



Unglaublich schnell: Extreme G

Unheimlich komisch: Clayfighter 63 1/3

Ultrageheim: Diddy Kong Racing



- **MADDEN 64**
- **NFL QUARTERBACK CLUB '98**
- **CHAMELEON TWIST**



F1 POLE POSITION 64

Mit 770 PS durchs Wohnzimmer.

Gas geben und ab in die erste Kurve: F1 Pole Position bringt Dir nicht nur alle Grand Prix Strecken mitsamt der Boxengassen auf den Bildschirm, sondern auch ein paar berühmte Fahrer-Kollegen und Teams, die Dir so schnell keine Zehntelsekunde schenken.



Spannung bis zum
Abwinken.



Mit 770 PS in die
Reifenstapel.



Taktik und Technik
auf Tastendruck.



Vertrieb Konami
069/95 081 222



Laut und in Farbe:
Soundeffekte
und Darstellungen.



Fast wie im
richtigen Leben:
Perfekte Strecken-
Simulation.

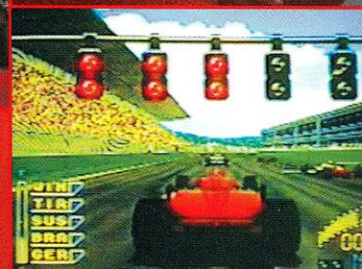


Deine schärfsten
Gegner:
Die schnellsten
Fahrer der Welt.

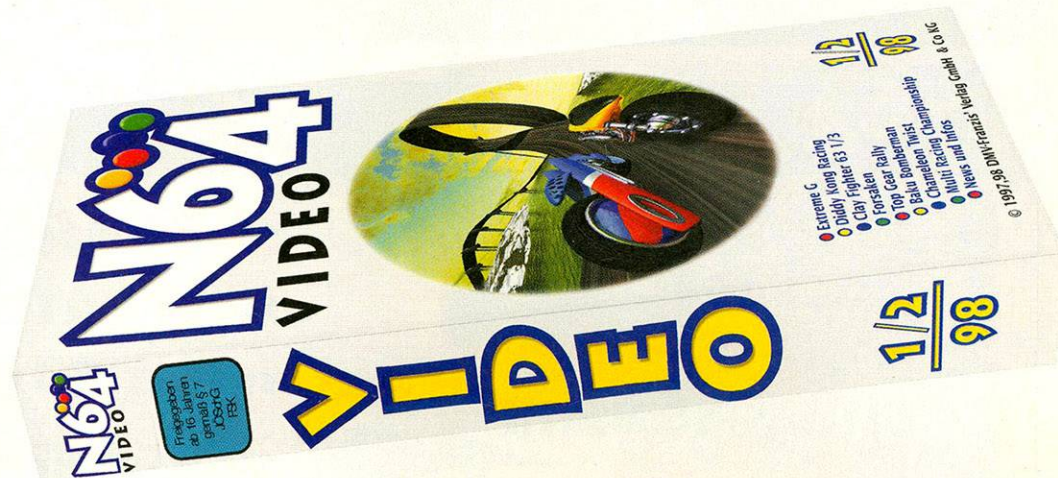


Einsteigen
und losfahren:
22 verschiedene
F1-Boliden.

Unberechenbar:
Das Wetter und die
Taktik der anderen.



FRÖHLICHE WEIHNACHTEN



Endlich gibt es wieder etwas wirklich gutes von Nintendo zu vermelden: Pünktlich zu Weihnachten senkt der Konsolenriese die Preise für Module. Das betrifft nicht nur Big N selbst, sondern auch alle Dritthersteller. Wie diese allerdings mit den gesunkenen Kosten umgehen werden, kann niemand voraussagen – schließlich würde bei gleichen Preisen die Gewinnspanne deutlich steigen.

Das erste Nintendo-Spiel, das für 100 Mark eine Unmenge Spaß bieten wird, ist "Diddy Kong Racing". Der Rare-Knüller ist für diese Summe eigentlich wirklich geschenkt, wenn Sie die Langzeitmotivation bedenken, die in dem kleinen Modul schlummert.

Es gibt noch mehr: Die "Spaceworld", ihres Zeichens wichtigste Nintendo-Messe, öffnet in Japan wieder einmal ihre Pforten. Und was alles zu bestaunen sein wird: Zelda 64, Yoshi's Story, Holy Magic Century und nicht zuletzt das heiß erwartete 64DD, das in Japan im März auf den Markt kommen soll. Langsam kommt die Industrie in die Gänge und sorgt für neues Konsolenfutter.

Weihnachten, das Fest der Raser: Gleich fünf neue Rennspiele werden in den nächsten Wochen den Weg in die Händlerregale finden. Alles ist vertreten: Von der realistischen Rallye-Simulation über Sportwagen bis hin zum unglaublich schnellen Motorradrennen reicht die Palette der 64-Bit-Titel. Für jeden Spieler ist etwas dabei – außer für Fans von F-Zero, das noch auf sich warten läßt.

Auch der Kampf um die Gunst der Football-Fans ist wieder eröffnet: "Madden 64" und "NFL Quarterback Club '97" treten auf dem Nintendo-

Rasen gegeneinander an. Dabei ist eine Überraschung zu vermelden: Erstmals hat es Acclaim geschafft, Altmeister Electronic Arts zu übertrumpfen.

Alles deutet also darauf hin, daß den Nintendo-Anhängern doch noch rosige Zeiten bevorstehen. Die Frage ist nur, wie viele der neuen Produkte auch den Weg in PAL-Konsolen finden werden. Das Können wäre ja da – das beweisen perfekte Umsetzungen wie "Lylat Wars", "Extreme G" und "Diddy Kong Racing".

Eine kurze Erklärung ist vielleicht noch zum letzten Beitrag unseres diesmaligen Videos notwendig: Eine liebgewonnene Konkurrenzzeitschrift hatte versucht, alle anderen Videospiel-Magazine beim Abschreiben zu ertappen. Tja, Pech gehabt – wir benutzen lieber verlässliche Quellen...

Bis dahin

Alexander Folkers
Redakteur



FÜR NINTENDO 64 FANS

INHALT

AUSGABE 1+2/98

N64
MAGAZIN

IM TEST



34 DIDDY KONG RACING

40 MULTI RACING CHAMPIONSHIP

44 TOP GEAR RALLY

56 LYLATWARS

59 BAKU BOMBERMAN

62 SAN FRANCISCO RUSH

66 CHAMELEON TWIST

70 CLAYFIGHTER 63 1/3

72 MADDEN 64

74 NFL QUARTERBACK CLUB '98

76 EXTREME G

80 LAMBORGHINI 64



70



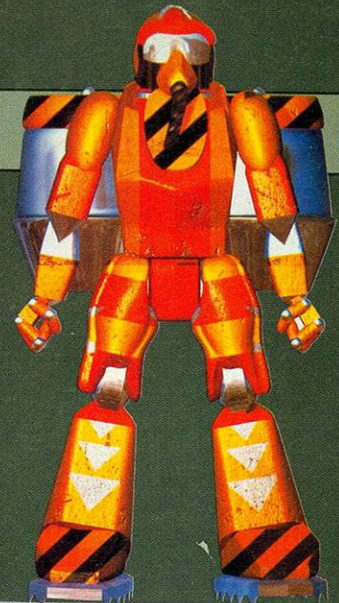
76

**82 PLAYERS GUIDE:
BLAST CORPS**

92 TIPS & TRICKS



82



IN DER MASCH

24 EARTHWORM JIM 3D

26 ZELDA 64

**28 NAGANO WINTER
OLYMPICS**

30 G.A.S.P.



26



28

N64 NEWS

8 MESSEBERICHT ECTS

16 HARDWARE

**22 AUFLÖSUNG MARIO KART
WETTBEWERB**



8



RUBRIKEN

3 EDITORIAL

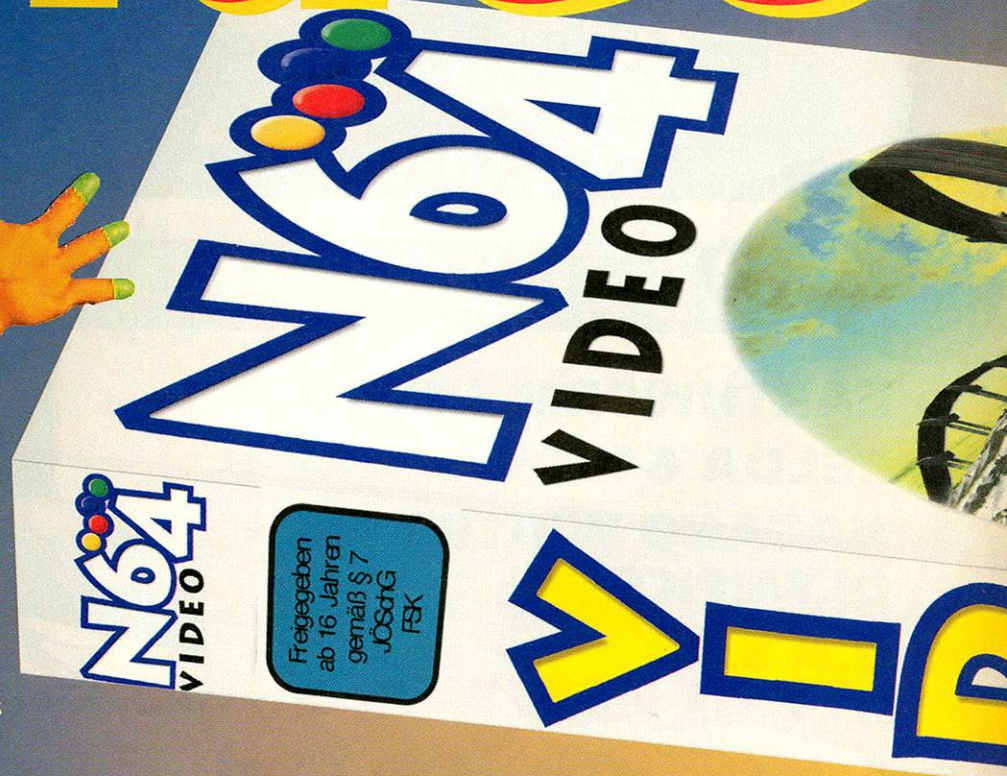
6 VIDEO-INHALT

20 RELEASE-LISTE

32 LESERBRIEFE

94 VORSCHAU

video

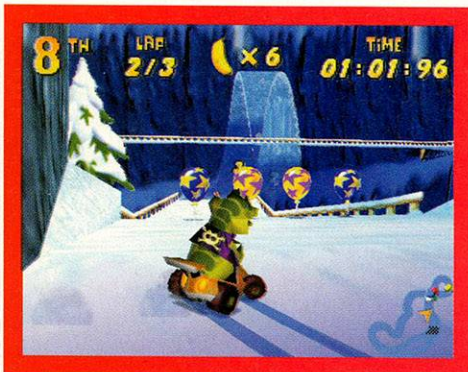


Extreme G

Das schnellste Rennspiel aller Zeiten ist endlich in Deutschland erhältlich. Wenn Sie wissen wollen, ob die PAL-Version gelungen ist, schalten Sie Ihren Videorecorder ein – Filme sagen mehr als Bilder. Aber schnallen Sie sich an! Die extrem flinken Motorräder sind nicht für jeden geeignet. Ein schnelles Auge und flinke Finger müssen Sie schon mitbringen.



Top Gear Rally hat es leider nicht aufs Video geschafft - vielleicht klappt es in der nächsten Ausgabe.



Diddy Kong Racing

Von Nintendo kam inzwischen der Kommentar, daß Mario Kart ein Schnellschuß gewesen sei. Sie mußten das Produkt auf den Markt bringen – der Druck der Kunden war einfach zu groß. Jetzt kommt ein neues Rennspiel von Rare und soll die Schwachstellen des Vorbildes ausbügeln. Mit Auto, Hovercraft und Flugzeug rasen Sie durch eine Unmenge detaillierter Landschaften und erfüllen verschiedene Aufträge.



Inhalt



- 1/2 98
- Extreme G
 - Diddy Kong Racing
 - Clay Fighter 63 1/3
 - Forsaken
 - Top Gear Rally
 - Baku Bomberman
 - Chameleon Twist
 - Multi Racing Championship
 - News und Infos



© 1997,98 DMV-Franz's Verlag GmbH & Co KG

1/2 98

Multi Racing Championship

Nur drei Strecken, dafür viel Spaß beim Zeitfahren – MRC ist nicht gerade ein Ausbund an Abwechslung, aber ein solides Rennspiel im Stil der bekannten Arcade-Racer anderer Konsolen. Offroad oder Straße – Ihnen bleibt die Wahl auf der Jagd nach wertvollen hundertstel Sekunden.



Forsaken 64

Zum zweiten Mal auf dem Video, damit Sie es auch mit Sicherheit nicht vergessen: Forsaken 64 wird allen Descent-Fans zumindest ein Trost darüber sein, daß Interplay seinen angekündigten 3-D-Hammer auf absehbare Zeit nicht bringt. Statt dessen fetzen Sie auf futuristischen Flug-Motorrädern durch postapokalyptische Höhlensysteme und ballern auf alles, was sich bewegt.



Clay Fighter 63 1/3

Der lustige Prügelspaß aus dem Hause Acclaim ist zwar technisch nicht das beste Spiel der Welt, dafür garantieren die putzige Grafik und der spaßige Sound brüllend komische Szenen à la "Schneemann gegen Killerkaninchen". Auch für Kinder geeignet!



ECTS 97

Europe's premier interactive entertainment expo



MORGENLUFT

Nach der langen **Software-Durststrecke** zeichnete sich auf der diesjährigen ECTS **Licht am Ende des Tunnels** ab. Viele Hersteller haben die **Power der 64-Bit-Hardware** entdeckt und produzieren **hochwertige Titel** am laufenden Band. Hier die **Highlights der Londoner Spiele-Show**. von Michael Schmithäuser

Monatelang tat sich rein gar nichts auf der Softwarefront – es schien fast so, als würden die Hersteller ihre Weihnachtstitel bewußt für die Präsentation auf der größten Spiele-Show Europas zurückhalten. Und so war es denn auch: Als die ECTS (Abkürzung für "European Computer Trade Show") am 7.10.1997 in der Londoner Grand Hall Olympia ihre Pforten öffnete, hagelte es Neuankündigungen für Nintendos 64-Bitter.

Dabei sah es anfangs gar nicht so gut aus: Treue Nintendo-Fans wurden beim Betreten der riesigen Ausstellungshalle von einer riesigen Werbefläche der werten Konkurrenz erschlagen. Ein überdimensionales PlayStation-Logo prangte über der gesamten Breite der Halle an der Wand. Wer sich – unbeeindruckt von Marketingaktionen für antiquierte 32-Bit-Konsolen – auf die Suche nach dem Stand von "Big N" machte, erlebte die nächste unangenehme Überraschung: Nintendo hatte sich in die viel kleinere Nebenhalle verzogen. Was dann auf der recht bescheiden dimensionierten Standfläche von Nintendo präsentiert wurde, ließ so manchen Nintendo-Freund mit dem Gedanken an eine sofortige Abreise spielen. Die als brandneu angepriesenen Spiele waren olle Kamellen: "Blast Corps" und "Lylat Wars" sind nicht unbedingt mit dem Attribut "aktuell" gesegnet. Der – zeitgleich auf der Berliner Funkausstellung angekündigte –

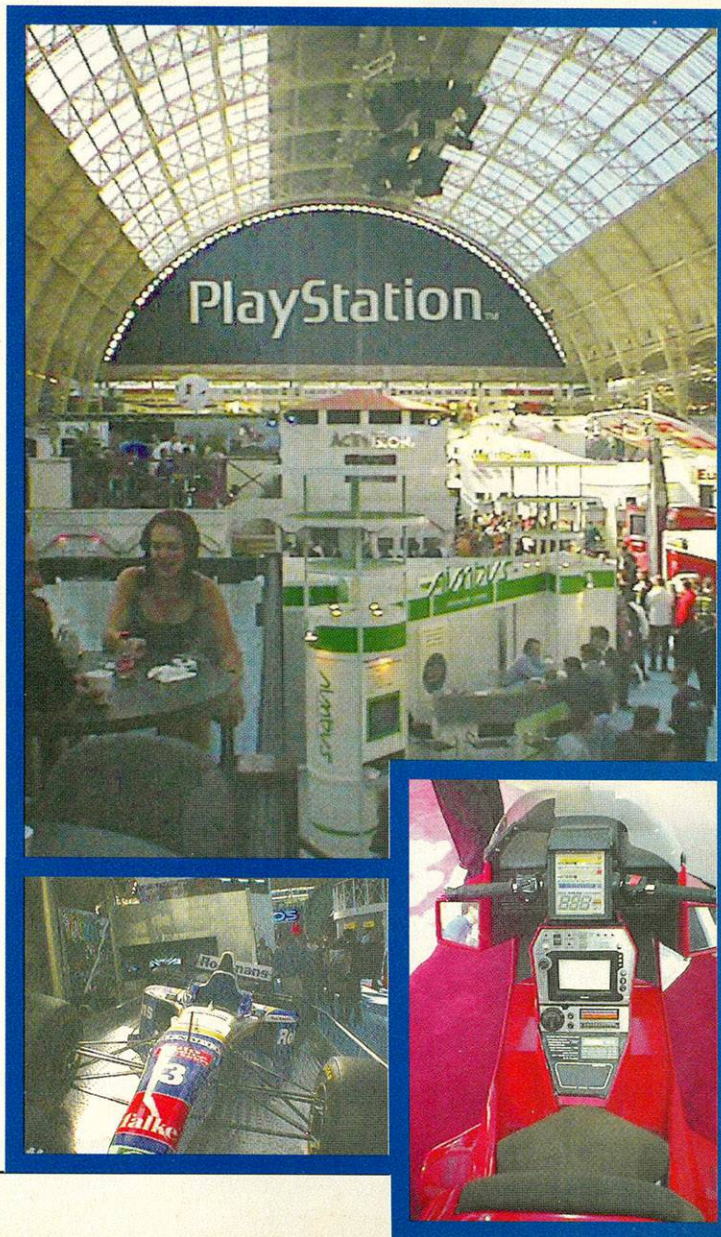
Überraschungshit "Diddy Kong Racing" trat auf dem Messestand gar nicht in Erscheinung. Lediglich Rare's "GoldenEye" veröhnte die Fans mit dem lächerlichen ECTS-Auftritt der großen japanischen Company.

Wer nach den echten Modulschätzen graben wollte, mußte sich zu den zahllosen Drittanbietern unter den 250 Herstellern begeben.

Action

Eines der Action-Highlights der diesjährigen ECTS war Acclairs "Forsaken", ein furioser 3-D-Shooter in bester "Descent"-Manier. Auf riesigen Displays wurde die optisch brillante, Multiplayer-fähige PC-Version gezeigt. Auf einem versteckten Bildschirm lief die grafisch enttäuschende PlayStation-Version. Die für Frühjahr 1998 angekündigte N64-Variante dürfte irgendwo zwischen diesen beiden Extremen liegen. Strichwort "extrem": Für Forsaken zeichnet die britische Softwareschmiede Probe Entertainment verantwortlich, die schon mit "Extreme G" bewiesen hat, wie gut sie die Nintendo-Hardware im Griff hat.

Impressionen von der größten Spielmesse Europas: Die Haupthalle mit dem nicht zu übersehenden Hinweis auf die werte Konkurrenz, das Cockpit eines "echten" Extreme-G-Bikes auf dem Acclaim-Stand und ein "noch echterer" Formel-1-Flitzer bei UBI Soft.



GNADENLOS 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



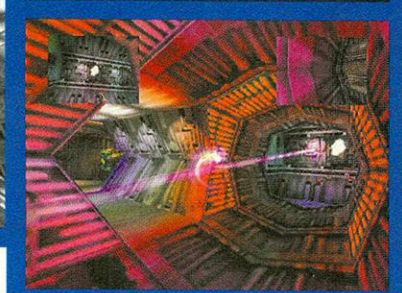
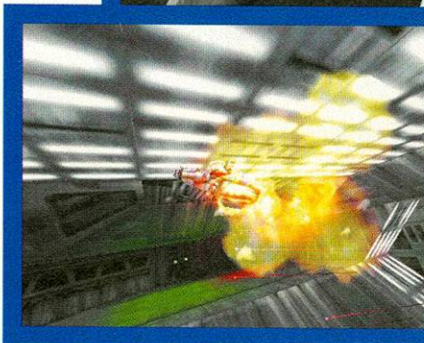
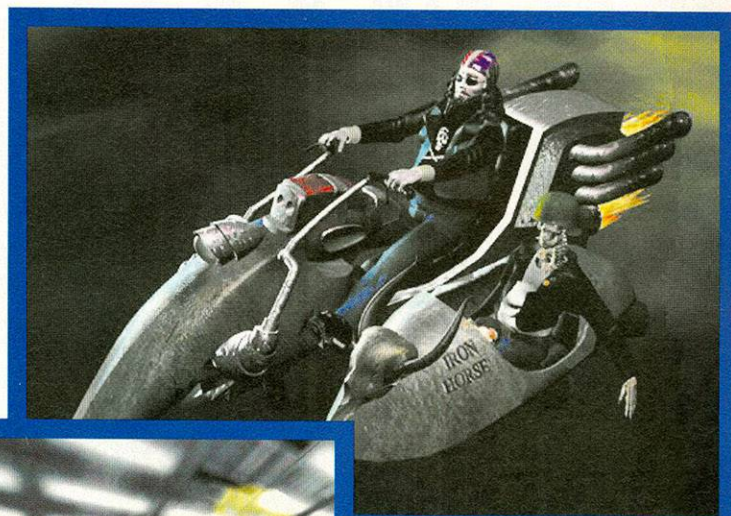
HOCHSPANNUNG LADEN



News: Messe ECTS '97



In Forsaken steuern Sie "Pioncycles", das sind pfeilschnelle Anti-gravitations-Gleiter, durch riesige 3-D-Höhlensysteme. Dabei genießen Sie völlige Bewegungsfreiheit – Sie bewegen Ihr futuristisches Fluggerät durch enge Gänge und ausgedehnte Hallen. In mehr als einem dutzend Leveln kämpfen bis zu 16 Pioncycles um den Sieg. Bei einer beeindruckenden Auswahl von 25 Waffensystemen dürfte es kein Problem sein, die lästigen Gegner vom Himmel zu holen. Wie schon Extreme G soll auch Forsaken den Spieler mit rasend schneller Polygon-Grafik und detaillierten Texturen in seinen Bann ziehen. Eine Testrunde mit der PC-Version löste beim Verfasser dieser Zeilen ein heftiges Schwindelgefühl aus – die Hetzjagd durch die mit Echtzeit-Lightsourcing erhellen Gänge wirkt sich noch krasser auf den Gleichgewichtssinn aus als eine Partie Extreme G.



Mission: Impossible

Wo bleibt es denn nur? Obwohl das Action-Adventure "Mission Impossible" schon lange vor Rares "GoldenEye" angekündigt wurde, war auf der ECTS noch immer keine spielbare Version zu sehen. Als Gründe dafür führt Ocean Personalprobleme an. Die abwechslungsreiche Hetzjagd durch riesige 3-D-Level, die mit anspruchsvollen Puzzles angereichert wurde, wird wohl nicht vor Frühjahr '98 in den Händlerregalen zu finden sein. Freunde von Agententhrellern trösten sich bis dahin mit dem überragenden GoldenEye.

Und der Rest...?

Nur zwei neue Action-Titel für das N64? Nein, neben dem bereits in der letzten

Ausgabe getesteten "GoldenEye" waren auf der Londoner Show noch zwei weitere, hochinteressante First-Person-Shooter von GT Interactive zu sehen – doch von beiden ist die PC-Version bereits auf dem Index gelandet, so daß wir Ihnen hier nichts weiteres verraten können. Beschwerdebriefe bitte an die BPJS, nicht an uns!

Geschicklichkeit

Earthworm Jim 3-D

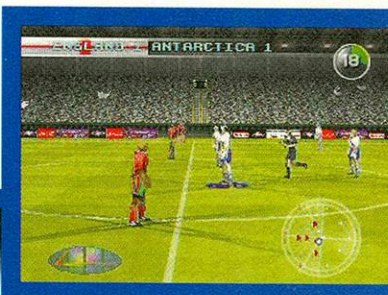
Der legendäre Kult-Wurm war bislang ausschließlich PC- und PSX-

Die Rocker der fernen Zukunft heizen auf ihren "Pioncycles" durch verwinkelte Tunnelsysteme. "Forsaken" (hier Bilder von der PC-Version) hat das Zeug zum echten Action-Knüller.

Besitzern vorbehalten – doch dieser untragbare Mißstand wird mit der 3-D-Variante sein Ende finden. Beim ersten Anblick der stilisierten Comic-Grafik mußten die grafikverwöhnten N64-Fans erst mal kräftig schlucken: Irgendwie sehen die dreidimensionalen Leveln überhaupt nicht nach 64-Bit-Grafik aus. Doch das Design wurde bewußt schlicht gehalten, um den abgedrehten Cartoon-Charakter des Spiels zu wahren. Mehr zu dieser humorvollen Jump'n-Run-Hatz lesen Sie unter der Rubrik "In der Mache" in diesem Heft.

Space Circus

Sie haben genug von diesen bonbonfarbenen, zuckersüßen und kindgerechten Hüpfspielen im typischen Nintendo-Design? Dann könnte Ocean's "Space Circus" genau das Richtige für Sie sein. Als Mitglied eines weltraumfahrenden Wanderzirkus müssen Sie einer mysteriösen Anschlagserie auf den Grund gehen. Die ersten Schnappschüsse der dreidimensionalen Spielwelten und der lie-



Acclaim Soccer: Wenn das Gameplay genauso gut ausfällt wie die Licht- und Schatteneffekte, dürfen wir auf das erste Fußballspiel aus dem Hause Acclaim sehr gespannt sein.

NEU! DAS ABO, DAS SPASS MACHT!

N64

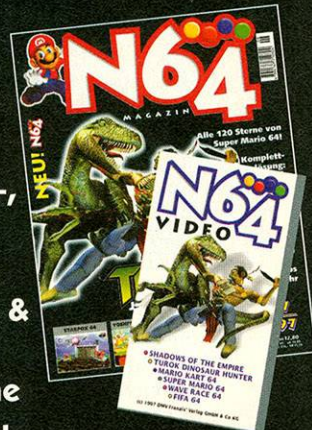
MAGAZIN



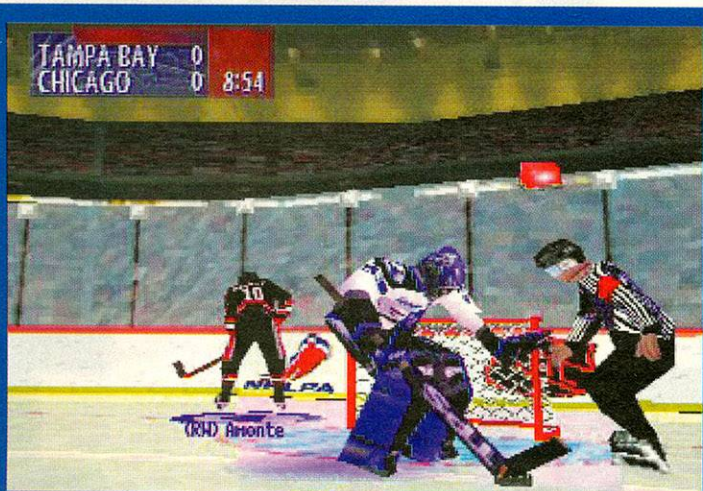
**JETZT 12 HEFTE
+ VIDEO
ABONNIEREN
UND VIEL GELD
SPAREN**

Schön ist, wenn man nicht nur die neueste Spielekonsole hat, sondern auch noch das einzige Nintendo-Magazin mit dem monatlichen, nirgendwo sonst erhältlichen Preview-, Demo- und "Vieles-mehr"-Videoband!

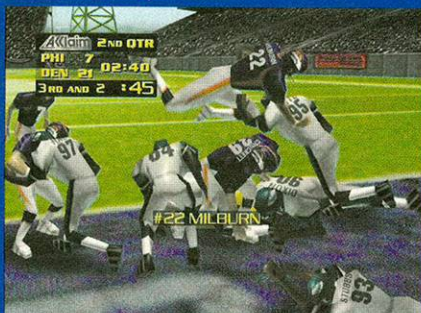
Schön blöd ist, wenn man sich die ganzen N64-Leckerbissen (Tests, Tips & Tricks etc.) jeden Monat am Kiosk holen muß, anstatt sie lässig und ohne Mehrkosten vom Briefmann serviert zu bekommen. Schließlich spart man im Abo satte 10% – und die steckt man doch lieber in ein paar geile neue Spiele, oder?



News: Messe ECTS '97



Acclams famoses Eishockey-Spektakel "NHL Breakaway '98" soll noch in diesem Jahr fürs N64 erscheinen.



Hierzulande dürfte das taktische Polygon-Gekloppe "NFL Quarterback Club '98" eher einen kleinen Kreis von Football-Fans ansprechen.

bevoll gestalteten Protagonisten sehen höchst vielversprechend aus. Wann das abgedrehte 3-D-Jump'n-Run erscheint, steht noch in den Sternen.

Wetrix

Wie bitte? Noch so'n blöder Tetris-Clone? Das war die vorherrschende Meinung am Ocean-Stand, als die Besucher zum ersten Mal mit der Tüftelorgie "Wetrix" konfrontiert wurden. Doch schon nach wenigen Spielzügen wich die Ablehnung bei den meisten einem durchaus positiven Eindruck. Ihre Aufgabe ist es, in einem dreidimensionalen Spielfeld ein Auffangbecken aus herabfallenden Tetris-Steinen zu konstruieren. Ab und zu erscheinen statt der soliden Steine Gruppen von Wassertropfen, die das zuvor konstruierte Becken füllen. Haben sich in der Hektik Lücken gebildet, entweicht die Flüssigkeit, was sich höchst negativ auf's Punktekonto auswirkt. Extras wie Feuerbälle und Bomben sorgen für spielerische

Abwechslung. Das fesselnde Geschicklichkeitsspiel soll noch in diesem Jahr erscheinen.

Tonic Trouble

Das 3-D-Jump'n-Run von Ubi Soft entwickelt sich immer mehr zum typischen "Vaporware-Titel": Man hat ihn schon vor Monaten angekündigt und den Spielern mit leckeren Screenshots den Mund wässrig gemacht – doch mit einem vollendeten Modul konnten

die Franzosen noch immer nicht aufwarten. Wann die zweite N64-Produktion von Ubi Soft auf den Markt kommt, steht noch in den Sternen.

Racer

MRC

Das auf der ECTS von Ocean groß angekündigte Offroad-Spektakel "Multi Racing Championship" hat mittlerweile schon als deutsche PAL-Version seinen Weg in die Händlerregale gefunden. Lesen Sie dazu unseren Test.

San Francisco Rush

Auch GT Interactives grafisch imposanter Arcade-Racer "San Francisco Rush" ist in der Zwischenzeit fertiggestellt worden, und dürfte bei Erscheinen dieser Ausgabe schon erhältlich sein. In unserer Testrubrik finden Sie mehr dazu.

Lamborghini 64

Bei den Entwicklern von Rennspielen scheint es sich um ganz

besonders fixe Kerlchen zu handeln (ob das wohl am "schnellen" Genre liegt?): Auch die dritte Racer-Neuankündigung stand uns bei Redaktionsschluß schon in spielbarer Form zur Verfügung. Lesen Sie dazu unseren Test in dieser Ausgabe.

Sport

NHL Breakaway 98

Auf der PlayStation hat Acclaim mit "NHL Breakaway 98" bereits für Furore gesorgt, und zum Jahreswechsel soll auch die Nintendo-Gemeinde in den Genuß dieser fabelhaften Eishockey-Simulation kommen. Da schon die 16-Bit-Version mit der optischen Güte eines N64-Titels aufwarten konnte (alle PlayStation-Hasser mögen mir diesen Vergleich verzeihen!), darf man auf die grafische Opulenz der 64-Bit-Adaption höchst gespannt sein. Neben toller Grafik, atmosphärischem Sound und ausgeprägten Management-Funktionen überzeugt Breakaway durch ein innovatives Paß-System. Dabei werden Joypad-Tasten über den Köpfen der Spieler eingeblendet, die zur Paßannahme bereit sind. Wie es sich für eine anständige Sport-Simulation gehört, sind natürlich sämtliche Vereine der nordamerikanischen Eishockey-Liga mit all ihren Spielern vertreten.

Acclaim Soccer

Trotz der harten Konkurrenz des nahezu perfekten "ISS 64", wagt sich Acclaim in das heiß umkämpfte Genre der Fußball-Simulationen. Das Modul mit dem schlichten Titel "Acclaim Soccer" soll gegen Jahresende auf der Bildfläche erscheinen. Hinter der fröhlichen Bolzerei steckt Probe Entertainment, das sich mittlerweile – ähnlich wie Rare – zu einem der

Goodbye, Lara!

N64-Besitzer werden wohl niemals einen Blick auf die beeindruckende Oberweite von Lara Croft werfen können. Obwohl Nintendo gegenüber Eidos Interactive großes Interesse an einer N64-Version von "Tomb Raider" geäußert haben soll, hat ein Exklusiv-Deal zwischen Sony und Eidos diese Idee bereits im Keim erstickt. Danach sind sämtliche Titel, in denen die weltbekannte digitale Schönheit auftaucht, auf die Plattformen PlayStation und PC beschränkt. Schade drum!



Lara-Double Rhonda Mitra verteilte auf der ECTS Autogramme.

wichtigsten Softwarelieferanten für das N64 entwickelt. Tolle Echtzeit-Lichteffekte, fließende Spieleranimationen und der erste konsequente Einsatz des "Nintendo-Nebels" für Begegnungen an ungemütlichen November-Abenden sollen die Fußballfans an die Bildschirme fesseln.

FIFA 98

Mit seinem qualitativ höchst fragwürdigen Schnellschuß "FIFA 64" hat sich EA Sports gehörig



Witzige Charaktere hauen sich in "Clay Fighter 63 1/3" die Knetmasse um die Ohren.



[2] ...debutiert auf dem N64 sowohl in zwei...



[3] ...als auch in drei Dimensionen.



[1] Der coole Regenwurm Jim aus dem Hause Shiny...

blamiert – jetzt gilt es, diese Scharte wieder auszuwetzen. Die 98er-Version mit dem Bandwurm-Titel "FIFA Road to Worldcup 98" soll mit geschmeidigeren Animationen, größeren Spielfiguren und verbesserter Steuerung aufwarten. Natürlich sind wieder alle Original-Spieler aus den Ligen dieser Welt mit von der Partie, die in 16 perfekt nachgebildeten Stadien dem Ball hinterherlaufen. Die Fans des Borussia Dortmund hat Electronic Arts bereits in der Tasche: Andi Möller hat für die Motion-Capture-Sequenzen Modell gestanden. Notiz am Rande: Die überragende Eishockey-Simulation "NHL 98" wird nicht für die Nintendo-Konsole erscheinen.

NFL Quarterback Club 98

Freunde der amerikanischen Trendsportart Football bedient Acclaim mit dem Modul "NFL Quarterback Club 98". Das N64-Only-Modul stammt von den Turok-Schöpfern Iguana und beeindruckt durch tolle Polyongrafik in drei Dimensionen. Mehr dazu lesen Sie in unserem Test in diesem Heft.

Twisted Edge Snowboarding

Bislang mußten die ambitionierten Boarder unter den N64-Besitzern immer neidisch auf die PlayStation und ihr "Cool Boarders" schielen. Doch mit "Twisted Edge Snow-

boarding" bringen die Boss Game Studios den Thrill der Trendsportart auch auf die N64-Bildschirme. Sie stellen Ihr Können in Wettbewerben, Stunt-Tests und Mehrspieler-Duellen auf die Probe. Die schnelle 3-D-Grafik sieht unspektakulär aus – aber schneebedeckte Felsen und stahlblauer Winterhimmel geben eben nicht so viel her.

Nagano Winter Olympics

Das Sportspektakel von Konami bietet spannende Wettkämpfe in 9 Disziplinen – vom Abfahrtslauf über Snowboard-Fahren bis hin zum Eisstockschießen. Wintersport-Fans sollten gleich zu unserem Bericht in dieser Ausgabe weiterblättern.

Beat'em-Up

Clayfighter 63 1/3

Acclaim präsentierte mit der fröhlichen Knetfiguren-Kloppelei ein weiteres Prügelspiel für die Nintendo-Konsole. Die witzigen Charaktere und das neuartige Spieldesign mit den mehreren Bildschirmen großen Kampfarenen fanden bei den Messebesuchern großen Anklang. Ob



Die 98er-Version von FIFA Soccer (hier ein Bild der PC-Version) soll gegenüber dem wenig überzeugenden Vorgänger deutliche Verbesserungen erfahren haben.

unser Tester ähnlich begeistert war, lesen Sie in dieser Ausgabe.

Mace – The Dark Age

Weniger lustig geht es in "Mace" von GT Interactive zu. Eher das Gegenteil ist der Fall: Die Kämpfe in den mittelalterlichen 3-D-Arenen sind blutiger Ernst. 16 waffenstarrende Charaktere – vom stolzen Ritter über die leicht beschürzte Amazone bis hin zur fernöstlichen Samurai – stürzen sich in den Kampf und schlagen mit Händen, Füßen und tödlichen Waffen aufeinander ein. Gefährliche Hindernisse innerhalb der Arenen sorgen für zusätzlichen Nervenkitzel, darunter Lavagruben, Stachelfelder und Treibsand. Auf der Messe wurde der grafisch eindrucksvolle Titel als bislang bestes Prügelspiel für die Konsole gehandelt. af



△ Beeindruckende Grafik und abgehobene Charaktere sind die Zutaten von "Space Circus". Man achte auf die Symbole auf den Fahnen...



△ Wann der schöne Tom Cruise in "Mission Impossible" den Spielern in die Augen schaut, steht noch in den Sternen.



▽ Starke Extrawaffen und jede Menge tödliche Special Moves gibt's in "Mace – The Dark Age".



△ Nur nicht naß werden: Wetrix ist ein Suchtmittel für Denkspielfreunde.

NEUE HARDWARE

Kurz vor Weihnachten bringen einige Firmen wieder neue Zubehör auf den Markt, das das Leben mit der Konsole leichter machen sollen. Wir haben einen Querschnitt der Geräte untersucht, die uns auf der Londoner ECTS vorgestellt wurden. von Alexander Folkers

Ein kalter Herbsttag in der Nähe von München. In seinem mit Hardware überfüllten Büro sitzt ein einsamer Redakteur und versucht, Ordnung in einen chaotischen Wust aus Kabeln, Lenkrädern und Joypads zu bringen. So war das eigentlich geplant. Interessanterweise haben sich einige Hersteller jedoch stark zurückgehalten, was Testmuster angeht. Im Klartext: Ein paar der angeschriebenen Hardware-Schrauber haben uns entweder völlig ignoriert oder uns trotz Zusage nichts geschickt. Daher müssen wir uns in unserem Test leider auf folgende Geräte beschränken:

- Lenkräder V3 (Interact), LX4 (Gamester) und Mad Catz
- Joypads Easy 64 und Turbo 64 (Guillemot)
- Dual Arcade Joystick (Mad Catz)
- Rumble Packs LX4 Tremor (Gamester) und HyperPak (nYko)

Laut unseren Informationen sollte die Firma PMR den Vertrieb der Geräte von nYko übernehmen. Dem war aber nicht so, statt dessen erhielten wir von PMR Kabel und Speicherkarten, die wir bereits in einer früheren Ausgabe vorgestellt hatten. Die Geräte von Gamester und Mad Catz werden in Deutschland von Vidis (Tel. 040 / 514 840 0) vertrieben und sind, wie auch das Interact- und Guillemot-Zubehör, im Fachhandel erhältlich.

Getestet haben wir mit "Lylatwars" und "Multi Racing Championship", da beide das Rumble Pak unterstützen und MRC auch noch eine Speicherfunktion bietet. Außerdem mußten die Lenkräder ihre Tauglichkeit noch bei "Top Gear Rally" beweisen. Den Dual Stick ließen wir auf Lylatwars und das brandneue "Clayfighter 63 1/3" los. (af)

DIE LENKRÄDER



Links: Mad Catz
Rechts: LX4 (Gamester).

Sie liegen im Preis dicht beieinander, die Leistungen unterscheiden sich aber drastisch. Die Rede ist von den drei im Test verglichenen Lenkrädern. LX4 und Mad Catz sehen sich zwar auf den ersten Blick ähnlich, aber das täuscht. Sowohl innen als auch außen sind sie alles andere als gleich.



