

N64

3
98

DM 12,80
S 95,- sfr 12,80
lfr 310,- hfl 15,50

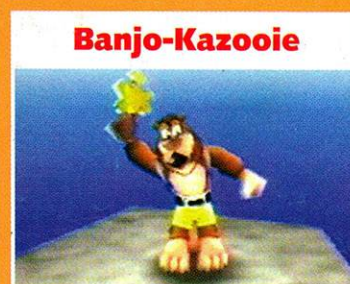
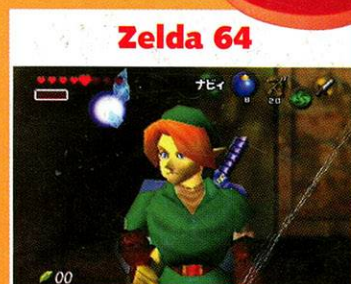
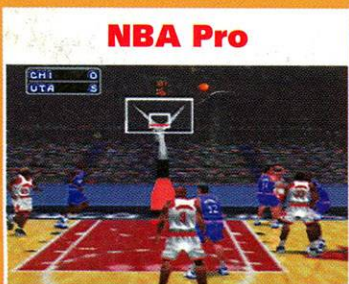


FIFA '98:
Der neue
Weltmeister

FORSAKEN
Grafischer
Überflieger

NHL Breakaway:
Perfektes Eishockey

DIE
Nintendo-
Messe:
Spaceworld
in Japan



- MYSTICAL NINJA
- FIGHTER'S DESTINY
- 1080°
SNOWBOARDING
- GEX 3D



AEROFIGHTERS ASSAULT



Operation "Projekt Blau" startet - Adrenalin pur.
Eine mysteriöse Militärorganisation will die Weltherrschaft an sich reißen: ihre Bombe ließ das antarktische Eis schmelzen, New York steht unter Wasser, die Streitkräfte sind außer Gefecht. Nur die Spezialeinheit Aerofighters kann die Welt noch retten. Gefragt sind furchtlose Piloten mit Mut und Ehre, die sich mit ihren 6 Kampffjets der Herausforderung stellen und 11 Missionen in einem erschreckend realistischen Weltuntergangsszenario fliegen.



VIDEO SYSTEM



ES GEHT VORAN...



Haben wir noch vor wenigen Ausgaben die ganz schwarze Sonnenbrille zum Einsatz gebracht und auf die langsame Entwicklung im N64-Bereich geschimpft, so müssen wir jetzt zugeben: Es tut sich was! Seit der letzten Ausgabe sind so viele Spiele erschienen, daß wir echte Probleme hatten, alle im Heft unterzubringen. Zum Glück haben wir es doch noch geschafft, und Sie halten die gedruckte Form von Blut, Schweiß und Tränen in der Hand.

Na ja, Blut ist eigentlich nicht dabei, schließlich befaßt sich das N64-Magazin mit Spielen für die (in deutschen Ländern) vornehmlich auf jüngere Semester ausgerichtete Mega-Konsole von Nintendo. Hmm – wie kommt es dann, daß auf Screenshots von "Legend of Zelda: The Ocarina of Time" ein wenig Blut zu finden ist? Na ja, die wenigen roten Digital-Spritzer kommen wahrscheinlich nicht durch die Großstheimer Qualitätskontrolle.

Außerdem ist der kleine Drachen endlich da, auf den viele unserer Leser mit Spannung ge-

wartet haben: Der spielerische Zuckerschok "Yoshi's Story" im N64 Test! Deutsche Version, alles in PAL, alles in Butter? Nicht ganz – viele Spieler sind mit dem Umfang des Moduls alles andere als zufrieden. Selbst mit eingerechneten Geheimlevels sitzen geübte Spieler nicht lange genug vor dem Schirm. Sollte für dieses Game ein Modul vielleicht doch nicht ausreichend sein? Wir werden sehen, was uns die 64DD-Zukunft bringt.

Erfreute und verspielte Grüße

A. Folkers

Alexander Folkers
Redakteur



N64-Magazin

CHEFREDAKTION

Michael Schmittner (ms);
verantwortlich für den redaktionellen Teil

STELLV. CHEFREDAKTEUR: Jan Binsmaier (jb)

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, Hans Gruber, Artur Hoffmann,
Piet Jansen, Karl Ratfels, Michael Schmithäuser

LAYOUTS, GRAFIKEN UND DRUCKVORLAGEN

Journalatz GmbH,
Gruber Str. 46b, 85586 Poing

TITEL: Journalatz GmbH

GESCHÄFTSFÜHRER

Martin Aschhoff, Dr. Rüdiger Hennigs,
Werner Mützel

ANSCHRIFT DES VERLAGS

WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Str. 46a, 85586 Poing
Telefon: (08121) 9 51-0
Telefax: (08121) 9 51-199, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG: Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF

Anzeigenleitung: Alan Markovic
(verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Ilka Krebs, Tel. (08121) 9 51 -275,

Fax -196, PLZ-Gebiet 0-5 und Sacha-Sam Zöttl,
Tel. (08121) 9 51 -277, Fax -196, Gebiet 9-6, A und CH

ANZEIGEN-DISPOSITION

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

PRODUKTIONSLEITUNG: Otto Albrecht

VERTRIEBSLEITUNG: Gabi Rupp

VERTRIEB

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

DRUCK

Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG
Postfach 1003 40, 74503 Schwäbisch Hall

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

ISSN-Nummer des N64 Magazins

ISSN 1435-4128

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 wieder-
gegeben 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: Nintendo

FÜR NINTENDO 64 FANS

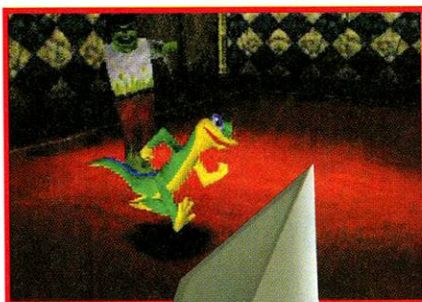
INHALT

AUSGABE 3/98



IN DER MASCH

34 GEX 3D – ENTER THE GECKO



N64 NEWS MAGAZIN

- 8 KOMPAKT: NEWS
- 10 AUF EINEN BLICK:
RELEASE-TERMINE

N64 SPECIAL MAGAZIN

14 NINTENDO SPACEWORLD

- 72 TIPS & TRICKS
- 76 DIDDY KONG RACING –
TOURISTENFÜHRER



- 70 1080° SNOWBOARDING
- 58 AERO FIGHTERS ASSAULT
- 44 AERO GAUGE
- 42 CRUIS'N USA (PAL)
- 48 FIFA '98:
DIE WM-
QUALIFIKATION



- 52 FIGHTER'S DESTINY

- 68 FIST OF
HIRYU-
TWIN



- 62 MACE –
THE DARK
AGE



- 60 MYSTICAL NINJA

- 40 NAGANO WINTER OLYMPICS

- 54 NBA PRO '98

- 56 NHL BREAKAWAY 64

- 64 SNOWBOARD KIDS

- 66 WCW VS. NWO

- 46 YOSHI'S
STORY



ANGESPIELT

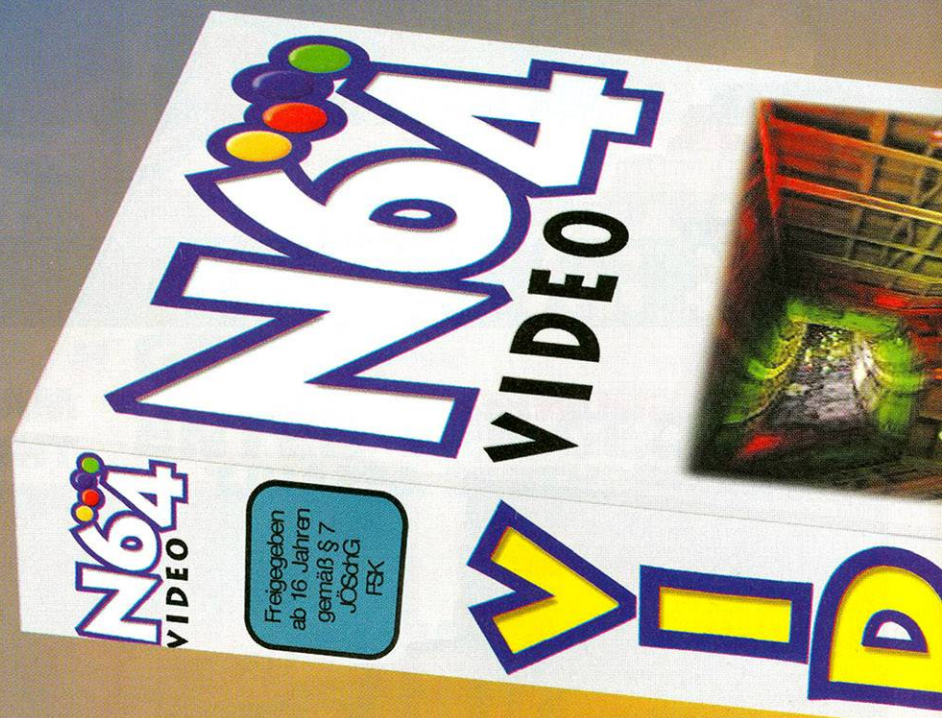
- 22 BANJO-KAZOOIE
- 36 FORSAKEN
- 30 F-ZERO X
- 26 ZELDA 64 –
THE OCARINA OF TIME



RUBRIKEN

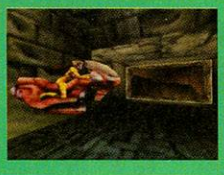
- 3 EDITORIAL
- 3 IMPRESSUM
- 4 INHALT
- 5 VIDEO-INHALT
- 17 LESERBRIEFE
- 38 SO WERTEN WIR

Video



Forsaken

Endlich haben wir die Chance, Ihnen bewegte Bilder von Acclaim's Action-Knaller zu präsentieren, auf denen die ersten Gegner Live zu sehen sind. Heiße Schlachten im Single- und Multiplayermodus erwarten all diejenigen, die sich auf eines der endzeitlichen Flug-Motorräder schwingen. Festhalten und die Ohren anlegen! Das Video-Material stammt von der PC-Version mit 3D-Beschleunigerkarte – die N64-Version wird sich aber von dieser wohl nicht sonderlich unterscheiden.



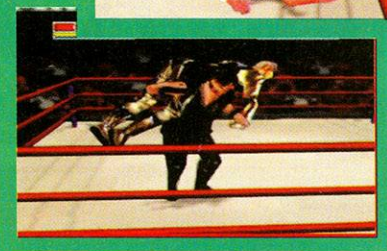
Reckin' Balls

Ganz anders – womit Sie es auch vergleichen wollen – geht es in "Reckin' Balls" zu. Vier quietschbunte Gummibälle hüpfen auf verworrenen 3D-Parcours um die Wette. Dabei ist ihnen jedes Mittel recht. Schubsen Sie Ihre Kontrahenden aus dem Weg und in die nächste Falle, damit sie Ihnen nicht mehr in die Quere kommen. Haarsträubende Labyrinth und fiese Computergegner machen Ihnen die Hölle heiß – Sie werden trotzdem lachen.



WWF Warzone

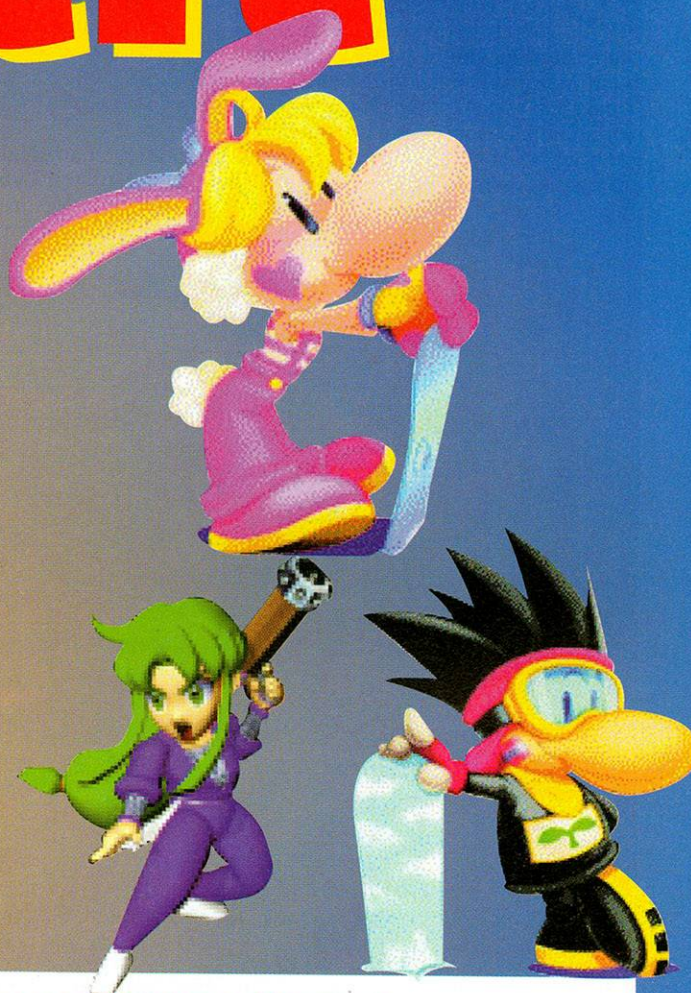
Für die einen ist Wrestling Betrug, brutal und dröge, für die anderen ein Riesenspaß. Egal, Acclaim hat auch in diesem Bereich ein heißes Eisen im Feuer. Fans des Sports werden sich freuen, Ihre Lieblingsstars dank WWF-Lizenz in diesem N64-Modul wiederzuerkennen. Ob Golddust oder British Bulldog, die Größen sind bereit – let's get ready to rumble!



Acclaim Sports Soccer

Auch wenn es bislang nur ein Arbeitstitel ist, sollten alle Fußball-Fans den Werdegang dieses Spiels verfolgen. Acclaim schickt sich nämlich an, im großen Stil in den Wettkampf zwischen EA Sports (FIFA) und Konami (ISS) einzugreifen. Heiße Fußballzeiten auf dem N64 ...

Inhalt



Mystical Ninja (starring Goemon)



Er war der Held einer Action-Adventure-Jump'n-Run-Serie, der kleine blauhaarige Goemon. Jetzt hat ihn die Technik eingeholt und ihm ein neues Umfeld spendiert: Willkommen in 3D! Goemon kämpft mit Ebisumaru, Yae und Suke gegen die Bedrohung durch die "Peach Mountain

Shoguns". Wem das alles sehr japanisch vorkommt, der hat durchaus recht – viele Elemente des Spiels basieren auf historischen Fakten.

Cruisin' USA

Spiele, die die Welt nicht braucht: Die weder lang erwartete noch heißersehnte PAL-Version von Cruisin' USA liegt wie Blei in den Regalen. Na gut, immerhin ist es eine PAL-Version. Aber trotz des Spielermangels auf dem deutschen Markt sollte man durchaus nicht alles kaufen, was erhältlich ist. Warum dieser bissige Kommentar? Sehen Sie selbst, warum die Arcade-Umsetzung keine großen Erfolge haben wird.

Nagano Winter Olympics

Jetzt ist sie zwar vorbei, die Olympiade im japanischen Nagano, aber das Spiel ist immer noch nicht ausverkauft. Das mag daran liegen, daß Konami mit "International Superstar Soccer" ein deutlich besseres Spiel abgeliefert hat, als "Nagano Winter Olympics" je sein wird. Bereits auf der letztjährigen ECTS war abzusehen, daß die PlayStation-Version des Spiels deutlich besser als die 64-Bit-Variante sein würde – eigentlich unvorstellbar. Aber so ist es nun einmal, und Wintersportfans freuen sich lieber auf "1080 Snowboarding" oder "Snowboard Kids".

Snowboard Kids

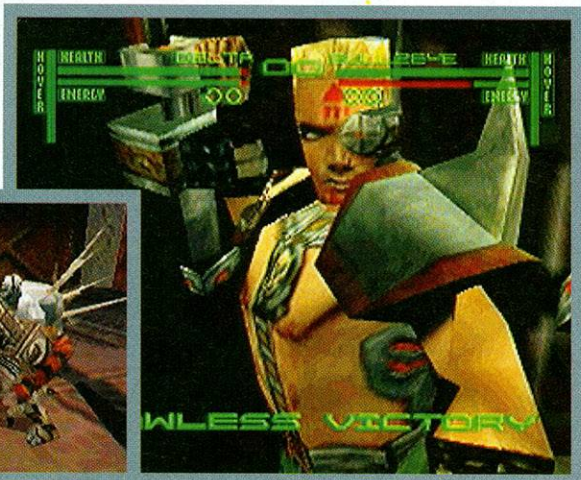
Falls Ihnen "1080 Snowboarding" zu ernsthaft ist, hat Atlus eine Alternative für Sie, eine Art "Mario Kart auf Snowboards". Das bunte, knuddelige "Snowboard Kids" ist für die auch von Nintendo angepeilte Kinder-Zielgruppe perfekt. Neun Strecken, vier Charaktere (plus ein versteckter) und diverse Boards sorgen für Abwechslung. Für die gewiefteren unter den Spielern stehen eine Menge geheimer Special-Moves zur Verfügung, die viele Punkte bringen, aber erst einmal erlernt werden müssen.



News

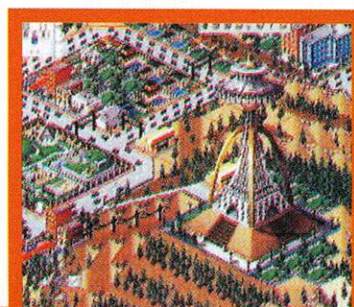
Bio Freaks

Das Modewort „Freak“ ist eigentlich eine Bezeichnung für einen eigenartigen, aus der norm. ausbrechenden Menschen. In Amerika wurden früher auch Menschen mit körperlichen Anomalien in sogenannten „Freak Shows“ vorgeführt. Das Interesse der Bevölkerung war riesengroß. Nun will Midway einen ähnlich anziehenden Effekt mit einem neuen 3D-Prügler erzielen, allerdings mit Cyborgs als Hauptdarstellern. Im Herbst soll das Polygon-Beat'em-Up in den USA und Europa erscheinen – bislang ist das Spiel noch nicht einmal zur Hälfte fertig.



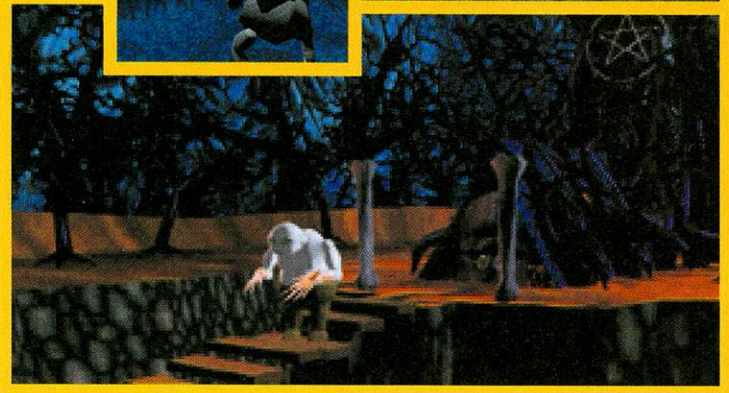
Sim City 2000

Er ist wieder da, der Klassiker unter den Aufbau- und Simulationspielen. Imagineer hat sich mit der Lizenz von Maxis' Erfolgstitel einen Verkaufsschlager gesichert. Dabei ist allerdings noch ungewiß, ob sich das in Japan bereits erhältliche Modul so gut verkaufen wird wie z.B. die PC-Version. In die Nintendo-Strategie paßt der Plan allerdings sehr gut: Sim City 64 (für 64DD) und Sim Copter sind ebenfalls in Arbeit und sollen miteinander verbunden werden können ...



Spooky

Der eine oder andere mag sich vielleicht noch an „Total Carnage“ erinnern. Dieses Spiel von ICE erschien für SNES und Amiga – mit durchwachsenem Erfolg. Seit etwa einem Jahr ist nun „Spooky“ in der Entwicklung, das die älteren N64-Besitzer das Gruseln lehren soll – eine Art „Resident Evil“ für die Nintendo-Konsole? Sie wechseln während dem Spiel Ihre Form, erforschen die Umgebung und legen sich mit Monstern an. Sobald wir mehr Informationen haben, gibts natürlich ein ausführliches Preview.



Wetrix

Tetris mal ganz anders – diesen Untertitel dürfte Wetrix ganz ohne Schamesröte tragen. Sie müssen ab April Wannen bauen, in denen Wasser aufgefangen wird – je mehr, desto besser. Vom Himmel fallende Extras machen Ihnen das Leben dabei leichter oder schwerer: Feuerbälle trocknen Pfützen aus, nach unten weisende Pfeile graben Löcher in die Aufbauten, Regenbögen vervielfachen die Punktezahl. Im Zwei-Spieler-Modus tröpfelt das Wasser auf einem Split-Screen um die Wette.



The logo for NBA PRO 98. It features the NBA logo on the left, followed by the word "PRO" in large, orange, textured letters, and the number "98" in large, yellow, outlined letters.

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (0 69) 95 0812-0 • Fax (069) 950812-74



NINTENDO 64 RELEASE-TERMINE



Release	Produkt	Hersteller	Genre	Land
März	1080° Snowboarding	Nintendo	Sport	USA
	Pro Baseball King 2	Imagineer	Sport	Japan
	Bio Tetris	Bottom Up	Sonstiges	Japan
	Holy Magic Century Eltale	Imagineer	Rollenspiel	Japan
	Kiratto Kaigetsu	Imagineer	Brettspiel	Japan
	Quake 64	GT	Shoot'em-Up	USA / Europa
	Snow Speeder	Imagineer	Sport	Japan
	Super Robot Spirits	Banpresto	Beat'em-Up	Japan
	Twisted Edge Snowboarding	Kemco	Sport	USA
	NBA Pro '98	Konami	Sport	USA
	Jeopardy!	Gametek	Puzzle	USA
April	Pachinko	356 Days	Sonstiges	Japan
	Legend of Zelda 64: Ocarina of Time	Nintendo	Rollenspiel	Japan
	Mystical Ninja 64	Konami	Rollenspiel	Europa
	Banjo-Kazooie	Nintendo	Action	Japan / USA
	Snoboard Kids	Attus	Action	Europa
Mai	Sim City 2000	Ocean	Simulation	Europa
	Rev Limit	Seta	Rennspiel	Japan
Juni	F-Zero X	Nintendo	Rennspiel	Japan
	Pocket Monsters 64DD	Nintendo	Rollenspiel	Japan
	Talent Maker 64DD	Nintendo	Sonstiges	Japan
	Polygon Maker 64DD	Nintendo	Sonstiges	Japan
	Picture Maker 64DD	Nintendo	Sonstiges	Japan
	Conker's Quest	Nintendo	Action	Japan / USA
	World Cup '98	EA	Sport	USA / Europa
	ISS Pro '98	Konami	Sport	Europa
	Silicon Valley	BMG	Action	USA / Europa
	Wrecking Balls	Acclaim	Puzzle	USA / Europa
	Ken Griffey Baseball (Yes!)	Nintendo	Sport	USA
	G.A.S.P.! Fighters' NEXTeam	Konami	Beat'em-Up	Japan / USA / Europa
Juli	Forsaken	Acclaim	Action	USA / Europa
	Tonic Trouble	Ubi Soft	Action	USA / Europa
	Banjo-Kazooie	Nintendo	Action	Europa
	NBA Basketball	Nintendo	Sport	Japan
Noch 1998	Centipede X	Midway	Shoot'em-Up	USA
	Jungle Emperor Leo	Nintendo	Action	Japan
	Ken Griffey Jr Baseball	Nintendo	Sport	USA
	Mission: Impossible	Ocean	Action	USA / Europa
	Cruis'n World	Midway	Rennspiel	USA
	Body Harvest	Nintendo	Shoot'em-Up	USA
	F-Zero X	Nintendo	Rennspiel	Europa
	Rampage World Tour	GT	Action	USA / Europa
	UEFA Soccer	Ocean	Sport	Europa
	Legend of Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	Rollenspiel	USA / Europa
	Unreal	GT	Action	USA
	Acclaim Sports Soccer	Acclaim	Sport	USA / Europa
	Art of Fighting Twin	Ocean	Beat'em-Up	Europa
	Attack!	Midway	Action	USA
	Buck Bumble	UbiSoft	Action	USA / Europa
	Earthworm Jim 3D	Interplay	Action	USA / Europa
	Extreme G 2	Acclaim	Rennspiel	USA / Europa
	Flights of the UN	Video System	Shoot'em-Up	Japan
	Golf	Nintendo	Sport	Japan



Release	Produkt	Hersteller	Genre	Land
	Grand Prix Race	Video System	Rennspiel	Japan
	Hybrid Heaven	Konami	Action	USA / Europa / Japan
	Jungle Emperor Leo	Nintendo	Action	Japan
	Kirby's Air Ride	Nintendo	Rennspiel	USA / Europa / Japan
	Legend of Zelda 64: Ocarina of Time	Nintendo	Rollenspiel	USA / Europa
	Mortal Kombat 4	Midway	Beat'em-Up	USA / Europa
	NBA Jam 98	Acclaim	Sport	USA
	Pikachu Genki Dechu	Nintendo	Sonstiges	Japan
	Powerslide	Emergent	Rennspiel	USA
	Quest 64	THQ	Rollenspiel	USA
	Quest for Camelot	Titus	steht noch nicht fest	USA
	RoboTech: Crystal Dreams	Gametek	Shoot'em-Up	USA
	Sim Copter	Maxis	Simulation	USA
	Space Circus	Ocean	Action	USA / Europa
	Spooky	ICE	Action	USA / Europa
	Thornado	Factor 5	Shoot'em-Up	USA
	Turok 2	Acclaim	Shoot'em-Up	USA / Europa
	Ultra Donkey Kong	Nintendo	Action	Japan
	V-Rally 64	Ocean	Rennspiel	Europa
Noch kein Datum bekannt	7th Legion	DMA/Epic	steht noch nicht fest	USA
	Bond Engine Game*	Rare	Shoot'em-Up	USA / Europa
	Buggy Boogie	Nintendo	Rennspiel	Japan
	Cavalry Battle 3000	JSS	Rennspiel	Japan
	Daikatana	Ion Storm	Shoot'em-Up	USA
	Dracula 3D (Castlevania 64)	Konami	Action	USA / Europa / Japan
	F-Zero X (add-on disk)	Nintendo	Rennspiel	Japan
	FIFA '99	EA	Sport	Europa
	Freak Boy	Virgin	Action	USA
	GEX: Enter the Gecko	Midway	Action	USA / Europa
	Ghouls and Ghosts 64	Capcom	Action	Japan
	Ikazuchi no Goto Ku	Seta	Brettspiel	Japan
	Jack and the Beanstalk	Nintendo	steht noch nicht fest	USA / Europa / Japan
	Joust X	Midway	Shoot'em-Up	USA
	Jikkyo Golf Tournament 98	Konami	Sport	Japan
	Kindaichi's Accident File	Hudson	steht noch nicht fest	Japan
	Knife Edge	Kemco	Shoot'em-Up	USA
	Legion X	Hudson	steht noch nicht fest	Japan
	Loderunner 64	Bandai	Action	Japan
	Mother 3	Nintendo	Rollenspiel	Japan
	Paperboy 64	Mindscape	steht noch nicht fest	USA / Europa
	Puzzle Game*	Capcom	Puzzle	Japan
	Reason	Imagineer	steht noch nicht fest	Japan
	Rugrats	THQ	Action	USA
	Sim City 64DD	Nintendo	Simulation	Japan
	Space Jelly	Soft. Creat.	Action	Europa
	Street Fighter 64*	Capcom	Beat'em-Up	Japan
	Superman: Anim. Series	Titus	Action	USA
	Super Mario 64 2	Nintendo	Action	USA / Europa / Japan
	Super Mario RPG 2	Nintendo	Rollenspiel	USA / Europa / Japan
	Top Gear Rally 2	Kemco	Rennspiel	USA / Europa / Japan
	Top Gear Rally 64DD	Kemco	Rennspiel	USA / Europa / Japan
	VR Baseball	Interplay	Sport	USA
	Wetrix	Ocean	Puzzle	USA / Europa

Mit * gekennzeichnete Spiele tragen noch einen Arbeitstitel.

Titel und Termine liegen im Verantwortungsbereich des jeweiligen Herstellers und können sich jederzeit ändern.

Special: Messebericht

NINTENDO SPACEWORLD

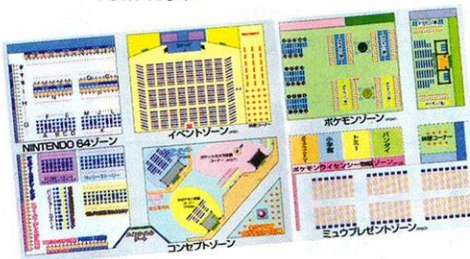
Drei Tage lang lüftete „Big N“ den Mantel des Schweigens und erlaubte der verblüfften Öffentlichkeit einen Blick in die Zukunft des Videospiele. Auf den nächsten Seiten präsentieren wir Ihnen die heißesten News und die interessantesten Produkte von der Nintendo-Hausmesse „Spaceworld“. von Michael Schmithäuser

Nintendo rief, und mehr als 250.000 Fans kamen: Drei Tage lang war das Tokioter Messegelände Makuhari fest in der Hand von „Big N“. Zahllose Software-Neuheiten und innovative Hardware-Erweiterungen machten deutlich, daß Nintendo auf dem Weg ins nächste Jahrtausend kräftig durchstartet. Wir vom N64-

Magazin haben die wichtigsten News und Trends für Sie herausgepickt.



[1] That's Japan: Riesige Pika-chu-Männchen stapften durch die Messehalle. [2] Medienwirksam: TV-Liveschaltung ins laufende Programm des Kinderkanals. [3] Besucheransturm: Eine Viertelmillion Neugierige wälzten sich durch die riesige Ausstellungshalle.



Holy Magic Century

Imageer kommt mit seinem potentiellen Zelda-Konkurrenten einfach nicht in die Pötte: Schon im Juni vergangenen Jahres wurde eine spielbare Version präsentiert, doch seitdem hat sich in Sachen „Holy Magic Century“ nicht viel getan. Imageer gibt den Stand der Entwicklung mit rund 60 Prozent an. Mal sehen, ob's noch vor Zelda rauskommt...

Auf der Messe konnten wir immerhin einen Blick auf den ersten Level des 3-D-Rollen-

spiels erhaschen. Zahlreiche Charaktere, mit denen der Spieler interagieren kann, bevölkern die grafisch anspruchsvolle Polygon-Welt.

Trotz der schleppenden Entwicklung hat sich Konami die Vertriebsrechte für Europa gesichert – hoffentlich gibt es bald etwas zu vertreiben!



Dauerbrenner: „Holy Magic Century“ will einfach nicht fertig werden. Immerhin ist der erste Level bereits mit Freunden und Feinden vollgestopft.

Super Robot Spirits

Alle, die knallharte Roboter-Kämpfe lieben, können sich auf „Super Robot Spirits“ von der japanischen Softwareschmiede Banpresto freuen. Anders als „Virtual On“, wo strategisches Vorausplanen, Verstecken und Überraschungs-attacken auf der Tagesordnung stehen, arbeitet S.R.S. nach dem Prinzip „Immer feste druff!“. Ihr Mech muß seinen blechköpfigen Gegner so lange bearbeiten, bis er K.O. geht – das war's dann auch schon mit spielerischer Innovation.

