z KNOFF:** Keine Funktion
- L-KNOFF:** Aufmerksamkeit auf sich ziehen /Waffe nehmen
- R-KNOFF:** Seitwärtsschritt
- STEUERKREUZ:** Wrestler bewegen

91



ALLGEMEINE TECHNIKEN

Egal welche Figur Du auch spielst, die untenstehenden Techniken beherrscht jeder Kämpfer. Lerne sie auf jeden Fall alle auswendig – sie sind die Basis für jedes anständige Match!

BEIDE STEHEN

Tie-Up – C-Links
Body Slam – Links, Links oder Rechts, Rechts, B
Hip Toss – Links, Links oder Rechts, Rechts, A
Vertical Suplex – Links, Links oder Rechts, Rechts, C-Links
Über Seile werfen – Links, Links oder Rechts, Rechts, C-Unten (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Whip – Links, Links oder Rechts, Rechts, C-Unten
Arm Wrench – B
Hammerlock – A
Top Wristlock – C-Links
Von hinten festhalten – Oben, Oben oder Unten, Unten, C-Unten

FESTHALTEN (HINTEN)

Belly To Back Suplex – B
Full Nelson – A

Gegner auf Schulter werfen – C-Links
Fallback – B (vom Gegner auf Schultern)
Atomic Whip – Links, Links oder Rechts, Rechts, C-Unten

GEGER AM ECKPFOSTEN

Big Splash – Richtung Eckpfosten laufen, A oder B
Eckpfosten besteigen und Pummel – Oben, B
Tritt in Ecke – A
Schläge auf Brust – B
Superplex – C-Links
Whip – Links, Links oder Rechts, Rechts, C-Unten

AUF DEM ECKPFOSTEN

Axe Handle Smash – B (Gegner steht)
Elbow Drop – B (Gegner auf Matte)

RENNEND

Running Clothesline – B
Fist Drop – B (Gegner auf Matte)

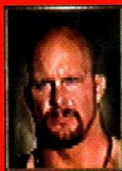
GEGER RENNT

Back Body Drop – B

Stomp – A
Elbow Drop – B
Pin – C-Links

TIPS & TRICKS

"STONE COLD" STEVE AUSTIN

**BEIDE STEHEN**

Snap Mare
Links, Unten oder Rechts, Unten, B
Samoan Drop
Links, Unten oder Rechts, Unten, C-Links
DDT
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

Haymaker

B (Gegner benebelt)

Mafia Kick

A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Samoan Drop
Links oder Rechts, C-Links
Inverted Atomic Drop
Links oder Rechts, B
Neck Breaker
Links oder Rechts, A
Piledriver
Links, Rechts oder Rechts, Links, B

FESTHALTEN (HINTEN)

Reverse DDT
Links oder Rechts, C-Links
Sleeper Hold
Links oder Rechts, B

STONE COLD STUNNER

Oben, Unten, Oben oder Unten, Oben, Unten, C-Links

Roll Up Pin
Links oder Rechts, A

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Stepover Facelock
Links, Oben oder Rechts, Oben, B

GEGNER AUF MATTE, FURNAHE

Texas Cloverleaf
Links, Unten oder Rechts, Unten, A

GEGNER AUF MATTE, SEITE

Mounted Punches
Links, Unten oder Rechts, Unten, C-Links

AUF DEM ECKPFOSTEN

Driving Elbow
B + C-Links (Gegner auf Matte)

RENNEND

Vertical Body Press
C-Links

FINISHING
MOVE

MANKIND



DDT
Links, Unten oder Rechts, Unten, C-Links
Double Underhook Suplex
Oben, Unten oder Unten, Oben, B
Leg Drag
Links, Oben oder Rechts, Oben, A

Roll Up Pin
Links oder Rechts, A
Russian Leg Sweep
Links oder Rechts, B
Reverse DDT
Links oder Rechts, C-Links

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Mandible Claw
Links, Rechts, Unten oder Rechts, Links, Unten, B

GEGNER AUF MATTE, FURNAHE

Leg Lock
Links, Unten oder Rechts, Unten, A

GEGNER AUF MATTE, SEITE

Knee To Shoulder
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

GEGNER AM ECKPFOSTEN

Tree Of Woe

FINISHING
MOVE

OWEN HART



Enziguri
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Snap Mare
Links, Unten oder Rechts, Unten, B
Front Back Breaker
Links, Unten oder Rechts, Unten, C-Links

Fireman's Carry

Links, Rechts oder Rechts, Links, A
Crucifix Pin
Links, Unten oder Rechts, Unten, A
Overhead Belly To Belly Suplex
Links, Oben oder Rechts, Oben, A
Side Windup
B (Gegner benebelt)
Drop Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Northern Lights Suplex
Links oder Rechts, C-Links
Side Belly To Belly Suplex
Links oder Rechts, B
Back Breaker
Links oder Rechts, A
Inverted Piledriver
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

SHARPSHOOTER

Links, Oben, Links oder Rechts, Oben, Rechts, A

FESTHALTEN (HINTEN)

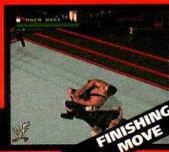
Rolling Prawn Hold
Links oder Rechts, A
Beast Choker
Links oder Rechts, B
Rolling German Suplex
Links oder Rechts, C-Links

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Stranglehold Gamma
Oben, Unten, Oben oder Unten, Oben, Unten, B
La Magistral
Links, Unten oder Rechts, Unten, B

GEGNER AUF MATTE, FURNAHE

Sharpshooter
Links, Oben, Links oder Rechts, Oben, Rechts, A
Headbutt To Groin
Links, Unten oder Rechts, Unten, A

FINISHING
MOVE

HHH



Knee To Face
Links, Unten oder Rechts, Unten, A
Running Knee
Hit
Links, Unten oder Rechts, Unten, B
Front Back Breaker
Links, Unten oder Rechts, Unten, C-Links

Sidewalk Slam
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Overhead Belly To Belly Suplex
Links, Rechts oder Rechts, Links, A
Tornado Punch
B (Gegner benebelt)
Drop Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Gut Wrench Powerbomb
Links, Rechts, Unten oder Rechts, Links, Unten, C-Links
Northern Lights Suplex
Links oder Rechts, C-Links
Inverted Atomic Drop
Links oder Rechts, B
Back Breaker
Links oder Rechts, A

FESTHALTEN (HINTEN)

German Suplex
Links oder Rechts, C-Links
Sleeper Hold
Links oder Rechts, B
Low Blow
Links oder Rechts, A

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Reverse Chinlock
Links, Rechts oder Rechts, Links, B
Blatant Choke
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

GEGNER AUF MATTE, FURNAHE

Fast To Groin
Links, Unten oder Rechts, Unten, A

GEGNER AM ECKPFOSTEN

Choke With Boot
Oben, Oben oder Unten, Unten, A

FINISHING
MOVE**THE PEDIGREE**

Oben, Unten, Unten, Oben, Oben, C-Links

VIDEO & GAME

Tel. 030 42 43 95 0
Im Internet: www.video-game.de
Fax 030 425 48 62

Räumungsverkauf
Saturn-Games
ab 9,90 DM

An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise
Importspele Hier!

Manga Videos



2. B.
Devil Hunter Yoko 1+2 je 49
El Hazard Vol. 1-4 je 39
Kzzer One Vol. 1+2 je 39
Neogenesis Evangelion Re 1+2 je 49
Streetfighter II Die Serie Box 3+4 je 59
Tekken 39

Sonstiges

Soundtracks z. B.:
Final Fantasy VII Reunion 59
Final Fantasy VII 99
Final Fantasy VIII 99
Metal Gear Solid 19,90
Parasite Eve 79
Xenogears 99
Schlüsselanhänger 9,90
Diverse "Magic Line" Lösungen z. B.:
Akjuji - The Heartless 9,90
Alundra 9,90
Atlantis & Satecracker 9,90
Baphomets Fluch 1+2 9,90
Blaze & Blade 14,80
Breath of Fire 3 9,90
Casper 9,90
Command&Conquer 1+2 je 9,90
Diablo 9,90
Discworld 1+2 9,90
Exhumed 9,90
Final Fantasy VII 14,80
Game Breaker Vol.3 24,90
Gex 2 + Rayman 9,90
Heart of Darkness 9,90
Jodie Cocoon 34,90
Kingpin 14,80
Medi Evil 14,80
Mission: Impossible 9,90
Parasite Eve 34,90
Riven 9,90
Star Ocean 2nd Story 34,90
Sulkoden 14,80
Synphon Filler 14,80
Tekken Sammelband 1+2+3 je 9,90
Tomb Raider 1, 2 + 3 je 9,90
Wild Arms 9,90
Zeitschriften wie z. B.:
EDGE 16,00
ANIMANIA 12,80
EGM 12,80

Game Boy

Biene Maia DI 55
Final Fantasy Adventure US 79
Final Fantasy Leg. I-III je US 79
Pokémon DI 69
Tarzan US 69
WWF Attitude DI 55



Nintendo 64

Body Harvest DI 77
Castlevania 64 DI 119
Command & Conquer DI 119
Extreme G.2 PV 77
F1 Racing Simulation DI 109
Fighter's Destiny DI 49
Fighting Force 64 129
Holy Magic Century DI 59
Mario Golf US 149
Mission Impossible US 149
Pokémon Snap PV 139
Quake 2 PV 139
South Park DI 99
Starcraft DI 119
Star Wars - Racer DI 109
Top Gear Rally DI 89
Turok 2 DI 89
V-Rally DI 99
WCW / NWO Revenge DI 59
WWF Attitude DI 99

Dreamcast

Aero Dancing JP 59
Airforce Delta JP 129
Blue Slinger JP 129
Buggy Heat JP 129
Climax Landers JP 129
Cool Boarders JP 129
Crazy Taxi JP 129
Dancing Blade JP 129
Get Boss mit Angel JP 229
Giant Gram - Wrestling JP 129
Godzilla Generations JP 59
Gundam Golden JP 129
Joystick - Arcade JP 129
King of Fighters '99 JP 129
Marionette Handler JP 129
Marvel vs CAPCOM JP 79
Monaco GP 2 JP 79
New Japan Pro Wrestling 4 JP 129
Redline Racer JP 89
Soul Calibur JP 129

Streetfighter Zero 3 JP 109
Super Speed Racing JP 89
Tetris 4 DI 59
Tokyo Highway Battle JP 129
World Newlands Plus JP 99
Dreamcast + Überraschung DI 499
Control Pad DI 55
Memory Card DI 75
RGB-Kabel + HIFI 39/55

ACHTUNG!!! JETZT VORBESTELLEN!
SOUNDTRACK TRIOL HAZARD 3* +
T-SHIRT IN EINEM SACKCHEN
LEFERBAR AB 23.09.1999
199,90 DM

Sony Playstation

Abe's Odyssey 2 DI 49
Ace Combat 3 auf Anfr.
Akjuji-The Heartless DI 89
Apocalypse DI 89
Bio Freaks DI 49
Bloody Roar 2 DI 89



Jade Cocoon US 119
John Madden 2000 DI 89
Jeremy McGrath Supercross '98 DI 69
Kenisei DI 89
KKND 2 - Krossfire DI 99
Legacy of Kain 2 DI 99
Legend of Karta DI 89
Lankrad for 3 Systeme ab 99
Lunar - limited Edition US 159
Master of Monsters DI 99
Metal Gear Integral DI 79
Motor Mash DI 39
Monkey Hero DI 69
NASCAR '99 DI 79
Need for Speed 4 DI 79
NHL 2000 DI 89
NHL Pro '99 DI 99
Omega Boost DI 89
One DI 49
O.D.T. DI 49
Pax Corpus DI 49
Player Manager '99 DI 99
Pocket Station auf Anfr.
Point Blank 2 DI 79
Popolous DI 79
Pay Pay 2 DI 59
Pro Pinball - Big Race USA DI 49
R-Type Collection DI 79
Rainbow Six DI 89
Rally Cross 2 DI 89
Rayman DI 39
RC Stunt Chapter DI 89
Re Volt DI 79
Ridge Racer 4 DI 89
Riven DI 49
Rogue Trip DI 79
Rugrats DI 89
Saga Frontier 2 auf Anfr.
Shadowman DI 89
Shoo Lin US 119
Southpark DI 89
Sports Car GT DI 89
Star Wars Eps. I-Dunkle Bedrohung DI 89
Star Ocean 2nd Story US 119
Street Skelter DI 89
Streetfighter Alpha 3 DI 89
Superstar Soccer '98 DI 39
Swing DI 89
Tenchu DI 89
Tembl Raider 3 DI 89
TOCA 2 DI 79
UEFA Championsleague DI 99
V-Rally Dual Shock toughchi DI 49
Versus - Vs. - DI 39
Victory Boxing 2 DI 69
Warhammer 2-dark Omen DI 59
Warzone 2100 DI 89
Wächter der Schatten DI 89
WCW NWO Thunder DI 89
WWF Attitude DI 89
WWF Warzone DI 59
X-Men vs Streetfighter DI 89

weiteren Anfragen

Vibration Pack DI 45
Aero Wings DI 89
Battle DI 99
Blue Slinger DI 99
Cho-Hamaru Golf DI 99
Cool Boarders DI 89
Dynamite Cop DI 89
Get Boss incl. Angel DI 169
Giant Gram - Wrestling DI 99
Gundam DI 99
House of Dead 2+Gun DI 149
Incoming DI 99
Killer Loop DI 99
Metropolis DI 99
Millenium Soldier-Expandable DI 99
Power Stone DI 99
Racing Simulation 2 DI 89
Red Dog DI 89
Resident Evil-Code Veronica DI 99
SEGA Rally 2 DI 99
Sonic Adventure DI 99
Speed Devils DI 99
Supercross 2000 DI 94
Suzuki Allstar Racer DI 89
Tokyo Highway Battle DI 89
Virtua Fighter 3tb DI 89