Der V3
(Interact)

Gamester LX4

Das Lenkrad des englischen Herstellers Gamester/LMP fällt durch seine nicht sehr britisch gehaltenen, grellen Farben auf. Die PlayStation-Version des Geräts hat sich in Deutschland über 40.000 Mal verkauft, die auf der Packung angepriesenen Faktoren "totale Kontrolle" und "maximaler Realismus" müssen aber erst noch bewiesen werden. Auf jeden Fall hat das gute Stück die deutlichste Mittenstellung der getesteten Geräte. Eine starke Spiralfeder zieht das Steuerrad in die Mitte zurück, wenn Sie es loslassen. Die Kraft, die Sie zum drehen aufbringen müssen, ist in etwa die gleiche wie bei Interacts V3. Auf dem Lenkrad angebracht sind sämtliche Standard-Buttons, wobei Z gleich doppelt vertreten ist. Die mitgelieferten Analogen Pedale sind programmierbar, Sie dürfen sämtliche Tasten auf Gas und Bremse legen. Sehr schön, dafür nicht bei allen Spielen einzusetzen, ist die zusätzliche Gangschaltung. Der leicht zugängliche Hebel auf der rechten Seite ist nicht programmierbar und simuliert den Druck auf C oben oder C unten. Links unten befindet sich der Schacht für eine Memory-Card.

-  analoge Pedale, deutliche Zentrierung, zusätzliche Gangschaltung
 -  nur Pedale programmierbar, Tasten sind schwammig
- Preis** ca. 150 DM

Mad Catz

Gleich beim ersten Anfassen zeigt sich die Erfahrung des Herstellers mit Lenkrädern: Die Steuerung ist butterweich und reagiert auf kleinste Richtungsänderungen. Ein zweischneidiges Schwert - nicht jeder mag das Gefühl einer "Servolenkung" ohne deutliche Nullstellung. Reichhaltig ist die Ausstattung und groß die Problematik: Bei allen Goodies ist die fehlende Programmierbarkeit das größte Manko des Lenkrades. Dafür ist ein batteriebetriebenes Rumble Pak (mit relativ geringer Wirkung) eingebaut, ein zusätzlicher Schaltknüppel beherbergt die vier C-Buttons, die Pedale simulieren die Y-Achse des Analogsticks oder, durch den eingebauten Umschalter, die Tasten A und B des Standard-Joypads. Die externe Schaltung wirkt wie ein Druck nach oben oder unten auf dem D-Pad, die zusätzlichen Tasten "I" und "II" signalisieren einen vertikalen Vollausschlag des Analogsticks nach oben oder unten. Das integrierte Rumble Pak wird automatisch abgestellt, wenn Sie eine Memory-Card anschließen. Das Mad Catz ist eigentlich nur für Profis geeignet, die sich lange Zeit mit einem Spiel beschäftigen, das sämtliche Controller-Funktionen frei belegen lässt.

-  Sehr feinfühliges Steuerung, eingebautes Rumble Pak, zusätzliche Gangschaltung, analoge Pedale
 -  Nicht programmierbar, keine exakte Mittenstellung
- Preis** ca. 160 DM

Interact V3

Das bereits getestete V3 von Interact soll hier zum Vergleich noch einmal angeführt werden. Als einziges im Vergleich hat es ein rundes Steuerrad. Die Bodenplatte ist eine Besonderheit: Sie setzen sich zum Spielen "auf" das Gerät und erreichen damit einen bombenfesten Halt. Neigung und Höhe des Geräts sind jeweils in drei Stufen einstellbar. Die Pedale sind digital und entsprechen den Tasten A und B, sind aber programmierbar. Die Empfindlichkeit des Lenkrades ist dank der eingebauten Speicherfunktion ebenfalls frei einstellbar. Ein besonderes Goodie (wenn auch der Sinn angezweifelt werden mag) ist ein analoger Schieber auf der linken Seite, der die Y-Achse des Analogsticks ersetzt. Nicht besonders gut gelöst ist der Einschub für Speicherkarten an der Vorderseite der Basis. Einige der nicht standardgemäßen Karten passen nicht in den Slot, und mit dem Rumble Pak ist das Gerät sowieso nicht kompatibel. Dafür ist es besonders allen Gelegenheitsspielern ans Herz zu legen, die keine Zeit haben, sich mit komplizierten Setups herumzuschlagen oder sich erst lange an ein "Wheel" gewöhnen müssen.

-  Viele programmierbare Funktionen, gutes Fahrgefühl, Höhe und Neigung einstellbar
 -  Schacht für Speicherkarten etwas zu klein, Rumble Pak wird nicht unterstützt
- Preis** ca. 150 DM

DIE RUMBLE PAKS

Von links nach rechts:
Rumble Pak (Nintendo),
LX4 Tremor (Gamester),
Hyper Pak (nYko).



Fast mag es scheinen, als hätte Nintendo das Rad neu erfunden. Zumindest will uns die Werbung für "Lylatwars mit Rumble Pak" das glauben machen. Dabei ist Action Feedback eine alte Technik, die jetzt eben preisgünstig zu haben ist. Sei's drum - ein witziges Hardware-Gimmick, das mit einem der besten Spiele überhaupt ausgeliefert wird, ist ein Anlaß zur Freude. Immer mehr Spiele unterstützen die Vibrations-Funktion des kleinen Moduls, und das war für Gamester und nYko Grund genug, Ersatzgeräte zu entwerfen, die jeweils eigene Besonderheiten aufweisen.

Rumble Pak (Nintendo)

Der Vater der N64-Vibrierer. Das kleine Kästchen nimmt zwei AAA-Batterien auf und setzt auf Befehl der Konsole mit einem kleinen Motor ein Gewicht in Bewegung, das die Vibrationen erzeugt. Damit die Rüttellei nicht zu eintönig wird, bietet das Rumble Pak sechzehn verschiedene Intensitätsstufen vom leichten Vibrieren bis zum energischen Schütteln. Die Unterschiede sind dabei deutlich spürbar und durchaus sinnvoll - bei MRC rasen Sie in einer Szene über eine Holzbrücke, deren Bohlen fast exakt spürbar sind. Bei Lylatwars fühlen Sie winzige Erschütterungen als solche, und Kollisionen schlagen mit einem fast schmerzhaften Rütteln durch. An sich hat das Rumble Pak nur zwei Nachteile: Es benötigt Batterien und blockiert den Platz, der für eine Memory-Card gedacht wäre. Dafür bekommen Sie einen ganzen Batzen Spaß mehr, der allerdings Geschmackssache ist. Einige unserer Testspieler empfinden das Schütteln des Joypads als störend oder unangenehm - aber das ist Geschmackssache.

- +** unterschiedlich starke Effekte, garantiert kompatibel, gute Verarbeitung, wird mit Lylatwars geliefert
- benötigt Batterien, relativ schwer
- Preis** wird mit Lylatwars (ca. 150 DM) geliefert

LX4 Tremor (Gamester)

Die erste Überraschung, die sich uns bot: Das Tremor Pak benötigt keine Batterien. Statt dessen speichert es den nötigen Strom in einem Kondensator (einer Art winzigem Akku) und gibt ihn bei Bedarf an den eingebauten Motor weiter. Damit ist es deutlich leichter, umwelt- und geldbeutelfreundlicher als seine beiden Kollegen. Allerdings scheint die Verarbeitung alles andere als hochwertig zu sein - der Exzenter unseres Testmusters verhakte sich einige Male und mußte durch einen Schlag wieder gelockert werden. Dazu kommt noch, daß es etwas kleiner ausfällt als das Nintendo-Original und daher in Joypads mit größeren Schächten (z.B. Guillemot) frei hin und her schwingt. Der Effekt bei Lylatwars war der einer defekten Klingel - starkes Vibrieren mit einem deutlichen Rattergeräusch. Das mag zwar anfangs ganz witzig sein, dürfte aber auf lange Sicht weder dem Joypad, noch der Elektronik des Tremor Paks zuträglich sein. Im Original-Pad von Nintendo funktionierte es, bis auf die angegebenen Aussetzer, ohne Probleme.

- +** benötigt keine Batterien, geringes Gewicht
- verklemmt sich ab und zu, bei manchen Joypads kein fester Halt
- Preis** ca. 30 DM

HyperPak (nYko)

Der dritte im Bunde ist das HyperPak. Bei diesem Rüttler fallen zwei Dinge sofort auf: Es ähnelt dem Rumble Pak von Nintendo zum Verwechseln, hat aber einen kleinen Schiebeschalter auf der Vorderseite. Hinter diesem verbirgt sich auch die Besonderheit des Paks - es verfügt über eine eingebaute Standard-Speicherkarte mit 256 kBit. Das mag besonders toll klingen, ist es aber nicht unbedingt. Zum einen ist eine normale Memory-Card schnell voll (ein Spielstand von Madden 64 belegt eine ganze Karte), und außerdem müssen Sie im richtigen Moment umschalten. Dazu kommt noch, daß der Rüttel-Effekt deutlich schwächer ausfällt als bei den Konkurrenten, und bei uns von Anfang an kleinere Probleme mit der Speicherkarte auftraten (sie wurde einige Male nicht erkannt). Als Kombination aus Rumble und Speicher ist sie aber eine kleine Versuchung.

- +** Vibrationseffekt und Speicherkarte in einem
- benötigt Batterien, Probleme mit der Umschaltung
- Preis** ca. 50 DM

JOYPADS



Links Easy 64,
rechts Turbo
64 (beide
Guillemot).



Der imposante
dual-Stick
(Mad Catz) ist
nicht für jedes
Spiel geeignet.

Easy 64 (Guillemot)

Dritthersteller-Joypads haben oft die eine oder andere Macke, und ein echter Ersatz sind sie meistens nicht. Dies ist auch bei den beiden Guillemot-Pads der Fall, wenn sie auch nicht als Schrott zu bezeichnen sind. Das "Easy" ähnelt vom grundlegenden Design her dem Nintendo-Original, nur sind die beiden Griffe an den Seiten (die "Wings") viel kürzer und damit für größere Hände viel unbequemer. Zusätzlich ist das stabile Pad sehr eckig. Die Tasten sind etwas schwammig und haben einen zu langen Weg vom Nullpunkt bis zum Kontakt. Der Analogstick ist schwergängig und verliert bereits nach kurzer Spielzeit die genaue Zentrierung - nach etwa zehn Minuten haben Sie in jede Richtung einen guten Millimeter Spielraum, bevor die Regler des Pads überhaupt reagieren. Dabei bleibt es jedoch auch. Der "Teller" des Sticks ist oben eingedellt, wodurch der Daumen sicheren Halt findet, allerdings ist der Rand der Vertiefung deutlich spürbar und unbequem. Das D-Pad ist nicht besonders vertrauenerweckend. Die Kompatibilität mit Rumble Paks und Speicherkarten haben wir überprüft. Dabei fiel nur auf, daß der Schacht etwas weiter ist als beim Nintendo Pad (siehe "LX4 Tremor").

- +** sehr stabiles Gehäuse, kompatibel zum Rumble Pak
- nur für kleine Hände geeignet, langer Tastenhub, Stick leiert schnell aus
- Preis** stand zum Redaktionsschluß nicht fest

Turbo 64 (Guillemot)

Im PC-Bereich fertigt Guillemot (übrigens die Muttergesellschaft von UBI Soft) gute Soundkarten. Die Qualität sollten sie auch in den Konsolenbereich übernehmen - was mit den ersten beiden N64-Joypads leider nicht geschehen ist. Das Turbo 64 ist baugleich mit dem Easy 64 - bis auf die zusätzlichen Dauerfeuer- und Slow-Motion-Funktionen. Daher gelten die Probleme des kleinen Bruders auch für das besser ausgestattete, schwarze Pad. Positiv zu vermerken ist, daß sämtliche Buttons des Geräts mit Dauerfeuer belegt werden dürfen (auch gleichzeitig). Die Zeitlupe funktioniert - wie bei allen anderen Joypads dieser Welt - über ein automatisches "Dauerfeuer" der Start-Taste, die in so gut wie allen Spielen den Pausenmodus aktiviert. Sinn und Zweck dieser Einrichtung sind bestreitbar, aber sie ist nun mal vorhanden. Kein besonders gutes Pad, aber für Einsteiger durchaus brauchbar.

- +** Dauerfeuer für alle Tasten, stabiles Gehäuse, kompatibel zum Rumble Pak
- nur für kleine Hände geeignet, langer Tastenhub, Stick leiert schnell aus, nur englisches Handbuch
- Preis** stand zum Redaktionsschluß nicht fest

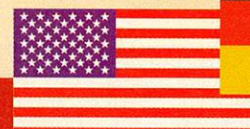
JOYSTICK

Joystick dual (Mad Catz)

Neben dem mauen "Arcade Shark" gibt es kaum Arcade-Sticks für das N64. Das "Flight Force Pro 64" wartet noch auf Software, mit der es wirklich ein Einsatzgebiet findet - der dual von Mad Catz dagegen scheint ein brauchbarer Allrounder zu sein. Allerdings hat auch er seine Tücken. Zuerst die positiven Aspekte: Das Gerät ist stabil und der analoge Flugsteuerknüppel gut geformt. Die Tasten sind groß und erwecken einen zuverlässigen Eindruck. Der digitale Stick fühlt sich wie ein Gerät aus der Spielhalle an und ist mit soliden Mikroschaltern ausgestattet. Sämtliche Buttons sind mit programmierbarem Dauerfeuer belegbar. Eine Slow-Motion-Funktion ist ebenfalls vorhanden. An sich also ein gutes Gerät. Nach kurzer Zeit kommen aber die Probleme ans Licht: Die Buttons sind fest vorbelegt, der Abzug am Flugstick also immer der Z-Button, der Schalter für den Mittelfinger immer R. Die C-Buttons sind nicht raufenförmig angelegt, wodurch etwas mehr Gewöhnung notwendig wird. Sämtliche Rumble Paks verweigerten ihren Dienst, allerdings kam es nicht wie beim Arcade Shark zu Ausfällen einzelner Funktionen. Der analoge Flugstick scheint bei voller Auslenkung nicht den gleichen Effekt wie der Stick des Original-Nintendo-Pads zu bewirken. Schlecht ist er durchaus nicht, der dual. Leider gibt's auch noch keine Software, für die er wirklich notwendig wäre.

- +** stabiles Gerät, große Tasten, guter Analogstick, programmierbares Dauerfeuer
- nicht kompatibel zum Rumble Pak, fast nur für Rechtshänder brauchbar, Buttons fest belegt
- Preis** ca. 130 DM

NINTENDO 64 RELEASE-TERMINE



Release	Produkt	Hersteller	Genre	Land
November	64 Ozumo	Bottom Up	Sport	Japan
	Bombberman 64	Nintendo	Action	Europa
	Chameleon Twist	JSS	Action	Japan
	Clayfighter 63 1/3	Interplay	Beat'em-Up	Europa
	Diddy Kong Racing	Rare	Rennspiel	USA
	(indiziert)	GT	Shoot'em-Up	USA/Europa
	Famista 64	Namco	Sport	Japan
	GoldenEye 007	Nintendo	Action	Europa
	Lamborghini 64	Konami	Rennspiel	Europa
	Madden 64	EA	Sport	USA
	NFL Quarterback Club '98	Acclaim	Sport	Europa
	San Francisco Rush	Midway	Rennspiel	USA
	Top Gear Rally	Nintendo	Rennspiel	Europa
	WCW vs NWO: World Tour	THQ	Sport	USA
	Yoshi's Island 64	Nintendo	Action	Japan
Dezember	Augusta Masters 98	T&E Soft	Sport	Japan
	Biofreaks	Midway	-	USA
	Diddy Kong Racing	Rare	Rennspiel	Europa
	Holy Magic Century Eltale	Imagineer	Rollenspiel	Japan
	Hyper Olympics	Konami	Sport	Japan
	Mischief Makers	Nintendo	Action	Europa
	Nagano Winter Olympics	Konami	Sport	Japan
	NBA In the Zone '98	Konami	Sport	USA
noch für 1997 angekündigt	Top Gear Rally	Kemco	Rennspiel	Japan
	Aero Fighters Assault	Video Sys.	Shoot'em-Up	USA
	Aero Gauge	ASCII	Rennspiel	Japan
	Attack!	Midway	-	USA
	Dead Ahead	Optical	-	Japan
	Dual Heroes	Hudson	Beat'em-Up	Japan
	FIFA: Road to World Cup	EA	Sport	USA/Europa
	Fighter's Destiny	Imagineer	Beat'em-Up	Japan/Europa
	Final Round 64	Konami	Sport	Japan
	Flight Simulator*	Video Sys.	Shoot'em-Up	Japan
	Flying Dragon Fist Twin	Culture B.	FGT	Japan
	Golf	Nintendo	Sport	Japan
	Human Wrestling	Human	Sport	Japan
	Ikazuchi no Goto Ku	Seta	Brettspiel	Japan
	Kirby's Air Ride	Nintendo	Rennspiel	Japan/USA/Europa
	Legion X	Hudson	-	Japan
	Loderunner 64	Bandai	Action	Japan
	Mischief Makers	Nintendo	Action	Europa
	Mission: Impossible	Ocean	Action	USA/Europa/Japan
	Morita Shogi 64	Seta	Brettspiel	Japan
	Namco Baseball	Namco	Sport	Japan
	Pachinko World 64	Shoei	-	Japan
	Professional Mah Jong	Athena	Brettspiel	Japan
	Reason	Imagineer	-	Japan
	Rebel Moon Rising	Midway	-	USA/Europa
	Rev Limit	Seta	Rennspiel	Japan
	RoboTech: Crystal Dreams	Gametek	Shoot'em-Up	USA
	Saikyo Habu Shogi	Seta	Brettspiel	Japan
	Sim City 2000	Imagineer	Simulation	Japan
	Space Circus	Ocean	Action	USA/Europa
	Super Real Island	Seta	-	Japan
	Tamagotchi 64	Bandai	Rollenspiel	Japan
	Tokon Road	Hudson	Sport	Japan
	Ultra Combat	GT	-	USA
	VR Pro Wrestling	Asmik	Beat'em-Up	Japan
	Wet Corpse	Vic Tokai	-	Japan
	Wild Choppers	Seta	Shoot'em-Up	Japan
	World Championship Wrestling	THQ	Sport	USA
	XSW-1	Video Sys	-	Japan
Januar	Nagano Winter Olympics	Konami	Sport	USA
Februar	G.A.S.P.! Fighters' NEXTeam	Konami	Beat'em-Up	Japan/USA/Europa
	Mystical Ninja 64	Konami	Rollenspiel	USA
	Yoshi's Story	Nintendo	Action	USA



Release	Produkt	Hersteller	Genre	Land
März	Banjo-Kazooie	Nintendo	Action	USA/Europa/Japan
	Conker's Quest	Rare	Action	USA/Europa/Japan
	Jungle Emperor Leo	Nintendo	Action	Japan
	Ken Griffey Jr	Nintendo	Sport	USA
	Mario Artist 64DD	Nintendo	-	Japan
	Pocket Monster 64DD	Nintendo	Rollenspiel	Japan
	Sim City 64DD	Nintendo	Simulation	Japan
	Sonic Wings Assault	Video Sys.	Shoot'em-Up	Japan
	Zelda 64	Nintendo	Rollenspiel	Japan
	Zelda 64DD	Nintendo	Rollenspiel	Japan
1998 angekündigt	Body Harvest	Nintendo	Shoot'em-Up	USA
	Centipede X	Midway	Shoot'em-Up	USA
	Earthworm Jim 3D	VIS	Action	USA/Europa
	Flights of the UN	Video Sys.	Shoot'em-Up	Japan
	Forsaken	Acclaim	Action	USA
	F-Zero 64	Nintendo	Rennspiel	Japan/USA/Europa
	Hybrid Heaven	Konami	Action	USA/Europa/Japan
	Jungle Emperor Leo	Nintendo	-	Japan
	Jurassic Park 2	Dreamworks	-	USA
	Ken Griffey Jr Baseball	Nintendo	Sport	USA
	Legend of Zelda 64	Nintendo	Rollenspiel	USA/Europa
	Mother 3	Nintendo	Rollenspiel	Japan
	NBA Jam 98	Acclaim	Sport	USA
	NHL Breakaway '98	Acclaim	Sport	USA
	(indiziert)	GT	Shoot'em-Up	USA/Europa
	Quest 64	THQ	Rollenspiel	USA
	Quest for Camelot	Titus	-	USA
	San Francisco Rush	Midway	Rennspiel	Europa
	Sim Copter	Maxis	Simulation	USA
	Super Robot Spirits	Banpresto	-	Japan
	Superman 64	Titus	Action	USA
	Ultra Donkey Kong	Nintendo	Action	Japan
	Unreal	GT	Action	USA
Noch kein Datum	7th Legion	DMA/Epic	-	USA
	Actua Golf	Interplay	Sport	USA
	Blade & Barrel	Kemco	Shoot'em-Up	Japan
	Buggy Boogie	Nintendo	Rennspiel	Japan
	Cavalry Battle 3000	JSS	Rennspiel	Japan
	Creator	Nintendo	Brettspiel	Japan/USA/Europa
	Cu-On-Pa	T&E Soft	Puzzle	Japan
	Daikatana	Ion Storm	Shoot'em-Up	USA
	Dracula 3D (Castlevania 64)	Konami	Action	Japan/USA/Europa
	Freak Boy	Virgin	Action	USA
	GEX: Enter the Gecko	Midway	Action	USA/Europa
	Jack and the Beanstalk	Nintendo	-	Japan/USA/Europa
	Jeopardy	Gametek	Puzzle	USA
	Jikkyo Golf Tournament 98	Konami	Sport	Japan
	Kindaichi's Accident File	Hudson	-	Japan
	Knife Edge	Kemco	Shoot'em-Up	USA
	New Japan Pro Wrestling	Hudson	Sport	Japan
	Paperboy 64	Mindscape	-	USA/Europa
	Pro Baseball King 2	Imagineer	Sport	Japan
	Robotron X	Williams	Shoot'em-Up	USA
	Silicon Valley	BMG	Action	USA/Europa
	Snow Speeder	Imagineer	Sport	Japan
	Snowbow Kids	Atlus	Sport	Japan
	Super Mario 64 2	Nintendo	Action	Japan/USA/Europa
	Super Mario RPG 2	Nintendo	Rollenspiel	Japan/USA/Europa
	Tonic Trouble	Ubi Soft	-	USA
	Turok 2	Acclaim	Shoot'em-Up	USA/Europa
	Turrican 64	Factor 5	Shoot'em-Up	USA
	Twisted Edge Snowboarding	Kemco	Sport	USA
	VR Baseball	Interplay	Sport	USA
	Wetrix	Ocean	Puzzle	USA/Europa
	Wheel of Fortune	Gametek	Puzzle	USA

Mit * gekennzeichnete Spiele tragen noch einen Arbeitstitel.

Für etwaige Terminänderungen übernehmen wir keine Verantwortung.

SIEGEREHRUNG

Der Benzindampf hat sich verzogen, und der Geruch von Gummi liegt auch nicht länger in der Luft: **Unsere Mario Kart-Competition** ist vorbei.

Es hat sich **doch einige Zeit** hingezogen, bis die **wahren Spitzenfahrer** unter unseren Lesern **ihre Runden auf Video** gebannt hatten. Doch nun, ohne weitere Umschweife, **zum interessantesten Teil** des Wettbewerbs: **Die Siegerehrung!**



Thorsten Ramsauer 1'05"70	Philipp Fuchs 1'05"12	Marco Kimpel 1'06"34
2	1	3

Herzlichen Glückwunsch, meine Herren!

Leider sind ihre Videokassetten verschwunden – melden Sie sich bitte wieder bei uns, damit wir Ihnen die Preise zusenden können!

Jenseits des Vorstellbaren

Erleben Sie prickelnde Stadion-Atmosphäre, wenn begeisterte Zuschauer Sie während der WM-Qualifikationsspiele feiern! Halten Sie dem Druck stand? Frankreich wartet auf Sie. Fußball hautnah ...

FIFA 98 - Die WM-Qualifikation



www.easports.com

Sony PlayStation™ · SEGA Saturn™ · Nintendo64™ · Windows® 95



Earthworm Jim 3D

Wurmfortsatz

Earthworm Jim verläßt seine typische Umgebung, um auf neuen 3-D-Pfaden für Furore zu sorgen. Dabei steht Shiny Entertainment im Hintergrund und legt das Schicksal des Regenwurms in die Hände von VIS.

... von Alexander Olma

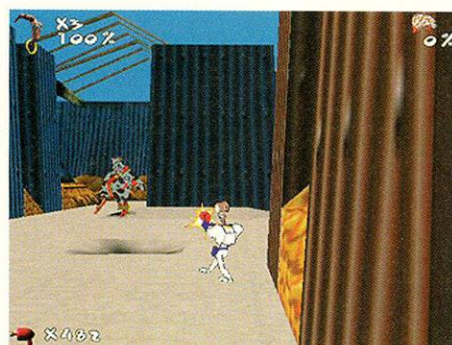


Bevor Shiny "Earthworm Jim" erschuf, wurde es nur interessant, wenn Nintendo ein neues Jump'n-Run ins Rennen schickte. Nach dem Erscheinen des zweiten Teils für das SNES war frag-

lich, ob Jim die komplexe Perfektion von Mario und Yoshi jemals erreichen würde, stellte aber trotz allem eine gute Alternative dar. In Jims erstem Abenteuer in der 64-Bit-Welt ändern sich einige Dinge. Shiny ist zwar immer noch

Vater dieser Serie, sie halten sich aber bei dem Sprung in den 3-D-Bereich etwas zurück und suchten sich die schottische Firma VIS Interactive aus, um ihr Baby in Szene zu setzen. Nach eigenen Angaben sind sie nicht völlig unbetei-

Statt dem langen Plattform-Weg wählt Jim die Seilbahn. Wenn das mal gutgeht ...

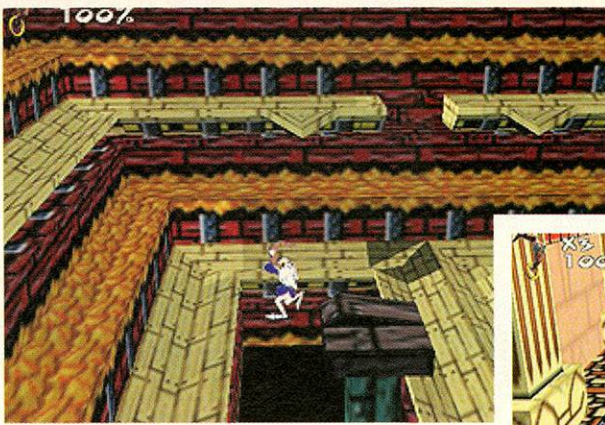


Earthworm Jim 3D
SHINY/VIS

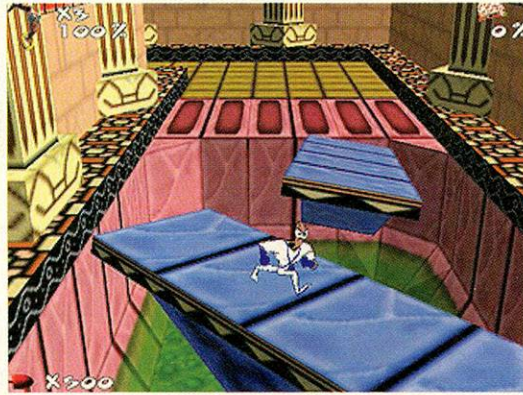


1

Erscheinungstermin noch nicht bekannt

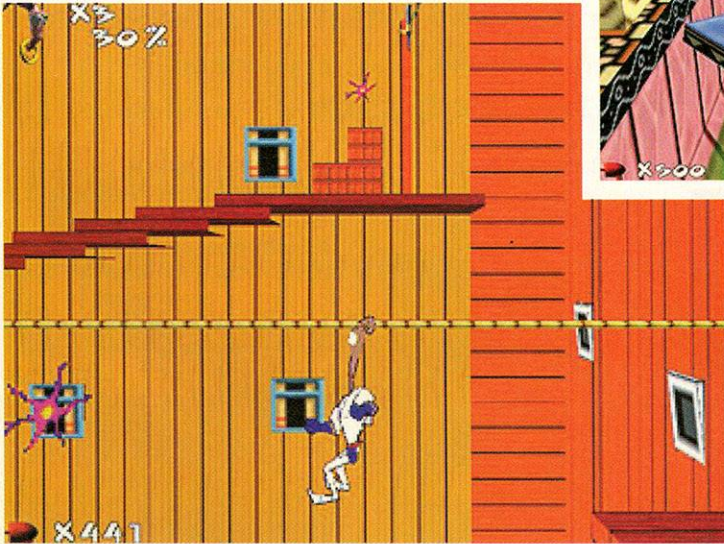


Die Kamera ist ziemlich weit von unserem Helden entfernt. Er wirkt dadurch kleiner, Sie haben aber mehr Übersicht.



Die vielen beweglichen Elemente werden Sie ganz schön auf Trab halten, wenn Sie sich mit EWJ 3D beschäftigen.

Scharfe Kanten: Hier ist die Grafik-Filterung der Konsole nicht im Einsatz.



Ein Multitalent, dieser Wurm. Auch ohne mechanische Hilfe sind Seile kein Problem.

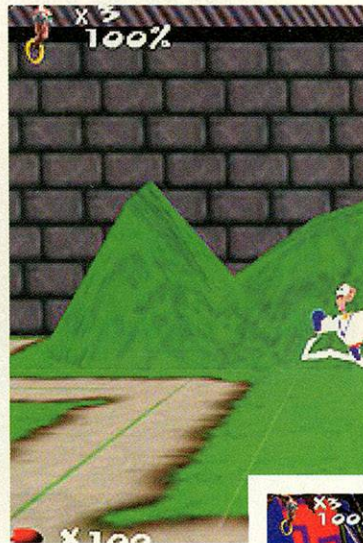
ligt, wollen jedoch andere Projekte im Auge behalten.

"Die Geschichte ist mit Wahnsinn überzogen", erklärte Chris Van der Kuyl, Projektleiter bei VIS. "Jim rennt heldenhaft durch die Missionen, wie in seinen letzten Abenteuern, während ihm eine verwirrt schauende Kuh auf dem Kopf sitzt", erzählt er weiter.

Teilweise erscheint er in seinem eigenen Gehirn, um dort zerstörte Teile wieder zu ersetzen. Wir haben uns schon immer gedacht, daß es dort viel zu reparieren gibt. Die bunte Welt des Re-

genwurms wechselt zwischen Plattform-Leveln und Zonen, in denen Sie sich ganz frei bewegen dürfen. Sie werden jedoch niemals an einen linearen Spielablauf gebunden sein.

Die sechs Zonen sind in folgende Bereiche aufgeteilt: Angst, Fantasy, Fröhlichkeit, Körper, Aggression und Kindheit. Der "Angst-Level" basiert z. B. auf den Alpträumen von Jim. Hier finden Sie schreckliche Bäume, Monster, sonderbare Leute und Fallen jeglicher Art. Der Fantasy-Level ist mit den Wunschvorstellungen un-



Wenn der Wurm Knochen hätte, könnte er nicht so laufen. Glücklicherweise hat er aber nicht einmal ein Rückgrat ...

seres Helden gespickt, wie seinem Lieblingsberuf als Wild-West-Sheriff. Fröhlichkeit bedeutet für ihn eine große Menge Fast Food. Die Umgebung ist hierbei aus verschiedenen Nahrungsmitteln zusammengestellt. Im Körper-Level erscheint der putzige Regenwurm in der Küche der Götter. Aggression stellt, wie der Name schon sagt, einen gefährli-

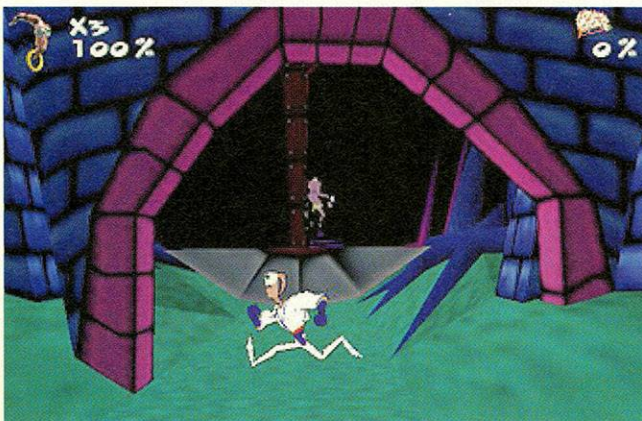


Da das Spiel in Jim's Kopf abläuft, haben die Entwickler absolut freie Bahn bei der Levelgestaltung. Jims Phantasien sorgen für Abwechslung.

chen Ort dar, an dem nur eine gewisse Portion Gewalt hilft.

Das Spiel erscheint auf allen drei aktuellen Konsolen, wobei die N64-Version nach Angaben der Entwickler die beste werden soll. Auf der ECTS konnte man bereits die PC-Version begutachten, deren Eindruck sehr überzeugte.

af



WIR WARTEN AUF LINK

Das Wunschspiel des größten Teils aller N64-Besitzer rückt endlich in greifbare Nähe: Im Dezember wird "Zelda 64" als Modul in Japan erscheinen. Die deutsche Version wird aber noch auf sich warten lassen ... von Alexander

Eineinhalb Monate vor der japanischen Spitzenmesse Shoshinkai gibt Mario-Schöpfer Miyamoto einige weitere Blicke auf Nintendos heiß erwarteten Spitzentitel "Zelda 64" frei. Der Meister persönlich sprach zurückhaltend über den Umfang von Links virtueller 3-D-Welt und seine Möglichkeiten.

Dem japanischem N64-Magazin "Dream" erzählte er: "Es wird einen Bumerang im Spiel geben. Er ist richtig cool. Allerdings kann ihn Link nur als Kind



△ Link in seiner ganzen Polygon-Pracht.

Bei der großen Sichtweite ist verwunderlich, daß kein Nebel zu sehen ist.



darüber auslassen. Gerüchte besagen jedoch, daß die Lebensgeschichte des kleinen spitzohrigen Helden weitergestrickt wird – er wird im Laufe des Spiels erwachsen. Wie die Story exakt aussieht, weiß bis heute niemand. Die zweite Frage, die sich aufzwingt: Wechselt die Perspektive, wenn Link seinen Bumerang wirft oder einen Pfeil abschießt? Miyamoto meint: "Beim Einsatz spezieller Items wechselt die Ansicht automatisch in eine Ich-Perspektive, jedoch kann der Spieler diese Einstellung jederzeit manuell vornehmen".

Immer wenn sich ein Spiel-Nachfolger so großartig ankündigt, müssen auch Schwächen festzustellen sein. Nintendo ließ dazu verlautbaren, daß sie auf jeden Fall versuchen werden, den japanischen Release-Termin im Dezember diesen Jahres zu halten. Sie betonten allerdings auch, daß sie das Spiel erst dann auf den Markt bringen werden, wenn es fertig ist. Hoffentlich ist das bald der Fall. (af)

Schwerter im Nebel: Link und ein grünes Etwas in trauriger Zweisamkeit.



△ Die Landschaft erinnert etwas an die Schokoladen-Berge aus Mario Kart.



verwenden – beim Erwachsenen bin ich mir noch nicht so sicher." Der Bumerang hat wie der Bogen zwei Verwendungszwecke. Sie attackieren mit diesen Gegenständen Feinde oder heben weit entfernte Items auf.

Was hat es mit der Beziehung zwischen Alt und Jung auf sich? Genau weiß es keiner, jedoch sieht es so aus, als ob Link während des Spiels älter wird. Miyamoto wollte sich natürlich nicht



△ Ein Taxi in der Fantasy-Welt: Mit dem Pferd kommt Link schneller voran.



MESSE MÜNCHEN
INTERNATIONAL



IBM

GAME
ZONE!

DIE EINEN SIND ALS
SPIELER GEBOREN,
DIE ANDEREN WERDEN
ES SPÄTESTENS
AUF DER BITS & FUN '97.



bits & fun '97

3. INFO- UND VERKAUFSSHOW FÜR COMPUTER UND CONSUMER ELECTRONICS

MÜNCHEN • M,O,C, • 21.-23.11.1997

LILIENTHALALLEE 40 • TEL.: 089/5107-304 • FAX: 089/5107-429 • TÄGLICH 10.00 – 18.00 UHR • EINTRITT DM 12,-
DIE EINTRITTSKARTE BERECHTIGT ZUR KOSTENLOSEN BENUTZUNG ALLER MVV-VERKEHRSMITTEL FÜR DIE FAHRT ZUM
M,O,C, UND ZURÜCK. KARTEN ERHÄLTICH AN ZAHLREICHEN VORVERKAUFSSTELLEN IM S- UND U-BAHNBEREICH.



Charivari 95,5



GameStar



<http://www.bitsandfun.de>



Nagano Winter Olympics

Schnee und Eis

Bei Sportspielen führt Konami den Medallenspiegel klar an. Selbst schwierige Umsetzungen von eher langweiligen Sportarten wie "International Track and Field" (PlayStation) spielen sich hervorragend, und "ISS 64" ist das bisher beste Fußballspiel. In den bevorstehenden frostigen Zeiten werden die "Nagano Winter Olympics" Sie kaum aufwärmen. von Alex Brante

Eine eher unübliche Mischung erwartet Sie demnächst mit den Nagano Winter Olympics. Rasante Abfahrten mit einem Bob oder auf Skiern sind doch etwas anderes, als eine ruhige "Kugel" beim Curling zu schieben. Die Version, die wir auf der ECTS begutachteten, ließ uns in dem Glauben, daß die Jungs von Diamond Dust mit diesem Produkt Konamis Ruf keine Schande machen werden.

Zu allererst erfreut natürlich die Lizenz, dank derer sich alle echten Akteure der bevorstehenden Winter-Olympiade auf Ihrem Bildschirm tummeln werden. Konami geht sogar noch einen Schritt weiter und reproduziert die Kurse detailgetreu bis in die kleinste Rille. Vergleichen Sie die Strecken der Live-Übertragungen mit dem Geschehen im Spiel, und Sie erkennen den Abfahrtslauf und die Bobbahn sofort wieder. Auch das Eisstadion, in dem Curling und Eisschnelllaufen stattfinden, wird naturgetreu rekonstruiert.



△ Die Bobfahrt sollte für viel Freude sorgen, wenn alle vier Spieler gleichzeitig ins Geschehen eingreifen.

Grafisches Allerlei

Um realitätsgetreue Bewegungsabläufe zu bieten, die schon vorherige Produkte ausgezeichnet hatten, wird natürlich Motion-Capturing eingesetzt. Ein gutes Spiel muß heutzutage zudem einen Multiplayer-Modus bieten, und Diamond Dust verspricht packende

➤ Für den wunderschönen Blick auf die japanische Berglandschaft wird bei der Abfahrt wohl kaum Zeit bleiben.



Vier-Spieler-Kämpfe in allen Disziplinen (es wird sogar von Simultanpartien geredet, obwohl uns die Programmierer nicht verraten wollten, wie dies funktionieren soll - sie wissen es wohl selber noch nicht so ganz).

Etwas Sorge macht der Fakt, daß die winterlichen Sportarten bisher selten gut abgeschnitten haben. Wer sich noch an Nintendos Eigenproduktion "Winter Gold" für das SNES erinnert, weiß dies nur zu gut. Selbst wenn ein gewisser Geschwindigkeitsrausch nicht zu leugnen war, so blieben die unterschiedlichen Disziplinen doch eher langweilig.

Eisige Vorfreude

Die Zweifel schmolzen bei ersten Laufversuchen mit den Nagano Winter Olympics jedoch wie Eis in unseren Gamepad-umklammernden Händen. Während die PlayStation-Version hart definierte Kanten aufweist, führt das manchmal bemängelte Weichzeichnen des Nintendo 64 zu noch höherem grafischen Realismus. Wir warten gespannt auf die PAL-Umsetzung - noch vor den Winterspielen im Februar. af



△ Da freut sich der Skihersteller: Durch dieses Mißgeschick ist sein Name gut auf der Ski-Unterseite zu erkennen



Alle Disziplinen im Überblick

Abfahrtslauf: Die mutigen Abfahrer flitzen mit bis zu 120 km/h den Hang hinunter, wobei Sie keines der herumstehenden Tore verpassen dürfen.

Riesenslalom: Ähnlich der Abfahrt, aber auf einem flacheren Hang mit mehr Toren. Außerdem zählt die Gesamtzeit aus zwei Läufen.

Skispringen: Hier wiederholen Sie die Erfolge von Jens Weißflog auf der 90er und 120er Schanze.

Trickski: So ein bißchen wie Turmspringen, nur daß Sie zuerst über eine Rampe aufwärts fahren, um dann Salti und Helis hinzulegen.

Snowboarding: Eine Kreuzung aus Abfahrt und Kunst-

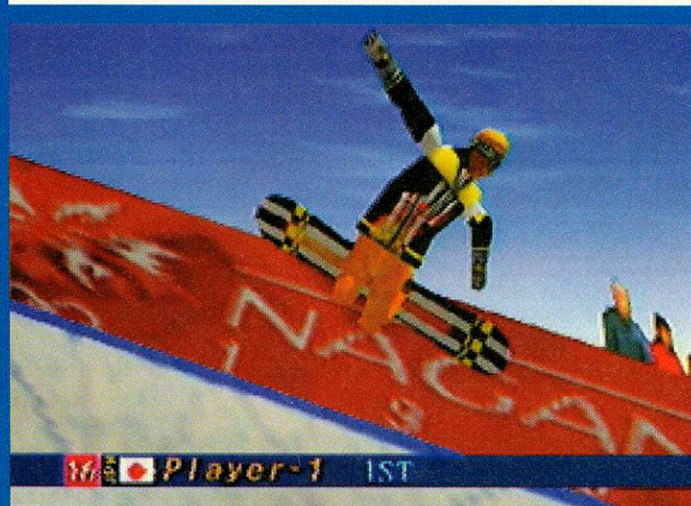
springen auf Snowboards. Halfpipe und Riesenslalom stehen auf dem Programm.