Die gerade mal halbfer-tige Messe-Version läßt noch keine Rückschlüsse auf das finale Produkt zu – im Moment geht's sowohl vom Gameplay als auch von der Optik her eher rudimentär zur Sache.

Rev Limit

Ebenfalls schon länger im Gespräch ist der Action-Racer „Rev Limit“ von Seta. Mittlerweile haben nahezu alle Konkurrenten ihre Rennsimulationen veröffentlicht – nur Seta läßt sich alle Zeit der Welt. Auf der Spaceworld offenbarte sich überdeutlich, warum es Seta nicht so eilig hat: Die präsentierte Betaversion (erst zu 60 Prozent fertig) sah einfach grauenhaft aus. Bis auf den ansehnlichen Fuhrpark (wir konnten 13 Modelle zählen) war nahezu alles an Rev Limit noch nicht fertig, funktionsuntüchtig oder fehlerbehaftet.

Die beiden bereits vollendeten Kurse „beeindrucken“ mit einer Optik, die selbst

auf einer 32-Bit-Konsole für fassungsloses Kopfschütteln sorgen würde. Wenn die Programmierer nun noch beim Fahrzeug-Handling versagen, ist das Debakel komplett.

Nintendo soll Interesse angemeldet haben, das mißglückte Produkt im eigenen Hause

zu überarbeiten. Damit besteht eine reele Chance, daß aus Rev Limit doch noch ein halbwegs anständiger N64-Racer wird. Allerdings werden bis dahin noch einige Monate ins Land ziehen ...



Das Standbild sieht zwar recht ordentlich aus, doch in Bewegung lockt die Grafik von „Rev Limit“ keinen Rennspiel-Fan hinterm Ofen vor.

NBA Basketball

Nintendo produziert ein Basketball-Spiel? Das kann doch nicht gutgehen! Doch ein Blick auf den Abspann offenbart die beruhigende Tatsache, daß Nintendo of America eine entscheidende Rolle bei der Entwicklung dieser Sportsimulation spielt. Und so können sich die Fans von Michael Jordan & Co. auf eine qualitativ hochwertige Korbhatz mit offizieller NBA-Lizenz freuen.

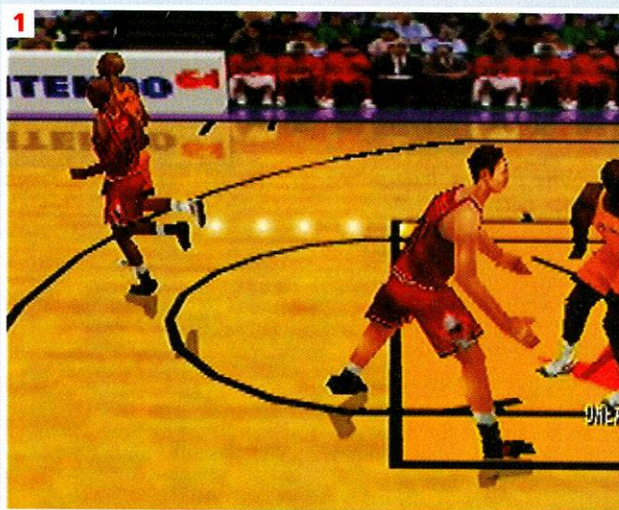
Wie in der echten Arena bevölkern zehn ellenlange Athleten das Parkett. Diese Jungs haben allerlei Tricks drauf, die Sie mit den C-Tasten entfesseln können. Der Ball läßt sich am Gegner vorbeidribbeln, hinter dem Körper entlangspielen und lässig von einer Hand zur anderen bewegen. Von der Steuerung her spielt sich NBA Basketball wie eine astreine, sehr variantenreiche Simulation. Mit der A-Taste leiten Sie einen Paß ein oder versuchen den Ball zu „stehlen“. Ein Druck auf den B-

Button läßt den Pixel-Sportler zum Sprung ansetzen oder einen Block durchführen. Und mit dem Z-Trigger produzieren Sie spektakuläre Slam-Dunks. Besonders hilfreich ist die R-Taste: Wenn Sie diese während eines Angriffs gedrückt halten, wendet der ballführende Spie-

ler den Verteidigern den Rücken zu. Der Simulationscharakter wird durch ein „Leistungsmeter“ verstärkt, das die schwindenden Kraftreserven der Korbjäger repräsentiert.

Auch von der Optik konnte die halbfer-tige Messe-Version überzeugen:

Die Spieler sind sehr detailliert ausgefallen, auf den Nintendo-typischen „Weichzeichner“ wurde weitgehend verzichtet. Bis zur Veröffentlichung im Juli will Nintendo die 3-D-Grafik auf 64-Bit-Niveau beschleunigen.



(1) In der finalen Version von „NBA Basketball“ sollen sich die Spieler im Parkett spiegeln.
(2) Da schlägt das Herz eines jeden Basketball-Fans höher: Endlich kann man auch auf dem N64 wirklich spektakuläre Slam-Dunks hinlegen.

Special: Messebericht

Dual Heroes

Mit „Dual Heroes“ präsentierte Hudson Soft ein grafisch ansprechendes Beat'em-Up mit starken Anime-Einflüssen. Die acht zu Spielbeginn verfügbaren Kämpfer rekrutieren sich aus den Lagern der chromglänzende Roboter, vollbusigen Anime-Babes und langhaarigen Superhelden.

Die Auseinandersetzungen in den kunterbunten Arenen laufen nach dem selben Prinzip wie bei Segas „Fighting Vipers“ ab – die Kampfstätten bieten jede Menge Platz für ausladende Aktionen, sind jedoch durch unüberwindbare Wände begrenzt. Steht ein Kämpfer mit dem Rücken zur Wand,

kann ihn sein Gegner besonders effektiv bearbeiten.

Von der Move-Auswahl her gibt sich Dual Heroes eher bescheiden: Block mit der B-Taste, Faustschlag mit der A-Taste und Fußkick mit der linken C-Taste. Auch die Reaktionszeit der Pixelkämpfer auf die Joypad-Kommandos des Spielers bietet Anlaß zur Kritik: Obwohl das Game laut Hudson Soft bereits fertiggestellt ist, führen die Heroen die Anweisungen viel zu spät aus – und das ist Gift für ein solides Prügelspiel. Hoffentlich entscheiden sich die Entwickler dazu, der schlechten Steuerung noch den nötigen Feinschliff zu verpassen.



Schöne Beine hat die Kleine: Die weiblichen Kämpfer in „Dual Heroes“ geizen nicht mit Reizen.

Fighters Nextreme



Konami bastelt gerade am Prügelspiel mit dem vermutlich längsten Namen in der N64-Geschichte: „Generation of Art, Speed and Powers: Fighters Nextreme“

Mit seiner aktuellen Beat'em-Up-Produktion hält Konami gleich zwei Rekorde: Erstens den für die häufigsten Namensänderungen während der Entwicklungsphase und zweitens den für den längsten Spieletitel für's N64. Komplette ausgeschrieben, nennt sich das Prügelspiel schlicht und ergreifend „Generation of Art, Speed and Powers: Fighters Nextreme“.

Im Gegensatz zur etwas enttäuschenden ECTS-Version, präsentierte Konami auf der Spaceworld ein optisch ansprechendes und pfeilschnelles Spiel nach „Virtua Fighter“-Rezept. Der Fokus liegt eher auf fairen Kämpfen mit reinem Körpereinsatz, als auf magischen Special-Moves und regem Waffeneinsatz. Mal sehen, ob Konami dem N64 endlich das Prügelspiel spendiert, das die technisch überragende Konsole verdient hat.

Snow Speeder

Imagineer's neue Winter-Sport-Simulation begeistert nicht nur die trendigen Snowboard-Fans, sondern auch die eher traditionell veranlagte Klientel der Pommes-Frites- (ähm, Verzeihung...) Ski-Fahrer. In beiden Disziplinen jagen Sie kleine Pixel-Sportler die Pisten hinab.

Der Titel ist Programm – „Snow Speeder“ war eines der schnellsten Games der Spaceworld. Die überwiegend schnee-weiße gehaltene Hintergrundgrafik fetzt mit einem Affenzahn am verblüfften Spieler vorbei. Für unseren Geschmack lief die Imagineer-Produktion sogar ein we-

nig zu schnell ab. Die Steuerung fällt simpel aus: Mit der Taste A wird gebremst, während Sie nach einem Druck auf den B-Button zur Ausführung von Stunt-Einlagen in die Lüfte steigen. Indem Sie den Joystick nach hinten ziehen, veranlassen Sie Ihr Bildschirm-Alter-Ego dazu, daß es seine Kanten einsetzt, um schneller um die Kurve zu gleiten.

Dank des hervorragenden Zweispielermodus mit Split-Screen-Technik treten Snowboarder gegen Skifahrer an – und beantworten somit ein für allemal die Glaubensfrage, welches Sportgerät denn nun das bessere sei.



Die etwa halbfertige Version der Ski-/Snowboard-Simulation „Snow Speeder“ verfügt über eine rasend schnelle, aber nicht besonders detaillierte Grafik.

High-Tech-Spielereien

Neben zahllosen Software-Titeln wurden auf der Spaceworld auch eine Menge Hardware-Zusätze präsentiert - manche durchaus sinnvoll, andere eher Vertreter der Abteilung „Scurril & Sinnlos“.

Zu letzterer Gruppe gehört die modifizierte Speicherkarte, die im Lieferumfang von „Bio Tetris“ enthalten ist. Sie ist mit einer Krokodilklemme versehen, die an das Ohrklappchen des Spielers geklipst wird. Eine Elektronik im Innern der Karte wertet daraufhin den Pulsschlag des Spielers aus und läßt die gewonnenen Daten ins Spiel einfließen - diese Technik wird hochtrabend als „Bio Feedback“ bezeichnet. Laut Entwickler Bottom Up soll die Spielgeschwindigkeit verringert werden, wenn der Zocker in Hektik ausbricht. Am Messestand schien das vielgepriesene Bio-Feedback nicht so gut zu funktionieren.

Ähnlich skurril ist das Headset - eine Kombination aus Kopfhörer und Mikrofon - das der Pocket-Monster-Simulation „Pikachu Genki Decho“ beiliegt. Der Tamagotchi-Verschnitt (der Titel bedeutet frei übersetzt „Pikachu sagt, daß es ihm gutgeht“) arbeitet mit Stimmerkennung. Wenn der Spieler mit seinem Digital-Lebewesen Kontakt aufnehmen will, muß er in das Mikrofon sprechen. Pikachu gewöhnt sich an die Stimme seines Herren und soll nach kurzer Zeit in der Lage sein, Gemütszustände seines Besitzers aus der Tonlage heraushören zu können. Klingt reichlich

esoterisch für unseren Geschmack...

Die hohe Speicherkapazität der 64-DD-Disks hat die Nintendo-Tüftler dazu verleitet, ein Audio/Video-Grabber-

Modul zu entwickeln. Damit werden sowohl Sprache und Musik als auch Videobilder digitalisiert und abgespeichert. Die so entstandenen Dateien werden dann zum Beispiel mit Grafik-Applikationen wie dem „Picture Maker“ weiterverarbeitet.

Das ideale Eingabegerät für Grafikprogramme und Strategiespiele ist eine Maus - auf der Spaceworld wurde endlich ein solches Tierchen zum Anschluß an das N64 präsentiert. Die Maus unterscheidet sich nicht großartig von ihren Computer-Pendants und wird mit einem freien Joypad-Port verbunden.

Last not least dürfen sich alle

Pocket-Monsters-Freunde auf einen Memory-Card-Adapter für Gameboy-Module freuen. Damit können die liebevoll gehegten und gepflegten Tierchen in die 64-Bit-Konsole übertragen werden, um dort im „Pocket Monster Stadium“ Kämpfe auszutragen.



LESERPOST

beantwortet von Alexander Folkers

Resident Evil 64?

Da ich ein sehr großer Fan von Resident Evil bin, wollte ich euch fragen, ob es vielleicht für das N64 herauskommt. Ich kenne kein Spiel, das eine so tolle, spannende und unterhaltsame Handlung bietet. Dazu kommt noch der Gruseleffekt, die starke Grafik und die großartige Musikuntermalung. Mein Kollege hat mir erzählt, daß es nächstes Jahr auf den Markt kommen würde. Nun habe

ich aber gehört, daß Resident Evil unter „Unbestätigte Entwicklungen für das N64“ läuft. Ich habe sofort butterweiche Knie bekommen. Ließe sich da nicht etwas machen? Und außerdem: Hat euer Heft eigentlich eine Internet-Homepage? Macht bitte weiter so!

Falk, Plauen i. V.

Diese Frage kann ich auch nicht definitiv beantworten. Resident

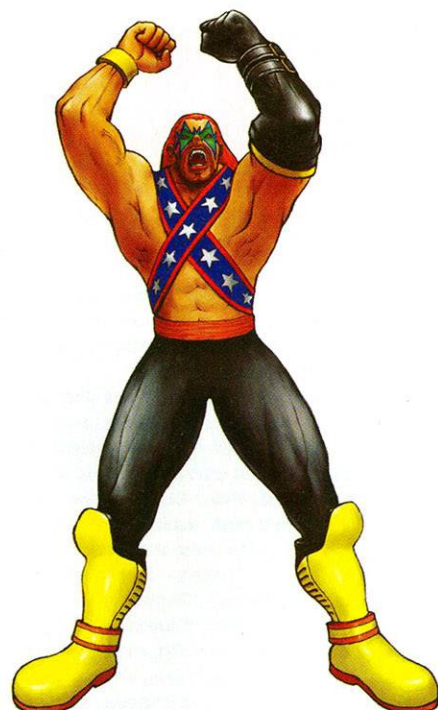
Evil, der Grusel-Splatter-Schocker auf der PlayStation, war zwar einmal als N64-Entwicklung angekündigt, aber wenn man einmal den Umfang des Spiels berücksichtigt, ist wohl kaum an ein N64-



Modul zu denken. Einzig und allein mit dem 64DD wäre es möglich, das Kultgame auch für die Nintendo-Konsole spielbar zu machen. „Möglich“ heißt aber nicht, daß es tatsächlich passieren wird! „Goldeneye“ und „Mission Impossible“ dürften das absolut obere Ende der Fahnenstange sein, was 3D-Simulatio-



nen in diesem Ausmaß angeht. Resident Evil – und besonders auch sein Nachfolger – wären für das N64 zwar ein schöner (Alp-) Traum, ich halte es jedoch für unwahrscheinlich. Eine Internetseite hat das N64 Magazin NOCH nicht. Allerdings sind wir gerade dabei, ein umfassendes Angebot aller Magazine zusammenzustellen, die in der WEKA Zeitschriftengruppe erscheinen. Dazu zählen neben dem PlayStation-Magazin



und der Video Games natürlich auch wir. Unter der Adresse

<http://www.wekanet.de>

könnte sich in Zukunft also einiges tun. Außerdem betreiben wir seit langer Zeit auf CompuServe ein eigenes Videospiele-Forum (GO VIDEOGAMES), in dem Konsolenspieler ihre Erfahrungen austauschen, Tips&Tricks finden und sich über neue Spiele informieren.

Pflichtspiel Goldeneye

Vielen Dank für euren megageilen Goldeneye-Test in der Ausgabe 10. Nachdem ich schon einige Berichte über das Spiel gelesen hatte, wurde mir schließlich durch euren Bericht und das Video klar, daß Goldeneye 007 ein Pflichtspiel für jeden N64-Besitzer ist. Ohne viel unnötiges Gerede habt Ihr das Spiel perfekt erklärt, tolle Screenshots und auch noch Originalbilder aus dem Film gebracht. Echt genial.

Sebastian M., Hollstadt

Vielen Dank für das Lob! Wir bemühen uns immer, unsere Leser richtig zu informieren. Auch wir sehen Goldeneye als Pflichtspiel an – allerdings nicht nur für N64-Besitzer. Alle Spielefans sollten sehen, was inzwischen technisch machbar ist. In diesem Bereich sieht so manch andere Konsole (und auch der PC) etwas müde aus – von löblichen (und oft indizierten) Ausnahmen einmal abgesehen. Die Geschichte mit dem Sprecher auf dem Video... Tja, das werden wir anscheinend in diesem Jahrhundert nicht mehr hinbekommen. Wir wollen natürlich nicht, daß ein beliebiger Hinz oder Kunz genuschelte Kommentare abgibt, viel lieber sollte ein professioneller Sprecher her. Das ist aber nicht ganz einfach. Alles, was ich versprechen kann: Wir bleiben am Ball. Daß es eine PAL-Version gibt, sollte sich inzwischen herumgesprochen haben. Diese ist bei vielen Fachhändlern vorrätig und läuft problemlos mit der deutschen Konsole.

Falls Sie uns Ihre Meinung kundtun wollen, Dampf ablassen oder einfach nur „Hallo“ sagen, schreiben Sie uns einfach einen Leserbrief oder schicken Sie uns ein Fax. Wenn Sie nachfolgende Adresse verwenden, kommt Ihr Beitrag auch garantiert in der Redaktion an:

WEKA Consumer Medien GmbH
N64 Magazin – Leserbrief
Gruber Str. 46a
D-85586 Poing

Unsere Faxnummer: 08121 – 951299



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 81 21/95-12 53

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.

Die Rückkehr der 64DD-Ritter?

Hallo, N64 Magazin, erst einmal ein ganz großes Lob für eure Zeitung. Ich lese fast jedes Nintendo Mag, das es in Deutschland gibt, aber eures finde ich am Besten. Ich finde es eine Frechheit, wie sich „Darth Vader“ und „Imperator Palpatine“ (sehr komisch) über euch lustig machen und auch noch allen N64-Lesern verbieten wollen, euer Heft zu kaufen.

Meine Fragen:

Gibt es mittlerweile Informationen über das Erscheinungsdatum des 64DD?

Gibt es Pins von euch?

Behaltet Ihr die Poster in der Heftmitte bei?

Einen wunderschönen Gruß an die gesamte Redaktion und macht auf jeden Fall weiter so.

Patrick B., Leipzig

(...) Wird das 64DD tatsächlich ein Modem enthalten?

Benjamin R., Versmold

Wir haben unsere Rebellenbasis ja inzwischen verlegt, so daß die bösen Schurken erst wieder ihre Spione einsetzen müssen, um uns zu finden.

Nein, ernsthaft: Ein wenig Humor ist doch immer gut. Wir konnten uns einfach nicht verkneifen, diesen Brief abzdrukken – jeder mag seine eigenen Schlüsse aus dieser Zurschrift ziehen. Wir haben auf jeden Fall herzlich gelacht. Wann das 64DD bei uns herauskommt, weiß wahrscheinlich nicht einmal Nintendo selbst. Immer wieder tauchen Gerüchte über einen Termin auf, die sich aber sofort wieder in Rauch auflösen. Warten wir lieber ab (sind wir Nintendo-Fans doch sowieso gewöhnt), bis uns Big N mit dem Gerät überrascht. Ein Modem wird aber nun doch nicht enthalten sein – wahrscheinlich haben sowohl der Preis als auch mögliche Probleme mit Telefonleitungen und Einstellungen der Software diese Pläne zunichte gemacht. Pins gibt es von uns leider nicht. Die Poster haben eine Art Sonderstellung inne und werden daher sicher nicht in jeder Ausgabe auftauchen – sonst wären sie ja nichts Besonderes mehr.

Mehr! Gebt mir mehr!

Hallo N64 Magazin! Mich würde es interessieren, ob neue Spiele wie „Sonic Wings Assault“, „Chess“, „Mystical Ninja“ oder „WCW vs. nWo“ auf den deutschen Markt kommen. Zu eurem Video: Warum verwendet Ihr keine 60-Minuten-Kassette? Und wo bleibt der Video-Clip von Lylat Wars?

Johannes S., A-Sattendorf

Schöne neue Spielwelt: Ja! Die meisten Spiele kommen tatsächlich auch bei uns heraus. Mystical Ninja ist fertig, WCW rollt an, und das Titus-Schachspiel ist auch schon mehr als nur eine Idee. Die magere Zeit scheint langsam zu Ende zu gehen. Das ist auch notwendig, da die Konkurrenz nicht schläft – bereits mehr als 350 Spiele für die PlayStation stehen in deutschen Regalen. Daß davon viele auch schon lange dort stehen, ist eine andere Geschichte.

Ein längeres Video haben wir uns auch schon manchmal gewünscht, allerdings würde der Preis für unser Heft dadurch astronomische Höhen erreichen. Dafür können wir nichts – das Kopieren der Kassetten (und die leeren Tapes selbst) kosten bei längerer Spielzeit einfach viel mehr. Daher werden wir wohl oder übel bei den (manchmal knappen) 30 Minuten bleiben müssen.



Gewonnen!

Es ist zwar lange her, aber vergessen haben wir unsere Gewinner natürlich nicht. Falls Sie es nicht mehr wissen: In Ausgabe 9/97 haben wir zusammen mit Nintendo fünf BlastCorps und zwei riesige Aufsteller verlost.

Je ein BlastCorps erhalten

- Daniel Miletic, Ludwigsburg
- Robert Lenart, Karlsruhe
- Jochen Gutschelhofer, A-Prein
- Bastian Wargers, Schüttorf
- Gerhard Knall, Morsbach

Den Mario 64-Aufsteller für Wohn-, Bade- oder Schlafzimmer bekommt

Sergio Pesch, Brühl

Der Held von Hyrule, Link, findet sich demnächst lebensgroß ein bei
Jessica Wieczorek, Hilchenbach





FINAL

SHOWDOWN



SEARCH AND

DESTROY

HEAVY METAL

DESPERADOS

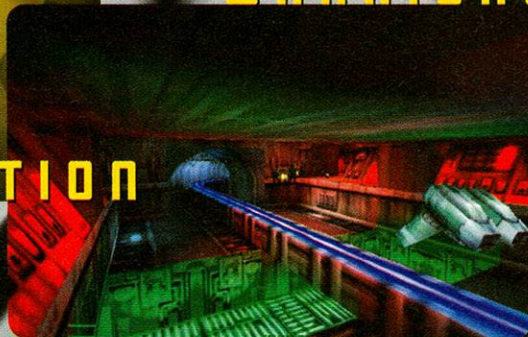


LONESOME

WARRIORS

100%

SCIENCE-FICTION-ACTION



AB MAI WIRD ES
DICH VERÄNDERN.



FORSAKEN™



FÜR PC, PLAYSTATION, N64



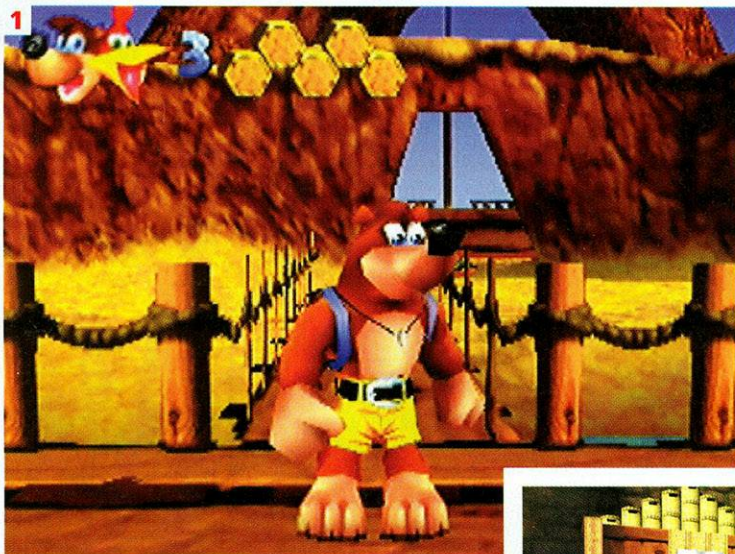
HOCHSPANNUNG LADEN

Akklaim

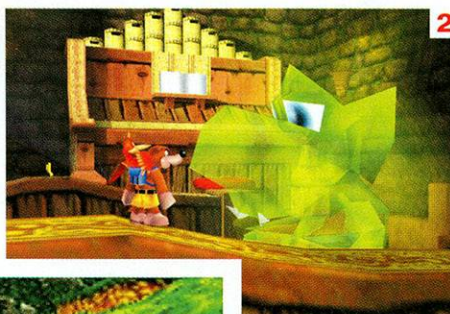
Banjo-Kazooie

Bärenstark & vogelfrei

Ein Bär und ein Vogel waren die heimlichen Stars der Nintendo-Messe Spaceworld. Banjo und Kazooie konnten nämlich fast allen Neuerscheinungen die Schau stehlen. von Michael Schmithäuser



[1] Diese Beine – diese haarlose Brust – dieser knackige Hintern! Ist er nicht sexy in seinen knappen, gelben Shorts? **[2]** Tolle Transparenzeffekte – wie hier bei diesem krank aussehenden Kerlchen – verwöhnen das Auge des Spielers. **[3]** Warum guckt denn dieser Riesenbulle so böse?



Keine Frage: Rollenspielheld "Zelda" war der schillernde Star der Nintendo Space World. Doch für viele N64-Fans gab es noch einen weiteren, heimlichen Top-Favoriten: Rare's bezauberndes Jump'n-Run "Banjo-Kazooie". Die kunterbunte Odyssee des Bären Banjo und seines gefiederten Freundes Kazooie wurden von vielen zunächst als weiteres Kiddy-Spiel für die Kleinsten unter den N64-Besitzern abgetan. Doch weit gefehlt: Das spaßige und höchst abwechslungsreiche Abenteuer dürfte – wie seinerzeit "Mario 64" – Spieler aller Altersgruppen in seinen Bann ziehen.

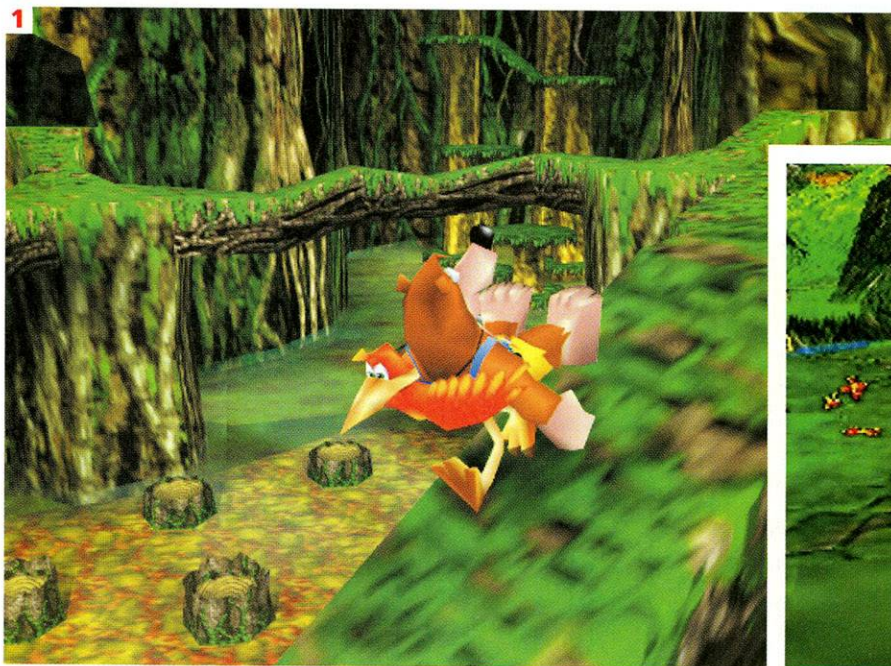
Zu Beginn des Spiels finden sich die drolligen Protagonisten in einer riesigen Eingangshalle. Von hier aus geht es direkt in die einzelnen Spielwelten.

Auf dieses Konzept setzten auch schon Namco, Nintendo oder Acclaim, so daß schnell der Plagiat-Vorwurf laut werden könnte. Doch mal ehrlich: Gibt es einen besseren Weg der direkten Levelauswahl? Diese Variante dürfte jedenfalls weitaus schöner als ein schnöder Auswahl-Bildschirm sein, für den man auch noch das Spiel unterbrechen muß. Die Eingangshalle von Banjo-Kazooie ist eine Höhle – oder haben Sie bei einem Bären als Hauptdarsteller

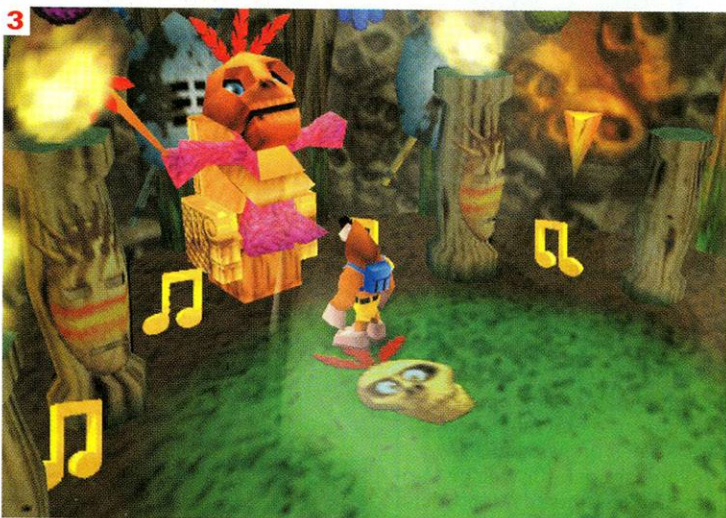
etwas anderes erwartet? Sobald Sie sich in das eigentliche Spiel gestürzt haben, werden Sie von der dichten Atmosphäre begeistert sein. "Turok" war das letzte Spiel für die Nintendo-Konsole, das den Spieler ähnlich stark in eine künstliche Welt versinken ließ. Allerdings hatte Turok einen Großteil seiner Faszination der Tatsache zu verdanken, daß man im dichten Pixel-Nebel die Hand vor den Augen nicht mehr sehen konnte. Anders bei Banjo-Kazooie: Die grafische Opulenz dieses Titels läßt selbst Mario 64 steril und unterkühlt wirken. Ein Beispiel: Wenn Sie in einen See springen, kräuselt sich die Wasseroberfläche absolut realistisch. Und wer auf einen der hohen Bäume steigt, genießt einen herrlichen – und weitgehend unvernebelten – Blick über die bunte Pixel-Landschaft.

Die Level, die auf der Space World präsentiert wurden, beeindruckten allesamt durch ihre realistischen Umgebungsdetails. Zumindest, sofern man bei einer von riesigen Krabben, glubschäugigen Krokodilen und Bären in gelben Shorts bevölkerten Welt überhaupt von "Realismus" sprechen kann. Zumal der niedliche Braunbär auch noch einen rot-gelben Riesenvogel in seinem Rucksack herumschleppt. Das Schöne an der Welt von Banjo und Kazooie ist ihr liebevolles Design,

Banjo-Kazooie		
RARE/NINTENDO		
		1
Erscheinungsdatum: April		



[1] So tolle Grafiken bekommt nicht mal das N64 hin - hier handelt es sich um ein gerendertes Kunstwerk aus der Grafik-Workstation. **[2]** Ganz schön anstrengend: Kazooie kann seinen schwergewichtigen Freund nur über kurze Distanzen tragen. **[3]** Pro Level müssen Sie 100 goldene Noten einsammeln.



Wo soll's denn heute hingehen?