ANGEBOT DES MONATS

Nep Geo Backstage (US) 17,90
Métal Gear Solid 2 (US) 77,90
Lankrad mit Golem-Trense 89,00
Control Pad Dual Shock 25,00
RGB-Kabel + Universallumbauchip 15,00
2 Dreamcast-Games nach Wahl 69,90
*Aus unserer Sonderpreisliste

Dekor Kit

Ab 19,90

Besteller Bestellung

Gratis unser Kundenmagazin

Unsere Multimedia Shops in Berlin

Verkauf & Verleih

BERLIN CARREE
am Alex
Karl-Liebknecht-Str. 13

Verkauf & Verleih

NEUE ZENTRALE
Berliner Allee 106
(Weißensee)

Verkauf

Laden
Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

Verkauf & Verleih

PRENZ' L BERG
Hans-Otto-Str. 28
nahe Danziger Str.

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 9.00 Uhr - 22.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesandt (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequemer per Post nach telefonischer Absprache. Versandkosten betragen 14,00 DM + Nachnahmegebühr.
Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str. 124. GV - gedruckt • DI - Deutsch
Ladenpreise können abweichen!

Wir akzeptieren auch die Zahlung per Kreditkarte u. a.



THE ROCK



BEIDE STEHEN

Laying The Smack Down
Links, Rechts, Unten oder Rechts, Links, Unten, B
Snap Mare
Links, Unten oder Rechts, Unten, B

Fireman's Carry

Links, Rechts oder Rechts, Links, A
DDT
Links, Oben oder Rechts, Oben, C-Links
Samoan Drop
Links, Unten oder Rechts, Unten, C-Links

Neckbreaker

Links, Rechts oder Rechts, Links, B
Short Arm Clothesline
Oben, Unten oder Unten, Oben, B
Sidewalk Slam
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Haymaker
B (Gegner benebelt)
Drop Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Samoan Drop
Links oder Rechts, C-Links

ROCK BOTTOM

Links, Rechts, Unten oder Rechts, Links, Unten, C-Links

DDT
Links oder Rechts, B
Chestbreaker
Links oder Rechts, A

FESTHALTEN (HINTEN)

German Suplex
Links oder Rechts, C-Links
Sleeper Hold
Links oder Rechts, B
Cradle Roll Up
Links oder Rechts, A

GEGNER AUF MATTE, FUßNÄHE

Fist To Groin
Links, Links, Unten oder Rechts, Rechts, Unten, A

GEGNER AUF MATTE, SEITE

The People's Elbow
Oben, Unten oder Unten, Oben, B



FINISHING MOVE

THE UNDERTAKER



BEIDE STEHEN

One-Handed Choke Siam
Oben, Unten, Oben oder Unten, Oben, B
Throat Toss
Links, Rechts oder Rechts, Links, A
Front Back Breaker
Links, Oben oder Rechts, Oben, C-Links

Short Arm Clothesline

Links, Oben oder Rechts, Oben, B
Knee To Face
Links, Oben oder Rechts, Oben, A
Thrust To Throat
B (Gegner benebelt)
Stiefel ins Gesicht
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Choke Siam
Oben, Unten oder Unten, Oben, B
Side Back Breaker
Links oder Rechts, C-Links
Side Slam
Links oder Rechts, B
Chest Breaker
Links oder Rechts, A

TOMBSTONE PILEDRIVER

Oben, Unten, Oben oder Unten, Oben, Unten, C-Links

FESTHALTEN (HINTEN)

Reverse Brain Buster
Oben, Unten oder Unten, Oben, C-Links
Bulldog
Links oder Rechts, C-Links
Sleeper Hold
Links oder Rechts, B
Russischer Fußfeger
Links oder Rechts, A

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Blatant Choke
Links, Rechts, Links oder Rechts, Links, Rechts, B

GEGNER AUF MATTE, FUßNÄHE

Leg Lock
Oben, Links, Oben oder Unten, Links, Unten, A

GEGNER AUF MATTE, SEITE

Elbow Drop Onto Arm
Oben, Unten oder Unten, Oben, C-Links



FINISHING MOVE

GOLDUST



BEIDE STEHEN

Chin Crusher
Links, Unten oder Rechts, Unten, B
Leg Scissors
Stomp
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Shoulder Breaker
Links, Unten oder Rechts, Unten, A

Front Back Breaker

Oben, Unten oder Unten, Oben, C-Links
Short Arm Clothesline
Oben, Unten oder Unten, Oben, B
Sidewalk Slam
Links, Rechts oder Rechts, Links, A
Hit To Groin
B (Gegner benebelt)
Mafia Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Bulldog
Links oder Rechts, C-Links
Inverted Atomic Drop
Links oder Rechts, B
Neck Breaker
Links oder Rechts, A

FESTHALTEN (HINTEN)

Curtain Call
Links, Oben oder Rechts, Oben, C-Links
Bulldog
Links oder Rechts, C-Links
Roll Up Pin
Links oder Rechts, A
Sleeper Hold
Links oder Rechts, B

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Stomp Puller
Links, Unten oder Rechts, Unten, B

GEGNER AUF MATTE, FUßNÄHE

Headbutt To Groin
Links, Rechts oder Rechts, Links, A

GEGNER AM ECKPFOSTEN

Shattered Dreams
Links, Rechts oder Rechts, Links, B



FINISHING MOVE

X-PAC



BEIDE STEHEN

Running Knee Hit
Links, Unten oder Rechts, Unten, B
Enziguri
Links, Oben oder Rechts, Oben, A
Hurricanrana
Links, Oben oder Rechts, Oben, B

Leg Drag

Links, Unten oder Rechts, Unten, A
Grab Head And Punch
B (Gegner benebelt)
Drop Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Bulldog
Links oder Rechts, C-Links
Three Knee Combo
Links oder Rechts, B
Leg Stretch
Links oder Rechts, A

FESTHALTEN (HINTEN)

German Suplex
Links oder Rechts, C-Links
Sleeper Hold
Links oder Rechts, B

X FACTOR

Oben, Unten, Oben, C-Links

Victory Roll
Links oder Rechts, A

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Front Facekick
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

GEGNER AUF MATTE, FUßNÄHE

Fist To Groin
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

GEGNER AM ECKPFOSTEN

Bronze Buster
Oben, Unten oder Unten, Oben, B
Spin Kick Combo
Links, Rechts oder Rechts, Links, B

AUF DEM ECKPFOSTEN

Hurricanrana
C-Links + C-Unten (Gegner steht)
Shooting Star Press
A + B (Gegner auf Matte)



FINISHING MOVE

"TOO SEXY" BRIAN CHRISTOPHER



BEIDE STEHEN
Crucifix
Powerbomb
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Leg Scissors
Stomp
Oben, Unten oder Unten, Oben, B
Hurricanrana
Links, Oben oder

Rechts, Oben, B
Headlock Take
Links, Rechts oder Rechts, Links, A
European Uppercut
B (Gegner benebelt)
Drop Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Piledriver
Links, Unten, Links oder Rechts, Unten, Rechts, C-Links
Powerbomb
Links, Rechts oder Rechts, Links, A
Bulldog
Links oder Rechts, C-Links
DDT
Links oder Rechts, B
Neck Breaker
Links oder Rechts, B

TENNESSEE JAM

C-Links + C-Unten (Gegner auf Matte)

FESTHALTEN (HINTEN)

Front Russian Leg Sweep
Links oder Rechts, B
Dragon Suplex
Oben, Unten oder Unten, Oben, B
Victory Roll
Links oder Rechts, A
Bridging German Suplex
Links oder Rechts, C-Links

EGNEGER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Camel Clutch
Links, Rechts, Oben oder Rechts, Links, Oben, B
La Magistral
Links, Unten oder Rechts, Unten, B

EGNEGER AUF MATTE, FUßNÄHE

Headbutt To Groin
Links, Unten oder Rechts, Unten, A



FINISHING
MOVE

THRASHER



BEIDE STEHEN
Chin Crusher
Links, Unten oder Rechts, Unten, B
Hurricanrana
Links, Oben oder Rechts, Oben, B
Samoan Drop
Oben, Unten oder Unten, C-Links

Flying Head Scissors
Links, Oben oder Rechts, Oben, C-Links
Small Package
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
European Uppercut
B (Gegner benebelt)
Drop Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Floatover Suplex
Links oder Rechts, C-Links
Side Slam
Links oder Rechts, B
Neck Breaker
Links oder Rechts, A

FESTHALTEN (HINTEN)

Bulldog
Links oder Rechts, C-Links

STAGE DIVE

A + B

Octopus Hold
Links oder Rechts, B
Rolling Prawn Hold
Links oder Rechts, A

EGNEGER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Toehold Half Crab
Oben, Unten, Oben oder Unten, Oben, Unten, B

EGNEGER AUF MATTE, FUßNÄHE

Half Crab
Links, Rechts oder Rechts, Links, A

EGNEGER AUF MATTE, SEITE

Senton Splash
Links, Rechts oder Rechts, Links, C-Links

EGNEGER AM ECKPFOSTEN

Flying Head Scissors
Oben, Oben oder Unten, Unten, B



FINISHING
MOVE

MOSH



BEIDE STEHEN
Fall Forward
Powerbomb
Links, Oben, Rechts oder Rechts, Oben, Links, B
Chin Crusher
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

Gutwrench Powerbomb
Links, Rechts oder Rechts, Links, C-Links
Single Arm DDT
Links, Rechts oder Rechts, Links, B
Headlock Take
Links, Oben oder Rechts, Oben, A

FESTHALTEN (VORNE)

Powerbomb
Links oder Rechts, C-Links
Inverted Atomic Drop
Links oder Rechts, B
DDT
Links oder Rechts, A

FESTHALTEN (HINTEN)

Reverse Brainbuster
Links, Oben oder Rechts, Oben, C-Links

Reverse Vertical Suplex
Links oder Rechts, C-Links
Neck Breaker
Links oder Rechts, B
Roll Up Pin
Links oder Rechts, A

EGNEGER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Toehold Half Crab
Oben, Unten, Oben oder Unten, Oben, Unten, B

EGNEGER AUF MATTE, FUßNÄHE

Surfbrett
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

EGNEGER AUF MATTE, SEITE

Spinning Armhold
Links, Rechts oder Rechts, Links, C-Links

Gegner am Eckpfosten

Turnpost Slam
Oben, Oben oder Unten, Unten, B



FINISHING
MOVE

THE MOSH PIT

A + B

"BAD ASS" BILLY GUINN



BEIDE STEHEN
* Fame-Asser
Links, Rechts, Unten oder Rechts, Links, Unten, B
Running Knee
Hit
Links, Oben oder Rechts, Oben, B

Gorilla Press Slam
Links, Rechts, Links oder Rechts, Links, Rechts, B
Sidewalk Slam
Links, Unten oder Rechts, Unten, A
Front Back Breaker
Oben, Unten oder Unten, Oben, C-Links

FESTHALTEN (VORNE)

Hanging Powerslam
Oben, Unten oder Unten, Oben, C-Links
Hanging Vertical Suplex
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Bulldog
Links oder Rechts, C-Links

Inverted Atomic Drop

Links oder Rechts, B
Neck Breaker
Links oder Rechts, A

FAME-ASSER

Links, Rechts, Unten oder Rechts, Links, Unten, B

FESTHALTEN (HINTEN)

