

Nintendo

fun
vision

SPECIAL

Extreme G

ClayFighter 63 1/3

Forsaken

NHL Breakaway '98

WWF Warzone

Turok - Dinosaur Hunter

Akklaim

Entertainment GmbH

und Nintendo Fun Vision präsentieren:

POWER GAMES '98

Inhaltsverzeichnis

nintendo 64

Acclaim Sports Soccer	10
ClayFighter 63 1/3	12
Extreme G	3
Forsaken	14
NFL Quarterback Club	10
NHL Breakaway '98	10
Turok – Dinosaur Hunter...	8
WWF Warzone '98	11

game boy

Turok: Battle of the Bionosaurs.....	8
--------------------------------------	---

& more

Impressum.....	2
Willkommen.....	2
Extreme G-Wettbewerb.....	9
Alle lieferbaren Acclaim-Spiele für Nintendo-Systeme auf einen Blick..	15

Impressum
NFV Special

Herausgeber/Geschäftsführer:

Wolfgang Lutterbach (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Chefredaktion: Oliver Gubba (og)

Redaktion: Jochen von Nida (jvn), Jörg Reisinger (jr)/Art + Work GmbH, Frankfurt

Redaktionsadresse/Verlag:

Pro Verlag, Redaktion Fun Vision, Berner Straße 38, 60437 Frankfurt, Telefon: (0 69) 5 00 80-24, Telefax: (0 69) 5 00 80-11, 101677.1242@compuserve.com, http://www.funvision.com

Grafik: Karl-Heinz Best/Art + Work GmbH, Frankfurt

Satz: Art + Work GmbH, Frankfurt

Anzeigenverwaltung: Pro Verlag GmbH, Berner Str. 38, 60437 Frankfurt, Telefon: (0 69) 5 00 80-50, Telefax: (0 69) 5 00 80-51

Lithografie: MType, Saarbrücken

Druck: GD Gotha Druck, Wechmar

Abonnement der Nintendo Fun Vision:

6 Ausgaben: Inland DM 35,-; Ausland DM 45,-

Abonnementverwaltung: Pro Verlag

GmbH, Berner Straße 38, 60437 Frankfurt, Telefon: (069) 5 00 80-50, Telefax: (069) 5 00 80-51.

Urheberrecht: © 1997, 1998 Pro Verlag Gesellschaft für Publikationen mbH.

Alle in Nintendo Fun Vision erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Titel: © 1997 Acclaim Entertainment.

Für unverlangt eingesandtes Bild- und Textmaterial wird keine Haftung übernommen. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Gerichtsstand ist Frankfurt/Main.

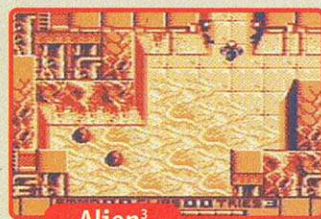
Dieses NFV Special ist auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Auf dem Weg ins kommende Jahrtausend

Die Liste großer Namen, die man heute mit Acclaim verbindet, ist lang: *NBA Jam*, *Turok – Dinosaur Hunter*, *True Lies*, *Stargate*, *WWF Royal Rumble*, *Simpsons*, *Alien³*, *Terminator 2* ... All diese Produkte waren Hits in der jeweiligen Zeit, für den Game Boy, das Super Nintendo und – sind es heute – für das Nintendo 64. Ihr wißt sicher, daß diese Firma mit derzeit über einem Dutzend Projekten eine der wichtigsten Lizenznehmer von Nintendo ist. Doch was steht hinter dem Namen Acclaim?

Startschuß zum Erfolg

Im Jahre 1987 startete die Firma von New York aus damit, japanische Videospiele (z. B. von Ijn) für den amerikanischen und europäischen Markt zu lokalisieren. Darunter versteht man die Anpassung an die jeweilige TV-Norm (NTSC in den USA, SECAM in Frankreich und PAL



Alien³

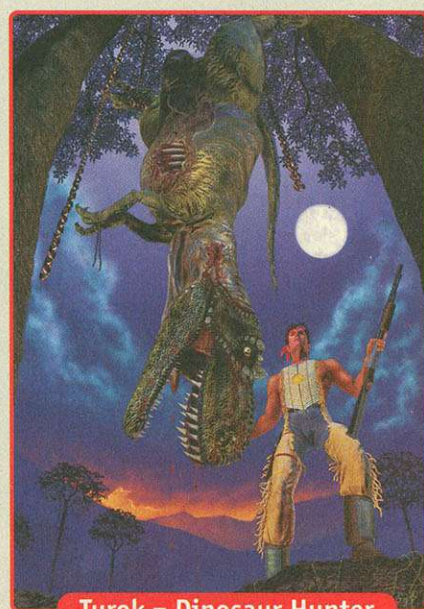
in Deutschland), die Übersetzung von Anleitungen und Bildschirmtexten. Acclaim warf sich mit großer Energie auf das Nintendo Entertainment System (NES) und hielt mit der Entwicklung schritt: Es folgten Titel für den Game Boy und das Super Nintendo, außerdem Produkte für andere Spielkonsolen. Viele davon basierten auf Lizenzen von Warner Bros. (Kinofilme), der NBA (Basketball), Marvel Comics oder DC Comics.

Der Erfolg war die Grundlage dafür, weitere Filialen zu gründen. Büros entstanden in London, Madrid, Paris und in Japan. Auch in Deutschland zog Acclaim ein: Seit 1990 besteht ein Büro in München, in

dem heute bereits 36 Leute arbeiten. Doch irgendwann war das einfache Lokalisieren nicht mehr genug. Die Firma wollte Maßstäbe setzen, und das tat sie 1992, als für ein berühmtes Kampfspiel erstmals die magische 10-Millionen-Dollar-Grenze für einen weltweiten Videospiel-Marketing-Etat gesprengt wurde.

Die Acclaim Studios

Heute gibt es einen solchen Etat für viele Spiele, doch Acclaim setzt auch hier wieder Maßstäbe. Statt nur Produkte anderer Hersteller aus aller Welt (wie z. B. von Interplay oder Take Two Interactive) zu vertreiben, kaufte Acclaim die berühmten Teams Iguana (*Aero the AcroBat* SNES), Sculptured Software (*Simpsons-Reihe*) und Probe Entertainment (*Primal Rage* SNES) auf, die bereits früher in Acclaims Auftrag tätig waren. Iguanas Teams werkeln in Utah (Iguana West, früher Sculptured Software) und Texas (USA) und in der Nähe von London (England), Probe hat sein



Turok – Dinosaur Hunter

Quartier in Croydon (südlich von London). Unter dem Namen „Acclaim Studios“ bringen diese Firmen nun Helden wie *Turok* (Iguana) und Hits wie *Extreme G* (Probe) auf den Markt, die Acclaim Entertainment international vertreibt.

Film, Comic & Arcade

Die Arbeit beschränkt sich nicht nur auf Videospiele für daheim. In Amerika gibt es neben einem Comic-Verlag (der die Rechte an *Shadowman* und *Turok* hält) auch Acclaims Spielautomaten- und Filmtrick-Studio. Dort entstanden zum Beispiel Tricks für den Kino-Science Fiction-Gruselfilm *Alien³*.

Die Zukunft bringt!

Acclaim ist nun über zehn Jahre alt, aber kein bißchen leise geworden. Den Beweis dafür liefert dieses Special, in dem wir die neuen Entwicklungen von Acclaim und seinen Software-Teams und -Partnern vorstellen. Wir wünschen Euch viel Spaß bei diesem Blick auf aktuelle Hits und zukünftige Spitzentitel.

og



Das schnellste Rennen der Welt

Acclaim präsentiert *Extreme G* für Nintendo 64

Leute mit schwachem Magen sind froh, wenn bei ihrem ersten Kontakt mit *Extreme G* eine Toilette in der Nähe ist. Denn dieses Spiel ist so schnell, „daß es schmerzt“ (Text der englischen An-

zeige). Acclaims Programmierstudio Probe im englischen Croydon (südlich von London) hat sich mit dem Produkt und seinen zahllosen Codes einige Mühe gegeben!

Im Single-Modus dürft Ihr alleine Rekorde jagen (Zeit-Rennen), das Fahren üben oder ein Shoot'em Up gegen computergesteuerte Charaktere fahren. Die Königsklasse ist allerdings das Turnier, das es in drei

Schwierigkeitsstufen und drei Stärken (mit vier, acht oder zwölf Strecken) zu gewinnen gilt. Entscheidet Euch vor der Fahrt, ob Ihr lieber mit oder ohne Waffen antreten wollt.