Die verrückten Namen für die ersten verfügbaren Welten lauten: "Mambo's Mountain", "Treasure Trove Cove", "Clanker's Cavern", "Bubble Gloop Swamp" und "Gobi's Valley". Ihre Hauptaufgabe besteht im Einsammeln von hundert Musik-Noten. Des Weiteren müssen Sie noch ein Puzzle knacken, das über mehrere Abschnitte verstreut wurde (wir zählten 7, 8 und 9). Ihre Lebensenergie wird von fünf Honigwaben repräsentiert (ist das nicht süß?). Diese werden durch das Besiegen von Gegnern wieder aufgefüllt. Manche Gegner spendieren Ihnen nach ihrem Ableben eine Extra-Wabe.

das sich angenehm von den glatten Polygon-Landschaften manch anderer Titel abhebt. Die beiden tierischen Helden wandern durch Sümpfe, Wüstentäler, Gebirgslandschaften und Küstenstreifen. All diese bezaubernden Land-

schaften tragen ihren Teil dazu bei, daß sich der Spieler als Bestandteil dieser phantasievollen Comic-Welt fühlt.

Den Bären Banjo als Hauptdarsteller zu bezeichnen, wäre eine große Ungerechtigkeit gegenüber

seinem gefiederten Freund Kazooie. Denn die beiden sind gleichwertige Partner, zwischen denen der Spieler jederzeit hin- und herschalten darf. Der Wechsel zwischen Bär und Vogel ist nicht, wie bei vielen anderen Titeln mit ähnlichem Konzept, reine Geschmackssache des Spielers, denn jeder Charakter verfügt über unterschiedliche Fähigkeiten. So eignet sich Banjo hervorragend zum Durchschwimmen einer Unterwasser-Höhle, während Kazooie den nachfolgenden Aufstieg über eine halbschwerk-liche Steilwand perfekt meistern kann. Die Tastenbelegung des Joypads ist in dieser Hinsicht zwar ein wenig gewöhnungsbedürftig, doch wenn Sie die Steuerung einmal im Griff haben, erweist sich die Umschaltfunktion als überragendes Feature des Spiels.

Die Gegner sind mindestens genauso niedlich wie die beiden Hauptdarsteller. Allerdings verbergen sich hinter dem drolligen Erscheinungsbild brandgefährliche Widersacher, die nur eines im Sinn haben: Bären und Vögeln den Garaus zu machen. So tummeln sich unter Wasser gefährli-



Banjo-Kazooie

Ein ganzer Sack voll Tricks

Die Steuerung von Banjo und Kazooie erweist sich als äußerst knifflig – das liegt nicht zuletzt an den zahllosen Optionen und Moves. Hier eine kleine Übersicht:

Obere C-Taste – Umschalten auf die Ego-Perspektive
Z-Trigger – Ducken oder (aus dem Lauf heraus) schlittern
Z-Trigger + Obere C-Taste – Gegenstand benutzen

Die Kameraperspektive wird – wie in Zelda – automatisch an die jeweilige Situation angepaßt. Darüber hinaus können Sie nach einem Druck auf die obere C-Taste mit den Augen des Bären sehen. Die Rolle (Taste B aus dem Lauf heraus) ist ein hervorragendes Defensiv-Manöver, da Sie damit den Gegner ausschalten können, ohne Ihre Spielfigur der Gefahr eines Gegenangriffs auszusetzen. Während dieser Attacke erinnert Banjo eher an einen wildgewordenen Gorilla als an einen niedlichen Braunbären.

Ein Druck auf die Taste B läßt Kazooie ein paar Zentimeter weit aus seinem Rucksack-Nest herauskrabbeln, woraufhin er seine Flügel ausbreiten kann (zum Beispiel, um das Manövrieren unter Wasser zu erleichtern). Doch komplexe Bewegungen fallen in diesem Modus deutlich kniffliger aus. Wenn schwierige Drehungen oder Wenden anstehen, sollten Sie Kazooie besser wieder im Rucksack verschwinden lassen.

Ist ein Charakterwechsel erwünscht, lassen Sie Kazooie mit einem Druck auf Trigger+C aus seinem Rucksack heraus-springen. Mit einem gewaltigen Kraftakt nimmt er seinen bärtigen Freund huckepack und bewältigt dann selbst steilste Aufstiege ohne Probleme. Ein Druck auf A läßt den gelben Vogel in die Lüfte steigen. Mehrmals die Taste A hintereinander bewirkt kurze Flatter-Sprünge.

Gefährlicher Vogel

Springen + Trigger – Sturzflug-Attacke

Trigger + B – Schnabel-Attacke

Trigger + rechte C-Taste – Eier-Rakete nach vorne abfeuern

Trigger + linke C-Taste – Eier-Rakete nach hinten abfeuern

Die Kombination von Z-Trigger mit anderen Tasten verleitet Kazooie zu einer Reihe gefährlicher Offensiv-Attacken. Im Sturzflug erledigt der Vogel seine Gegner von oben herab, mit der Schnabel-Attacke werden die Bösewichte am Boden erdolcht, und die Eier-Raketen vernichten alles, was sich ihnen in den Weg stellt.

che Haie und riesige Roboter-Fische, während ein echsenähnliches Etwas unvermittelt aus einem Höhleneingang heraus-schießt – genau in dem Moment, als Sie es am wenigsten erwarten (Schreck laß nach!).

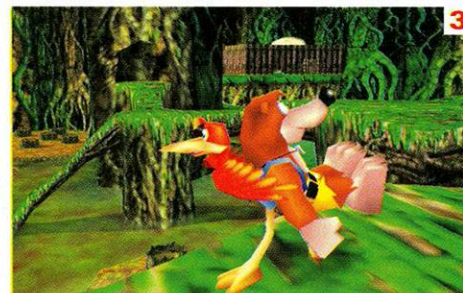
Doch die unerschrockenen Abenteurer erwehren sich der Monsterbrut mit allerlei interessanten Attacken. Der erste Geg-

ner ist eine riesige Krabbe, die aus einer Lagune auftaucht, in der die beiden kauzigen Helden kurz zuvor gelandet sind (sanft, wenn Kazooie das Hinabgleiten übernommen hat und mit einer gewaltigen Wasserfontäne, wenn der dicke Bär die Kontrolle hatte). Zur Bekämpfung des unangenehmen Meeresbewohners haben Sie die Qual der Wahl: Entweder rol-



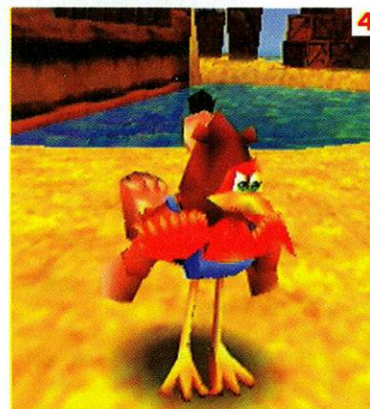
[1] Ganz schön abgedreht: Ein Bär auf einem Kamel unterhält sich mit einer sprechenden Palme... **[2]** Die Gegner sind ebenso putzig wie gefährlich. **[3]** Und noch ein Kunstwerk aus dem Silicon-Graphics-Rechner. **[4]** Kazooie trägt seinen dicken Freund mühelos auf dem Rücken.

len Sie das Biest unter Zuhilfenahme von Banjos Bärenkräften auf den Rücken, oder Sie steigen mit Kazooie in die Lüfte und starten eine tödliche Sturzflug-Attacke von oben herab. Oder wie wäre es mit einer effektvollen Lauf- und Schnabel-Attacke des pfeilschnellen Vogels? Egal, für welche Variante Sie sich entscheiden: Allein das Zuschauen macht einen Heidenspaß, und die Krabbe ist in jedem Fall erledigt.



Die neueste Rare-Produktion soll selbstverständlich das Rumble Pak unterstützen – doch während der Testrunden konnten wir keine Vibrationen spüren. Vielleicht waren die Batterien leer, vielleicht hat uns dieser geniale Titel einfach nur so sehr in Anspruch genommen, daß wir die ganze Welt um uns herum vergaßen...

af



Live von der Space World

Das Space-World-Video zeigt beeindruckende Sequenzen aus dem Spiel. Nintendo setzt große Hoffnungen in die Rare-Produktion.



Jetzt richtig wählen:

PC PLAYER ohne CD-ROM,
mit CD-ROM oder
mit CD-ROM und Vollversion!

PC PLAYER gibt's jetzt für jeden Geschmack. Von der Heft-only-Edition für Papierpuristen über PC PLAYER plus mit der CD voller Demos, Videos und Patches bis hin zu Gourmet-Ausgabe PC PLAYER Super plus, jeden Monat mit einer neuen Vollversion auf der zweiten CD. Trotz aller Unterschiede – in einem stimmen die drei vollkommen überein: unbestechliche Spieltests, knackige Hardwaretips und natürlich die ultimativen Lösungshilfen. Klingt gut? Dann testen Sie PC PLAYER doch einfach drei Monate lang und sparen dabei fette 50%. Wie? Einfach die Karte ausfüllen und ab die Post.

Mit PLAYER'S GUIDE –
dem Tips & Tricks-Extra zum
Herausnehmen!



PC PLAYER – DIE INSTANZ IN DER SPIELEWELT

JA, ich möchte PC PLAYER kennenlernen. Bitte schicken Sie mir die nächsten 3 Ausgaben wie angekreuzt. Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit ca. 15% Preisvorteil (PC PLAYER: 6,- DM pro Heft statt 7,- DM; Jahresabopreis 72,- DM, Studentenabo 62,- DM; PC PLAYER plus: 10,80 DM pro Heft statt 12,80 DM; Jahresabopreis 129,60 DM, Studentenabo 110,40 DM; PC PLAYER Super plus: 16,90 DM pro Heft statt 19,80 DM; Jahresabopreis 202,80 DM, Studentenabo 174,- DM). Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

- ☐ 3x PC PLAYER für 10,- DM ☐ 3x PC PLAYER plus mit CD-ROM für 20,- DM!
☐ 3x PC PLAYER Super plus mit 2 CDs für nur 30,- DM!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.
Widerrufsgarantie: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München 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

CN683

Coupon bitte ausschneiden und schicken an: PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, faxen an 089/202 402 15 oder per E-Mail unter weka@csj.de bestellen.



Mario kann endlich mal verschlafen, und Yoshi darf sich zu einem Nickerchen in sein Körbchen verziehen. Denn in den nächsten Monaten sind die Augen aller Videospieler auf einen anderen Superstar aus der Nintendo-Prominentenschmiede gerichtet. Ein kleines Kerlchen namens Link ist der Held des ambitioniertesten N64-Titels seit "Mario 64". Seit fast zwei Jahren werkeln Shigeru Miyamoto und seine Mannen am Rollenspiel-Epos "Legend of Zelda", verbessern die Grafik, feilen an der Story und optimieren das Gameplay. Das lange Warten scheint sich zu lohnen: Die Präsentation der spielbaren Demo auf der Nintendo-Spaceworld war schlicht überwältigend. Was da auf die N64-Gemeinde zukommt, wird - ähnlich wie Miyamotos Meisterwerk "Mario 64" - neue Maßstäbe für die gesamte Videospiel-Welt setzen.

Für alle, die den Japan-Launch im April nicht mehr erwarten können, präsentieren wir auf den folgenden Seiten die wichtigsten Facts zum Spiel, Antworten auf die brennendsten Fragen und die schönsten Bilder aus der aktuellen Betaversion.



- △ Kaum wiederzuerkennen: Der 64-Bit-Link in seiner runderneuerten 64-Bit-Welt aus feinsten Polygonen.
- △ Immer feste druff: Auch das neue Kampfsystem ist äußerst vielversprechend.

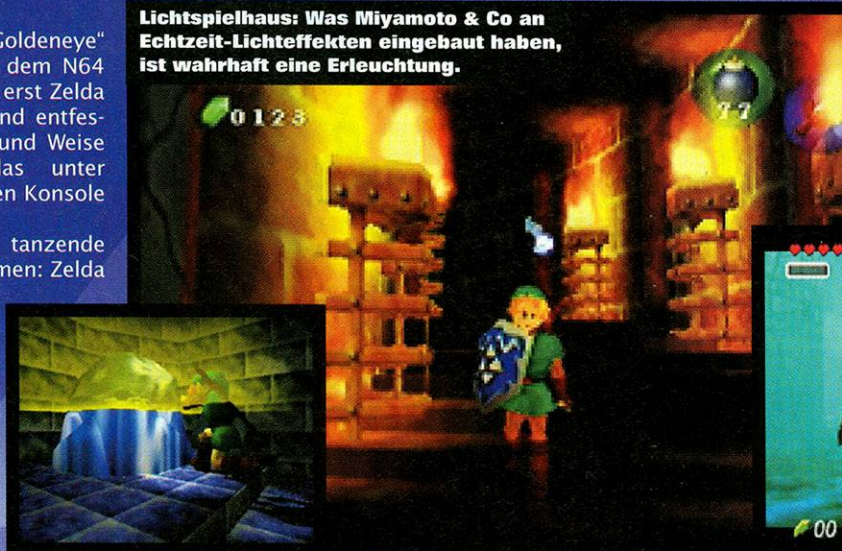
THE LEGEND OF ZELDA THE OCARINA

Licht...

Bereits frühere Titel wie „Goldeneye“ oder „Lylat Wars“ entlocken dem N64 spektakuläre Grafiken. Doch erst Zelda schaltet einen Gang hoch und entfesselt auf eindrucksvolle Art und Weise das Leistungspotential, das unter Haube der kleinen, schwarzen Konsole schlummert.

Gespensisches Glühen, tanzende Schatten und lodernde Flammen: Zelda beeindruckt mit unglaublich realistisch wirkenden Licht- und Schatteneffekten. Natürlich wird das Lichtermeer in Echtzeit berechnet und sorgt somit für eine packende Atmosphäre, die sich deutlich vom kunterbunten Comic-Look à la Mario, Yoshi und Konsorten abhebt.

Lichtspielhaus: Was Miyamoto & Co an Echtzeit-Lichteffekten eingebaut haben, ist wahrhaft eine Erleuchtung.



Kamera...

Einer der faszinierendsten Aspekte von Mario 64 war das ausgeklügelte Kamerasystem, das stets für einen freien Blick aufs Geschehen sorgte. Zelda wird diese Tradition fortsetzen.

Nach Mario 64 folgten mehrere weitere 3D-Spiele - doch keines davon erreichte auch nur annähernd den hohen Grad an Perfektion, mit der Marios Lakitu-Cam die Szenen ins Bild setzte. Ein ebenso innovatives wie für 3D-Abenteurer unverzichtbares Feature war das freie Schwenken des virtuellen Objektivs. Zelda soll laut Miyamoto über ein noch fortschrittlicheres Kamerasystem verfügen (Zitat: „Es wird aufzeigen, wie sich 3D-Spiele in der Zukunft entwickeln werden“). Die Zelda-Kamera soll sich in Grenzen vom Spieler positionieren lassen, bei Kämpfen automatisch über die Schulter des Helden zoomen, zum besseren Überblick auf Wunsch gen Himmel aufsteigen und für besondere Action-Szenen auf Kino-taugliches Breitwandformat umschalten.



▷ Die Kamera findet automatisch die richtige Darstellung.

▽ Die Vogelperspektive sorgt für bessere Übersicht.



△ Die Echtzeit-berechneten Zwischensequenzen lassen in Sachen Darstellungsqualität sogar „Lylat Wars“ hinter sich.

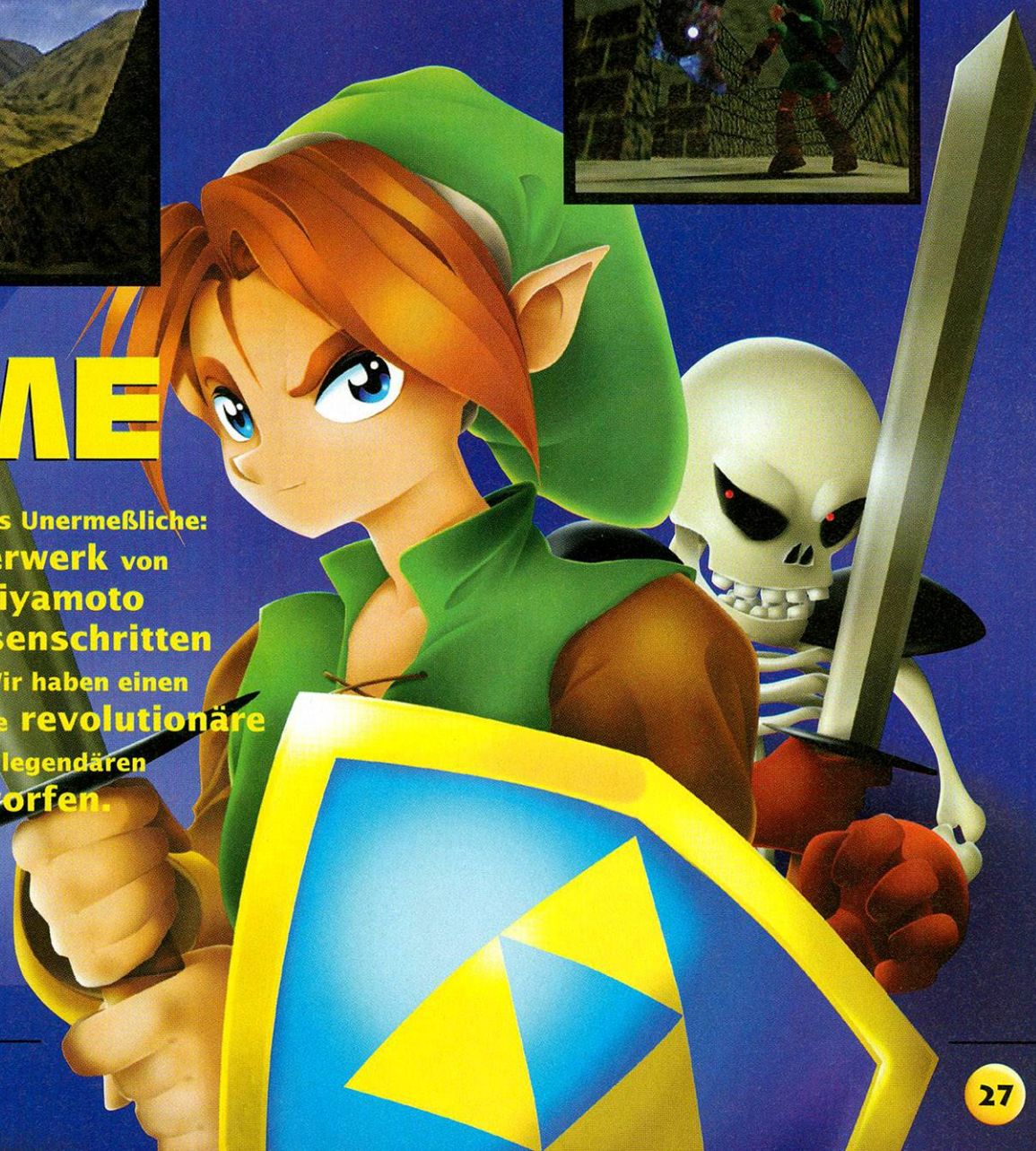
▷ Bitte lächeln: Der Kamerawinkel lässt sich vom Spieler frei anpassen.



OF TIME

Die Spannung steigt ins Unermeßliche:
Das **neue Meisterwerk** von
Mario-Schöpfer **Shigeru Miyamoto**
nähert sich mit **Riesenschritten**
seiner **Vollendung**. Wir haben einen
ausführlichen Blick auf die **revolutionäre**
64-Bit-Fortsetzung der legendären
Zelda-Reihe geworfen.

Von Michael Schmithäuser



ZELDA HOCH 64



...Action!

Die ersten Bilder aus den Nintendo-Entwicklungslabors sind höchst vielversprechend: Zelda präsentiert sich als großangelegtes Fantasy-Epos mit packenden Kämpfen, exotischen Schauplätzen und spannender Story.

Die Monsterbrut

Die Kampfscenen der N64-Version werden in Echtzeit-3D präsentiert und fallen weitaus spektakulärer aus, als alles bisher dagewesene. Link ist mit einem ansehnlichen Waffenarsenal ausgestattet, darunter auch eine Axt,



△ Mit dem Schwert gegen Riesenfrösche - Link in Aktion.



△ Huch! Blutspritzer in einem Nintendo-Spiel? Sicher handelt es sich nur um einen Programmfehler...

◁ Jurassic Zelda: Link macht sogar dem ehrenwerten Turok Konkurrenz.



△ Ob diese Perspektive wirklich für Nahkämpfe geeignet ist, wird sich zeigen.

◁ Auch fliegender Gegner muß sich der tapferen Held auf seiner Suche erwehren.



◁ Die Quelle der sagenumwobenen Triforce (links), deren Symbol auch auf Link's Schild zu finden ist (rechts).



ein Schild und ein stattlicher Vorrat an Bomben. Damit verteidigt er sich gegen Skelette, fliegende Mönche, goldene Ritter und riesige Unterwasser-Spinnen.

Das Geheimnis der Triforce

Die "Triforce" wird durch das Zeichen des Dreifach-Dreiecks symbolisiert, das überall in der Welt von Zelda zu finden ist. Der böse Gannon will sich die Macht der Triforce aneignen. Wenn es ihm gelingt, die Quelle der Triforce aufzuspüren, die drei gesegneten Steine zu finden und diese in die Ocarina einzusetzen, kann er das ganze Land Hyrule ins Chaos stürzen. Link muß diesen dunklen Plan vereiteln.

Die Reise durch die Zeit

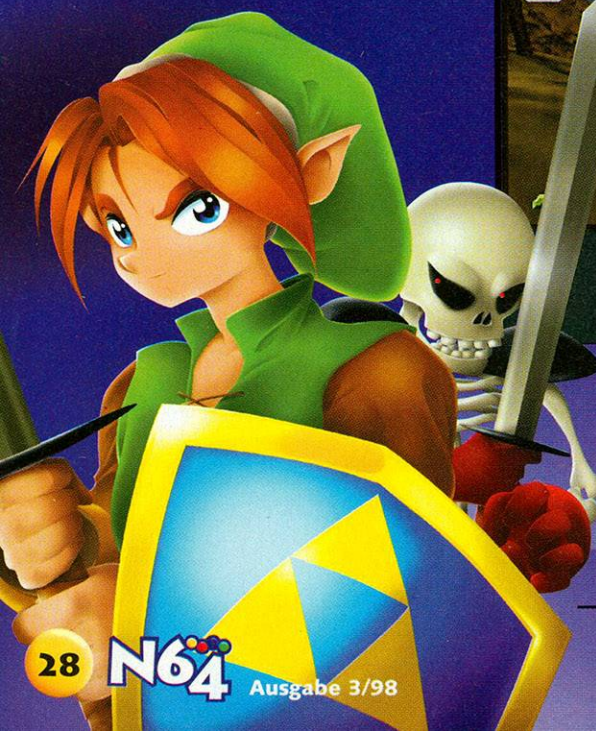
Die "Ocarina der Zeit", so der Untertitel des neuesten Zelda-Abenteuers, soll eine tragende Rolle spielen. Mit Hilfe des magischen Blasinstruments wird Link durch die Zeit reisen. Manche Bildschirmfotos zeigen einen knuffigen, "kleinen" Link, andere wieder den "erwachsenen" Helden.

Die Grafik-Offenbarung

Optisch macht die neue Zelda-Version mehr her als jedes bislang erschienene Rollenspiel. Karge Tiefebene ziehen sich kilometerweit hin, bevor sie von mächtigen Bergmassiven begrenzt werden. Unheimliche, dunkle Wälder wechseln sich mit knochentrockenen Wüsten ab. Link kann durch mittelalterlich wirkende Dörfer oder fackelerleuchtete Dungeons wandern. Er selbst ist so detailliert dargestellt, daß neben ihm sogar Lara Croft wie eine pixelige Gliederpuppe wirkt.



△ Ist er nicht niedlich? Link als Jungspund mit großen Kulleraugen.



Reiter gesucht

Ein Novum in der Videospielgeschichte: Legend of Zelda enthält das erste voll animierte Polygon-Pferd. Dabei haben sich die Grafikdesigner selbst übertroffen: Der Pixelhufer bewegt sich wie seine realen Pendanten auf der Weide. Das Schönste daran: Link kann sich in den Sattel schwingen und mit einem Affen-(Entschuldigung, Pferde-)Zahn über die Prärie galoppieren.

Mega-Modul

Die detaillierten Welten und Charaktere von Zelda lassen sich natürlich nicht auf einem herkömmlichen 128 MBit-Modul unterbringen. Deshalb wird Legend of Zelda das erste N64-Modul mit einer Speicherkapazität von 256 MBit (32 MByte) sein. Ursprünglich sollte das Modul nur halb so groß ausfallen – doch der Detailfanatismus von Miyamoto & Co verlangte nach mehr. Auf den Verkaufspreis wird sich die Bit-Manie nicht allzu groß auswirken – verglichen mit einem "kleineren" Modul wird Zelda maximal 15 bis 20 Mark mehr kosten.

Zelda auf einer Scheibe

Während die ganze Videospieldwelt gebannt auf die Veröffentlichung des sagenumwobenen 64DD wartet, basteln die Entwickler bereits fleißig an einer 64 MByte großen Disk-Version des Zelda-Abenteuers. Diese wird sich komplett von der Modul-Version unterscheiden und laut Nintendo mehr in Richtung Adventure gehen.



◀ Das Glück dieser Erde liegt auf dem Rücken der Pferde!

Link und sein vierbeiniger Freund.

▽ Wie Zorro schwingt sich Link aufs Pferd.



◀ Die opulente, detailreiche Grafik verblüfft selbst verwöhnte Spielernaturen.

Wann erscheint Legend of Zelda?

Zelda 64 soll in seinem Ursprungsland Japan im Laufe des Aprils erscheinen. Spätestens im Mai dürften dann auch die deutschen Importhändler mit der begehrten Ware versorgt sein. Über einen Veröffentlichungstermin einer US-Version, einer englischen PAL-Variante oder gar eines deutschsprachigen Moduls schweigt sich Nintendo beharrlich aus – wir tippen für Letztere mal auf Weihnachten '98.

Was muß Link eigentlich tun?

Neben actiongeladenen Kämpfen liegt der Schwerpunkt auf dem Erkunden der Spielwelt und dem Lösen von Puzzles. Auch eine kleine Prise Jump'n-Run hat ihren Weg in das neue Zelda-Abenteuer gefunden – allerdings gibt es keine Sprungtaste, was den Schluß nahelegt, daß Link beim Erreichen eines Abhangs selbständig springt.

Was ist dieses leuchtende Ding, das ständig um Links Kopf herumschwirrt?

Das kleine Glühwürmchen hört auf den Namen Navi und taucht immer dann auf, wenn Link in Schwierigkeiten steckt (z.B. wenn er nicht mehr weiß, wo's langgeht, oder wenn er überraschend angegriffen wird). So stürzt sich Navi selbstständig auf plötzlich auftauchende Kreaturen und weist Link den rechten Weg, indem es ihn auf einen versteckten Wegweiser aufmerksam macht.

Welche Waffen darf Link verwenden?

Eine kleine Auswahl (ohne Anspruch auf Vollständigkeit):

- Schwert und Schild für Nahkämpfe
- Holzstock für weitere Entfernungen, schwer und unhandlich
- Bumerang für Fernkämpfe, kommt automatisch wieder
- Schleuder zum Abfeuern von Steinen in der Ego-Perspektive
- Bomben für Endgegner, Hindernisse, geheime Türen ...



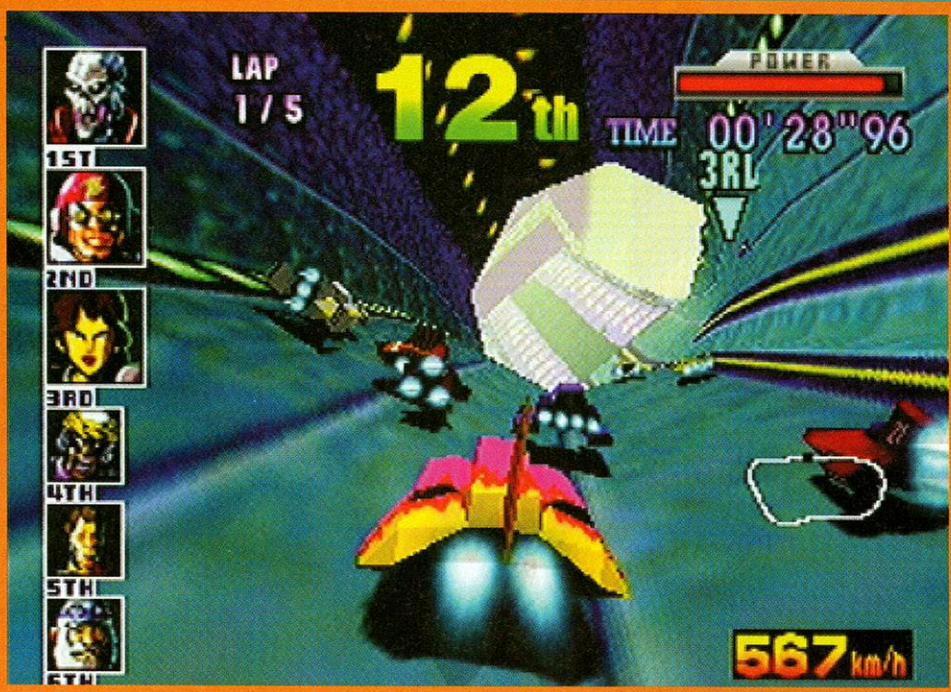
Ocarina – was'n dat?

Der Untertitel von Legend of Zelda – „Ocarina of Time“ – sorgt für Verwirrung. Was, bitteschön, ist eine „Ocarina“? Ganz einfach: Dabei handelt es sich um ein faustgroßes Blasinstrument aus Lehm, das seinen Ursprung im Italien des 19. Jahrhunderts hat. Im Zweiten Weltkrieg sind die US-amerikanischen Soldaten mit diesen flötenähnlichen Instrumenten ausgestattet worden, um die Moral zu erhöhen. Immer wieder gern genommen wird die Ocarina zur Untermalung von Western-Filmen: Im Soundtrack von „The Good, the Bad and the Ugly“ ist eine solche Lehmflöte zu hören.



△ Ein kleiner Blick in die rechte, obere Ecke des Bildes, und schon wissen Sie, wie eine Ocarina aussieht.

F-ZERO-X



◁ Ein faszinierender Blick über die Skyline einer futuristischen Stadt.

△ Rasend schnell und farbenfroh - F-Zero und Extreme G sind direkte Konkurrenten.