Reverse DDT
Links oder Rechts, C-Links
Sleeper Hold
Links oder Rechts, B

EGNEGER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Flipover Neck Whip
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

EGNEGER AUF MATTE, FUßNÄHE

Stepover Toehold
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

EGNEGER AUF MATTE, SEITE

Knee Drop
Oben, Unten oder Unten, Oben, C-Links

EGNEGER AM ECKPFOSTEN

Ass Klasser
Oben, Oben oder Unten, Unten, A



FINISHING
MOVE

TIPS & TRICKS

"ROAD DOGG" JESSE JAMES



BEIDE STEHEN

Spinal Tap
Oben, Unten oder Unten, Oben, B
DDT
Links, Rechts oder Rechts, Links, C-Links
Drop Toe Hold
Links, Rechts oder Rechts, Links, A

Sidewalk Slam
Links, Unten oder Rechts, Unten, A
Neck Breaker
Links, Rechts oder Rechts, Links, B
Road Dogg's Three Punch Combo
B (Gegner benebelt)
Drop Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Piledriver
Oben, Unten oder Unten, Oben, C-Links
Neck Breaker
Links oder Rechts, A

FESTHALTEN (HINTEN)

Stretch Armstrong
Links, Rechts oder Rechts, Links, A
Russischer Fußfeiger
Links oder Rechts, B

STRETCH ARMSTRONG

Links, Rechts, Links, A

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Filpover Neck Whip
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

GEGNER AUF MATTE, FUßNÄHE

Texas Cloverleaf
Links, Rechts, Links oder Rechts, Links, Rechts, A

GEGNER AUF MATTE, SEITE

Doggy Style Kneedrop
Links, Rechts oder Rechts, Links, C-Links

GEGNER AM ECKPFOSTEN

Swinging Bulldog
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

AUF DEM ECKPFOSTEN

Drop Kick
A + C-Unten (Gegner steht)



FINISHING
MOVE

MARK HENRY



BEIDE STEHEN

Gorilla Press Slam
Oben, Unten, Oben oder Unten, Oben, B
Links, Rechts oder Rechts, Links, A
Choke
Links, Oben oder

Rechts, Oben, A
Press Slam
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Short Arm Clothesline
Links, Unten oder Rechts, Unten, B
Spine Buster
Links, Oben oder Rechts, Oben B
Rig Windup
B (Gegner benebelt)
Stiefel ins Gesicht - A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (HINTEN)

Full Nelson Slam
Links oder Rechts, C-Links
Atomic Drop
Links oder Rechts, B
Roll Up Pin
Links oder Rechts, A

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Squeeze Head
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

GEGNER AUF MATTE, FUßNÄHE

Half Crab
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

GEGNER AUF MATTE, SEITE

Death From Above
Links, Rechts, Oben oder Rechts, Links, Oben, C-Links

FESTHALTEN (VORNE)

Hanging Vertical Suplex
Links, Oben oder Rechts, Oben, B
Side Belly To Belly Suplex
Links oder Rechts, C-Links
Shoulder Breaker
Links oder Rechts, B
Back Breaker
Links oder Rechts, A

DEATH FROM ABOVE

Links, Rechts, Oben oder Rechts, Links, Oben, C-Links



FINISHING
MOVE

KEN SHAMROCK



BEIDE STEHEN

High Angle Suplex
Links, Oben oder Rechts, Oben, C-Links
Snap Mare
Links, Oben oder Rechts, Oben, B
Hurricanrana
Links, Unten oder

Rechts, Unten, C-Links
Arm Drag
Links, Oben oder Rechts, Oben, A
Reverse Painkiller
Links, Unten oder Rechts, Unten, A
Inside Forearm
B (Gegner benebelt)
Shuffle Side Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Three Knee Combo
Links oder Rechts, B
Leg Stretch
Links oder Rechts, A

FESTHALTEN (HINTEN)

German Suplex
Links oder Rechts, C-Links

ANKLE LOCK SUBMISSION

Links, Unten, Rechts, Unten, Links, A

Beast Choker
Links oder Rechts, B
Victory Roll
Links oder Rechts, A

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Short Arm Scissors
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

GEGNER AUF MATTE, FUßNÄHE

Ankle Lock Submission
Links, Unten, Rechts oder Rechts, Unten, Links, A
Elbow Drop To Leg
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

GEGNER AUF MATTE, SEITE

Longbow Back Breaker
Links, Rechts, Unten oder Rechts, Links, Unten, C-Links
Mount Punches
Links, Unten oder Rechts, Unten, B



FINISHING
MOVE

JEFF JARRETT



BEIDE STEHEN

Spinning Neck Breaker
Links, Oben oder Rechts, Oben, B
Japanese Arm Drag
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Stump Puller
Oben, Unten, Oben oder Unten, Oben, B

GEGNER AUF MATTE, FUßNÄHE

Figure Four Leglock
Links, Rechts, Unten oder Rechts, Links, Unten, A

GEGNER AUF MATTE, SEITE

Spinning Arm Hold
Links, Rechts oder Rechts, Links, C-Links

GEGNER AM ECKPFOSTEN

Power Slam
Oben, Oben oder Unten, Unten, B

AUF DEM ECKPFOSTEN

Body Press
A + C-Unten (Gegner steht)
Fist Drop

FESTHALTEN (VORNE)

Piledriver
Oben, Unten, Oben oder Unten, Oben, B
Links, Rechts, Unten, C-Links
Front Suplex
Links oder Rechts, C-Links

FESTHALTEN (HINTEN)

Front Russian Leg Sweep
Links oder Rechts, B
Bridging German Suplex
Links oder Rechts, C-Links

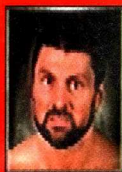
FIGURE FOUR LEGLOCK

Links, Rechts, Unten oder Rechts, Links, Unten, A



FINISHING
MOVE

“LETHAL WEAPON” STEVE BLACKMAN



BEIDE STEHEN
Pump Kick
Links, Unten oder Rechts, Unten, C-Links
Reverse Tiger Suplex
Links, Oben oder Rechts, Oben, A
Snap Mare
Links, Rechts oder

Rechts, Links, B
Hurricanrana
Links, Oben oder Rechts, Oben, C-Links
Spine Buster
Oben, Unten oder Unten, Oben, B
Small Package
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Drop Toe Hold
Links, Unten oder Rechts, Unten, A
Crane Wing Punch
B (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)
Overhead Belly To Belly Suplex
Links oder Rechts, C-Links
Three Knee Combo
Links oder Rechts, B
Back Breaker
Links oder Rechts, A

PUMP KICK
Links, Unten oder Rechts, Unten, C-Links

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE
Scissors Sleeper
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

GEGNER AUF MATTE, FUßNÄHE
Leg Lock
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

GEGNER AUF MATTE, SEITE
Longbow Back Breaker
Links, Rechts, Unten oder Rechts, Links, Unten, C-Links

GEGNER AM ECKPFOSTEN
Combo
Oben, Oben oder Unten, Unten, C-Links

Auf dem Eckpfosten
Missile Drop Kick
B + C-Links (Gegner steht)



FINISHING
MOVE

DROZ



BEIDE STEHEN
Seated Crucifix Bomb — Links, Rechts, Links oder Rechts, Links, Rechts, B
Fallaway Slam
Oben, Unten oder Unten, Oben, C-Links

Gorilla Press Slam
Links, Rechts, Links oder Rechts, Links, Rechts, C-Links

FESTHALTEN (VORNE)
New Jersey Naptime
Links, Rechts oder Rechts, Links, B
Powerbomb
Links, Unten oder Rechts, Unten, A
Front Suplex
Links oder Rechts, C-Links
Shoulder Breaker
Links oder Rechts, B

FESTHALTEN (HINTEN)
Neck Breaker
Links oder Rechts, B
Roll Up Pin
Links oder Rechts, A

NEW JERSEY NAPTME
Links, Rechts, Links, B

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE
Scissors Arm Bar
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

GEGNER AUF MATTE, FUßNÄHE
Wishbone Leg Splitter
Links, Rechts oder Rechts, Links, A
Surfboard
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

GEGNER AM ECKPFOSTEN
Charging Shoulder
Oben, Oben oder Unten, Unten, A
Overhead Press
Oben, Oben oder Unten, Unten, B

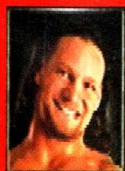
RENNEND
Flying Back Elbow
C-Links

GEGNER RENNT
Power Slam
C-Links



FINISHING
MOVE

VAL VENIS



BEIDE STEHEN
Fisherman's Suplex
Links, Unten oder Rechts, Unten, C-Links
Sidewalk Slam
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Spine Buster
Links, Oben oder

Rechts, Oben, B
Fireman's Carry
Links, Unten oder Rechts, Unten, A
Headlock Take-Down
Links, Rechts oder Rechts, Links, A
Tornado Punch
B (Gegner benebelt)
Drop Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)
Fisherman's Suplex
Links oder Rechts, B
Nangling Brain Buster
Links, Unten, Rechts oder Rechts, Unten, Links, C-Links
Powerbomb
Links, Unten oder Rechts, Unten, A
Samoan Drop
Links oder Rechts, C-Links

MONEY SHOT
A + B

FESTHALTEN (HINTEN)
Reverse Vertical Suplex
Links oder Rechts, C-Links
Rolling Prawn Hold
Links oder Rechts, A

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE
Kick To Spine
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

GEGNER AUF MATTE, FUßNÄHE
Fist To Groin
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

GEGNER AUF MATTE, SEITE
Swivel PUNCHES
Links, Rechts, Links oder Rechts, Links, Rechts, C-Links

AUF DEM ECKPFOSTEN
Money Shot
A + B (Gegner auf Matte)



FINISHING
MOVE

EDGE



BEIDE STEHEN
Downward Spiral
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Seated Crucifix Bomb
Oben, Unten, Oben oder Unten, Oben, Unten, B

Crucifix Powerbomb
Links, Oben oder Rechts, Oben, A
Single Arm DDT
Links, Oben oder Rechts, Oben, B
Crucifix Pin
Links, Unten oder Rechts, Unten, A
Drop Toe Hold
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Kopf packen und schlagen
B (Gegner benebelt)
Drop Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)
Front Suplex
Links oder Rechts, C-Links
DDT
Links oder Rechts, B
Neck Breaker
Links oder Rechts, A

DOWNWARD SPIRAL
Oben, Unten, Oben, A

FESTHALTEN (HINTEN)
Dragon Suplex
Links, Unten oder Rechts, Unten, B
Atomic Drop
Links oder Rechts, B

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE
Leg Lock Chokehold
Links, Unten oder Rechts, Unten, B

GEGNER AUF MATTE, FUßNÄHE
Elevated Crab
Links, Rechts, Unten oder Rechts, Links, Unten, A

GEGNER AUF MATTE, SEITE
Standing Splash
Links, Rechts oder Rechts, Links, C-Links

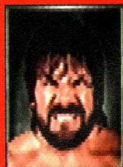
AUF DEM ECKPFOSTEN
Body Press
A + C-Unten (Gegner steht)



FINISHING
MOVE

TIPS & TRICKS

"DR. DEATH" STEVE WILLIAMS

**BEIDE STEHEN**

Dr. Bomb
Oben, Unten, Oben oder Unten,
Oben, Unten, C-Links
Press Slam
Links, Oben oder Rechts, Oben, A

Short Arm Clothesline
Links, Rechts oder Rechts, Links, B
Fireman's Carry
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Japanese Arm Drag
Links, Unten oder Rechts, Unten, A

FESTHALTEN (VORNE)

Hanging Vertical Suplex
Links, Rechts oder Rechts, Links, B
Piledriver
Links oder Rechts, C-Links
Samoan Drop
Links oder Rechts, B
Side Back Breaker
Links oder Rechts, A

FESTHALTEN (HINTEN)

High Angle Back Drop
Links, Rechts oder Rechts, Links, B

OKLAHOMA STAMPEDE

Oben, Unten, Oben, A

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Reverse Chin Lock
Links, Unten oder Rechts, Unten, B

GEGNER AUF MATTE, FUßNÄHE

Half Crab
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

GEGNER AUF MATTE, SEITE

Standing Splash
Links, Rechts oder Rechts, Links, C-Links
Knee Drop
Oben, Unten oder Unten, Oben, C-Links

GEGNER AM ECKPFOSTEN

klahoma Stampede
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

AUF DEM ECKPFOSTEN

Senton Bomb
B + C-Links (Gegner auf Matte)