Eisschnelllauf: Lieblingswintersportart der Holländer. Schnallen Sie Ihre Schlittschuhe an und stellen Sie Bestzeiten auf dem 500 oder 5000 Meter langen Ovalkurs auf.

Bobfahren: Auch dies eine Disziplin der Deutschen. Vier Mann in einem Bob, der auf Kufen eine Eisbahn hinab-rast.

Rennrodeln: Stellen Sie sich vor, Sie fahren mit einem handelsüblichen Schlitten die Bobbahn hinunter.

Curling: Eisstockschießen für Profis. Eine sehr ruhige, entspannende Disziplin.



△ Endlich sind auch die spektakulären Snowboard-Sprünge olympisch. Wie beim Bodenturnen jagen Sie keinen Bestzeiten hinterher, sondern heimsen Noten ein.



◁ Allerschönste Reflexionen und Bombenstimmung in der prallgefüllten Eishalle.



△ Viele Kurven und ein halsbrecherisches Tempo erwarten Sie beim Rodeln im Eiskanal.

Alle Akteure wurden mit dem Motion-Capturing-System realitätsgetreu digitalisiert.



Kriegstanz

Schon wieder schickt sich ein Spiel an, "Tekken" vom Thron zu stürzen.

Die uns vorliegende frühe Version von "G.A.S.P." muß aber noch einen Zahn zulegen, um das Genre neu zu definieren. von Alex Brante

Der Name "G.A.S.P." steht für "Generation of Art, Speed and Power" ("die Generation der Kunst, Geschwindigkeit und Kraft") und trug bisher den Arbeitstitel "Battle Dancers". Die gesamte Struktur des 3-D-Prügelspiels erinnert stark an das von der PlayStation bekannte "Tekken". Im Gegensatz zu Konkurrenten wie dem schwertschwingenden "Mace" liegt der Schwerpunkt wieder klar auf dem traditionellen Faustkampf. Dafür erlaubt Ihnen das 700 Moves starke Geschehen die volle Interaktion mit der Umgebung. Alles, was in der Arena nicht niet- und nagelfest ist, erweist sich im Fight als sehr hilfreich. Eine unangenehme Beule auf dem Kopf rührt demnach vielleicht von einem Heizungsrohr her, ein Wurf in harmlos herumlungende Kisten sorgt sicher für verstärkte Rückenschmerzen. Das Potential kleinerer und größerer Wehwehen ist nahezu unerschöpflich.

Wir freuen uns zudem schon auf die Möglichkeit, einen selbstgebaute Kämpfer nicht nur zu spielen, sondern den Buben auch auf dem Controller-Pak abzuspeichern.

▷ Mit der sensiblen Serina ist nicht zu spaßen.



▷ Bauen Sie Ihre Aggressionen lieber auf dem Bildschirm ab, statt sie auf die Straße zu tragen.



▷ Auf dem Menü steht Faustkampf als Hauptspeise, und er ist einer unserer Köche.



▷ Meine Kollegen dachten, im Hintergrund stünde ein alter VW-Bus. Ich behaupte aber, daß es sich um einen Zug handelt.



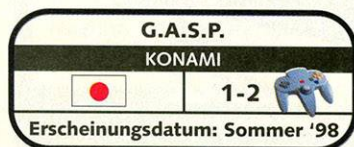
▷ Wie mein Onkel Olaf immer sagt: „Schlag nie nicht eine Frau.“ Yuma wird es bitter bereuen, wenn er diesem Rat nicht folgt.



▷ Noch wirken die Protagonisten etwas unbeholfen, aber es handelt sich auch um Screenshots einer sehr frühen Version.



▷ Der Hintergrund sieht hübsch aus. Wie so ein Background halt auszusehen hat.



Erscheinungsdatum: Sommer '98

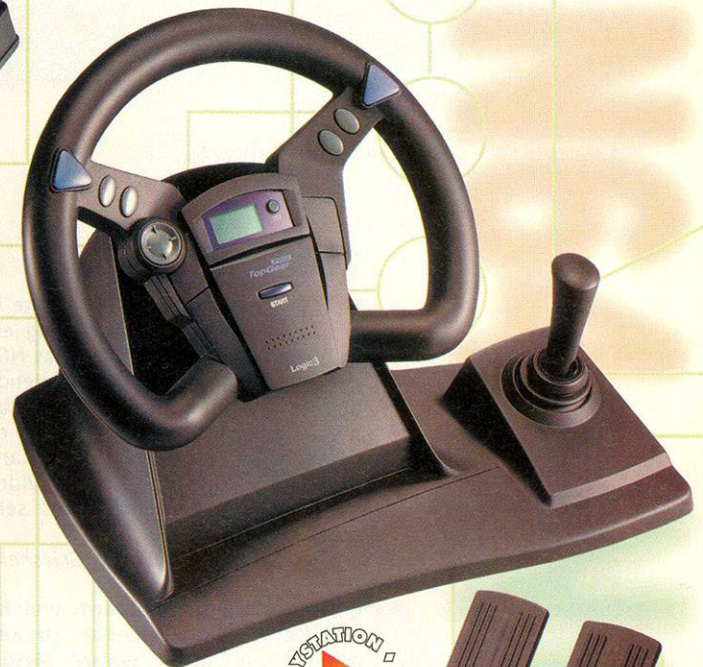
NINTENDO 64

ALLES UNTER KONTROLLE



TOP GEAR LENKRAD UND PEDALE - TRI FORMAT

- 3 in 1 Format, für N64, Playstation und Sega Saturn
- selbstzentrierend
- 9 Feuerknöpfe
- 8 Wege-Daumen-Steuerkreuz
- Memory Card Einschub für N64 (Rumble Pack kompatibel)



TOP GEAR PRO LENKRAD UND PEDALE - TRI FORMAT

- 3 in 1 Format, für N64, Playstation und Sega Saturn
- selbstzentrierend
- 9 Feuerknöpfe
- 8 Wege-Daumen-Steuerkreuz
- Memory Card Einschub für N64 (Rumble Pack kompatibel)
- LCD Display
- Schalthebel
- Gas- und Bremspedale
- programmierbar



N64 TRIDENT PAD

- digital / analog Controller
- 8 Wege-Daumen-Steuerkreuz
- 3D Analog-Stick
- 9 Feuerknöpfe
- Memory Card Einschub (Rumble Pack kompatibel)



N64 MEMORY CARD 256K

- Echter, unkomprimierter Speicherplatz

N64 MEMORY CARD 1MB

- Echter, unkomprimierter Speicherplatz

N64 TRIDENT PAD PRO

- digital / analog Controller
- 8 Wege-Daumen-Steuerkreuz
- 3D Analog-Stick
- 9 Feuerknöpfe
- unabhängig einstellbares Autofeuer
- Zeitlupe
- LED Display
- Memory Card Einschub (Rumble Pack kompatibel)



LESERPOST

beantwortet von Alexander Folkers

Nachbestellen?

Hallo N64 Magazin! Als ich heute in der Stadt war, habe ich zufällig ein Magazin und ein Video über das N64 gesehen. Als treuer Fan von Nintendo holte ich es mir natürlich. Alles in allem ist es sehr gut gelungen. Nur eines würde mich interessieren. Kann man ältere Ausgaben plus Video nachbestellen oder nicht, was sehr schade wäre?

David B., Griesheim

Es ist schon interessant, welche Zufälle Heft und Leser zusammenführen, nicht wahr? Natürlich haben Sie die Möglichkeit, alte Hefte nachzubestellen. Für

diese Aktion wenden Sie sich bitte, ebenso wie bei Anfragen wegen eines Abonnements, an:

**Computer Service Jost
N64 Magazin
Postfach 1123
80452 München
Tel. 089-202 402 50**

Die dunkle Seite der Macht

Die deutsche Version vom Mario Kart 64 hat keine 3,5 verdient. Spielt Ihr die Spiele überhaupt, oder kuckt Ihr euch nur die Balken an? Außerdem, warum habt Ihr bei Eurem ersten Video die US Version von Mario 64 draufgemacht? Das Spiel besitzt doch jeder Trottel. Wenn Ihr Euch nicht entscheiden könnt, für welche Konsole Ihr seid, dann seht Ihr alt aus. PlayStation Werbung in einem N64 Magazin. Oh Gott. Ihr habt soeben zwei Eurer besten Kunden verloren. Wenn noch mal so ein Drama in Eurer Zeitschrift kommt, könnt Ihr sie bald nicht mehr finanzieren. Dafür sorgen wir schon! Außerdem ist ein Video zu machen gar nicht zu schwer denn wir haben schon fünf gemacht!

*Darth Vader und Imperator
Palpatine, Würzburg*

Tja, Ihr bösen Buben – Ihr habt leider keine Chance, da das Gute immer siegt. Schaut Euch an, was ist aus Euch geworden: Erst Herrscher über ein riesiges Imperium, dann verarmter Adel, der sich nur noch über Kleinigkeiten aufregen kann.

Warum hat Mario Kart 64 keine 3,5 verdient? Hätten wir eine noch schlechtere Note vergeben sollen? Ja, die US-Version von Mario Kart 64 hat wirklich jeder. Wir machen ein Magazin für Konsolenspieler, warum sollte dann Werbung für das PlayStation-Magazin nicht mit drin sein? Ein erweiterter Horizont hätte Eure Pleite auf

**DMV / Franzis' Verlag
N64-Magazin
Stichwort "Leserbriefe"
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen
Fax: 089/9 91 15-4 99
E-Mail: 104706.160@compuserve.com**

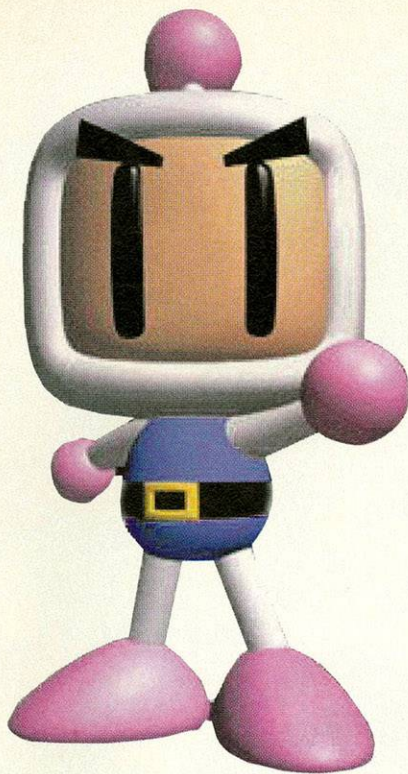
Endor vielleicht verhindert. Über die Finanzierung des Magazins machen wir uns keine Sorgen – Ihr habt ja zum Glück keinen Einfluß mehr auf das galaktische Geschehen. Und die fünf Videos, die Ihr gemacht habt, würde ich wirklich gerne mal im Laden sehen.

*General Folkers, Rebellenbasis
Feldkirchen, Erde.*

Mehr Werbung?

1. Könntet Ihr nicht auf Euer Video Werbeclips von N64-Spielen aufspielen? Zum einen sind diese Clips teilweise genial gemacht (z.B. "Lylatwars"), zum anderen könntet Ihr damit das Video vielleicht noch etwas kostengünstiger produzieren.





2. Bitte bringt nicht so elend lange Testberichte von "reinen" Importspielen wie z.B. in Ausgabe 10+11/97, der Test von "GO!GO! Troublemakers" auf den Seiten 60-65!

3. Könntet Ihr bei Simulationen wie z.B. "F1 Pole Position" eine Note für den Realismus mit in die Bewertungs-Box aufnehmen?

4. Wenn ich mich recht erinnere, wolltet Ihr Tips & Tricks mit auf das Cover-Video bringen. Was ist daraus geworden?

5. Könntet Ihr neue Zusatz-Hardware nicht auch auf dem Video "demonstrieren"?

Ansonsten ein Mega-Lob an die gesamte Redaktion!!!!

Macht weiter so!

Sascha S., Langelsheim

Auf einem unserer Videos hatten wir bereits fertige Clips von Spielen – in der News-Ecke "Castlevania" und "Twisted Edge Snowboarding". Allerdings haben wir jetzt schon zu wenig Platz auf dem Video, da wäre diese Art Werbung (die meist sowieso im Fernsehen läuft) doch fehl am Platze, oder?

Der "elend lange" Testbericht hat sich in diesem Fall ausgezahlt – "Mischief Makers" sollte jetzt bald als PAL-Version erhältlich sein.

Mit der Realismus-Bewertung ist das so eine Sache – von unseren Testern ist noch keiner in einem echten F1-Wagen gefahren. Wie sollten wir dann Vergleiche anstellen?

Die Tips & Tricks auf dem Video sind durchaus nicht vergessen, aber bisher haben wir kein Spiel gefunden, für das es wirklich nötig wäre.

Eine Hardware-Demonstration auf dem Video ist nicht praktikabel – bei Controllern kommt es schließlich darauf an, wie sie in der Hand liegen. Die Idee an sich ist nicht schlecht, aber der Nutzen wäre wahrscheinlich nur gering.

Spielt das eine Rolle?

Liebes N64 – Magazin!

Höchste Zeit, daß ich Euch mein Lob zukommen lasse. Natürlich habe ich das Heft auch schon abonniert, denn die Idee mit dem Video ist spitze.

Jetzt aber zu ein paar heiklen Punkten in Sachen Nintendo:

Da ich auch Eure zweite Zeitschrift "PlayStation Magazin" regelmäßig lese, muß ich hier einmal einen Vergleich ziehen. Es ist nichts Neues, daß für das Nintendo 64 fast keine Spiele erscheinen, während die PS fast überschüttet wird. Ich mag vor allem Rollenspiele und Jump'n-Runs sehr gerne. "Suikoden" von Konami hat mir sehr gut gefallen, und der Gedanke an "FF7" war natürlich ein Anlaß zum Jubel.

Wo bleiben die RPGs fürs N64? Im Dunkeln. Ich denke, daß "Zelda" super spielbar wird, aber die Polygon-Grafik des Spieles stört mich.

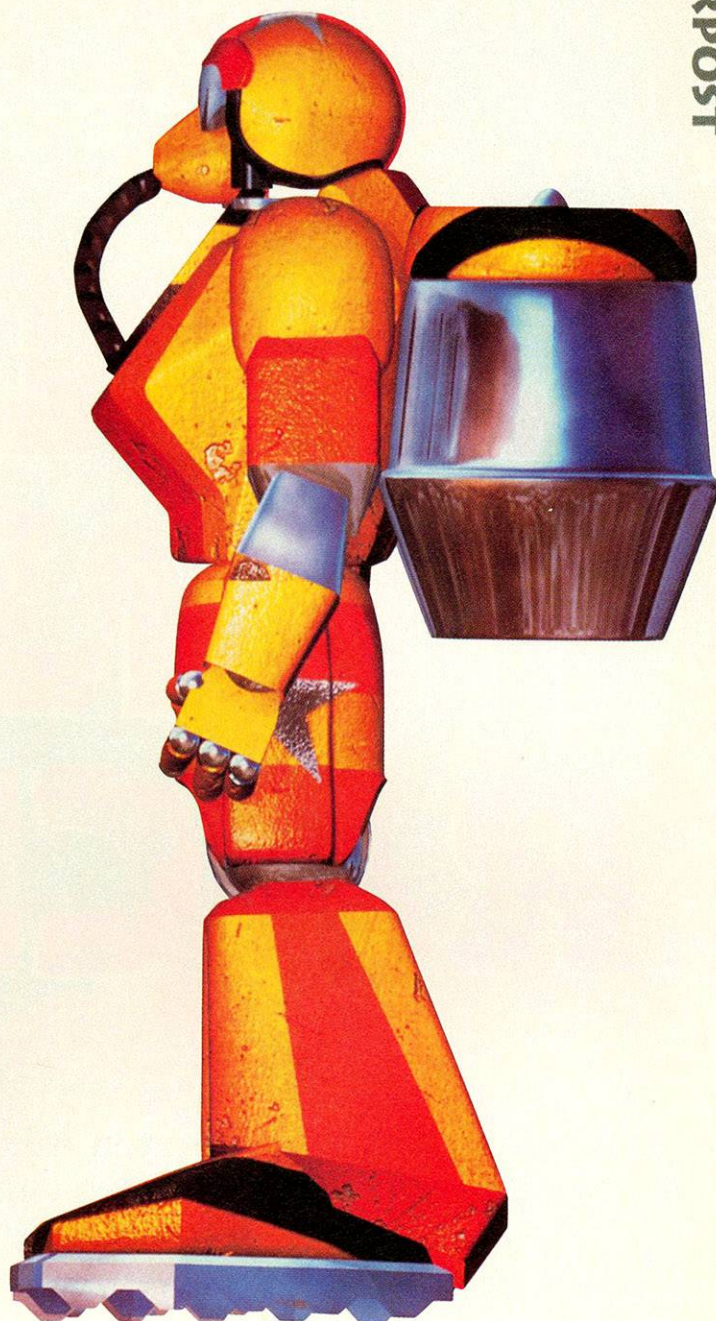
Ich liebe RPGs, die Hand und Fuß haben und gute, bzw. süße, japanische Grafik. Es war schon eine Umstellung an die komische Art von FF7, auch wenn alles so futuristisch wurde. Aber dafür stimmt das Gameplay.

Nichtsdestotrotz wird es wohl einige sehr wenige gute Spiele für das N64 geben, die ich mir kaufen werde, aber die PSX bleibt ungeschlagen. Daran wird Nintendo nichts mehr ändern können!

Euch aber liebe Grüße, und macht weiterhin so tolle Magazine.

Michaela F., Innsbruck

Wer wird denn gleich so schwarz sehen? Ja, die PSX-Spieler haben wirklich eine viel größere Auswahl an Spielen. Aber wie steht's mit der Qualität? Ein Großteil der verfügbaren Spiele für das 32-Bit-System sind doch gerade mal Durchschnitt. Natürlich gibt es auch Highlights, und ich selbst zähle Final Fantasy VII zu meinem absoluten Favoriten. Ich werde es mir diese Weihnachten zu Gemüte führen. Allerdings kommen noch ein paar brillante N64-Spiele auf uns zu: "Yoshi's Story" in Japan noch vor Weihnachten, "Zelda 64" am Ende des Jahres, dann noch "Magic Century Eltale" und "Ultra Donkey Kong Country". Ich mag den Kopffüßler-Stil auch lieber als Polygone, aber mit Zelda könnte sich das ändern. Nicht weinen, abwarten und Tee trinken.



Hotline!

Wir haben uns mit den Kollegen des PlayStation-Magazins zusammengesetzt und einen kostenlosen* Service für Sie ausgehandelt: Ab Anfang Juli bieten wir Ihnen jeden Donnerstag von 14:30 bis 18 Uhr unter der Nummer

0 89/9 91 15-2 07

eine telefonische Hotline für Cheats, Tips und Tricks zu Nintendo 64-Spielen an. Falls die Hotline auf einen anderen Tag verschoben sein sollte, hören Sie einen Ansagetext mit weiteren Informationen.

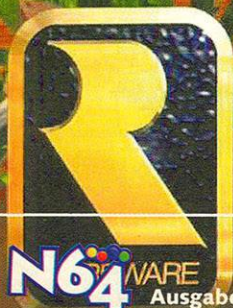
* Es entstehen nur die normalen Telefongebühren.



DIDDY KONG RACING

Nachdem wir Ihnen in der letzten Ausgabe erstmals von der bloßen Existenz dieses Spitzentitels berichteten, präsentieren wir diese Ausgabe pünktlich zum offiziellen Release auch schon unseren Test. **Welch geniale Weihnachtsüberraschung!** von Dirk Sauer

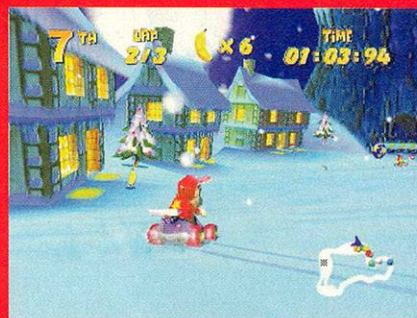
Diddy Kong Racing		
NINTENDO/RARE		
		1-4
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Anfang Dezember
ca. 100 DM		





△ Dumm, daß die Bananen nicht auf der Ideallinie liegen. Erst bei 10 Stück geben Sie nämlich Vollgas.

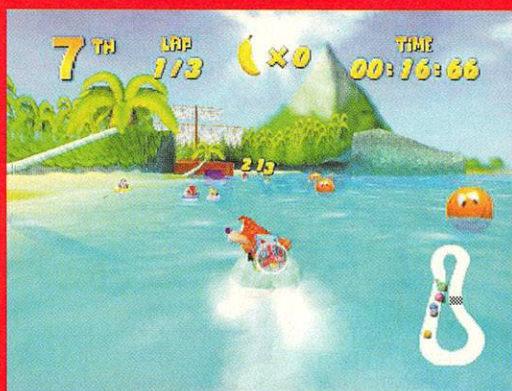
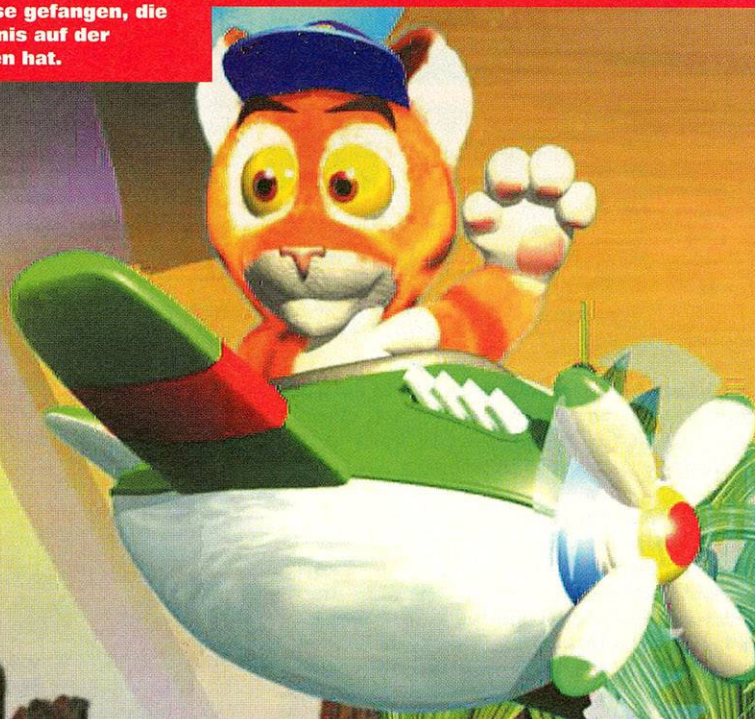
Na, wird Ihnen bei diesem Anblick nicht auch ganz weihnachtlich zumute?



△ Tiptup ist in einer Blase gefangen, die ein Gegner als Hindernis auf der Strecke liegengelassen hat.



△ In die Waserwelt werden Sie erst mit 10 Ballons eingelassen.



Der Wendigste ist Banjo nicht gerade. Als Allroundtalent empfiehlt sich besser Pipsy.



Conker, du fährst falsch herum!!!



Taj überreicht Ihrem Fahrer nach jedem gewonnenen Rennen einen goldenen Ballon.



Oh, ist Schleichwerbung im Weltall tatsächlich erlaubt?

Die Battle-Level im Überblick

Die Programmierer haben pro Welt je einen goldenen Schlüssel in einem bestimmten Level versteckt, der den Weg in den speziellen Battle-Level dieser Welt öffnet. Vier verschiedene Schlüssel müssen

Sie daher erst finden. Im Unterschied zu Mario Kart 64 wird der fündige Spieler bei DKR allerdings mit einem Satz Battle-Level belohnt, in denen Sie vier völlig unterschiedliche Aufgaben zu erfüllen haben.

• Dinoland

Als Fahrzeug ist nur das Flugzeug zugelassen. In der Mitte der hiesigen Arena befindet sich eine Art Lava-Nest mit Eiern darin, die sie an Bord nehmen und zu Ihrem eigenen Brutplatz fliegen sollen. Hier sind die Eier jedoch erst nach einer bestimmten Zeit in Sicherheit. Während Ihr Ei noch blinkt, kann es jederzeit wieder von Ihren Mitspielern "gemopst" werden. Der Spieler, welcher zuerst drei Eier nach Hause gebracht hat, gewinnt.

• Eiswelt

Hier starten alle Fahrer mit acht Bananen. Pro Treffer verlieren sie zwei Exemplare. Wer als letzter übrig bleibt, gewinnt.

• Sherbet Island

Hier besitzen ebenfalls alle Fahrer acht Bananen. Im Unterschied zur Eiswelt wetteifern Sie jetzt allerdings auf Hovercrafts.

• Drachenwald

Wer in seiner Truhe auf dem Rauchberg zuerst zehn Bananen abgelegt hat, gewinnt. Dieser Level birgt besonders viel Spannung, da immer nur zwei Stück auf einmal mit zur Truhe genommen werden können und man demjenigen, dessen Bananenkonto am weitesten aufgefüllt ist, jeweils kurz vor seiner Schatzkiste auflauert.



Warum wurde das DKR-Projekt so lange geheimgehalten?

Die ersten Pressemitteilungen Anfang September lauteten noch dahingehend, daß Rare DKR nicht auf der E3 zeigen wollte, damit andere Programmierer – sa-lopp gesagt – nicht bei ihnen abkupfern. Schlichtweg absurd! Eher wahrscheinlich ist dagegen die These, daß ursprünglich tatsächlich geplant war, Conker's Quest und Banjo-Kazooie als erstes zu veröffentlichen, alleine schon, damit in DKR nicht nur neue Charaktere auftauchen. Irgendwann im Frühjahr dürfte die Entscheidung, DKR vorzuziehen, aber längst gefallen sein. Gründe hierfür waren wohl tatsächlich Komplikationen beim Banjo-Team (erscheint vermutlich erst im März, war aber für Weihnachten angekündigt), sowie das Problem mit Goldeneye (Rares ursprünglich geplantem Weihnachtshit) und den deutschen Behörden. Wäre Rare schon damals an die Öffentlichkeit gegangen, und hätten alle Magazine geschrieben "besser als MarioKart", "die Sensation" etc, hätte Nintendo eventuell ein Problem mit seinem eigenen Racer gehabt, und daher wurde dichtgehalten (Anm. d. Red.: Rare ist seit 1995 teilweise im Besitz von Nintendo).



Wir rekapitulieren: Seit über zwei Jahren werkeln die Genies der englischen Nobelschmiede Rare bereits heimlich an ihrem Mario-Kart-Killer, ohne daß es auch nur irgendeine Indiskretion nach draußen oder ein noch so kleines Leck während dieser Zeit gegeben hätte. Selbst zur E3, der weltgrößten Spielemesse in Atlanta, bei der normalerweise jede noch so lumpige Vorversion eines Spiels stolz der Fachwelt präsentiert wird, gab es nicht mal hinter verschlossenen Türen etwas von dem ultrageheimen N64-Projekt zu sehen. Und das, obwohl DKR zu diesem Zeitpunkt so gut wie fertig, auf alle Fälle wesentlich weiter fortgeschritten als die dort präsentierten Rare-Neuheiten Banjo-Kazooie und Conker's Quest waren. Dann, plötzlich, Ende August, wurde Rares Wunderkatze aus dem Sack gelassen. Die Weltpremiere von Diddy Kong Racing fand auf der IFA in Berlin statt. Zeitgleich lud Nintendo of America ausgesuchte Journalisten in ihr Hauptquartier im Bundesstaat Washington ein, um auf diesem Wege auch die amerikanische Videospielszene teilhaben zu lassen. Selbst bei Nintendo of Europe in Großostheim nahe Frankfurt waren nur eine Handvoll Leute vorher eingeweiht. Sämtliche PR-Mitarbeiter, Spieletester etc. erfuhren auch erst zwei Tage vor Messebeginn, daß es ein Spiel namens Diddy Kong Racing überhaupt gibt. Da uns mittlerweile eine fertige Testversion vorliegt, wollen wir Sie nicht länger mit Geschichten aus der Mache "langweilen" und haben das Modul in den vergangenen Tagen auf Herz und Nieren geprüft.

Es kann losgehen

Nach dem Einschalten Ihrer Lieblingskonsole erwartet Sie wie üblich erst ein Vorspann, der genutzt wird, um Ihnen

die acht tierischen Fahrer vorzustellen. Zur Hintergrund-Story sei nur soviel gesagt, daß Timber, Sohn der mit den Kongs befreundeten Tiger-Familie, ohne sein Verschulden in Schwierigkeiten geraten ist, da ein Bösewicht seine Heimatwelt verzaubert hat. Daraufhin schickte dieser eine Brieftaube samt Nachricht an seinen Freund Diddy Ios, mit der Bitte, ihm aus der Patsche zu helfen. Auf dem Weg zu Timber sammelt der schlaue Kong-Sohnemann dann als Verstärkung die übrigen Charaktere, nämlich Krunch, Pipsy, Tiptup, Banjo, Conker und Bumper ein. Bei Timber angekommen, stellt sich heraus, daß Wizpig, ein kinderhassendes Schwein aus dem Weltall, für den ganzen Schlamassel verantwortlich ist. Mit Ihrer Hilfe müssen die Kinder nun versuchen, Wizpig wieder loszuwerden, indem Sie ihn im Abenteuermodus beim Wettrennen schlagen! Bis dieser Ihnen jedoch das erste Mal von Angesicht zu Angesicht gegenübersteht, ist es noch ein weiter Weg...

Nach der Auswahl des Fahrers werden Sie erstmal im Zentralbereich des eben beschriebenen Märchenlands abgesetzt. Von hier aus zwei-





gen an unterschiedlichen Stellen Türen zu den verschiedenen Welten ab. Um eine Welt betreten zu dürfen, benötigen Sie allerdings mindestens einen goldenen Ballon.

Auf Ballonsuche

Normalerweise sind besagte Ballons immer der Lohn für ein gewonnenes Rennen. Damit Sie aber zu Beginn des Spiels überhaupt irgendeinen Kurs befahren können, haben die Entwickler im Zentralbereich vier Ballons versteckt, die durch bloßes Auffinden in Ihren Besitz übergehen. Der erste Ballon ist recht offensichtlich wenige Meter von Ihrem Startplatz entfernt "versteckt". Dieser genügt bereits für den Anfang. Jetzt nur noch die passende Tür, mit einem Ballonsymbol und der Ziffer "1" drauf ausgespäht, und schon kann's losgehen. Vier Welten à vier

Rennstrecken (=16 Ballons) gilt es in der ersten Spielphase zu knacken. Haben sie dieses Ziel erreicht, wartet am Ende jeder Welt noch ein Boßgegner auf Sie, der in einem Zweikampf-Rennen besiegt werden muß. Im Dinoland treten Sie z.B. gegen einen überlebensgroßen Triceratops an, in Sherbet Island, der Wasserwelt, wird selbiger Part von einer Krake übernommen, in der Eiswelt von einer Robbe, und im Drachenwald ist ein Flugsaurier Ihr Opfer (oder umgekehrt – das werden Ihre Flugkünste entscheiden). Für die besiegten Boß-Gegner erhalten Sie wiederum jeweils einen goldenen Ballon

(16+4=20 Ballons), sowie ein Teil von Wipzigs Amulett. Mit jedem gewonnenen Teil des Amuletts verändert sich die Struktur der monströsen Wipzig-Statue im Zentralbereich. Ist das Amulett vollständig zusammengesetzt, erwacht der steinerne Wipzig plötzlich zum Leben und öffnet sein Maul. Dies ist als versteckte Aufforderung zu verstehen, sich ein Flugzeug zu schnappen und in die Höhle des Löwen, sprich in Wipzigs Maul, vorzudringen.

Dort erwartet Sie das Kinderschinderschwein dann tatsächlich in persona. Bei Sturm und Regen müssen Sie drei Runden lang versuchen, schneller zu fahren, als die Sau rennt. Da Wipzig am Start grundsätzlich eine bessere "Beschleunigung" aufweist als jeder der Ihnen zur Verfügung stehenden Fahrer, müssen Sie ihn an irgendeiner Stelle überholen. In Anbetracht von Schuhgröße und Gewicht des Fieslings

führen Überholmanöver hier leider oft zu einer plättenden Niederlage.

Der Silver-Coin-Modus

Wer annimmt, Diddy Kong Racing nach einem ersten Sieg über Wipzig durchgespielt zu haben, irrt mehr als gewaltig. Jetzt geht die Party erst richtig los, denn nun beginnen die Silver Coin-Rennen.

Sie müssen auf jeder der 16 bislang zugänglichen Rennstrecken acht spezielle Münzen mit N64-Logo einsammeln und dabei immer noch als Erster die Zielgerade überqueren. Kein Unding an sich, nur verhalten sich die Computer-gesteuerten Gegner ab hier zusehends cleverer. Überhaupt ist die gesamte AI (Artificial Intelligence = Künstliche Intelligenz) ausgesprochen gut programmiert. Parallel zu Ihren Fortschritten scheinen auch die anderen Fahrer stetig

Taj, der Geist der Insel

Taj ist ein magischer Elefant, der im Zentralbereich lustwandelt. Nach jedem Rennen können Sie dorthin zurückkehren und ihn ansprechen, indem Sie sich auf den lilafarbenen Kreis mit seinem Gesicht stellen und die Hupe (Z-Button) betätigen. Er erfüllt Ihnen drei Wünsche auf einmal (wenn's sein muß), und zwar:

- Wechseln des Fahrers
- Wechsel des Fahrzeugs (Kart, Flugzeug, Hovercraft)
- Ein Wettrennen gegen ihn selbst starten. Als Kurs dient der gesamte Zentralbereich auf der Hauptinsel.



Der Weltraum mit seinen vier Zusatzstrecken ist den allerbesten Fahrern vorbehalten.



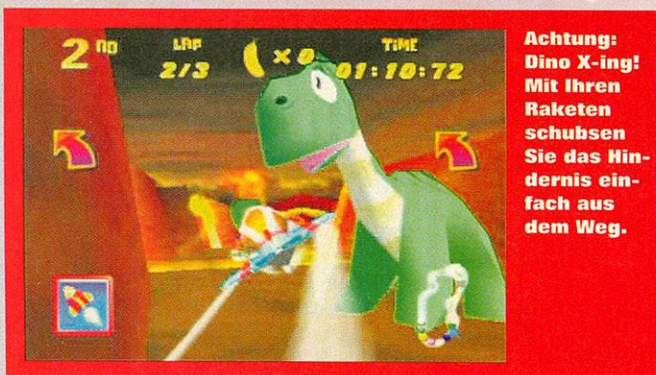
Volltreffer, Diddy! Im Streckenmodus dürfen Sie diesen Kurs auch mit dem Flugzeug "befahren" und dann den oberen Weg nehmen.

Wunderschöne Lichteffekte und ruckelfreies Spielgeschehen sind bei DKR selbstverständlich.



Mario Kart 64 vs. DKR

Die Frage nach einem Vergleich ist durchaus berechtigt, da beide Spiele viel gemein haben. Man darf bei dieser Diskussion jedoch nicht vergessen, daß der Erscheinungstermin von Mario Kart seinerzeit bereits einmal nach hinten verschoben wurde. Nintendo stand unter enormem Druck, den Terminplan beim zweiten Mal einzuhalten und ein überzeugendes Sequel auf den Markt zu bringen, das auch gleichzeitig ein überzeugendes Kaufargument für die N64-Konsole liefern würde. Nachträglich läßt sich feststellen, daß Nintendo einfach viel zu viel Wert auf den Vierpieleraspekt gelegt hatte und der Einspielermodus dadurch etwas an Brillanz eingebüßt hat. Daher wohl auch die Entscheidung, alle Kurse von vornherein zugänglich zu machen und den Spieler dann am Schluß nur mit einem Mirror-Mode abzuspeisen. Die Langzeitmotivation war bei der SNES-Version deutlich höher. Trotz all der mildernden Umstände für Nintendo ist DKR, das "europäische Konkurrenzprodukt", einfach in jeder Hinsicht überlegen.



Achtung: Dino X-ing!
Mit Ihren Raketen schubsen Sie das Hindernis einfach aus dem Weg.



Jedes Mal, wenn Ihnen TT begegnet, sollten Sie sich über Ihren Status informieren (in diesem Fall ist allerdings schon alles erreicht).



In der Felswand versteckt gibt es eine Abkürzung. Beim ersten Mal überholen Sie diesen Gegner so mit Leichtigkeit.



Haben Sie jeden der Gebiete über die vier Welten das erste Mal besiegt, öffnet sich Wizpigs Schandmaul.

dazuzulernen. Nie werden von diesen immer stur dieselben Routen/Ideallinien gewählt, nie ist vorhersehbar, welcher Charakter ein Rennen gewinnt. Verdienen Sie sich dagegen auf allen 16 Strecken erneut je einen Ballon, wie zuvor beschrieben, und besiegen Sie Wizpig auch diesmal, so winkt ein erster Abspann. Der Feind aller Feinde verschwindet dort hin, wo er ursprünglich hergekommen ist, und zwar ins außerirdische Übermorgenland. Wahlweise dürfen Sie übrigens ab jetzt auch in jeder Welt an der "Trophy Challenge" teilnehmen. Diese Spielvariante entspricht quasi dem Grand Prix Modus bei Mario Kart. Nach jedem Rennen erhalten Sie Punkte, abhängig von Ihrer Platzierung. Steht Ihr Fahrer schließlich nach vier Runden auf der Siegertribüne, winkt pro Welt ein Goldpokal.

Das Übermorgenland

Wir waren zwar schon dort, wollen Ihnen aber nicht jetzt schon den Weg dorthin verraten und dem Spiel dadurch jegliche Spannung nehmen (unsere Abteilung Tips und Tricks braucht schließlich auch noch Arbeit). Es sei nur soviel gesagt: Im Weltall existieren noch vier weitere, futuristisch gestaltete Kurse, und selbstverständlich fordert Wizpig Sie auch dort noch einmal heraus. Des weiteren wartet im All ein zweiter Abenteuer-Modus (mit spiegelverkehrten Strecken) darauf, von Ihnen aktiviert zu werden. Wie man die zwei versteckten Fahrer erhält, Drumstick den Hahn und T.T. die Stoppuhr, ist selbst uns dagegen noch ein Rätsel. Sicher ist nur, daß sie irgendwann als neunter und zehnter Fahrer im Auswahlmenü erscheinen. Sie sehen, Diddy Kong Racing ist dermaßen umfangreich, daß wir auch nach dreimaligem Besiegen des Endgegners immer noch nicht am Ende angelangt sind. Vielleicht hängen die zusätzlichen Fahrer ja mit den Time Trials zusammen. Bei jedem Kurs dürfen Sie nämlich außerdem versuchen, persönliche Bestzeiten zu "erfahren" bzw. die von den Programmierern festgelegte Mindest-

Alle Waffen im Überblick

Ballons der gleichen Farbe bergen immer dieselbe Art Extras. Jedemal, wenn Sie Ballons einer Art zweimal oder dreimal hintereinander berühren, ohne zwischendurch "fremdzugehen", rüsten Sie Ihr bestehendes System auf. Der erste rote Ballon verhilft Ihnen z.B. zu einer normalen Rakete, zwei rote Ballons zu einer zielsuchenden Rakete und dreimal hintereinander rot ergibt 10 normale Raketen.

Raketen



Hindernisse



Schutzschilde



Turbos



Magnete



Bestzeit zu unterbieten. In diesem Fall fährt dann ein durchsichtiger Geist-Fahrer, besagter T.T., ebenfalls mit, genauso wie Ihr eigener Fahrer, der als Geist bei jedem zweiten Anlauf einer Strecke in diesem Modus automatisch mit von der Partie ist (Ihre beste Fahrt wird von der Hardware jeweils aufgezeichnet, wie bei Mario Kart). Um die Bestzeiten im Time Trial zu speichern, benötigen Sie übrigens eine Speicherkarte. In welcher Verbindung allerdings T.T. und Drumstick zum Zeitfahrmodus stehen, bleibt unklar. Möglicherweise werden die beiden auch durch einen magischen Code aktiviert. Jedes Mal, nachdem Sie Wizpig besiegt haben, verrät er Ihnen nämlich eine von 25 geheimen Buchstabenkombinationen, die im "Magische Codes"-Menü eingegeben werden und verschiedene Cheats aktivieren.