F-ZERO

Auf der Nürnberger Spielwarenmesse
durften wir in **Nintendos V.I.P.-Bereich**
zum ersten Mal **selbst Hand**

an das Rennspiel legen, das **Extreme G**
den **Schneid** abkaufen soll. von Karl Ratfels

F ZERO X		
Nintendo		
		1-2
Speicher auf Memory Card	Speicher auf Modul	Ab September erhältlich
Preis unbekannt		



Bis dato fehlt auf dem Nintendo 64 immer noch ein Rennspiel der absoluten Spitzenklasse. Boss Game Studios kam mit "Top Gear Rally" schon nahe ran, scheiterte aber an der 08/15-Grafik. Acclaims Extreme G klotzte mit hyperschnellem, aber ebenso kon-

fusem Gameplay, und auch Lamborghini 64 war noch nicht das Gelbe vom Ei. Nach unseren ersten Eindrücken scheint aber "F-Zero X" für Nintendos 64-Bitter genau das zu werden, was Wipeout und Ridge Racer für die PlayStation waren. Auf der 30.000 Mark teuren Plasma-Clotze am Nintendo-Stand konnten wir zwar auch die ebenfalls exzellenten "Banjo Kazooie" und "Zelda - Ocarina of Time" probespielen, für den Action-Fan war aber F-Zero-X der klare Favorit. Wie beim guten alten 16-Bit-Vorbild (erschien zeitgleich mit Super Mario World

als erstes Spiel fürs SNES) sind die Stärken des Spiels immer noch Geschwindigkeit, Handling und Streckenvielfalt. Die Hintergrunddetails sind eingeschränkt, um die Action auf den Kursen nicht zu gefährden. Steuertechnisch hat sich auch nichts weltbewegendes verändert, die Steuerung ist immer noch einfach: Mit dem A-Knopf beschleunigen Sie, per B-Button werden Turbos eingesetzt. Sie haben eine Power-Leiste rechts oben auf dem Screen. Liegen Sie hinten, fahren Sie nach Belieben die Turbolader hoch, solange die Leiste voll ist. Aller-



△ Sollten Sie geschickt genug sein, überholen Sie das Feld der gegnerischen Fahrer einfach mit einem gewagten Luftsprung.



△ Mit über 600 Stundenkilometern brausen die Flitzer durch die Gegend.

▽ Manchmal dürfen Sie auch entlang der Tunnelwände fahren.



△ Ein Hoch auf den Magnetismus, der Sie an der Röhre festhält.



X



◁ Haarsträubende Rangeleien in engen Röhren sind an der Tagesordnung.

▷ Kurz nach dem Start an 25. Position - jetzt ist rasches Aufholen angesagt. Viel Spaß beim Schneiden, Rempeln und Ausbremsen.

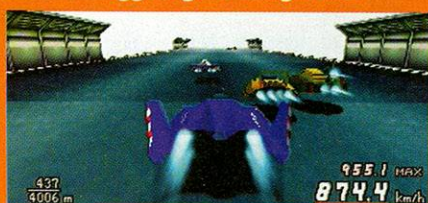


dings dürfen Sie sich dann auch keinerlei Kollisionen mit Streckenbegrenzungen oder Konkurrenten erlauben, da die Leiste gleichzeitig als Schadensanzeige fungiert. Da heißt es dann, zwischen rücksichtsloser Aufholjagd und der Gefahr einer vorzeitigen Aufgabe wegen Totalschadens abzuwägen. Gottseidank existiert im Bereich der Start-Ziel-Geraden ein Reparatur-Bereich, der die Leiste nach erfolgreichem Durchflug wieder auflädt. Via Turboeinsatz lassen sich bei geeigneter Wahl des Boliden und dessen Konfiguration vor dem Start bis zu 1300 km/h (!) erreichen, die auch realistisch auf dem Screen rübergebracht werden. Da es sich um ein futuristisches Rennen handelt, wird es mit den physikalischen

Gesetzmäßigkeiten auch nicht sonderlich genau genommen. An einer Röhre ist beispielsweise die Schwerkraft außer Kraft gesetzt: Sie brettern an allen Seiten entlang, ganz nach eigenem Gusto. Allerdings ist es trotzdem möglich, mit Ihrem Highspeed-Mobil bei ungünstigem Lenkverhalten in Kombination mit fiesen Kurven von der Strecke abzukommen. Im Multi-Player-Modus (zu viert mit vierfach gesplittetem Bildschirm) hat das dann die sofortige Disqualifikation des Unglücksraben zur Folge. Ein Rücksetzen auf die Strecke wird nicht gestattet! Das bedeutet, daß man selbst meilenweit in Führung liegend noch mit höchster Konzentration um die Kurse jagen muß, da jeder Fehler der letzte sein kann. Um enge

F-ZERO-X

▽ **Speed pur:** Mit rasanten 874,4 km/h schießt Captain Falcon über die langgezogene Zielgerade.



◀ **Der gute, alte "Blue Falcon"** in all seiner 64-Bit-Pracht.



△ **Die Optik gibt sich bewußt schlicht:** Weniger Grafikdetails bedeuten mehr Speed.

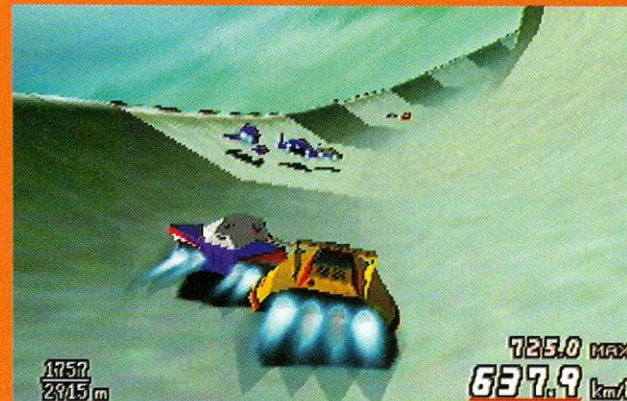
▽ **Atemberaubende Aussichten:** Bei solchen Korkenzieher-Kurven dürfte jedem Rennspiel-Fan der "Gasfinger" jucken.



Kurven steuern Sie Ihren Düsgleiter mit den Z/R-Buttons. Perspektiven gibt's insgesamt vier Stück, die Sie mit den vier gelben C-Buttons während des Rennens anwählen. Drei davon stellen Ansichten aus verschiedenen Höhen hinter Ihrem Gleiter dar, während C oben eine merkwürdige Perspektive direkt von vorne ist, die Ihre Steuerung sozusagen umdreht. Natürlich konnten wir während unserer knapp 30-minütigen Session nicht herausfinden, ob und wie unterschiedlich sich das Handling der 30 anwählbaren "Fahrzeuge" gibt, aber wir sind sicher, daß das Team um Shigeru Miyamoto daran bis zum Juni-Release in Japan noch fleißig werkeln wird.

Nachdem man im Select-Menü seinen Flitzer gewählt hat, wird eine grafische Darstellung seiner Performance gezeigt, unterteilt in drei Bereiche: Gewicht,

Höchstgeschwindigkeit und Turbo. Bevor es losgeht, darf man die Gewichtung noch beliebig verändern. Einen Slowdown konnten wir trotz permanenter Höchstgeschwindigkeit beim besten Willen nicht entdecken, selbst wenn eine ganze Ladung Kontrahenten links und rechts um die Plätze kämpft. Was man bei F-Zero X auch beibehalten hat, ist die oben schon angesprochene, grundlegende Härte im Spiel: Elektrische Zäune wirken extrem abbremmend, und



△ **In F-Zero wird mit harten Bandagen um den Sieg gekämpft.**



◀ **Wem die Computer-Gegner zu einfach sind, kann per Split-Screen gegen einen Freund antreten.**



△ **Kaufen Sie sich noch schnell einen großen Fernseher:** Der 4-Spieler-Modus hat's in sich.



△ **Auffahrt zu einem Looping:** Mit beherzten Druck auf das Gaspedal schießen Sie rechts an Ihrem Gegner vorbei.

superaggressive Mitbewerber rammen Sie in die Streckengrenzung, um dann blitzschnell am Horizont zu verschwinden. In späteren Rennen kommt man ohne Kenntnis der Strecke und ausreichendem Training oft nicht einmal eine Runde weit, ohne durch einen falsch getimeten Sprung oder verhängnisvolle Kollisionen den Löffel abzugeben.

Streckentechnisch bietet F-Zero X 18 Arenen, aufgeteilt in drei Klassen (Jack, Queen und King) mit je sechs Kursen. Ein mysteriöses Fragezeichen hinter dem King Cup läßt hoffen, daß wir nach erfolgreichem Rennverlauf noch mit einem Ace Cup rechnen dürfen. Weitere Elemente, die es von der 16-Bit-Variante auf das

N64 geschafft haben, sind die Turbos und die Jumps. Fans des Vorgängers werden sich allein schon durch den ersten Kurs namens "Mute City" heimisch fühlen, der dieses Mal einen waghalsigen Looping spendiert bekam. Bei Sprüngen müssen Sie sehr behutsam mit dem Analogjoypad umgehen, da eine falsche Lage in der Luft schon einen Salto und einen entsprechenden Crash zur Folge haben kann. Geblieben sind auch die Startlichter und das charakteristische herunterzählen von "Drei" auf "Go". Die Kurse selbst nutzen die Nintendo 64-Hardware schließlich mit Korkenziehern, Doppelloopings und Schraubenkurven richtig aus, alles extrem flüssig dargestellt. Natürlich wird es auch wieder jede Menge versteckter Goodies und Fahrzeuge geben. Alles in allem macht F-Zero X einen hervorragenden Eindruck, und es wäre nicht verwunderlich, wenn durch dieses neue Nintendo-Meisterwerk die Maßlatte für alle künftigen N64-Racer wieder ein Stück höher gesetzt werden würde.

af

Nur wir haben die exklusive CD mit den spielbaren Demos.

Die einzigartige Demo-CD mit den interessantesten, spielbaren Neuerscheinungen und Previews – als einziges offizielles PlayStation Magazin haben wir die besten Verbindungen in die Spiele-Industrie. Gnadenlose Tests, objektive Zubehörberatung – als mit Abstand erfolgreichstes PlayStation-Magazin Deutschlands sind wir unseren Lesern zur bedingungslosen Unabhängigkeit verpflichtet.

Testen Sie uns jetzt – holen Sie sich die nächsten drei Ausgaben und sparen Sie fast die Hälfte.

Das offizielle PlayStation Magazin – welcome to the original!

Das einzige PlayStation Magazin mit offizieller Demo-CD

Das offizielle PlayStation Magazin Nr. 3

IM TEST
Nagano Winter Olympics
Bust-A-Move 3
Jet Rider 2

ANGESPIELT
Diablo
Resident Evil 2
Riven: The Sequel to Myst

SPEZIAL
Jump'n-Run-Special:
Wo liegt der Reiz des Genres?

Nicht verpassen!
Die Leserreise des PlayStation Magazins!

3x PlayStation Magazin mit CD-ROM – 50% günstiger!

☐ Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben des offiziellen PlayStation Magazins mit der exklusiven CD-ROM für nur DM 20,- statt DM 38,40! Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit über 10% Preisvorteil (DM 11,50 pro Ausgabe statt DM 12,80) für DM 138,-. Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen, Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Datum, 1. Unterschrift _____

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

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München 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.

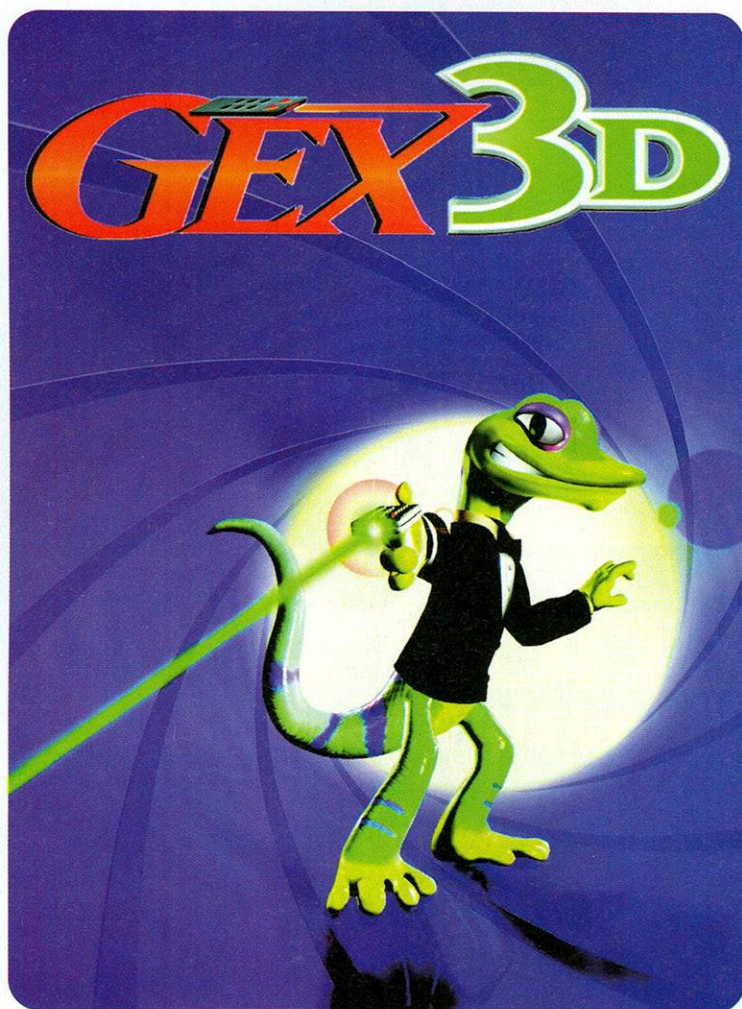
Datum, 2. Unterschrift _____

4 394167 7128 03

CN683

Bitte ausgefüllten Coupon an PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken, unter 089 - 202 40 215 faxen oder unter weka@csj.de mailen!

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



Ein frecher Lurch mit großer Klappe und klebriger Zunge schickt sich an, das N64 zu erobern. Der vorlaute Gecko ist Star des brandneuen 3-D-Jump'n-Run "Gex 3D – Enter the Gecko"

von Crystal Dynamics. von Michael Schmithäuser

Welt des Fernsehens, um dem Treiben von Rez ein für alle Mal ein Ende zu setzen.

Fernsehsüchtiges Reptil

Auf der anderen Seite des Fernsehschirms tut sich eine faszinierende Welt auf, in der sich der Geheimagent wider Willen ordentlich austoben kann. Zwölf TV-Kanäle – die Spielwelten – mit unterschiedlichen Themen werden von Gex im Laufe des Spiels besucht. Da wäre zum Beispiel der Kindersender "Toon TV" – hier besteht jede Felswand, jeder Stein und jedes Gebäude aus kunterbunter Pappmaché. Als Gegner lauern in der Comic-Welt hammerschwingende Blumen, knollennasige Jäger und fliegende Fische. Besonders brenzlig wird die Situation für Gex, als er durch den Sprung in ein Erdloch in ein buntes Mümmelhäschen verwandelt wird und kurz darauf auf ein

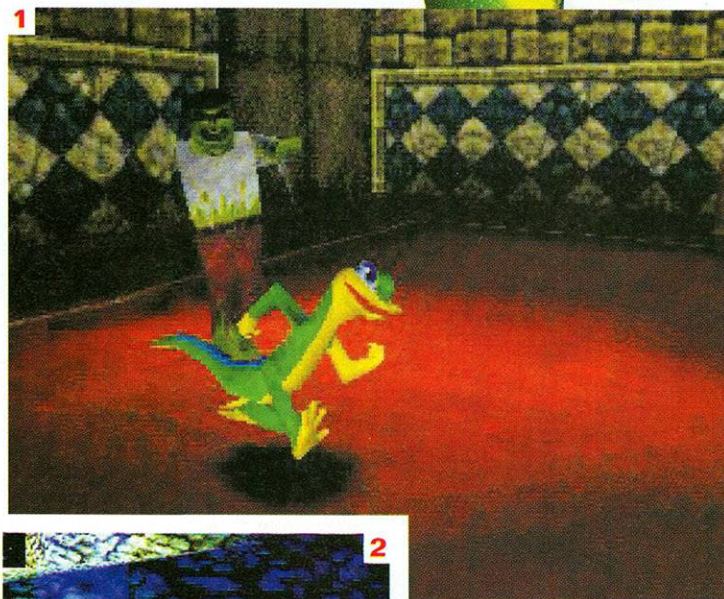
Schild mit bedeutungsschwanger Aufschrift stößt: "Hasen-Jagdsaison eröffnet!". Natürlich dürfen auch die obligatorischen 50-Tonnen-Gewichte nicht fehlen, die unversehens vom Himmel fallen und den armen Gex plattmachen.

So richtig gruselig geht's im Kanal "Scream TV" zu. Dort muß sich Gex durch ein düsteres Geisterschloß kämpfen, wo ihm grunzende Zombies, messerschwingende Killer mit Eishockey-Masken und heulende Gespenster zu Leibe rücken. Doch



Nicht schon wieder ein 3D-Jump'n-Run! Das werden die meisten N64-Besitzer entnervt ausrufen, wenn sie von der ersten N64-Produktion der renommierten Softwareschmiede Crystal Dynamics hören. Doch "Gex 3D – Enter the Gecko" ist anders als alle bisherigen Vertreter dieses Genres. Gex ist lässiger als Mario, cooler als Yoshi und hat mehr Charme als jeder japanische Anime-Charakter (ist auch kein Wunder, er ist ja Amerikaner). Der muntere Lurch kommt ohne Zuckerguß-Grafik und Knuddelgegner aus – dafür hat er jederzeit einen flotten Spruch auf den Lippen und wurschtelt sich durch eine witzige Story, die durchaus das Prädikat "erwachsenentauglich" verdient, was man durchaus nicht von allen N64-Spielen behaupten kann. Die von Nintendo angepeilte Zielgruppe mag sich ja an Yoshi und Konsorten erfreuen, für erwachsenere Spieler dagegen blieb bisher fast nur der Griff zu indizierter Ware.

Gex' Lieblingsbeschäftigung besteht darin, vor der Flimmerkiste herumzuhängen und chinesisches Fast-Food in sich hineinzustopfen. Eines Tages wird die TV-Idylle des Geckos jäh unterbrochen: Zwei Geheimagenten statuen ihm einen Besuch ab und halten ihm die Akte eines gewissen "Rez" unter die Nase. Dieser unangenehme Zeitgenosse treibt sein Unwesen in der "Media Dimension" – sprich: in der Welt des Fernsehens. Über die TV-Kanäle will er die Bevölkerung manipulieren und somit die Weltherrschaft an sich reißen – und das versuchen die Medienkonzerne (ihrerseits bereits Weltherrscher) mit aller Gewalt zu unterbinden. Ein Held muß her, der es im Alleingang mit dem bösen Rez aufnehmen kann. Doch Gex will von alledem nichts wissen, er gibt sich lieber seinem angenehmen Dasein als Couch-Potatoe hin, statt sich als Retter der Welt zu betätigen. Erst ein Koffer voller Geld überzeugt den faulen Gecko – und so macht er sich auf in die



[1] Dem schwerfälligen Frankenstein-Verschnitt entkommt der flinke Gex ohne Probleme. [2] Im "Rocket Channel" versucht sich Gex als eigentümlicher Darth-Vader-Verschnitt.

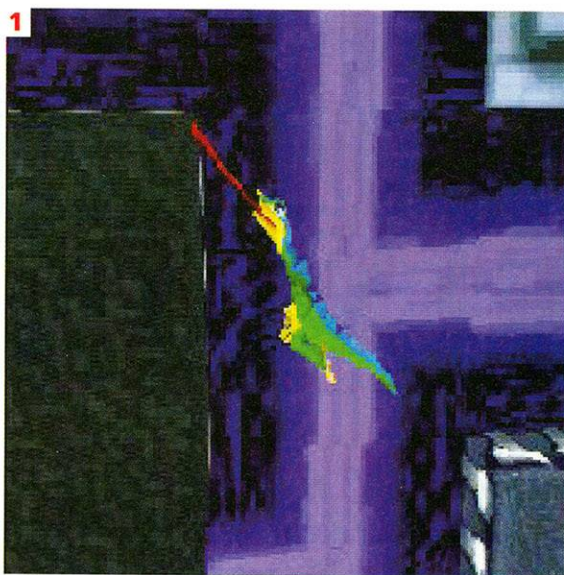
mit gekonnten Stunt-Einlagen auf fliegenden Tischen und mächtigen Kronleuchtern bewältigt der gelenkige Lurch auch diese unheimliche Welt. Denn dank seiner ausgezeichneten Sprungkraft überbrückt Gex locker zwei Meter aus dem Stand.

Im "Pre-History Channel" bekommt es Gex – wie sollte es auch anders sein – mit zähnefletschenden Dinosauriern zu tun, während er sich in "Circuit Central" durch das Innenleben eines Computers schlagen muß. Und die Science-Fiction-Freunde unter den Spielern dürfen sich dank des "Rocket Channel" auf eine Reise durch das Weltall freuen – inklusive Darth-Vader-Kostüm und Laserschwert.

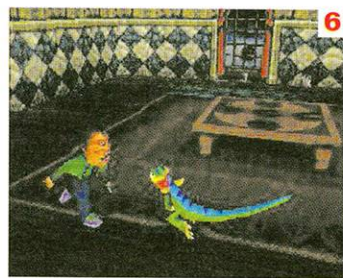
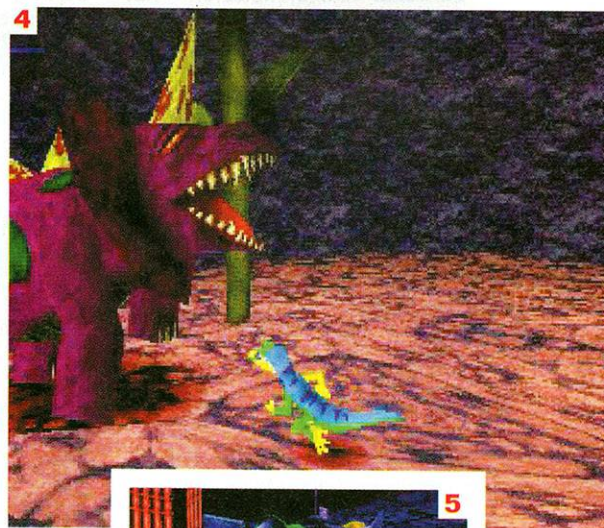
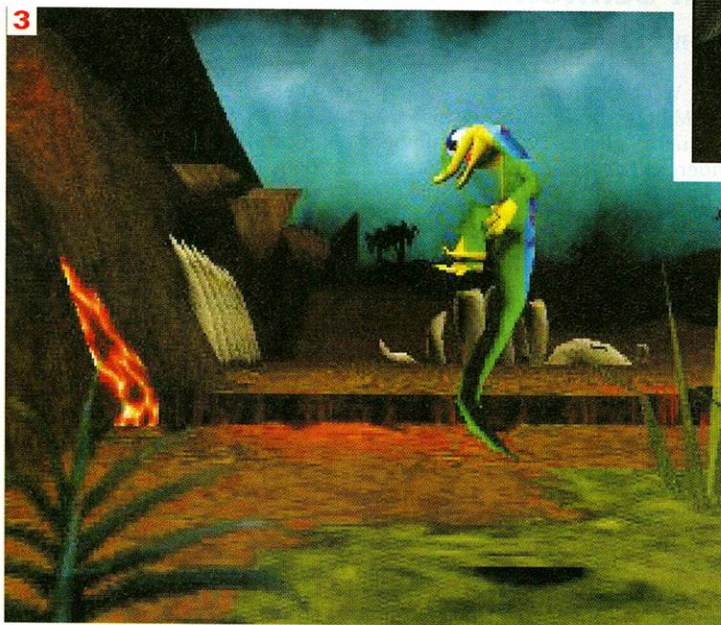
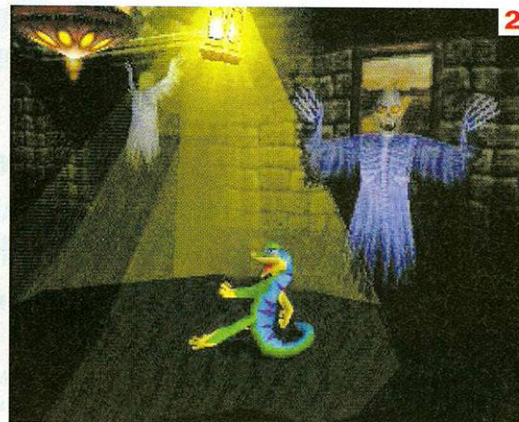
Spaß hinter der Matscheibe

Die Level zeichnen sich durch großen Abwechslungsreichtum aus und sind mit viel Liebe zum Detail gestaltet. So schlüpft Gex des öfteren in eine passende Verkleidung – neben dem erwähnten Darth-Kostüm ist der kecke Grünling auch als James Bond-Verschnitt, Karatemeister und Hercules-Double zu bewundern. Die Mario-typischen Bonus-Items (100 eingesammelte Gegenstände bringen ein Extraleben) wechseln alle paar Minuten passend zum TV-Kanal ihre Gestalt: In der Toon-Welt muß Gex Dynamitstangen sammeln, während er im Geisterschloß auf die Suche nach Totenköpfen geht. Manchmal stößt der Protagonist auch auf einen Fernseher – dahinter verbirgt sich meist ein besonderes Extra wie eine Zwischenspeicher-Stelle, ein Power-Up für Unverwundbarkeit oder ein Bonus-Gex.

Besonders faszinierend ist die Beweglichkeit des geschuppten Helden. Er führt schmerzhaftes Schwanz-Attacken aus, kugelt blitzschnell über den Boden, springt extrem weit und krabbelt dank der Saugnäpfe an seinen Klauen an glatten



[1] Gex' lange, klebrige Zunge erweist sich in vielen Situationen als lebensrettend. **[2]** Licht aus, Spot an: Im Geisterschloß kommen die schönen Lichteffekte besonders gut zur Geltung. **[3]** Starkes Hinterteil: Mit seinem Schwanz schaltet Gex nicht nur Gegner aus, sondern schwingt sich nach dem Sprungfedern-Prinzip auch extrahoch in die Lüfte. **[4]** Im "Pre-Historic Channel" bekommt es Gex mit ausgewachsenen Dinos zu tun. **[5]** Im Innern des riesigen Computers verliert Gex leicht die Orientierung. **[6]** Magie im Spiel: Der Tisch im Hintergrund erweist sich als fliegende Plattform.



Wänden oder sogar an der Zimmerdecke herum.

Toller Look, starker Sound

Optisch wie akustisch ist Gex 3D ein äußerst vielversprechender N64-Titel. Die aufwendig gestalteten Polygon-Kulissen sind mit feinen Texturen überzogen und werden von Echtzeit-Lichtquellen beleuchtet. Dank der leistungsstarken 3-D-Hardware des N64 bewegt sich der Held flüssig und absolut geschmeidig durch die großangelegten Levels. Natürlich gibt

es auch ordentlich was auf die Ohren: Für nahezu jede Situation hat der vorlaute Lurch einen passenden Spruch auf den Lippen, während im Hintergrund ein schmissiger Soundtrack ertönt.

Die liebevoll designten Welten, der sympathische Hauptdarsteller, die tolle Grafik und die abgedrehte Story machen "Gex 3D" zu einem potentiellen Hit-Kandidaten, auf den sich alle Fans des Jump'n-Run-Genres freuen dürfen. Wir vom N64-Magazin sind jedenfalls sehr gespannt auf die finale Version und versorgen Sie (nach einigen langen Spielstunden) mit einem ausführlichen Testbericht, sobald das Modul bei uns auftaucht.

af

Tunnelsyndrom

Action-Freunde, aufgepaßt: Mit "Forsaken 64" rollt der ultimative 3-D-Shooter auf Sie zu. Abgedrehte Charaktere, tonnenweise Waffensysteme, vertrackte Level und höllisch schnelle 3-D-Grafik machen die Acclaim-Produktion zu einem potentiellen Hit-Kandidaten. von Michael Schmithäuser

Harte Zeiten für die Erdenbürger des Jahres 2143: Eine gigantische Nuklearexplosion hat die Ozeane verdampfen lassen und die gesamte Erdoberfläche in karges Ödland verwandelt. Schuld daran waren unvorsichtige Wissenschaftler, die partout Energie aus Antimaterie gewinnen wollten – und statt dessen

anlagen und Wachrobotern des terranischen Militärs herum und schrecken auch nicht davor zurück, anderen Schatzsuchern eins über die Mütze zu braten. Willkommen in der gnadenlosen Welt von "Forsaken" – ab Mai mischen auch Sie bei der großangelegten Plünderungsaktion mit.

Bei Forsaken 64 handelt es sich um eine Koproduktion zweier N64-erfahrener Softwarehäuser, die bereits durch ihre

vorangegangenen Titel für Aufsehen gesorgt haben: Probe Entertainment beglückte die Nintendo-Zocker mit dem rasanten Bike-Spektakel "Extreme G", und Iguana Software hat sich seine ersten Sporen mit dem atmosphärisch dichten 3D-Shooter "Turok" verdient. So ist es nicht weiter verwunderlich, daß Forsaken wie eine Kombination aus diesen beiden Erfolgstiteln wirkt. Die 16 abgedrehten Hauptdarsteller – vom verwegenen Ex-Cop über den bärtigen Rocker-Verschnitt bis hin zur ebenso hübschen wie gefährlichen Auftrags-Killerin – nehmen

auf fliegenden Motorrädern Platz, und es darf geballert werden, was das Zeug hält.

Rasante Tunnelhatz

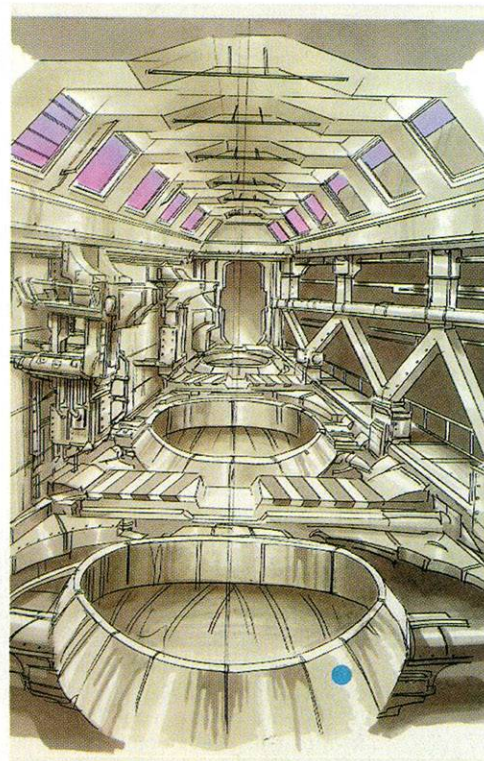
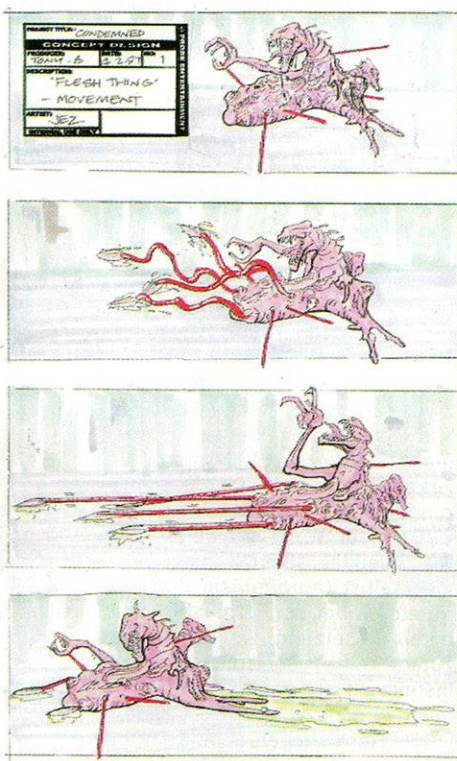
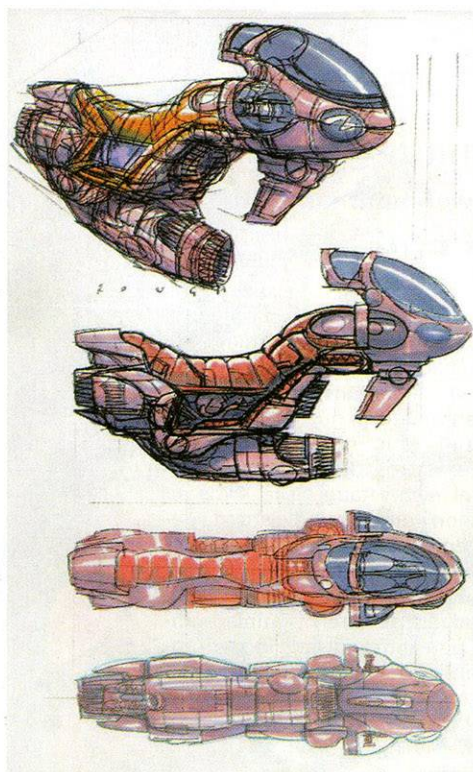
15 ausgedehnte Tunnelwelten warten darauf, von Ihnen erforscht zu werden. Innerhalb dieser klaustrophobisch engen Schächte genießen Sie völlige Bewegungsfreiheit – Sie dürfen Ihr Bike nach Herzenslust in einem Winkel von 360 Grad drehen und wenden. Wem dabei noch nicht schwindelig wird, der kann ja mal einen beherzten Druck aufs Gas-



Live aus den Entwicklerlabors: Am Anfang steht das Drahtgittermodell, dann folgt die fein gerenderte Computergrafik, bevor daraus das perfekt weichgezeichnete und mit Lichteffekten versehene Endresultat abgeleitet wird (von links nach rechts).

eine verheerende Kettenreaktion ausgelöst haben. Nun haben 99,9 Prozent der Weltbevölkerung das Zeitliche gesegnet, und aus dem ganzen Universum rücken skrupellose Plünderer an, um sich zwanglos an den verbliebenen Rohstoffen, Bodenschätzen und wertvollen Relikten des einst so schönen blauen Planeten zu bedienen. Auf ihren pfeilschnellen Hover-Bikes rasen die Gesetzlosen durch die ausgedehnten Tunnelsysteme im Bauch von Mutter Erde, schlagen sich mit den immer noch aktiven Überwachungs-





Designerstücke: Konzeptskizzen der Grafikdesigner für die futuristischen Hover-Bikes (links), die ekeligen Endgegner (mitte) und die unterirdischen Schachtsysteme (rechts). Jetzt müssen die Entwürfe nur noch in Modulform gebracht werden ...

pedal wagen – dann brettet das schwerelose Gefährt mit 180 Sachen durch die Röhrensysteme, was für den ultimativen Geschwindigkeits-Kick sorgt. Die flotte 3-D-Engine leistet hierbei schon in der frühen Beta-Version hervorragende Arbeit. Die fein strukturierten und weichgezeichneten Tunnelwände bewegen sich pfeilschnell und geschmeidig über den Bildschirm. Atemberaubende, in Echtzeit berechnete Lichteffekte verleihen der ansprechenden 3-D-Optik den letzten Schliff. Flackernde Neonröhren, rotglühende Lavaströme und das gleißend helle Mündungsfeuer der Bordkanonen sorgen für eine packende Atmosphäre.