Der Cup (16 Leute*)



Im Multi-Player-Cup können 16 Leute nacheinander antreten. Dabei sind immer zwei Spieler gleichzeitig auf der Strecke. Ihr selbst bestimmt, in welcher Reihenfolge die Kämpfe stattfinden. Wie bei „Highlander“ heißt die Devise: Es kann nur einen (Sieger) geben!

Kopf an Kopf Flaggenspiel (4 Spieler*)



Ihr fahrt die Rennen ohne computergesteuerte Gegner, dafür aber gegen maximal drei menschliche Mitspieler. Das macht noch mehr Spaß als alleine. Setzt die Waffen gekonnt ein, und manche Freundschaft geht durch harte Prüfungen, wie schon bei *Mario Kart 64* ...

Kampfarena (4 Spieler*)



Eine gemeine Variante des Shoot'em Up. Auf der Strecke wehen Fahnen, die Ihr einsammeln müßt. Die Gegner versuchen das natürlich auch, aber Ihr könnt ihnen ihre Flaggen per Laser wieder abnehmen.



Ein Kampf in den Arenen, in denen „die Mutigen belohnt und die Schwachen bestraft werden“ – damit ist wohl „ausscheiden“ gemeint. Dank der verzwickten Gestaltung der Arenen eine der gefährlichsten Herausforderungen.

Die gewissen Extras!

Mörser-Rakete

Der Mörser-Rakete folgt ein Raketen-hagel.

Rückwärts-Rakete

Schießt Euch den Hintermann aus dem Nacken.

Standard-Rakete

Gut gezielt legt sie Euren Vordermann lahm.

Leuchtkugeln

Blendet die Gegner.

Teleporter

Teleportiert Eure Gegner nach hinten zurück.

Traktorstrahl

Zieht das vor Euch fahrende Bike zu Euch zurück.

Störimpuls

Manipuliert das Waffen- und Steuer-System des Gegners.

Kraftschild

Legt jeden lahm, den Ihr berührt.

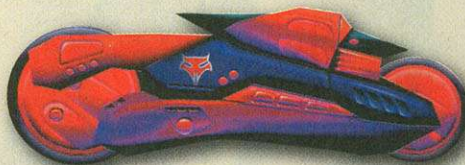
Lademodul

Lädt Euer Schild wieder auf.

Die Fahrzeuge

Darren Anderson, der Produzent von *Extreme G*, rät Anfängern folgendes: „Beginnt mit Khan oder Grimace. Die haben eine gute Beschleunigung. Wenn man aneckt, kommt man schnell wieder auf Touren. Nehmt

Euch Zeit, den Analog-Stick kennenzulernen. Mit *Extreme G* kann man wirklich lernen, wie man damit umgehen muß. Und laßt Euch nicht frustrieren: Er ist sehr feinfühlig!“ (PS: Es gibt ja auch noch die R-Taste ...)



Apollyon

Waffe: Impulskanone

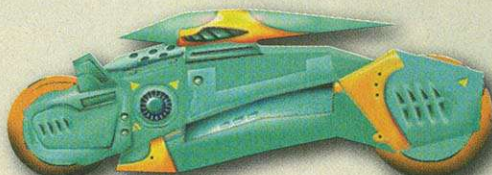
Beschleunigung:	gut
Geschwindigkeit:	gut
Kurvenlage:	schlecht
Verteidigung:	sehr schlecht
Waffenstärke:	sehr gut



Grimace

Waffe: Laserkanone

Beschleunigung:	sehr gut
Geschwindigkeit:	gut
Kurvenlage:	schlecht
Verteidigung:	sehr gut
Waffenstärke:	-



Jolt

Waffe: Superkanone

Beschleunigung:	sehr schlecht
Geschwindigkeit:	sehr gut
Kurvenlage:	mittelmäßig
Verteidigung:	mittelmäßig
Waffenstärke:	-



Khan

Waffe: Superkanone

Beschleunigung:	sehr gut
Geschwindigkeit:	mittelmäßig
Kurvenlage:	mittelmäßig
Verteidigung:	gut
Waffenstärke:	schlecht



Maim

Waffe: Laserkanone

Beschleunigung:	sehr gut
Geschwindigkeit:	mittelmäßig
Kurvenlage:	mittelmäßig
Verteidigung:	-
Waffenstärke:	sehr gut



Mooga

Waffe: Impulskanone

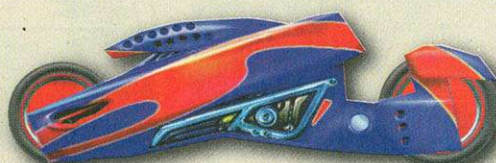
Beschleunigung:	-
Geschwindigkeit:	gut
Kurvenlage:	gut
Verteidigung:	sehr gut
Waffenstärke:	schlecht



Rana

Waffe: Impulskanone

Beschleunigung:	schlecht
Geschwindigkeit:	sehr gut
Kurvenlage:	mittelmäßig
Verteidigung:	mittelmäßig
Waffenstärke:	sehr gut



Raze

Waffe: Laserkanone

Beschleunigung:	-
Geschwindigkeit:	sehr gut
Kurvenlage:	gut
Verteidigung:	schlecht
Waffenstärke:	sehr gut



Noch mehr Extras!

Morgenstern

Verspernt Euren Gegnern den Weg damit.



Laser-Haftminen

Diese Mine trifft Euren Hintermann garantiert.



Näherungsminen

Auch diese Mine legt das nachfolgende Bike lahm.



Nadelkissen-Rakete

Die Raketen reihen sich aneinander wie an einer Schnur.



Flammenauspuff

Sorgt dafür, daß es den Gegnern richtig heiß wird.



Zielsuchrakete

Diese Rakete trifft garantiert das Bike vor Euch.



Ionen-Seitenstoß

Diese Waffe sorgt dafür, daß Euch keiner überholt.



Unverwundbarkeit

Unsterblichkeit ist schon etwas feines.



Unsichtbarkeit

Keiner kann Euch mehr sehen.



Die Strategie der Sieger

Extreme G stellt Euch mehrfach vor die Frage, welchen Weg Ihr jetzt nehmen sollt. Gewinner passen darauf auf, wohin ihre Gegner fahren, um genau die andere Strecke zu nehmen. Außerdem solltet Ihr herausfinden, wo die wenigen Abkürzungen liegen. Nicht in jeder Strecke gibt es eine ...



RACE 1 (Stufe 1): Desert 1



Links oder rechts, wie ist es besser?

Nehmt nicht die erste Rampe, denn gleich dahinter ist eine Standardrakete (1). Entscheidet Euch dann an der Biegung (2), ob Ihr die rechte, kurze Strecke nehmen wollt, oder die linke mit den vielen Extras. In diesem Fall solltet Ihr die roten „Flammenstöße“ durchfahren, die wie ein Nitroschub wirken. Die Serpentina (3) bewältigen Fachleute fast ohne R-Taste. Beim Sprung solltet Ihr Euch in der Streckenmitte (4) halten, sonst besteht Absturzgefahr.

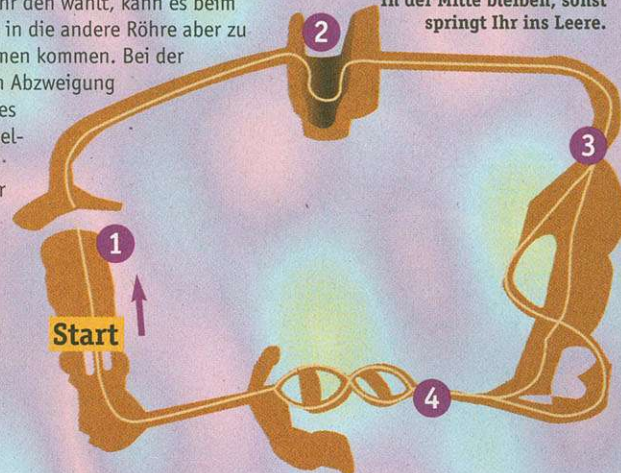


RACE 2 (Stufe 1): Desert 2

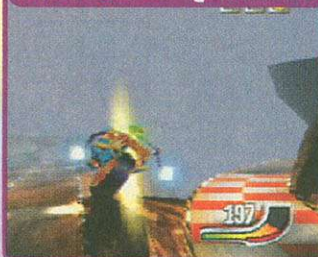


In der Mitte bleiben, sonst springt Ihr ins Leere.

Sollte am Start etwas schief gehen: Ihr braucht nicht so viel Schwung, um den ersten Abgrund (1) zu überwinden. Es geht auch ohne roten Nebel. Wer mit Vollgas fährt, kommt problemlos durch die Kuhle (2). Der linke Pfad (3) hat die meisten Extras, der rechte ist kürzer. Wenn Ihr den wählt, kann es beim Sprung in die andere Röhre aber zu Problemen kommen. Bei der zweiten Abzweigung (4) ist es egal, welchen Weg Ihr wählt.