FINISHING
MOVE

GANGREL

**BEIDE STEHEN**

Implant DDT
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Snap Mare
Oben, Unten oder Unten, Oben, B
Crucifix Pin
Links, Oben oder Rechts, Oben, A
Overhead Belly

FESTHALTEN (HINTEN)

Reverse Vertical Suplex
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Sleeping Neck Breaker
Links oder Rechts, C-Links
Neck Breaker
Links oder Rechts, B
Rolling Prawn Hold
Links oder Rechts, A

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Toehold Half Crab
Oben, Unten, Oben oder Unten, Oben, Unten, B

GEGNER AUF MATTE, FUßNÄHE

Elevated Crab
Links, Rechts, Rechts oder Rechts, Links, Links, A

GEGNER AM ECKPFOSTEN

Tree Of Woe
Oben, Oben oder Unten, Unten, B

FINISHING
MOVE

AL SNOW

**BEIDE STEHEN**

Reverse Tiger Suplex
Links, Rechts oder Rechts, Links, A
Leg Scissors
Stomp
Oben, Unten oder Unten, Oben, B
Front Face DDT
Oben, Unten oder

Side Slam
Links oder Rechts, A

FESTHALTEN (HINTEN)

Rolling German Suplex
Links, Oben oder Rechts, Oben, A
Reverse DDT
Links oder Rechts, B
Roll Up Pin
Links oder Rechts, A

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Crossface Punch
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

GEGNER AUF MATTE, FUßNÄHE

STF
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

GEGNER RENNT

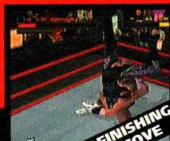
High Leg Clothesline
A

FESTHALTEN (VORNE)

Snow Plow
Links, Oben oder Rechts, Oben, B
Underhook Headbutts
Links oder Rechts, C-Links
Piledriver
Oben, Unten, Oben oder Unten, Oben, Unten, C-Links
Double Underhook Suplex
Links oder Rechts, B

SNOW PLOW

Links, Oben oder Rechts, Oben, B

FINISHING
MOVE

THE GODFATHER

**BEIDE STEHEN**

Pimp Drop
Links, Rechts, Unten oder Rechts, Links, Unten, B
Fall Forward Powerbomb
Links, Rechts, Links oder Rechts, Links,

FESTHALTEN (HINTEN)

Reverse Powerbomb
Links, Oben oder Rechts, Oben, B
German Suplex
Links oder Rechts, C-Links
Atomic Drop
Links oder Rechts, B
Roll Up Pin
Links oder Rechts, A

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Camel Clutch
Links, Unten oder Rechts, Unten, B

GEGNER AUF MATTE, FUßNÄHE

Stepover Toe Hold
Links, Unten oder Rechts, Unten, A

GEGNER AM ECKPFOSTEN

The Ho Train
Links, Unten oder Rechts, Unten, A
Choke With Boot
Oben, A

FINISHING
MOVE**PIMP DROP**

Links, Rechts, Unten oder Rechts, Links, Unten, B

THE BIG BOSSMAN



BEIDE STEHEN
One-handed Choke Slam
Links, Rechts, Oben oder Rechts, Links, Oben, B
Bearhug
Links, Rechts oder Rechts, Links, B

FESTHALTEN (HINTEN)
Sleeping Neck Breaker
Links oder Rechts, C-Links
Sleeper Hold
Links oder Rechts, B
Crossface Chickenwing
Links oder Rechts, A

EGGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE
Squeeze Head
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

EGGNER AUF MATTE, FÜßNÄHE
Wishbone Leg Splitter
Links, Unten oder Rechts, Unten, A

AUF DEM ECKPFOSTEN
Shoulder Tackle
C-Links + C-Unten (Gegner steht)

RENNEND
Flying Clothesline
A

Choke
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Neck Breaker
Oben, Unten oder Unten, Oben, B
Press Slam
Links, Rechts oder Rechts, Links, A
European Uppercut
B (Gegner benebelt)
Marla Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)
Sidewalk Slam
Links, Oben oder Rechts, Oben, A
Brain Buster
Links oder Rechts, C-Links
Side Slam
Links oder Rechts, B
Neck Breaker
Links oder Rechts, A

BOSS MAN SLAM
A



FINISHING
MOVE

CHRISTIAN



BEIDE STEHEN
The Impaler
Oben, Unten, Oben oder Unten, Oben, Unten, C-Links
Falling Reverse DDT
Links, Rechts oder Rechts, Links, A

Victory Roll
Links oder Rechts, A
Octopus Hold
Links oder Rechts, B

EGGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE
Toe Hold Half Crab
Oben, Unten, Unten oder Unten, Oben, B

EGGNER AUF MATTE, FÜßNÄHE
Leg Grapevine
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

Gegner am Eckpfosten
Swinging Bulldog
Oben, Oben oder Unten, Unten, C-Links

AUF DEM ECKPFOSTEN
Drop Kick
C-Links + C-Unten (Gegner steht)
450 Splash
A + B (Gegner auf Matte)

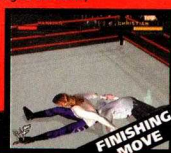
Chin Crusher
Links, Rechts oder Rechts, Links, B
Enziguri
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

B (EGGNER BENEBELT)
Front Jump Kick

A (EGGNER BENEBELT)
Festhalten (vorne)
Floatover Suplex
Links oder Rechts, C-Links
DDT
Links oder Rechts, B
Back Breaker
Links oder Rechts, A

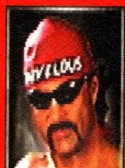
FESTHALTEN (HINTEN)
German Suplex
Links oder Rechts, C-Links

THE IMPALER
Oben, Unten, Oben oder Unten, Oben, Unten, C-Links



FINISHING
MOVE

MARVELOUS MARK MERO



BEIDE STEHEN
TKO
Links, Rechts, Rechts oder Rechts, Links, Links, C-Links
Chin Crusher
Links, Oben oder Rechts, Oben, B

DDT
Links oder Rechts, B
Arm Bar
Links oder Rechts, A

FESTHALTEN (HINTEN)
Bulldog
Links oder Rechts, C-Links

EGGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE
Camel Clutch
Oben, Unten, Oben oder Unten, Oben, Unten, B

EGGNER AUF MATTE, FÜßNÄHE
Inverted STF
Links, Oben oder Rechts, Oben, A

EGGNER AUF MATTE, SEITE
Leg Drop
Oben, Oben oder Unten, Unten, C-Links

Hairgrab Takeover
Links, Rechts oder Rechts, Links, A
Running Knee Hit
Links, Oben oder Rechts, Oben, A
Hurricanrana
Links, Oben oder Rechts, Oben, C-Links
Samoa Drop
Links, Unten oder Rechts, Unten, B
Small Package
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Boxer Jab Combo
B (Gegner benebelt)
Drop Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)
Piledriver
Oben, Unten oder Unten, Oben, B
Samoa Drop
Links oder Rechts, C-Links

TKO
Links, Rechts, Rechts, Links, Links, C-Links



FINISHING
MOVE

SABLE



BEIDE STEHEN
Hairgrab Takeover
Links, Rechts oder Rechts, Links, A
Snap Mare
Links, Unten oder Rechts, Unten, B
Flying Head Scissors

Victory Roll
Links oder Rechts, A

EGGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE
Leglock Chokehold
Links, Rechts oder Rechts, Links, B

EGGNER AUF MATTE, FÜßNÄHE
Leg Grapevine
Links, Rechts oder Rechts, Links, A

EGGNER AUF MATTE, SEITE
Standing Splash
Links, Rechts oder Rechts, Links, C-Links

EGGNER AM ECKPFOSTEN
Sablecanrana
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

AUF DEM ECKPFOSTEN
Body Press
A + B (Gegner steht)

Links, Rechts oder Rechts, Links, B
Drop Toe Hold
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Kopf packen und schlagen
B (Gegner benebelt)
Drop Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)
Sablebomb
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Bulldog
Links oder Rechts, C-Links

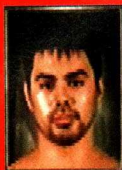
FESTHALTEN (HINTEN)
Bulldog
Links oder Rechts, C-Links
Russian Leg Sweep
Links oder Rechts, B

SABLEBOMB
Oben, Unten, Oben, A



FINISHING
MOVE

TAKA MICHINOKU

**BEIDE STEHEN**

Michinoku Driver
Links, Rechts, Unten oder Rechts, Links, Unten, B
Enziguri
Links, Oben oder Rechts, Oben, B
Snap Mare

Links, Rechts oder Rechts, Links, B
Flying Head Scissors
Oben, Unten oder Unten, Oben, C-Links
Japanese Arm Drag
Links, Unten oder Rechts, Unten, A
Crucifix Pin
Links, Oben oder Rechts, Oben, A
Crane Wing Punch
B (Gegner benebelt)
Drop Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Overhead Belly To Belly Suplex
Links oder Rechts, C-Links
Bulldog
Links oder Rechts, B
Back Breaker
Links oder Rechts, A

MICHINOKU DRIVER

Links, Rechts, Unten oder Rechts, Links, Unten, B

FESTHALTEN (HINTEN)

Bulldog
Links oder Rechts, C-Links
Sleeper Hold
Links oder Rechts, B

GEGNER AUF MATTE, KOPFNAHE

Kick To Spine
Links, Rechts oder Rechts, Links, B

GEGNER AUF MATTE, FÜßNAHE

Surfboard
Links, Rechts oder Rechts, Links, A

GEGNER AUF MATTE, SEITE

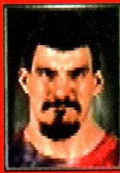
Longbow Back Breaker
Oben, Unten oder Unten, Oben, Unten, C-Links

AUF DEM ECKPFOSTEN

450 Splash
C-Links + C-Unten (Gegner auf Matte)

FINISHING
MOVE

KURRGAN

**BEIDE STEHEN**

Throat Toss
Links, Rechts oder Rechts, Links, A
Short Arm Clothesline
Links, Rechts oder Rechts, Links, B
Knee To Face
Links, Unten oder Rechts, Unten, A

Atomic Drop
Links oder Rechts, A

Gegner auf Matte, Kopfnahe
Squeeze Head
Links, Rechts oder Rechts, Links, B

GEGNER AUF MATTE, FÜßNAHE
Elevated Crab
Links, Rechts, Unten oder Rechts, Links, C-Links, A

GEGNER AM ECKPFOSTEN
Top Rope Belly To Belly Suplex
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

GEGNER RENNT

Power Slam
C-Links
Stiefel ins Gesicht - A

Big Windup
B (Gegner benebelt)
Stiefel ins Gesicht - A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Kurrgan Shuffle
Oben, Unten oder Unten, Oben, B
Powerbomb
Links, Oben oder Rechts, Oben, A
Side Belly To Belly Suplex
Links oder Rechts, C-Links
Inverted Atomic Drop
Links oder Rechts, B

FESTHALTEN (HINTEN)

Full Nelson Slam
Links oder Rechts, C-Links
Russian Leg Sweep
Links oder Rechts, B

KURRGAN SHUFFLE

Oben, Unten, Oben, B

FINISHING
MOVE

SGT. SLAUGHTER

**BEIDE STEHEN**

Fall Forward Slam
Links, Unten oder Rechts, Unten, C-Links
Bearhug
Oben, Unten oder Unten, Oben, B
Gorilla Press
Slam

Links, Rechts, Oben oder Rechts, Links, Oben, B
Shoulder Breaker
Links, Oben oder Rechts, Oben, A
Spinning Neck Breaker
Oben, Unten oder Unten, Oben, C-Links
Headlock Take Unten
Links, Unten oder Rechts, Unten, A
Haymaker
B (Gegner benebelt)
Mafia Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Piledriver
Oben, Unten oder Unten, Oben, B
Bulldog
Links oder Rechts, C-Links
Shoulder Breaker
Links oder Rechts, B

COBRA CLUTCH

Links oder Rechts, C-Links

Back Breaker
Links oder Rechts, A

FESTHALTEN (HINTEN)

Cobra Clutch
Links oder Rechts, C-Links
Atomic Drop
Links oder Rechts, B
Roll Up Pin
Links oder Rechts, A

GEGNER AUF MATTE, KOPFNAHE

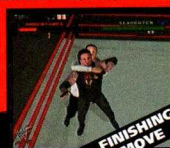
Camel Clutch
Oben, Oben, Unten oder Unten, Unten, Oben, B

GEGNER AUF MATTE, FÜßNAHE

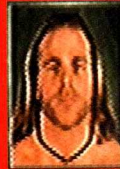
Boston Crab
Links, Rechts oder Rechts, Links, A