Auch bei der Soundkulisse haben sich die Entwickler – wie schon zuvor bei Extreme G – selbst übertroffen. Groovige Techno-Rhythmen untermalen das hektische Treiben, während Sie der Bordcomputer mit Dutzenden von Sprachsamples über aktuelle Vorkommnisse und die derzeitige Waffenbestückung informiert. Wie schon Konami bei "Mystical Ninja" haben die Acclaim-Entwickler wahre Wunder bei der Kompres-

sion der Stimmen geleistet – anders wäre diese Vielfalt nicht möglich.

An die Waffen!

Stichwort "Waffen": Forsaken enthält ein beeindruckendes Arsenal an tödlichen Vernichtungswerkzeugen. Das Spektrum reicht von der einfachen Laserkanone über die Maschinengewehr-ähnliche Partikelschleuder bis hin zur mächtigen "Trojax"-Kanone, die durchschlagende Energieringe verschießt. Darüber hinaus dürfen Sie Ihr Bike mit Raketenwerfern, Homing-Missiles und Minen bestücken. Das ist auch bitter nötig, denn in den unterirdischen Anlagen lauert Ihnen eine ganze Armee knall-

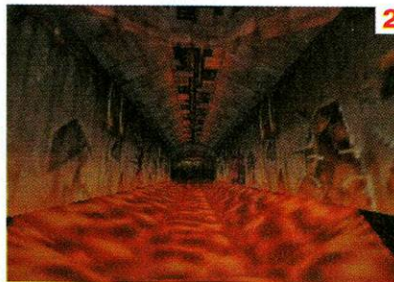
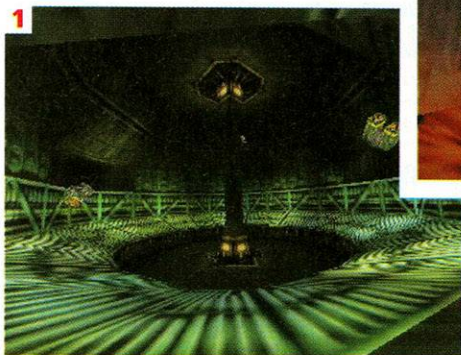
harter Gegner auf. Während sich die festinstallierten Raketenwerfer noch relativ leicht in die Luft jagen lassen, bereiten Ihnen die schwer gepanzerten Bodenfahrzeuge schon wesentlich mehr Kopfzerbrechen. Und die intelligent agierenden, wild herum-schwirrenden Fluggeräte machen Ihnen unter Umständen schneller den Garaus, als sie den Abzug betätigen können. Ganz zu schweigen von den riesigen Endgegnern ...

Obwohl die Computerkämpfer durch ihre hohe Intelligenz überzeugen, geht doch nichts über einen Kontrahenten aus Fleisch

und Blut. Für zünftige Mehrspieler-Duelle steht der ausgefeilte Deathmatch-Modus zur Verfügung, der zwei bis vier Mitspieler in speziell designten Arenen aufeinander losläßt. Spannende Verfolgungsjagden und hysterische Wutausbrüche sind garantiert: Bei einem Volltreffer verliert der Getroffene all seine zuvor mühsam aufgesammelten Waffen und Power-Ups, so daß sich der erfolgreiche Schütze daran bedienen kann. Über die grafischen Qualitäten des Splitscreen-Modus ließ sich leider noch nichts genaueres in Erfahrung bringen, da Iguana immer noch an den Programmerroutinen feilt. Doch die ersten Bildschirmfotos sehen höchst vielversprechend aus.

Mit Forsaken 64 – das sich übrigens grundlegend von der PC- und PlayStation-Fassung unterscheiden soll – ist das Software-Triumvirat Acclaim, Probe und Iguana auf dem besten Weg, neue Maßstäbe für das Shooter-Genre auf dem Nintendo 64 zu setzen und Turok zu überholen.

Eins ist schon jetzt sicher: Der Titel hebt sich angenehm von den herzallerliebsten Zuckerguß-Produktionen aus dem Hause Nintendo ab – endlich mal wieder eine ordentliche Herausforderung für gestandene Action-Fans. *af*



[1] Raumgefühl: Manchmal münden die engen Schächte in riesige Hallen. [2] Etwas Warmes braucht der Mensch: Den glühenden Lavamassen in diesem Tunnel sollte man besser nicht zunahekommen.

GUT ZU WISSEN SO TESTEN WIR

Was ist besser? 85,431 Prozent oder achteinhalb goldene Joypads? Welches Videospiel ist seinen Preis wert, von welchem sollte man besser die Finger lassen? Wir sagen es Ihnen – klipp und klar.

Das Problem ist nicht neu: Wie bewertet man ein Videospiel? Die Kollegen von "Stiftung Warentest" haben es da schon leichter. Bei einer Waschmaschine lassen sich Testergebnisse physikalisch messen: Energieverbrauch, Waschdauer etc. Bei einem Spiel sieht die Sache schon anders aus. Ein Mario Kart-Fan findet Prügelspiele vielleicht fürchterlich, dem "Mortal Kombat Trilogy"-Liebhaber dagegen stellen sich bei einem Rennspiel die Nackenhaare auf. Geschmäcker sind nun mal verschieden. Wir versuchen deshalb den goldenen Mittelweg zu gehen. Jeder Testkandidat wird aus sieben verschiedenen Blickwinkeln heraus betrachtet: Die einzelnen Kriterien bewerten wir nach dem Schulnoten-System (1 = sehr gut, 2 = gut usw.) und gewichten sie un-

terschiedlich stark (Spielidee fünf-fach; Grafik, Sound und Präsentation zweifach; Gameplay, Motivation und Preis/Leistung jeweils dreifach). Das Zwischenergebnis teilen wir durch die Summe der Einzelbewertungen (20) und erhalten so die Gesamtnote, die auf eine Stelle hinter dem Komma gerundet wird.

Ein paar Worte zu den Kriterien: Die Spielidee spiegelt nicht nur die Idee selbst (Autorennen, Flugsimulator etc.) wider, sondern natürlich auch deren Umsetzung. Ein Beispiel: Heutzutage ein Prügelspiel à la Killer Instinct zu programmieren, reißt niemanden mehr vom Hocker. Bauen die Entwickler dagegen neue Komponenten mit ein (z.B. Vierspieler-Modus, 3-D-Brille, Jolt-Pack-Unterstützung), wirkt sich das natürlich positiv auf die Wertung aus. Die relativ starke Ge-

wichtung der Spielidee soll darüber hinaus verhindern, daß Games, die hauptsächlich über sensationelle Grafiken und Animationssequenzen verfügen, automatisch gute Noten erhalten. Denn: Was nützen Ihnen die schönsten Intros, wenn das eigentliche Spiel nichts taugt? Die Kriterien "Motivation" und "Preis/Leistung" geben Ihnen Auskunft darüber, ob der jeweilige Testkandidat Sie länger als 15 Minuten an der Konsole fesseln wird und ob der Preis summa summarum gerechtfertigt ist. In den abschließenden Meinungskästen geben unsere Autoren schließlich in ein bis zwei Sätzen ihre persönlichen Ansichten zum jeweiligen Spiel wieder. Sie dienen dazu, die trockenen Zahlen der Bewertung in Worte zu fassen. Auch hier gilt: Über Geschmack läßt sich (nicht) streiten. ms

Fallbeispiel: Die Bewertung von Starfox 64

Die Idee von Starfox 64 ist nicht sensationell neu – man vergleiche das Spiel nur mal mit der SNES-Version. Die Einschränkungen im Multiplayer-Modus (keine "richtigen" Team-Missionen, permanente Vierteilung des Bildschirms) führen zusätzlich zur Abwertung.

Die Akustik ist einfach "gut" – nicht mehr und nicht weniger.

Am Gameplay gibt es so gut wie nichts auszusetzen: mehrere Missionsvarianten, bis zu vier Spieler gleichzeitig (wenngleich mit den oben aufgeführten Schönheitsfehlern), Jolt-Pack-Support.

Bei diesem Spiel ist Ihr Geld richtig angelegt; oder anders ausgedrückt: Starfox 64 ist wirklich seinen Preis wert.



Tja, die Optik gehört zum Feinsten, was bislang auf dem Nintendo 64 zu sehen war.

Bei den Zwischensequenzen hat sich Nintendo wirklich einiges einfallen lassen.

Selbst nach unzähligen Spielen findet man immer wieder versteckte Details, neue Möglichkeiten oder besonders witzige Gimmicks. Starfox 64 ist ganz klar ein echter Dauerbrenner.

Die Wertung ist eindeutig: 1,9 – sehr gut. Wenn der Multiplayer-Modus etwas hübscher ausgefallen wäre (Spielidee dann 2,0), hätte es sogar zu einer 1,7 gereicht. Trotzdem: "sehr gut" ist nun mal "sehr gut". Da gibt es nichts zu deuteln.

Nr.03/98 • MÄRZ • DM 4.20

str 4.20 • S 32. • hff 5.25 • lfr 102. • lfr 5500 • Pts 500 • Dr. 1100

THE BOYZ

**NEUER SONGTEXT
VON BSB**

GIL GRÜSST AM STAR-TELEFON

PRIVAT IN BERLIN

hängt alle ab!



SIVE



BACKSTREET BOYS

GARY BARLOW

MEGA POSTER

60 cm x 48 cm

EXTRA

Zum Sammeln

12 Autografi Car

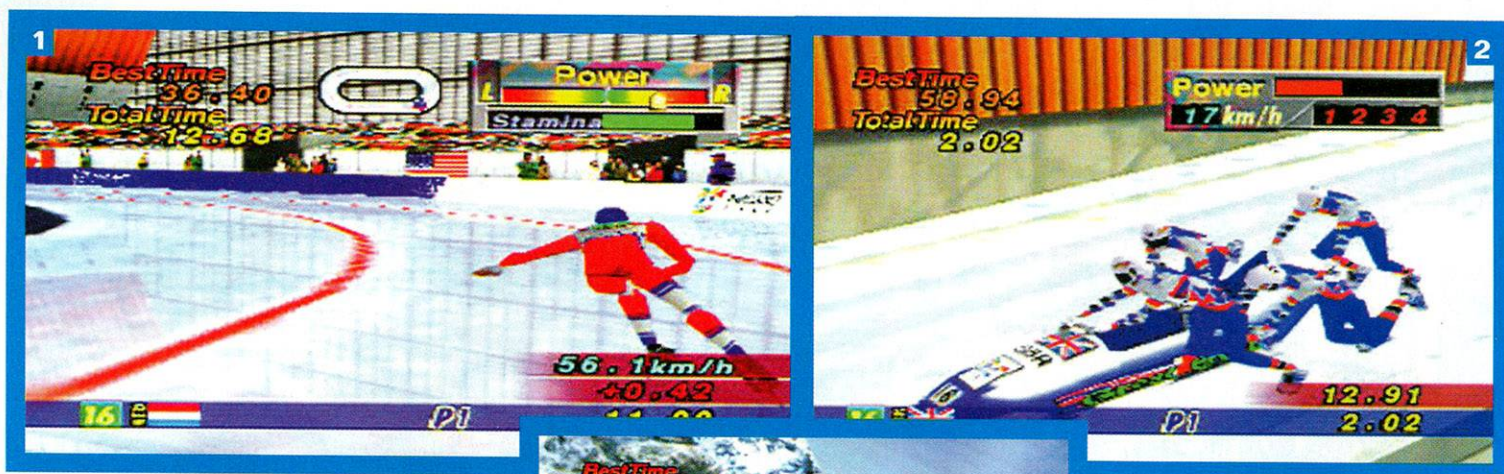
Mega-Autogrammkarten!

Du wolltest schon immer alles über Deine Lieblingsstars wissen? Jetzt kriegst Du alle Infos, von denen Du schon immer geträumt hast! Hier warten 12 ultra-coole Autogrammkarten auf Dich! Hol sie Dir jetzt!

Jetzt am Kiosk!

NAGANO WINTER OLYMPICS '98

Die Winterspiele sind vorbei, die deutsche Mannschaft kam mit reichlich Edelmetall zurück, aber kein Mensch hat hierzulande dank der Zeitverschiebung etwas davon live gesehen. Zeit wird's, daß wir die Triumphe wenigstens auf dem N64 mit Konamis "Nagano Winter Olympics '98" nachspielen! von Karl Ratfels



[1] Rhythmisches Shoulderbutton-drücken. Wie aufregend. **[2]** Vor dem Start mit dem Bob die Finger aufwärmen - hektisches Dauerfeuern führt zum Sieg. **[3]** In der Abfahrt sind die Tore oft erst spät zu sehen.

In das offizielle Spiel zum zweitwichtigsten Ereignis des Jahres (Fußball rules!) steckte das Programmiererteam Diamond Dust eine Vielfalt von olympischen Wintersportarten, damit für jeden Geschmack etwas dabei ist. Im spartanisch ausgestatteten Optionsmenü entscheiden Sie zunächst, ob das "Unternehmen Olympia" in einer Art Mehrkampf in Angriff genommen werden soll, oder ob Rekorde und Medaillen in einzelnen Disziplinen errungen werden wollen. Bevor die Athleten in einem der insgesamt zwölf Wettbewerbe auf die Piste, das Eis, die Schanze oder die Bahn gehen, stimmt Sie eine animierte Sequenz auf das bevorstehende Ereignis ein und macht Sie mit der meist extrem simplen Joypad-

Belegung vertraut, die Ihnen ganz selten mehr als zwei belegte Buttons neben dem Analogstick abverlangt. Nun aber in medias res.

Die Disziplinen

In den neben Eiskunstlauf und Eishockey (beide nicht auf dem Modul vertreten) wohl beliebtesten alpinen Konkurrenzen dürfen Sie Ihr Geschick im Abfahrtslauf und Riesenslalom unter Beweis stellen. Viel ist dabei je-

doch wahrlich nicht zu tun. Lediglich nach links und rechts kann man seinen wagemutigen Schützling auf der Piste lenken. Von Beschleunigung mittels Stockeinsatz, richtig getimeiten Sprüngen wie beim Konkurrenzprodukt "Winter Heat" für Sega Saturn oder anderen taktischen Finessen scheint man bei Diamond Dust nichts gehalten zu haben. Vor allem beim Riesenslalom flackern auch noch ständig die Polygon-Tore und erschweren die Sicht auf den gesteckten Parcours teilweise extrem. Seltener auch, daß im Gegensatz zum Weltcup-Usus hier nur ein längerer Durchgang anstatt zweier Rennen gefahren wird. Nach einem Torfehler

Nagano Winter Olympics '98		
KONAMI		
		1-2
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Bereits erhältlich
ca. 140,00 DM		

wird man zwar in der Realität disqualifiziert, nicht jedoch in Nagano WO '98: Das Programm läßt Ihnen schon mal einen geschickten Einfädler straffrei durchgehen. Mit geringstem Aufwand hat man dann auch den Snowboard-Riesenslalom reali-

siert: Lediglich die Texturen und einige Polygone beim Fahrer mußten verändert werden, der Kurs wurde kurzerhand umgesteckt, schon war sie fertig, die neue Disziplin. Gameplaytechnisch blieb dagegen alles beim alten. Beim zweiten Auftritt der neuen Olympia-Trendsportart Snowboarding in der Halfpipe werden dagegen Ihre Joypad-Künste schon eher auf die Probe gestellt. Untermalt von coolem Hip Hip-Sound (übrigens die einzige Begleitmusik unter allen Events) gilt es hier, acht von Ihnen vor dem Start herausgesuchte Techniken zu zeigen. Vom einfachen "Basic Air" bis hin zum kriminell schwierigen "Alley McTwist" oder "Crippler" ist alles dabei. Je anspruchsvoller Ihr Programm, desto mehr Punkte werden Ihrem Konto (Gelingen vorausgesetzt) nach dem Absolvieren gutgeschrieben. Ausgeführt wird das ganze dann folgendermaßen: Vor jeder Anfahrt auf die Rampe erscheint ein kleines Fenster, in dem die Move-Kombination für den jeweiligen Trick wie z.B. 360-Grad-Stick-Drehung, A, B, Stick unten, A+B vorgegeben wird, welche dann bis zum Erreichen der Oberkante korrekt eingegeben werden muß. Nur dann zählt die Technik. Schade, daß man eine ähnliche Vorgehensweise nicht auch beim Trickski-Springen implementiert hat. Egal, welche Salti-Schrauben-Verrenkungen man präsentieren will, die Schwierigkeit unterscheidet sich nur im Level der mittels Dauerfeuer-Tastendruck aufgebauten Power-Anzeige. Aus dieser Disziplin hätte man weit mehr machen können! Kommen wir zum Eisschnellauf: Als alter Track'n'Field-Hase würden Sie bei den Wettbewerben über 500 und 1500 Meter bestimmt ein hektisches Button-Gedruckte erwarten, um Speed aufzubauen. Nichts da! Mit monoton rhythmisch abwechselnd betätigten L/R-Shoulderbuttons hält man seinen Läufer im Latex-Anzug auf der Bahn und paßt auf, daß ihm nicht die Puste ausgeht. Genau dies passiert jedoch bei schnelleren Bewegungen und Überholmanövern ("Jetzt hab' ich ihn gleich!"). Dies hat dann ein entkräftetes Schleichen Ihres Sportlers und somit eine garantierte Niederlage zur Folge. Die exzellenten Motion-Capture-Bewegungen Ihres Kufen-Cracks auf dem blankpolierten Eis können



hier in einem Turnier ausgespielt. Insgesamt reihen sich auch die beiden letzten Wettbewerbe im Ski-springen nahtlos in das ein, was während des gesamten Spiels augen-

[1] Den Absprung gilt es erstmal richtig zu erlernen. [2] Snowboard und Ski sind in diesem Modul austauschbar. [3] Ski-springen macht neben Curling noch am meisten Spaß.

da wenigstens etwas versöhnen. Außer durch die verschiedene Länge unterscheiden sich die beiden Rennen sonst in keiner Weise. Übrigens kann man in keiner einzigen Disziplin simultan gegeneinander antreten oder gar Perspektiven verändern (Ausnahme für die Blickwinkel: Curling), obwohl sich das im Eisschnellauf förmlich aufgedrängt hätte. In den exakt dem Original nachempfundenen Eiskanal führen Sie die Wettkämpfe im Viererbob und Einsitzerrodel. Hier heißt es durch schnelles Button-Drücken Power aufbauen (entspricht einmal Schubkraft, einmal Abstoßgeschwindigkeit mit den Spike-Handschuhen), beim Bob noch alle Sportler rechtzeitig einsteigen lassen und ab in den kurvenreichen Parcours. Jetzt ist die Sache eigentlich schon fast gelaufen, denn Ihr Einfluß auf die Endzeit beschränkt sich nun nur noch aufs Lenken. Während Ihres Laufs werden sie mit glasklarer Sprachausgabe über Ihre Zwischenzeit informiert, wie es die Athleten in der Bahn selbst im Eifer des Gefechts wahrscheinlich gar nicht mitbekommen würden.

Die ZDF Spezial-Sportart

SAT 1 hat die Bundesliga, RTL die Champions-League und Formel 1, DSF Tennis und Premiere Boxen. Was bleibt da noch für die Öffentlich-Rechtlichen? Richtig: Curling! Durch Schieben von Eisstöcken und gezielt eingesetztem Putzeifer (ein echter Lacher im TV!) versuchen Sie in diesem Boccia-ähnlichen Spiel die gegnerische Mannschaft auszusteichen. Im Gegensatz zur Stärke ist die Schußrichtung leider nicht analog einstellbar, was seltsamerweise den Spaß in dieser Disziplin auch nicht trüben kann. Die Gewinner werden

schonlich ist: Man hat einfach zu wenig steuerungstechnischen Einfluß aufs Geschehen, obwohl die Grafikdarstellung zur Zufriedenheit aller Wintersportcracks ausgefallen ist. Bei einigen Disziplinen hapert es auch am grundsätzlichen Design (Trickski, Eisschnellauf). Wie man es besser macht, zeigt uns Sega im bereits erwähnten Winter Heat. Fazit: Olympia-Freunden wird hier kein schlechtes Spiel serviert, dem Charakter der Jahrhundertspiele wird es jedoch keinesfalls gerecht. af

2,0 SPIELIDEE

2,0 GRAFIK

3,0 SOUND

3,0 PRÄSENTATION

3,5 GAMEPLAY

2,5 MOTIVATION

3,0 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Leider ist das Design einiger Disziplinen mißlungen. Mangels Olympia-Alternativen dennoch empfehlenswert, reine Snowboard-Freaks warten lieber auf 1080 Snowboarding.

**2,7
GUT**

Cruis'n USA

Die Motoren heulen auf, die Reifen drehen durch,
und schon befinden Sie sich auf den
verrückten Highways der Vereinigten Staaten!
Schnallen Sie sich an, denn im Land der
unbegrenzten Möglichkeiten sind die Strecken
mörderisch. von Hans Gruber

CRUIS'N USA		
Nintendo/Midway		
		1-2
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	bereits erschienen
ca. 130 DM		



[1] Fast wie im Märchen, der Cruis'n USA-Zauberwald. [2] Völlig losgelöst! Und ab gehts zum Jumpen! [3] Ihr Ziel ist es, abgesteckte Checkpoints innerhalb eines Zeitlimits zu durchfahren. [4] Alle Reise-Etappen werden auf einer Landkarte angezeigt. [5] Im Zweispieler-Modus wird im Splitscreen gegeneinander gerast.

Mit Cruis'n USA hat Nintendo Deutschland eines der ersten N64-Spiele aus der Mottenkiste hervorgekramt und jetzt erst als PAL-Version veröffentlicht. Insgesamt gibt es neun unterschiedliche Kurse, die kreuz und quer durch die Traumlandschaften der Vereinigten Staaten führen. Die Palette der Fahrzeuge reicht hierbei von einem ultraschnellen Ferrari bis zum aufgerüsteten Oldtimer. Schaltfaule Raser tippen nach der Fahrzeugwahl kurzerhand auf Automatikbetrieb, der eher sportliche Typ knuppelt die Gänge selbst ins Getriebe. Jede der neun Highway-Routen ist in drei Schwierigkeitsgrade (Easy, Medium und Expert) unterteilt. Während der Fahrt darf man jederzeit zwischen drei verschiedenen Sichtperspektiven umschalten. Das Ziel besteht darin, jeden Streckenabschnitt in einer vorgegebenen Zeit zu durchfahren. Hört sich zu erst einfach an, doch dichter Gegenverkehr, unübersichtliche Kurven und fiese Hindernisse, z.B. Baustellenschilder, machen Ihnen diese Aufgabe nicht leicht. An optischen und spielerischen Finessen wurde nicht gespart: Filmreife Sprungeinlagen und zahlreiche Tunnelpassagen fehlen ebenso wenig wie halsbrecherische Berg- und Talfahrten. Im Gegensatz zu einem "normalen"

Autorennen gehören bei Cruis'n USA rüde Rempelen mit den Gegnern zum Alltag. Harte Crashes mit der Fahrbahnbegrenzung oder einem gegnerischen Vehikel kosten wertvolle Zeit und Punkte. Je nachdem, wie oft Sie einen Unfall bauen, verbiegt sich das Karosserieblech, ohne aber groß Einfluß auf das Fahrverhalten zu haben. Im Zweispielermodus wird der Bildschirm horizontal gesplittet. Bei der Raserei stört ein heftiger Kurvenverlauf, der einen bei jedem härteren Fahrbahnrandkontakt von der Piste fegt. Die dürrtige 3D-Grafik ist ausreichend flott und kommt trotz einiger störender Ruckel-Anfälle noch relativ gut rüber. Erstaunlicherweise ist Cruis'n USA immer noch das einzige nebelfreie N64-Rennspiel. Das muntere Vollgasgeben und Überschlagen sorgt zumindest zeitweilig für ein wenig Heiterkeit. Der Spielablauf wird dadurch manchmal chaotisch, aber da Cruis'n USA ohnehin keine realistische Simulation darstellt, geht auch das in Ordnung. Auf Dauer wird aber einfach zu wenig Abwechslung geboten, um den Spieler länger zu bannen. Wer vorher den gleichnamigen Automaten gespielt hat, darf sich auf eine gelungene Konvertierung freuen. Wer aber Wert auf gute Akustik legt, bekommt hier sicher Krämpfe - solche Pieps-Musik war vor fünf Jahren in Mode. af



Wie beim Automaten lassen sich in der Garage drei zusätzliche Flitzer (Schulbus, Jeep und Police-Car) anwählen.

4,0 SPIELIDEE

3,5 GRAFIK

4,5 SOUND

4,0 PRÄSENTATION

3,5 GAMEPLAY

4,0 MOTIVATION

4,5 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Vollwertige Umsetzung des Automaten-Originals, grafisch hoffnungslos veraltet und spielerisch auf Dauer weniger Spaß.

4,0

UNTERDURCHSCHNITTlich

WINDOWS-CRASH - so retten Sie Ihren PC!

Bringen Sie Ihren PC nach einem Windows-Absturz wieder auf die Beine – jetzt im neuen PC Magazin!



Irgendwann passiert's jedem.
Windows 95 verabschiedet sich
und der PC stellt sich tot.

Bevor Sie jetzt mit einer kompletten
Neuinstallation beginnen, greifen
Sie besser zum neuen PC Magazin.
Denn hier lesen Sie, wie Sie Ihren
Rechner effektiv und ohne großen
Datenverlust wiederbeleben.

Passend dazu: das Festplatten
Special mit den besten Tips zur
Datenrettung sowie einem Test
von 40 aktuellen Modellen. Und
in einem weiteren Special kommen
Office-Anwender voll auf ihre
Kosten.

Kurz: Das PC Magazin
bietet wieder den ganzen Nutzen
rund um den PC.

**PC Magazin –
das müssen Sie wissen.**

Jetzt im Handel!



[1] Immer den leuchtenden Pfeilen nach, dann kann (fast) nicht schiefgehen. [2] Sie sind bereits kurz vor dem Absturz: Blaue Blitze und Ihre Damage-Anzeige kündigen es an. [3] Mit 273 km/h durch die Zukunft: Es geht auch doppelt so schnell in Aero Gauge!



AERO GAUGE

Um die Wartezeit auf das im Japan erst im Juni erscheinende F-Zero X zu verkürzen, lohnt sich ein Blick auf ein WipEout-inspiriertes, futuristisches Düsengleiter-Rennspiel von ASCII, das hierzulande von Konami vertrieben wird. von: Karl Ratfels

Aero Gauge		
ASCII/Konami		
		1-2
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Ab Ende März erhältlich
140 DM		

werden wollen. Die Gefährte unterscheiden sich u.a. in Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Beweglichkeit, Panzerung und „Aero Limit“.

Turbo ist die halbe Miete

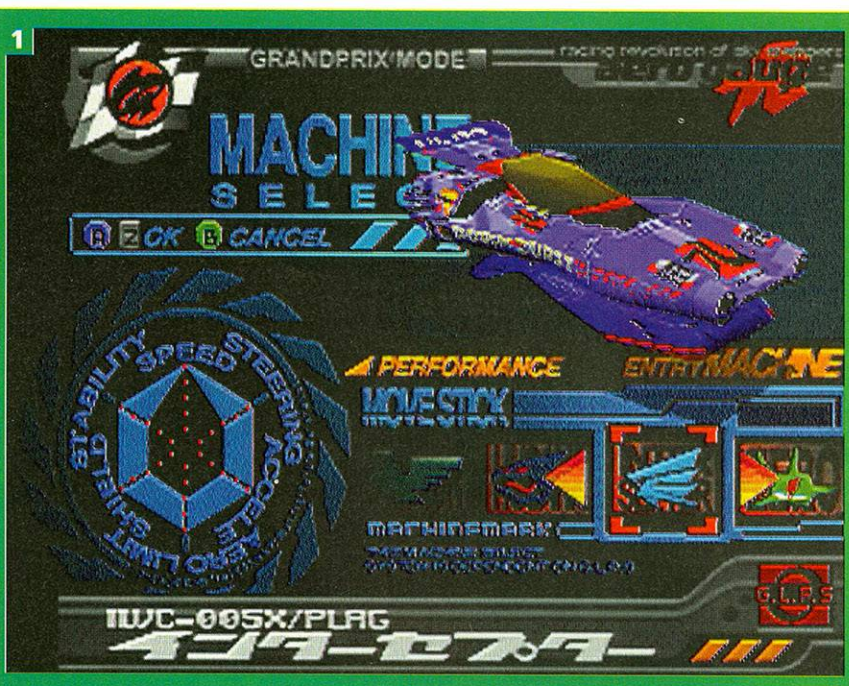
Nach zwei Qualifikationsrunden, die über die Startplatzierungen entscheiden, geht's im Grand-Prix-Modus endlich zur Sache. Nachdem Sie mehrere Male den Start verschlafen haben (die

Der Hauptunterschied zum oben erwähnten Psygnosis-Geschwindigkeits-Kick auf der PlayStation stellt die weitaus größere Manövrierfähigkeit Ihrer Geschosse dar. Sie lenken auf den vier zur Verfügung stehenden, halbschwererischen Kursen Ihr Gefährt via Analogstick nicht nur nach links und rechts, sondern je nach Spielsituation auch nach oben und unten. Besonders nützlich wird dies, wenn es um das Entdecken cooler Abkürzungen geht, mit denen Sie die fast unaufholbare CPU-Konkurrenz in den Griff bekommen. In der techno-angehauchten dritten Strecke lassen sich viele S-Kurven umgehen, indem Sie einfach ein Stockwerk höher über den Dächern der Metropole Ihre Runden ziehen. Bevor es losgeht, sollten Sie sich aber noch für eine passende Speed-Klasse entscheiden. Selbige reichen von 350 km/h bis hin zu 550 km/h Höchstgeschwindigkeit. Bei über 500 Sachen

brauchen Sie dann allerdings Nerven wie Drahtseile und eine perfekte Kenntnis der Kurse, es empfiehlt sich erst einmal der Einstieg in der niedrigsten Klasse. Ferner wählen Sie noch aus neun verschiedenen Fahrern bzw. Boliden aus, von denen jedoch fünf versteckt sind und erst durch Höchstleistungen am Pad aus dem Modul herausgekitzelt

Auf dem Bikini-Atoll werden Sie mit tollen Wave-Race-Wassereffekten verwöhnt.