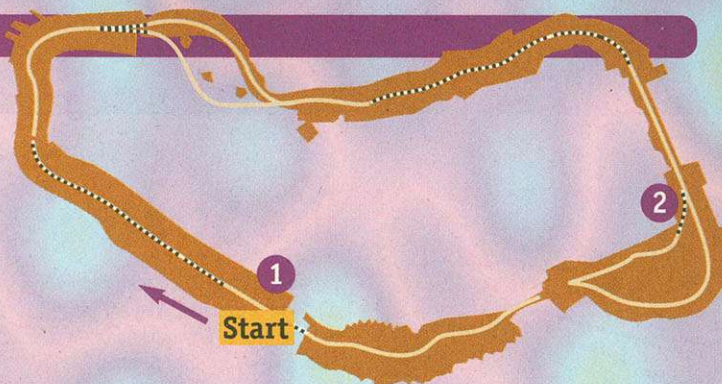


RACE 3 (Stufe 2): Desert 3



Verraucht, zu spät - gelooost! Besser zielen!

Für den ersten Sprung habt Ihr eventuell nicht genug Schub (1). Fahrt daher besser unten lang. Nach dem Korkenzieher-Bereich kommt gleich rechts eine Sprungschanze (2). Wenn Ihr diese mit Nitros nehmt, könnt Ihr Euch ein paar Plätze nach vorne setzen.

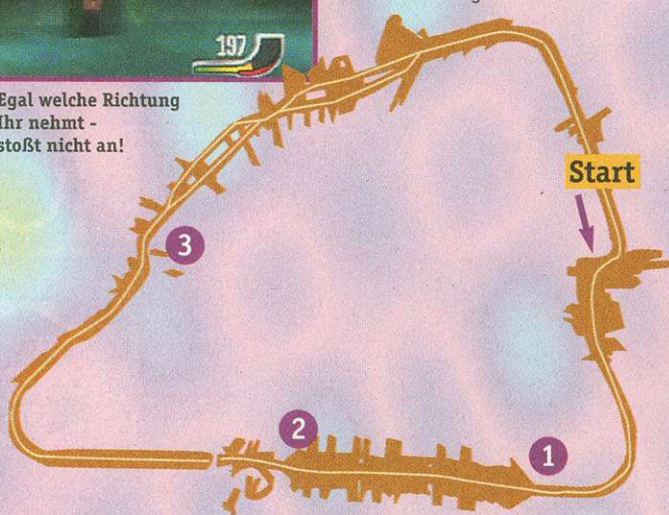


RACE 4 (Stufe 2): City 1



Egal welche Richtung Ihr nehmt - stoßt nicht an!

Gleich hinter der ersten Schanze liegt eine Rückwärts-Rakete (1). Dann folgt ein Looping (2), bei dem Ihr von Anfang an in der Mitte der Strecke bleiben solltet. Sonst gibt es großes „Rumgeeiere“. Wenn der Weg sich teilt (3), nehmt Ihr einfach die weniger befahrene Strecke.



RACE 6 (Stufe 1): Mines 1



Die Korkenzieher-Strecke verlangt etwas Geschick (2).

Wo sich die Strecken teilen (1), solltet Ihr den weniger benutzten Weg wählen. Es gibt bei beiden Varianten die gleichen Extras. Wenn Ihr im Korkenzieher-Bereich (2) seid, solltet Ihr wieder in der Streckenmitte fahren, weil sonst Energie abgezogen wird.

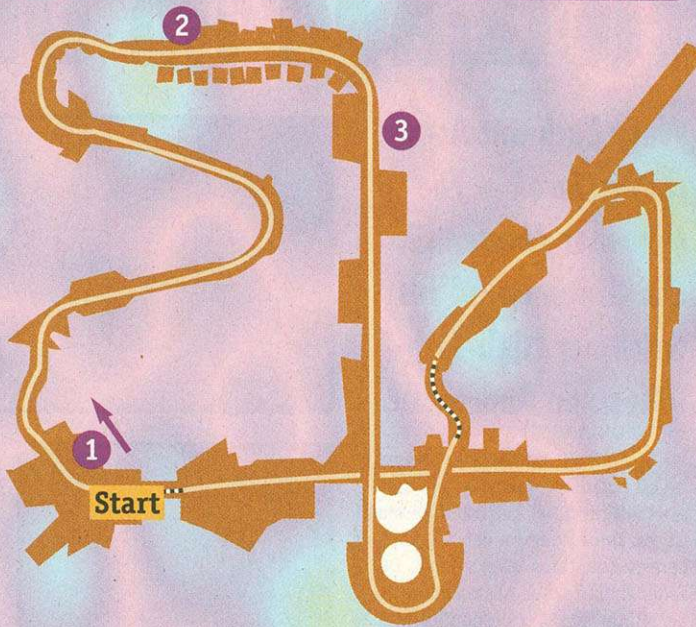


RACE 5 (Stufe 2): City 2

Holt Euch gleich zu Beginn der Runde den Flammenauspuff (1) am linken Fahrbahnrand. Wenn Ihr in die enge Fahrrinne kommt (2), haltet Ihr Euch links bis es nicht mehr geht. Weicht dann in Schlangenlinien den Hindernissen aus (3).



Links, rechts, ausweichen!



RACE 7 (Stufe 2): Mines 2



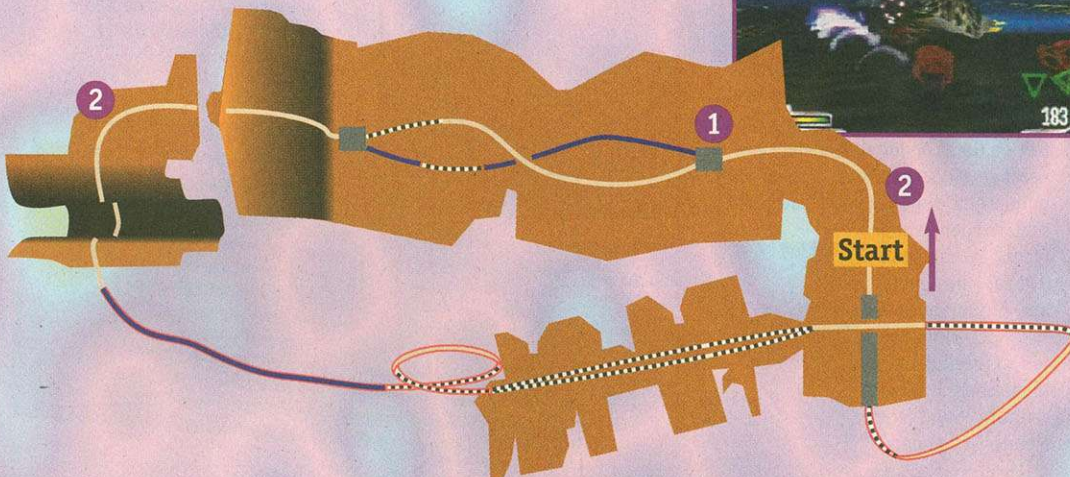
Achtung, Hindernis auf der Straße!

In den Mines könnt Ihr die Turbos gut ausnutzen (1), da es nach dem Start lange geradeaus geht. Springt auf der Schanze nach rechts (2; eventuell Nitro?), um die Abkürzung zu nehmen.



RACE 8 (Stufe 2): Space 1

Haltet Euch gleich zu Beginn der Runde am rechten Fahrbahnrand, dann kommt Ihr zu einem Sprung (1). Wenn es in die scharfen Kurven mit den hohen Rändern geht, solltet Ihr nicht zu hoch kommen (2). Sonst endet Ihr an einer Wand.



Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Acclaim Studios
Vertrieb: Acclaim
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 – 4 Spieler
Kapazität: 96 Megabit
Features: Rumble Pak- & Controller Pak-kompatibel, Paßwörter, deutscher Text
Genre: Racing/Action



Sound

Der hämmende Techno-Sound paßt zur High-Tech-Umgebung.

Grafik

Nebel ist zwar in jeder Runde vorhanden (ein Abstrich an die hohe Geschwindigkeit), wirkt aber besser als in **Turorok**. Jede Menge Effekte (Ufos, Blitze, Asteroiden) werden von der abwechslungsreichen Grafik geboten.

Spielbarkeit

Wenn die Waffen eingeschaltet sind, hat **Extreme G** mehr von einem Straßengemetzel als von einem Rennen. Da zählt nicht die Fahrkunst, sondern der bessere Umgang mit der Waffe. Kollisionen mit Wänden haben meist keine Konsequenz. Es ist nur selten möglich, von der Straße abzukommen, da links und rechts Schutzschilde angebracht sind. Die Steuerung mit dem Analog-Stick ist nach kurzer Eingewöhnungszeit gut beherrschbar.