Wunder der Technik

Es ist geradezu unglaublich, wie Rare mit jedem fertigen Spiel die Grenzen der Hardware neu definiert. Diddy Kong Racing ist ein technisch nahezu perfektes Spiel; außerdem werden unzählige Spielmodi geboten. Jeder Kurs kann im Streckenmodus z.B. auch einzeln ausgewählt und mit bis zu vier Teilnehmern gespielt werden (wobei die Wahl des Gefährts meist auch frei ist) – vorausgesetzt, Sie haben ihn sich im Abenteuermodus bereits verdient, indem Sie dort irgendwann schon einmal Erster geworden sind. Die Battle-Level lassen sich, nachdem Sie alle vier Schlüssel gefunden haben, im Hauptmenü ebenfalls direkt anwählen, etc. etc. Hier ist für jeden etwas dabei, einzig und al-

lein der Schwierigkeitsgrad dürfte dem einen oder anderen vielleicht zu happig erscheinen. DKR ist ohne Frage eines der innovativsten Spiele des Jahrzehnts und gehört unbedingt in jede Spielesammlung. Deutlicher läßt sich eine Kaufempfehlung wohl kaum formulieren. Was, Sie sind immer noch da? Ach, Sie besitzen das Modul bereits? Na, dann ist gut. af

1,5 SPIELIDEE

1,0 GRAFIK

2,0 SOUND

1,0 PRÄSENTATION

1,0 GAMEPLAY

1,5 MOTIVATION

1,0 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Etwas schwer, dafür unglaublich reichhaltig und technisch brillant. Dieses Modul müssen Sie haben.



1,4

SEHR GUT

PCgo! gibt die Antwort!

Mit PCgo! bleiben keine Fragen offen!
Alle Fachbegriffe werden mit Super-Randnotizen sofort erklärt. Verständliche und direkt umsetzbare Anleitungen und Workshops, aktuelle Tests und jede Menge Tips+Tricks helfen Ihnen, Ihren PC optimal einzurichten und einzusetzen. Und das zum supergünstigen Abonnement-Preis:

- ▶ PCgo! ohne CD nur DM 52,80
- ▶ PCgo! mit CD nur DM 103,20



Coupon einfach ausfüllen, unterschreiben und abschicken an PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm oder per Fax an: 0 71 32 / 95 92 44

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Das erste Heft kommt gratis!

■ Ja, ich möchte die nächste Ausgabe von PCgo! wie angekreuzt gratis testen. Will ich die Zeitschrift danach weiterlesen, brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PCgo! dann zum günstigen Jahrespreis von DM 52,80 (ohne CD) bzw. DM 103,20 (mit CD) für jeweils 12 Ausgaben per Post frei Haus. Andernfalls teile ich Ihnen dies innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der Gratis-Ausgabe mit. Ich kann jederzeit kündigen.

☐ Ich möchte PCgo! ohne CD testen

☐ Ich möchte PCgo! mit CD testen

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Gewünschte Zahlungsweise:

☐ Bequem durch Bankeinzug

☐ Gegen Rechnung

BLZ

Kontonummer

Geldinstitut

Datum / 1. Unterschrift

2. Unterschrift

CN681

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Ein Fuhrpark, der sowohl **schnittige Flitzer** als auch **gutmütige Off-Roader** beinhaltet – sieht so die **Zukunft der Rennspiele** aus? Nach dem Test der PAL-Version von MRC sind wir nicht mehr so sicher. von Artur Hoffmann



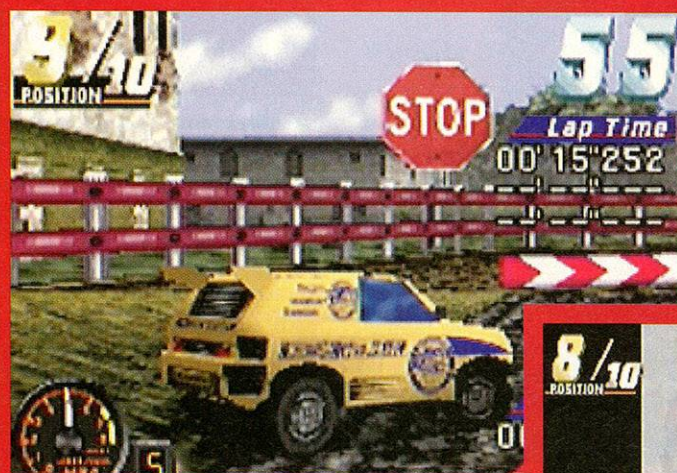
Ein kalter Freitagnachmittag in Feldkirchen: Hey, ist MRC schon da? Nein, die sehnsüchtig erwartete Pal-Umsetzung ist leider noch nicht in der Redaktion eingetroffen. Was machen wir jetzt? Was wohl – in die Stadt fahren und das Spiel selbst kaufen. Nachdem das Modul unter erschwerten Umständen doch noch den Weg in die Testkonsole gefunden hat, war die erste Ernüchterung groß: Was, nur drei Standardkurse? Das ist doch wohl ein bißchen wenig für ein zeitgemäßes Rennspiel. Ok, ok. Mit zunehmendem Erfolg dürfen Sie die drei Pisten auch im Spiegelmodus befahren. Doch dazu später mehr.

Ganz anders sieht es in Sachen Automobile aus. Hier haben Sie die Qual

der Wahl und müssen sich für eines von acht Fahrzeugen aus zwei Klassen entscheiden. Ob Sie lieber hinter dem Steuer eines schnellen Flitzers oder eines gemächlichen, aber um so einfacher zu lenkenden Jeeps sitzen, bleibt Ihnen überlassen. Beide haben ihre unübersehbaren Vor- und Nachteile. Während Sie im schnittigen Sportwagen mit bis zu 250 km/h um die Kurven hetzen und der Allrad-Konkurrenz auf dem Asphalt davonfahren, glänzen die Off-Roader durch hohe Stabilität und ein unschlagbares Verhalten auf Schlamm und Schnee.

Erschwerend kommt noch die Tatsache hinzu, daß Sie jedes Auto nach eigenem Gusto tunen dürfen. Die spei-

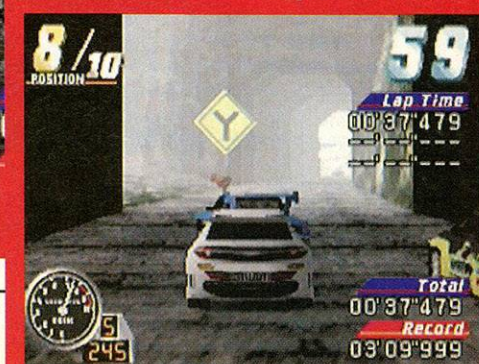
Multi Racing Championship		
OCEAN/IMAGINEER		
		1-2
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Verfügbar ab: sofort
ca. 150 DM		



△ Neunter von zehn ist keine besonders gute Platzierung, aber wir sind ja gerade erst losgefahren.



△ Die netten Heißluftballons scheinen sich in Rennspielen zu etablieren.



△ Die meisten Abzweigungen sind deutlich markiert – die Abkürzung im dritten Kurs natürlich nicht ...

▽ Wie ein Kampf gegen Windmühlen ist der Kampf gegen die Zeit.





△ Am Rand der malerischen Küstenstraße ist eine Gruppe von Wälen zu beobachten.



△ Die Warnschilder stellen kein Hindernis dar – einfach drüberbrettern!

Im Tunnel schalten die Fahrer die Lichter der Wagen automatisch ein. ▷



△ Der eingeblendete Hinweis-pfeil warnt Sie vor einer Haarnadelkurve.

Bleiben Sie hier nicht an den Leitplanken hängen. ▷



△ Wir liegen 16 Sekunden hinter dem besten Fahrer. Und das in der zweiten Runde!



△ Den hohen Sprung kurz vor Ende der Runde sollten Sie unbedingt gerade ansetzen, um nicht zu schleudern.



△ Die Zuschauer sind flache Pappkameraden und nicht "befahrbar".

cherbaren Änderungen drehen sich vor allem um die Reifen, die Übersetzung und die Neigung des Heckspoilers. Auf diese Art und Weise stellen Sie Ihr Fahrzeug optimal auf die Anforderungen der jeweiligen Strecken ein. Im Extremfall legt beispielsweise ein allradgetriebener Sportflitzer (GTV 4) ein besseres Fahrverhalten auf Schnee an den Tag als ein kastenförmiger Jeep (Ocean). Diese Einstellungen machen die Wahl des Fahrzeuges zu einer Gewissensfrage.

Eins, zwei oder drei!

Bevor Sie sich aber zum ersten Mal an den Meisterschaftsmodus machen, sollten Sie die Eigenarten Ihrer bevorzugten Automobile im Trainingsmodus erlernen. Ein positiver Nebeneffekt dieser Übung ist die Tatsache, daß Sie sich gleich die Streckenführung einprägen und sich zudem mit der Steuerung vertraut machen. Gelenkt wird mit dem analogen Stick, zum Schalten drücken Sie die R- bzw. Z-Taste, Gas geben Sie mit dem A-Button, gebremst wird mit B. Die C-Tasten dienen zum Wechsel der Kame-raperspektive. Hier stehen Ihnen drei zur Auswahl, wobei die In-Car-Ansicht inklusive Rückspiegel nur etwas für ausgewiesene Vollblutrennfahrer ist.

Zur Übung gefahrene Rekordzeiten werden Ihnen nicht angerechnet, dazu müssen Sie den Menüpunkt "Zeitfahren" anwählen. Am Ende des Rennens dürfen Sie sich auf Wunsch eine Wiederholung zu Gemüte führen. Ist Ihnen die äußerst akkurate

Steuerung in Fleisch und Blut übergegangen, wird es ernst: Die Meisterschaft steht an.

Die drei Kurse Küste, Berg und Stadt unterscheiden sich neben der effektiven Streckenlänge, der Anzahl der Abkürzungen und der grafischen Darstellung vor allem durch den Anspruch. Während Sie



Die Py-lone stellen eine willkommene Abwechslung im Fahreralltag dar.



△ Straßenwagen fahren hier links, Offroaders rechts.

die erste Piste bereits nach kurzer Einspielfase ohne weitere Probleme gewinnen dürften, stellt schon der zweite Kurs eine echte Herausforderung dar. Hier wird jeder noch so kleine Fahrfehler gnadenlos bestraft. Zum Glück haben die Entwickler eine ganze Reihe mehr oder minder sinnvolle Abkürzungen eingebaut. Der

Erfolg hängt dabei vom gewählten Fahrzeug an. Ein auf Asphaltrennen getrimmter Flitzer hat auf verschneiten Schleichwegen weitaus weniger Erfolg als auf der regulären, befestigten Piste. Hier ist genug Spielraum für alle Tüftler und Strategen. Lediglich der dritte und als schwerster eingestufte Stadtparcours entpuppt sich leider als Eigentor. Haben Sie hier den – zugegebenermaßen sehr gut versteckten – Shortcut entdeckt, steht einem Sieg nichts mehr im Wege.

Diesen sollten Sie auch um jeden Preis erringen, da Ihnen nicht nur eine kurze Siegerehrung zuteil wird, sondern anschließend auch ein neuer Menüpunkt offensteht. Im Rennen dürfen Sie sich mit dem ersten von zwei versteckten Fahrzeugen messen. Besiegen Sie diesen schnellen Boliden auf allen drei Strecken, wartet ein noch härterer Gegner auf Sie. Erst wenn Sie diesen dreimal in die Schranken gewiesen haben, sind auch die spiegelverkehrten Abbilder der Originalstrecken inklusive der beiden Bonusfahrzeuge anwählbar.

Frau Holle

Wie im richtigen Leben ändern sich die Witterungsverhältnisse auch im MRC-Universum mit zunehmender Renndauer. Werden Sie beim Start noch von strahlendem Sonnenschein begrüßt, kann es Ihnen passieren, daß ein Wetterumschwung Nebel oder gar Schnee bringt. Die Sicht wird dementsprechend schlechter, ein Bleifuß führt zu unerwarteten Drehern. Das bleibt allerdings (bis auf den Zeitverlust) ohne größere Folgen, da Kollisionen keine spürbaren Auswirkungen auf das Fahrzeug haben –



△ Die Kurse werden in MRC mit ihren Bestzeiten und in 3-D vorgestellt.

es sei denn, Sie besitzen ein Rumble Pak. Ganz im Gegenteil, teilweise kommt es vor, daß Sie von einem drängelnden Hintermann angeschoßen werden.

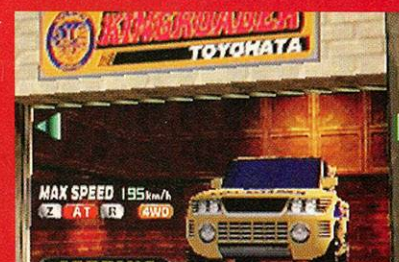
Die Spielgrafik ist trotz der bunten Texturen bei weitem nicht so spektakulär wie erwartet. Zwar sorgen zahlreiche witzige Streckenobjekte wie springende Delphine, Luftballons oder Flugzeuge für Abwechslung – der Rest ist nur leicht überdurchschnittlich. Absoluter grafischer Tiefpunkt sind die unsäglich Cinemascopestreifen, die den oberen und unteren Bildschirmrand verziern. Auch die magere englische Sprachausgabe des unsichtbaren Beifahrers, die sich auf eine Handvoll Befehle wie beispielsweise "Sharp Right" oder "Left Turn" beschränkt, kann nicht überzeugen. Wenigstens die Sounduntermalung und die Spezialeffekte verdienen ein Prädikat. Hier fallen vor allem die hörbaren Unterschiede der einzelnen Motorengeräusche sehr positiv auf. Ein weiteres witziges Detail ist die Sperrung bestimmter Streckenabschnitte, falls Sie keine Lust auf Shortcuts haben, und die Tacho-Anzeige, die je nach Fahrzeug unterschiedlich ausfällt.

Was bleibt, ist das Gefühl, etwas wenig erlebt zu haben. Zwar machen die Rennen auch dann noch Spaß, wenn bereits alles entdeckt ist, was es zu entdecken gab – trotzdem wäre die eine oder andere Bonusstrecke nicht verkehrt gewesen. Nur ausgewiesene Rekordfetischisten werden auch nach mehreren Wochen noch ihre helle Freude daran haben. Alle anderen experimentieren noch eine Weile mit den diversen Einstellungen, bevor das Modul im Schrank verstaubt – es sei denn, sie mobilisieren eine Handvoll Freunde zum gepflegten Multiplayer-Duell. Im direkten Split-Screen-Wettkampf mit einem menschlichen Gegner kommt noch einmal richtig Freude auf. (af)

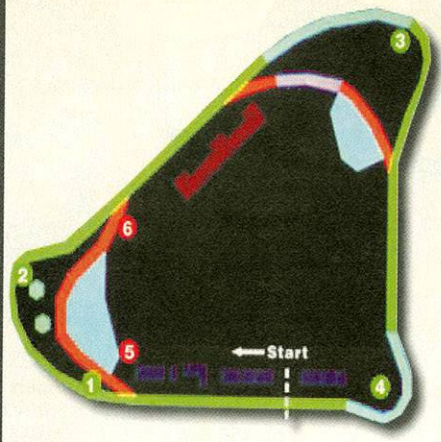


△ Wenn Sie die Einstellungen des Fahrzeugs verändern, wird die Auswirkung auf die Endgeschwindigkeit gleich angezeigt.

Beim Auswählen der Fahrzeuge bleiben anfangs zwei Garagen verschlossen ...



3,0	SPIELIDEE
2,0	GRAFIK
2,0	SOUND
2,5	PRÄSENTATION
2,0	GAMEPLAY
4,0	MOTIVATION
3,0	PREIS/LEISTUNG
GESAMTWERTUNG	
Multi Racing Championship ist nicht spektakulär, begeistert aber durch exzellente Fahreigenschaften.	
2,8	
GUT	



Taktik

Damit Sie nicht allzu lange tüfteln müssen, geben wir Ihnen hier die wichtigsten Hinweise, wie Sie die drei Standardstrecken ohne große Probleme zu gewinnen.

● Küste

1-2 Die erste Rechtskurve (1) durchfahren Sie, ohne den Fuß vom Gaspedal zu nehmen. Etwas heikler sieht es bei (2) aus. Hier fahren Sie ganz links außen auf dem Rasen entlang, bis Sie zu den Pylonen kommen. Weiter mit Vollgas durch den ersten Tunnel.

3-4 Nach dem Tunnel erwartet Sie eine weitere gemeine Rechtskurve (3), die Sie entweder durch einen raschen Druck auf die Bremse oder durch dosiertes Gaswegnehmen meistern. Dann mit Vollgas bis in den beleuchteten Tunnel. Kurz vor der letzten schweren Rechtskurve (4) gehen Sie vom Gas, lassen sich in die Biegung gleiten und steigen kurz vor dem Scheitelpunkt wieder auf das Gaspedal. Die anschließende Linkskurve vor der Zielgeraden nehmen Sie abermals mit Vollgas.

5-6 Diese Abkürzung eignet sich vor allem für Off-Roader. Fahren Sie die Rechtskurve (5) ganz eng an, und halten Sie sich bei (6) rechts, um nicht mit nachfolgenden Fahrzeugen zu kollidieren.

● Berge

1 Egal, wie Sie die erste Linkskurve anfahren – fahren Sie um Himmels Willen auf dem Grünstreifen. Sobald Sie die gelbe Markierung sehen, schlagen Sie das Lenkrad ein. Danach geben Sie Vollgas.

2-3 An dieser Stelle haben selbst Off-Roader ihre Schwierigkeiten. Die erste langgezogene Rechts-Links-Kombination (2) nehmen Sie mit Vollgas und geschicktem Einsatz des Sticks. Weitaus schwieriger wird es bei (3). Hier sollten Sie die Rechtskurve so eng wie möglich anschneiden, um rechts an den Pylonen vorbeizufahren. Haben Sie den richtigen Winkel eingeschlagen, sollten Sie wieder auf dem Asphalt stehen. Die nachfolgende Kurvenkombination ist einfach. Achten Sie im Tunnel aber auf das Reh, das über die Straße läuft.

4 Die ersten beiden der drei Linkskurven fahren Sie mit Vollgas, bei der letzten nehmen Sie kurz das Gas weg. Geübte Fahrer werfen noch einen Blick auf die landschaftlichen Besonderheiten.

5-7 Die folgenden Kurven sind eigentlich einfach, in der Kombination mit dem vereisten Untergrund stellen sie aber selbst hartgesottene Fahrer auf die Probe. Die Taktik lautet hier: weit anfahren und eng nehmen. Bei (5) lenken Sie scharf links und versuchen den nächsten Sprung (6) ganz eng zu nehmen. Passen Sie bei der Brücke vor dem Tunnel (7) gut auf, da der vorgezogene Zaun fast nicht zu sehen ist.

8-9 Sportwagenfahrer biegen gleich nach dem Start in den linken Tunnel (8) ein. Achten Sie aber darauf, daß Sie nach einem gelungenen Start sofort rechts ausweichen, da Sie sonst dem langsam fahrenden Vordermann hinten auffahren. Anschließend Vollgas geben. Selbst die Ausfahrt (9) nehmen Sie mit Spitzengeschwindigkeit.

10-11 Auf der verschneiten Strecke halten Sie sich zunächst links (10), ziehen immer mehr nach rechts und nehmen die folgende Kurve durch einen Druck auf die Bremse. Die drei gelben Markierungen (11) müssen Sie rechts passieren.

12-13 Fahren Sie die Piste mit Vollgas, bis Sie bei (12) die nächste Abkürzung erreichen. Haben Sie die Brücke (13) überquert, halten Sie sich scharf rechts.

14-15 Im Tunnel halten Sie sich an der linken Wand (14) und müssen lediglich darauf achten, daß Sie Ihr Auto beim Sprung über das Wasser geradehalten. Nach der Landung folgt eine scharfe Drehung nach rechts (15).

● Stadt

1-2 Schlagen Sie das Lenkrad bei (1) so stark wie möglich ein, um die Haarnadelkurve zu meistern. Sobald Sie das gelbe "Turn Left"-Schild sehen, gehen Sie vom Gas und meistern die folgende Kurve (2).

3-4 Folgen Sie den roten Plastikhütchen bis (3) und steigen Sie bei (4) hart in die Bremse, da Sie sonst im Nirgendwo landen.

5-7 Das folgende Straßenstück hat es spätestens ab (5) in sich, deswegen lenken Sie zunächst nach links, halten sich bei (6) ganz nah an der Mauer und versuchen anschließend ganz eng um die Pylonen (7) zu fahren.

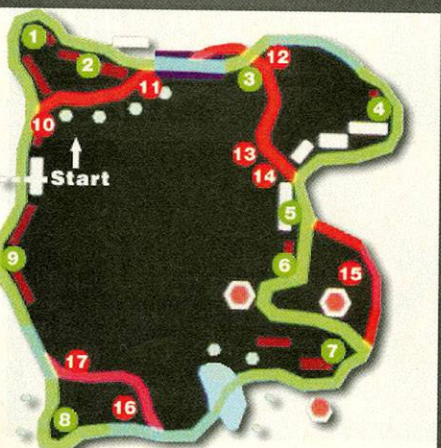
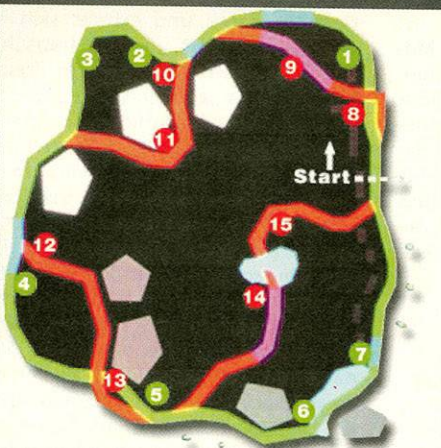
8-9 Achten Sie darauf, daß Ihr Auto vor dem Sprung bei (8) gerade ausgerichtet ist. Sind Sie bei (9) wieder in der Stadt angelangt, sollten Sie ein Übersteuern vermeiden und in den ersten beiden Kurven ein wenig vom Gas gehen.

10-11 Um die erste Rechtskurve zu meistern, müssen Sie bei (10) in die Bremse treten und sich anschließend sofort nach links orientieren. Sobald Sie die nächste scharfe Rechtskurve sehen (11), gehen Sie vom Gas und beschleunigen in dem Moment, indem Sie wieder Asphalt unter den Reifen haben.

12-14 Trotz der gesprochenen Warnung vor einem "Sharp Right Turn" (12) nehmen Sie die Kurve etwas flotter. Anschließend fahren Sie an der linken Seite (13) und rasen dann parallel zu der rot-weißen Fahrbahnbegrenzung weiter (14).

15 Diese Kurvenkombination (15) dürfte keine großen Probleme bereiten.

16-17 Der wichtigste Shortcut! Fahren Sie bei (16) durch den Baum hindurch und folgen Sie der rutschigen Strecke. Am Ende dieses Streckenabschnittes erwartet Sie eine 90-Grad-Rechtskurve (17), die Sie problemlos nehmen. Nun haben Sie es fast geschafft.



TOP GEAR RALLY

Top Gear Rally		
MIDWAY/BOSS GAME STUDIOS		
		1-2
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Import erhältlich
D: Dez		
ca. 150 DM		

Sobald Sie Top Gear Rally in den Modulschacht gleiten lassen, schaltet das N64 in den höchsten Gang:
Das rasante Offroad-Vergnügen aus den Boss Game Studios schraubt die Meßlatte für 64-Bit-Rallye-Racer ganz weit nach oben. von Michael Schmithäuser

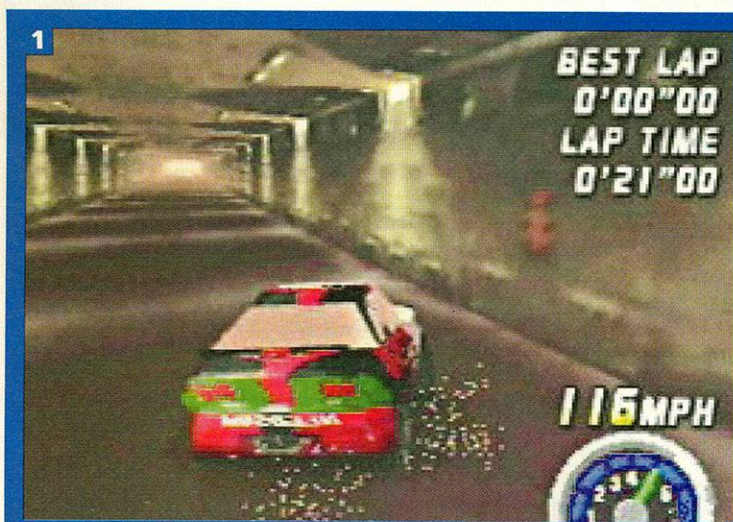
Die monatelange Modul-Dürre wird rechtzeitig zur Weihnachtszeit mit einem Paukenschlag beendet: Die Hersteller blasen zum Generalangriff und bombardieren die Rennspiel-Freaks mit zahllosen 64-Bit-Racern.

Nicht weniger als vier brandneue Module für Gasfuß-Fetischisten haben diesen Monat ihren Weg in die N64-Redaktion gefunden. Eines der unbestrittenen Highlights der Cartridge-Schwemme ist "Top Gear Rally", das im Auftrag von Midway von den Boss Game Studios in den Vereinigten Staaten entwickelt wurde.

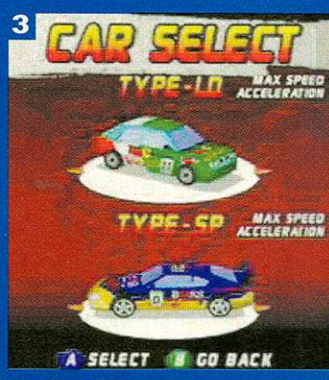
Liebe auf den zweiten Blick

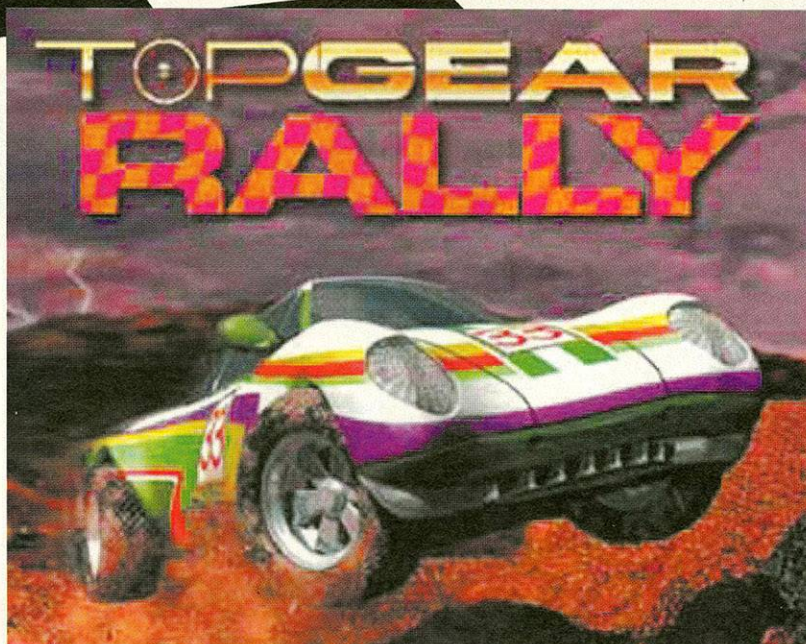
Top Gear Rally ist eines von jenen Spielen, die

ihre wahren Qualitäten erst bei näherem Hinsehen offenbaren. Nach der langen Auswahlprozedur in schön gestalteten Menüs, die mit nett animierten Icons versehen sind, findet man sich hinter dem Lenkrad eines wuchtigen Rallye-Boliden wieder. Frohgemut drückt man die Beschleunigungstaste bis aufs Bodenblech (Verzeihung, bis auf die Joypad-Unterseite) durch und erfreut sich am gelungenen Start und der hübschen Grafik. Doch die ungetrübte Freude hält nur bis zur ersten Kurve an. Denn wer die Biegung locker mit einer sanften Stick-Bewegung nehmen will, wirbelt unversehens wild um die eigene Achse herum. Nun gut, typischer Anfängerfehler, weiter geht's. Zweite Kurve – das selbe Spiel. Die Stickbewegung bringt das Auto zum Übersteuern, wodurch es sich zur Kurveninnenseite neigt und krachend gegen die Begrenzung donnert. Verdammst nochmal, das kann doch nicht so schwer sein! Dritter Versuch – Dre-



[1] Wenn Sie mit Vollgas in die Kurve sliden, hält es keinen Kieselstein an seinem angestammten Platz. [2] Einer der vielen Tunnel in Top Gear Rally. [3] Die Fahrzeugauswahl in den hübsch gestalteten und animierten Menüs ist zweckmäßig. Die Abkürzungen beziehen sich auf reale Automarken. [4] Ob Ihnen der Leuchtturm wohl den Weg zur nächsten Abkürzung weist? Drei Shortcuts warten in jedem Level darauf, von Ihnen entdeckt zu werden. [5] Eine "Dreckschleuder" im gespiegelten Bonus-Mode. Man beachte die Fahrzeug-Oberfläche ...





her. Viertes Versuch – Auto quergestellt. Fünftes Versuch – glatter Über-schlag. Und so weiter, und so fort.

Bis man das realistische Fahrverhalten der perfekt simulierten Fahrzeuge im Griff hat, vergehen einige Testrunden. Doch plötzlich macht es "Klick" im Kopf, und man übersteht die erste Runde ohne gravierende Fehler. Spätestens jetzt steigt die Motivationskurve – es geht doch nichts über das tolle Gefühl, eine höchst schwierige Sache perfekt zu beherrschen.

Opulente Optik

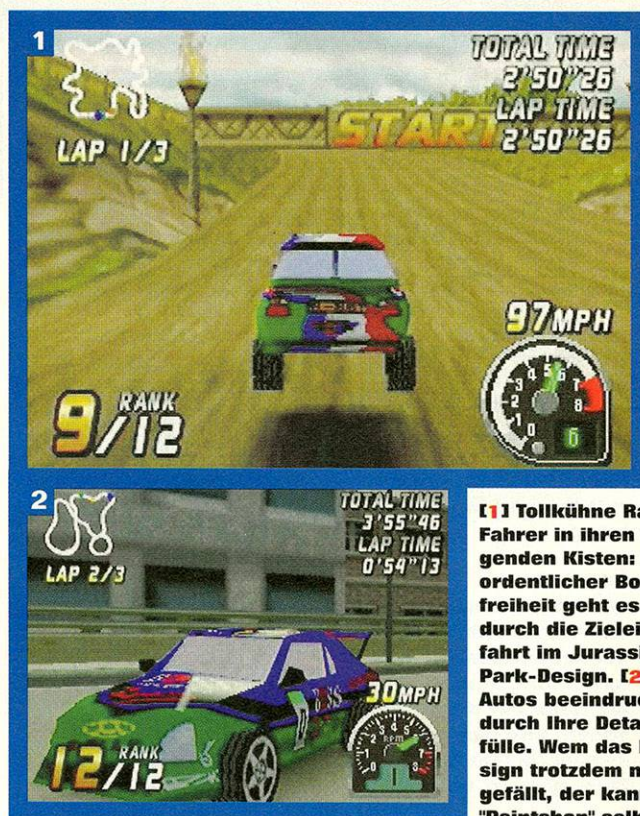
Jetzt, nachdem man sich nicht mehr so sehr auf die Steuerung konzentrieren muß, kann man die Grafik von Top Gear Rally in Ruhe begutachten. Der erste Level – eine Ausflugsfahrt an der Küste entlang – überzeugt zwar durch fließende 3-D-Grafik. Doch was an Texturen, Umgebungsdetails und Gebäuden geboten wird, reißt einen nicht gerade vom Hocker. Die Berge, Wasserflächen und Straßenbeläge ergeben einen ineinander überfließenden, bräunlich-grauen Brei, der an den überragenden Grafikfähigkeiten der Nintendo-Konsole zweifeln läßt. Doch mit der Grafik verhält es sich ähnlich wie mit der Steuerung – geduldiges Ausharren wird reich belohnt. Denn schon ab dem zweiten Kurs, einer Hetzfahrt durch dichten Dschungel, läßt das N64 seine Grafikmuskeln spielen. Zahllose Details verwöhnen das Auge: Bäume und Sträucher am Straßenrand, rauschende Wasserfälle im Hintergrund und reflektierende Sturzbäche, die über die steinigsten Trampelpfade führen. Doch die Optik ist noch steigerungsfähig: Im nachfolgenden Wüstenlevel rasen Sie durch eine kleine Stadt mit fein gezeichneten Gebäuden, die in einem Affentempo an Ihrer Windschutzscheibe vorbeifliegen. Weiter geht's durch eine beein-

druckende Gebirgslandschaft, die Ihr Fahrkönnen aufs Äußerste fordert. Wer alle Terrains im Meisterschaftsmodus als Sieger durchquert, darf sich zur Belohnung in einem stillgelegten Bergwerk vergnügen. Überall wird der gestreßte Rallyfahrer von netten, kleinen Details abgelenkt – Leuchttürme, Werbetafeln, Vogelschwärme und Heißluftballone, um nur einige davon zu nennen.

Neben der tollen Hintergrundgrafik ist auch die Darstellung der Fahrzeuge ein echter Augenschmaus. Die Fahrwerksbewegungen wurden perfekt umgesetzt: Die Karosserie wackelt hin- und her, während die Reifen bei jeder Bodenwelle tief in die Radkästen gedrückt werden. Auf der Karosserie finden Licht- und Schattenspiele statt, in der Heckscheibe spiegelt sich das Firmament. Sobald ein Fahrzeug ins Rutschen gerät, zieht es einen Schweiß aus Dreck und Kieselsteinen hinter sich her. Drei Ansichten stehen Ihnen zur Verfügung: Zwei Cockpit-Perspektiven (eine davon mit Rückspiegel) und eine klassische Verfolgerkamera.

Fahren wie die Profis

Nachdem Sie sich im "Practice"-Modus mit dem Fahrverhalten der Flitzer angefreundet haben, treten Sie im "Time Attack Modus" gegen sich selbst an. Nachdem Sie eine Runde absolviert haben, startet der "Geist" Ihres Fahrzeugs zum knallharten Duell. Dabei handelt es sich um eine Aufzeichnung der letzten Runde, mit all Ihren Großtaten und Patzern. Diese "Geister" können auf einer Memory-Card abgespeichert und an Freunde weitergegeben werden. Da Sie mittlerweile alle Streckendetails im Kopf haben, dürfen Sie sich an den "Arcade Mode" wagen. Hier treten Sie gegen einen Computergegner oder



[1] Tollkühne Rally-Fahrer in ihren fliegenden Kisten: Mit ordentlicher Bodentreue geht es durch die Zieleinfahrt im Jurassic-Park-Design. **[2]** Die Autos beeindrucken durch ihre Detailfülle. Wem das Design trotzdem nicht gefällt, der kann im "Paintshop" selbst Hand anlegen.

im Splitscreen-Verfahren gegen einen menschlichen Kontrahenten an. Der obligatorische Countdown mit kleinen Zeitboni an den Kontrollpunkten sorgt für zusätzliche Hektik.

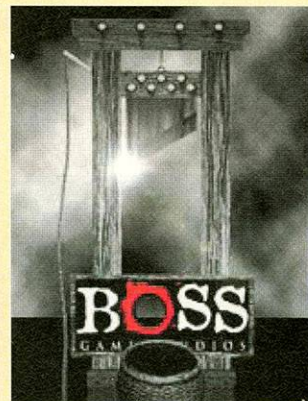
Die Krönung des Rennfahrerlebens stellt jedoch der "Championship

Boss Game Studios



Bislang hat man recht wenig von der Company mit dem makabren Guillotinen-Firmenlogo gehört. Das dürfte sich bald ändern, denn nach

dem überragenden Top Gear Rally plant die im US-amerikanischen Redmond angesiedelte Software-schmiede den nächsten potentiellen Hit: Das Snowboarder-Spektakel "Twisted Edge". Die Boss Game Studios entspringen einem Unternehmen, das sich in der Filmbranche einen Namen gemacht hat: Den Boss Film Studios. Diese zeichneten für die Special Effects in Hollywood-Streifen wie "Stirb langsam", "Ghostbusters" oder "Air Force One" verantwortlich (Hoppla – wer hat nicht herzlich über die Wasserlandung am Ende des Films geschmunzelt?). Die Führungsscrew der Boss Game Studios rekrutiert sich aus Branchengrößen, die zuvor bei Unternehmen wie Sega Europa, Virgin Interactive, Westwood Studios, Disney Interactive, Origin und Ocean beschäftigt waren.



Sauwetter

Die unterschiedlichen Wetterbedingungen sind eine zusätzliche Herausforderung für Ihr fahrerisches Können.

Sonnig

Trockene Fahrbahn, gute Sicht und Sonnenschein – was will man mehr?



Regen

Bei diesem Wetter wagt sich nicht mal ein Hund auf die Straße – dichter Nebel sorgt für null Sicht, und die schweren Regentropfen sorgen für einen überfluteten und damit extrem rutschigen Straßenbelag.



Schnee

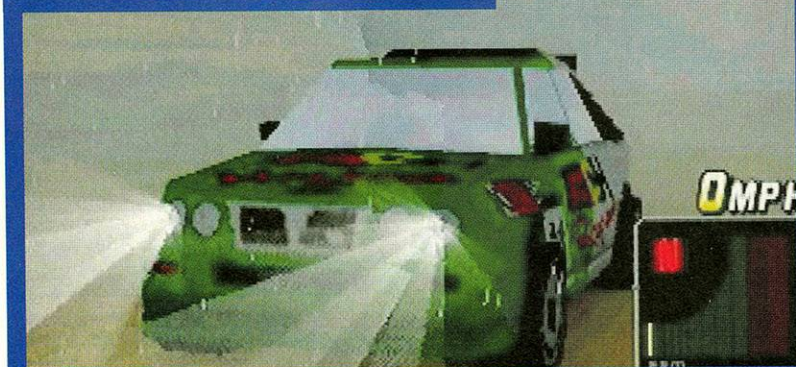
Die schlimmste aller Wetter-Katastrophen – dicke Schneeflocken wabern übers Bild, man kann kaum die Hand vor den Augen sehen, und das Auto muß vorsichtig wie auf rohen Eiern gelenkt werden.



Mode" dar. Hier geht es um die internationale Meisterschaft, die über mehrere Saisons hinweg ausgefochten wird. Im Frühjahr düsen Sie meist bei sonnigem Wetter durch die Prärie, im Herbst ziehen Nebel- und Regentfronten auf, während Sie sich im Winter auf schneeglatter Straße üben dürfen. Jedes einzelne Rennen ist

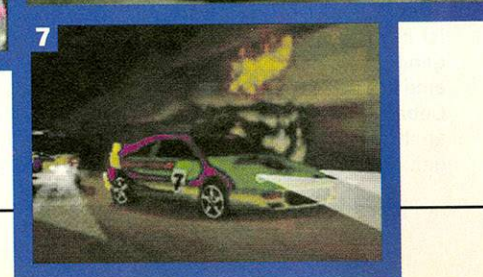
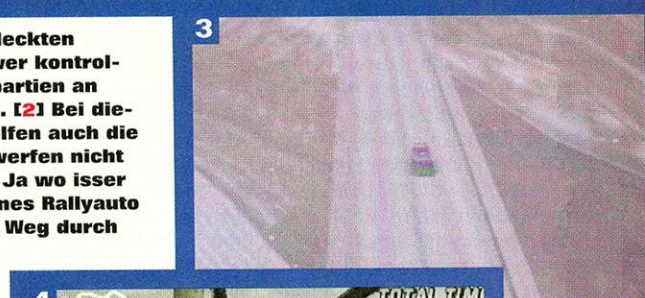
Top Gear Rally ist ein absolutes Muß für alle Rennspielfreunde, die den optimalen Mix aus Realismus und Spielspaß suchen

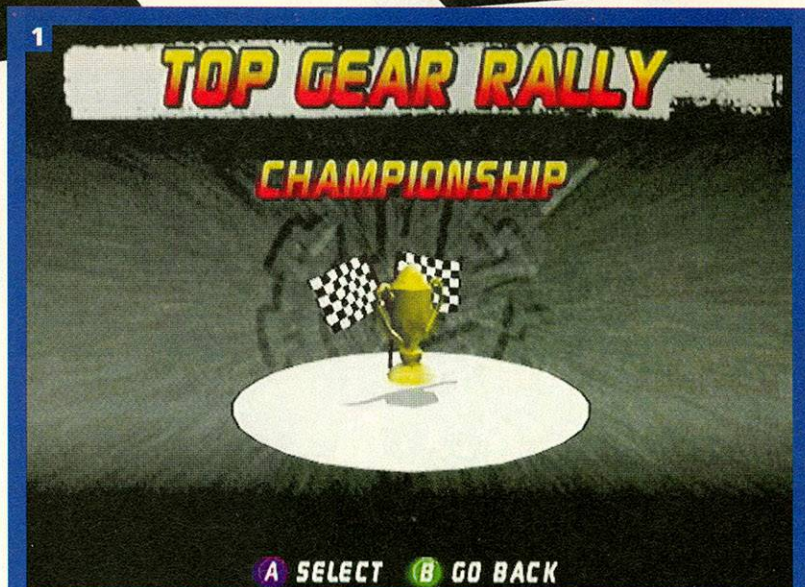
eine spannende Aufholjagd – Sie beginnen als Schlußlicht auf Position 20 und müssen sich auf einen der vorderen Punkteplätze vorarbeiten. Anfangs fällt das noch ziemlich leicht, doch je weiter die Saison voranschreitet, desto härter sind die 19 Computergegner zu knacken. Nur, wenn Sie ein vorgegebenes Punktelimit überschreiten, dürfen Sie die nächste Saison in Angriff nehmen – natürlich mit stark verbesserten



[1] Auf schneebedeckten Straßen sind schwer kontrollierbare Schlitterpartien an der Tagesordnung. [2] Bei diesem Sauwetter helfen auch die stärksten Scheinwerfer nicht mehr weiter... [3] Ja wo isser denn? Ein verlorenes Rallyauto bahnt sich seinen Weg durch die dichte Nebelwand. [4] Nette Streckendetails wie diese

Brücke verwöhnen Ihre Augen. [5] Mit dem Zweispielmodus haben sich die Entwickler nicht gerade mit Ruhm bekleckert. [6] Wer fährt denn so spät durch Nacht und Wind? [7] Nächtliches Überholmanöver.