(1) Zweiter Platz im Qualifying: Eine gute Ausgangsposition. Leider dreht die Konkurrenz erst im Rennen so richtig auf. **(2)** Es gibt insgesamt fünf versteckte Maschinen, die alle durch cooles Design faszinieren. **(3)** Yeah, mit Turbo kopfüber in die nächste Röhre!! **(4)** Nur auf der vierten Strecke trübt wabernder Nebel am Horizont den Spielspaß.



gesamte Konkurrenz düst an Ihnen vorbei, auch wenn Sie von der Pole Position losheizen), lohnt ein Blick in die Anleitung. Diese verrät, daß ein Turbo-Start möglich ist. Gas und Bremse gedrückt halten, beim Kommando "Ready" Bremse loslassen, und Sie katapultieren sich richtig in die ersten Kurven. Sogenannte Drift-Turbos sind auch während des Rennens möglich, jedoch sehr schwer zu erlernen. Sie brauchen sie aber in späteren Klassen, wenn Sie kein Abonnement für den letzten Platz haben möchten. Zu forschen sollten Sie die engen Kurven nicht angehen, denn jede Berührung läßt Ihr Schild abnehmen und Ihr Gefährt schließlich abschmieren. Dies kündigt sich aber rechtzeitig durch blaue Blitze an, so daß Sie Gegenmaßnahmen in Form von "Boxenstops" auf einem Reparaturstreifen nahe des Ziels vornehmen sollten. Die Kunst bei Aero Gauge besteht nun darin, in den verinkelten Röhrensystemen, die die exzellent designten Kurse miteinander verbinden, Ihr raketengetriebenes Geschwindigkeitswunder so nah wie möglich am Rand zu halten, um so die Fliehkräfte zu Ihren Gunsten aus-

zunutzen. Gelingt dies, färben sich Ihre Abgasstrahlen rot. Das ist - wie in "Diddy Kong Racing" - ein Zeichen von zusätzlicher Beschleunigung.

Die Technik

Kommen wir zur technischen Seite von Aero Gauge: Trotz superschnellem Gameplay hält sich der Pop-Up-Effekt genauso in Grenzen wie das vermaledeite Nebel-Syndrom, der verhaßte Spaßkiller unzähliger Rennspiele. Dies wird u.a. dadurch erreicht, daß der Grafikaufbau oft hinter scharfen Kurven versteckt und somit für den Spieler nicht sichtbar ist. Lediglich auf der vierten und letzten Strecke belegt ein grell-weißer Schleier permanent das Zentrum des Bildschirms. Unverständlich eigentlich, denn bei den vorhergehenden Rennen ist man auch ohne angekommen, und die Geschwindigkeit hat sich nicht merklich erhöht. Davon abgesehen warten eine Menge Special Effects auf Aero Gauge-Spieler: Sich drehende Röhren, Wasserbewegungen auf dem Bikini-Atoll und Lichtspielereien en masse. Besonders gut hat uns auch das Design der einzelnen futuristischen Schlitten mit ihren feinen Texturen gefallen. Sicherlich hätte es nicht geschadet, wären die Entwickler in puncto Kursvielfalt etwas spendabler gewesen. Nur vier Strecken sind auf Dauer trotz zahlreicher Abkürzungen und Rennklassen zu wenig. Musikalisch wird der Rennspiel-Freak mit zur Szenerie passenden Klängen unterhalten, die mal fetzig, mal Trance-angehaucht

aus dem Fernseher kommen. Für Freunde zwischenmenschlicher Konkurrenzkämpfe wird auch ein Zweispieler-Modus mit horizontal geteiltem Bildschirm angeboten. Ihre Rekorde werden auf Wunsch auf einem Controller Pak verewigt.

af

1,5 SPIELIDEE

2,0 GRAFIK

2,0 SOUND

2,0 PRÄSENTATION

2,0 GAMEPLAY

3,0 MOTIVATION

3,0 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Hi-Speed-Spektakel mit enormer Bewegungsfreiheit, leider mit nur vier Strecken definitiv zu kurz geraten.

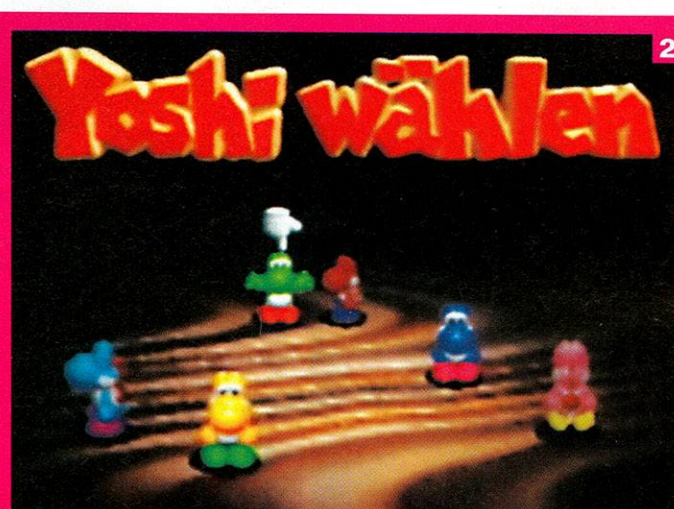
2,2
GUT



Yoshi's Story

Yoshi's Story ist ein niedliches, japanisches Hüpfvergnügen, das – inzwischen auch mit deutschen Bildschirmtexten versehen – bei uns erhältlich ist.

Sogar Diabetiker dürfen ohne schlechtes Gewissen zugreifen, da garantiert zuckerfrei! von Piet Jansen



[1] Nach jedem Level sehen Sie diesen Abrechnungsbildschirm. Hier erfahren Sie, von welchen Faktoren Yoshis gute Laune abhängt. **[2]** Nach jedem Levelabschnitt besteht die Möglichkeit, neu Farbe zu bekennen. **[3]** Hier sind bereits sämtliche Kapitel des Yoshi-Buchs gelöst.

Anstatt ein völlig neues 3D-Game zu entwerfen, hat Nintendo bei Yoshi's Story bewußt auf traditionelle, zweidimensionale Werte zurückgegriffen (da trotz der auf Sprites basierenden Grafik-Engine einige 3D-Effekte implementiert wurden, ließe es sich ebensogut von einem "2 1/2D-Spiel" sprechen). Auch beim Spieldesign selbst finden sich vor allem bewährte Elemente aus vorangegangenen Mario-Spielen bzw. aus Yoshi's Island (SNES) wieder: Schwebende Plattformen, Röhren, die zu Bonusräumen führen, Sprungfedern, Lava-, Schnee- oder Wasserabschnitte, Zahnräder, Pendel und so weiter. Diese vermeintlichen "langweiligen Wiederholungen" haben allerdings nicht den Hintergrund, daß Nintendo – wohl unbestritten der innovativste und kreativste Softwareproduzent

der gesamten Videospieleindustrie – nichts Neues mehr einfällt, sondern sind ganz bewußt gewollt. Yoshi's Story ist vielmehr als Hommage an den langjährigen, treuen Spieler zu sehen, der sich nach derartigen Déjà-vus ja vielleicht sogar sehnt. Oder etwa doch nicht?



Yoshi's Story		
NINTENDO		
		1
Speicher auf Memory Card	Speicher auf Modul	Bereits erhältlich
ca. 100,00 DM		

Top ist – und das muß einfach, egal wie kindisch man den Rest des Spiels auch findet, lobend erwähnt werden – die fabelhafte Steuerung. Wie zu alten 8- oder 16-Bit-Zeiten kommen Sie mit der gut durchdachten Knopfbelegung sofort klar. Yoshi kann Eier werfen, mit seiner Zunge Feinde heransaugen und fressen, springen, schwimmen, für kurze Zeit "flattern" und in der Luft bleiben, sowie per Druck auf die R-Taste nach verborgenen Extras schnüffeln.

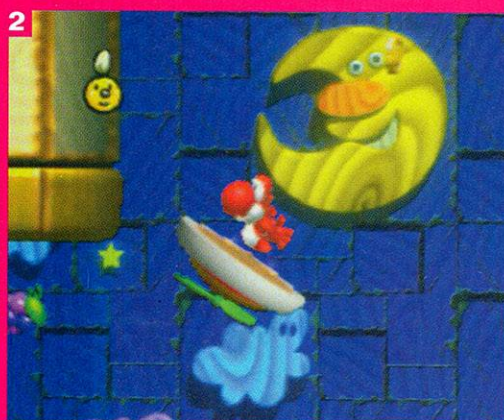
Top oder Flop?

Als eines von sechs unterschiedlich gefärbten Dinosaurierbabys (zwei versteckte können Sie außerdem noch hinzugewinnen) erkunden Sie nach und nach die insgesamt 24 Kinderbuch-Zum-Aufklappen-Level – Yoshi's Story eben. Das "Buch" ist in sechs Kapitel (=Welten) à vier Gebiete untergliedert. Neu ist hierbei, daß Sie das gesamte Spiel viermal nacheinander durchspielen müssen, um zumindest jedes Unterkapitel einmal kennenzulernen und alle vier (zum Teil extrem einfachen) Oberbösewichte zu besiegen. Alles gesehen haben Sie aber vermutlich auch dann noch nicht, da ein Level immer beendet wird, sobald Ihr Yoshi seine dreißigste Frucht verspeist hat. Ziel des gesamten Drumherums ist es, möglichst keine Yoshis zu verlieren und diese auch noch so glücklich wie möglich zu machen, indem Sie immer die entsprechenden Früchte für das jeweilige Exemplar auswählen. Generell gilt: Honigmelonen fressen alle Vertreter ihrer Gattung gerne. Ansonsten richtet sich die individuell verschiedene Lieblingsfrucht immer nach deren Hautfarbe (gelber Yoshi steht z. B. auf Bananen, usw.). Außerdem wird per Zufallsgenerator vor jedem neuen Abschnitt noch eine weitere aktuelle Glücksfrucht bestimmt, die dann bei Verzehr ebenfalls mehr Punkte einbringt.

Da Sie im Story Modus wahrscheinlich eher schnell ans Ziel gelangen wollen, anstatt mühsam nach sämtlichen versteckten und stärker glücklich machenden Bonusfrüchten zu suchen, gibt es auch noch den Challenge Modus. Hier sind sämtliche im Story Modus bereits einmal geknackten Spielabschnitte separat anwählbar. Dann können Sie auch in aller Ruhe nach den 30 in jedem Level verborgenen Honigmelonen (ergeben die meisten Punkte) fahnden und sehen, was außer Durchfall und einem



[1] In diesem Raum wandert ein flaches Monster immer im Kreis um Sie herum und weigert sich, getroffen zu werden. **[2]** Wenn Sie mit diesem "Fluggerät" irgendwo anecken, dann fällt Ihr Yoshi in die Tiefe. **[3]** Dieser Pusteball versucht, Sie aus dem Bild zu wehen. Ein Piekser genügt jedoch bereits, damit ihm die Luft ausgeht. **[4]** Die Passage hier erfordert sehr viel Geschick.



neuen Highscore noch dabei herauskommt, wenn Sie Ihren kleinen Helden ausschließlich mit jenem Obst füttern.

Genau hier liegt jedoch der Knackpunkt von Nintendos vermeintlichem neuen Mega-Hit: Die leidige Melonensuche wird schnell langweilig. Mag die Spielbarkeit noch so gut, mag der Grafikstil mit seinen gerenderten Pappmache- Gummi- und Stoffrestewelten noch so witzig sein, dem Spiel fehlt einfach die nötige Langzeitmotivation. Gesehen haben sollte man Yoshi's Story auf alle Fälle. Ob Sie das Modul dagegen gleich besitzen müssen, sei dahingestellt.

1,5

SPIELIDEE

2,5

GRAFIK

2,5

SOUND

2,0

PRÄSENTATION

1,0

GAMEPLAY

3,5

MOTIVATION

2,0

PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Mit viel Liebe designtes, klassisches Jump'n-Run – perfekt für die allerjüngsten Semester, zu leicht und wenig innovativ für geübte Spieler.

2,1

GUT





[1] Fünf Spielmodi bürgen für grenzenlosen Spielspaß. **[2]** Bei Einwürfen ist ein gutes Auge gefragt. **[3]** Thomas Häfner schießt ein Tor für Deutschland. **[4]** Bei Standardsituationen erscheint ein Richtungspfeil.

FIFA 98 - Die WM-Qualifikation

Der Tag des WM-Eröffnungsspieles naht mit Riesenschritten, die Spannung steigt unaufhörlich. Falls Sie es partout nicht mehr erwarten können, sollten Sie einen Blick auf „FIFA 98 – Die WM-Qualifikation“ werfen. Es lohnt sich! von Artur Hoffmann

Nach dem blamablen „FIFA 64“ will Electronic Arts seinen arg ramponierten Ruf wieder herstellen. Die Devise lautet dabei: klotzen, nicht kleckern. FIFA-Lizenz, eine überwältigende Anzahl von Spielmodi (Qualifikation plus anschließender Weltmeisterschaft, nationale Meisterschaften, Training und Elfmeterschießen), unglaubliche 311 (!) Mannschaften und ein Editor, der seinem PC-Pendant in fast nichts nachsteht, sollen alle Fans versöhnen.

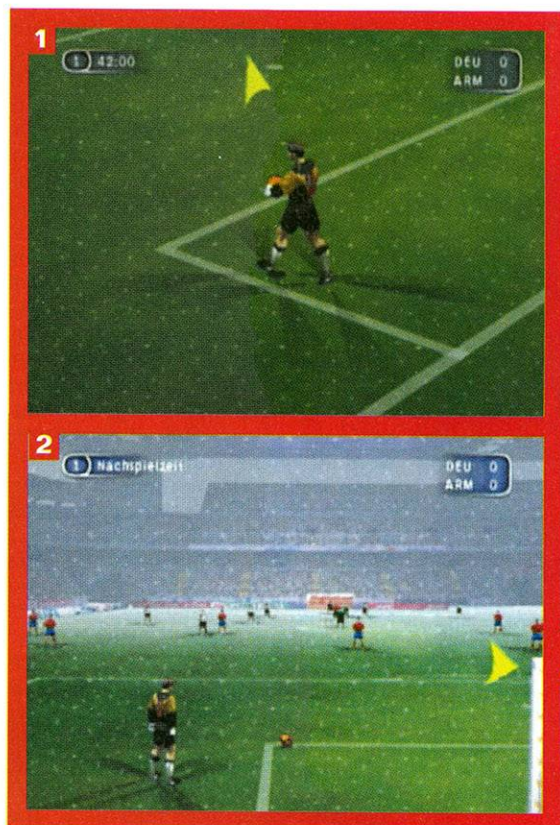
France 98

Wie es der Untertitel bereits verrät, geht es in der aktuellen FIFA-Version

in erster Linie um die Qualifikation zur WM-Endrunde 1998, die in Frankreich stattfindet. Den beschwerlichen Weg dürfen Sie mit einer von insgesamt 172 Nationalmannschaften gehen. Diese sind getreu dem echten Vorbild in sechs Verbänden zusammengefaßt. Im einzelnen sind dies Südamerika (Conmebol), Ozeanien (OFC), Asien (AFC), Europa (UEFA), Nord- und Mittelamerika plus Karibik (Concacaf) sowie Afrika (CAF). Für welches dieser Teams Sie sich letztlich entscheiden, hängt nicht nur von Ihren persönlichen Vorlieben ab, sondern wirkt sich auch direkt auf den Schwierigkeitsgrad aus. So dürfte es auch Anfängern nicht allzu schwer fallen, die mit Weltstars wie Bierhoff,

Köpke oder Kohler gespickte deutsche Nationalmannschaft nach Frankreich zu führen. Mit unterdurchschnittlichen Teams wie „Trinidad und Tobago“, den „Fidschi Inseln“ oder „San Marino“ sieht die Sache schon ein wenig anders aus. Hier dürften selbst ausgewiesene Profis die eine oder andere Schwierigkeit haben. Sowohl der Qualifikationsmodus als auch die Daten der einzelnen

FIFA 98 – Die WM-Qualifikation			
EA Sports			
			1-2
Speicher auf Memory-Card		Speicher auf Modul	
ca. 140 DM		bereits erhältlich	



[1] Leise rieselt der Schnee... [2] Bei Schneetreiben kommt der orangefarbene Ball zum Einsatz. [3] Oliver Bierhoff trifft zum erlösenden 1:0... [4] ...seine Mitspieler jubeln lauthals. [5] Der Editor ist ein Pluspunkt des Games.



Spiele entsprechen dabei voll und ganz den FIFA-Richtlinien. Realismus pur!

Haben Sie die zahlreichen Qualifikationshürden siegreich überstanden, beginnt der richtige Streß – Sie wollen doch mit Sicherheit Weltmeister werden! Auch hier folgt das Game den Vorgaben des Weltfußballverbandes: Pro Gruppe kommen die besten zwei Teams weiter, ab dem Achtelfinale gilt das KO-System. Als letztes Match steht das alles entscheidende Endspiel an, das natürlich im brandneuen Pariser Stadion stattfindet. Die anderen Partien werden in einem von insgesamt 16 weltweit verstreuten Stadien gespielt. Der Fußballkenner erkennt sofort das Mailänder Giuseppe-Meazza-Satdion, den Münchner Olympiarasen und natürlich Wembley. Die letzte Begegnungsstätte, die allerdings nur für einen freundschaftlichen Kick zur Verfügung steht, ist in einer Halle untergebracht.

10er-Combo

Bis Sie aber den Pokal in Ihrer Händen halten, müssen Sie sehr viel Zeit investieren, um die unglaublich vielseitige Steuerung zu erlernen. Die grundlegenden Moves wie Passen, Schießen und Grätschen werden Ihnen zwar bereits nach wenigen Spielen in Fleisch und Blut übergehen und reichen auch aus, um im einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade zu siegen. Enthusiasten ist das aber zu wenig. Diese eignen sich Finessen wie Rückpaß, Aufsetzer oder Bananen-

flanken an. Hierbei kommen Kombinationen der Standardbuttons zum Einsatz. Wer es mit den Regeln nicht so genau nimmt, freut sich über Schwalben und Ellbogenchecks. Seien Sie aber vorsichtig! Bei Fouls im gegnerischen Strafraum zückt der unbestechliche Schiedsrichter meist die rote Karte.

Haben Sie den Dreh einmal heraus, entwickelt sich ein fulminanter Kick: schnelle Pässe in den freien Raum, nervenaufreibende Laufduelle und nicht zuletzt die spektakulären Strafraumszenen lassen fast vergessen, daß es sich eigentlich um ein Videospiel handelt. Zur perfekten At-

mosphäre tragen auch die echten Spielernamen bei, die optional eingeblendet werden dürfen. Abgerundet wird die Präsentation eines Matches durch die überraschend treffsicheren Kommentare des deutschen Trios Wolf-Dieter Poschmann, Werner Hansch und Martin Siebel sowie die lautstarken Fanmassen, die jedes Tor bejubeln..

Bundesliga

Als ob der WM-Modus nicht ausreichen würde, dürfen Sie sich auch in elf nationalen Ligen wie Italien, Deutschland, England, Spanien und

1. FC Haudrauf

Um ein eigenes Team zu erstellen, mit dem Sie in einer nationalen Liga auf Punktejagd gehen, müssen Sie ein bereits vorhandenes überschreiben. Um beispielsweise in der Bundesliga mitzukicken, wählen Sie im Editor-Bildschirm die Option „Mannschaft bearbeiten“. Suchen Sie nun das Team, dessen Platz Sie einnehmen möchten und ändern Sie dann den Namen und die Trikotfarben. Der nächste Schritt führt Sie zum Bildschirm

„Spieler bearbeiten“. Hier suchen Sie das zuvor generierte Team und ändern abschließend Namen und Attribute der Spieler. Bei der Teamauswahl sollten Sie beachten, daß das Budget nicht geändert werden kann. Wollen Sie also auch auf dem Transfermarkt zuschlagen, muß Ihre Entscheidung zwischen dem FC Bayern und Borussia Dortmund fallen. Ob aber die Meisterschaft ohne einen der beiden Vereine Spaß macht?

[1] Verfügt Ihr Team über ein großes Budget, holen Sie neue Spieler. [2] Im Training werden Freistöße einstudiert. [3] Die Neuauflage des nervenaufreibenden Halbfinals in Turin. [4] Elf Meisterschaften wollen gewonnen werden. [5] Entkräftete Spieler gehören auf die Bank. [6] In der Wiederholung genießen Sie spektakuläre Tore.



Brasilien versuchen. Dazu entscheiden Sie sich für eine nationale Meisterschaft, wählen Ihr bevorzugtes Team aus und los geht's. Nach jedem Tag – der leider nicht dem originalen Spielplan entspricht – informiert Sie eine Statistik über die herausragenden Spieler, die derzeitigen Torschützenkönige und natürlich auch über den Tabellenstand. Sind Sie mit den Leistungen Ihrer Mannschaft nicht einverstanden, ist es an der Zeit ein wenig im Menü „Teammanagement“ zu stöbern. Hier geben Sie die taktische Marschroute aus, bestimmen die Startaufstellung und legen die Reihenfolge der Schützen fest, die bei Standardsituationen eingreifen. Dieses Menü ist selbstverständlich auch im WM-Modus anwählbar. Ha-

ben Sie hier Schwierigkeiten, verzichten Sie einfach auf eine Erschöpfung der Spieler, wählen einen gnädigeren Schiedsrichter aus oder aktivieren die Rückstandshilfe.

Als letzte Rettung sollten Sie sich in ein Trainingslager begeben, um spezielle Situationen einzustudieren. Auf der Tagesordnung stehen Elfmeter, Ecken und Freistöße. Zum Abschluß legen Sie noch ein kleines Trainingsspielchen ein, um auch die letzten Feinheiten der Steuerung kennenzulernen.

Ein weiteres Feature, das FIFA '98 zum Superspiel macht, ist der eingebaute Editor. Mit dessen Hilfe manipulieren Sie die Startaufstellung der Nationalmannschaften, tauschen Spieler zwischen zwei Teams aus

oder ändern Namen und Attribute einzelner Spieler. Die Eigenschaften der Akteure sind in 13 Rubriken wie Antritt, Übersicht und Schußkraft eingeteilt. Um Übermenschenvorzubewegen, dürfen die voreingestellten Werte lediglich so verändert werden, daß die Gesamtsumme gleich bleibt. Setzen Sie beispielsweise die Kreativität um 15 Punkte hoch, müssen diese an anderer Stelle eingespart werden. Eine ähnliche Einschränkung erschwert auch den Spielerhandel. Je nachdem, für welches Team Sie sich entschieden haben, verfügen Sie über ein bestimmtes Budget. Dieses darf auf keinen Fall überschritten werden. Eigene Teams sind nur über einen kleinen Umweg möglich (siehe Extrakasten). Der Optionsreigen wird durch einstellbare Halbzeitlängen, freie Wetterauswahl und eine Radardarstellung abgerundet. Auch das sehr gute Handbuch wollen wir nicht unerwähnt lassen.

Alles in allem ist FIFA '98 – Die WM-Qualifikation ein Fußballspiel, an dem es nicht viel zu verbessern gibt. Lediglich die Grafik könnte einen Tick besser sein. Die Spieler sind zwar liebevoll dargestellt und bewegen sich auch sehr realistisch, für den Referenztitel ISS Pro reicht es aber noch nicht. Auf Seiten der Spielmodi, der vorhandenen Mannschaften und nicht zuletzt des hohen Realismusgehaltes ist FIFA '98 allerdings um Meilen voraus. Jeder echte Fußballfan muß bei diesem Game zuschlagen.

af

2,0 SPIELIDEE

1,5 GRAFIK

1,0 SOUND

1,5 PRÄSENTATION

1,0 GAMEPLAY

1,0 MOTIVATION

1,5 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

„FIFA 98“ ist „ISS 64“ in fast allen Belangen überlegen. Lediglich in Sachen Grafik muß sich EA's Fußballspiel mit dem zweiten Platz begnügen.



1,9

SEHR GUT

PC PLAYER Super plus:

Jeden Monat PC PLAYER
mit 2 CD-ROMs

und **Vollversion!**



Kann man eigentlich PC PLAYER plus, die Instanz in der Spielewelt, noch wertvoller machen? Ja, man kann! Denn jetzt gibt es eine weitere PC PLAYER Variante mit einer kompletten Vollversion auf jeder Ausgabe. Also jeden Monat ein Heft, die legendäre CD-ROM und ein Spiele-Klassiker für nur 19,80 DM.

Name dieses Leckerbissens? Ganz einfach: PC PLAYER Super plus. Und daß das Ganze kein Aprilscherz ist, werden Sie ab 1. April an Ihrem Kiosk entdecken – wenn nicht schon andere Spiele-freaks Ihnen zuvor gekommen sind.

**Mit PLAYER'S GUIDE –
dem Tips & Tricks-Extra
zum Herausnehmen!**

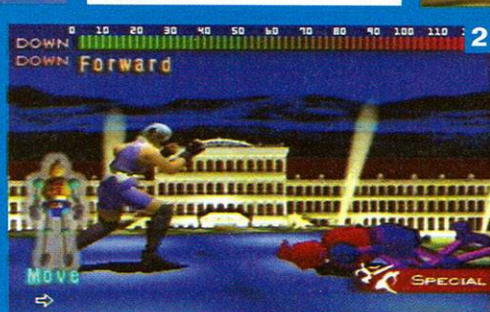


FIGHTERS DESTINY

Da sage noch einer, daß alle Beat'em-Ups nach dem selben Prinzip ablaufen!
Mit "Fighter's Destiny" von Imagineer/Ocean
debütiert auf dem Nintendo 64 ein Prügelspiel, bei dem es mehr denn je
auf Köpfchen und geschickt getimte Aktionen ankommt. von Karl Ratfels



[1] Im Master-Challenge erspielen Sie sich Special Moves [2] Im Dummy-Training prägen Sie sich die Super-Moves ein. [3] Die Throw-Leiste gibt Ihnen noch Reaktionszeit.



Fighter's Destiny	
NINTENDO	
	1-2
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul
ca. 140,00 DM	
Ab März	

Von einer einzigen Ausnahme abgesehen (Bushido Blade - PlayStation) kamen selbst Genre-Altmeister wie Capcom (Streetfighter, Darkstalkers), SNK (Fatal Fury, Samurai Shodown, King of Fighters) oder Namco (Tekken, Soul Blade) von einem Gameplay-Bestandteil nicht ab: Dem Lebensbalken, der, einmal auf Null gebracht, ein Garant für den Sieg war und ist. Man erfand Special Moves, Combos, Super-Special-Mo-

ves, Team-Prügeleien, Turbo-Sterne und vieles mehr, aber am eigentlichen Spiel änderte sich nicht viel. Genau an diesem vermeintlichen Manko hat das von Laguna vertriebene Fighter's Destiny angesetzt. Zum ersten mal in einem Beat'em-Up überhaupt wird hier nach Punkten gekämpft. Befördern Sie einen der zehn getexturten Verfechter der Martial Arts aus dem 3D-Ring, heimsen Sie dafür einen Zähler ein. Zwei gibt's für etwas schwierigere Aktionen wie einen Kon-

ter, der minutiös getimt werden will oder einen geschickt angesetzten Wurf/Würgegriff. Bestimmte Tastenkombinationen lösen auch eine Schlagserie (Combo) aus, an deren Ende der Gegner auf den Brettern liegt. Den selben Effekt haben die Knock-Down-Moves, die sich vor dem zerstörerischen Einschlag mit einem bunten Farbschweif ankündigen und so noch die Chance bieten, gezielte Gegenmaßnahmen mittels Block oder Ausweichmanövern einzuleiten. Für



[1] Im Charakterauswahl-Menü sieht man schon, daß es ruhig mehr Texturen hätten sein dürfen. [2] Neben der Standard-Crew gibt's noch erspielbare Fighter, z.B. Uschi, die Kuh.

einen solchen Niederschlag verbucht man immerhin drei wertvolle Punkte auf dem Konto. Die Maximalzahl für einen Angriff, nämlich stolze vier, bekommt nur derjenige, der einen ultraschweren Special Skill angewandt hat. Damit ist jetzt nicht ein genreüblicher Special-Move gemeint, nein, das sind längere, schwer auszuführende Kombinationen, die man erst nach einmaligem Durchspielen als Belohnung erhält. Stupides Gehämmere auf den beiden belegten Buttons (A,B) bringt Sie demzufolge dem Sieg keinen Schritt näher, denn ganz normale Treffer haben keinerlei Einfluß auf die Wertung. Sie benötigen sieben Punkte, um die nächste Runde zu erreichen.

Tricks sind die halbe Miete

Ein Lebensbalken für jeden Duellanten ist zwar immer noch vorhanden, seine Aussagekraft hält sich jedoch in Grenzen. Angenommen, Sie attackieren falsch Ihr Gegenüber, reduzieren seine Lebensanzeige auf ein Minimum, und werden plötzlich Opfer eines Throws - es heißt 2:0 gegen Sie und beide Kontrahenten erhalten wieder die volle Lebensenergie. Schrumpft ein Life Bar dagegen ganz, sieht der entsprechende Kämpfer kurzzeitig Sterne und ist allen Angriffen hilflos ausgeliefert. Schafft er es aber zu entkommen, nimmt er trotz alledem keinen zählbaren Schaden aus der scheinbaren Misere. Nach kurzem Spiel denkt man vielleicht, durch reihenweise einfache Würfe (A+B gleichzeitig) hätte man die richtige Taktik gefunden, um der CPU einzuheizen. Aber schon bald stellt sich das N64 auf Ihren Kampfstil ein und setzt Konterwürfe ein! Das funktioniert dann so: Sobald Sie Ihren Herausforderer packen, taucht ein gelber Balken auf, der abhängig von der Komplexität der In-Fight-Aktion länger oder kürzer ausfallen kann und die Reaktionszeit für den betroffenen Akteur zum Gegenschlag anzeigt. Schafft man es, einen Counter oder eine andere Aktion anzubringen, bevor der Balken verschwindet, scheffelt man selbst die Punkte, es sei denn, man wird noch einmal ausgekontert. Aufgrund des Zeitlimits von Sekundenbruchteilen wird dies jedoch immer komplizierter. Sie sehen schon, Fighter's Destiny verlangt nach einer gehörigen Prise Taktik und geschicktem



Agieren, will man seine Gegner aufs Kreuz legen. Die Punkteverteilung ist übrigens auch konfigurierbar, aber das oben beschriebene Default Setting repräsentiert das Verhältnis Wertung-Schwierigkeit eigentlich schon optimal.