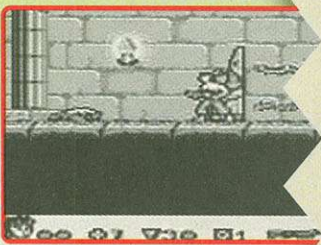
Fazit

Sir Isaac Newton würde weinend in der Ecke sitzen, müßte er diese Mißhandlung seiner Schwerkraftgesetze mit ansehen ... Acclaim legt wenig Wert auf Realitätsnähe, sondern nur auf Action und Geschwindigkeit. Und dieses Ziel wird mit Bravour erreicht: **Extreme G** ist das schnellste Rennspiel, daß wir bislang in die Finger bekamen. Als solches eine Rarität und ohne Zweifel empfehlenswert!

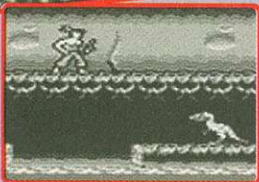
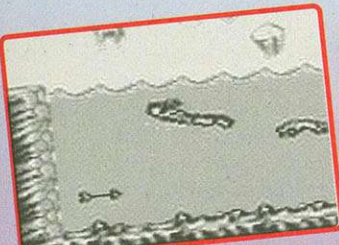


Rückkehr ins Verlorene Land

Brandneu ist *Turok – Battle of the Bionosaurs* für den Game Boy. Zwar handelt es sich bei dem Spiel nicht um einen 3-D-Ego-Shooter, aber auch als Jump'n'Run/Action-Spiel kann der Indianer sich sehen lassen. So sind die Animationsphasen von *Turok* und seinen Gegnern auch mit viel Liebe zum Detail gezeichnet und sehr gut gelungen. Selbst für „Kleinigkeiten“, wie z. B. das Wechseln der Waffen, gibt es richtige Sequenzen. Ein Paßwortsystem sorgt dafür, daß Ihr auch später wieder an der richtigen Stelle einsteigt. Die Story ist ähnlich wie die auf dem „großen Bruder“ N64: Ihr zieht in einer Parallel-Welt aus, um dem bösen Campaigner das Handwerk zu



legen. Dazu müßt Ihr durch acht verschiedene Level. Die reichen von undurchdringlichem Dschungel über verfallene Städte, bis hin zum Verlorenen Land. Springt auf der Suche nach Schlüsseln & Extras von Plattform zu Plattform und findet auch die Chronoscepter-Teile.



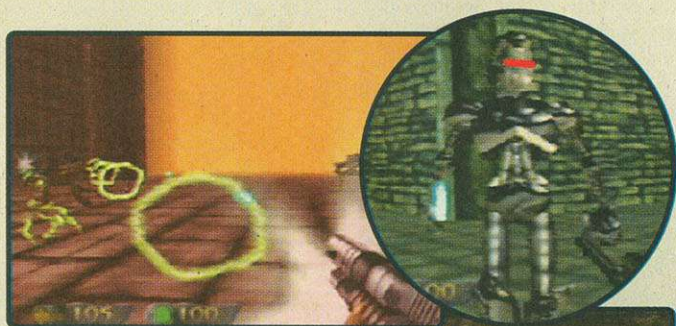
Hetzjagd im Dinoland!

Wagt Euch mit Acclaims *Turok – The Dinosaur Hunter* für das Nintendo 64 ins Reich der High-Tech-Dinos und Androiden.

Acclaim hat wieder einmal einen Top-Comic in ein spitzenmäßiges Spiel gepackt. Diesmal ist es *Turok*, der in der US-Szene bereits Kultstatus erreicht hat. Der Jäger indianischer Abstammung ist der Hüter des Verlorenen Landes. In dieser Parallel-Welt verschmelzen die Grenzen der Epochen und Dimensionen; von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. So sind hier Dinosaurier genauso beheimatet wie zukunftsweisende Roboter und harmlose Rehe. *Turok* hörte davon, daß der Bösewicht Campaigner ein Gerät ent-



wickelt hat, mit dem er die Zeit beeinflussen kann: den Chronoscepter. Doch was der Campaigner nicht weiß ist, daß er die Zeit nicht nur beeinflusst, sondern gleichzeitig auch noch zerstört. Eure Aufgabe als Hüter des Verlorenen Landes liegt darin, acht Level zu durchforsten. In denen findet Ihr jeweils einen Teil eines Chronoscepters und ein paar Schlüssel. Die Schlüssel öffnen Euch die Tore zu den anderen Leveln. Nur wer alle Chronoscepter-Teile eingesammelt und das fertige Gerät gegen den bösen Campaigner eingesetzt hat, behält zu guter Letzt die Oberhand. Natürlich schläft Euer Gegner nicht. Er hat seine Armee, bestehend aus Biono-Sauriern – hochentwickelten, intelligenten bionischen Dinosauriern – und jede Menge anderer



unliebsamer Zeitgenossen auf Turoks Fährte gehetzt. Doch mit viel Geschick und Ausdauer wird das Gute letztendlich gewinnen.

Turok – The Dinosaur Hunter ist der beste derzeit für das Nintendo 64 erhältliche 3-D-Ego-Shooter. Die Grafik ist sehr realistisch angelegt. Die Level sind anfangs noch recht übersichtlich und werden immer komplexer. Wer gerne



Ostereier sucht, wird sich auch mit der Jagd nach den Schlüsseln, Chronoscepter-Teilen und den vielen versteckten Extras gut zurechtfinden. Mit *Turok – The Dinosaur Hunter* hat Acclaims Team Iguana bewiesen, was 64 Bit-Power so alles leisten kann, und einen Maßstab in



Sachen 3-D-Ego-Shooter gesetzt. Wer mehr Details über die einzelnen Level erfahren will, sollte mal in den Nintendo Fun Vision Ausgaben 31 bis 34 nachschauen. Da gibt es nämlich umfangreiche Game Guides mit Kartenmaterial zu jedem Level.

jvn

Wegen der großen Nachfrage haben wir noch einmal alle Codes für die deutsche Version von *Turok – Dinosaur Hunter* zusammengetragen:

FDTHMGS
THBST
SNFFRR
DLKTDR

THSSLKSL
BLTSRRFRND
FRTHSTHTRLSC
CMGTSMGGTS

für die Credits
für die Galerie
für den Disco-Modus
für den Papier- und
Bleistift-Modus
für den Geister-Modus
für unendlich Munition
für unendlich Leben
für alle Waffen



VERLOSUNG!

ACCLAIM PROUDLY PRESENTS:

Den **großen** **Extreme G** **Wettbewerb!**

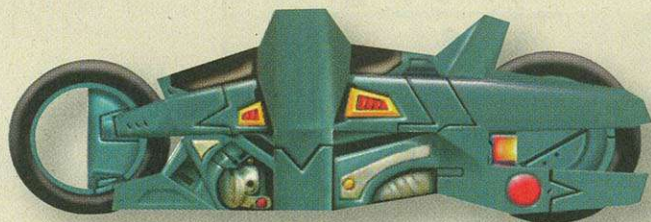


Acclaim liefert das schnellste Rennspiel für das Nintendo 64 und wir haben die passende Ver-

losung dazu. Doch bevor Ihr in den Pott der möglichen Gewinner kommt, müßt Ihr noch eine kleine Frage beantworten. Denn nur *Extreme G*-Experten haben hier die Chance, spitzenmäßige Preise zu gewinnen.



FRAGE: Welche Motorräder sind auf dieser Seite abgebildet?



1. & 2. PREIS: je ein *Airbrush Extreme G*-Nintendo 64, eine Sammler-Edition *Extreme G*-Pins und ein *Turok*-Soundtrack.

3. – 5. PREIS: je ein *Extreme G*-Fahrradhelm, eine Sammler-Edition *Extreme G*-Pins und ein *Turok*-Soundtrack.

6. – 8. PREIS: je eine *Extreme G*-Sonnenbrille, eine Sammler-Edition *Extreme G*-Pins und ein *Turok*-Soundtrack.

9. & 10. PREIS: je eine Sammler-Edition *Extreme G*-Pins und ein *Turok*-Soundtrack.



SO KÖNNT IHR GEWINNEN:

Beantwortet die oben gestellte Frage. Schreibt die richtige Antwort auf eine Postkarte und schickt diese bis zum 30. Januar 1998 an folgende Adresse:

Nintendo Fun Vision
Stichwort: „Extreme G“
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt/Main



Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen. Preise können nicht umgetauscht werden. Mitarbeiter von Acclaim Entertainment und des Pro Verlages dürfen an dem Wettbewerb nicht teilnehmen.