1 Der spannende Championship-Mode ist das tragende Element von Top Gear Rally. **2** Die Lichter der Kleinstadt: Nachtfahrten haben ihren ganz besonderen Reiz.

Autos. Insgesamt warten neun höchst unterschiedlich ausgestattete Boliden in der Top-Gear-Garage – die witzigen Bonus-Cars nicht mitgerechnet. Letztere werden verfügbar, wenn Sie eine Saison in allen Schwierigkeitsstufen erfolgreich abschließen. Dann dürfen Sie sich in einen überdimensionalen Footballhelm, einen Milchwagen oder einen rollenden Eiswürfel (!) schwingen. Da eine offizielle Rallye-Lizenz fehlt, fehlen die genauen Bezeichnungen der Boliden. Anhand des Aussehens und der Abkürzungen im Namen ist es allerdings kein Kunststück, das reale Gegenstück der Bildschirmflitzer zu ermitteln – bei "Type CE" handelt es sich um einen Toyota Celica, bei "M3" um einen BMW M3 und bei "PS" um einen schnittigen Porsche.

Zur weiteren Motivationssteigerung tragen die Bonuskurse bei – neben den obligatorischen gespiegelten Strecken (mit gespiegelten Fahrzeugen!) sorgt vor allen Dingen der komplett neue Bergwerkkurs dafür, daß Sie sich kräftig ins Zeug legen.

Unterm Strich dürften auch ausgewachsene Rennspielprofis an den fünf Kursen, vier Saisons, Tag- und Nacht-Varianten sowie den gespiegelten Strecken ganz schön lang zu knabbern haben.

Freude am Fahren

Die wenigen negativen Punkte trüben die Freude am Fahren kaum. Zunächst einmal wäre da die Tatsache, daß sich ein Rendezvous mit der Leitplanke kaum auf die Geschwindigkeit aus-



wirkt – besonders im Seaside-Level fahren Sie, an der Leitplanke entlang schrammend, Bestzeiten heraus. Ein ordentlicher Slide bremst das Fahrzeug dagegen auf gut die Hälfte seiner Höchstgeschwindigkeit herunter. Das zweite Manko sind die seltsamen Soundeffekte. Während die Hintergrundmusik richtig gut klingt und auf die jeweilige Umgebung perfekt abgestimmt ist, sind die Geräusche immer für einen Lacher gut. Wenn beispielsweise zwei Autos aneinander geraten, fühlt man sich unwillkürlich an ein Billardspiel erinnert: Das hohle "Tack" klingt wie das Aufeinanderprallen zweier Kugeln.

Dritter und letzter Kritikpunkt ist der Multiplayer-Modus, der Geschwindigkeitseinbußen durch übermäßigen Nebelwerfer-Einsatz zu kompensieren versucht. Außerdem beschränkt sich der geteilte Bildschirm auf zwei Spieler – Duell zu Viert sind nicht möglich.

Doch wie gesagt – diese kleinen Wermutstropfen trüben den Spielspaß nur minimal. Vergessen sind die unrealistischen Geräusche, wenn Sie aus Versehen an einer Steilwand hochgefahren sind und panisch versuchen, das sich aufschaukelnde Fahrzeug vor dem Überschlag zu bewahren. Verziehen ist der mittelmäßige Multiplayer-Modus, wenn Sie zehn Meter vor der Ziellinie den letzten Computergegner überholen und jubelnd den ersten Platz erzielen.

Besuch in der Lackiererei

Eine fast schon geniale Idee ist die eingebaute "Lackiererei": Im "Paintshop" gestalten Sie die Karosserie Ihres Wagens nach eigenem Gusto. Neben der freien Farbwahl (unterschiedlich für jede Wagenpartie), lassen sich sogar Schriftzüge und selbstgemalte Pixel-Kunstwerke auf der Motorhaube oder den Türen verewigen.



Vergeben ist die Sache mit der Leitplanke, wenn die farbenfrohen und nahezu fehlerfreien Polygon-Landschaften ebenso weich wie schnell an Ihnen vorbeiziehen.

Bei der Hetzfahrt durch den dichten Dschungel läßt das N64 seine Grafikmuskeln spielen

Top Gear Rally ist ein absolutes Muß für alle Rennspielfreunde, die den optimalen Mix aus Realismus und Spielspaß suchen. Unser Tip: Anschnallen und mit Vollgas zum nächsten Händler! af

2,0 SPIELIDEE

2,0 GRAFIK

3,0 SOUND

2,0 PRÄSENTATION

2,0 GAMEPLAY

1,5 MOTIVATION

2,0 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Hervorragende Rally-Simulation, die mit realistischem Fahrverhalten, hohem Abwechslungsreichtum und überragender 3-D-Grafik glänzt.

2,0
GUT

Lylatwars		
NINTENDO		
		1-4
Speicher auf Memory Card	Speicher auf Modul	bereits erhältlich
ca. 150 DM		



Vor langer, langer Zeit brachte ein spezieller
Chip echte 3-D-Grafik auf das SNES. Dank des FX
getauften Bausteins wurde **"Starfox"** damals
ein echter **Action-Renner**, der neben neuartiger
Grafik auch jede **Menge Spielspaß** mitbrachte.
Die deutsche 64-Bit-Variante **"Lylatwars"** tritt
also ein schweres Erbe an ... von Alexander Folkers

Der ewige Kampf zwischen Gut und Böse ist allgemein ein beliebter Einstieg in die Story eines Videospieles. Shigeru Miyamoto, der hinlänglich bekannte Vater von Mario und guter Geist hinter den Kulissen bei Nintendo, konnte sich diesem Konzept auch noch nie verschließen. Damit ist also auch die Rahmenhandlung von "Lylatwars" grob festgelegt. Das friedliche Sternsystem Lylat wird nach jahrelanger Ruhe von den Armeen des finsternen Andross heimgesucht. Dieser ehemals brillante Wissenschaftler wurde wahnsinnig, als durch den dauerhaften Frieden seine Arbeit an modernen Waffensystemen nicht mehr gefragt war.

Eines Tages wandte er sich endgültig gegen seine früheren Auftrag-

geber und griff die Hauptstadt des Planeten Corneria an. General Pepper, der Oberbefehlshaber der cornerischen Streitkräfte, bannte die Gefahr in letzter Sekunde. Als der Geheimdienst fünf Jahre später feststellt, daß Andross auf seinem Exilplaneten Venom eine Armee aufzubauen scheint, werden drei Kämpfer zur Aufklärung ausgesandt. Ein Mitglied des Trios stellt sich als Verräter heraus und verschuldet den Tod von James McCloud. Nur Peppy Hare entkommt dem Desaster und berichtet Fox McCloud und seinen Kumpanen von der Katastrophe. Diese springen sofort in ihre Kampfschiffe und bereiten sich darauf vor, den Bösewicht aufzuhalten.

Action!

An dieser Stelle übernehmen Sie die Kontrolle über Fox und sein Raumschiff. Mit dem Joypad als Waffe ballern Sie unzählige Raumschiffe, Roboter, Minen, Raketen und andere Einrichtungen des Gegners aus dem Himmel. Dabei werden Spielablauf und Steuerung der bekannten japanischen bzw. amerikanischen Versionen von "Starfox 64" beibehalten. Nach einer kurzen Erklärung von General Pepper, welchen Grund der jeweilige Kampfeinsatz hat, werden Sie mit einer fast filmreifen Sequenz auf den Kampf eingestimmt. Danach sitzen Sie im Cockpit oder sehen Ihr Schiff von außen und visieren die Gegner mit Hilfe einer praktischen 3-D-Zieleinrichtung an.

Ein Druck auf den A-Button feuert den Laser ab; wenn Sie den Knopf festhalten, laden Sie das Geschütz für einen Super-Schuß auf, der einen anvisierten Gegner verfolgt. Button B dient zum Abfeuern einer Bombe aus dem begrenzten Arsenal, das Sie durch im Level verteilte Extra-Bomben auffrischen dürfen. Die beiden Knöpfe Z und R versetzen das Schiff in extreme Schräglage für eng geflogene Kurven und erlauben schützende Ausweichmanöver. Die gelben C-Buttons wechseln die Perspektive,

LYLATWARS



beantworten Funksignale und ermöglichen den Einsatz von Bremse und Nachbrenner. Außerdem haben Sie noch Loops und Faßrollen in petto. Diese brauchen Sie besonders in den Mehrspieler-Modi, in denen Sie maximal zu viert gleichzeitig aufeinander losgehen.

Ferne Welten
Nach einem Flug über die Hauptstadt des Planeten Corneria fliegen Sie – je nachdem, welchen der beiden Endgegner Sie zerstört haben – zur nächsten Mission weiter. Im Laufe des Spiels werden Ihnen insgesamt 15 Schlachten präsentiert. Dabei fliegen Sie niemals alle in Folge – in einigen Spielstufen müssen Sie bestimmte geheime Missionsziele erreichen, um zu den Welten der schweren Routen zu gelangen. Allen Wegen gemeinsam sind aber Anfang und Ende: Sie starten immer in Corneria und beenden das Spiel auf jeden Fall in Venom – falls Sie so weit kommen. Sollten Sie des öfteren mitten im Spiel scheitern, schaffen Sie sich am besten ein Joypad mit Dauerfeuer-Op-

tion an. Auch wenn Sie hierbei keine Zielschüsse mehr ausführen können, erledigen die schnellen Feuerstöße jeden Gegner problemlos. Dabei ist nur noch etwa eine halbe bis dreiviertel Stunde nötig, um auf der einfachsten Route zum Ziel zu gelangen. Wenn Sie diesem Tip folgen, haben Sie aber nur einen Bruchteil dessen gesehen, was in Lylat Wars tatsächlich geboten wird. Unmengen versteckter Gegenstände, Bonuslevel und sogar ein ganzer Schwierigkeitsgrad erschließen sich nur den besten Piloten. Hören Sie auf Ihren Instinkt und achten Sie auf versteckte Hinweise und die Funksprüche Ihrer Mitstreiter.

Viel zu erleben

Zurück zum Anfang: Sie fliegen durch die Gegend und verwandeln nicht en-

[1] Das bislang grafisch beste Actionspiel auf dem N64. **[2]** Irgendwelche Einwände? **[3]** Interessante Familienbande: Der Neffe von Fiesling Andross stellt keine Gefahr mehr dar. **[4]** Im Asteroidefeld geht's rund – Steinbrocken und Gegner sind etwa gleich gefährlich. **[4]** Wenn Sie den Checkpoint durchfliegen und später ein Leben verlieren, spielen Sie hier weiter.

Das offizielle PlayStation Magazin präsentiert

Sport- und Rennspiele
ISBN 3-7723-6503-5
öS 182,- SFr 23,- DM 24,80

Adventures, Strategie, Arcade, Geschicklichkeit
ISBN 3-7723-6563-9
öS 182,- SFr 23,- DM 24,80

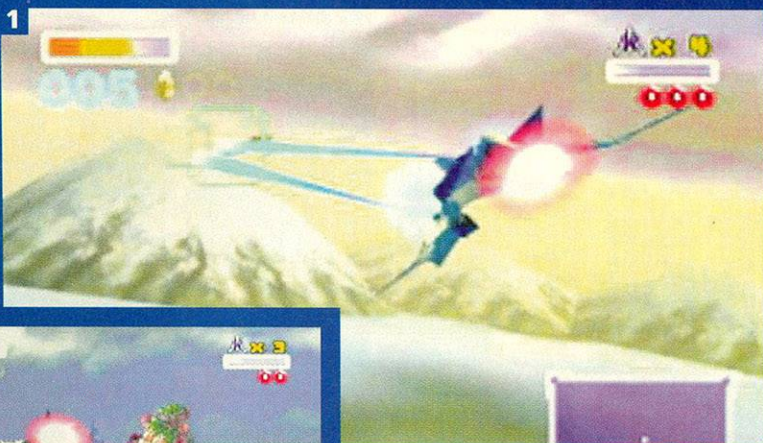
Actionspiele, Beat'em-Ups, Jump'n-Runs
ISBN 3-7723-6603-1
öS 182,- SFr 23,- DM 24,80

In jedem ultimativen Spielebuch über 30 Spiele mit Tips, Tricks und Mogeleyen

Überall erhältlich wo es PlayStation-Spiele und im Buch- und Fachhandel gibt

Franzis

Franzis-Verlag GmbH • Postfach 11 49 • 85618 Feldkirchen • Tel.: 089/99115-444 • Fax 089/99115-103
Compuserve 106004, 2214 • <http://www.franzis-buch.de>



[1] In einigen Leveln fliegen Sie frei durch die Gegend und dürfen sogar umdrehen. **[2]** Der erste Endgegner ist nicht besonders schwer zu schaffen ... **[3]** ... dafür aber um so geschwätziger. **[4]** Auch dieser Boss gibt nach einem kurzen Feuergefecht auf. **[5]** Der Panzer, mit dem Sie hier gegen einen Zug kämpfen, heißt "Landmaster". **[6]** Neben Fahren und Schießen kann er auch noch fliegen.

den wollende Gegnerscharren in Sternstaub. Dabei sollten Sie aber auf jede Menge Überraschungen gefaßt sein. Manche Formationen feindlicher Schiffe hinterlassen nach ihrer Zerstörung höchst hilfreiche Extras. Darunter fallen Laser-Verstärker, silberne und goldene Ringe, die den Schutzschild aufladen, und zusätzliche Bomben. Ab und an brocken Ihnen einige der Fieslinge jedoch eine wirklich dicke Suppe ein. Ein Beispiel: Im ersten Level liegt ein Laser-Extra neben

chen, oder das Extra mit einem Turbo-Schub ergattern, bekommt Ihr Arwing eine dicke Beule.

Endlich in PAL

Das einzige Problem an diesem brillanten Spiel war bisher, daß es nur japanische bzw. amerikanische NTSC-Versionen gab. Deutsche Spieler mußten auf die teure Import-Version zurückgreifen – damit ist jetzt Schluß! Die PAL-Version bietet zwar keine deutsche Sprachausgabe (statt dessen Englisch und "Lylatianisch"), dafür sind aber sämtliche Bildschirmtexte übersetzt. Dazu kommt noch, daß Lylatwars eine der perfektesten Umsetzungen ist, die es je gab. Keine Cinemascope-Streifen, kein Geschwindigkeitsverlust. Einige andere Firmen sollten sich ein Beispiel an dieser Qualität nehmen.

Das mitgelieferte "Rumble Pak" ist ein besonderes Goodie, das inzwischen von immer mehr Spielen unterstützt wird. Der batteriebetriebene Vibrator in diesem Zusatzgerät rüttelt das Joypad bei Treffern und Kollisionen durch. Damit erhalten Sie nicht nur eine optische und akustische Rückmeldung Ihrer Flugfehler, sondern auch eine mechanische Warnung. Schon nach kurzer Zeit werden Sie das kleine Goodie nicht mehr missen wollen. Alles in allem ist Lylatwars eine absolute Kaufempfehlung für definitiv alle Spieler, die gerne mal ein wenig Action auf dem Bildschirm erleben. Geniale Grafik, viel Sprachausgabe, atemberau-

bende Zwischensequenzen, eine tolle Story mit dichter Atmosphäre – was will das Spielerherz mehr? *af*



1,5 SPIELIDEE

1,5 GRAFIK

1,5 SOUND

1,0 PRÄSENTATION

1,5 GAMEPLAY

1,5 MOTIVATION

1,5 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Eines der besten Spiele dieses Planeten – und des Sternsystems Lylat.



1,4

SEHR GUT



BAKU BOMBERMAN

Mit dem Einzug der 3-D-Fähigkeiten in die Nintendo-Konsole scheinen die meisten Hersteller die Verpflichtung zu verbinden, ihre Spiele in die dritte Dimension zu erweitern. Im vorliegenden Fall wird dadurch ein guter alter Bekannter zum Durchschnittsprodukt. Die Verhandlung ist eröffnet.

von Alexander Folkers

Baku Bomberman		
HUDSON		
		1-4
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Import erhältlich
ca. 180 DM		



Eigentlich sollte klar sein, daß auch 2-D-Spiele durchaus noch ihren Reiz haben. Man betrachte nur einmal "Mischief Makers". Aber was soll's – Hudson hat das gute "Bomberman" in 3-D umgebaut. Alle Freunde des Klassikers mögen jetzt aufschreien – leider blieb dabei einiges auf der Strecke. Einzig und allein die Aufteilung in Story-Mode und Mehrspieler-Match ist noch gleich geblieben. Aber lesen Sie weiter.

Der Ablauf beginnt für einen einzelnen Spieler mit einem animierten Intro, in dessen Verlauf einige Bösewichte die Kristalle stehlen, die das Heimatland der Bombermänner und -frauen beschützen. Kurz darauf greifen sie die friedlichen Einwohner an –

Chaos und Zerstörung regieren. Aus sicherer Entfernung werden Sie Zeuge des Schauspiels.

Das kann so nicht weitergehen. Kurzerhand ergreifen Sie die Initiative und stürzen sich auf die Festung der Fieslinge, die aus fünf schwebenden Inseln besteht. Jede der Inseln ist wiederum in vier Abschnitte aufgeteilt, die Sie nacheinander durchlaufen müssen. Dabei sind jeweils der zweite und vierte Part einem Zwischen- oder Endgegner gewidmet.

Kenner des Originals müssen sich damit abfinden, daß der Hauptteil des Solospiels nun in einer Mario-ähnlichen 3-D-Ansicht stattfindet. Die einzelnen Welten unterscheiden sich drastisch, sie bauen auf den Themen Wasser, Stadt, Feuer, Eis und Technik auf. Die Reihenfolge spielt keine Rolle, bis auf die letzte Welt dürfen Sie jede beliebige anwählen.

Bombig?

Sie laufen also durch die Gegend und legen Bomben, um Gegner auszuschalten oder Extras aus Steinblöcken, Holzkisten und anderen Hindernissen zu befreien. Dabei müssen Sie immer beachten, nicht selbst in den Radius der



[1] Vier dieser grünen Lichtstrahlen sind das Ziel im ersten Level der ersten Welt. [2] Der blaue Kristall wird Ihnen einige Male gestohlen, bevor Sie ihn behalten dürfen. [3] Ein lila Kristall entspricht fünf blauen, für 50 gibt es ein Continue. [4] Die bombengetriebenen Aufzüge stellen hohe Anforderungen an Ihr Timing.

Explosion zu geraten – schnell ist eines der drei Leben futsch. Gut beraten sind Sie, wenn Sie eines oder mehrere der seltenen rosa Herzen einsammeln – bei einem Treffer wird der Schaden von diesem aufgefangen. Bonusgegenstände gibt's viele: Bombensymbole erhöhen die Anzahl der Sprengkörper, die Sie gleichzeitig legen dürfen, kleine Flammen verstärken die Explosionen, ein Herz mit einer Bombe darin stattet Sie mit einem Fernzünder für Ihre Knaller aus. Mit viel Glück finden Sie vielleicht sogar ein Ausrüstungsteil, das Ihnen im Multiplayer-Modus einen Vorteil verschaffen könnte.

In den meisten Spielstufen müssen Sie Schalter oder spezielle Bodenplatten finden, die Ihnen den Zugang zu anderen Teilen der Level öffnen. Dabei wird mal eine Brücke heruntergelassen, dann wieder öffnet sich eine Tür, in der Stadt-Welt stauen Sie

das Wasser mit der Hilfe von Schleusen. Einige Brücken lösen Sie aus, indem Sie eine aufgepumpte Bombe vor sie legen und sich schnell aus dem Staub machen.

Nach der Explosion ist der Weg möglicherweise frei. Die Bomben haben jedoch noch einen Sinn: Sobald Sie den Fernzünder haben, dürfen Sie die Knaller übereinanderstapeln und Brücken bauen, die Ihnen bislang unzugängliche Gebiete öffnen. Dabei ist allerdings sehr viel Geschick vonnöten.

Mehr Spieler!

Den größten Spaß machte den Bomberman-Anhängern aber immer schon der Mehrspieler-Modus für maximal vier Teilnehmer, und damit wären wir beim Problem. Durch die Transformation in 3-D

leiden die Kampfarenen stark, und die nicht besonders präzise Steuerung gibt dem Spaß den Rest. Althergebrachte Taktiken und Strategien gehen im chaotischen Getümmel unter. In den "flachen" Arenen ist fast alles noch beim alten – fast, da die Perspektive genaue Treffer erschwert

[1] Werfen Sie doch mal eine Bombe durch das offene Fenster und warten Sie, was passiert ... **[2]** Mit diesem Schalter fahren Sie die Brücke zum Endgegner des Stadtlevels aus. **[3]** Auf der Übersichtskarte sehen Sie, welche Bereiche der Welt Sie bereits erkundet haben. **[4]** Kleine Spalten überqueren Sie mit der Hilfe von Bomben.



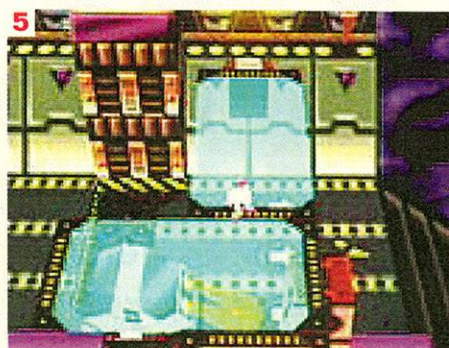
[1] Die Bäume im Stadtlevel verbergen Extras. **[2]** Die Schmetterlinge geben Herzen frei, wenn Sie sie mit Bomben bewerfen. **[3]** Einige Brücken machen Sie mit einer großen Bombe begehbar.



[5] Vorsicht vor den rücksichtslosen Snowboardern in der Eiswelt! **[6]** Dieser Lift trägt Sie zum ersten Eis- und Schnee-Zwischenboss.



[1] Die meisten Mehrspieler-Level sind reichlich unübersichtlich. **[2]** Im Wirrwarr aus Plattformen und Treppen ist Glück wertvoller als Strategie. **[3]** Netter Gag am Rande: Mit eingesammelten Extras passen Sie Ihren Bomberman ganz individuell an.



DIE STEUERUNG



Damit Sie bei fehlenden Japanischkenntnissen mit dem Importmodul nicht völlig auf dem trockenen Sitzen, zeigen wir Ihnen hier die Funktionen der Steuerung auf:

Stick

Mit dem Analog-Stick steuern Sie Ihren Bomberman durch die Landschaft. Wenn Sie neben einer Bombe stehen und in ihre Richtung drücken, schieben Sie sie an. Sie bleibt nur liegen, wenn sie an ein Hindernis stößt oder mit R gestoppt wird. Außerdem steht Ihr Bomberman nach einem nicht tödlichen Treffer schneller wieder auf den Beinen, wenn Sie den Stick ein paarmal im Kreis drehen.

A

Bei einem einfachen Druck auf A legen Sie eine Bombe ab. Sollten Sie einen Knaller mit B aufgehoben haben und drücken mehrmals rasch hintereinander A, pumpen Sie die Bombe auf, bis sie zu einer Superbombe wird.

B

Mit B nehmen Sie eine Bombe (im Mehrspielermodus auch Kristalle) auf, um sie aufzublasen oder zu werfen. Dabei ist die Steuerung aber sehr heikel – stellen Sie sich auf eine lange Übungsphase ein, bevor Sie jede gewünschte Bombe auch wirklich aufnehmen, statt sie zu treten.

C

Mit den gelben C-Tasten drehen Sie die Kamera (links und rechts) und zoomen näher ans Bild oder weiter weg (oben und unten).

R

Die Taste R stoppt eine Bombe, die Sie angestoßen haben.

Z

Der Abzug löst eine Fernzünder-Bombe aus, sofern Sie das entsprechende Extra bereits besitzen.

und die Extras jetzt durch die Arena rutschen und damit das Glück statt der Planung entscheidet.

Die komplett in 3-D präsentierten und teilweise recht komplex aufgebauten neuen Arenen sind sowieso ein Umding. Ein Wirrwarr aus Leitern und Plattformen läßt Ihnen keine Möglichkeit mehr, Bomben gezielt auf die Häupter Ihrer Gegner regnen zu lassen. Es macht zwar immer noch Spaß, einzeln oder im Team mit menschlichen Gegnern zu spielen, der Reiz des Vorgängers ist aber fast völlig verfliegen. af



2,0 SPIELIDEE

3,0 GRAFIK

3,0 SOUND

3,0 PRÄSENTATION

3,0 GAMEPLAY

2,0 MOTIVATION

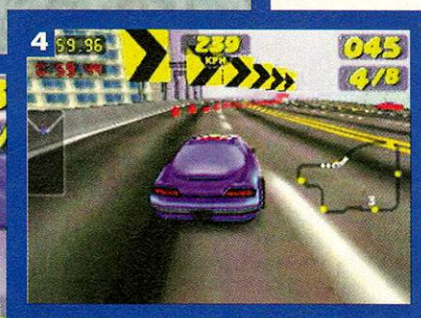
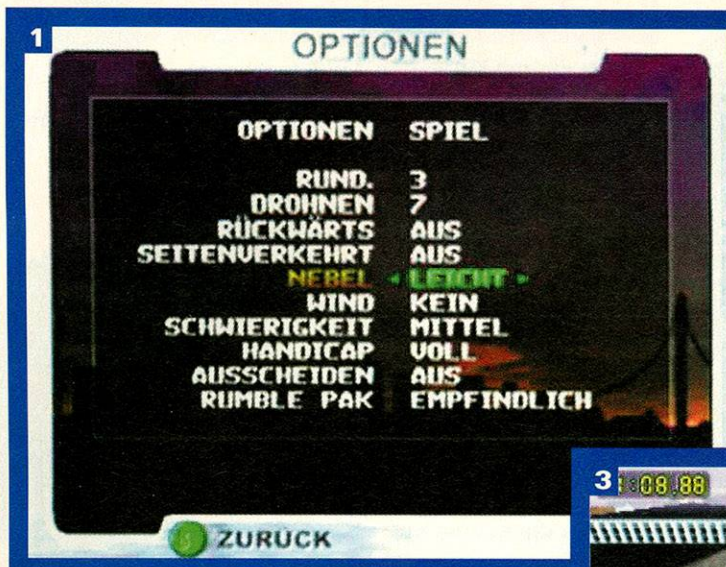
4,0* PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

In 3-D ist Bomberman "nur noch" ein Mario-Clon mit Bomben und Battle-Mode.

*bezieht sich auf Import-Version

2,8
GUT



[1] Im Optionsmenü wählen Sie aus, ob der Nebel stark, sehr stark oder extrem stark ist. Ausschalten können Sie ihn nicht. **[2]** Wenn das mal gutgeht – fast alle Sprünge in San Francisco Rush verlangen exaktes Timing. **[3]** Ein Teil der Golden Gate Bridge wurde extra für das Spiel aus dem Verkehr gezogen. **[4]** Warnschilder und Pylone werden geflissentlich ignoriert, um alternative Strecken zu finden.

Der Monat der Rennspiele ist angebrochen! Neben dem hier getesteten "San Francisco Rush" stehen in dieser Ausgabe mit "Extreme G", "Top Gear Rally", "Lamborghini 64" und "Multi Racing Championship" sage und schreibe vier weitere N64-Racer auf dem Prüfstand. Die Unterschiede dieser Hochgeschwindigkeitsspiele liegen im Detail. Neben zwei astreinen Rallyesimulationen (MRC und Top Gear Rally), Acclains hyperschnellem Futureracer und der grandiosen Simulation Lamborghini 64 fällt SF Rush ganz klar in die Rubrik Arcaderenner. Für alle rennsportbegeisterten N64-Besitzer beginnt nun die Zeit des fröhlichen Geldausgebens.

Kenn ich!

Stellen Sie sich einmal vor, Sie steigen in Ihr Auto ein, schnallen sich an und starten den Motor. Langsam schalten Sie in den dritten Gang und schleichen mit 50 km/h durch die Straßen Ihrer Heimatstadt. Plötzlich schießt ein VW-Bus mit 120 Sachen an Ihnen vorbei. Bevor Sie sich dieser Tatsache richtig bewußt werden,

überholen Sie drei weitere Fahrzeuge – diesmal aber mit 160 km/h. Derart frustriert drehen Sie um und machen sich schnurstracks auf den Weg nach Hause. Hier angekommen schalten Sie gleich Ihre N64-Konsole an, legen San Francisco Rush ein und sitzen plötzlich selbst in einem Auto, das mit Höchstgeschwindigkeit über die hügeligen Straßen der nordkalifornischen Metropole San Francisco brettert und die Konkurrenten gnadenlos gegen die Leitplanke drückt.

Ältere Spieler kennen San Francisco Rush möglicherweise bereits aus den diversen Spielhallen. Dieser Vorgänger gehört nach wie vor zu den beliebtesten Rennspielen der letzten Jahre. Besonders die gute Grafik und die eingängige Steuerung, die durch den Einsatz eines vibrierenden Lenkrades einen speziellen Reiz entfaltet, lockten viele Trockenracer in

die Spielothek. Da die Konsolenumsetzung in Puncto Grafik zwangsläufig schlechter abschneidet, bauten die Programmierer zum Ausgleich zahlreiche neue Features ein. So umfaßt San Francisco Rush weitaus mehr Strecken und versteckte Fahrzeuge, auf die wir später noch genauer eingehen. Angesichts all dieser Verbesserungen kann die Konsolenversion guten Gewissens als "neues Spiel" bezeichnet werden.

Bremsen stinkt!

Das Gameplay ist ebenso einfach wie fesselnd. Fahren Sie mit einem beliebigen Auto auf einem der sechs Kurse, und sehen Sie zu, daß Sie eine gute Platzierung erreichen. Die bis zu

San Francisco Rush	
GT INTERACTIVE/ATARI	
	 1-2
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul
CA. 120 DM	Erscheint: Januar '98

SAN FRAN

Wo in San Francisco einst **Hippies** die **Friedensbewegung** ins Leben riefen, werden die Straßen heute von **hochgezüchteten PS-Monstern** unsicher gemacht.

Ataris **"San Francisco Rush"** ist ein wirklich spektakulärer Arcaderacer. von Artur Hoffmann



sieben computergesteuerten Gegner geben ihr bestes, um Sie an der Ausführung dieses Vorhabens zu hindern.

Die sechs namenlosen Rennstrecken unterscheiden sich in puncto Aussehen, Länge und Höhenunterschied erheblich voneinander. Aus der Kombination der letzten beiden Komponenten ergibt sich einer von drei Schwierigkeitsgraden (einfach, mittel und schwer). Ähnlich lieblos werden auch die Fahrleistungen der Standardfahrzeuge präsentiert. Die vier Klassen Beginner, Advanced, Expert und Extrem stellen die einzigen Angaben dar. Kein Wort über Beschleunigung, Kurvenverhalten oder Spitzengeschwindigkeit. Hier wären tiefergehende Informationen von Vorteil gewesen. Allerdings muß den Entwicklern zugute gehalten werden, daß die Fahrzeuge unverkennbare Parallelen zu existierenden Autos aufweisen. Ein Automobilkenner erkennt einen VW Bus, eine Dodge Viper, eine Limousine aus dem Hause BMW, den guten alten VW Käfer und auch ein oder zwei italienische Straßenflitzer.

Grafisch kann San Francisco Rush trotz einiger netter Details nicht voll überzeugen. Zwar beobachten Sie zahlreiche Spiegeleffekte, die Streckenobjekte sind aber nicht so detailliert dargestellt – möglicherweise sind wir einfach zu schnell daran vorbeigefahren.

Als weitaus ausgewogener stellt sich das Fahrverhalten der einzelnen Boliden dar. Ein Auto der Extrem-Klasse ist zwar wesentlich schneller als sein Advanced-Pendant, gleichzeitig neigt es aber zu einer unglaublichen Untersteuerung und ist in Haarnadelkurven nur schwer zu bändigen. Das Ergebnis einer solchen Autofahrt läßt sich ebenso

wie innige Kontakte mit Hauswänden oder das Zerstören von Bäumen am Zustand Ihres Fahrzeuges ablesen. Bei jeder Kollision verschieben sich die Kotflügel ein wenig in Richtung Innenraum. Dies hat zwar keine direkten Auswirkungen auf das weitere Vorwärtkommen, sieht aber wirklich cool aus. Die Krönung für jeden angehenden Stuntman sind aber die Sprünge. Angesichts der meterhohen

Jumps, die Sie teilweise sogar auf Hausdächer katapultieren, stellt sich die Frage, ob die Entwickler jemals irgend etwas von der Erdanziehungskraft gehört haben. Da es sich aber um eine Arcadespiel handelt, ist dieses Feature mehr als begrüßenswert und trägt zum Funfaktor bei. Trotzdem sollten Sie bei den Sprüngen auf

Die sechs namenlosen Rennstrecken unterscheiden sich in Puncto Aussehen, Länge und Höhenunterschied voneinander.

eine perfekte Landung achten, da sich Ihr Auto sonst mit einer grandiosen Explosion verabschiedet. Das Ersatzfahrzeug folgt zwar auf dem Fuße, die verlorene Zeit ist nur schwerlich wieder aufzuholen.

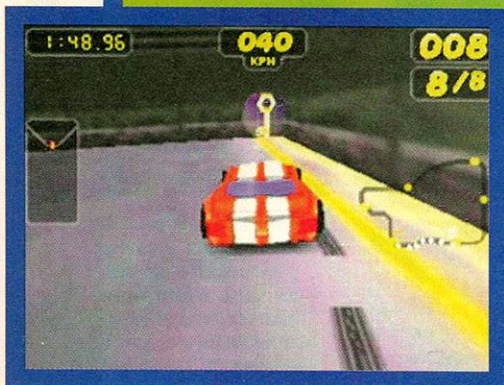
Um mit einem durchschnittlichen Fahrzeug gegen die Konkurrenten zu bestehen, sollten Sie jede sich bietende Abkürzung anfahren. Diese führen Sie durch teilweise haarsträubende Gegenden wie beispielsweise Tunnels, Parks oder die



[1] Puh, das war knapp – die Checkpoints versorgen Sie mit zusätzlicher Zeit. [2] Unter einem Laster hindurch ist eine Sprungschance zu finden, die Sie auf ein Hausdach transportiert. [3] Schon stark verbeult, aber immer noch fahrtüchtig: Die Wagen in SFR halten eine Menge aus.



CISCO RUSH



Fahren Sie hier über den Rasen und in die Unterführung, finden Sie einen der versteckten Schlüssel.

Kanalisation. Bevor Sie sich aber zu früh freuen, sollten wir erwähnen, daß nicht jeder abseits gelegene Streckenabschnitt eine Abkürzung darstellt. Teilweise handelt es sich einfach nur um schwer zugängliche Alternativstrecken. Bis Sie sich die

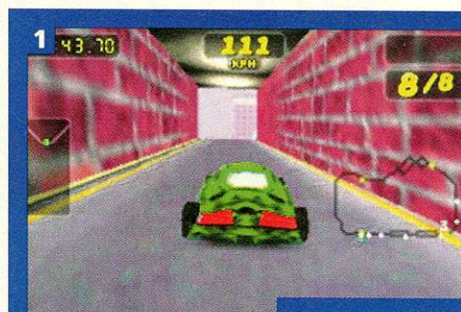
Um mit einem durchschnittlichen Fahrzeug gegen die Konkurrenten zu bestehen, sollten Sie jede sich bietende Abkürzung anfahren

richtige Streckenführung eingeprägt haben, werden Sie pro Kurs mit Sicherheit zwei Dutzend Automobile verschlissen haben. Vorher sollten Sie den Turniermodus nur aus der Ferne betrachten und weiterhin Einzelrennen fahren.

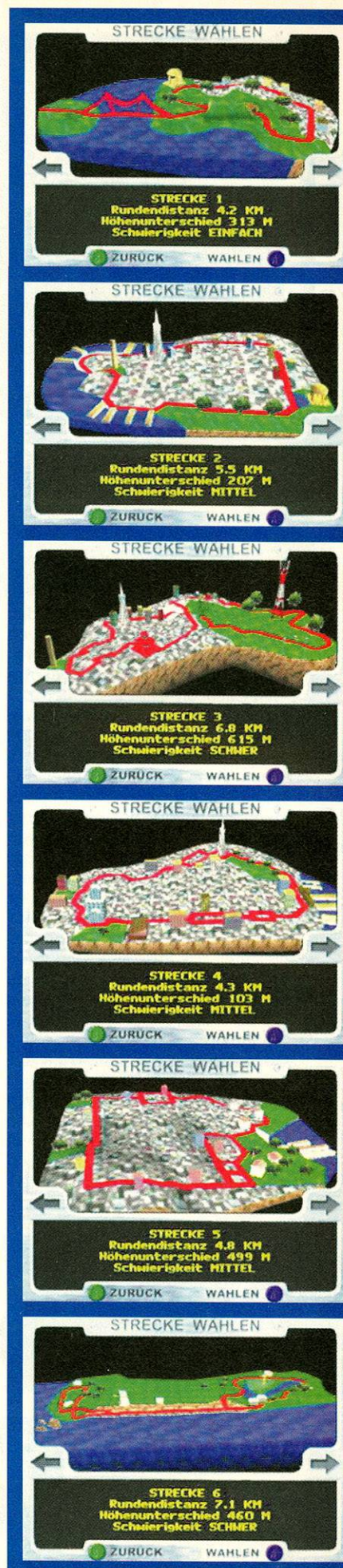
Schlüssel zum Glück.

Nachdem Sie sich in den ersten Rennen richtig ausgetobt haben, sollten Sie es ein wenig geruhsamer angehen lassen und die Trainingsoption anwählen. Diese besteht vor allem durch die intelligente Neuerung, daß Sie 1.000 Sekunden Zeit haben, um die jeweilige Strecke zu erkunden. In diesem Zeitraum sollte auch der vorsichtigste Fahrer jeden versteckten Streckenabschnitt, alle Jumps und auch die Verstecke der Schlüssel entdeckt haben. In jedem Kurs sind bis zu acht Schlüssel zu finden, die bei der Freischaltung der beiden versteckten Fahrzeuge eine große Rolle spielen. Entdecken Sie die Hälfte, dürfen Sie diese Strecke in Zukunft mit einem neuen Auto unsicher machen. Wer alle Schlüssel eines Levels aufammelt, freut sich über zwei neue Flitzer. Die Suche gestaltet sich aber alles andere als einfach. Die begehrten Utensilien liegen auf Dächern, hinter Mauern oder sind sogar in Gebäuden versteckt. Hier sollten Sie neben einem wachsamen Auge auch über die nötige Portion Glück verfügen. Einmal gefundene Schlüssel werden – Gott sei Dank – auf dem Memory Pak gesichert, falls der Slot nicht durch das optionale Rumble Pak besetzt ist.

Die immense Anzahl an benutzerdefinierten Einstellungen ist ein weiteres Highlight von San Francisco



[1] In diesem Tunnel sollten Sie schnell sein, sonst landen Sie hinterher in einem Hinterhof statt auf der Straße. [2] Die Musikstücke aus SFR dürfen Sie sich in einem "CD-Player" anhören. [3] Im ersten Rennen brettern Sie kurz nach dem Start über die Golden Gate Bridge.





[1] Einer der für San Francisco typischen Sprünge – zumindest bei dieser Geschwindigkeit. [2] Leider verloren – nach einem mißglückten Sprung explodiert der Wagen. [3] In diesem Kanal sollten Sie starke Lenkbewegungen vermeiden, sonst kleben Sie an der Wand.

Rush. Im Optionsmenü legen Sie sowohl die Anzahl der Runden als auch die Größe des Teilnehmerfeldes und den Schwierigkeitsgrad fest. Darüber hinaus dürfen Sie bestimmen, wie stark Ihnen der Nebel die Sicht versperrt, ob der Wind mäßig oder orkanartig weht und ob die Kurse in Gegenrichtung befahren werden sollen. Der wichtigste Schalter betrifft aber Ihr Bildschirmleben. Entscheiden Sie sich im Menüpunkt "Ausscheiden" für ein klares Ja, enden die Explosionen mit dem sofortigen Ableben Ihres virtuellen Abbildes. Makaberer Scherz am Rande: Ist diese Option aktiv, wird Ihnen das durch einen Totenkopf angezeigt, der neben der Fahrzeit erscheint.

Wie wir alle wissen, ist ein Rennen gegen computergesteuerte Gegner nicht mehr als eine Übung für den Ernstfall. Dieser tritt dann ein, wenn Sie sich mit einem weiteren Mitspieler zum freundlichen Duell zusammenschließen. Dieses wird durch einen horizontal geteilten Bildschirm möglich, der selbst bei kleiner dimensionierten Fernsehern einen guten Überblick auf die Strecke erlaubt. Bemerkenswert ist hier die Tatsache, daß Sie nicht nur gegen Ihren Besucher fahren, sondern es zusätzlich auch mit den computergesteu-

erten Gegnern zu tun haben. Die ausgedehnten Tests, denen dieser Modus unterzogen wurde, endeten immer mit der gleichen Frage: Revanche?! Ein Schelm ist, wer nun daran denkt, daß wir unseren Gegner durch Insiderwissen (Streckenführung bzw. Abkürzungen) übervorteilt haben. Höchstens ein bißchen – grins!