GEGNER AM ECKPFOSTEN

Choke With Boot
Oben, Oben oder Unten, Unten, A

FINISHING
MOVE

SHAWN MICHAELS

**BEIDE STEHEN**

Sweet Chin Music
Links, Rechts oder Rechts, Links, A
Hurricanrana
Oben, Unten oder Unten, Oben, C-Links

FESTHALTEN (HINTEN)
Bridging German Suplex
Links oder Rechts, C-Links

GEGNER AUF MATTE, KOPFNAHE
Leglock Chokehold
Links, Unten oder Rechts, Unten, B

GEGNER AUF MATTE, FÜßNAHE
Figure Four Leglock
Links, Unten oder Rechts, Unten, A

GEGNER AUF MATTE, SEITE
Elbow Drop Onto Arm
Links, Unten oder Rechts, Unten, C-Links
Spinning Armhold
Links, Oben oder Rechts, Oben, C-Links

GEGNER AM ECKPFOSTEN
Flying Head Scissors
Oben, Oben oder Unten, Unten, B

Snap Mare
Links, Unten oder Rechts, Unten, B
Flying Head Scissors
Links, Oben oder Rechts, Oben, B
Drop Toe Hold
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Crucifix Pin
Links, Oben oder Rechts, Oben, A
Grab Head And Punch
B (Gegner benebelt)
Drop Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Northern Lights Suplex
Links oder Rechts, C-Links
Fisherman's Suplex
Links oder Rechts, B
Chest Breaker
Links oder Rechts, A

SWEET CHIN MUSIC

Links, Rechts, Links, A

FINISHING
MOVE

JACQUELINE



BEIDE STEHEN
Hairgrab Takeover
Links, Unten oder Rechts, Unten, A
DDT
Links, Rechts oder Rechts, Links, C-Links

EGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE
Leglock Chokehold
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

EGNER AUF MATTE, FUßNÄHE
Headbutt To Groin
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

EGNER AUF MATTE, SEITE
Standing Splash
Oben, Unten oder Unten, Oben, C-Links

AUF DEM ECKPFOSTEN
Kamikaze Headbutt
B + C-Links (Gegner auf Matte)
Shoulder Tackle
A + C-Unten (Gegner steht)

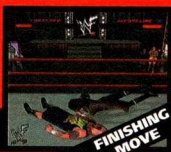
RENNEND
Mit Schlägen bearbeiten
A

Flying Head Scissors
Links, Oben oder Rechts, Oben, B
European Uppercut
B (Gegner benebelt)
Drop Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)
Bulldog
Links oder Rechts, C-Links
Three Knee Combo
Links oder Rechts, B
Leg Stretch
Links oder Rechts, A

FESTHALTEN (HINTEN)
Bulldog
Links oder Rechts, C-Links
Atomic Drop
Links oder Rechts, B

KAMIKAZEE HEAD-BUTT
C + C-Links



FINISHING MOVE

CHYNA



BEIDE STEHEN
Pedigree
Links, Rechts, Unten, A
Punning Knee Hit
Links, Unten oder Rechts, Unten, B
Hairgrab Takeover
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

Side Belly To Belly Suplex
Links oder Rechts, C-Links
Inverted Atomic Drop
Links oder Rechts, B
Chest Breaker
Links oder Rechts, A

FESTHALTEN (HINTEN)
Chyna Downstairs — Links oder Rechts, A
Sleeper Hold
Links oder Rechts, B
Reverse DDT
Links oder Rechts, C-Links

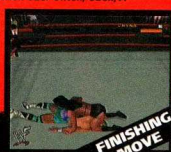
EGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE
Kick To Spine
Links, Oben oder Rechts, Oben, B
Leglock Chokehold
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

EGNER AUF MATTE, FUßNÄHE
Elbow To Groin
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

Snap Mare
Links, Oben oder Rechts, Oben, B
Hurricanrana
Links, Rechts, Oben oder Rechts, Links, Oben, B
Throat Toss
Links, Oben oder Rechts, Oben, A
Front Back Breaker
Links, Unten oder Rechts, Unten, C-Links
Leg Drop
Links, Rechts oder Rechts, Links, A
Hit To Groin
B (Gegner benebelt)
Mafia Kick
A (Gegner benebelt)

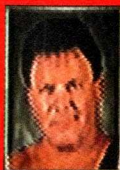
FESTHALTEN (VORNE)
Piledriver
Links, Rechts, Oben oder Rechts, Links, Oben, C-Links

PEDIGREE
Links, Unten oder Rechts, Unten, A



FINISHING MOVE

JERRY "THE KING" LAWLER



BEIDE STEHEN
Hairgrab Takeover
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Chin Crusher
Links, Unten oder Rechts, Unten, B
Snap Mare
Links, Oben oder Rechts, Oben, B

Sleeper Hold
Links oder Rechts, B

EGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE
Camel Clutch
Links, Rechts, Unten oder Rechts, Links, Unten, B

EGNER AUF MATTE, FUßNÄHE
Stirboard
Links, Rechts oder Rechts, Links, A

EGNER AUF MATTE, SEITE
Mount Punches
Links, Rechts oder Rechts, Links, C-Links

EGNER AM ECKPFOSTEN
Top Rope Belly To Belly Suplex
Oben, Oben oder Unten, Unten, C-Links
Turnpost Slam
Oben, Oben oder Unten, Unten, A

Spinning Neck Breaker
Links, Rechts oder Rechts, Links, C-Links
Big Windup
B (Gegner benebelt)
Drop Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)
Piledriver
Links, Oben oder Rechts, Oben, B
Big Head Punch
Links, Rechts oder Rechts, Links, A
Overhead Belly To Belly Suplex
Links oder Rechts, C-Links
Inverted Atomic Drop
Links oder Rechts, B

FESTHALTEN (HINTEN)
Bulldog
Links oder Rechts, C-Links

PILEDRIIVER
Links, Oben oder Rechts, Oben, B



FINISHING MOVE

PAUL BEARER



BEIDE STEHEN
Bearhug
Links, Rechts oder Rechts, Links, B
Hairgrab Fall Forward Slam
Links, Unten oder Rechts, Unten, B
DDT
Links, Unten oder Rechts, Unten, C

EGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE
Squeeze Head
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

EGNER AUF MATTE, FUßNÄHE
Spinning Toe Hold
Oben, Unten, Oben oder Unten, Oben, Unten, A

EGNER AUF MATTE, SEITE
Standing Splash
Oben, Unten oder Unten, Oben, C-Links

EGNER AM ECKPFOSTEN
Swinging Bulldog
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

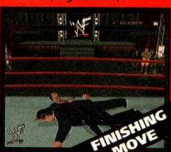
AUF DEM ECKPFOSTEN
Buffet Buster
C-Links + C-Unten (Gegner auf Matte)
Body Press
C-Links + C-Unten (Gegner steht)

Links
Side Belly To Belly Suplex
Oben, Unten oder Unten, Oben, C-Links
Thrust To Throat
B (Gegner benebelt)
Mafia Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)
Piledriver
Links, Rechts, Oben oder Rechts, Links, Oben, C-Links
Side Belly To Belly Suplex
Links oder Rechts, C-Links

FESTHALTEN (HINTEN)
Low Blow
Links oder Rechts, A
Sleeper Hold
Links oder Rechts, B

BUFFET BUSTER
C-Links + C-Unten



FINISHING MOVE

64 POWER

NINDEX

Von A-Z eine komplette Übersicht der N64-Spiele. So haben wir geurteilt...

102

Im Dauertest

NAME:

WWF Attitude

LANGE DES TESTS:

3 Monate

REPLAY-WERT:

4/5

Mit **WWF Attitude** hat Acclaim die Träume eines jeden Wrestling-Fans wahr gemacht. Das Spiel glänzt nicht nur mit seinen pompösen Grafiken und unglaublich realistischen Animationen, sondern auch mit seiner Optionsvielfalt. Einsteiger und Profis kommen hier gleichermaßen auf ihre Kosten. Wer sich erst einmal in den Ring wagt, egal ob allein, zu zweit oder gar zu viert, kommt auch so schnell nicht mehr heraus – es sei denn, er wird von seinem Widersacher aus diesen heraus befördert. Die zahlreichen möglichen Kampftechniken fordern aber auch leider ihren Tribut. So dauert es schon ein Weilchen, bis man einige drauf hat. Etwas Joypad-Akrobatik gehört manchmal dazu. Doch gerade diese Vielfalt trägt zum längeren Leben **WWF Attitude** bei. Scheinbar gibt es immer wieder was zu entdecken, und gerade im Mehrspielermodus kann jeder seinen Freunden zeigen, was sein eigenes kreieller Wrestler auf Lager hat. Die komplexe Spielereditionierung läßt dies zu, bei der sich den Kampfern sogar eigene Spezialtechniken zuweisen lassen. **WWF Attitude** reizt auch nach unzähligen Anläufen immer wieder auf Neu. Vor allem der Mehrspielermodus ist eine Klasse für sich.



Spiel						Nr.	Wertung	Wir sagen...
1080° Snowboarding	1-2	128M	●	●		11/98	90%	So schön war Snowboarding nie!
A Bug's Life	1	128M	●		●	7/99	61%	Banjo krabbelt besser!
Aero Gauge	1-2	64M			●	3/98	47%	Weltraum-Racing in der Mülltonne! Urks!
Aerofighters Assault	1-2	64M		●		1/98	41%	Tiefflug auf Niveau-Ebene...
Air Boarder 64	1-2	64M	●	●	●	5/98	89%	Sehr spaßiges Rennen auf Hoverboards.
All-Star Baseball 2000	1-4	128M	●		●	6/99	93%	Astresines Spiel noch einmal verbessert!
All-Stars Baseball '99	1-4	128M	●		●	7/98	91%	Rassige Baseball-Simulation.
All Star Tennis	1-4	96M		●	●	4/99	70%	Greife lieber zu Let's Smash!
Art of Fighting Twin*	1-2	96M			●	13/97	72%	Niedliche Charaktere, schwaches Spiel.
Augusta Masters '98	1-2	128M			●	9/98	25%	Golf, gar nicht schmackhaft!
Automobili Lamborghini	1-4	64M	●	●	●	1/98	80%	Tolles Rennspiel mit heißen Flitzern.
Banjo-Kazooie	1	128M	●	●	●	7/8/98	94%	Absoluter Knaller! Bestes Jump'n'Run!
Battle Phoenix*	1-2	96M	●	●	●	10/98	32%	Laß diese Kugel besser nicht rollen...
Battletanx	1-4	64M	●		●	2/99	55%	Panzerfahren zum Abgewöhnen!
Beetle Adventure Racing	1-4	256M	●		●	5/99	90%	Die Beetles sind los!
Bio Freaks	1-2	128M	●		●	7/98	82%	Brutal und intelligent zugleich.
Body Harvest	1	96M	●	●	●	12/98	83%	Guter RPG-Shooter mit viel Nebel.
Bomberman 64	1-4	64M		●	●	13/97	81%	Klassiker im 3-D-Gewand. Na ja...
Blast Corps	1	64M	●	●	●	6-7/97	82%	Originelle und brillant präsentierte Action.
Bomberman Hero	1	64M	●	●	●	1/99	49%	Versaubeutelter Ableger der Serie.
Bottom of the 9th	1-2	128M			●	7/99	69%	Greif Dir einen anderen Schläger...
Brave Spirits Wrestling*	1-4	64M			●	5/98	70%	In Sachen Wrestling gibt es Besseres.
Buck Bumble	1-2	96M	●		●	10/98	88%	Ein außergewöhnliches Shoot'em-Up.
Bust-A-Move 2	1-2	64M			●	7/98	88%	Tolles Puzzle-Spiel mit Langzeitmotivation.
Bust-A-Move 3DX	1-4	64M	●		●	2/99	90%	Vor Wut wirst Du hier nicht platzen!
California Speed	1-2	128M			●	5/99	57%	Keine Power unter der Haube!
Castlevania	1	96M			●	4/99	88%	Meisterwerk des Horror-Genres!
Centre Court Tennis	1-4	64M			●	1/99	87%	Erstes Tennisspiel: Sehr gut!
Chameleon Twist	1-4	96M	●	●	●	1/98	73%	Witziges Jump'n'Run, aber zu kurzlebig.
Chameleon Twist 2	1	96M	●		●	2/99	81%	Schwierige Steuerung, gutes Level-Design.
Charlie Blast	1-4	96M	●		●	6/99	69%	Für den Hunger zwischendurch.
Chopper Attack	1	64M		●	●	10/98	79%	Zwischen Himmel und Erde ist der Teufel los.
Choro Q*	1-4	64M	●	●	●	10/98	54%	Rennspiel für den ganz kleinen Hunger.
Clayfighter 63 1/3	1-2	96M			●	13/97	13%	Ein Kampfspiel wird zum Krampfspiel.
Clayfighter: Sculptor's Cut	1-2	128M			●	7/98	18%	Immer noch der gleiche Krampf.
Command & Conquer	1	256M		●	●	7/99	85%	Tolle Umsetzung des PC-Klassikers.
Cruis'n USA	1-2	64M	●	●	●	4-5/97	25%	Ein wirklich armseliges Rennspiel!
Cruis'n World	1-4	96M	●	●	●	9/98	42%	Eine Fahrt ins Grauen...
Dark Rift	1-2	64M			●	11/97	57%	Leider nur sehr mittelmäßiges Kampfspiel.
Diddy Kong Racing	1-4	128M	●	●	●	13/97	95%	Erstklassiges, witziges und buntes Rennspiel!
Doraemon*	1	64M		●	●	8-9/97	40%	Verkorktes Jump'n'Run. Da fehlt was.
Dual Heroes	1-2	96M			●	2/98	28%	Da nimmt es jemand mit Clayfighter auf...
Duke Nukem: Zero Hour	1-4	128M	●		●	6/99	90%	Außergewöhnlich heiße Action!
Extreme G 2	1-4	128M	●		●	12/98	70%	Ein sehr mäßiger Nachfolger. Schade.
F1 Pole Position	1	64M			●	12/97	78%	Gutes Formel 1-Spiel. Es geht besser...
F-1 World Grand Prix	1-2	96M	●	●	●	9/98	89%	Die neue F1-Referenz mit toller Grafik!
F1 World Grand Prix 2	1-2	256M	●		●	6/99	90%	Grandiose Fortsetzung!
FIFA 64	1-4	64M			●	6-7/97	25%	Großartiges Fußball-Spiel.
FIFA: Road to World Cup '98	1-4	128M			●	2/98	85%	Krasses Gegenteil von FIFA64!
FIFA '99	1-4	128M	●		●	2/99	94%	Das bisher beste FIFA-Spiel!
Fighters Destiny	1-2	64M	●	●	●	4/98	92%	Das erste gute N64-Kampfspiel.
Fighting Force	1-2	96M	●		●	7/99	71%	Wir haben schon besser geprügelt.