NFV-ABONNENTEN
VERDIENEN MEHR!

EXTREME G

... gibt's als top-aktuelles Spiel für diejenigen, die einen neuen Leser für die Nintendo Fun Vision werben. Zum Super-Vorzugspreis! Das dürft Ihr Euch nicht entgehen lassen. Und Ihr wißt ja: Beim Abo spart Ihr fast 15% pro Ausgabe!



Extreme G (N64) von Acclaim
Zuzahlung
DM 125,-



Schickt den ausgefüllten Coupon einfach an: Nintendo Fun Vision, Pro Verlag GmbH, Stichwort „Abo“, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt.

ABO-FAX-HOTLINE

Für ganz eilige gibt es wie immer die Abo-Fax-Hotline:

(069) 500 80 11

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen widerrufen kann. Es genügt eine schriftliche Mitteilung innerhalb dieser 10 Tage an: Nintendo Fun Vision-Leserservice, Pro Verlag GmbH, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



NFV 36

NFV-LESER-WERBEN-LESER-COUPON

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen widerrufen kann. Es genügt eine schriftliche Mitteilung innerhalb dieser 10 Tage an: Nintendo Fun Vision-Leserservice, Pro Verlag GmbH, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies mit meiner zweiten Unterschrift:

Datum/2. Unterschrift

Das Abonnement gilt für mindestens 6 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 6 Ausgaben, wenn es nicht mindestens sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Zahlung für 6 Ausgaben (Inland DM 35,- inkl. MwSt., Ausland DM 45,- nur gegen Verrechnungsscheck):

☐ Gegen Verrechnungsscheck (liegt bei)

☐ Per Rechnung (bitte zuerst Rechnung abwarten)

☐ Bequem und bargeldlos per Bankeinzug

Name des Kontoinhabers

Kontonummer

BLZ

Geldinstitut

Das erste Heft wird ausgeliefert, nachdem die Zahlung im Verlag eingegangen ist.

Ich bin der neue Abonnent und abonniere die NFV für mindestens 6 Ausgaben frei Haus zum Inlandspreis von DM 35,- oder Auslandspreis von DM 45,-.

JAI!

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/1. Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich habe den neuen Abonnenten gewonnen: (Hinweis: Werben aus einem Haushalt können nicht akzeptiert werden.)

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

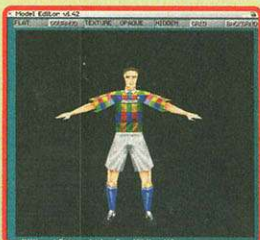
Ich wähle die folgende Prämie (gegen Zuzahlung) aus:
EXTREME G (Zuzahlung DM 125,-)

Die Prämie erhalte ich, sobald das Abo bezahlt ist. Die Zuzahlung wird per Nachnahme erhoben.



Acclaim Soccer

Die Mitglieder der Acclaim Studios sind anspruchsvoll: Wie Iguanas *NFL Quarterback Club* soll auch das von Probe entwickelte *Acclaim Sports Soccer* (Arbeitstitel) hochauflösende Grafik bieten. Es wird viel Wert darauf gelegt, daß keine Animationsphase verloren geht und die Spieler möglichst lebensecht wirken. Schließlich ist die Konkurrenz in Form des *International Superstar Soccer*



64 stark – und ASS soll auf jeden Fall erst erscheinen, wenn es besser als das Vorbild ist. Interessant ist die neue Intelligenz-Routine (KI) von *Acclaim Sports Soccer*. Ihre Programmierung ist wesentlich schwerer als die einer American-Football-Routine, da ein Fußballspiel im steten Fluß ist und nicht in Kapiteln abläuft. Dementsprechend werden die computergesteuerten Figuren sich während des Spiels auf Eure Vorgaben einstellen und wenn nötig sogar die Formationen ändern. Eines verspricht Acclaim: Es wird nicht leicht werden, dieses Spiel zu schlagen. *Acclaim Sports Soccer* erscheint frühestens im Sommer '98.



Willkommen im Das NFL Quarterback Club-Inter

Peter Wanat (Produzent) und Russell Byrd (Projekt-Manager) arbeiten bei Acclaim Studios im Iguana-Team, das u. a. für *Turok* (N64) und *Aero the Acrobat* (SNES) zuständig war. Wir stellten den beiden einige Fragen zum neuen *NFL Quarterback Club '98*.

NFV: Mr. Byrd, die Bilder sehen unglaublich gut aus. Wo ist der Haken?

Byrd: Es gibt keinen, so ist das Spiel! Es wurde hochauflösend programmiert. Es hat Soft-Skinned Polygon-Figuren, eine hohe Polygon-Rate. *QBC* ist so gut, wie wir es für das N64 machen konnten.

Was stellte Sie vor Probleme?

Byrd: Hauptsächlich die Größe des Speichers. Die Maschine hat einen internen Speicher von vier Megabyte, wovon fast die Hälfte für die hochauflösenden Grafiken freigehalten werden muß. Das schränkt einen sehr ein. Die Folge kann sein, daß es z. B. weniger Animationen



gibt. Aber die ganze Entwicklungserfahrung mit *Turok* erlaubte uns, so viele Animationen im Spiel unterzubringen wie wir wollten. Und wir hatten noch genug Platz, *QBC* hochauflösend zu machen. Ist der interne Speicher erst einmal erhöht (z. B. durch die geplante N64-Zusatzkarte), dann wird es viel einfacher, hochauflösende Titel zu produzieren.

Ist es wahr, daß die QBC-Engine (Programmroutine) genau die gleiche ist, wie die von *Turok*?

Byrd: Es beinhaltet eine veränderte *Turok*-Engine. Sie hat 90 Prozent vom Original, der Rest wurde so umgeschrieben, damit er für ein Sportspiel geeignet ist.

komprimieren („eng packen“ mit Hilfe von speziellen Programmen) und viele MIDI-Sequenzen verwenden. Da kann am Ende eine Menge schlecht klingendes Zeug herauskommen, wenn es nicht ordentlich komprimiert wird. Es ist ein Balance-Akt zwischen Platzverbrauch und Qualität. Ein guter Mittelwert muß gefunden werden. Wir bringen so viele Sounds in das Spiel wie möglich, und die dann so klein gepreßt

wie möglich, aber immer mit guter Qualität für den Spieler.

Wurde der Ton bei Ihnen direkt aufgenommen? Welche Effekte wurden dabei benutzt?

Byrd: Es gibt einige DAT-Bänder („Digital Audio Tape“, wird auch für TV-Aufnahmen verwendet) von



Gibt es Probleme mit der Frame-Rate (Bilder pro Sekunde), wenn so viel Geometrie eingebaut ist wie in diesem Spiel?

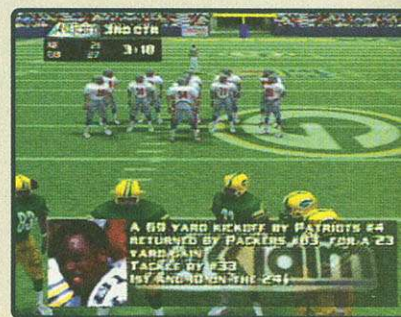
Byrd: Ja, die Frame-Rate ist geringer als bei normaler Auflösung. Aber wir haben es geschafft, sie auf einer ansprechenden Rate zu halten, die immer bei 30 fps (Bilder pro Sekunde) liegt.

Wie groß sind die Details der Gesichter und Spieler?

Byrd: Wir haben zuerst versucht, die Gesichter hinter den Helmen einzufügen. Aber es ist ein Football-Spiel, die Gesichtszüge werden von den Helmen sowieso verdeckt. Also macht es hier wirklich keinen Sinn, in dieser Sache so ins Detail zu gehen. Bei einem Baseball-Spiel wäre es wichtiger, die Gesichter zu sehen. Werft einen Blick auf die Logos der Helme und Trikots mit all ihren wichtigen und kleinen Details. Selbst die Socken sind lebensecht.

Wie ist das mit dem Sound?