Zum Abschluß noch ein Wort zur Hintergrundmusik. Angesichts der unterdurchschnittlichen Qualität der neun Musikstücke empfehlen wir Ihnen entweder die totale Stille oder der Genuß einer eigenen Audio-CD per Kopfhörer. Sie verpassen gar nichts, da sich die Sprachsamples auf einige wenige Silben beschränken. af



2,0 SPIELIDEE

2,5 GRAFIK

3,0 SOUND

2,5 PRÄSENTATION

2,0 GAMEPLAY

1,5 MOTIVATION

1,5 PREIS/LEISTUNG

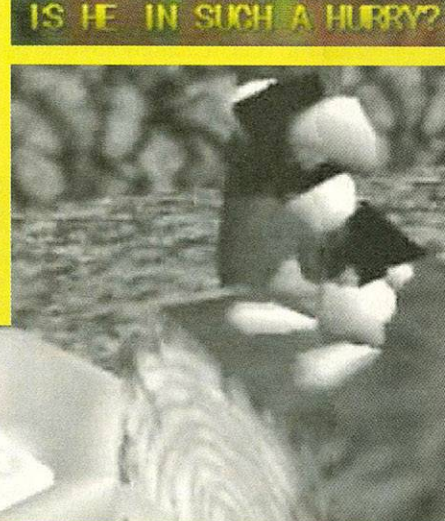
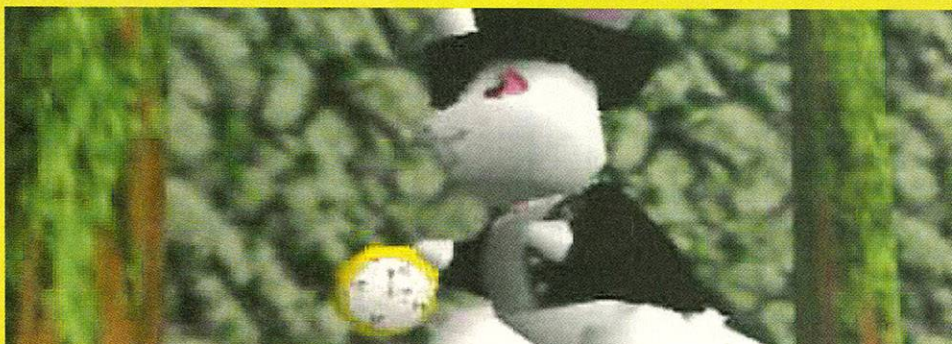
GESAMTWERTUNG

San Francisco Rush wird seinem Ruf als Arcade-Racer vollauf gerecht. Soviel haarsträubende Action auf vier Rädern ist derzeit einmalig.

2,1
GUT



Cameleon Twist		
LAGUNA/SUNSOFT, JSS		
		1-4
Speicher auf Memory Card	Speicher auf Modul	Verfügbar ab: Dezember
CA. 150 DM		



Ein verzaubertes Chamäleon macht sich auf die Reise durch ein Abenteuerland.

Einzige Waffe ist seine lange, klebrige Zunge. Sehen so die Spiele aus, auf die wir N64-Besitzer so lange gewartet haben? von Artur Hoffmann

Japanische Softwarehäuser sind seit jeher für ihre teilweise extrem ausgefallenen Spielideen bekannt. Ob virtuelle Pferderennen, erotisch angehauchte Anime-Adventures oder witzige Rap-Games – kein Konzept ist den Asiaten zu abgefahren, keine Hintergrundstory zu abstrus, kein Protagonist zu abgedreht.

Die wohl größten Exzentriker sind anscheinend allesamt bei "Japan System Supply" untergekommen. So dreht sich bei "Chameleon Twist" alles um ein liebenswertes Chamäleon, das nach einem Sprung in ein Dimensionsloch aussieht wie eine Kreuzung zwischen Happy Hippo und M&M-Schokobonbon plus Rucksack. Soweit nichts ungewöhnliches, oder? Doch! Die einzige Waffe, über die das putzige Reptil verfügt, ist seine ellenlange Zunge. Diese wird je nach Situation als Sprunghilfe mißbraucht, zum Angriff eingesetzt oder als Lasso zweckentfremdet.

Schmackofatz

Ein Chamäleon hat es nicht leicht im Leben. Andauernd muß es seine Farbe der äußeren Umgebung anpassen, darauf achten, nicht über die eigene Zunge zu stolpern, und auch die Suche nach dem täglich Brot ist wahrlich kein Zuckerschlecken. Aus diesem Grund sollten Sie zu Beginn des Spiels unbedingt die fünf Trainingslevel durchspielen. Hier lernen Sie unter der fachgerechten Anleitung eines



[1] Wände mit Zielscheiben müssen Sie mit den Schoko-Bonbons bewerfen, um an versteckte Extras zu kommen. [2] Bis zu den beweglichen Plattformen müssen Sie alle Aktionen im Schlaf beherrschen, um eine Chance zu haben. [3] Wenn Sie einen Level geschafft haben, werden zwei neue freigeschaltet, aus denen Sie wählen dürfen.



mit Zylinder und Stoppuhr ausgestatteten Hasen die wichtigsten Moves kennen. Um z. B. von einer Plattform auf die andere zu gelangen, rollt der Protagonist seine Zunge um einen senkrecht stehenden Balken und zieht sich so auf die gegenüberliegende Seite. Ähnlich witzig ist auch das Erklimmen höhergelegener Abschnitte. Reicht ein einfacher Sprung nicht aus, stößt sich das possierliche Tierchen mit der Zunge vom Boden ab. Das wichtigste Einsatzgebiet ist allerdings der Kampf gegen die zahlreichen böse gesinnten Feinde. Diese

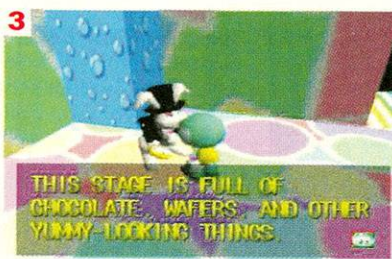
Fights laufen folgendermaßen ab: Gegner anvisieren, Zunge schnalzen lassen und einen oder mehrere Bösewichte einsaugen. Bei einem erneuten Druck auf die B-Taste spucken Sie diese wieder aus.

Zu Beginn des Spiels entscheiden Sie sich für einen von vier vorhandenen

Reicht ein einfacher Jump nicht aus, stößt sich das possierliche Tierchen mit der Zunge vom Boden ab.



[1] Durch geschicktes Ausweichen und den Einsatz der Zunge geben Sie auch dem letzten Endgegner den Rest. [2] Rote und goldene Herzen und eine Krone - da freut sich das Chamäleon. [3] Der Hase gibt beim Start seinen Kommentar zum jeweiligen Level ab.



Charakteren (Davy, Jack, Fred oder Linda). Außerdem gibt Ihnen der freundliche Hase noch ein Mini-Briefing mit auf den Weg, das Sie auf eventuell auftretende Gefahren aufmerksam macht.

Nach diesem Schema schnalzen Sie sich durch die Level, eliminieren die zahlreichen Gegner, sammeln brav Kronen und Herzen ein und halten ständig nach eventuellen, geheimen Abschnitten Ausschau. Am Ende jeder Stufe wartet ein Endgegner auf Sie. Haben Sie auch diesen besiegt, informiert Sie eine Statistik über die gefundenen Kronen und die verstrichene Zeit. Anschließend geht es ins nächste Level, das sich nicht nur optisch, son-



[1] Im Mehrspieler-Modus wählt jeder Teilnehmer sein Chamäleon aus ... **[2]** ... dann werden Spielart und Arena bestimmt ... **[3]** ... und schließlich geht's zur Sache. **[4]** Wenn Sie zu viel Popcorn erwischen, bekommt ihr Chamäleon einen riesigen Kopf.



[1] In der Bomben-Welt räumen Sie den Weg mit Explosionen und Kettenreaktionen frei. **[2]** Poröse Steinblöcke werden mit herumfliegenden Hai-fisch-Bomben gesprengt. **[3]** Einige Stufen sind nur mit einem Zungen-Hochsprung zu erreichen. Eine neue olympische Disziplin? **[4]** In einigen Räumen müssen Sie Bodenplatten durch Explosionen herauslösen.

dern auch in Sachen Schwierigkeitsgrad vom vorhergehenden unterscheidet. Eine weitere Besonderheit ist die Tatsache, daß die Level nicht linear angeordnet sind. Nach der ersten Stufe (Dschungel) spielen Sie entweder im Ameisen- oder aber im Bomben-Level weiter. Das verhindert frühen Frust durch schier unüberwindbare Situationen.

Untermalt wird das Bildschirmgeschehen durch eine fröhliche Hintergrundmusik die auch bei längeren Auflagen in die Welt der Fabelwesen niemals aufdringlich wirkt. Summa summarum bannten die Programmierer 28 Musikstücke auf das Modul.

Nichts neues

Neben dem Solospiel dürfen Sie auch in einem speziellen Mehrspieler-Modus antreten. Hierzu stehen Ihnen ein Survival-Match sowie eine Time-Trial-

Option zur Auswahl. Besonders die erste Variante sorgt für

Spielvergnügen, da es primär darum geht, die Gegner aus dem Ring zu kicken. Vier unterschiedlich designte Arenen dienen dabei als Spielfeld. Um die ganze Sache spannender zu machen, dürfen Sie zudem eine Zeitspanne zwischen einer und neun Minuten auswählen, nach deren Ablauf der Kampf als unentschieden gewertet wird. Hier sind spannende Duelle geradezu vorprogrammiert. In der zweiten Multiplayer-Variante gewinnt derjenige Spieler, der am wenigsten Zeit außerhalb des Spielfeldes verbracht hat.

Wie es sich für ein Spiel gehört, das auf die jüngeren N64-Besitzer zielt, zeigt sich die Steuerung von der besten Seite: Bewegen (analoger Stick), Springen (A-Button), Schnalzen (B-Button) und Zielen (L-Taste) werden Ihnen bereits nach kurzer Zeit locker von der Hand gehen. Lediglich die Unübersichtlichkeit, die sich trotz verschiedener Kameraperspektiven an bestimmten Stellen einstellt, stört das Spielvergnügen. Falls Sie außerdem schon immer mal wissen wollten, wie sich ein

Chamäleon fühlt, das von einem Igel angegriffen wird, sollten Sie sich ein Rumble Pak zulegen. Spielstände und Rekorde werden dank des integrierten Speichers direkt auf dem Modul gesichert.

Irgendwie erinnert nicht nur das komplette Spielprinzip, sondern auch die Grafik ein wenig an "Super Mario 64". Angesichts des enormen Erfolges ist dies aber nicht negativ zu bewerten. Ganz im Gegenteil - falls Sie mit Marios Ausflug in die Welt der 64-Bit Spaß hatten, wird Ihnen Chameleon Twist mit Sicherheit zusagen.



1,5 SPIELIDEE

3,0 GRAFIK

2,5 SOUND

3,0 PRÄSENTATION

4,0 GAMEPLAY

2,5 MOTIVATION

3,0 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Trotz einiger netter Einfälle ist Chameleon Twist nicht mehr als ein durchschnittliches Game, das vor allem für jüngere Zocker interessant sein dürfte.

2,7
GUT



Grundgerät dt 295.00

Adapter 49.90

Joy pads ab 59.90

Joy padverlängerung 19.90

Memory Cards ab 39.90

Rumble Pak ab 34.90

Blast Corps 109.90

Bomberman 95.00

Chameleon Twist 149.90

Clayfighter 63 1/3 149.90

Diddy Kong Racing 95.00

Extreme G. 149.90

F1-Pole Position 64 149.90

Golden Eye EU 159.90

Lamborghini 149.90

Lylatwars (Starfox) 139.90

Mario 64 dt 77.70

Mario Kart dt 89.90

Mischief Makers 95.00

Multi Racing Champ. 129.90

NBA-Hangtime dt 139.90

NFL-Quarterback '98 149.90

Shadows o.t. Empire 119.90

Superstarsoccer 149.90

Top Gear Rally 149.90

Turok dt ab 139.90

Waverace dt 89.90

ARJAY

0221-121067

WWW.ARJAY-GAMES.DE

ALLGEMEINES

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (nur Software) senden wir versandkostenfrei. Annahmeverweigerungen, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

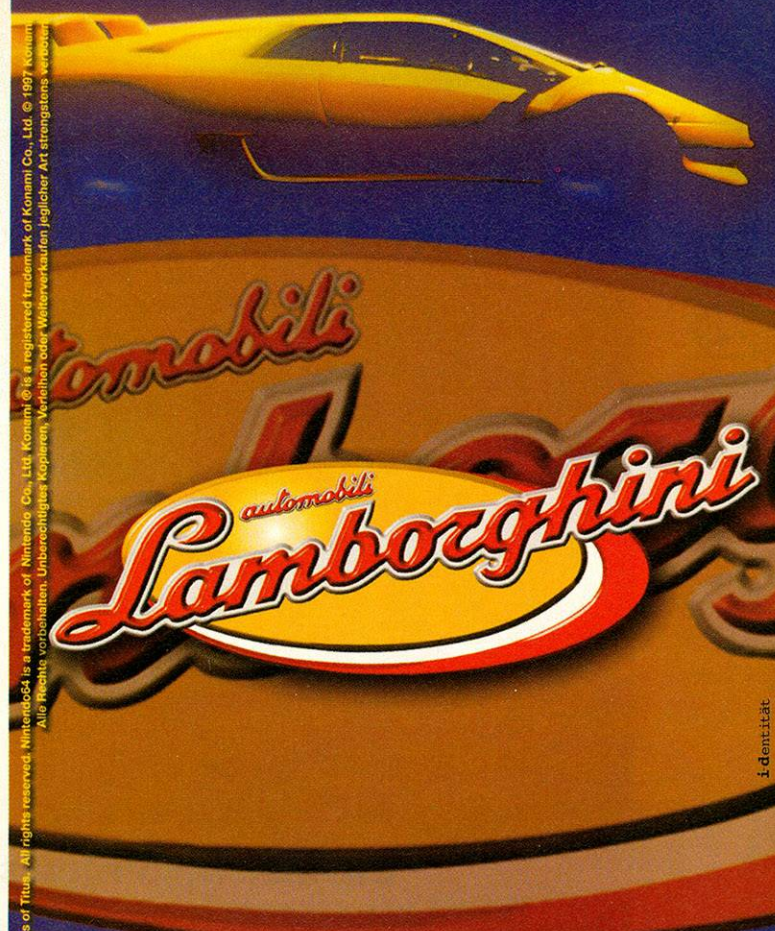
**UNSER LADENLOKAL
IN KÖLN - EBERTPLATZ 2**

JUMP & RUN

TEL 0221-12 33 93
(Ladenpreise können abweichen)



Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Bei Umtausch wegen Nichterfüllung ist generell ausgeschlossen. Die Preise sind in DM angegeben.



**Heißes Racing Game rund um die
italienische Nobelkarosse
Lamborghini und andere Traumwagen.**

**Die Teile haben richtig was
unter der Haube.**

**Auf den traumhaften Strecken
drehen sie mächtig auf.**

**Feiste Sounds machen schon von
weitem klar, wer hier der Boß ist.**

**Die große Optionsvielfalt und der
Mehrspielermodus mit geteiltem
Bildschirm - für bis zu 4 Spieler -
garantieren fetten Fun.**

Kompatibel mit dem N64 Rumble-Pak.

Auch erhältlich:



The trademarks Automobili Lamborghini and Diablo are owned by and used under license from Automobili Lamborghini S.p.A., Italy. © Titus 1997. Titus and the Titus Logo are registered trademarks of Titus. All rights reserved. Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1997 Konami. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigter Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

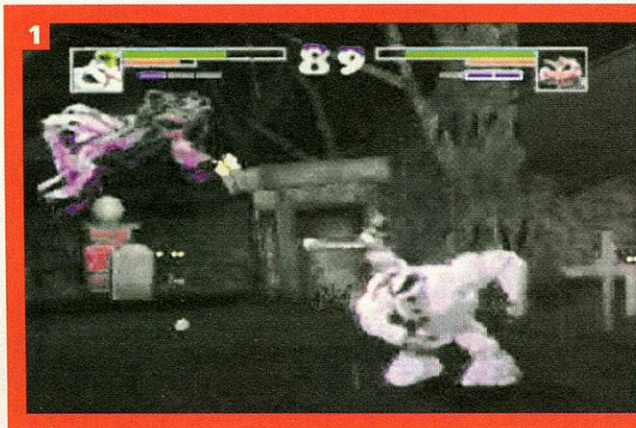
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 109 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 9508 12-0 • Fax (069) 9508 12-74



Distributed by



WWW.KONAMI.COM



[1] Bad Mr. Frosty gegen Icky Bod Clay – hier fliegen die Fetzen. **[2]** Nach einem harten Schlag geht der Kampf im Geisterhaus weiter. **[3]** Eine böse Combo des Kürbisfieslings setzt dem Eismann stark zu. **[4]** Mit einem Trick schalten Sie auch Sumo Santa und Dr. Kiln zum Kampf frei.

CLAYFIGHT

Die meisten Prügelspiele sind sofortige Indizierungskandidaten. Das ist kein Wunschdenken, das lehrt die Erfahrung. Zum Glück gibt es auch noch Ausnahmen, die statt Brutalität und Blut eine Menge Spaß und Witz bieten. von Alexander Folkers



Tja, liebe Freunde aus der Knochenbrecher- und Kopf-abreißer-Abteilung. Da meldet sich doch tatsächlich ein Beat'em-Up an, das interessant ist und Spaß macht, dabei aber fast kindgerechte Grafiken und eine Menge



[5] Pech gehabt, Killerkaninchen. Diese Combo war wohl nix. **[6]** Mit etwas Glück (oder auch Pech) wechseln Sie das Spielfeld.



Spaß bietet. Die Rede ist von "Clayfighter 63 1/3" von Acclaim. Ganz ohne Blut, dafür mit massenweise herumspritzendem Lehm und vielen grafischen Feinheiten. Aber der Reihe nach.

Auf der ruhigen Insel Klaymodo liegt ein Meteor, der ein besonderes Material enthält: "Bawk Choy". Dieses Zeug hat den Effekt, Zellen

zu mutieren und Gene zu verändern. Diesen Umstand macht sich der fiese Dr. Kiln zunutzen und erschafft sich

ein Sortiment von Kämpfern, mit deren Hilfe er die Welt erobern will. Dazu kommt noch, daß bei einem Streit das Gefäß mit dem gefährlichen Stoff zerbricht und Dr. Kilns Hand zu eigenem Leben erwacht. Außerdem werden noch vier Schiff-

Clayfighter 63 1/3		
ACCLAIM/INTERPLAY		
		1-2
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Verfügbar: bereits erhältlich
ca. 120 DM		

brüchige an die Gestade der Insel geschwemmt und fügen sich dem bunten Treiben hinzu. Insgesamt befinden sich dort sechzehn Raufbolde, von denen Sie eigentlich nur auf neun Zugriff haben. Die anderen, darunter auch der legendäre "Sumo Santa", sind versteckt und nur durch Tricks zu aktivieren.

Schlamm Schlacht

Das Geschehen findet in 3-D-Arenen statt, die allesamt viele Details und Hindernisse bieten. Mit dem Analogstick oder D-Pad bewegen Sie Ihren Krieger durch die Gegend und teilen über die Buttons verschiedene

wird Sie der Gegner schnell flachlegen. Der unterste, in drei Abschnitte aufgeteilte Balken füllt sich, wenn Sie Ihrem Widersacher Schaden zufügen. Jeder Abschnitt erlaubt Ihnen, einen Special Move auszuführen.

Wo wir gerade beim Thema sind: Combos und Specials sind eigentlich das A und O jedes Beat'em-Ups. Hier offenbart sich ein leichtes Manko des Spiels – neben den Grundbewegungen sind im Handbuch keine Moves angegeben, und die bereits bekannten Attacken sind nicht unbedingt zahlreich. Gerade mal sechs Angriffe sind bisher im Internet pro Kämpfer bekannt. Dabei fehlen aber die "Clayalities" noch, die dem schlamm-

TER 63 1/3



Schläge aus. Die Tasten R und Z dienen zum Ausweichen in die Tiefe des Bildes – die Kamera dreht sich dabei mit. Nur selten gelangt sie dabei hinter einen Gegenstand, der die Sicht versperrt. Ein besonderer Gag des Spiels eröffnet sich erst durch Zufall nach einiger Zeit: Wenn Sie Ihren Gegner durch eine Tür werfen (oder Sie geworfen werden), machen Sie in einer anderen Arena weiter. Dadurch könnten Sie sich durch die ganze Insel prügeln – wenn die Energieleisten nicht schon verbraucht sind.

A propos Energieleisten: Derer sind gleich drei vorhanden. Die oberste Leiste mißt die Ausdauer der Kämpfer, der Kampf wird beendet, sobald eine der Leisten zum zweiten Mal komplett entleert wurde. Darunter befindet sich eine rote Anzeige, die bei Treffern abnimmt und sich dann wieder langsam regeneriert. Sie sagt aus, wie sicher Ihr Schlägertyp auf den Beinen steht – fällt sie auf Null,

gen Dasein Ihres Feindes ein furioses Ende bereiten.

Anders als bei vielen Genrevertretern fließt nirgendwo Blut, statt dessen wirbeln Unmengen von Schlammtröpfchen durch die Gegend. Bei einem ausdauernden Special Move kann es schon einmal vorkommen, daß Sie (wortwörtlich) vor lauter Dreck Ihren Krieger nicht mehr sehen. Entschädigt werden Sie allerdings von der putzigen Grafik, die einiges an Phantasie (oder Alpträumen) bei den Entwicklern vermuten läßt. Ein Wermutstropfen bleibt aber auch hier: Die Animationen sind nicht besonders flüssig (siehe auch den Beitrag auf unserem Video). Sprites benötigen eben doch mehr Speicherplatz als Polygone, wenn es um Animationen geht.

Clayfighter 63 1/3 ist mit Sicherheit kein neuer Star am Prügelhimmel, aber auf jeden Fall durch die Comic-Grafik für jüngeres Publikum geeignet. Eine Menge Spaß ist garantiert, wenn sich beispielsweise Vater und Sohn im Zweispielermodus gegenseitig den Schlamm um die Ohren fetzen.

(af)



[7] Der extrem wandelbare Blob schwingt sich als Axt durch die Gegend. [8] Earthworm Jim gegen den Koch Kung Pow – und das in der Spielzeugfabrik des Weihnachtsmanns. Ein irres Spiel.



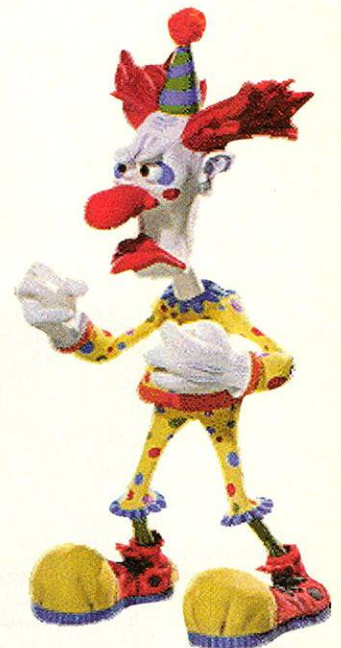
- 2,0 SPIELIDEE
- 2,5 GRAFIK
- 2,5 SOUND
- 3,0 PRÄSENTATION
- 2,5 GAMEPLAY
- 3,0 MOTIVATION
- 2,5 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

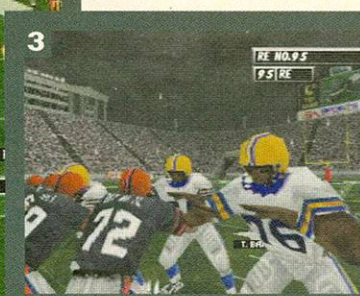
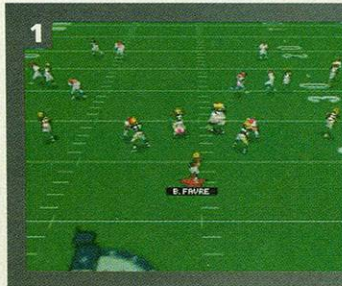
Für Kinder geeignet und durchaus Spaßig, wenn auch über die Langzeitmotivation gestritten werden darf.

2,5

GUT



[1] Die Madden-Perspektive bietet noch die größte Übersicht. [2] Wer's genau wissen will, nähert sich den Spielern mit den R- und Z-Tasten. Im Spiel wählen Sie mit den Tasten den Receiver.



[3] Die Helmperspektive ist bei weitem die spektakulärste im ganzen Spiel, aber nicht gerade die übersichtlichste. [4] Im Replay analysieren Sie den vorangegangenen Spielzug genau, um Fehler kein zweites Mal zu machen.



MADDEN FOOTBALL 64

Zwei Football-Simulationen, eine Konsolenplattform. Ob Zufall oder volle Absicht - die 64 Bit-Saison verspricht wieder sehr, sehr spannend zu werden. von Kobayashi Maru

Nachdem auf dem Gebiet der 32-Bit-Football-Simulationen der Wettlauf zwischen EA Sports und Iguana klar zugunsten der Kanadier von EA entschieden wurde, gilt es nun, die nächsthöhere Plattformstufe - sprich, das Nintendo 64 - einzunehmen. Obwohl dieser Kampf um die Käufergunst üblicherweise nicht mit blanker Faust ausgefochten wird (oder vielleicht doch?), geht es immerhin um nichtvirtuelle, harte Dollars. In den USA, wo man schon als Kleinkind das Football-Ei zum Frühstück serviert bekommt, sind es

keine unwesentlichen Summen, die so über die Ladentheke den Besitzer wechseln. Bisher war auf diesem Gebiet die Madden-Serie die Referenz schlechthin, mit dem sich jeder Genre-Vertreter messen mußte. Logischerweise führte Electronic Arts bisher auch den Markt an. Wie steht es aber jetzt um Madden? Diese Frage läßt sich zur Hälfte schon aufgrund der Tatsache beantworten, daß Electronic Arts überraschenderweise nicht in der Lage war, sich eine NFL-Lizenz für ihren aktuellen Nintendo 64-Titel zu sichern. Den Kuchen hat sich nämlich Acclaim in Form einer Exklusiv-Lizenz geschnappt. Die Situation ist demnach ähnlich wie in Deutschland, wo beispielsweise Fußballsimulationen wesentlich höhere Verkaufszahlen erreichen, wenn sich die aktuelle Bun-

Madden Football 64
ELECTRONIC ARTS/EA SPORTS

Speicher auf
Memory-Card

~~Speicher auf Modul~~

1-4
 Import
erhältlich

ca. 150 DM

desliga in Form von Bits und Bytes auf Silberscheibe bzw. Modul befindet. Entsprechend neigen die US-amerikanischen Verbraucher dazu, sehr viel Wert auf authentische Spielerdaten und NFL-Statistiken zu legen. Schließlich identifiziert man sich mit seiner Heim-Mannschaft, egal ob diese nun real oder virtuell existiert. "Madden Football 64" hat folglich schon von Haus aus schlechtere Karten als das Konkurrenzprodukt "NFL Quarterback Club" von Acclaim.

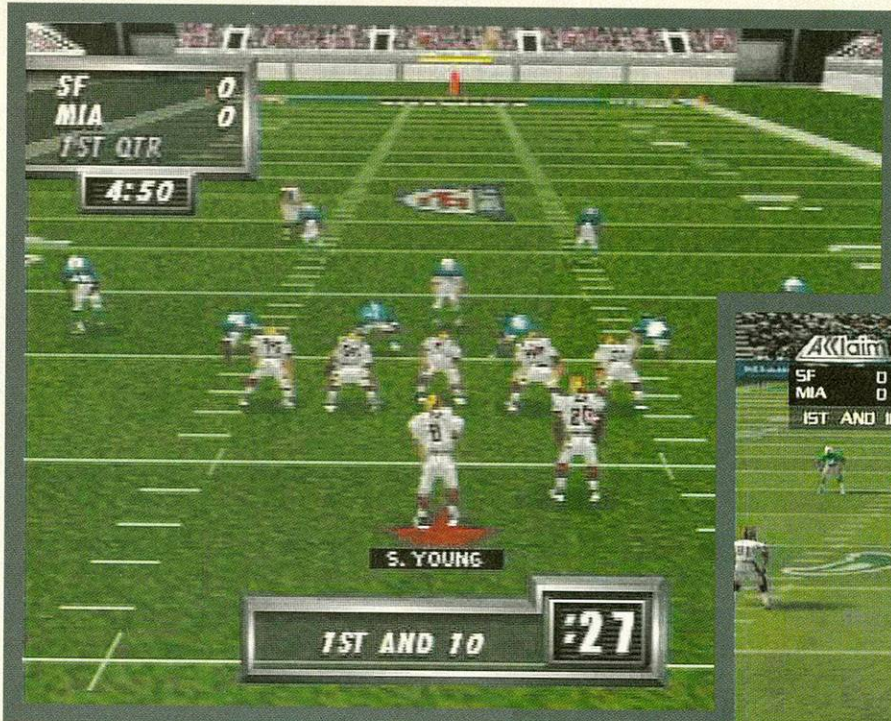
Madden Magic

Obwohl die 30 aktuellen und mehr als 80 historischen Teams in Madden Football 64 nicht die offiziellen NFL-Namen tragen, weiß der fachkundige Spieler, daß es sich beispielsweise bei "San Francisco" nur um die "San Francisco 49ers" handeln kann. Erstens lassen sich die Mannschaf-

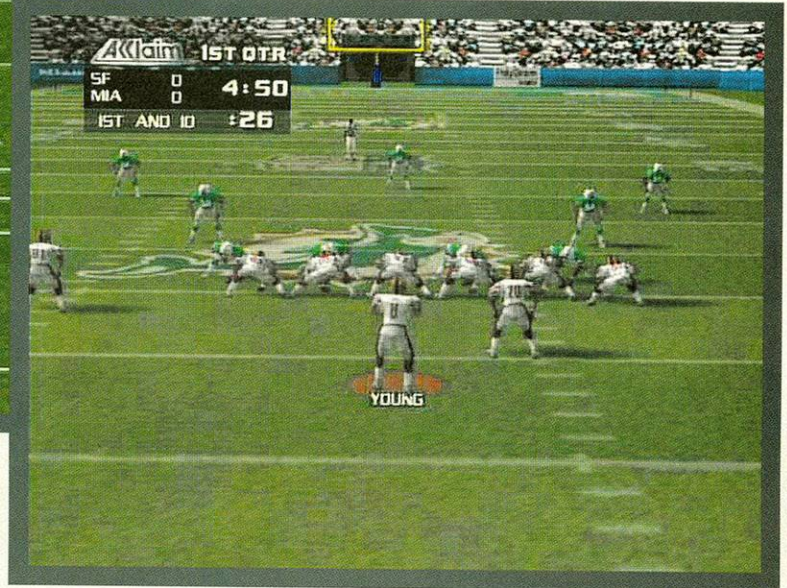
In diesem Menü werden Ihre Superstars geboren: Sie dürfen Ihre Helden aber nur in bestehende Teams aufnehmen.

SIGN player		SALARY CAP: SALARY: \$4.2M	
		BEFORE \$37.3M	SIGN AFTER \$41.5M KOBAYASHI
SAN FRANCISCO			
NO. PLAYER	POS	WGT	AGI SPD
83 T. WINANS	WR	187	78 74
31 WITHERSPOON	HB	197	67 55
31 J. WOODS	RCB	200	69 81
89 A. WRIGHT	WR	187	69 69
99 R. YOUNG	LE	290	45 41
23 E. ZOMALT	SS	196	69 71
1 KOBAYASHI	QB	222	66 75

CREATE player	
1 KOBAYASHI FRE QB	
AGILITY	40
SPEED	40
AWARENES	46
THROW PWR	93
THROW ACC	40
CTH	17
CAR	34
KPW	27
KAC	13
BTX	14
179	
POOL	



Ein Unterschied wie Tag und Nacht. Die exakt gleiche Spielszene in den beiden aktuellen Football-Spielen zeigt die höhere optische Qualität von QBC (rechts) deutlich auf.



ten anhand der typischen Uniformfarben sehr leicht identifizieren, zweitens durften nämlich dank einer National Football League Players Association-Lizenz (NFLPA) die Spielernamen beibehalten werden. So basieren sämtliche Daten auf denen der aktuellen NFL-Statistiken. Sie müssen sich also nicht mit vollkommen fiktiven Fantasie-Teams herumschlagen. Zudem begleitet Sie Altmeister John Madden persönlich durch die Saison, so daß der Charme dieser Spiele-Serie größtenteils beibehalten werden konnte. Ihnen stehen zu Beginn vier Spielmodi zur Verfügung: Exhibition, Season, Custom Season und Tournament, wobei in den beiden Saison-Modi jeweils eine sogenannte Back Office Option zur Verfügung steht. Hier erschaffen Sie sich, ähnlich wie bei den 32-Bit-Versionen, Ihren Traum-Sportler selbst. Die so ins Leben gerufenen Footballer lassen sich durch Transfer in jede beliebige Mannschaft eingliedern. Wenn im Optionsmenü der Salary Cap eingeschaltet wurde, müssen Sie jedoch darauf achten, daß das Budget-Limit nicht überschritten wird.

Madden Magic – die zweite

Die Madden-Serie war bisher der Garant für eine sehr ausgereifte und ausgeklügelte KI. Dies hat sich auch in der vorliegenden 64-Bit-Version nicht geändert. Taktische Vorgehensweisen auf Seiten des Computers (egal, ob er nun die gegnerische Mannschaft oder Ihre eigenen Mitspieler steuert) sind sehr logisch und passen sich blitzschnell der aktuellen Spielsituation an. Dies macht sich vor allem bei Extremsituationen bemerkbar, aber auch unter normalen Spielbedingungen. Wie

in einem Schachspiel "denkt" der Computer einige Züge im Voraus und bereitet mögliche Vorgehensweisen vor. Notfalls werden durch Einsatz von "Audibles" (Ausrufen) die Angriffs- bzw. Verteidigungsaufstellung modifiziert. Natürlich stehen Ihnen als Spieler dieselben Möglichkeiten zur Verfügung – nur müssen Sie eben genauso schnell denken und handeln wie der Computer. In dieser Hinsicht kann sich Madden Football 64 gegen seinen ärgsten Konkurrenten Quarterback Club durchsetzen.

Duell

Eine Konsolenplattform, zwei Football-Spiele. Die Frage lautet nun: welches ist das bessere? Dieses Jahr scheint NFL Quarterback Club '98 eindeutig die Nase vorn zu haben. Vor allem die High Resolution-Grafik mit einer Auflösung von 480 x 640 Pixelpunkten bringt neben dem hervorragenden optischen Eindruck auch eine genauere Steuerung mit, was man gerade bei Football-Simulationen bisher schmerzlich vermißt. Dadurch lassen sich Spielzüge gezielter und präziser durchführen. Action-hungrige NFL-Freaks werden dies zu schätzen wissen. Obwohl sich Madden Football 64 optisch deutlich von den 32 Bit-Versionen (PlayStation und Saturn) unterscheidet, wirkt es im Vergleich zu Quarterback Club etwas altbacken. Es fehlt einfach der frische Wind, was man – ob zu recht oder unrecht sei mal dahingestellt – bei Nintendo 64-Spielen einfach erwartet. Ein wenig Experimentierfreudigkeit hätte hier wohl sicher-

lich nicht geschadet. Die Super-Bowl-Trophäe geht zwar für diese Saison an Iguana, man darf jedoch gespannt sein, was EA Sports für die kommende Saison darbieten wird. Wir erwarten für nächstes Jahr wieder ein spannendes Duell. (af)

2,0 SPIELIDEE

3,0 GRAFIK

1,5 SOUND

2,5 PRÄSENTATION

2,5 GAMEPLAY

1,5 MOTIVATION

3,0 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Die Madden-Fangemeinde schaut diesmal in die Röhre – fehlende Lizenz und 32-Bit-Grafik sprechen nicht für ein N64-Spiel. Etwas frischer Wind tut Not.

2,3

GUT

NFL QUARTERBACK CLUB '98



[1] Live-Übertragung oder Konsolenspiel, die Grenzen verschwimmen auf dem N64 bereits. [2] + [3] QBC ist das erste Football-Spiel, in dem die Replay-Funktion nicht nur nützlich ist, sondern auch Spaß macht.

Niemand hätte vor einem Jahr zu prophezeien gewagt, daß Acclaims Quarterback Club einmal seine Eminenz John Madden vom Referenz-Thron stürzen und sich selbst zum Mega-Verkaufs-Hit etablieren würde. Eben dies scheint aber in den USA gerade vorstatten zu gehen. Zum einen hatte sich Distributor Acclaim eine NFL Exklusiv-Lizenz für das laufende Jahr 1997 gesichert. Und das ist im Land der unbegrenzten Möglichkeiten, wo Football der Volkssport Nummer eins ist, schon die halbe Miete. Die insgesamt 30 NFL-Mannschaften wurden samt Stadium und Spieler mit den neuesten Daten und Bildmaterial gefüttert. Zudem steht Brett Favre, seines Zeichens Star-Quarterback der Green Bay Packers und zweifacher NFL-MVP, Pate für dieses 64 Megabit-Spiel. Eine Datenbank mit den Lebensläufen sämtlicher Stamm-Quarterbacks rundet das ganze

ab. Statistiker und Daten-Freaks werden hier also keinen Grund zum Meckern finden. Zum anderen nutzt "NFL Quarterback Club '98" die technischen Möglichkeiten des Nintendo 64 voll aus, was man von seinem Mitbewerber "Madden Football 64" nicht ganz behaupten kann. Nicht umsonst haben die Entwickler auf eine anfänglich geplante PC- bzw. PlayStation-Umsetzung gänzlich verzichtet, um sich voll und ausschließlich dieser Konsolen-Plattform zu widmen.

Feuerwerk

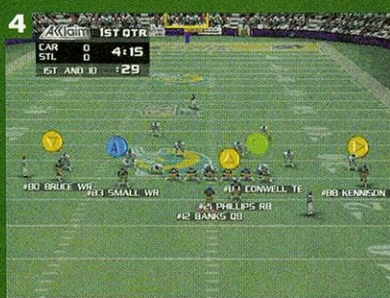
Der Hauptgrund, warum sich NFL Quarterback Club '98 im Football-verrückten USA zum Publikumsbeliebten entwickeln konnte, liegt zweifelsohne an der überwältigenden Grafik. Als erster Nintendo 64-Titel überhaupt unterstützt es standardmäßig den High Resolution-Modus, der eine Auflösung von bis zu 480 x 640 Pixeln erlaubt. Einem Spiel, das vom Vorsatz lebt, so realistisch wie möglich zu sein, kommt diese hohe Bildauflösung natürlich besonders zugute. Noch nie zuvor sah man auf einer Konsole eine Sportsimu-

lation, die eine vergleichbar realistische Grafik darbot. Die dazugehörige Animation – übrigens vom New York Jets-Running Back Adrian Murrell per Motion Capture einstudiert – tropft butterweich durch die Bildröhre, was man vor allem bei Nahaufnahmen sehr schön feststellen kann. Der Replay-Modus – in einem konventionellen Sportspiel ein durchaus nervtötendes Übel, das man so schnell wie möglich im Optionsmenü abzuschalten pflegt – eignet sich sicherlich am besten dazu, die auf dem Feld vollbrachte Leistung in entspannt zurückgelehnter Sessel-Lage nochmals Revue passieren zu lassen. Sie werden ein regelrechtes Feuerwerk der dreidimensionalen Polygonkunst hautnah miterleben.

Tak-Tik-Toe

Zu einer waschechten Football-Simulation gehört selbstverständlich ein hieb- und stichfestes Gameplay, sowie die Möglichkeit, professionelle Taktiken anzuwenden. Diesbezüglich weist NFL Quarterback Club '98 einige wenige Mängel auf. Zwar lassen sich die mehr als 1500 lizenzierten NFL-Footballer per Analog-Joystick präzise steuern, die Geschwindigkeit, mit der sie auf dem 100 Yard-Feld unterwegs sind,

[4] Mit einem Druck auf R lassen Sie sich die Receiver anzeigen – praktischerweise gleich in übersichtlicher Perspektive mit den Bildern der zugehörigen Buttons. [5] Im Gegensatz zu Madden 64 erlaubt QBC den Bau eigener Teams – mit allem, was dazugehört. [6] Schnee in Miami – in QBC ist alles möglich. Aber nur im Pre-Season-Modus.