Mehr Moves und Spielmodi!

Neben dem normalen Arcade-Modus, der Ihnen nach erfolgreicher Turnierteilnahme mit geheimen Moves wie dem "Heaven Earth Breaker" belohnt, locken noch eine Menge weitere Spielmodi

zum Ausprobieren: Im Master-Mode fordern Sie - nach einem in gewissen Bahnen lenkbaren Zufallsprinzip - acht Lehrmeister und vier Joker heraus. Schlagen Sie erstere, werden Sie mit bunten 4-Point-Super-Moves oder effektvollen Countern belohnt, die künftig in sämtlichen anderen Modi einsetzbar sind. Verlieren Sie jedoch gegen einen Joker, heißt's Abschied nehmen von allen bis dato erlernten Secret-Moves, es sei denn, Sie haben zwischendurch abgespeichert. Ein Time-Attack-, Survival- und umfangreicher Trainingsmodus versteht sich bei einem Next-Generation-Beat'em-Up wie diesem inzwischen von selbst. Einen besonderen Gag stellt aber das Rodeo dar: Hier geht's schlicht

und ergreifend einfach darum, solange wie möglich einen Schlagabtausch gegen eine Kuh namens Uschi hinauszuzögern, ohne daß eine der Parteien einen Punkt macht. Crazy World! Schade ist eigentlich nur, daß sich die Designer von Imaginier neben dem höchst innovativen Gameplay bei Grafik und Sound keine Beine ausgerissen haben. Mehr Texturen und bessere Musikstücke hätten Fighter's Destiny wirklich gut zu Gesicht gestanden. Am Rande sei auch noch bemerkt, daß dieses Spiel, wie so einige vor ihm, eigentlich ein Pseudo-3D-Beat'em-Up ist. Daß das Kampfgeschehen nur auf einer Ebene stattfindet, versucht man



Mit insgesamt sieben Punkten gewinnen Sie einen Kampf. Die besten Aktionen, die Super-Special-Moves, bringen dabei die maximale Zahl von vier Punkten auf einmal. Wohl dem, der sich eingehend mit dem Training beschäftigt hat und seinem Konkurrenten damit überlegen ist.

durch dynamische Kameraschwenks zu kaschieren. Das Handkantenspektakel unterstützt auch das Rumble Pak, welches zwischen den Duellen mit dem Controller Pak getauscht werden kann, um Ihre Fortschritte und erkämpften Secrets zu speichern. Insgesamt: Wer das etwas andere Prügelspiel mit revolutionärem Kampfsystem sucht, für den ist Fighter's Destiny ein Muß. Ich habe mich schon lange nicht mehr so königlich bei einem Polygon-Fighter unterhalten. af

1,5	SPIELIDEE
3,0	GRAFIK
2,5	SOUND
2,5	PRÄSENTATION
1,0	GAMEPLAY
1,5	MOTIVATION
2,0	PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Prügeln einmal anders: Wer ein Beat'em-Up mit einer neuen, herausfordernden Gameplay-Engine sucht, muß zugreifen. Leider grafisch nur Durchschnitt.

1,9
SEHR GUT





[1] Das dürfte wohl der Ausgleichstreffer werden. [2] Wenn die Stamina-Anzeige (rechts oben) Ihrer Spieler abnimmt, sollten diese schleunigst ausgewechselt werden, da sonst u.a. die Treffergenauigkeit nachläßt.

HOUSTON ROCKETS

HAKEEM OLAJUWON
CHARLES BARKLEY
MARIO ELIE
CLYDE DEXLER
ERAMUAL DAVIS
KEVIN WILLIS
OTHELLA HARRINGTON
MATT BULLARD
JOE STEPHENS
RODRICK RHODES
EDDIE JOHNSON
BRENT PRICE
MATT MALONEY
SERGE ZWINKER

CHANGE @ BUTTON

HAKEEM OLAJUWON
NUMBER 34 CENTER

HEIGHT 7' 0" WEIGHT 255 lbs.

TOTAL POINTS 1810
FIELD GOALS 727/1426 (.509)
3 POINTS 5/ 16 (.312)
FREE THROWS 351/ 446 (.786)
REBOUNDS 9.2
ASSISTS 3.0
STEALS 117
BLOCKS 173
FOULS 249

STAMINA

NBA PRO 98

PRO 98

Nachdem sich Konami im Sportsektor bereits mit "ISS Pro" einen Namen gemacht und auch auf der PlayStation durch die "In The Zone"-Basketballserie programmiertechnische Spitzenleistungen erbracht hat, versucht der Spielemulti sein Talent erneut unter Beweis zu stellen. von Piet Jansen

Auf dem NES hat Konami einst mit "Double Dribble" die Verkaufscharts gestürmt. Ein ähnlicher Erfolg konnte, wie bereits erwähnt, 1996 und 1997 mit dem grafisch imposanten "NBA In The Zone" für die PlayStation wiederholt werden. Obwohl "NBA Pro '98" in Nordamerika unter dem Namen "NBA In The Zone '98" erscheint, besteht die einzige

Gemeinsamkeit dieses Moduls mit seinem 32-Bit-Vorfahren in der NBA-Lizenz.

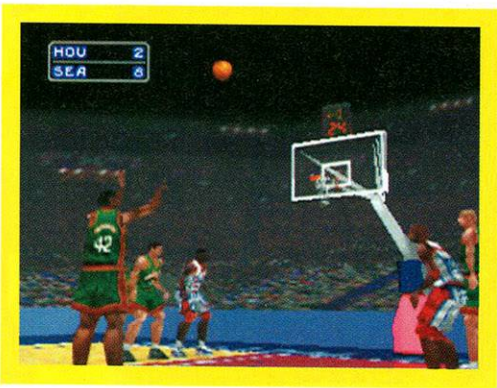
Dank besagter Lizenz haben Sie hier die Auswahl zwischen allen 29 NBA-Teams mit den Originalaufstellungen und den tatsächlichen Spielernamen (Stand: Saison 97/98). Einzige Ausnahme: Michael Jordan, der ja bekanntlich sein eigenes Lizenzsüppchen kocht! Sogar den individuellen Tricks und Verhaltensweisen der NBA-Cracks und deren authentischem Aussehen wurde Rechnung getragen. Umfangreiche Team- und Spielerstatistiken beschern Ihnen zudem eine kleine Basketballdatenbank. Wie sich das mittlerweile für eine State-of-the-Art-Sportsimulation gehört, haben die Kodierer zu Beginn Ihrer Programmierarbeit alle nur denkbaren Sprünge, Schritte, Wurfkombinationen etc. per Motion-Capturing-Verfahren aufgezeichnet. Die Bewegungen der künstlichen Spieler sehen dadurch flüssig und ungemein realistisch aus. Laut einem offiziellen

Statement von Konamis US-Niederlassung sollen sogar über 300 dieser digitalisierten Animationsphasen bei NBA Pro enthalten sein.

An die Bälle, fertig, los!

Bevor Sie jedoch richtig loslegen, muß im Optionsmenü noch die eine oder andere Vorentscheidung getroffen werden. Wollen Sie nur ein Freundschaftsspiel mit bis zu vier Bekannten (gegen- oder miteinander) starten, gleich bei den Playoffs mitmischen oder gar die laufende Saison nachspielen? Sie haben es in der Hand! Außerdem besteht die Möglichkeit, die Allstars der Eastern und We-

Alte Sache: Wird ein Spieler beim Werfen gefoult, erhält er zum Trost 'nen Freiwurf.



NBA Pro '98

NINTENDO

1-4

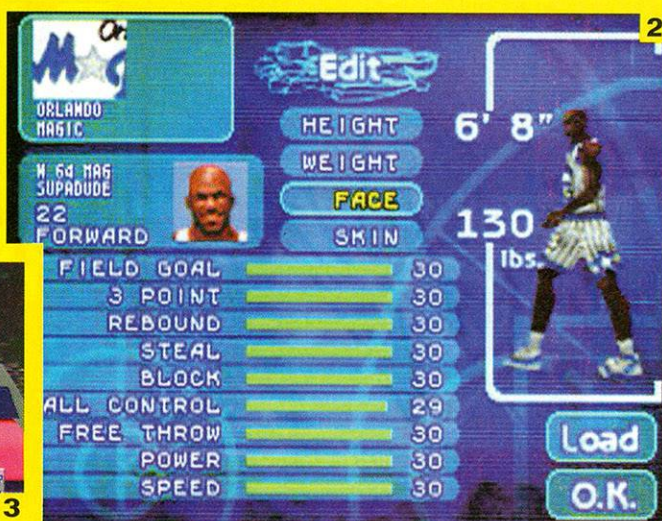
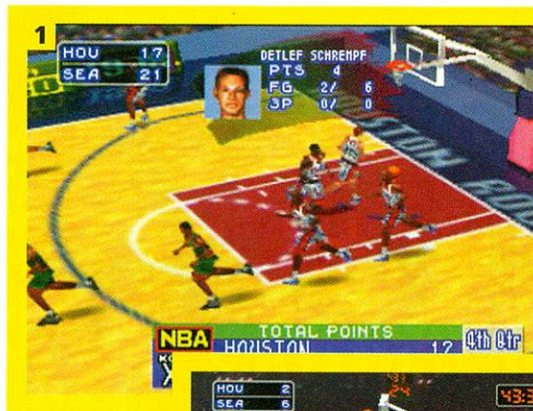
Speicher auf Memory-Card ~~Speicher auf Modul~~

ca. 160,00 DM

ab März erhältlich

stern Conference unter Ihrer Führung gegeneinander antreten zu lassen. Hinter dem Menüpunkt "STATS" verbirgt sich dann das NBA-Nachschlagewerk mit sämtlichen Statistiken (Freiwürfe, Steals, Fouls, etc.) über jeden einzelnen Spieler aus der Saison 96-97. Legen Sie nicht sehr viel Wert auf eine "orthodoxe" Turniergestaltung, dann dürfen Sie die wichtigsten Spielregeln wie Goal Tending, Zeitverstöße oder Back Court Violation zuvor auch außer Kraft setzen. Obschon Sie dann noch die Aufstellung Ihrer Mannschaft variieren, sowie Spieler selbst gestalten bzw. kaufen oder verkaufen können, verwundert es im weiteren Verlauf doch sehr, daß jegliche taktische Einstellungsmöglichkeit fehlt.

Der einzige taktische Schachzug während des Spiels liegt nämlich darin, den Erschöpfungszustand (Stamina) Ihrer Mannen häufig zu kontrollieren und "verbrauchte" Spieler auszuwechseln (die Anzahl der Time-Outs kann übrigens selbst bestimmt werden) – vorausgesetzt, Sie haben das Stamina-Feature nicht deaktiviert. Ein weiteres Manko ist das "veraltete" Paßsystem, welches Konami hier noch verwendet. Bis vor ca. einem Jahr war es bei Sportspielen üblich, nur einen bestimmten Knopf zum Passen zu drücken. Die CPU übernahm dann alles weitere und legte fest, welcher Spieler den Ball annimmt. Aufgrund der Rechenpower der neuen Konsolen hat sich inzwischen allerdings das Icon-Passing-



ungerecht, diese als gänzlich schlecht zu bezeichnen. Die Spieler bewegen sich nämlich unglaublich lebensecht übers Parkett, und die vielen unterschiedlichen Dunks beziehungsweise Würfe sehen auch außerordentlich gut aus. Warum jedoch sind die Umrisse so unscharf, weshalb hat man sofort nach dem Einschalten des Fernsehers das Gefühl, ein Zeichner wie in David Hamiltons Softerotikstreifen sei hier verwendet worden?

Vierspieler-Fun

Am besten hat unserem Redaktions-Test-Team letztendlich der Mehrspielermodus gefallen, da man sich in der Defensive hierbei nicht fortwährend wegen der übermächtigen Computermannschaft ärgern muß, sondern alle die gleichen Chancen haben. Sehenswerte Dunk-Shots werden übrigens als Replay aus jeweils unterschiedlichen Perspektiven nochmals gezeigt, was immer wieder für Abwechslung sorgt. Kommentator des Geschehens ist ausnahmsweise mal ein richtig intelligenter Sprecher, der allerdings nur Englisch beherrscht.

Besitzer eines Rumble Paks dürfen sich freuen: Bei Fouls, Dunks und Blocks bekommen Sie eine prompte Rüttelrückmeldung. Dennoch bleibt hier das "Rumble-Feeling" – wie bei den meisten anderen Spielen – deutlich unterhalb der Entzückensschwelle. Diese wurde bisher eigentlich sowieso nur vom Lylat Wars-Gezummel durchbrochen (einhellige, subjektive Redaktionsmeinung). Aufgrund der schwachen Konkurrenz durch "NBA Hangtime" bleibt eingefleischten Fans eigentlich kaum eine andere Wahl, als trotz der beschriebenen Mängel zu NBA Pro zu greifen. Der vom Hersteller empfohlene Verkaufspreis erleichtert einem die Kaufentscheidung dagegen nicht gerade.

EAST CENTRAL DIVISION			
ATLANTA HAWKS	SINCE 1949	DETROIT PISTONS	SINCE 1948
NBA TITLES 1		NBA TITLES 2	
ALL-TIME RECORDS 1940-1956 (.511)		ALL-TIME RECORDS 1937-2021 (.476)	
PLAYOFFS 112-143 (.439)		PLAYOFFS 113-111 (.504)	
CHARLOTTE HORNETS	SINCE 1988	INDIANA PACERS	SINCE 1976
NBA TITLES NONE		NBA TITLES NONE	
ALL-TIME RECORDS 326-412 (.442)		ALL-TIME RECORDS 776-946 (.451)	
PLAYOFFS 5-11 (.313)		PLAYOFFS 26-33 (.441)	
CHICAGO BULLS	SINCE 1966	MILWAUKEE BUCKS	SINCE 1968
NBA TITLES 5		NBA TITLES 1	
ALL-TIME RECORDS 1385-1156 (.545)		ALL-TIME RECORDS 1304-1074 (.548)	
PLAYOFFS 132-100 (.569)		PLAYOFFS 85-84 (.503)	
CLEVELAND CAVALIERS	SINCE 1970	TORONTO RAPTORS	SINCE 1995
NBA TITLES NONE		NBA TITLES NONE	
ALL-TIME RECORDS 995-1219 (.449)		ALL-TIME RECORDS 51-113 (.311)	
PLAYOFFS 27-46 (.370)		PLAYOFFS NONE	



System durchgesetzt. Per Betätigung einer bestimmten Funktionstaste – wodurch die übrigen Teammitglieder erst "markiert" werden – in Verbindung mit einer zweiten ist es hierbei möglich, jedem einzelnen Spieler den Ball gezielt zuzuwerfen. Leider wird jenes raffinierte Paßsystem bei NBA Pro '98 noch nicht verwendet, wodurch der Simulationsanspruch etwas leidet. Dies ist um so unverständlicher, da die L-/R-Schultertasten nicht belegt sind (auch nicht selbst belegt werden dürfen) und somit zur Verfügung gestanden hätten.

Als dritter Schwachpunkt ist außerdem die verschwommene Grafik zu kritisieren. Dennoch wäre es

[1] Old House Detlef S. darf nicht fehlen. [2] Spieler klonen leicht gemacht: Bis zu 15 "Züchtungen" dürfen im eigenen Team gespeichert werden. [3] Rebound Dunks gehören mit zu den schwersten Joypad-Kunststücken, da hierbei extrem gutes Timing nötig ist. [4] Statistiken gibt's reichlich. Die Gestaltung der Menüs ist dennoch eher schlicht.

2,0 SPIELIDEE

3,0 GRAFIK

1,5 SOUND

2,0 PRÄSENTATION

2,0 GAMEPLAY

2,0 MOTIVATION

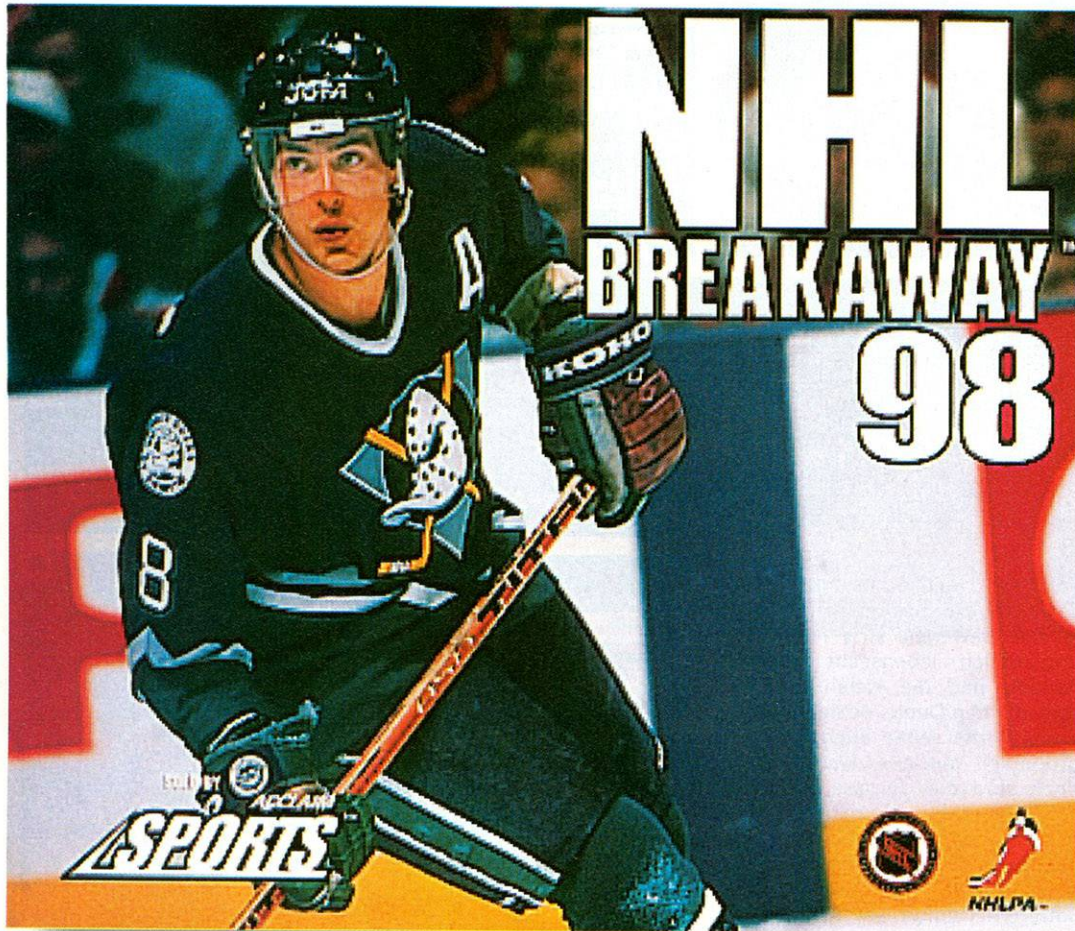
3,0 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Nicht ganz ausgereiftes Produkt mit teurer Lizenz im Gepäck.

2,6

GUT



**Acclaims
Sport-Asse**
von Iguana West aus
Salt Lake City
**haben die mit
reichlich Lob
bedachte
PlayStation-
Version**
"NHL Breakaway '98"
inzwischen
noch weiter verbessert,
**so daß
Nintendo 64-
Besitzer
in den Genuß
einer absoluten
Crème-de-la-
Crème-Eishockey-
simulation
der Extraklasse
kommen.**

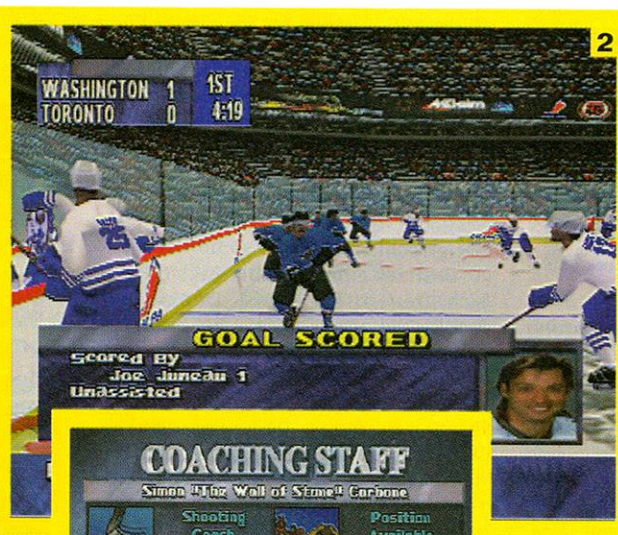
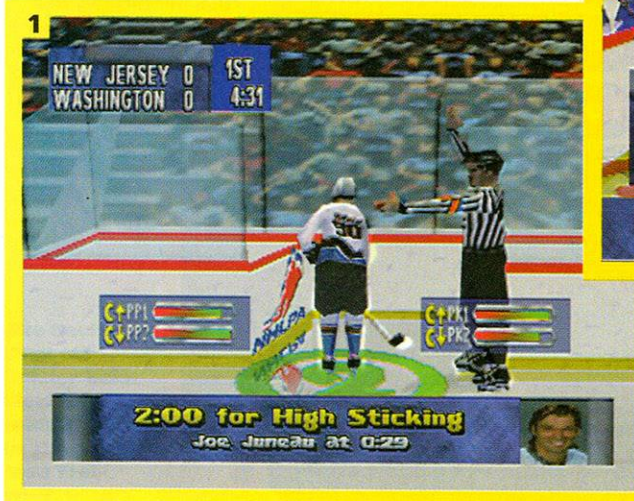
von Piet Jansen

[1] Gar keine Frage:
Wer mit seinem Stock
zuviel in der Luft
rumschwebt, muß
zwei Minuten auf die
Bank. **[2] Joe Jun-
eau, Go, Go, Go!**
**[3] Im Austausch für
Bonuspunkte kann
ein neuer Trainer an-
geheuert werden ...**

Egal, von welcher Warte aus
man dieses Spiel betrachtet,
es mangelt ihm einfach an
nichts! Die Grafik wird zwar
nicht, wie ursprünglich versprochen,
im bestmöglichen, hochauflösenden
Modus dargestellt (was
auch schon den einzigen
kleinen Kritikpunkt dar-
stellt), ist dafür aber
durchweg flott und trotz-
dem schön anzusehen. Ein
wahres Feuerwerk an Op-
tionen und Auswahlmög-
lichkeiten hat Acclaim hier
abgebrannt.

Wie üblich stehen Ihnen natürlich alle
26 NHL Teams, sowie zusätzlich noch
über 600 Originalspieler aus der
NHLPA zur Auswahl, wobei alle Poly-
gon-Spieler der jeweiligen Statur
(Größe, Gewicht) ihrer Originale

nachempfunden wurden. Hierdurch
ergibt sich eine ungeheure Vielzahl
an Checking-Möglichkeiten, da "sper-
rigere" Spieler wie z. B. Lindross bei
Remplern logischerweise den
schmächtigeren deutlich überlegen
sind, was sich bei NHL
Breakaway auch tat-
sächlich bemerkbar
macht. Selbst die unter-
schiedlichen Spielwei-
sen sämtlicher Mann-
schaften finden sich
hier fast originalgetreu
wieder. Selbstverständ-
lich kommen auch die
Statistikfreunde unter
Ihnen nicht zu kurz. Die
kompletten Ergebnisse
der Saison 1996-97
können auf Wunsch in-
nerhalb von 45 Katego-
rien (Trefferquoten, Ver-
letzungen, Play-Off-Be-
gegnungen etc.) abge-
rufen werden.
Worin sich NHL Breaka-
way vor allem von bis-



NHL Breakaway 64	
ACCLAIM / IGUANA	
	 1-4
Speicher auf Memory Card	Speicher auf Modul
ca. 120,00 DM	
bereits erhältlich	



- [1] Jeder Button auf dem Joypad ist beliebig konfigurierbar.
[2] Nicht sehr empfehlenswert...
[3] ...schon besser!



Torverhältnis werden weitere Punkte gutgeschrieben. Die besagten Punkte kommen Ihren Mannen auf verschiedene Art wieder zu Gute: Sie dürfen frei entscheiden, ob eher ein Trainerwechsel angesagt ist oder das sauer Verdiente lieber in die Behandlung (und rasche Genesung) eines verletzten Stars investiert wird.

herigen Simulationen unterscheidet, ist der Management-Part. Beginnen Sie hier nämlich, eine ganze Saison durchzuspielen, startet Ihre Mannschaft mit einer bestimmten Anzahl Bonuspunkten. Durch jeden Sieg verbessert sich Ihr Kontostand automatisch. Bei einem besonders günstigen

Man merkt NHL Breakaway 64 durchgängig an, daß es von Profis für Profis (und solche, die es werden wollen) gemacht ist: Von den schönen Motion-Capture-Animationen auf dem Eis angefangen bis hin zu Kleinigkeiten, wie z. B. die Überreichung der "echten" NHL-Trophäen nach einem

Sieg, der Tatsache, daß die Nummern und Namen der selbst kreierten Spieler auf deren Trikots deutlich zu lesen sind, oder daß nach Stürzen manchmal auch Stöcke und Helme herrenlos auf dem Eis herumliegen. Die grandiose Zuschauerkulisse ist ebenfalls hitverdächtig. Setzt die Heimmannschaft zum Angriff an, schwillt das Gejohle ohrenbetäubend an – von einem erfolgreichen Torschuß erst gar nicht zu reden.

Vorsprung durch Überlegenheit

Eine zusätzliche, wertvolle Neuerung ist das Ermüdungssystem für jeden einzelnen Spieler. Je nach Engagement und Einsatzdauer ist dessen spezifische Kondition immer dementsprechend geschwächt.

Das optionale "Icon-Passing-System" (während des Paßspiels ist jedem Ihrer Mitspieler ein Button auf dem Pad zugeordnet, wodurch Sie gezielt einen Stürmer zwecks Annahme des Pucks auswählen können) gehört mittlerweile zum Standardrepertoire und wird selbstverständlich auch von Acclaim verwendet.

Man kann die Entwickler nur beglückwünschen und ihnen als Eishockeyfan danken, daß sie so viel Zeit und Mühe in dieses Produkt und die abermalige Verbesserung der N64-Version gesteckt haben. Ein rundum gelungenes Meisterwerk, gegen das die einzige derzeitige Konkurrenz, "Wayne Gretzky '98", keinerlei Chancen hat.

af



1,5 SPIELIDEE

2,0 GRAFIK

2,0 SOUND

1,5 PRÄSENTATION

1,5 GAMEPLAY

1,5 MOTIVATION

1,5 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Unserer Meinung nach die gelungenste Eishockeysimulation, die je auf irgendeiner Konsole erschienen ist. Ein absolutes Muß für alle Sportfans!

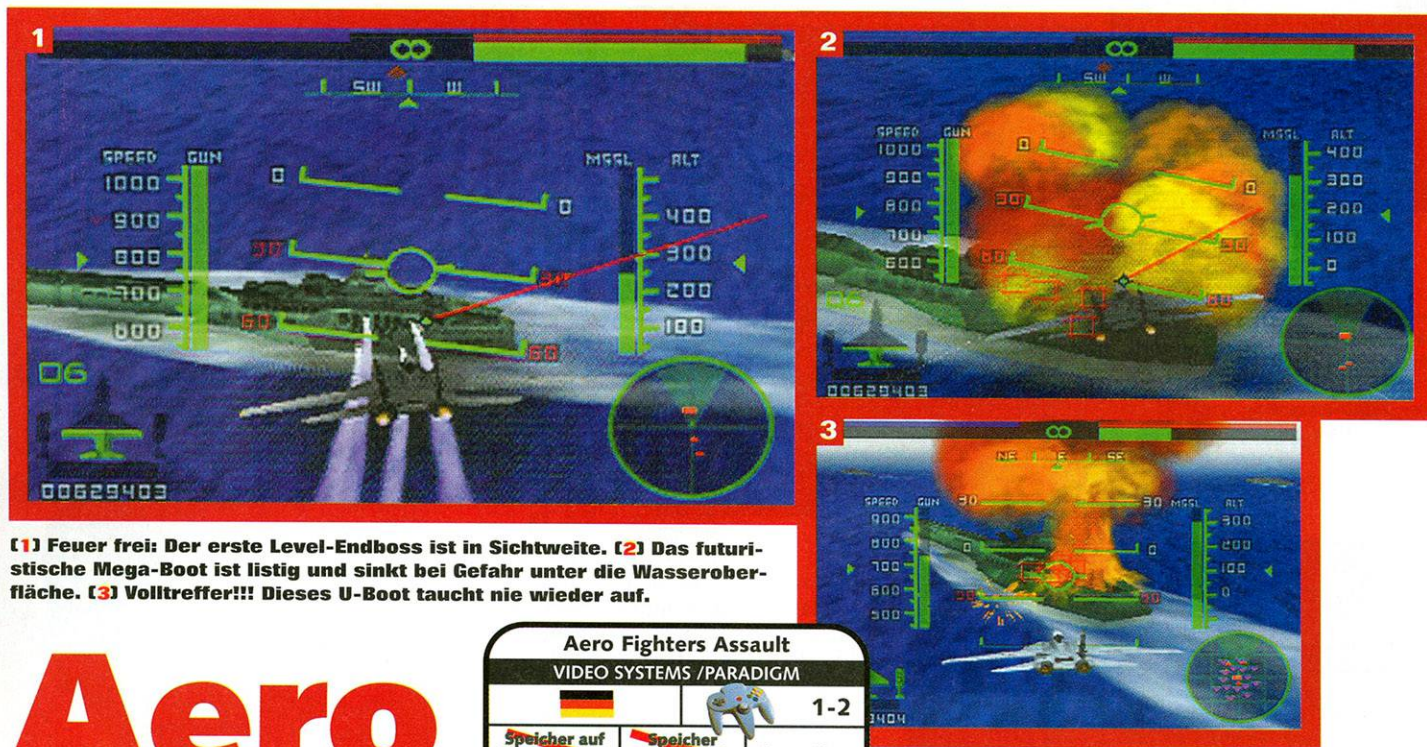


1,6

SEHR GUT



- [1] Beim Elfmeterschießen müssen Sie gute Reflexe beweisen. [2] Mit der Instant-Replay-Funktion haben Sie bei der Kameraführung völlige freie Hand.



[1] Feuer frei: Der erste Level-Endboss ist in Sichtweite. **[2] Das futuristische Mega-Boot** ist listig und sinkt bei Gefahr unter die Wasseroberfläche. **[3] Volltreffer!!!** Dieses U-Boot taucht nie wieder auf.