Spiel					Nr.	Wertung	Wir sagen...
Forsaken	1-4	128M	●	●	6/98	93%	Erstklassige Action in bunter 3-D-Umgebung.
Frankreich '98: Fußball WM	1-4	128M	●	●	6/98	93%	ISS 64 hat einen würdigen Gegner gefunden.
F-Zero X	1-4	128M	●	●	9/98	90%	Rasantes Rennspiel mit schlichter Grafik.
The Glory of St. Andrews*	1-4	64M	●	●	11/97	20%	Erstes Golfspiel fürs N64. Sausschlecht!
GASP: Fighters Nextream	1-2	128M	●	●	1/99	62%	Ein echter Schlag ins Gesicht!
Gex: Enter the Gecko	1	96M	●	●	10/98	90%	Sat(e)rlicher Jump'n'Run-Spaß in 3-D!
Glover	1	96M	●	●	12/98	85%	Intelligentes Rätsel-Spiel in 3-D
Golden Nugget 64	1-4	96M	●	●	2/99	71%	Casino-Simulation mit vielen Spielen.
GT Racing Championship	1-2	128M	●	●	7/98	70%	Rennspiel mit Pannen.
Habu Shogi*	1-2	64M	●	●	8-9/97	XX	Japanisches Schachspiel. Keine Wertung.
Holy Magic Century	1	128M	●	●	1/99	67%	Seit Zelda 64 noch uninteressanter.
Human Grand Prix*	1	64M	●	●	6-7/97	50%	Vorgänger von F1 Pole Position.
Hybrid Heaven	1	128M	●	●	10/99	78%	Gutes RPG mit spielerischen Längen.
Iggy's Reckin' Balls	1-4	96M	●	●	9/98	83%	Gute Idee, flotte Rennen, runde Sache!
In-Fisherman Bass Hunter*	1	64M	●	●	9/99	66%	Unauffällige Angelsimulation.
Int. Superstar Soccer '98	1-4	96M	●	●	10/98	95%	Besser geht eine Fußball-Sim kaum noch.
ISS 64	1-4	64M	●	●	4-5/97	93%	All-Time-Favorit im Fußball-Genre.
Jeopardy	1-4	64M	●	●	6/98	30%	Logbuch-Eintrag: Ich bring mich um!
J-League Dynamite Soccer*	1-4	64M	●	●	12/97	50%	Mäßige Fußball-Sim. Nimm ISS64!
J-League Eleven Beat '97*	1-4	64M	●	●	1/98	75%	Fußball-Sim mit wenig Realismus.
J-League Perfect Striker 2	1-4	96M	●	●	10/99	88%	Kaum Neues, aber ein Top-Spiel!
Ken Griffey Jr.'s Slugfest	1-4	128M	●	●	7/99	90%	Fast hätte es ASB 2000 vom Thron geholt!
Knife Edge	1-4	64M	●	●	1/99	38%	Grottenschlechter Shooter.
Lego Racers	1-2	128M	●	●	10/99	64%	Nur ein Mario Kart Verschnitt.
Loder Runner 3-D	1	64M	●	●	5/99	73%	Ein Klassiker im neuen Gewand.
Lylat Wars/StarFox 64	1-4	96M	●	●	6-7/98	94%	Grandiose Ballerei im Weltall!
Mace: The Dark Age	1-2	64M	●	●	13/97	76%	Leider nur mittelmäßiges Kampfspiel.
Madden 64	1-4	128M	●	●	1/98	81%	Ausgezeichnetes Football-Game!
Madden NFL '99	1-4	96M	●	●	11/98	86%	Gute Football-Sim, aber längst nicht perfekt.
Magical Tetris*	1-2	128M	●	●	1/99	90%	Solide Tetris-Version mit neuen Ideen.
Mahjong Master*	1-4	64M	●	●	8-9/97	XX	Ching-chang-chong... wir verstehen nix!
Mahjong 64*	1-4	64M	●	●	8-9/97	XX	Import-Spiel... bringt uns gar nichts.
Mario Golf	1-4	128M	●	●	9/99	90%	Grandioses Golfspiel!
Mario Kart 64	1-4	96M	●	●	4-5/97	80%	Sehr spaßige Kart-Rennen mit Kultfigur Mario.
Mario Party	1-4	256M	●	●	4/99	83%	Origineller 4-Spieler-Spaß!
Micro Machines 64 Turbo	1-8	128M	●	●	3/99	85%	Tolles Multi-Player-Rennspiel!
Milo's Astro Lanes	1-4	64M	●	●	1/99	80%	Total verrücktes Bowlingsspiel!
Mischief Makers	1	64M	●	●	12/97	85%	Niedliches Hüpfvergnügen in 2-D-Welten.
Mission: Impossible	1	96M	●	●	9/98	87%	Nicht ganz der erwartete Knüller.
Mystical Ninja: Starring Goemon 1	1	64M	●	●	5/98	85%	Sehr gutes Action-Adventure.
Mystical Ninja 2 starring Goemon 1-2	1-2	128M	●	●	4/99	92%	Geniales 2,5-D Jump'n'Run!
MLB: Ken Griffey Jr.	1-4	128M	●	●	7/98	89%	Baseball-Sim mit schnellem Gameplay.
Monster Truck Madness 64	1-2	64M	●	●	9/99	73%	Spaßige Off-Road Raserei.
Multi Racing Championship	1-2	96M	●	●	11/97	62%	Mittlerweile längst überholtes Rennspiel.
Nagano Winter Olympics	1-4	128M	●	●	3/98	77%	Zwar keine Goldmedaille wert, aber...
Nascar '99	1-2	96M	●	●	11/98	79%	Hier geht's rund, aber nicht lange.
NBA Courtside	1-4	64M	●	●	6/98	85%	Wow! Ein Basketball-Spiel mit Piff!
NBA Hangtime	1-4	64M	●	●	6-7/97	60%	Ziemlich hohles Basketball-Game. Bargh!
NBA Jam '99	1-4	128M	●	●	2/99	83%	Und noch ein Basketball-Spiel...seufz.
NBA Live '99	1-4	128M	●	●	12/98	82%	Gutes Basketball-Spiel. Kaufenswert!
NBA Pro '98	1-4	64M	●	●	4/98	70%	Guter Vierspieler-Modus, schwache Grafik.
NBA Pro '99	1-4	96M	●	●	6/99	59%	Eine sinnlose Anschaffung...
NFL Blitz	1-2	96M	●	●	2/99	85%	So einfach kann Football sein!
NFL Blitz 2000	1-4	96M	●	●	10/99	91%	Football zum Angewöhnen!
NFL Blitz 2000	1-4	96M	●	●	10/99	91%	Football zum Angewöhnen!
NFL Quarterback Club '98	1-2	128M	●	●	13/97	83%	Geile Hi-Res-Grafik, gutes Spiel.
NFL Quarterback Club '99	1-4	128M	●	●	1/99	90%	Unverzichtbar im Football-Genre!
NFL Quarterback Club 2000 1-4	1-4	128M	●	●	10/99	82%	Altes kann so gut sein.
NHL '99	1-4	128M	●	●	11/98	88%	Extrem gutes Eishockey-Spiel.
NHL Breakaway '98	1-4	96M	●	●	13/97	91%	Eisssport vom Feinsten!
NHL Breakaway '99	1-4	96M	●	●	5/99	74%	Altes Spiel in neuer Verpackung.
Nightmare Creatures*	1	128M	●	●	1/99	71%	Ultraschweres Action-Adventure!
Off Road Challenge	1-2	96M	●	●	9/98	27%	Grausames Rennspiel im Schmuddel-Look.
Olympic Hockey '98	1-4	96M	●	●	4/98	78%	Schon wieder eine Wayne Gretzky-Kopie!
Penny Racers	1-4	64M	●	●	3/99	54%	Ein Rennspiel, so billig wie sein Name.

Legende



Spieler



Kapazität (M=MBytes)



Rumble Pak



Interner Speicher



Controller Pak



Player's Choice



Die mit einem roten Stern gekennzeichneten Spiele waren bei Drucklegung nur über den Import-Weg zu haben.

Hinweis: Indizierte Spiele nehmen wir nicht in die Liste auf.

Hit-Listen

Hier sind die Spiele mit den besten Wertungen nach Genres gestaffelt.

JUMP'N'RUNS

1. Super Mario 64 95%
2. Banjo-Kazooie 94%
3. Mystical Ninja 2 92%

SHOOT'EM-UPS/
EGO-SHOOTER

1. Turok 2 94%
2. Lylat Wars 94%
3. Forsaken 93%

PUZZLE

1. Bust-A-Move 3DX 90%
2. Bust-A-Move 2 88%
3. Puyo-Puyo Sun 64 87%

SPORT

1. ISS '98 95%
2. FIFA '99 94%
3. All-Star Baseball 2000 93%

RENNSPIELE

1. Diddy Kong Racing 95%
2. Top Gear Rally (1) 92%
3. Beetle Adventure Racing 92%

KAMPFSPIELE

1. Fighters Destiny 92%
2. Smash Brothers 90%
3. WWF Warzone 90%

Im Dauertest

NAME:

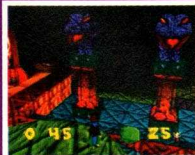
Gex: Enter The Gecko
LANGE DES TESTS:

13 Monate

REPLAY-WERT: 2/5

Uns fallen auf Anhieb Videospielhelden ein, die irgend etwas ganz besonders Langes haben. Die Chamäleons aus Chameleon Twist haben besonders lange Zungen. Reinhardt Schneider aus Castlevania (oder hieß er doch anders?) schleppt eine lange Peitsche mit sich rum und Gex hat wohl den längsten Schwanz von allen. Nicht gerade eine Eidechse, wie sie im Buche steht, aber dafür eine, die ganz gekonnt auf der Buche und auf anderen verschiedenartigen Objekten in der Phantasiwelt steht. Gex rennt, krabbelt, klettert und springt von einem Fernsehkanal zum anderen, erledigt Gegner mit Zunge und Schwanz, zieht sich verschiedene Outfits an und spart nicht mit witzigen Showeinlagen.