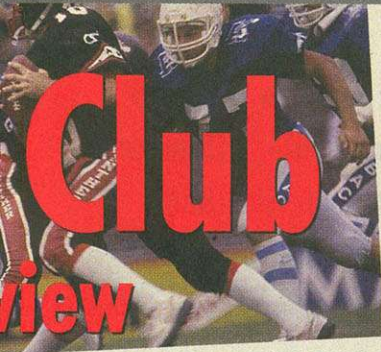
Byrd: Die größte Hürde in diesem Fall ist der Platz auf dem Modul. Wie man weiß, arbeiten wir hier mit einer 8 MB-Cartridge (64 Megabit). Bei einer CD ist das toll: Es gibt 660 MB Platz, damit kann man viel machen. Hier mußten wir den Sound



echten Quarterbacks mit ihren Anweisungen im richtigen Tonfall. Und wir sind mit einigen Spielern vom College ins Studio gegangen, um die Rufe aufzuzeichnen, die die Profis nicht machten. Die Kommentare von Marv Albert wurden in New York in vier Tagen am Stück aufgenommen. Dann waren wir noch dabei, wenn Houston und Dallas gegeneinander gespielt haben, um



Nintendo Fun Vision • 1+2/98



alle Hits und die Zuschauer auf DAT aufzuzeichnen.

Wurden denn Dinge getan, die mit einer CD unmöglich sind?

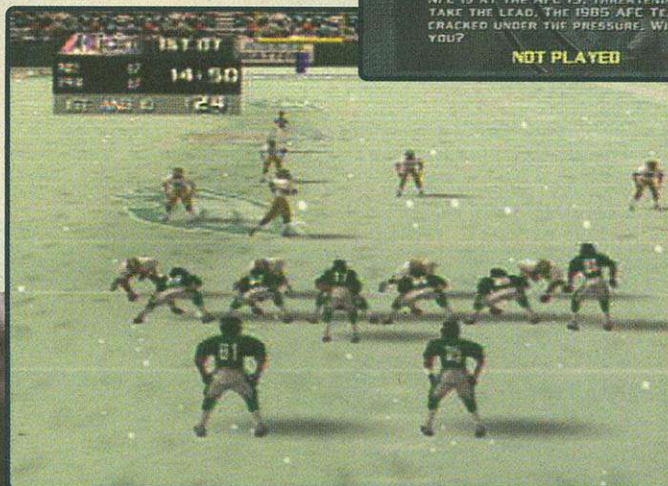
Byrd: Absolut! Andere Konsolen, wie etwa die PlayStation, haben nur 2 MB Hauptspeicher. Wir hatten zwei Megabyte extra, die wir für den hochauflösenden Modus benutzten, und so brachten wir viel



mehr Animationen ins Spiel. Man sieht viele Aspekte eines echten Football-Spiels, wie schwitzende Spieler, die atmen – das gibt es nicht bei einem CD-Produkt.

Gibt es Farbbilder der Spieler?

Byrd: Ja. Wir haben mehr als 800 Farbfotos der Hauptfiguren im Spiel. Das Nintendo macht sich gut im „Scaling“ und „Anti-Aliasing“. Wir nahmen die Bilder und machten sie ein Stück kleiner als sie letztendlich auf dem Bildschirm zu sehen sind. Dann wurden sie hochskaliert (direkt vom N64 ver-



größert). Und die Qualität ist wirklich ausgezeichnet!

Wie ist die Künstliche Intelligenz (KI) aufgebaut?

Byrd: Wir haben die KI vom letzten QBC genommen, mit der wir nicht ganz so glücklich waren, und haben sie stark verbessert. Nach der halben Arbeit stellten wir fest, daß nicht mehr viel davon übrig bleibt: Also haben wir von vorne angefangen und alles neu geschrieben. Wir



wollten das beste Football-Spiel machen, das möglich ist, haben uns andere Produkte angesehen, Bücher für Trainer gelesen und sogar Trainer befragt. Die KI haben wir so programmiert, daß sie wie im echten NFL-Football arbeitet. Wir sind wirklich stolz darauf! Wird versucht, zwei- oder dreimal dieselbe Angriffsvariante zu starten, springt die Verteidigung darauf an und einen aus.

Wird der Analog-Stick voll ausgenutzt?

Byrd: Genau. Nehmt eine Figur und laßt den Analog-Stick los, dann steht sie. Bewegt den Stick etwas, beginnt sie zu laufen. Sie kann joggen und – rennen. Dreht den Stick um 360°, so kann die Figur in jede Richtung bewegt werden. In jedem



anderen Football-Spiel war das bislang nur in acht Richtungen möglich. Das macht es wirklich schwer, den Ball zu schneiden. Tut man das jetzt, kann man ihn mit dem Analog-Stick „fühlen“ (richtig kontrollieren). Das läuft viel besser als mit bisherigen digitalen Kontrollen. Wir haben Kombinationen eingebaut, die die Leute herausfinden müssen. Wird mit dem Analog-Stick z. B. ein Halbkreis aufgestellt, weicht die Figur ihrem Gegner aus.

Wird sich das Wetter verändern?

Byrd: Wegen des begrenzten Platzes auf dem Modul konnten wir nicht alle Wetterbedingungen und -änderungen einbauen. Das folgt bestimmt im nächsten QBC. Aber wir haben echte dreidimensionale Schnee- und Regeneffekte. Die hängen davon ab, wie der Wind bläst und wie sich die Kamera bewegt, und dann fällt der Schnee oder Regen in die richtige Richtung. Ausserdem wird es auf dem Feld rutschig, und das wirkt sich auf die Spielstrategie aus. Der Atem ist zu sehen, wenn es kalt ist. Und wenn es regnet und die Figuren rennen, dann sieht man das Wasser unter ihren Füßen hervorspritzen.



Gibt es denn etwas, was ein echter NFL-Fan vermissen würde?

Wanat: Gar nichts! Es ist hundertprozentig die NFL, und sogar noch mehr! Wir haben einige wichtige klassische Teams, wie die '73er Cowboys und die '81er Dolphins. Es gibt alle '98er Stadien, Spieler, Trikots, Namen und Statistiken.

Was ist Ihr Lieblings-Feature an Quarterback Club '98?

Wanat: Das ist der „Historische Matches“-Modus. Es gibt 50 Szenarien, die von beiden Seiten gespielt werden können. Das bietet 100 verschiedene Möglichkeiten!

Wird Acclaim in zukünftigen Titeln wieder auf hochauflösende Grafik setzen?

Byrd: Wir versuchen unsere neue Technik in möglichst vielen Acclaim-Spielen unterzubringen. Hauptsächlich in denen, welche wir (Iguana) programmieren. og

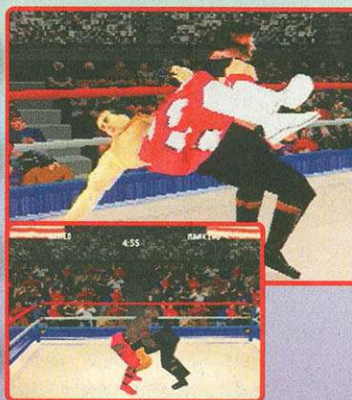


WWF Warzone

Acclaim bringt die heißesten Kämpfe der World Wrestling Federation (WWF) in Euer Wohnzimmer: WWF Warzone beinhaltet mehr als 500 Animationen – die Grafik ist also geschmeidiger denn je. Dazu gibt es zahl-



reiche verschiedene Matches, die Ihr bestreiten könnt. Neben dem „einfachen“ und dem Tag-Team-Match, könnt Ihr auch Kämpfe im Käfig oder mit einer Leiter bestreiten. Der beliebte Royal Rumble und ein neuer Gauntlet-Modus sind auch mit von der Partie. Extra für dieses Spiel gingen zwölf WWF-Superstars durch das aufwendige Motion Capture-Verfahren. Ob Ihr alte Fehden auffrischt oder neue anzettelt, bleibt natürlich Euch überlassen: Setzt sich Shawn Michaels gegen Bret Hart durch? Gewinnt Stone Cold Steve Austin gegen Owen Hart? Kann



Ahmed Johnson gegen Faarooq der NOD bestehen? Und was ist mit Ken Shamrock, Mankind und Gold Dust? Nehmt das Schicksal der WWF-Superstars selbst in die Hand. So realistisch war Wrestling noch nie!



„Are you ready to grumble?“ Dann wartet Ihr also auch schon auf die N64-Umsetzung von Interplays Knetmännchen-Prügler. Acclaim brachte *ClayFighter 63 1/3* noch recht zeitig zum Weihnachtsgeschäft in die Läden.

Bewegung

Die Arenen sind dreidimensional angelegt, doch nicht nur das: Ihr könnt Euch durch geschlossene Türen oder Wände hindurchkämpfen. Schmettert z. B. Euren Gegner durch die Wand und der Kampf geht außerhalb des Gebäudes weiter.



Combos

Natürlich dürfen die beliebten Combos nicht fehlen. Bastelt Euch doch selbst ein paar zusammen. Und das geht so: Beginnt mit einem Opener und versucht ein paar Tastenkombinationen. Vergeßt dabei die Linker und Auto-Doubler nicht. (Siehe Move-Liste in der Tiptime.)