TERBACK

Mit **Turok** zeigte die Programmierfirma **Iguana**, daß sie mit der **Nintendo 64-Hardware** umzugehen weiß. Ihr neuester **Streich** ist eine **Football-Simulation**, die die Möglichkeiten des **Nintendo 64 voll ausschöpft**. von Kobayashi Maru



entspricht jedoch nicht ganz der, die bei richtigen Profi-Begegnungen vorherrscht. Besonders bei Laufspielen wird man das Gefühl nicht los, durch ein Moorgebiet zu stampfen, das unter Naturschutz steht – ein gewisses Trägheitsmoment macht sich bemerkbar. Zudem schleichen sich bei mittlerem Schwierigkeitsgrad ab und an Fehlverhalten des Computers ein. Im großen und ganzen aber kann die KI durchaus einem durchschnittlichen Videospieler standhalten. Die Fülle an Optionen läßt hingegen keine Wünsche offen. So haben Sie zu Beginn des Spieles eine Auswahl aus NFL Play (bestehend aus Saison und Presaison), Quick Play, Tournament und Simulation. Letzere beinhaltet eine Sammlung aus 50 historischen NFL-Begegnungen, deren Ausgang Sie nachträglich beeinflussen dürfen. Interessant für Möchtegern-Trainer ist das Roster Managing. Hier lassen sich Spielertransfers ausführen, komplette Mannschaften und Footballer basteln sowie ein virtuelles Drafting (jedes Team bekommt durch ein spezielles

Los-Verfahren das Recht, Verträge mit frischgebackenen Footballern ihrer Wahl abzuschließen) durchführen.

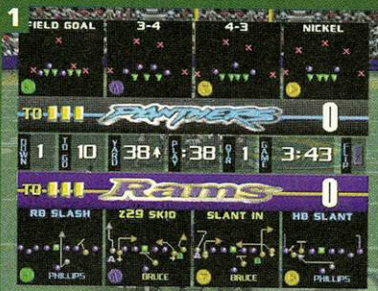
Touchdown

Mit NFL Quarterback Club '98 ist Acclaim der lang ersehnte (und erwartete) Schlag gegen das EA-Imperium gelungen. Es ist Madden Football 64 in jeder Hinsicht überlegen. Lediglich in Bezug auf die KI zieht Iguanas Schöpfung den kürzeren, was angesichts der Tatsache, daß EA Sports auf eine Historie von fast zehn Jahren zurückblicken kann, nicht verwunderlich ist. Madden wirkt von der Spielführung ausgereifter, wohingegen der Schwerpunkt bei Quarterback Club auf Live-Action liegt. Dank der Kombination aus hervorragender Grafik und präziser Steuerung macht es wieder Spaß, einzelne Spieler selbst zu steuern. Ein erfreulicher Nebeneffekt der Hi Res-Grafik ist nämlich der kleinere Spielraum für die Kollisionsabfrage. Wenn auf dem Spielfeld eine Lücke in der Verteidigung optisch zu sehen ist, dürfen Sie diese auch ausnutzen und hindurchlaufen. Die Zeiten, wo man sich über zu großzügig angelegte Kollisionsabfragen geärgert hat (unsichtbare Mauern, undurchsichtiges Gameplay), sind nun endgültig vorbei. Obwohl



Football in Deutschland nicht gerade das zu sein scheint, was man im Allgemeinen als "populär" oder "beliebt" bezeichnet, dürften Einsteiger oder jene, die es werden wollen, kaum Probleme mit diesem Titel haben. Allein schon seine erstklassige Präsentation rechtfertigt den Kauf, sowohl für Anfänger als auch für den versierten Profi. (af)

[11 Was zum Henker ist ein "z29 Skid"? Vor dem Kauf von QBC sollten Sie sich über die Feinheiten des Football-Sports informieren. Sonst könnten Sie auf echte Verständnisprobleme stoßen.



1,5 SPIELIDEE

1,5 GRAFIK

2,0 SOUND

1,5 PRÄSENTATION

2,5 GAMEPLAY

1,5 MOTIVATION

2,0 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Football ist in Deutschland nicht so beliebt wie Fußball – dieses Spiel ist für Fans der amerikanischen Sportart Pflicht.

1,8
SEHR GUT



[1] Der Lensflare-Effekt stammt vom Triebwerk einer davonfliegenden Rakete. **[2]** Trotz Dunkelheit verlieren Sie die Strecke auch bei Höchstgeschwindigkeit nicht aus den Augen. **[3]** Der N64-Nebel wird absichtlich als Stilmittel eingesetzt.

Haben Sie eigentlich schon einmal einen Blick auf die Epilepsiewarnung geworfen, die das Handbuch eines Videospieles zielt? Wir eigentlich auch nicht – warum auch, Spiele wie "Super Mario 64", "Chameleon Twist" oder gar "Tetrisphere" sind schließlich alles andere als nervenaufreibend. Mit dem deutschen Release von "Extreme G" kommt dieser Warnung allerdings eine neue Bedeutung zu. Nach einem ausgedehnten Ausflug in die abgefahrenen Welt der schwerbewaffneten Hover-Bikes kann es schon mal vorkommen, daß Sie beim Anblick eines Formel 1-Rennens mit einem nervösen Augenzwinkern einschlafen und von bunten Lichtblitzen und wummernden Bässen träumen.

Warnen wollen wir Sie auch vor der Bösartigkeit des Spiels! Sowohl Schwierigkeitsgrad als auch die Künstliche Intelligenz der Gegner sind dermaßen hoch, daß Freizeitracer bereits nach kurzer Spieldauer Ihren Controller mit 3g gegen die Wand befördern werden. Selbst Hardcore-Piloten, die normalerweise erst ab 200 km/h wach werden, dürften bereits in der mittleren von drei Schwierigkeitsgraden auf ernsthafte Probleme stoßen. Bei nur wenigen

Nicht viele Spiele erreichen bereits vor dem offiziellen Release Kultstatus.

"Extreme G" – Acclains Antwort auf "WipEout" – gehört mit Sicherheit dazu.
Was steckt eigentlich hinter dem XG-Hype?

von Artur Hoffmann

Spielen liegen Frust und Lust so nahe beieinander. Zur allgemeinen Beruhigung gibt es eine Vielzahl von Cheats und Levelcodes, die auch den ungeübten Fahrer in noch verborgene Regionen vorstoßen lassen. Ein Blick in unsere Tips-Sektion hilft mit Sicherheit weiter.

Bumm, Bumm, Bumm

Bereits wenige Sekunden nach dem Start werden alle N64-Besitzer mit sensiblen Ohren erschreckt zur Fernbedienung greifen, um verzweifelt die Lautstärke nach unten zu regulieren. Der Grund für diesen plötzlichen Bewegungsanfall ist – natürlich – bei der coolen Hintergrundmusik zu suchen. Diese Mischung aus Techno und Trance kann mit Fug und Recht als ein Meilenstein in Sachen Mu-

Extreme G		
ACCLAIM/PROBE		
		1-4
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Bereits erhältlich
ca. 120 DM		

sikuntermalung angesehen werden. Angesichts der enorm hohen musikalischen Qualität ist es nicht weiter verwunderlich, daß Acclaim die zwölf Stücke auf eine Audio-CD bannt und an auserwählte Kunden verschenkt. Daß diese Strategie durchaus Sinn macht, wissen wir spätestens seit dem "WipEout 2097"-Hype, der nicht zuletzt durch die Musik von "The Prodigy" und den "Chemical Brothers" gefördert wurde.

Überhaupt fallen zahlreiche Parallelen zu Psygnosis' futuristischem

EXTRE



PlayStation-Racer auf: Coole Musik, geniale Grafik und nicht zuletzt das Einsammeln und Abfeuern der diversen Waffensysteme. Wem aber angesichts dieser Aufzählung der Begriff Plagiat in den Sinn kommt, liegt vollkommen falsch. Das wäre genauso vermessen wie zu behaupten, "International Superstar Soccer 64" hat von "FIFA 64" abgekupfert, weil in beiden Spielen jeweils 22 Mann einer weißen Lederkugel hinterherrennen.

Go, Speed Racer, Go!

Extreme G ist im Grunde genommen ein einfaches Rennspiel, in dem Sie mit futuristisch gestylten Motorrädern über noch futuristischer gestylte Rennstrecken preschen und die Konkurrenz mit diversen – natürlich gestylten – Waffen beschießen, um als erster ins Ziel zu gelangen. Die Vielzahl der Kleinigkeiten aber, die zwischen dem Start und der Zielflagge liegen, machen aus

Acclaims Racer eines der besten Spiele, das es im Moment für das N64 gibt.

Dies liegt nicht zuletzt an der atemberaubenden Geschwindigkeit, mit der Sie über die einzelnen Kurse brausen. Die nukleargetriebenen Hoverbikes preschen mit durchschnittlich 200 Stundenkilometern durch die engen Gassen – nach Einsatz eines von drei vorhandenen Turboboostern steigert sich das ganze auf schier unglaubliche 300 km/h und mehr. Wer bei dieser Geschwindigkeit noch einen kühlen Kopf bewahrt und beispielsweise einen Blick auf die am oberen Bildschirmrand ständig sichtbare Positionsleiste wirft, der sollte sich um einen Platz für den nächsten Flug des Space Shuttles bewerben. Alle anderen – zu denen wir uns auch zählen – halten verkrampft den Controller in ihren verschwitzten Händen, blicken mit weitgeöffneten Augen auf

die Farbenpracht und hoffen, daß dieses nervenaufreibende Spektakel doch noch ein gutes Ende nimmt.

Da aber in einem zeitgemäßen Videospiel nicht die Hoffnung, sondern das eigene Können über Sieg und Niederlage entscheidet, sollten Sie sich zuallererst in den Trainingsmodus begeben. Hier setzen Sie sich auf eines der Future-Bikes, deren Qualitäten durch fünf Eigenschaftswerte symbolisiert werden, und preschen über einen von vier anwählbaren Kursen. Auf diese Art und Weise schlagen Sie gleich drei Fliegen mit einer Klappe:

[1] Die aufgesammelten Extrawaffen sind oft sehr schön zu erkennen. [2] Der Zweitplatzierte wird gleich eine böse Überraschung erleben. [3] Durch die Echtzeit-Lichteffekte wird das Bike auf der linken Seite heller. [4] Korkenzieher-Tunnel wie dieser sind öfters vertreten.

ME G





[1] ...und ab geht's - 90 Grad senkrecht nach unten. [2] Der Pfeil rechts unten zeigt an, daß ein Gegner zum Überholen ansetzt. [3] Viele Abzweigungen sind bei hohen Geschwindigkeiten schwer zu befahren. [4] Die Streckenanzeige am oberen Rand besagt, daß der erste nicht mehr weit entfernt ist.



erstens erfahren Sie die Vor- und Nachteile des fahrenden/fliegenden Untersatzes am eigenen Leib, zweitens üben Sie den effizienten Waffeneinsatz, und drittens haben Sie hier die Chance, sich die Kurse einzuprägen. Allerdings sollten Sie noch wissen, daß das Streckendesign der anfänglichen zwölf Kurse - je dreimal Wüste, City, Minen & Schluchten und Space Station - selbst ausgewiesene Gehirnakrobaten auf eine harte Probe stellt. Wer kann sich bei einer Geschwindigkeit von 317 Stundenkilometern und permanentem Beschuß noch genau erinnern, ob es nach der nächsten S-Kurve nach links, nach rechts oder gar nach oben geht?

Come together

Ein weiterer wichtiger Aspekt, der Extreme G aus der Masse der Rennspiele heraushebt, ist die hohe Qua-

lität der Mehrspieler-Modi. Vergnügungssüchtige Großfamilien dürfen zwischen vier unterschiedlichen Spielvarianten wählen.

Im "Kopf an Kopf"-Rennen fahren bis zu vier Spieler um die Wette. Hier fällt vor allem die Teilung des Bildschirms auf. Gehen beispielsweise drei Racer an den Start, freut sich der Besitzer des Controllers 1 über den halben Bildschirm, während die anderen beiden mit jeweils einem Viertel vorlieb nehmen müssen. Dies sollte Sie nicht weiter belasten, schließlich ist es Ihre Konsole, Ihr Modul und natürlich auch "IHR" Controller ...

Für ähnliche Aufregung dürfte auch das "Fahnnenspiel" (zwei bis vier Spieler) sorgen. Das Ziel ist es, am

Ende eines Rennens die meisten herumliegenden "XG-Flaggen" eingesackt zu haben. Falls Sie nun der Meinung sind, daß der führende Spieler im Vorteil ist, sollten Sie noch wissen, daß die Fähnchen nach einem Volltreffer wieder verloren sind. Somit liegt der Schlüssel zum Sieg in einer Kombination aus hoher Geschwindigkeit und klugem, taktischem Verhalten. Diese Variante ist ein Garant für ausgedehnte Streitereien, die anschließend am besten in der "Kampfarena" ausgetragen werden. Hierbei spielen die gefahrenen Rundenzeiten keine Rolle. Es geht einzig und allein um das Vernichten der bis zu drei Gegner. Der Sieger wird abschließend anhand seiner Abschnitte,



[1] Die Ich-Perspektive ist nur für hartgesottene Fahrer geeignet. [2] An solchen Engpässen kommt es auch in XG oft zu Kollisionen. [3] Wenn Sie mehr Zeit hätten, würdten Sie die grafischen Feinheiten der Strecken sicher zu würdigen.



[1] Bei diesen Sprüngen müssen Sie auf Ihre Geschwindigkeit achten, sonst fliegen Sie aus dem Kurs. [2] Mit der eingebauten Waffe verlangsamen Sie Ihre Gegner. [3] Die Menüs im Spiel sind etwas trist, aber zweckmäßig. [4] Der Lava-Kurs ist definitiv der schwerste (und einzige nervtötende) im gesamten Spiel. [5] Dieses Bild hat zwar schon die Runde gemacht, zeigt aber nach wie vor den Geist von XG am besten: Totaler Wahnsinn. [6] Die Geschwindigkeit des "nitroid"-Cheats ist wohl zu viel für die N64-Hardware ...



der überstandenen Zeiten und seines verbrauchten Schutzschildes ermittelt. Besitzer eines Rumble Paks spüren jeden Treffer am eigenen Leib. Als besonders klug erweist sich der Einfall der Programmierer, in diesem Modus die B-Taste als Rückwärtsgang zu mißbrauchen. Somit sind ausgefallene Taktiken und Hinterhalte, die besonders bei Abzweigungen zum Zuge kommen, möglich und auch notwendig.

Richtig deftig wird es dann im Pokalwettbewerb, an dem bis zu 16 Spieler teilnehmen dürfen. Da auf eine standesgemäße Auslosung verzichtet wurde, messen sich immer ein Spieler mit ungerader und gerader Nummer. Wer verliert, ist draußen. So einfach ist es. Wäre das komplette Spiel doch auch so einfach ...

Ganz einfach ist aber das Urteil, daß XG auch eine extrem gute PAL-Umsetzung geworden ist. Die Ge-

schwindigkeit wurde zu 100 Prozent übernommen. Deutsche Spieler müssen also nicht fürchten, gegenüber der NTSC-Konkurrenz wie flügel-lahme Enten dazustehen. af

[4] Im Flaggenreennen müssen Sie mehr XG-Fähnchen einsammeln als Ihre menschlichen Gegner. [5] Mit einem Turbo und einer Kollision wird XG zum Flug-simulator.



1,0 SPIELIDEE

1,5 GRAFIK

1,5 SOUND

3,0 PRÄSENTATION

1,5 GAMEPLAY

1,5 MOTIVATION

1,5 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Extreme G ist mit Sicherheit das derzeit atemberaubendste Rennspiel der Welt. Es wird schwer für die Konkurrenz sein, diese Qualität zu übertreffen. Weiter so, Acclaim!



1,5

SEHR GUT

LAMBOR



Um der totalen Verwirrung ein wenig vorzubeugen, wollen wir an dieser Stelle klarmachen, daß dieses Game in unseren Ländern unter dem Titel "Lamborghini 64" veröffentlicht wird. Lediglich in den Vereinigten Staaten und in Japan läuft dieses ausgesprochen realistische Rennspiel unter dem Namen "Automobili Lamborghini". Dieser Schachzug ist möglicherweise damit zu begründen, daß der Zusatz "Automobili" dem Spiel einen exotischen Touch verleiht. Angesichts der unzähligen positiven Eigenschaften hätten die Damen und Herren aus Frankreich dieses Game auch "Auto" oder "Rot" taufen können.

Echt gut!

Wie der Titel bereits vermuten läßt, dreht sich bei diesem grafisch sehr ansprechenden Racer zunächst alles um ein Auto: Den ultraschnellen und unerschwinglichen Lamborghini Diablo. Bei einer derartig geringen Auswahl an fahrenden Untersätzen stellt sich

Der Traum eines jeden Sportwagenfans wird wahr: Jedem N64-Besitzer seinen eigenen Lamborghini. Das französische Softwareunternehmen Titus macht's möglich! von Artur Hoffmann

Lamborghini 64		
KONAMI/TITUS		
		1-4
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Verfügbar: ab Dezember
ca. 120 DM		

natürlich die Frage nach dem Sinn des Spiels. Ein zeitgemäßes Rennspiel besteht schließlich aus den beiden unzertrennlichen Komponenten Streckenvielfalt und Fuhrpark. Die Antwort auf diese Frage ist weitaus einfacher als zunächst angenommen. Zum einen legt dieses Spiel mehr Wert auf eine korrekte Umsetzung der realen Fahrleistungen als auf einfach zu steuernde Phantasiekarossen, zum anderen dürfen Profis im weiteren Spielverlauf sehr wohl in anderen Autos Platz nehmen. Bevor es aber soweit ist, müssen Sie im Championship-Modus beweisen, daß Sie ein guter Chauffeur sind. Falls Ihnen diese Rennen zu viel abverlangen, dürfen Sie im "Time

Trial" neue Rundenrekorde aufstellen, im "Arcade"-Modus Checkpoints in einer vorgegebenen Zeit abfahren oder sich im "Tournament" an einer der sechs vorhandenen Strecken versuchen. Halten Sie während der Rennen auch nach eventuellen Abkürzungen Ausschau ...

Haben Sie endlich alles gewonnen, was es zu gewinnen gibt, wird der Fuhrpark um einige namhafte Karossen wie beispielsweise Porsche, Bugatti, Ferrari und Dodge erweitert.

Während Anfänger im einfachen Modus, der grobe Fahrfehler eher verzeiht, durch Einsatz des analogen Joysticks um die Kurven brettern, stellt sich der Fortgeschrittene Fahrer den Konkurrenten im Expert-Mode. Hier führt ein Unter- bzw. Übersteuern oder ein falscher Tritt auf die Bremse zu unangenehmen Drehern, die Ihre Spuren unübersehbar auf dem Asphalt hinterlassen.

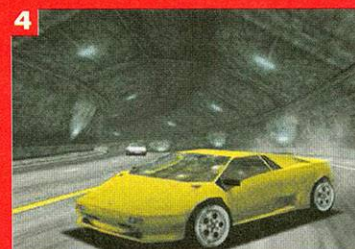
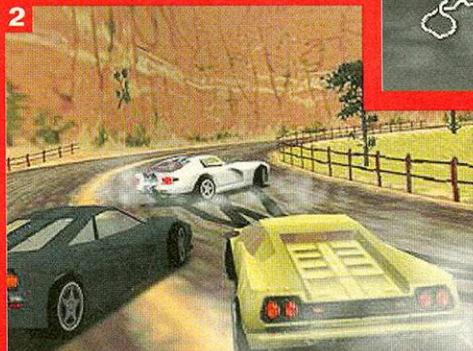
Um den Realismus auf die Spitze zu treiben, sollten Sie die Reifenabnutzung und den Spritvorrat Ihres Boliden ständig im Auge behalten und bei einer Warnung einen Aufenthalt im Pit einplanen. Hier werkeln die Mechaniker an Ihrem Fahrzeug herum und führen alle geforderten Arbeiten klaglos aus. Lediglich in Sachen Crashverhalten verläßt das Game die realistische Ausrichtung und orientiert sich eher an der Konkurrenz. Egal, ob Sie gegen die Leitplanke schlittern, frontal auf ein Hindernis prallen oder von einem Gegner geschnitten werden – die Auswirkungen zeigen sich nur im Zeitverlust, nicht durch irgendwelche Blechschäden.

Augenschmaus

Wenn Ihnen die Hochgeschwindigkeitsrennen nicht mehr die komplette Konzentration abverlangen, sollten Sie ein Auge auf die Streckenobjekte



[1] Wenn das mal kein gelber Ferrari F40 ist. **[2]** Noch liegt die Dodge Viper in Führung. **[3]** Dieser Porsche 911 ist nicht mehr lange der erste. **[4]** Wer sich im Tunnel verbremst, ist aus dem Rennen.



GHINI 64



werfen. Ob im Hafen ankernde Tanker, Säulen im griechischen Stil oder eine Statue, die ein Rondell schmückt – die komplette Umgebung verdient das Prädikat perfekt. Dazu gesellen sich Lens-Flare-Effekte, exzellente Spiegelungen sowie die fast schon fotorealistische Darstellung der einzelnen Fahrzeuge. Als ob das nicht reichen würde, haben es die Programmierer geschafft, den verpönten Nebeleffekt auszuschalten. Bei diesem Racer sehen Sie bis zum Horizont.

Trotz der Grafikpracht gibt es an der Spielgeschwindigkeit selbst in den Fällen, in denen Sie zwischen drei Konkurrenten hindurchfahren, nichts auszusetzen. Diese programmiertechnische Meisterleistung kommt auch dem Mehrspielermodus zugute. Mit bis zu drei Mitstreitern fahren Sie durch eine – um einige Streckenobjekte ärmere – Umgebung um den Sieg. Kopf-an-Kopf-Duelle werden Ihnen je nach Einstellung horizontal oder vertikal dargestellt.

Leider können weder Hintergrundmusik noch die Motorengeräusche diesen hohen Standard halten. Hier wäre ein etwas peppiger Sound von Vorteil gewesen.

Die Spanne der benutzerspezifischen Optionen umfaßt neben der Auswahl der zu fahrenden Runden und der Wahl einer Getriebeform auch die Unterstützung des Rumble Paks, sowie der Lenkräder aus dem Hause Mad Katz und Per4mer. Eigene Rekorde werden selbstverständlich auf dem Controller Pak abgespeichert.

Zum Abschluß wollen wir Ihnen ein Gerücht weitergeben, das derzeit im Internet die Runde macht und besagt, daß Titus nach Erscheinen des 64DD eine Disc mit kompatiblen Zusatzstrecken auf den Markt werfen will. (af)

2,0 SPIELIDEE

2,0 GRAFIK

2,0 SOUND

2,0 PRÄSENTATION

1,5 GAMEPLAY

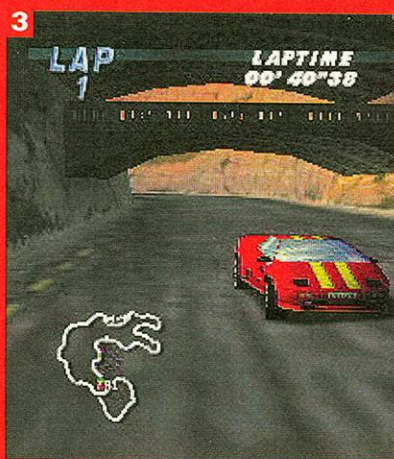
2,0 MOTIVATION

2,0 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Nicht so schnell und bunt wie Extreme G, dafür realistischer. Wer keine Rallyes mag, liegt hier genau richtig.

1,9
SEHR GUT



[1] Beim Pitstop kümmern sich die Mechaniker um alle Probleme. [2] Der einzige Nebel kommt aus Ihren vier Endrohren. [3] Under the Bridge. [4] Vorbei an rauschenden Wasserfällen.

Wie Sie in Blast Corps so richtig aufräumen!

BLAST CORPS

Spucken Sie in die Hände und ölen Sie die Abrißbirne – jetzt werden die Blast Corps-Level so richtig schön aufgeräumt. Wir zeigen Ihnen, wie Sie sich durch die härtesten Level rammen, wo Sie alle Wissenschaftler finden und wie Sie auch den letzten Kommunikationspunkt aufspüren. von Michael Schmithäuser

Blast Corps – das ist die pure Zerstörung, der martialische Abbruch, die destruktive Offenbarung. Doch halt – wer sich schon einmal hinter das Steuer von Ramdozer oder Backlash geklemmt hat, weiß ganz genau, daß man hier mit bloßer Zerstörungswut nicht sehr weit kommt. Hinter der brachial anmutenden Fassade lauern jede Menge Geheimnisse und knallharte Puzzles. Doch nicht verzagen, wir vom N64 Magazin weisen Ihnen den Weg durch alle Widrigkeiten, die so ein Job beim mobilen Abrißkommando mit sich bringt. In unseren Kurztips von Ausgabe 8/97 haben wir einige Hinweise links liegen gelassen – die fehlenden Informationen finden Sie hier.

GELUNGENE PAL-VERSION!

Man mag es kaum glauben – aber nicht alle Softwarefirmen verunstalten die PAL-Versionen ihrer Hit-Titel bis zur Unkenntlichkeit. Rare hat mit der Euro-Konvertierung von Blast Corps einen guten Job hingelegt: Volle Bildschirmauflösung und nur ganz geringe Geschwindigkeitseinbußen sorgen für ungetrübtes Blast-Corps-Vergnügen auf deutschen Bildschirmen. Bei einigen Levels wurde das Zeitlimit hochgeschraubt. Wir wissen nicht, warum – aber manche Fahrzeuge hinterlassen in der PAL-Version ein schwammiges Fahrgefühl.

Daran sollten Sie immer denken



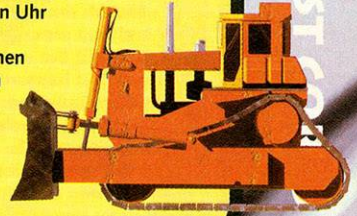
- Immer, wenn Sie einen Level vollendet haben (also den Transporter gerettet und danach aufgeräumt haben), sollten Sie nicht blindlings auf "Exit" drücken, sondern dem Blast-Corps-Truck einen Besuch abstatten. Dort speichern Sie nämlich ihren aktuellen Spielstand ab.
- Wenn Sie einen Level erneut betreten, um die zweite Goldmedaille einzuheimsen, müssen Sie sich nicht nur um die Wissenschaftler und die Kommunikationspunkte kümmern. Aktivieren Sie sämtliche RDUs und lassen Sie keinen Stein auf dem

anderen – neben den Gebäuden müssen auch Kisten, Statuen und Skulpturen demoliert werden. Bei den RDUs sollten Sie beachten, daß sie nicht immer miteinander verbunden sind – irgendwo an einer abgelegenen Stelle schlummern vielleicht weitere, noch nicht aktivierte RDUs. Der Statusbildschirm gibt Ihnen bereitwillig Auskunft darüber, was noch zu tun ist.

● Bestimmte Bereiche erfordern eine besonders ruhige Hand. Etwa, wenn Sie TNT-Kisten in Gebäude und Betonpfeiler in Löcher bugsieren müssen. Solche Aufgaben erfordern einen fast schon zärtlichen Umgang mit dem Gashebel. Und im Falle

eines Falles eine besonders raue Attacke auf den Brems-Button (B).

- Bleiben Sie stets ruhig. Die nervenzehrende Kombination aus dem durch die Prärie breiternden Transporter, der unerbittlich laufenden Uhr und den unlösbar scheinenden Problemen kann einen normalen Durchschnittsbürger in den Wahnsinn treiben. Lehnen Sie sich zurück und bleiben Sie immer schön cool.

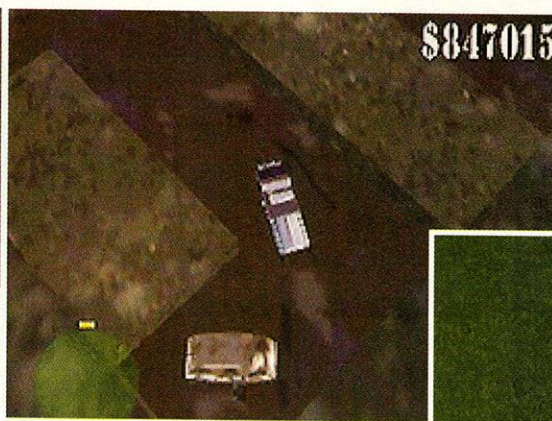


ARGENT TOWERS

2 Kommunikationspunkte ● 1 Wissenschaftler

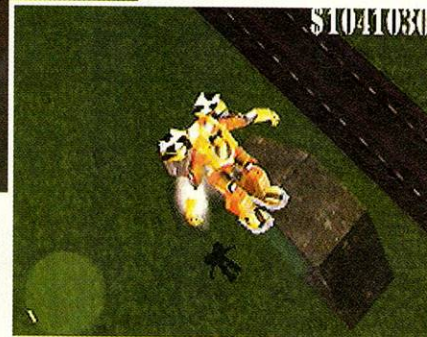


Der erste Kommunikationspunkt findet sich im felsigen Areal (vom Startpunkt aus links gesehen). Sobald Sie das Gerät aktiviert haben, fahren Sie daran vorbei und weiter die Straße entlang. Schon bald stoßen Sie auf einen Steinblock, der Ihnen den Weg abschneidet. Schieben Sie ihn einfach beiseite, verlassen Sie den Backlash und steigen Sie in den bereitstehenden Ramdözer ein. Treiben Sie die TNT-Ladung in die Tür, wechseln Sie auf den Zug und fahren Sie so lange, bis Sie das Signalfeuer auf der Straße sehen. Übrigens: Es zählt als Gebäude, also vergessen Sie hinterher nicht, es



zu zerstören! Bringen Sie den Zug zum Stehen und heben Sie sich in den geheimen Tunnel, wo auch schon der Polizeiwagen auf Sie wartet. Finden Sie im Labyrinth den ersten Wissenschaftler, laufen Sie zurück zum Zug und fahren Sie bis zum Ende des Schienenstrangs.

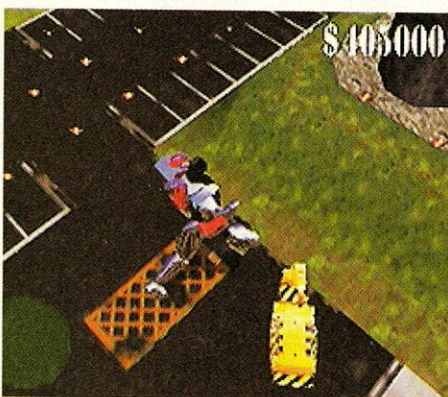
Heizen Sie mit der bereitstehenden Ballista die Rampe zur Straße hinauf, halten Sie sich rechts und biegen Sie nach dem Leuchfeuer links ab. Nach einem weiteren Schlenker nach rechts tauchen zwei Gebäude vor einer Niederung auf. Machen Sie die Häuser dem Erdboden gleich. Wenn Sie schon dabei sind, zerstören Sie auch gleich die Tür auf der entgegengesetzten Seite. Lassen Sie die Ballista stehen und gehen Sie durch die Tür nach unten, bis Sie eine weitere geheime Passage erreichen. Diese führt Sie direkt zu einem vergrabenen J-Bomb. Mit seiner Hilfe erreichen Sie nun den zweiten Kommunikationspunkt, der



auf der Spitze einer unzerstörbaren Erhebung in der Nähe der Senke thront.

CARRICK POINT

2 Kommunikationspunkte



Der erste Kommunikationspunkt findet sich auf der Insel in der Mitte des Sees, der zweite ist in der Burg versteckt. Praktischerweise wartet ein Thunderfist auf dem Parkplatz, was die ganze Sache viel einfacher gestaltet. Des Weiteren steht links vom See eine Ballista bereit, die Sie zum Zerstören des Boots benötigen.

BLACKRIDGE WORKS

2 Kommunikationspunkte

Suchen Sie hinter den Gebäuden rechts vom Startpunkt nach dem ersten Kommunikationspunkt. Der andere wartet in dem ausgedehnten RDU-Feld auf Sie.



HAVOC DISTRICT

2 Kommunikationspunkte

Nun erwartet Sie eine ziemlich verschlungene Aufräum-Mission, bei der es auf die richtige Reihenfolge Ihrer Aktionen ankommt. Sobald Sie nämlich den J-Bomb im Glashaus stehenlassen, können Sie sich den zweiten Kommunikator abschminken.

Um den J-Bomb aufzuspüren, müssen Sie dem RDU-Pfad folgen. Vernichten Sie mit fliegendem Mech die verbliebenen Gebäude und unternehmen Sie einen kleinen Ausflug zu der Brücke, die sich hinter Ihnen befindet. Vernichten Sie die Warnlampen an der Oberseite der Brücke und holen Sie sich die Kugel unterhalb der Metallkonstruktion. Rechts neben der Brücke wartet eine Ballista. Legen Sie eine kurze Zwischenlandung ein, vernichten Sie mit der Ballista das Boot, und erheben Sie sich dann wieder in die Lüfte, um zu der Insel im See zu fliegen. Hier ist der erste Kommunikationspunkt versteckt. Fliegen Sie anschließend diagonal nach links, um die Insel mit dem Leuchtturm zu erreichen. Nachdem vom Turm nur noch ein Häufchen Asche übrig ist, gleiten Sie übers Wasser, bis Sie die fünf schwebenden Kugeln aufspüren. Zurück an Land begeben Sie sich zu der Klippe auf der rechten Seite des Areals. Hier wartet die zweite Radiostation in einer Felsnische auf Ihren Zugriff. Fliegen Sie zum Blast-Corps-

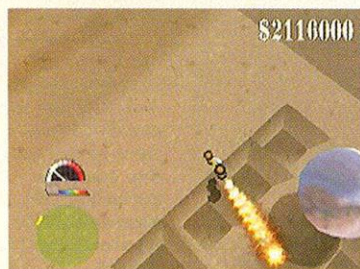


Truck am Levelende und landen Sie auf der Spitze der Klippe, die sich direkt vor dem Truck befindet. Zu Ihrer Linken, in der Nähe des Sees, erkennen Sie einen dunklen Fleck. Dieser entpuppt sich bei näherem Hinsehen als Zugang zum Unterwassertunnel. Am anderen Ende gelangen Sie ins Glashaus, wo auch schon das Starsky & Hutch-Auto bereitsteht. Lassen Sie sich auf den Fahrersitz fallen und rasen Sie direkt zum Tunnelausgang, während Sie einige halbversunkene RDUs aktivieren.



SHUTTLE GULLY

1 Kommunikationspunkt



Nichts leichter als das! Der einzige Kommunikationspunkt findet sich nahe der Brücke. Außerdem müssen Sie noch ein paar Kugeln aufspüren, die sich auf den Betonflächen rechts in Richtung Start und Ziel tummeln.

OUTLAND FARM

2 Kommunikationspunkte

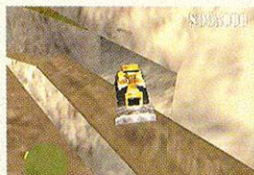
Unter der Brücke durch, über den Ab-sprung hinweg, um die Ecke herum und dann die Böschung hoch – schon haben Sie den ersten Kommpunkt erreicht. Der zweite ist rechts nach der Brücke zu finden.



IRONSTONE MINE

1 Wissenschaftler

Während Sie die Fahrbahn für den Transporter freimachen, stoßen Sie am Levelende auf den Thunderfist, der Ihnen die Arbeit erheblich erleichtert. Das Eisenbahndepot gilt als Gebäude und muß vernichtet werden. Rechts von der Thunderfist-Fundstelle führt ein schmaler Pfad die Klippe hinauf. In einer kleinen Höhle finden Sie den Ramdozer. Fahren Sie diesen um die Klippe herum, bevor Sie ihn mit Hilfe des Krans über die Bahn-gleise heben. Wenn Sie den TNT-Block in das Haus schieben, explodiert es und gibt einen verborgenen Tunnaleingang frei. Nichts wie runter, schnell durch das einfache Labyrinth, und "Hallo, Professor!"



BEETON TRACKS

1 Kommunikationspunkt

In diesem Level einen Pfad für den Transporter freizumachen, ist wahrlich nicht leicht. So geht's: Nehmen Sie den Zug, fahren Sie bis zum Bahnhof und rennen Sie um das Gebäude herum. Stampfen Sie das kleine Häuschen ein und heben Sie den Dozer mit dem Kran über die Gleise. Laufen Sie im Kreis zurück, um zum Ramdozer zu gelangen, und vernichten Sie das große Gebäude mit Hilfe der TNT-Kiste. Klingt einfach, wenn man's erst mal weiß, nicht? Laufen Sie die Straße links hinunter, bis Sie auf den Kommunikationspunkt und jede Menge RDUs stoßen. Von der Sorte gibts noch viel mehr auf der anderen Seite, gleich beim Polizeiwagen.



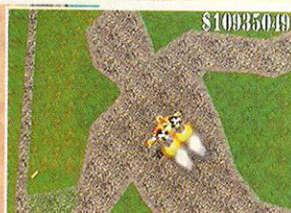
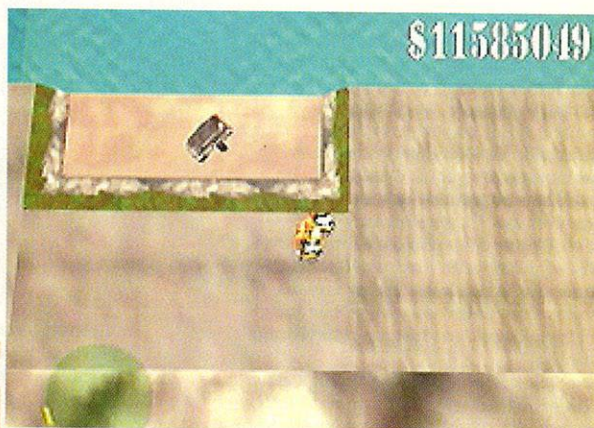
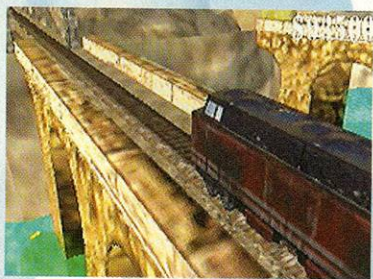
EBONY COAST

2 Kommunikationspunkte

Reißen Sie den Ramdozer herum und stoßen Sie die TNT-Kiste in den Eisenbahntunnel hinein. Verladen Sie Ihr Gefährt anschließend auf den Güterwagen, fahren Sie bis zum Bahnhof und machen Sie das Haus platt. Den anderen TNT-Block schieben Sie auf den Waggon und fahren zum Startpunkt zurück und durch die neu entstandene Öffnung. Stoppen Sie den Zug, wenn die TNT-Box mit dem großen Steinkopf ausgerichtet ist. Die Explosion befreit J-Bomb, mit dem Sie über den See fliegen. Sie erreichen eine Insel, die mit einer Menge RDUs und Steinköpfen

im Osterinsel-Stil bedeckt ist. Wenn Sie die drei Köpfe zerstören, erhalten Sie als Belohnung eine riesige Menge Geld.

Fliegen Sie zurück zu den Bahngleisen und biegen Sie nach dem zweiten Tunnel links ab. Hier treffen Sie auf einen Kommpunkt und einen Wissenschaftler, der unter einem Steinbogen auf seinen Retter wartet. Wenn Sie an dieser Stelle Probleme beim Auffinden der RDUs haben, gehen Sie einfach durch den Tunnel über der Straße – dort gibt's RDUs im Überfluß.



△ Die Steinköpfe entpuppen sich bei ihrer Zerstörung als unglaublich wertvoll.

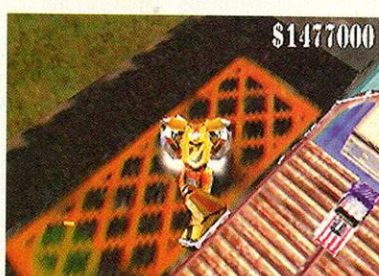
△ Eine seltsame Kontur auf dem Boden...ob die Programmierer zu viele Polizeiserien gesehen haben?

ECHO MARSHES

2 Kommunikationspunkte

Und noch ein Level, dessen Hauptauftrag für gründliche Verwirrung sorgt. Zerstören Sie die Gebäude auf der Route des Transporters und düsen Sie über den Hügel zu Ihrer Rechten, um den Zug ausfindig zu machen. Fahren Sie mit ihm über den Spalt, damit

der Transporter hier passieren kann. Bringen Sie das Auto zurück, um an den J-Bomb zu gelangen. Heben Sie ab und vernichten Sie die Bürogebäude, fliegen Sie über den Hügel und spüren Sie das Floß auf der linken Seite auf. Schubsen Sie den Kahn stromaufwärts, damit der Transporter kein unfreiwilliges Bad nehmen muß. Fahren Sie mit dem Auto zurück zu



J-Bomb und demolieren Sie die übrigen Bauten. Der erste Kommunikationspunkt verbirgt sich im roten Gastanker in der Nähe des Kahns (Goldmedallien-Fans: Auf der anderen Seite des Flusses findet Ihr ein riesiges RDU-Feld!). Der zweite ist auf der Spitze der hohen Säule rechts versteckt.

TEMPEST CITY

1 Kommunikationspunkt • 1 Wissenschaftler

Im rechten Bereich dieses Levels befindet sich eine Felsklippe, die wie eine Burg aussieht. Sammeln Sie die Munitionskisten davor ein und sprengen Sie die komplette mittlere Sektion weg. Voilà – eine Rampe wird sichtbar. Oben findet sich der Kommpunkt und, hinter dem Kistenstapel herumschleichend, der Wissenschaftler.