Als Jump'n'Run ein recht sehenswertes Produkt, sowohl vom Gameplay als auch in grafischer Hinsicht. Doch bei den meisten Jump'n'Runs verhält es sich wie bei Adventures und Rollenspielen: Einmal durchgespielt rührt man es kaum noch an.



Spiel			Kostenlos	Interaktiv	Beckhoff	Nr.	Wertung	Wir sagen...
Pilotwings 64	1	64M	●	●	●	4-5/97	79%	Über den Wolken geht es ruhig zur Sache.
Pokémon Stadium*	1-4	128M	●	●	●	10/98	90%	Laß Dich auf das Spiel der Zukunft ein.
Powerful Pro Baseball 64*	1-2	64M	●	●	●	8-9/97	XX	Da warten wir lieber auf US-Software.
Premier Manager*	1-4	96M	●	●	●	9/99	85%	Nur für echte Management-Fans.
Pro Baseball King*	1-2	64M	●	●	●	8-9/97	XX	Und wir warten immer noch...
Puyo Puyo Sun 64*	1-2	64M	●	●	●	1/98	87%	Witziges Puzzle-Spiel im Tetris-Stil.
Quest 64	1	128M	●	●	●	9/98	78%	Buntes 3-D-Adventure mit RPG-Einlagen.
Racing Simulation 2	1-2	128M	●	●	●	10/99	85%	Gelungenes Formel 1-Spiel.
Rakuga Kids	1-2	96M	●	●	●	10/98	68%	Immer noch besser als Clayfighter.
Rampage: Universal Tour	1-3	96M	●	●	●	5/99	56%	Langsam wird auch Rampage öde!
Rampage World Tour	1-3	64M	●	●	●	5/98	80%	Hier fliegen die Fetzen!
NFL Blitz 2000	1-4	96M	●	●	●	10/99	91%	Football zum Angewöhnen!
Robotron 64	1-2	64M	●	●	●	3/98	72%	Die Killer-Robots sind los! Ein Klassiker!
Rugrats Scavenger Hunt	1-4	96M	●	●	●	9/99	44%	Einfaches Brettspiel. Nur für Kids!
Rush 2: Extreme Racing USA	1-2	96M	●	●	●	1/99	88%	Guter Nachfolger, aber nicht perfekt.
San Francisco Rush	1-2	128M	●	●	●	1/98	81%	Rasante Autofahrten mit viel Crashes!
S.C.A.R.S.	1-4	64M	●	●	●	1/99	83%	Tierisches Rennspiel.
Shadow Man	1	128M	●	●	●	10/99	87%	Schaufiel viel Gameplay fürs Geld!
Shadowgate	1	128M	●	●	●	7/99	78%	Immerhin ein Adventure.
Shadows of the Empire	1	96M	●	●	●	4-5/97	62%	Schmackhaftes für Star Wars-Fans!
Silicon Valley	1	96M	●	●	●	11/98	87%	Zur Abwechslung mal was anderes.
Sim City 2000*	1	64M	●	●	●	4/98	69%	Städte bauen auf dem N64. Interessant.
Smash Brothers	1-4	128M	●	●	●	3/99	90%	Kultiges Prügelspiel mit Nintendo-Figuren!
Snowboard Kids	1-4	64M	●	●	●	3/98	80%	Witziges Sportspiel mit Knuddelgrafik.
Snowboard Kids 2	1-4	128M	●	●	●	4/99	79%	Ein Update, keine Fortsetzung!
Snowboard Kids (PC)	1-4	64M	●	●	●	10/99	79%	Fast wie Mario Kart ohne Bremsen.
Snow Speeder	1-2	96M	●	●	●	2/99	77%	Ski und Snowboard im Doppelpack!
South Park	1-4	128M	●	●	●	2/99	79%	Humorvoll, aber nur kurzfristig spaßig.
Starshot	1	96M	●	●	●	11/98	81%	Jump'n'Run mit seltsamer Story.
Star Soldiers*	1	64M	●	●	●	9/98	65%	So mancher 16Bit-Shooter ist besser.
Star Wars Episode 1 Racer	1-2	128M	●	●	●	6/99	91%	Die Macht ist mit Nintendo!
Star Wars: Rogue Squadron 1	1	128M	●	●	●	2/99	89%	Für Star Wars-Fans ein Muß!
Superman	1-4	64M	●	●	●	7/99	36%	Billige Kopie eines Superhelden.
Super Mario 64	1	64M	●	●	●	4-5/97	95%	Eines der besten aller Jump'n'Runs!
Taisen Puzzle Dama*	1-4	128M	●	●	●	5/98	83%	Fast identisch mit Puyo Puyo...
Tamagotchi World*	1-4	96M	●	●	●	4/98	72%	Für japanische Fans durchaus interessant.
Tetrisphere	1-2	64M	●	●	●	11/97	77%	Kunterbuntes 3-D-Tetris auf einer Kugel.
The New Tetris	1-4	96M	●	●	●	9/99	88%	Phantastisches Mehrspieler-Tetris!
Tohkon Road 2*	1-4	256M	●	●	●	2/99	67%	Kaufe Dir lieber WWF Warzone!
Tonic Trouble	1	128M	●	●	●	10/99	78%	Lustiger Action-Spaß.
Top Gear Overdrive	1-4	96M	●	●	●	1/99	91%	Optisch perfekter Fun-Racer!
Top Gear Rally	1-2	96M	●	●	●	13/97	90%	Spitzenmäßiges Offroad-Racing!
Top Gear Rally (Japan)*	1-2	96M	●	●	●	4/98	92%	Noch besser als die PAL-Version!
Triple Play 2000	1-2	96M	●	●	●	6/99	51%	Ohgottogottogott! Was ist los, EA?
Turok: Dinosaur Hunter	1	64M	●	●	●	6-7/97	82%	3-D-Action vom Feinsten!
Turok 2	1-4	256M	●	●	●	11/98	94%	Diesmal schlagen die "Dinos" mächtig zu!
Twisted Edge*	1-2	96M	●	●	●	1/99	80%	Snowboarden – gut, aber nicht perfekt.
Vigilante 8	1-4	128M	●	●	●	5/99	78%	Gute Action ohne Solo-Power!
Virtual Chess 64	1-2	128M	●	●	●	7/98	75%	Vorerst das einzige Schach-Spiel.
Virtual Pool 64	1-2	64M	●	●	●	2/99	90%	Nahezu perfekte Billard-Simulation!
V-Rally	1-2	128M	●	●	●	12/98	88%	Sehr realistisches Rennspiel.
Wave Race 64 (PC)	1-2	96M	●	●	●	7/99	91%	Klasse Wassersport!
Wayne Gretzky's 3-D Hockey	1-4	64M	●	●	●	6-7/97	84%	Ausgezeichneter Multiplayer-Spaß.
War Gods	1-2	96M	●	●	●	8-9/97	52%	Gute Grafik, viel Blut... das war's.
WCW Vs NWO Revenge	1-4	128M	●	●	●	12/98	87%	Zirkusclowns in Hochform!
WCW Vs NWO: World Tour	1-4	64M	●	●	●	2/98	85%	Eindeutiger Herr im Ring!
Wetrix	1-2	128M	●	●	●	7/98	75%	Puzzle-Spiel für Wasserratten.
Wheel of Fortune*	1-3	64M	●	●	●	2/98	23%	Englisches Glücksrad. Würst!
Wild Choppers*	1	64M	●	●	●	1/98	74%	Heiße Action-Simulation. Schwere Steuerung.
Wipeout 64	1-4	128M	●	●	●	12/98	90%	Der pure Adrenalinstoß! Get it!
Wonder Project J2*	1	64M	●	●	●	8-9/97	XX	Rein japanisches Adventure.
World Driver Championship	1-2	128M	●	●	●	9/99	79%	Keine Qualitäten unterm Make-Up.
World Soccer 3*	1-4	64M	●	●	●	2/98	85%	Japanischer Ablieger von ISS 64.
WWF Warzone	1-4	128M	●	●	●	9/98	90%	Ausgezeichnetes Wrestling-Spiel.
Yoshi's Story	1	128M	●	●	●	2/98	87%	Jump'n'Run mit guter Grafik, aber zu leicht.
Zelda 64: The Ocarina of Time	1	256M	●	●	●	12/98	98%	Absolutes Kultiger-Adventure! Kaufen!

ARMORINES

MIT ARMORINES HAT
ACCLAIM EIN HEISSES
EISEN IM FEUER. WIR
LIEFERN DIR EIN
KOMPLETTPAKET ZUM
SPIEL. ALLE INFOS,
SCREENSHOTS OHNE
ENDE, EIN INTERVIEW
MIT DEN
ENTWICKLERN SOWIE
EIN EXKLUSIVES
ARMORINES-POSTER!

PLUS:

Jet Force Gemini,
Rayman 2,
Donkey Kong,
Gex 3: Deep Cover Gecko,
Gauntlet Legends
und vieles,
vieles mehr!

AUSGABE
#27 LIEGT
AM 27.10.99
IM HANDEL!

64 POWER... WIR MACHEN DAS WARTEN AUF UNSER NEUES
NINTENDO-MAGAZIN ERTRAGLICH!



NINFO!



VERLAG
BrüStein bv
Kottendijk 72
7522 BT Enschede
Holland

REDAKTIONSMANUSKRIFT

64power
Postfach 3161
48581 Gronau
Tel.: (00 31) 53 430 85 64
Fax: (0031) 53 43 09 157

REDAKTION
CORRESPONDENT

(V.i.S.d.P.)
Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com

STV. CORRESPONDENT

Martin Mirbach
E-Mail: mirbach@bristein.com
Florian Seidel
E-Mail: fseidel@bristein.com

TEXTORF
Martin Wilmer**TEAM**

Jan-Philipp Baier
Robert Herder
Thomas Richter
E-Mail: Posthuette@aol.com
Karsten Rohloff

LAYOUT

Lourens Huizinga
E-Mail: lou@bristein.com
Hugo Hazebroek
E-Mail: hug@bristein.com
Maureen Kroep

HERAUSGEBER

Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com

GESCHAFTSLEITER

J.M.J. den Brinker

DRUCK

drukkerij moderna
Schoebroekstraat 50
B-3583 Paal-Beringen
Belgien

VERTEILER

IPV GmbH
Wendenstraße 27-29
20097 Hamburg

ANZEIGENBEREITUNG

D-Sign Werbestudio
Ltg. Frank Fischer
Bebriststraße 1-3
D-6179 Bebra
Tel.: (06622) 919633
Fax: (06622) 919634

ABO-SERVICE

Zuständig: Anne Hoogland
E-Mail: aho@bristein.com
64power ABO-Service

Postfach 3161
48581 Gronau
Jahresabo Inland
(11 Ausgaben): DM 69,-
(inkl. MwSt., Versand und
Zustellgebühr)
Jahresabo Ausland: DM 79,-

64power ist ein absolut
unabhängiges Magazin und
keine offizielle Nintendo-
Lizenzausgabe. Die in diesem
Heft geäußerten Ansichten
geben nicht unbedingt die
Meinung der Firma Nintendo,
ihrer Software-Partner
oder die von Drittanbietern von
Software wieder.
Dieses Magazin ist
urheberrechtlich geschützt,
ebenso die mit ©, ® und TM
geschützten Spiele oder
Charaktere der jeweiligen
Hersteller oder Lizenzhalter der

Produkte. Nachdruck, auch
auszugsweise, bedarf der
schriftlichen Genehmigung des
Herausgebers.

BrüStein bv
© BrüStein bv.