Provokation

Macht Euren Gegner wild, indem Ihr ihn mit sinnlosen Posen provoziert. Blob bevorzugt dabei seine berühmte Schwarzenegger-Parodie.



Super Moves

Super Special Moves könnt Ihr nur ausführen, wenn Euer Super-Special-Barometer volle Leistung anzeigt.



Claytality

Habt Ihr Euren Gegner so geschwächt, daß er nicht mehr stehen kann, könnt Ihr ein Claytality (also einen Finishing-Move) ausführen. T-Hoppy z. B. verzaubert den schwächeren Gegner gerne in sein Ebenbild. Aber nur, um dieses gleich darauf mit seinem MG zum Sieb zu verarbeiten.



Fighters Point

Bad Mr. Frosty

Der weltweit einzige kämpfende Schneemann setzt alles daran, Dr. Kiln in seine eisigen Finger zu bekommen.



Blob

Blob verformt seinen Körper, wie er ihn braucht. Mal Axt, Hammer oder Oktopode mit Chakos. Und die Kanone steht ihm auch ganz gut.



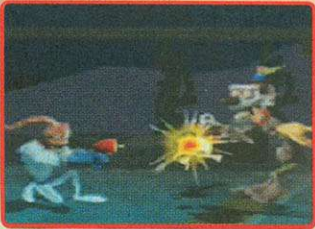
Bonker

Ein Clown dreht durch: Bonker ist der wohl erste Spaßmacher, der es liebt, die Leute zum Weinen zu bringen.



Earthworm Jim

Der erfolgreiche Regenwurm befindet sich auf einigen Abwegen. Bis sein neues Spiel fertig ist, hält er sich als Einzelkämpfer fit.



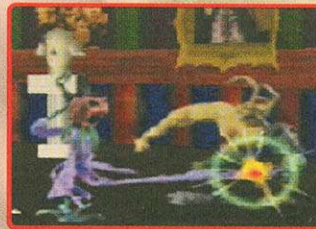
Houngon

Houngon ist der Meister des modernen Voodoo. Vom Chicken Baseball bis zum Voodoo Surfing beherrscht er alle neuen und alten Tricks



Ickybod Clay

Für Ickybod Clay ist jeden Tag Halloween. Er ist nur froh, wenn er anderen einen riesigen Schrecken einjagen kann.



Kung Pow

Der einstige Küchenchef hat sich dem Kung Fu verschrieben. Dennoch ist seine Vergangenheit nicht zu verkennen.



T-Hoppy

T-Hoppy ist eine Mischung aus Terminator und Bugs Bunny. Sein Kampfgeist ist ungebrochen, er ist immer bereit sein Leben zu riskieren.



Taffy

Taffy ist der lebende Beweis, daß Gummibänder mehr können als sich langziehen zu lassen. Im Kampf blüht er richtig auf.



Secrets

Boogerman

Der Meister der Geschmacklosigkeit persönlich hilft den guten Jungs, die Bösen zu verhauen. Und dies tut er auf seine eigene Art.



Dr. Kiln

Dr. Kiln arbeitet in seinem geheimen Labor an einem Automaten, der alle ClayFighter in willenlose Maschinen verwandelt.



Sumo Santa

Auch der Weihnachtsman steht Euch mit seinen Sumo-Künsten zur Seite. Und wer nicht artig ist, den steckt Sumo Santa in seinen Sack.



Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: ca. 150 DM

Hersteller: Interplay

Vertrieb: Acclaim

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1-2 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Spezielle Codes für geheime Charaktere

Genre: Beat'em Up



Sound

Der Sound steht eher im Hintergrund. Das Augenmerk ist ganz den lustigen Effekten und witzigen Spachsamples gewidmet

Grafik

Die zweidimensional gestalteten Kämpfer bewegen sich auf reellen dreidimensionalen Hintergründen. Leider sind die manchmal etwas dunkel. Doch das übersieht man schnell, wenn man mal einen Gegner in einen anderen Raum geprügelt hat.

Spielbarkeit

Die einzelnen Kämpfer sind leicht zu steuern und einige der Super-Special-Moves gehen einem auch leicht von den Fingern. Dafür sind die Claytalities etwas zu schwierig, doch nach viel Übungszeit bekommt man die auch richtig hin. Für die einzelnen Spielertypen stehen Euch fünf Schwierigkeitsstufen zur Verfügung.

Fazit

Ein Gag jagt den anderen: Man weiß gar nicht ob man sich totlachen soll, oder sich lieber doch zusammenreißt, damit man nicht verliert. ClayFighter 63 1/3 ist das lustigste Nintendo 64-Prüfgelspiel, das wir bis jetzt gesehen haben.



NHL Breakaway

Von Acclaim kommt das zweite N64-Hockeyspiel: *NHL Breakaway* kann mit bis zu vier Leuten gespielt werden und ist bis ins kleinste Detail ausgearbeitet. Bei *Breakaway* werden bei einem Aufprall sowohl Körpergewicht des Spielers als auch seine Sturzeschwindigkeit berücksichtigt. Nach einem härteren Kontakt müssen die Spieler erst eine kleine Runde fahren, bevor sie wieder voll dabei sind. Grafisch ist so gründlich gearbeitet worden, daß sogar die Namen der Spieler auf den Trikots lesbar sein sollen, und der Sound soll ebenfalls umwerfend sein. Bei den Bewegungsabläufen wurde darauf geachtet, daß das Spiel



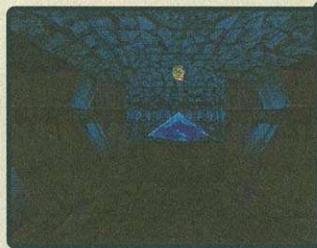
der Realität in nichts nachsteht, um Euch das Gefühl zu vermitteln, mitten im Geschehen zu sein. Trainingsstrategien können gezielt eingesetzt werden, damit die Spielvariationen von einfachem Verteidigungsspiel bis hin zum groben Powerplay genutzt werden können. Wenn Ihr erst einmal Tuchfühlung mit der Steuerung aufnehmen wollt, so ist der Practice-Modus genau das Richtige für Euch, und zum Vergleich mit dem Sportgeschehen der Realität sind die Spielstatistiken von 1996 und 1997 komplett in das Spiel eingearbeitet worden. Ihr könnt also mit Spannung auf dieses Spiel warten, mit dem Acclaim neue Maßstäbe bei Hockeyspielen setzen will.

Acclaim setzt erneut auf futuristische Bikes. Doch diesmal ist es kein Rennen, sondern ein Abenteuer-Spiel: *Forsaken* bringt Euch zum Ende der Welt.

Acclaims Team Iguana setzt die bei *Turok* gesammelte Nintendo 64-Erfahrung ein, um ein düsteres Endzeit-Spektakel im *Descent*-Stil zu schaffen. Und Acclaim ist sich sicher: „*Forsaken* wird *Descent* in den Schatten stellen“!

Die Story

Ein letztes Experiment ging schief: Das war der Untergang der Zivilisation, wie wir sie heute kennen. Die Erde liegt nach dieser Katastrophe im Jahre 2113 brach. Die letzten Menschen kämpfen um das nackte Überleben. Banden machen sich breit und verbreiten durch Plündern und rohe Gewalt Schrecken unter den letzten Verbliebenen. In dieser Umgebung bietet das Endzeit-Abenteuer *Forsaken* dem Spieler in der 1st-Person-Perspektive Bewegungsfreiheit in 360°. Vier Spieler können sich mittels Split-Screen (geteilter Bildschirm) gleichzeitig auf den Weg begeben und sich einen der vielen Schauplätze aussuchen. Neben einem Azteken-Tempel, einem Nuklear-Kraftwerk sowie einer Militär-Basis, geht es später auch noch im Weltall auf einer Raumstation heiß her. Abrunden



soll das Ganze ein satter 3-D-Sound (Dolby Surround), bei dem Euch die Ohren wegfiegen.

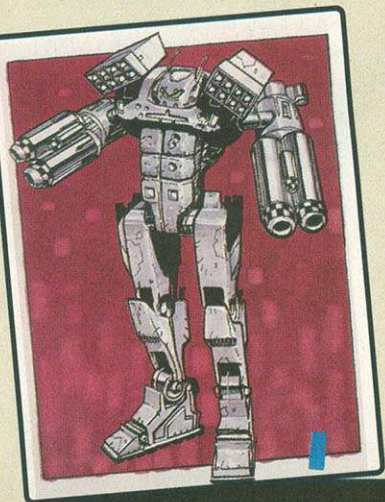
Die Charaktere

Dazu stehen Euch sage und schreibe 16 (in Worten sechzehn) verschiedene Charaktere, die natürlich jede eine eigene Geschichte haben, zur Auswahl. Die unterschiedlichen Bikes, die diese Recken mit sich bringen, dürfen wir natürlich auch nicht vergessen.