GLORY CROSSING

1 Wissenschaftler

Der exzentrische Alte versteckt sich in einem Bereich links von der Hauptreihe der Gebäude, der über eine frei zugängliche Unterführung erreichbar ist.



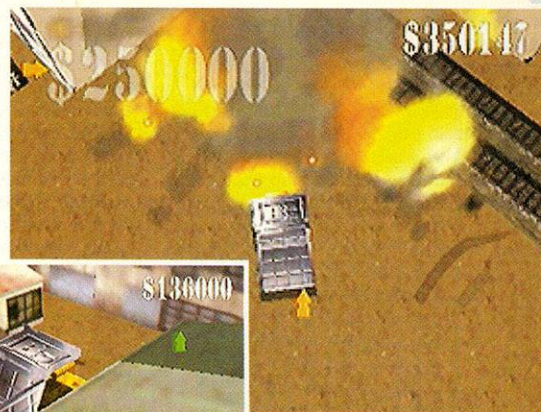
DIAMOND SANDS

Hier gibt es weder Kommunikationspunkte noch Wissenschaftler. Warum dieser Level trotzdem seinen Weg in diesen Beitrag gefunden hat? Ganz einfach: Weil er als einer der erschreckend schwersten und frustrierendsten Level in die Annalen der Videospiele eingehen wird (natürlich zusammen mit der Joypad-vernichtenden und Bluthochdruck-fördernden Säulenspringsequenz in "Turok"). Hier ist absolute Präzision gefragt – und genau die kann unser allseits verhaßter Backdash mit seiner kapriziösen Eigendynamik am allerwenigsten bieten.

Der Trick klingt recht einfach: Zunächst lassen Sie – idealerweise mit nur zwei Drehern – die eine Hälfte der Hütten einstürzen. Dann geht es durch eine Unterführung zur anderen Seite, wo Sie die ganze Hüttenansammlung in Schutt und Asche legen (am Besten mit fünf bis sechs Drehern). Schließlich gehts wieder zurück zum Ausgangspunkt, wo die andere Hälfte der Hütten geduldig ihrer Vernichtung harret. Zwei Gebäude sind die Wurzel allen Übels. Diese stehen so ungünstig, daß sie links die Hälfte der zweiten Hüttensektion blockieren. Sollten Sie diese höllisch schwere Aufgabe



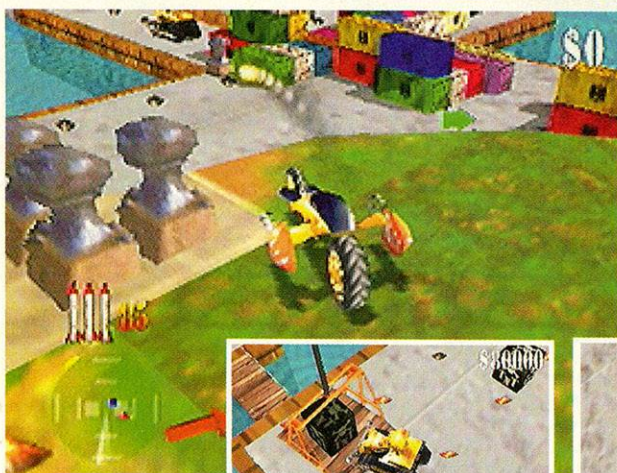
wirklich erfolgreich bewältigen, wartet schon der nächste Hammer auf Sie: Mit schwer zu manövrierenden TNT-Kisten müssen Sie das Missionsziel in die Luft jagen. Wenn Sie diese Tortur mit weniger als 20 Anläufen hinter sich bringen, ziehen wir den Hut vor Ihnen. Dieser Level ist wie Fahrradfahren-Lernen mit Augenbinde. Oder freihändig. Oder ohne Fahrrad.



△ Wer diesen Katastrophenlevel freiwillig auf sich nimmt, ist entweder verrückt oder wurde von Rare geschmiert.

△ Augen zu und durch: Nach 1.000.046 Versuchen hatten wir's endlich geschafft.

OYSTER HARBOUR



△ Da Sie hinter dem Ramdozer her sind, sollten Sie nur auf die Kisten schießen, die Ihren Weg blockieren.

Die Flöße sind äußerst verwirrend. Besonders dann, wenn sie sich einfach nicht korrekt einparken lassen wollen.



Einfach brilliant. Dieser Level vereint alles, was Blast Corps so interessant macht: Dicke Explosionen, intelligente Puzzles, coole Fahrzeuge und atemberaubende Spannung. Fahren Sie mit der Ballista immer geradeaus, bis Sie auf einen von Kisten blockierten Ramdozer stoßen. Pusten Sie die Kisten weg und lassen Sie das kleine Männchen zum Dozer hinüberlaufen. Reißen Sie das Gefährt herum und räumen Sie alle Hindernisse aus dem Weg, die auf dem Pfad des Waffentransporters liegen. Dann geht's in den TNT-Bereich. Steigen Sie aus, laufen Sie zum Kran und senken Sie die Plattform ab. Schieben Sie dann eine TNT-Box mit dem Dozer auf die Plattform. Wieder raus aus der Raupe und hin zum Kran. Lassen

Sie den Kranarm bis zur Brücke schwingen und zielen Sie auf das vierte oder fünfte Segment. Bumm! Springen Sie zurück in den Ramdozer und überqueren Sie die nun passierbare Brücke (wenn Sie sich nicht beeilen, nimmt der Transporter diesen Weg, und Sie dürfen die weite Strecke außen herum fahren). Schieben Sie auf keinen Fall den ersten Block, den Sie nun zu Gesicht bekommen, in das passende Loch. Bringen Sie die blauen Gebäude auf der rechten Seite zum Einsturz, woraufhin ein weiteres Loch sichtbar wird. Hier gehört der erste diagonale Block hinein. Fahren Sie weiter in einen Abschnitt mit zwei weiteren Blöcken, die Sie in die entsprechenden Löcher bugsieren. Der letzte Block ist zwischen den



beiden roten Gastanks in der oberen rechten Ecke versteckt. Räumen Sie die störenden Gebäude aus dem Weg und fahren Sie auf das erste Floß. Setzen Sie auf den zweiten Kahn über und parken Sie dort. Klettern Sie in das dritte Boot und bringen Sie es an seinen angestammten Platz zurück. Über die Brücke laufen Sie zurück zum zweiten Floß und wiederholen die ganze Prozedur. Fahren Sie nun den Ramdozer zum ersten Kahn und schwimmen Sie zum nächsten Dock, wo ein stattlicher TNT-Block auf Sie wartet. Beladen Sie das Floß mit dem Sprengstoff und bringen Sie es an seine Ausgangsposition zurück. Schieben Sie die Kiste wieder an Land und blasen Sie damit das Zielgebäude in die Luft.

CRYSTAL RIFT

2 Kommunikationspunkte

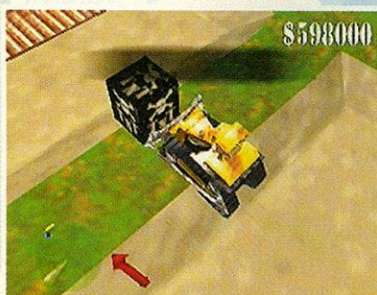
In diesem Level wartet später ein Ramdozer auf Sie. Wenn Sie dem Transporter ein wenig Platz zum Atmen verschafft haben, schwingen Sie sich in die Raupe und bringen die anderen Gebäude zum Einsturz. Der erste Komppunkt befindet sich hinter dem Zug am Startpunkt. Um den zweiten zu finden, begeben Sie sich in den Betonbereich in der rechten Levelhälfte und folgen dem am weitesten entfernten RDU-Pfad am Kliff entlang bis zu einer schmalen Brücke. Des weiteren gibt es auf der linken Seite eine Unterführung, die eine Steinplatte enthält. Schieben Sie diese mit dem Ramdozer heraus und durch das Tal, bis Sie an einem Loch angelangen, auf das die Platte wie angegossen paßt. Dort drinnen wartet – jawohl – der A-Team-Truck.



△ Der Ramdozer ist nicht unbedingt das schönste Fahrzeug – trotzdem sollten Sie ihn sich so bald als möglich schnappen

△ Fast möchte man erwarten, daß Hannibal, Face und die anderen aus dem Truck stürmen.

1 Kommunikationspunkte • 1 Wissenschaftler



△ Sie brauchen sich nicht schämen, wenn sich nun Schweißperlen auf Ihrer Stirn bilden.

Wenn er so clever ist, warum lebt er dann in einem Wohnwagen auf einer Insel am Ende der Welt?



Der Kommunikationspunkt ist im Warenhaus links von der Schiebekisten-Anordnung versteckt. Sie müssen mit der Ballista vom höchsten Punkt der Klippe darauf schießen und dann den Ramdozer hineinfahren, um dranzukommen. Drinnen angelangt, verlassen Sie den Dozer und laufen die Rampe hoch, um den Komppunkt zu aktivieren. Darüber hinaus müssen Sie mit der Ballista von der Klippenseite, wo Sie

starteten, das Boot abschießen. Um an den Wissenschaftler heranzukommen, verfahren Sie ähnlich wie zuvor: Schnappen Sie sich eine TNT-Kiste und schieben Sie diese auf den Kahn. Nachdem Sie am dritten Floß vorbeigekommen sind, gehen Sie nach rechts und sprengen den großen Metallblock, der den Wasserweg versperrt. Hüpfen Sie erneut auf den Kahn und schippern Sie zur Insel, wo das Superhirn lebt.

FAHRZEUGE

Lernen Sie die speziellen Kniffe der Vehikel kennen!



Ramdozer
Dank seines gutmütigen Fahrverhaltens funktioniert der Ramdozer am Besten bei hohen Geschwindigkeiten. Durch große Gebäude pflügen Sie sich mit einer Zickzack-Bewegung. Meist löst diese Prozedur den totalen Zusammensturz des Gebäudes aus.

Skyfall

Beachten Sie immer den Schubanzeige des Buggys – sein charmantes Auftreten wirkt durch einen voll aufgeladenen Turbo-Boost noch attraktiver.



Backlash
Hm. Der Schlüssel zum Verständnis dieses Fahrzeuges ist sein namensgebender Bestandteil – die große Ladefläche. Die Pfeile geben die exakte Richtung des zerstörerischen Schwungs wieder. Um ein Ziel auszuschalten, müssen Sie schon ganz nah auf Tuchfühlung gehen. Das Zentrum des Rückwärtsschwungs sollte Mitten im zu zerstörenden Hindernis liegen.

Sideswipe

Zwischen den ausfahrbaren Rammen und den angrenzenden Gebäuden oder Hindernissen muß genug Platz sein, damit sich die volle Kraft entfalten kann. Gottseidank sind die Levels, in denen der Sideswipe eine tragende Rolle bekleidet, mit netten parallelen Häuserreihen und ausreichend Platz dazwischen ausgestattet.

Ballista

So verlockend es auch ist – doch wild zwischen den Häuserschluchten herumrasen und wie ein Verrückter um sich ballern kann man mit der Ballista nicht. Scharfe Kurven, hohe Beschleunigung und abruptes Abbremsen führen zu einer starken Abweichung der idealen Raketenflugbahn.

Cyclone Suit

Dummerweise wirbelt dieser Mech-Anzug immer noch herum, wenn schon längst die ganze Stadt in Schutt und Asche liegt. Der einzige Tip: Vor dem Zerschmettern genug Anlauf nehmen.



Thunderfist

Der zweite Mech-Anzug ist nichts anderes als ein besser angepaßter Cyclone Suit. Seine Gangart ist quälend langsam, so daß Sie sich am besten ständig rollend (aber vorsichtig!) bewegen. Umdrehen während des Rollens ist möglich, was dem Thunderfist einen Vorteil in dicht bebauten Gegenden verschafft.

J-Bomb

Um die größte Verwüstung anzurichten, versuchen Sie den J-Bomb über den Zielgebäuden zu zentrieren. Auf diese Art und Weise vernichten Sie mehrere Bauten auf einen Schlag.



AUS DER TRICKKISTE

Starten Sie mit dem richtigen Fuß

Ja, wahrscheinlich kennen Sie den schon, aber er ist immer so hilfreich beim Gewinnen von Goldmedallien in den Bonusrennen. Einfach genau dann auf's Gas steigen, wenn das grüne Licht aufleuchtet – und ab geht die Post!

Z-Trick

Parken Sie ganz nah bei einem Gebäude, so daß der kleine Mann das Fahrzeug nicht verlassen kann und halten Sie die Z-Taste gedrückt ("No! No!"). Nach ein paar Sekunden bricht das Gebäude in sich zusammen. Eigentlich ein Cheat, aber nützlich.

Gespensstisch

Starten Sie eine Rennlevel gleich nochmal, nachdem Sie es geschafft haben. Nun treten Sie gegen Ihren "Geist" aus dem vorigen Rennen an.

BONUS LEVEL



Jetzt ist es an der Zeit, die trickreichen Bonus-Level zu beschreiben. Sie werden einige geheime Abkürzung fahren müssen, um eine goldmedaillenverdächtige Zeit aufzustellen. Für die Rennlevel setzen Sie sich am besten hinter das Lenkrad des A-Team-Lasters oder des Starsky & Hutch-Wagens, die nur auf groben Bodenbelag etwas ins schleudern kommen und ihre Fahrt verlangsamen. Der getunte Wagen liegt leider sehr schlecht auf der Straße. Vergessen Sie getrost den Streifenwagen – die Beschleunigung dieser Kiste ist nicht der Rede wert.

00:24.8
03:05.2

GLANDERS RANCH

Halten Sie die Augen offen und suchen Sie auf dem rauen Belag nach einer Abkürzung, die von Pfeilen markiert ist.

00:26.7
03:03.3

JADE PLATEAU

Brechen Sie mit dem Ramdozer durch die Gebäude hinter der zweiten Brücke und fahren Sie über die Zielgerade.

00:19.5
02:20.5

MORRAINE CHASE

Biegen Sie hinter der dritten Mauer nach links ab und machen Sie einen Ausflug ins Grüne. Fahren Sie an der Ecke NICHT wieder auf die Fahrbahn, sondern lenken Sie Ihren Wagen nach links weiter.

00:13.7
00:09.4
01:11.9

CORVINE BLUFF

Überqueren Sie den Fluß, um die Ziellinie zu erreichen und halten Sie sich links. Am Ende des Flusses kommen Sie zu einem weiteren Kommunikationspunkt.

BISON RIDGE

00:05.8
4.2

Nach einem sensationellen Sprung über die Rampe biegen Sie nach rechts ab und brettern über den Acker. Damit sparen Sie sich die Hälfte des Kurses.

COOTER CREEK

Gleich nach dem Start geht's nach rechts. Rasen Sie an den Bäumen vorbei. Sobald der Wagen die Straße erreicht, schleudern Sie mit dem Wagen zurück und wiederholen den Drift auf der anderen Seite. Hinter der Startlinie befindet sich ein Kommunikationspunkt – hier gebrauchen Sie den Ramdozer.

00:42.0
02:18.0

SKERRIES

Gleich hinter der Brücke geht das Rennen durch den Tunnel in der Wand weiter.

DER WELTRAUM *Die finale Zerstörungsgorgie*

Mit dem Backlash haben Sie in diesem Level keine Erfolge. Glücklicherweise parkt hier ein Thunderfist. Fahren Sie den Backlash einfach rechts um die Ecke zum Gebäude, das von TNT umgeben ist. Tun Sie etwas gegen das Haus, und besagter Roboter ist frei. Machen Sie alles dem Erdboden gleich, damit das Shuttle landen kann. Reisen Sie zum Mond!



DER MOND

Mit einem einzigen Sprung fliegen Sie über die Bauwerke. Dafür wurden die Trucks schließlich konstruiert. Um die enormen Stärken des Backlash auszuspielen, fahren Sie die Gebirgsketten und Krater nach oben. In luftiger Höhe fühlt sich der Backlash am wohlsten, und die geringe Anziehungskraft verschafft Ihnen viele Vorteile. Sie werden auf dem Mond eine Menge Spaß haben, bevor die Jagd nach der Goldmedaille weitergeht.

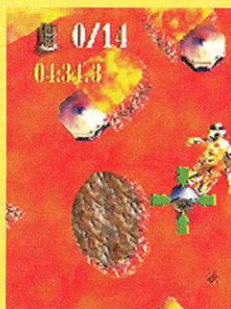


MAGMA PEAK

Dieser Level ist die pixelgewordene Hölle. Sobald Sie irgendwo anecken, sterben Sie. Sie schweben am besten ein wenig über der Lava, um durch das Dilemma zu gelangen. Es ist ein gefährlicher Weg – er erfordert höchste Konzentration und Millimeterarbeit. Zuerst erledigen Sie die Flöße, zerstören dann die Sphäre im Zentrum und steuern auf die linke Wand zu.

An den Wänden des Vulkans sind in aufsteigender Richtung Blinklichter installiert. Die unmittelbare Nähe zu den Mauern setzt exakte Steueranforderungen voraus. Wenn Sie J-Bombs Antrieb einen Moment aussetzen lassen, drehen Sie sich auf der Stelle und zielen so sehr genau. Vorsicht: Verwenden Sie nur kurze Antriebsschübe!

Wenn Sie irgendetwas berühren, fallen Sie tot um! Übrigens ist dieses Kontrollsystem auch in unseren Redaktionsbüros installiert. Eine feine Sache.



Ok, Sie haben es geschafft. Das Spaceshuttle konnte landen, auf dem Monde stehen ein paar Gebäude weniger, die Menschheit muß keinen

nuklearen Krieg befürchten und Sie sind der Held. Jetzt, nachdem Sie in jedem Level die Goldmedaille abgestaubt haben und sogar die Bonusle-

vel nicht vor Ihnen sicher waren, ist es an der Zeit, einigen anderen Planeten unseres Sonnensystems einen Besuch abzustatten.

MERCURY

Sie haben die Qual der Wahl zwischen Skyfall, Ramdozer und Backlash. Entscheiden Sie sich für den Ramdozer. Das Rennen auf dem Merkur – vier Runden gegen die Zeit. Halten Sie sich mit Ihrem Dozer so dicht wie möglich am Innenrand der Fahrbahn und vermeiden Sie Karambolagen mit den Ecken. Halten Sie sich in diesem Level (wenn möglich) in Bodennähe auf – ein Höhenflug ist reine Zeitverschwendung.



MARS

Aha, schon wieder der Backlash. Die Nation der NG4-Spieler stimmt ein Klagegeld an. Die Himmelskugeln vernichten Sie am besten, indem Sie sich der Breite nach mit dem Level zu beschäftigen. Nehmen Sie vor den Gräben ordentlich Anlauf und segeln Sie über die Baufahrzeuge der Aliens. So gelangen Sie zu den Kugeln auf der anderen Seite. Während des Fluges sind Kurskorrekturen möglich, außerdem besteht die Möglichkeit, den Flug mit einem Störpuls auszudehnen. Wenn Sie den Backlash in der Luft scharf drehen, bremsen Sie ab und verlieren geringfügig an Höhe. Zugegeben: Dieses Manöver erweist sich nur selten nützlich, hat uns aber manchmal aus der Bedröckung geholfen.



VENUS

Der Level ist in Viertel gegliedert. Sie müssen die Krater schnell und mit chirurgischer Präzision plattmachen, um die begehrte Goldplakette zu bekommen. Sie haben es vielleicht schon geahnt: Für diese Aufgabe steht Ihnen wieder der Backlash zur Verfügung. Leider!



NEPTUNE

Der letzte Level im Weltraum und ein weiteres Rennen à la Merkur ist Ihre letzte Herausforderung. Schießen Sie mit Ihrem Wagen mustergültig über die große Rampe und Ihr Schwung reicht aus, um an die zweite Ecke zu brausen. Andernfalls folgen Sie dem dunkelblauen Pfad durch die grün gefärbte, erhöhte Landschaft bis zum Levelende.



Fertig – Schluß und Aus?

Mitnichten, gewissermaßen stehen Sie wieder vor einem Neubeginn. Nach hitzigen Schlachten im Weltraum und unzähligen Goldmedaillen an Ihrer Brust, geben Sie im Gold-Zeit-Level so-

wie im verrückten Platin-Zeit-Level weiter ordentlich Gas. Der Kampf gegen die Uhr ist mörderisch – Sie haben z.B. für den Skyfall-Level ganze 3 Sekunden Zeit! Es kommt wirklich auf

Ihre Qualifikation an und auf das, was Sie bereits gelernt haben. Sind Sie fit? Wir wünschen Ihnen auf jeden Fall Hals- und Beinbruch.

Cheats

TOP SECRET

Was wäre ein Spiel ohne die versteckte Möglichkeit zu schummeln? Langweilig. Aus diesem Grund finden Sie auf den folgenden Seiten jede Menge brandneue Mogeleyen, coole Tips und einfallsreiche Lösungsvorschläge. von Artur Hoffmann

Nach zweimonatiger Wartezeit sind wir nun wieder zur Stelle, um Ihnen brandneue Cheats zu aktuellen Spielen wie Extreme G, Clayfighter 63 1/3 und Top Gear Rally zu verraten.

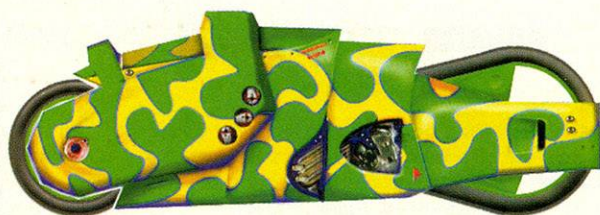
Extreme G (PAL und NTSC)

Wie im Artikel versprochen, verraten wir Ihnen die wichtigsten Cheats und Levelcodes, um auch den etwas vorsichtigeren Fahrern ein zügiges Vorwärtkommen zu ermöglichen.

● Coole Sache

Geben Sie einen der folgenden Codes im Bikeauswahlmenü als Ihren Spielernamen ein, um etwas andere Rennen zu fahren. Bei korrekter Eingabe sollten Sie eine Tonfolge vernehmen. Um das Feature wieder auszuschalten, geben Sie den entsprechenden Code nochmals ein. Auch hier meldet sich das Game mit einem Sound.

- antigrav: Sie fahren auf der Decke, d.h. die komplette Strecke steht Kopf – links und rechts sind ebenfalls vertauscht.
- arsenal: Ohne die grünen Extras aufzusammeln verfügen Sie über eine zufällig ausgewählte Sekundärwaffe.
- banana: Macht die ohnehin schon schweren Tracks noch "rutschiger".



- fisheye: Das komplette Rennen wird Ihnen durch eine Linse dargestellt. Extrem schwer!
- ghostly: Viele Texturen werden transparent.
- magnify: Neue Kameraperspektive, die das Rennen "langsamer" macht.
- nitroid: Sie verfügen über eine unbegrenzte Anzahl von Nitroladungen.
- roller: Die Motorräder werden durch Felsbrocken ersetzt. Total abgedreht.
- stealth: Die Hoverbikes sind unsichtbar. Lediglich die Schatten sind zu sehen.
- uglymode: Die Grafik ist super-schlecht und der Pixel-flash stellt sich bald ein.
- wired: Stellt nur die Drahtgittermodelle der meisten Objekte dar. Ein echtes Highlight!
- xtreme: Maximiert die Höchstgeschwindigkeit der Hoverbikes. Für Profis.

● Neue Bikes

Zwei versteckte Untersätze gibt es zu erobern. Beachten Sie bitte, daß Sie ein Controller Pak benötigen, um diese Bikes dauerhaft zu fahren.

- Roach: Dieses etwas schnellere Teil erhalten Sie, indem Sie auf der Spielstufe Anfänger den dritten und schwersten Cup gewinnen.
- Neon: Um an das beste Bike des Spiels zu gelangen, müssen Sie im Extrem-Modus den dritten Cup ("Am Krassesten") gewinnen.

● Versteckter Kurs

Um den versteckten Kurs freizuschalten, müssen Sie den dritten Cup im Extrem-Modus gewinnen. Dabei dürfen Sie nur reguläre Bikes einsetzen



– weder Neon noch Roach – und müssen außerdem in jedem einzelnen Rennen als Erster durchs Ziel gehen.

● Paßwörter

Eine weitere Hilfestellung für all jene, die an diesem Spiel verzweifeln, stellen die folgenden drei Levelcodes dar. Diese geben Sie im Paßwort-Bildschirm ein, den Sie im Optionsmenü finden.

- 51GG95: Sie verfügen über alle regulären Levels und das coole Roach-Bike.
- 61GGB5: Alle 12 Kurse sind freigeschaltet, zudem besitzen Sie die Motorräder Roach und Neon.
- 81GGD5: Alle Kurse inklusive des versteckten sind ebenso anwählbar wie beide Extra-Bikes.

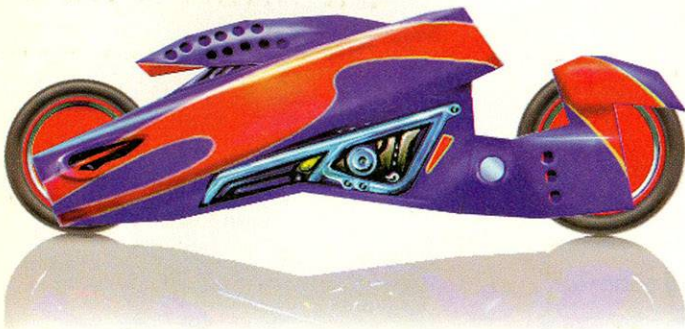


Top Gear Rally (NTSC)

Die Mutter aller N64-Rallyspiele begeistert durch das Gameplay und die gute Grafik. Trotzdem macht das Spiel mit den folgenden Hilfestellungen noch mehr Spaß.

● Eine runde Sache

Haben Sie nach dem vierten Jahr alle Kurse (Frühling, Sommer, Herbst, Winter, Expert und Professional) gewonnen, erhalten Sie zur Belohnung ein verstecktes Fahrzeug. Dabei handelt es sich um einen riesigen Ball, der von vier kleineren Bällen getragen wird. Dieses abgedrehte Auto ist



In eigener Sache

Zuallererst möchten wir uns natürlich ganz herzlich für die Vielzahl der Zuschriften bedanken. Leider waren einige der Briefe, die in die Redaktion flatterten, nicht besonders leserlich. Aus diesem Grund möchten wir Sie darum bitten, Ihre Cheats entweder mit der Schreibmaschine oder mit Hilfe eines Computers zu verfassen. Falls Sie weder über das eine, noch das andere Utensil verfügen, können Sie Ihre Tricks auch mittels Druckschrift zu Papier bringen.

**DMV-Franzis Verlag - N64-Magazin,
Tips und Tricks, Dornacher Str. 3d,
85622 Feldkirchen.**

Falls Sie uns einen Beitrag per Fax zukommen lassen wollen, lautet die entsprechende Nummer

089-99 115 499

Nichts wie ran an Kugelschreiber, Schreibmaschine oder Computer und ab damit zur Post. Wir freuen uns nach wie vor über jeden kleinen Cheat, jedes Paßwort, jeden Trick, sowie über jede Komplettlösung, die wir in die Finger bekommen.

zwar nicht schnell, aber ungemein lässig.

● Farbeimer

Falls Ihnen die ewig gleichen Farben eines Fahrzeuges auf den Wecker gehen, sollten Sie ein wenig Farbe ins Spiel bringen. Halten Sie dazu vor der eigentlichen Fahrzeugwahl die Tastenkombination L, R und aller vier C-Buttons gleichzeitig gedrückt. Mit der HOCH/RUNTER-Taste des digitalen Steuerkreuzes ändern Sie die Farbwerte nach weiß/schwarz. Anschließend halten Sie L, R, HOCH oder RUNTER plus einen beliebigen C-Button gedrückt um ein wenig zu malen.

● Textur

Beenden Sie das fünfte Jahr siegreich, dürfen Sie Ihr Fahrzeug ein wenig designen. Drücken Sie dazu im Fahrzeugauswahl-Bildschirm auf die untere C-Taste, und Ihr Auto fährt ohne Textur herum.

● Arbeitszeit

Wollen Sie den genauen Zeitpunkt erfahren, an dem die Programmierer aus den Boss-Studios Top Gear Rally fertigstellten? Kein Problem! Starten Sie das Spiel und halten Sie alle vier C-Buttons gedrückt – das Datum und die Uhrzeit erscheinen auf dem Bildschirm.



Clayfighter 63 1/3 (NTSC)

Abgefahrenere Charaktere balgen sich an ungewöhnlichen Orten. Was paßt besser in diese Reihe als eine Handvoll bodenständiger Cheats?

● Geheimes Menü

Um an das versteckte Menü zu gelangen, geben Sie im Charakterauswahl-Bildschirm bei gedrückter L-Taste die folgende Kombination ein: C-HOCH, C-RECHTS, C-LINKS, C-RUNTER, B und A ein. Begeben Sie sich anschließend ins Menü "Options", in dem der neue Menüpunkt "Secret Options" erscheinen sollte. Hier dürfen Sie zahlreiche Parameter manipulieren, die das Spiel witziger machen.

● Spiel als Booger Man

Um in die Haut des Booger Man zu schlüpfen, drücken Sie im Charakterauswahl-Bildschirm bei gedrückter L-Taste die Kombination HOCH, RECHTS, RUNTER, LINKS, RECHTS, LINKS (D-Pad!).

● Spiel als Sumo Santa

Um einige Runden mit Sumo Santa zu fighten, geben Sie im Charakterauswahl-Screen (L-Taste gedrückt halten) die Buttonfolge A, C-RUNTER, C-RECHTS, C-HOCH, C-LINKS und B ein.

● Spiel als Dr. Kiln

Wenn Sie den Oberfiesling als Kämpfer wollen, halten Sie bei der Charakterwahl L gedrückt und geben B, C-LINKS, C-OBEN, C-RECHTS, C-UNTEN, A ein.

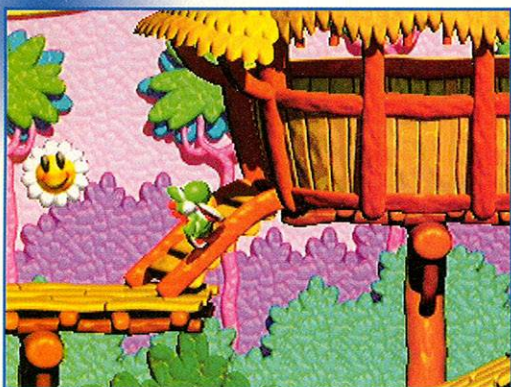
● So ein Zufall

Fights mit zufällig ausgewählten Gegnern erreichen Sie, indem Sie im Charakterauswahl-Bildschirm die Tasten R und L gleichzeitig drücken.



Yoshi's Story

Kurz vor Weihnachten wird er wieder landen, der knuddelige Laufdrache aus dem Hause Nintendo. Ziehvater Miyamoto hat eine Menge Zeit und Energie in das Jump'n-Run gesteckt. Jetzt bleibt noch die Frage, ob es wirklich Spaß macht. Lesen Sie die nächste Ausgabe, in der wir das japanische Game unter die Lupe nehmen.



Nagano Winter Olympics

Konami sollte in den nächsten Wochen mit der Produktion seines Sportspiels fertig sein. Falls Sie selbst nicht in Nagano sind, haben Sie vielleicht mit diesem Modul die Gelegenheit, eine Goldmedaille in Ihrem liebsten Wintersport zu gewinnen.



DIE Messe

Noch vor Heiligabend findet in Japan die wichtigste Nintendo-Messe der Welt statt. Auf der diesjährigen "Spaceworld" werden alle N64-Spiele vorgestellt, die im kommenden Jahr Geschichte schreiben werden. Machen Sie sich für einen extra-dicken Messebericht bereit.



Außerdem:

- Forsaken
- Zelda 64
- Wetrax
- Das 64DD
- Tips und Tricks
- und



N64-Magazin

CHEFREDAKTION

Michael Schmittner (ms);
verantwortlich für den redaktionellen Teil

LEITENDE REDAKTEURIN: Patricia Beischl (pat)

REDAKTION: Alexander Folkers (af)

E-MAIL ADRESSE DER REDAKTION

104706.160@compuserve.com

REDAKTIONSASSISTENZ

Catharina Brieden

FREIE MITARBEITER

Ursula Böhme, Artur Hoffmann,
Michael Schmithäuser, Dirk Sauer, Alexander Olma

LAYOUTS, GRAFIKEN UND DRUCKVORLAGEN

Journalatz GmbH,
Dornacher Str. 3a, 85622 Feldkirchen

TITEL: Journalatz GmbH

GESCHÄFTSFÜHRER

Dr. Rüdiger Hennigs, Werner Mützel

ANSCHRIFT DES VERLAGS

DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Telefon: (089) 9 91 15-0
Telefax: (089) 9 91 15-177, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG: Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF

Anzeigenleitung: Alan Markovic
(verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (089) 9 91 15-376,
Fax -222, PLZ-Gebiet 9-6, A und CH und Sacha Zöttl,
Tel. (089) 9 91 15-191, Fax -222, PLZ-Gebiet 0-5

ANZEIGEN-DISPOSITION

Claudia Sengmüller, Tel. (089) 9 91 15-343, Fax -377

PRODUKTIONSLEITUNG: Otto Albrecht

VERTRIEBSLEITUNG: Gabi Rupp

VERTRIEB

MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23
85386 Eching, Tel. 089/31 90 60

DRUCK

Mohndruck Graphische Betriebe GmbH
Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:

N64 Magazin, CSJ, Postfach 140220
80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Abonnementpreise:

Inland: 12 Ausgaben DM 138,-
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 117,60
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 162,-
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:

Postbank München, BLZ: 700 100 80
Konto: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich:

Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 1.020,-
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112
A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20

Abonnementbestellung Schweiz:

Abonnementpreis: 12 Ausgaben sFr 138,-
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85

Einzelheftbestellung:

DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20
80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen
Verrechnungsscheck möglich

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie
Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung.

Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt.

Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann
trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber
nicht übernommen werden.

Die geltenden gesetzlichen Bestimmungen sind zu beachten.
Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der Programme,
Schaltpläne und gedruckten Schaltungen, ist nur mit schriftlicher
Genehmigung des Herausgebers zulässig.

Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt
ausschließlich beim Verlag. Nachdruck sowie Vervielfältigung
oder sonstige Verwertung von Texten nur mit schriftlicher
Genehmigung des Verlages.

Namentlich gekennzeichnete Fremdbeiträge geben nicht in
jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.

Die Artikel in dieser Ausgabe, die aus "N64 Magazine" übersetzt
oder wiedergegeben wurden, sind urheberrechtlich geschützt
durch Future Publishing Limited,
England 1997. Alle Rechte vorbehalten.

Weitere Informationen zu "N64 Magazine" und zu anderen
Magazinen von Future Publishing können Sie über das World
Wide Web abrufen: <http://www.futurenet.co.uk/home.html>

Titel: Acclaim

Das Beste für Deine Konsole:



VIDEO GAMES

3x Video Games für nur 10,- DM!

Mit dem Video Games Kurz-Abo kannst Du jetzt nicht nur ein Vierteljahr lang von den besten Spielertests, Previews, News und Tips&Tricks profitieren, sondern dabei auch noch über 7 Mark sparen. Und wenn Du anschließend nicht mehr auf die bequeme Zustellung frei Haus verzichten möchtest, bekommst Du jedes Heft rund 12% günstiger als am Kiosk. So einfach kann es sein, für ein neues Spiel zu sparen.

☐ 3x Video Games für 10,- DM!

Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben wie oben angekreuzt! Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post ins Haus – mit ca. 12% Preisvorteil (Video Games: DM 5,10 pro Ausgabe statt DM 5,80) für DM 61,20.
Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten!

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franz-Verlag, Video Games, Abo-Service DSB, 74168 Neckarsulm widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

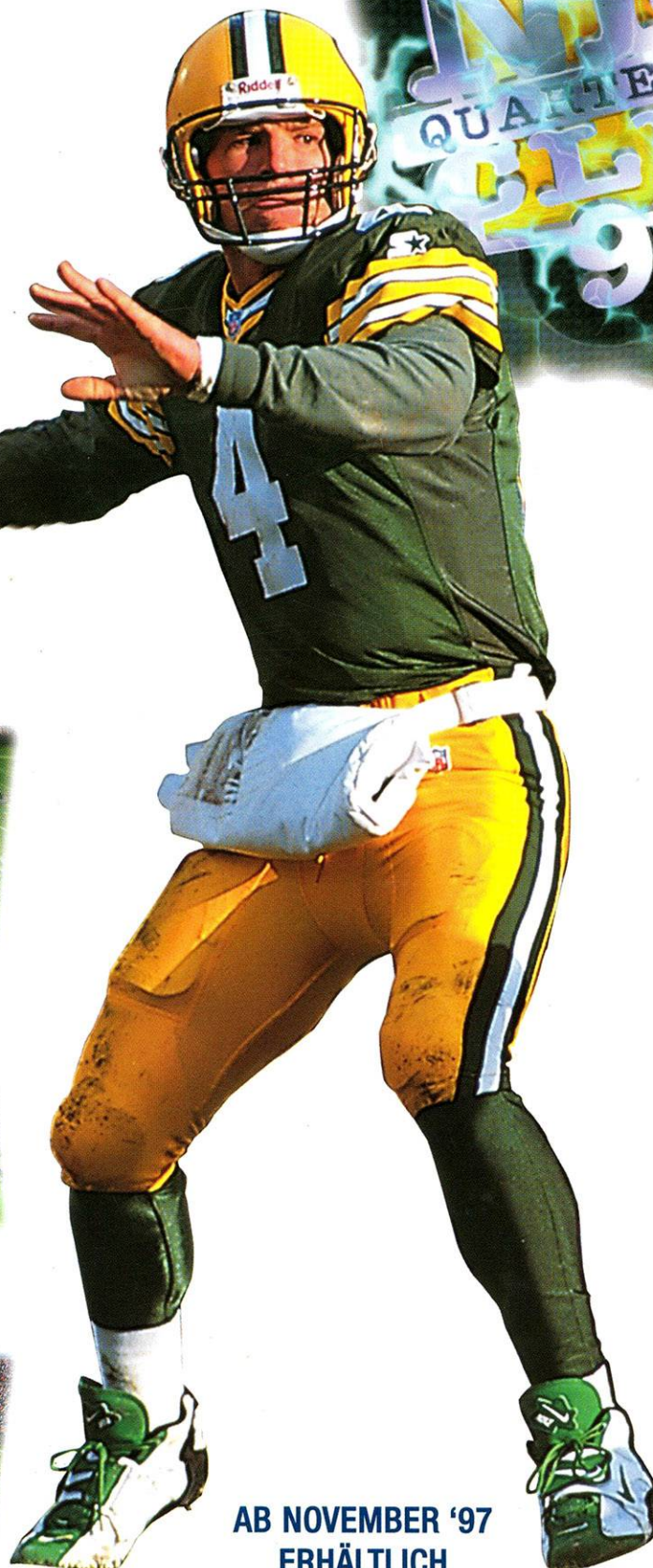
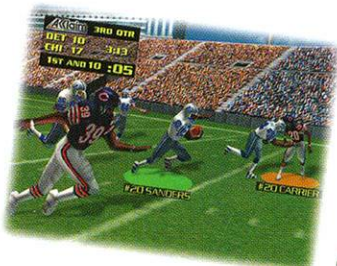
CN681

Bitte ausgefüllt
Coupon an DMV-/Franz-Verlag,
Video Games, Abo-Service DSB,
74168 Neckarsulm schicken,
unter 07132/95 92 44 faxen
oder per E-Mail unter mmabo@dsb.net bestellen!

AUF DEM SPIELFELD HERRSCHT KRIEG

"LEBENSECHTER BEKOMMT MAN
AMERICAN FOOTBALL IN DEUTSCHLAND
NUR BEI FRANKFURT GALAXY ODER
DÜSSELDORF RHEINFIRE GEBOTEN"
FUN GENERATION

★
"EINFACH SENSATIONELL!"
N-ZONE



NFL QUARTERBACK CLUB 98

DAS ERSTE UND EINZIGE NINTENDO 64
NFL FOOTBALL SPIEL DIESER SAISON

★
SPIELZÜGE ENTWICKELT VOM
ZWEIMALIGEN NFL MVP, BRETT FAVRE

★
ALLE 30 NFL TEAMS, 3-D GERENDERT
STADIEN UND ÜBER 1500 SPIELER

★
KOMPLETTES TEAM MANAGEMENT:
SPIELERTAUSCH, EIGENE KREATIONEN,
DRAFTING, SPIELER UNTER VERTRAG
NEHMEN UND ENTLASSEN;
KREIEREN SIE IHR INDIVIDUELLES TEAM
UND VERWALTEN SIE DIE FINANZEN

★
AUSFÜHRLICHES REGELWERK ZU
AMERICAN FOOTBALL

NINTENDO, SEGA & SNES
MEGA FUN 91%
DER TOTALE VIDEOPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

FUN DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN
FUN GENERATION **10/10**
NINTENDO • SEGA • SONY



MANIAC 90%



VIDEO GAMES 91%

AB NOVEMBER '97
ERHÄLTlich

ACCLAIM®
SPORTS
www.acclaimsports.com