Titel: Ubi Soft Entertainment



Tel.: 02504 - 9330 - 33

Fax: 02504 - 9330 - 99

Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr

Sa.: 10.00-16.00 Uhr

FREAK'S SHOP

Alfred-Krupp-Str. 24

48291 Telgte



GAMEBOY

- Aladdin JR 29,95
- Asterix & Obelix JR 39,95
- Back to the Future: Crazy C 39,95
- Donkey K.L. 2 & 3 39,95
- Dr. Mario G 39,95
- Earthworm Jim JR 39,95
- Molemania G 39,95
- Quest for the Golden Idol A 39,95
- Space Invaders A 39,95
- S. Mario 1 & 2 39,95
- T.2: Arcade Game 19,95
- Track & Field SP 29,95
- True Lies A 39,95
- WWF Superstar 1 29,95

Game Boy Color

- Game Boy Color 139,-
- Akku Sets versch. je 39,95
- Netzel GB & GBC 39,95
- 200 Skateboarding 39,95
- A Bug's Life A 39,95
- All Star Tennis 10 59,95
- Archie Hits A 59,95
- Asterix & Obelix JR 59,95
- Baby's Friends 10 59,95
- Battlefields A 54,95
- Biene Maja JR 59,95
- Clash Back Fishing 10 59,95
- Bombman Quest 9 59,95
- Breakout A 49,95
- Bubble Bobble 10 59,95
- Bugs Bunny C. G. 59,95
- Caesars World of C. 59,95
- Carnagemon II (10) 59,95
- Centipede SH 49,95
- Chase HQ A 59,95
- Conkers Pocket Tales 59,95
- Cool Hand G 59,95
- Crazy Bikers (09) 59,95
- Daffy Duck 10 (JR) 59,95
- Drop Zone A 54,95
- Evil Knievel 10 (JR) 59,95
- F1 World GP SP 59,95
- 10-Strike Eagle 10 59,95
- Finger Jr 59,95
- Game & Watch Gal 44,95
- Godzilla: Series (10) 59,95
- Grand Theft Auto 10 59,95
- Harvest Moon RPG 59,95
- Hollywood Pearly 59,95
- Holy Magic Central 54,95
- Hugo 2 1/2 JR 59,95
- Klax G 59,95
- Kitar G 59,95
- Legend of the River 59,95
- Live Wire (09) G 59,95
- Looney Tunes (09) 59,95
- Lucky Luke JR 59,95
- Mario Golf 10 (JR) SP 59,95
- Maus, Die (09) SP 59,95
- Men in Black JR 59,95
- Micro Machines 10 59,95
- Milipede (07) A 54,95
- Montezuma's Return 59,95
- Nit 2000 (09) SP 59,95
- Paperboy (09) R 59,95
- Pit Bowling (09) 59,95
- Pitfall JR 59,95
- Pocket Bombman 59,95
- Power Quest A 59,95
- Prince of Persia 59,95
- Quest for Camelot 59,95
- R-Type DX A 49,95
- Rampage World Tour 49,95
- Reservoir Rats JR 49,95
- Road to Nowhere JR 49,95
- Schlumpie im Alptr. 49,95
- Shadowgate RPG 59,95
- Shanghai Pocket G 59,95
- Silicon Valley 59,95
- Spy Hunter & Moon P 59,95
- Spy vs Spy A 59,95
- The Warz Racer (10) 59,95
- S. Mario Bros. JR 59,95
- Sylvester & Tweety 59,95
- Tabula Rasa JR 59,95
- Tetris Deluxe G 44,95
- Tom & Jerry 10 (JR) 59,95
- Tonka Raceway JR 59,95
- Top Gear Rally Rumble 64,95
- Turbo 2 A 49,95
- V-Rally R 59,95
- WB Island 2 JR 59,95
- World Rally R (10) 59,95
- WWF Attitude SP 59,95
- Zelda RPG 59,95

NINTENDO 64

- ACME Animation 39,95
- Aero the Acrobat 2 39,95
- Addams Family Values 29,95
- Alien Cavalcade A 49,95
- Arkanoid JR 39,95
- Asterix JR 39,95
- Big Hurt Baseball 39,95
- Biometal > A 39,95
- Boogerman JR 39,95
- Cutthroat Island A 39,95
- Donald in Maui Mail 39,95
- Donkey Kong Country 39,95
- Donkey Kong C. 2 39,95
- Dr. Jekyll & Mr. Hyde 39,95
- Deuchungelbuch JR 59,95
- Earthworm Jim 2 59,95
- FIFA Soccer 96 59,95
- FIFA Soccer 97 59,95
- Harvest Moon 2 59,95
- Incr. Crash Dummies 19,95
- Judge Dredd A 29,95
- Justice League 39,95
- Kirby's Dream C. 39,95
- Kirby's Fun Pack G 39,95
- Kirby's Ghost Trap 49,95
- Lost Vikings 2 59,95
- Lucky Luke JR 49,95
- Lufia incl. Spielberater 39,95
- Magical Quest II Mouse 39,95
- Marvel Super Heroes 49,95
- Mickey & Minnie 49,95
- Mortal Kombat 2 49,95
- Mr. Do A 59,95
- NBA Hangtime SP 39,95
- NBA Live '97 SP 39,95
- NHL Hockey '96 SP 39,95
- NHL Hockey '97 SP 39,95
- N. Mansell World C. 49,95
- Real Man 2 49,95
- PGA Tour Golf '96 49,95
- Pinball Dreams G 49,95
- Pinocchio JR 59,95
- Prehistorik Man JR 29,95
- Primal Rage A 29,95
- Razzle Bobble G 39,95
- Realin JR 59,95
- Revolution X A 29,95
- Schlumpie 1 & 2 39,95
- Secret of Evermore 49,95
- incl. Spielberater 49,95
- Shaq Fu > A 29,95
- Sim City 39,95
- Sonic Blastman > 49,95
- Spirou JR 49,95
- Star Trek DS9 A 29,95
- Star Trek TNG A 49,95
- Super Bombman 2 59,95
- S. Empire Strikes Back 39,95
- S. Mario World > 39,95
- S. Mario World 2 JR 59,95
- Super Metroid A 39,95
- S. Return of J. A 39,95
- Super Star Wars A 29,95
- S. Streetfighter 2 39,95
- S. Wreathmania 39,95
- T.2 Arcade Game 39,95
- T.2 Judgment Day 39,95
- Tetrismania incl. Spielberater 49,95
- Tetris Attack G 39,95
- T.3 Tibet JR 39,95
- Timecop A 39,95
- Timon & Pumbaas. 59,95
- T.3 Tibet JR 39,95
- Weapon Lord B 39,95
- Wild Guns A 39,95
- Williams Arcade Hits 29,95
- World Cup Striker 39,95
- Worldmeister Golf 19,95
- Worms G 39,95
- Zoro the Kamikaze A 39,95
- Zelda > 49,95
- Zoop G 29,95

S-NES Zubehör:

- S Spielier Adapter 19,95
- Antennenkabel 19,95
- Antennen-Umschalter 4,95
- Joystick Adapter 39,95
- Joypad 39,95
- RGB Kabel "Scart" 39,95
- S-Nes Konsole 139,95
- S-NES & 5 Games 189,95
- S. Scope & 6 Games 89,95

PlayStation

- mit Dual Shock & farbiges Joypad & Memory Card & Perfect Weapon oder Pitbull oder Wreckin Crew
- nur 269,-

September

- Dark Rift 44,95
- Diddy Kong Racing 69,95
- Dual Heroes II 49,95
- Extreme G #R 44,95
- Extrem G #R 59,95
- F1 Pole Position 39,95
- F-Zero X R 69,95
- FIFA 64 SP 39,95
- FIFA Soccer '98 SP 39,95
- Fighters Destiny B 69,95
- Flying Dragons B 49,95
- Foranken A 44,95
- Frankreich 98 SP 69,95
- G.A.S.P. B 44,95
- G.2 - 20 JR 59,95
- Hexen A 44,95
- Holy Magic Century 49,95
- Iggy's Reckin Balls 59,95
- Inter. Superstar Soccer 39,95
- John Madden 64 39,95
- John Madden '99 59,95
- Knife Edge A 69,95
- Lamborghini 64 R 39,95
- Soccer (09) JR 59,95
- Space Race (09) 109,95
- Star Wars Racer R 59,95
- Star Wars Rogue 59,95
- Starcraft 10 109,95
- Superman A/ADV 109,95
- Tetrisphere G 99,95
- The New Tetris (09) 84,95
- Tonic Trouble (09) 109,95
- Turbo 2 A 79,95
- Turbo 2 > A uncuts 99,95
- Twisted E. Snowboa. 89,95
- Ultimate Football (09) 99,95

October

- Box Deep Gover G 109,95
- Glover JR 79,95
- Hot Wheels > JR 79,95
- Jet Force Gemini (10) 79,95
- Mario Golf 10 (SP) 84,95
- Mario Party G 84,95
- Milos Astor Bowling 84,95
- Monster Truck M (09) 89,95
- Mystical Ninis 2 99,95
- NHL Breakaway 99 79,95
- Nuclear Strike 10 TBA
- Premier Manager 99,95
- Racing Simulation 2 119,95
- Rampage 2 A 109,95
- Rayman (10) 114,95
- ReVolt R 99,95
- Roadsters (09) R TBA
- Star Wars Racer 99,95
- Shadowgate RPG 109,95
- Shadowman 99,95
- Shadowman 119,95
- Schnitten 39,95
- Soccer (09) JR 59,95
- Space Race (09) 109,95
- Star Wars Racer R 59,95
- Star Wars Rogue 59,95
- Starcraft 10 109,95
- Superman A/ADV 109,95
- Tetrisphere G 99,95
- The New Tetris (09) 84,95
- Tonic Trouble (09) 109,95
- Turbo 2 A 79,95
- Turbo 2 > A uncuts 99,95
- Twisted E. Snowboa. 89,95
- Ultimate Football (09) 99,95

Nur solange Vorrat reicht!

Sonder-angebote:

- V-Rally R 79,95
- Vigilante 8 R 109,95
- World Driver Cha. (09) 109,95
- World Soccer (09) 109,95

Sonder-angebote:

- WWF Attitude SP 59,95
- Yoshi's Story JR 84,95
- Zelda 64 RPG 99,95
- Zoro How (10) A 119,95

Sonder-angebote:

- 100% Snowboarding 59,95
- Aero Gauge JR 44,95
- Ali Boarder 64 R 49,95
- Bestie Adv. Racing 49,95
- Body Harvest A 49,95
- Bombman 64 G 49,95
- Bombman Hero 49,95
- Buck Bumble A 49,95
- Just-A-Move 2 G 39,95
- Just-A-Move 3 G 49,95
- Clash B 64 1/3 39,95
- Cruis'n USA R 49,95
- Cruis'n World R 59,95

Silicon Valley A 49,95

Snowboard Kids R 64,95

Star Shot 49,95

Virtual Chess G 39,95

Virtual Pool G 49,95

Walaie C. Club G 59,95

Wave Race R 39,95

W.Gretzky Hockey 39,95

Gretzky Hockey 98 49,95

WWF vs Revenge 49,95

Wretix > G 44,95

Unput 2007 R 49,95

http://www.freakshop.de

Wir führen auch:

- Mega Drive- und CD, Play Station, Saturn
- CD Rom, Manga
- & Action Figuren

N64 ZUBEHÖR:

- Nintendo 64 & Mario 239,-
- N64 & Star Wars R. 279,-
- 4MB Ram Erweiterung 59,95
- AV Kabel Crunch 10,95
- Decks Kit Shadowman 19,95
- Dekor Kit "Turok" 19,95
- Joypad 79,95

Dreamcast:

- Dreamcast 10 489,-
- Arcade Stick 10 89,95
- Controller 10 49,95
- DekorKit Shadowman 19,95
- DekorKit Trick Style 19,95
- Keybord 10 54,95
- Race GP Lockman 119,95
- Scat Kabel 10 39,95
- Vibration Pack 10 44,95
- Vision Memory 10 49,95
- Aero Wings 10 84,95
- Blue Stinger 10 84,95
- Pinocchio 10 84,95
- Gun 10 139,95
- Powerstone 10 TBA
- Racing Sim 10 99,95
- Red Dog 10 84,95
- Sega Bass Fishing 179,95
- Sega Rally 2 10 104,95
- Snow Surface 10 49,95
- Sonic Adventures 10 84,95
- Speed Devils 10 84,95
- Suzuki Adventure Racer 84,95
- Tokyo Highway Chak 84,95
- Toy Commander 10 84,95
- Toy Soldier 10 84,95
- Virtual Fight 3 10 84,95

Die ersten 1000 DREAMCAST Bestellungen

Je 2 Artikel bekommen ein SATURN-Spiel unserer Wahl! GRATIS dazu!

"Nutzen Sie unseren Vorbestellservice"

Bestellungen bis 16.00 sind in der Regel schon am nächsten Tag bei Ihnen!!!

LADENGESCHÄFTE:

Ladengeschäfte können abweichen. Fragen Sie nach unseren Franchise-Partner Model:

33602 Bielefeld
City Passage
Tel.: 0521-5215206
48143 Münster
Winthorststr. 13
Tel.: 0251-107878
Weitere Läden geplant
Händleranfragen willkommen!



RACING SIM. 2



Kann Ubis RS2 mit Nintendos F-1WGP mithalten?

TONIC TROUBLE



Kann der Mix aus bunten Aliens und giftigen Softdrinks begeistern?

HYBRID HEAVEN



Kann Hybrid Heaven die großen Erwartungen erfüllen?

RE-VOLT



Kann Re-Volt Kindheitserinnerungen wieder aufleben lassen?



64
POWER