Da hätten wir z. B. Cuvel Clark, ein durchschnittlicher Gauner. Er spielt gerne, schwindelt, und wenn man nicht aufpaßt, versucht er einen ständig übers Ohr zu hauen. Oder L. A. Jay, ein typischer Surfer



aus Los Angeles. Er macht alles gerne, solange es cool ist. Ein Strahlemann, der auch mal in heruntergekommenen Bars abhängt. Jo ist ein Computer-Freak wie er im Buche steht. Er ist nur wegen des Geldes aus seiner Behausung gekommen, denn irgendwie muß er ja seine teure



Hardware bezahlen. Darum nimmt er jeden Job an, der ihm eine schnelle Mark garantiert. Einen Roboter gibt es da auch noch: HK-5. Er wurde auf totale Selbständigkeit programmiert.

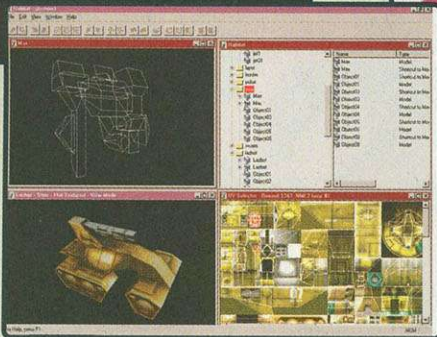
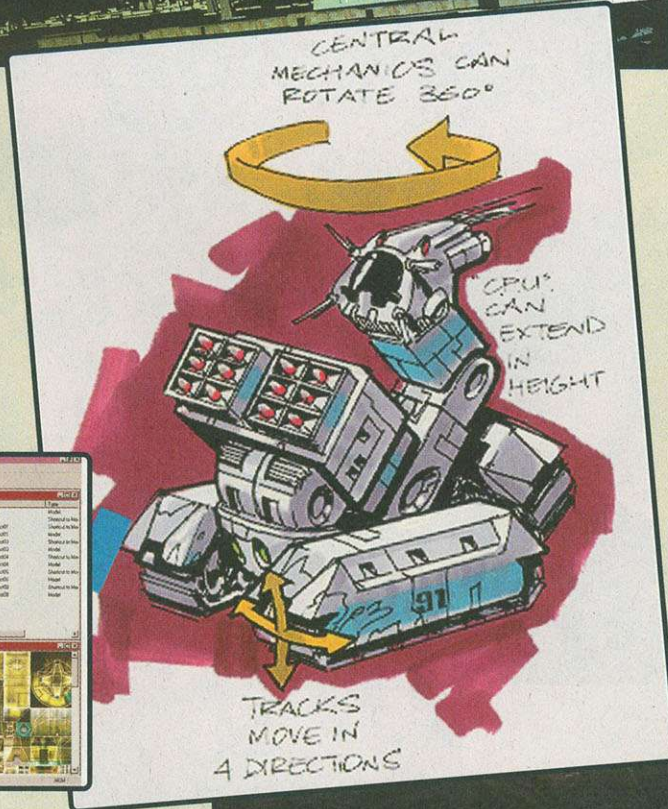
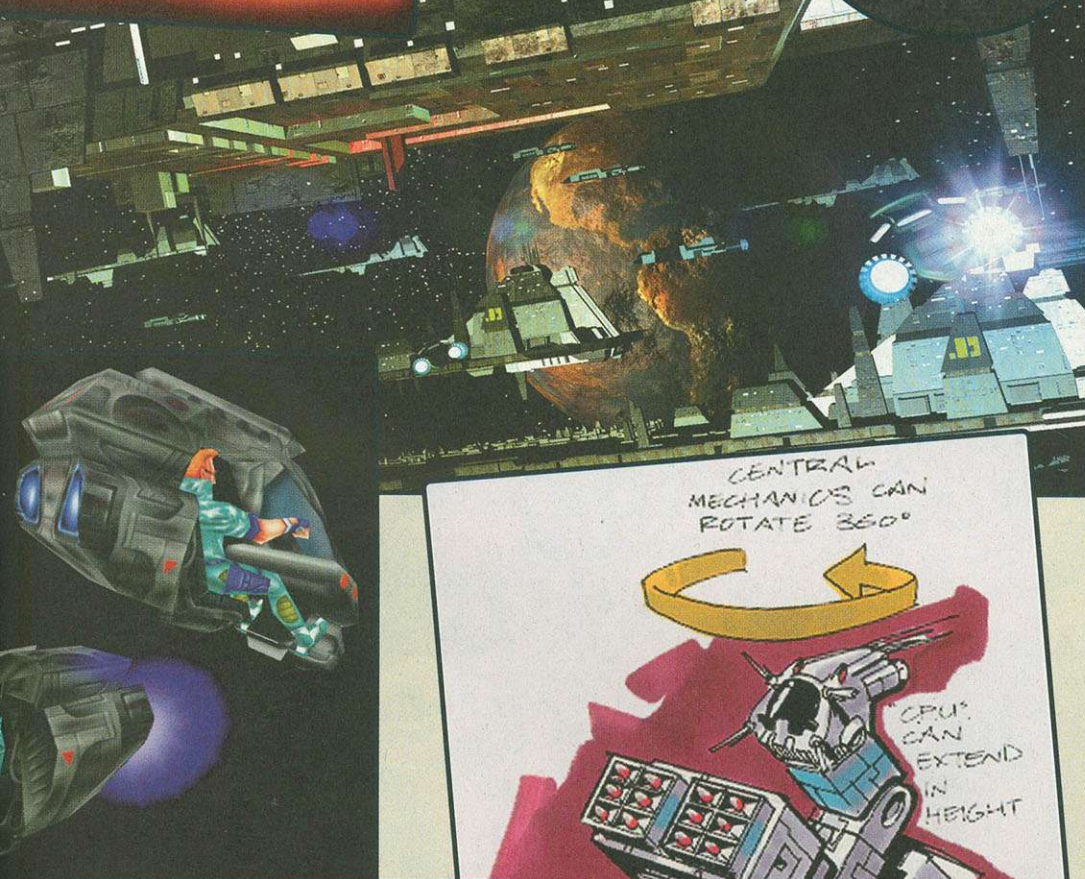
Frauenpower

Nubia ist die einzige Frau unter den Helden von *Forsaken*. Einst war sie an einem profitablen Geschäft beteiligt, doch Ihr Partner hat sie hintergangen. Sie hat früh gelernt, daß es viel mehr Spaß macht, den



echt!

FORSAKEN



bösen Buben das Handwerk zu legen, als für sie zu arbeiten. Ihre Spezialitäten sind bewaffnete Raubüberfälle, Computerkriminalität und Killer-Aufträge. Wenn das alles ist!

Zur Ausrüstung der wilden Helden gehören schwerbewaffnete High-Tech-Bikes, mit denen Ihr über die Oberfläche hinwegsaust. Das eingebaute Computersystem warnt Euch dabei vor eventuellen Gefahren oder Zusammenstößen. Zur Bewaffnung dieser Cyber-Bikes gehören unter anderem Laserge-

schütze, Raketenwerfer, Spinnenminen und Flammenwerfer. Insgesamt gibt es rund 25 verschiedene Waffengattungen, mit denen die Bikes ausgestattet werden können.

jvn

Acclaim-Action

Welche Hits hat Acclaim im Programm? Klar, Nintendo Fun Vision hat die Antwort:

Nintendo 64

bis Weihnachten verfügbar
Turok – Dinosaur Hunter



NFL Quarterback Club
Extreme G
ClayFighter 63 1/3



Februar '98
NHL Breakaway

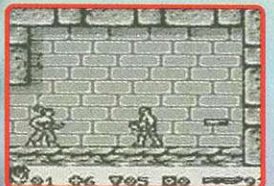
April '98
Forsaken

1998
Acclaim Sports Soccer
WWF Warzone
Earthworm Jim 64



Game Boy

bis Weihnachten verfügbar
Turok: Battle o.t. Bionosaurs
Bust a Move 2



Super Nintendo

bereits verfügbar
Lost Vikings 2 – Norse by
Norsewest



GADEENLOS SCHNELL,
BIS DASS DIE
AUGEN SCHWITZEN.



90% MEGA FUN 11/97



91% VIDEO GAMES 10/97



87% MANIAC 11/97



90% N-ZONE 11/97



10/10 FUN GENERATION 11/97

NINTENDO 64



HOCHSPANNUNG LADEN



Extreme-G™ & © 1997 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Developed by Probe Entertainment, Ltd.