Aero Fighters Assault

Aero Fighters Assault	
VIDEO SYSTEMS / PARADIGM	
	1-2
Speicher auf Memory Card	Speicher auf Modul
150 DM	Ab April '98 erhältlich

Der Nachbrenner röhrt, die Raketen sind scharf:

Sie schlüpfen in die Rolle eines **furchtlosen Elite-UN-Piloten** und düsen mit **modernen Kampffjets** unter voller Bewaffnung in die **heißesten Krisengebiete der Welt.** von Hans Gruber

Vor gut einem Jahr schuf Paradigm im Auftrag von Nintendo ein außergewöhnliches Flug-Geschicklichkeitsspiel, das in der Fachpresse ausschließlich Traumwertungen kassierte. Die Rede ist von "Pilotwings 64". Was das mit dem hier vorgestellten Action-Flugsimulator zu tun hat? Ganz einfach, hinter "Aero Fighters Assault" steckt wieder die gleiche

Entwicklerfirma, mit dem einzigen Unterschied, das diesmal "Video Systems" der Auftraggeber ist.

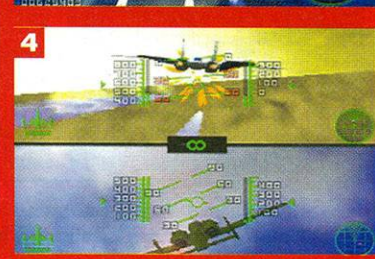
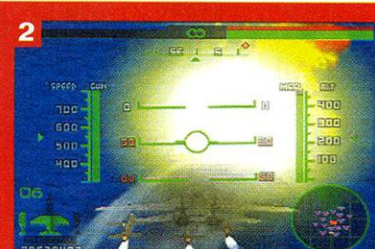
Take Off!

Schnallen Sie sich in dem Schleudersitz fest, denn in Aero Fighters Assault stehen Ihnen mörderische Luftkämpfe mit explosiven Ausgang bevor. Ein skrupelloses Gangstersyndi-

kat übernimmt dabei die Rolle des Bösewichts und versucht mit allen erdenklichen Mitteln, die Weltmacht an sich zu reißen. Wegen ihrer guten Kontakte zur Unterwelt findet die Organisation zahlreiche Gefolgsleute aus Politik und Rüstungsbereich. Dadurch eröffnet sich den Diktatoren ein umfangreiches Waffenarsenal, das mit den modernsten Errungenschaften der Technik ausgestattet ist. Gleich nach den ersten Angriffen wird der globale Notstand ausgerufen: Jetzt liegt es in der Hand einer speziell ausgebildeten UN-Einsatztruppe, den Verbrecher-Putsch nie-



[1] Nachdem die Dreckarbeit erledigt ist, wird fließend in eine Zwischensequenz übergeben. **[2] Hier verblüht gerade ein dicker Kreuzer im Raketenhagel.** **[3] Der nächste Auftrag** findet im Pazifischen Ozean statt. **[4] Jetzt wird es eng:** Spektakuläre Zwei-Spieler-Verfolgungsjagd durch eine Schlucht im Tiefflug.





(1) Eine buchstäbliche bombastische Waffenauswahl läßt feindliche Truppen und Flotten vor Angst erzittern. **(2)** Über zehn unterschiedliche Missionen gilt es zu meistern. **(3)** Das Cockpit bietet auf den ersten Blick verwirrend viele Informationen.

derzuschlagen und die Erde vor einer diktatorischen Regierung zu bewahren. Als Mitglied der UN-Mannschaft schwingen Sie sich hinter den Steuerknüppel eines Superjets und werden umgehend schriftlich und simultan über Bordfunk mit gefährlichen Kampfaufträgen eingedeckt. Sechs waffenstrotzende US-Kampffjets (die Palette reicht hierbei von einer guten alten F14-Tomcat bis zum High-Tech-Fighter FS-X) stehen im Hangar bereit. In rund zehn Einzelmissionen müssen Sie fliegerisches Feingefühl beweisen: Sie bombardieren Kriegsschiffe, sprengen Radarstellungen in die Luft, spüren geheime Basen auf und zerstören nebenbei jede Menge anderes feindliches Kriegsgerät. Am Ende fordert Sie ein gigantischer Level-Boss (Spinnenmechs, Superpanzer, Giganto-U-Boote etc.) zum finalen Kräftemessen auf. Während des erbitterten Zweikampfes geben zwei Energiebalken Auskunft über den aktuellen Energie-Zustand der Schutzschilde. Das Areal, das unterschiedliche Länderregionen kopiert, ist riesig und mit Details gespickt.

Rache ist süß!

Natürlich schmecken den Gangsterbossen solche Süßigkeiten überhaupt nicht – sie erwidern das Feuer mit Panzern und Lufabwehr-Raketen oder schicken Flugzeuge wie z.B. Jets, Stealthbomber und Hubschrauber los. Jeder gegnerische Treffer senkt die Schutzschildanzeige Ihres Kampffjets. Sie fliegen durch langgezogene Canyons, rauschen im Tiefflug auf startklare "Space Shuttle"-Abschußrampen zu oder drehen Kurven über großflächigen Militärkomplexen. Selbst in der Abenddämmerung darf der ambitionierte Pilot aufsteigen und den Luftraum verteidigen.

Werden Sie des öfteren getroffen, sinkt die Panzerung, bis es schließlich zum jähen Absturz kommt.

Starten und Landen ist in Aero Fighters Assault überflüssig: Ihr Jäger befindet sich gleich nach jedem Briefing in der Luft. Zahlreiche Landschaftsterrains, darunter Wüste, Meer oder Vulkangebiete, jeweils mit unterschiedlichen Aufgabenstellungen, gilt es zu meistern.

Je nach Auftrag wird die Maschine automatisch mit Sidewindern, Sparrows, Tomahawk- oder Maverick-Lenkraketen bestückt. Jeder Flugzeugtyp ist noch zusätzlich mit einer dicken Bordkanone ausgestattet, die speziell in Dogfights zum Einsatz kommt. Das HUD-Display im Cockpit unseres Jägers ist mit einem automatischen Tracking-System, Höhen- und Geschwindigkeitsmesser ausgestattet. Jede Mission muß erfolgreich absolviert werden, bevor die nächste in Angriff genommen werden darf. Während des Kampfgeschehens dürfen Sie jederzeit zwischen mehreren Innen- und Außenperspektiven die Ihnen passende auswählen.

Von den authentischen Flugzeug-Texturen über die schöne 3-D-Landschaft bis hin zum fast schon romantischen Wolkenhimmel gibt es in puncto Gesamtpräsentation keine großen Schwachpunkte festzustellen. Neben der actionlastigen Fliegerei kommt auch das taktische Element nicht zu kurz. Unterschiedliche Missionen, deren Schwierigkeitsgrad kontinuierlich steigt, hammerharte Gegner und ein großflächiges Kampfgebiet sorgen nur für wenig Motivation. Die einzelnen Aufträge laufen alle nach einem ähnlichen Schema ab: Sie beginnen in der Luft, fliegen zu den Zielobjekten, die der Bordcomputer auf dem Radar darstellt, lenken Raketen auf anvi-

sierte Gegner oder brausen mit MG-Feuer im Tiefflug über das feindbesetzte Gebiet hinweg. Zwar hält sich die Vielfalt der Details in Grenzen, aber die mit zahlreichen Spezialeffekten versehene Grafik macht Laune auf mehr. Es ist schon fast unglaublich, was in Aero Fighters Assault an grafischen Explosionseffekten geboten wird. Wird zu wild geflogen, bilden sich z.B. Kondensstreifen an den Flügelspitzen, die aber keine weiteren Auswirkungen auf das Flugverhalten haben. Leider kommt bei zahlreichen Feind- bzw. Landschaftsobjekten das Geschehen oft ins Stocken. Eine annehmbare Polygongrafik, deftige Explosionen und fetzige Musikstücke laden immer wieder zum fröhlichen Zielschießen ein. Im Versus-Modus treten zwei menschliche Kontrahenten im Splitscreen-Modus gegeneinander an. Actionfreudige N64-Piloten sollten auf jeden Fall einmal probefliegen, wenn sie keine puristischen Qualitätsfanatiker sind. af

2,0 SPIELIDEE

2,5 GRAFIK

3,0 SOUND

2,0 PRÄSENTATION

3,5 GAMEPLAY

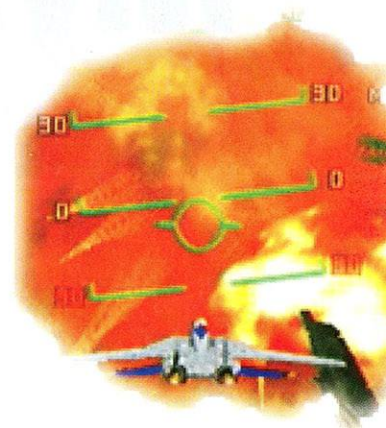
4,0 MOTIVATION

4,0 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Durchwachsener Action-Flugsimulator mit grandiosen Explosionseffekten, aber langweiligen Missionen. Eine schlampige PAL-Anpassung trübt das Ballervergnügen.

3,0
DURCHSCHNITT





[1] Unser blauhaariger Held hat eine Katzenstatue gefunden, die seine Lebensenergie-Leiste verlängert. **[2]** Sie sollten immer mit Passanten sprechen, da diese oft wertvolle Informationen haben. **[3]** Sasuke, der mechanische Ninja, stößt als letzter Charakter zu Ihnen. Allerdings hat er ein Problem ... **[4]** Mit der Flöte rufen Sie einen Flugdrachen, der Sie schnell zu fernen Orten transportiert.



Mystical Ninja starring Goemon

Mystical Ninja	
KONAMI	
	1
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul
ca. 130 DM	Ab April '98 erhältlich

Die Zelda-Fangemeinde wird immer unruhiger und ungeduldiger. Das bange Warten scheint kein Ende zu nehmen. Konami springt in die Bresche und beliefert alle Action-Adventure-hungrigen Spieler mit einer Ersatzdroge. von Alexander Folkers

Wahrscheinlich (und das lehrt die Erfahrung, nicht die Menge an Vorschußlorbeeren) wird „Zelda: The Ocarina of Time“ ein absolut unschlagbar gutes Spiel werden. Aber einen großen Vorteil hat Konami mit seinem „Mystical Ninja“:

Es ist bereits fertig. Bis die deutsche Version der neuesten Link-Abenteuer dagegen in den Regalen steht, werden noch einige Monate ins Land ziehen. Es wurde wirklich Zeit, daß sich eine Firma der darbenenden Spieler annimmt und sie zumindest über die lange Wartezeit geleitet.

Der ideale Kandidat für diesen Zweck ist das leider nur englischsprachige Modul von Konami, „Mystical Ninja starring Goemon“. Der kleine blauhaarige Held und seine drei Kumpanen begeben sich auf einen kleinen Kreuzzug, um die hinterhältigen „Peach Mountain Shoguns“ in die Schranken zu verweisen. Diese haben nämlich ohne Vorwarnung den Palast des momentanen Herrschers angegriffen und auch noch Kinder entführt. Nun ja, wer sich so be-

nimmt, darf nicht erwarten, in Ruhe gelassen zu werden.

3D-Jump'n-Run

Sie steuern immer einen der vier Charaktere durch die 3D-Landschaften. Die Figuren selbst und die Umgebung bestehen aus Polygonen, einige Elemente (wie z.B. Bambusstauden) sind flache Bitmaps. Damit Ihnen das Leben nicht zu leicht gemacht wird, kriechen und fleuchen allerlei Fieslinge durch die Gegend, die durch geschickten Einsatz der verschiedenen Waffen zur Strecke gebracht werden müssen. Ab und an verliert eins der Monster dabei eine lebensspendende Süßigkeit oder ein Goldstück, mit dem schützende Rüstungen eingekauft werden. Wenn Sie zu viel Geld haben, dürfen Sie auch gerne damit um sich werfen – fliegende Gold-Frisbees sind eine äußerst durchschlagende Waffe.

An einigen Stellen werden Sie auch mit klassischen Jump'n-Run-Einlagen konfrontiert, die an die älteren Teile der Mystical Ninja-Reihe erinnern. Bewegliche Plattformen und tiefe Abgründe wären ja kein größeres Pro-



Diese Jump'n-Run-Einlagen machen deutlich, wie störend eine unbrauchbare Perspektive sein kann.



[1] Mensch gegen Panzer – Goemon muß sich gegen ein mechanisches Ungetüm zur Wehr setzen. **[2] Der Wahrsager „Plasma“** gibt oft hilfreiche Tips für den weiteren Weg von sich. **[3] Wenn Sie diese Batterie finden, bleibt Sasuke nicht mehr lange untätig.**



blem für geübte N64-Spieler, wenn da nicht die Perspektive wäre. Die virtuelle Kamera schwebt nämlich unsteuerbar im Raum und findet oft nicht den richtigen Blickwinkel, wenn sie auch immer versucht, hinter dem Spieler zu stehen. Gezielte Schläge auf weiter entfernte Gegner werden schnell zum Glücksspiel, wenn die Kamera durch eine Wand aufgehalten wird.

Japanophil

Als reines 3D-Jump'n-Run wäre Mystical Ninja allenfalls guter Durchschnit. Da aber Hüpfen und Rennen nur die Hälfte des Spiels ausmachen, ist noch nicht alles verloren. Der Adventure-Teil umfaßt das Lösen einfacher Puzzles und die Suche nach den obligatorischen Schlüsseln genau wie Gespräche mit den hunderten Stadt-

bewohnern. Wer sich schon einmal ein Spiel aus der Zelda-Reihe zu Gemüte geführt hat, wird hier einige Grundprinzipien wiedererkennen. Der große Unterschied ist aber, daß die gesamte Handlung von Mystical Ninja in ein historisches Umfeld eingebettet ist. Es gab in Japan eine „Peach Mountain“-Periode, eine Mini-Quest im Spiel basiert auf dem japanischen Pendant zu „David und Goliath“, und die Namen von Städten und Regionen stimmen mit dem Original überein.

Eine Besonderheit sind die Gesangs-Samples und Zwischensequenzen, die immer wieder des Spielfluß auflockern. Schon beim Einschalten merkt der Spieler, was die Stunde geschlagen hat: Ein japanischer Sänger untermalt (mit Untertiteln) das animierte Intro. Beim großen Mechkampf mit dem ersten Zwischengegner sorgt ein neuerliches für Karaoke geeignetes Stück für Erheiterung. Die restlichen Musikstücke passen zur jeweiligen Umgebung und sind mit japanischen Klängen vertont.

Wer sich also für die lange Wartezeit auf Zelda

ein ähnliches Spiel anschaffen und gleichzeitig seine Englisch- und Geschichtskenntnisse aufpolieren will, findet in Mystical Ninja ein unterhaltendes Modul mit ein paar design-technischen Schwächen, die den Spielspaß aber wirklich nur für kurze Zeit trüben. *af*



[1] Mit einem kräftigen Schlag wird wieder ein Fiesling ins Spielzeug-Nirvana verfrachtet. **[2] Kein Wunder, daß Ebisumaru so dicklich ist** – die energiespendenden Süßigkeiten sind einfach zu verlockend.



1,5 SPIELIDEE

2,0 GRAFIK

2,0 SOUND

2,5 PRÄSENTATION

3,0 GAMEPLAY

2,5 MOTIVATION

3,0 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Ein solides Action-Adventure im Zelda-Stil. Die ab und zu nervige Kameraperspektive stört das Gameplay, insgesamt ist das Spiel aber einsteigerfreundlich.

2,3
GUT



[1] Evil Countess Taria schwingt eine flotte Klinge. [2] Mordus Krull setzt hier gerade zum vernichtenden Special an. [3] Lord Deimos beherrscht mit seinem schneidigen Einhänder einige ausgefallene Angriffsmanöver. Hieb- und stichfeste Argumente, sozusagen.



Mace: The Dark Age

Unvorstellbare Gefahren erwarten Eindringlinge, die sich in das **Königreich der Mace-Dämonen** einschleichen. Hiermit wagt der **Beat'em-Up-Freak** einen Schritt in die **Vergangenheit**, in der noch **Mut, Stärke** und eine **flotte Klinge** zum **mörderischen Alltag** gehörten. von Hans Gruber

MACE: THE DARK AGE			
Midway			
			1-2
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	bereits erschienen	
ca. 150 DM			

Hieb- und stichfest

Gerade mal ein Jahr ist es her, daß Ataris dreidimensionaler Beat'em-Up-Versuch erstmals in den Spielhallen anzutreffen war. Für die N64-Umsetzung zeichnet ein Team von Midway verantwortlich. Die Geschichte von "Mace: The Dark Age" spielt sich im dunklen Schattenreich des rüden Mittelalters ab. In jener Epoche hatten behufte Dämonen das

große Sagen, die sich unter Zuhilfenahme eines magischen "Mace"-Steines ein Königreich nach dem anderen unter den Nagel rissen. Zur geballten Gegenwehr trafen sich die mächtigsten Krieger aus aller Herren Länder, die in einem großangelegten Turnier versuchten, den teuflischen Obermoltz Hellknight niederzustrecken.

Haben Sie Ihre Charakter-Wahl getroffen, geht es ohne Umwege aufs erste Schlachtfeld. Zwei wunderschön gekleidete HeldenSprites stehen sich nun auf unterschiedlichen Fantasy-Schauplätzen gegenüber und hauen sich voller Inbrunst mörderische Langschwerter, Katanas, Einhänder oder Morgensterne über die Polygon-Schädel. Mit vier belegten Buttons entlocken Sie den Recken zahlreiche Special-Move-Variationen und setzen mit diversen Hieb- und Schlagwaffen noch eins oben drauf.

Insgesamt stehen sieben extravagante Kämpfer und drei ultraharte Mädels zur direkten Anwahl bereit. Genau wie bei "Dark Rift" wurden alle Figuren mit edlen Texturen und Gouraud-Shading-Effekten umgarnt. Das imposante Muskelpaket The Executioner stammt aus den letzten Hinrichtungsgebieten Nordafrikas und verteilt mit seiner wuchtigen Henkersaxt knallharte Überkopfhiebe. Prinz Al Rashid ließ sich von seinem Palast-Waffenschmied zwei messerscharfe Säbelschwerter anfertigen, mit denen er jeden Kontrahenten das Fürchten lehrt. Samurai-Krieger Takeshi Tsunami hingegen scheint ein entfernter Verwandter von Yoshimitsu aus Namcos Tekken-Serie zu sein, was allen voran an den Bewegungsabläufen und seiner Katana-Kampftechnik leicht zu erkennen ist. Ebenfalls aus Japan angereist ist Schwertfechter Ichiro, der seinem jüngeren Bruder (Takeshi) unauffällig gefolgt ist. Die graziöse Countess Taria stammt aus einem Hexengeschlecht und wehrt sich traditionell



[1] Wer alle Gegner schafft, darf danach den Vorboss als Spielfigur anwählen. [2] Al'Rashid hat schnell mal die hübsche Koyasha flachgelegt.





- (1)** Hellknight sollte man besser aus dem Weg gehen.
(2) Ein Morgenstern wandert zum Gesicht des Gegners – wenn das mal die Zähne aushalten.
(3) Viele Stages sind im mittelalterlichen Ambiente gehalten. **(4)** Koyasha ist dreist und zeigt den Herausforderern öfters mal ihr bestes Stück.

mit schwarzer Magie und Kurzsword gegen ihre aufdringlichen Herausforderer. Xiao Long verkörpert einen chinesischen Altmeister der Martial-Arts, der seine zerstörerischen Lanzen-Künste von seinem ehrwürdigen Vater Khan erlernte. Der rote Ritter Lord Deimos stammt unverkennbar aus dem altparlamentarischen Adelsgeschlecht und teilt mit seinem mächtigen Zweihänder-Sword spektakuläre Knock-Out-Schläge aus. Das Land der aufgehenden Sonne wird durch die niedliche Ninjutsu-Repräsentantin Koyasha im Ring vertreten, und als letzte Fighterin stellt sich die Koreanerin Namira vor, die – mit orientalischer Rundsäbel bewaffnet – einige "spießige" Tricks auf Lager hat. Zahlreiche Kameraperspektiven sorgen für den notwendigen Überblick und folgen den Kämpfern auf Schritt und Tritt. Während der Keilereien zeigen Ihnen zwei Energiebalken die Kraftreserven Ihres Helden an. Drei Schwierigkeitsgrade sind nebst Joypadbelegung im Options-Menü nach Belieben anwählbar.

Bilderbuch-Schlägerei

Vorbei ist die Dark Rift-Zeit, in der langweilige Bitmap-Layers den Horizont zierten, jetzt ist echtes 3D-Feeling angesagt! Alle Backgrounds bestehen überwiegend aus detaillierten Polygon-Kulissen, die eine dramatische Realismus-Steigerung darstellen. Thema Animation: Selbst in diesem Bereich gibt es keinen großen

Anlaß zur Kritik, die Figuren bewegen sich allesamt flüssig, wenngleich der Perfektionsgrad diverser Konkurrenz-Prügler nicht ganz erreicht wird. Stimmungsvolle Musikstücke mit leichtem Klassiktouch und zusätzliche Sprachausgabe verhelfen Mace zur überdurchschnittlichen Note. Tip am Rande: Wer alle Stages von Beginn bis zum Ende ohne Continues beendet, darf als Belohnung die zwei Zwischenbosse direkt anwählen. Des Weiteren sind die Arenen nicht in 360°-Manier frei begebar, was bedeutet, daß das Kampfgeschehen sich wie bei vielen 3D-Prüglern nur auf einer Ebene abspielt und dementsprechend mit geschickten Kameraschwenks räumlich in Szene gesetzt wird. Selbst die Special-Move-Palette kann sich optisch sehen lassen und birgt einige knochenbrecherische Überraschungen in sich. Die Hintergründe sind detailreich und mit zahlreichen 3D-Objekten versehen. Auch die Arenen halten sich mit ihren eingebauten Fallen nicht an das konventionelle Beat'em-Up-Klischee, wodurch so rasch keine Langeweile aufkommt. Ansonsten sind bei Mace keine großen Mankos festzustellen, mal abgesehen von der limitierten Move-Palette. Hier spielt am Ende sicherlich der persönliche Geschmack eine entscheidende Rolle. In puncto Grafikpräsentation wirken einige

Charaktere von der Größe her etwas fehlproportioniert, allerdings war das von den Designern so beabsichtigt, um den Spielfiguren eine charakteristische Ausstrahlung zu geben, die sicherlich nicht jedermanns Sache ist. Bleibt abschließend zu sagen: Mace erreicht grafisch natürlich nicht die Finesse des Automatenoriginals, hinterläßt dafür im spielerischen Bereich einen ordentlichen Eindruck. Durchaus ein gutes Spiel. *af*



- (1)** Dregan landet eine astreine 3-Hit-Combo. **(2)** Mace bleibt auch bei härtesten Treffern seinem Motto treu: No mercy and just a little blood!

2,5 SPIELIDEE

3,0 GRAFIK

3,0 SOUND

2,5 PRÄSENTATION

3,0 GAMEPLAY

3,0 MOTIVATION

3,0 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Ordentlicher 3D-Prügler mit variantenreichen Schlagwaffen und sympathischen Helden, die leider alle etwas an Special Move-Armut leiden.

2,8
GUT



(1) Bei einem tollen Stunt sehen Sie und Ihr Fahrer Sternengefunkt.
(2) In der Halfpipe müssen Sie Ihr wirkliches Trick-Talent beweisen.
(3) Konfetti und dicke Preisgelder sind der Lohn für eine gelungene Abfahrt.



Snowboard

Kids

Fast unbemerkt von der Spielergemeinde hat Nintendo die Lokalisierung und Pal-Umsetzung dieses **Überraschungshits** in die Hand genommen und das Modul in **Windeseile** bereits Anfang März in die Läden „geschmuggelt“. Die knollennasigen Fahrer sehen zwar etwas albern aus, dennoch bleibt der Spaß keineswegs auf der Strecke. von Piet Jansen

SNOWBOARD KIDS			
Nintendo			
		1-4	
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	bereits erschienen	
100 DM			

Bei den sechs Fahrern (fünf reguläre plus ein versteckter) handelt es sich offensichtlich um Kinder, die – wie Eingangs erwähnt – recht seltsam proportioniert sind. Das liegt vor allen Dingen daran, daß der hier ver-

wendete Comic-Zeichenstil derzeit bei japanischen Käufern absolut beliebt ist. Außer verschiedenen Fahrern haben Sie selbstverständlich noch die Auswahl zwischen unterschiedlichen (Basis-)Brettern. In jeder der drei Kategorien (Freestyle, Alpine, Allround) gibt es dann jeweils noch verbesserte Versionen, die Sie abhängig von Ihren Leistungen später nachkaufen können. Im „Paint Shop“ darf man für sein Board bei Nichtgefallen außerdem noch einen anderen Anstrich oder ein neues Muster aussuchen.

Hindernisrennen

Anstatt nach rasanter Abfahrt nur heil am Fuße der einzelnen Hänge anzukommen, sind Sie bei Snowboard Kids noch auf andere Arten gefordert. So müssen Sie z. B. den Bällen von Schneemännern oder Lawinen ausweichen bzw. durch den Einsatz bestimmter Gegenstände Ihre Mitstreiter

aus der Bahn werfen. Besagte Hilfsmittel befinden sich in roten und blauen Boxen, welche entlang der Strecke stehen. Haben Sie jedoch zuvor keine der Münzen eingesammelt, die ebenfalls auf jedem Kurs verteilt sind, prallen Sie statt dessen an den Item-Boxen ab und gehen leer aus. Münzen werden übrigens auch durch gute Stunts verdient (falls die anderen Fahrer bei den frei herumliegenden Goldtalern immer schneller waren).

Im Gegensatz zu „Mario Kart“ oder „Diddy Kong Racing“ dürfen sich hier allerdings immer zwei Gegenstände gleichzeitig in Ihrem Besitz befinden, die oben in der Mitte des Bildschirms in eigenen Fenstern angezeigt werden. Zwei verschiedene Abschußtasen (eine für die roten und eine für blaue Symbole) stehen ebenso zur Verfügung.

Sechs Pisten dürfen zu Beginn ausgewählt werden. Ergattern Sie auf allen Strecken einen Goldpokal (=Erst-



(1) Im Übungsmodus erfahren Sie alles, was Sie schon immer über Bratpfannen wissen wollten. **(2)** Tja, nicht nur im Winter wenn es schneit, sondern erst recht zur Sommerzeit dürfen Sie hier mit Ihrem Board Gas geben.





(1) Bei dieser Disziplin rücken Sie den Schneemännern mit Ihren Feuerkugeln zu Leibe. (2) Nachtabfahrten für romantische Gemüter stehen ebenfalls auf dem Programm. (3) Der Sinn dieses Boards hat sich uns bislang leider noch nicht erschlossen. (4) Im Paint-Shop dürfen Sie unter unzähligen Mustern und Farben auswählen.

plazierung), dann erscheint ein siebter Kurs. Besonders gewiefte Fahrer machen auf die selbe Art außerdem noch eine achte und neunte versteckte Strecke ausfindig.

Die Spielmodi

Neben dem eben beschriebenen Wettbewerbsmodus dürfen Sie Ihre Künste auch beim TRICK GAME (Stuntmodus), SHOT GAME (Hindernisse abschießen) oder SPEED GAME (Time Trial) unter Beweis stellen – jeweils immer alleine und nicht gegeneinander. Die meisten Pluspunkte verdient sich „Snowbo Kids“ (so der

Name des japanischen Originals) jedoch durch seinen überaus genialen Mehrspielermodus, wo es vor allem auf den geschickten Einsatz der elf verschiedenen „Waffensysteme“ ankommt, deren durchdachte Abstimmung aufeinander hier viel zum Spielspaß beiträgt – Mario Kart auf Snowboards.

Einzig und allein die Steuerung wirkt zu Beginn etwas gewöhnungsbedürftig, da man den analogen 3D-Stick z. B. nach schräg unten ziehen muß, um enge Kurven zu fahren. Bewegen Sie den Analog-Stick dagegen nach vorne, passiert überhaupt nichts, da diese Steuerungsfunktion

gar nicht belegt ist. Wer ohne gründlich die Spielanleitung studiert zu haben sofort loslegen möchte, wird daher nicht weit kommen. Es empfiehlt sich außerdem, zuerst das Training (bestehend aus neun Unterrichtseinheiten) über sich ergehen zu lassen, da hier alle wesentlichen Features (inklusive der Extras und Stunts) erklärt werden. Ist die Steuerung dann aber erlernt, kommt kaum noch Frust auf. Die Kurse sind stets abwechslungsreich und meist sogar ziemlich lang. Lediglich der Realitätsanspruch ist nicht sehr hoch (z.T. Rassen und Sand als Untergrund). Snowboard Kids will allerdings gar keine realistische Sportsimulation sein, sondern vor allem Spaß machen. Dies ist den Programmierern von Atlus auf alle Fälle gelungen!

af

Die Extras



Handschuh – Mitspieler schubsen, so daß dieser hinfällt.



Fallschirm – Hebt den getroffenen Spieler kurz in die Höhe.



Eiszapfen – Einfrieren des Gegners.



Schneemann – Effekt wie beim Eiszapfen, nur daß der Gegner weiterfährt und nicht mehr lenken kann.



Bombe – Hat ziemlich große Sprengkraft; man wird oft auch selbst getroffen.



Propeller – Turbo für kurze Zeit (mit Rumble Pak auch fühlbar).



Geist – Wandert zum ersten Fahrer und bremst diesen ab.



Bratpfanne – Stoppt alle anderen Fahrer für ein paar Sekunden.



Stein – Hindernis, das so lange liegenbleibt, bis jemand darüber fährt.



Mäusedieb – stiehlt sämtliche Münzen der anderen Teilnehmer.



Unsichtbarkeits-Board – Immun gegen sämtliche Gegenstände außer Geist und Steine.



1,5 SPIELIDEE

2,5 GRAFIK

3,0 SOUND

2,0 PRÄSENTATION

1,5 GAMEPLAY

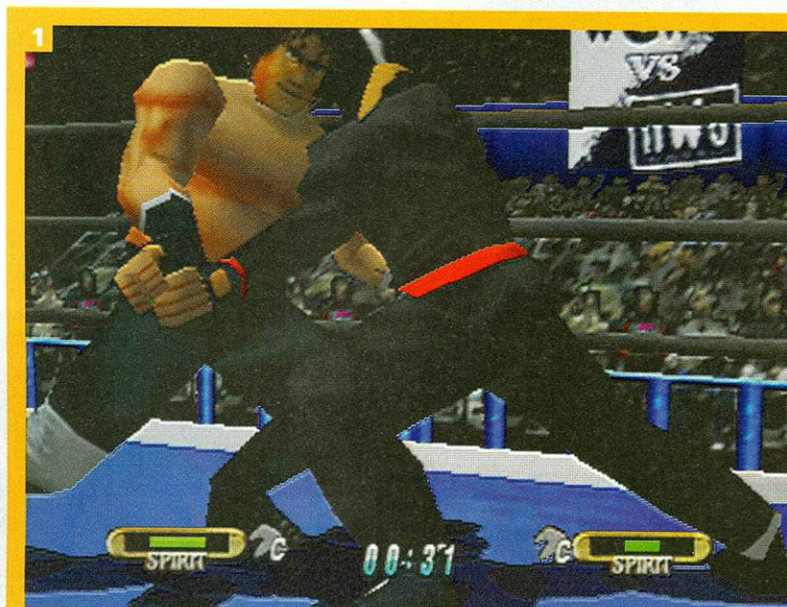
2,0 MOTIVATION

1,5 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Wegen dem großartig gelungenen Mehrspielermodus empfehlenswert. Die bessere Simulation ist aber eindeutig „1080° Snowboarding“.

1,9
SEHR GUT



[1] Black Ninja muß aufpassen, daß er nicht zwischen die Seile gerät.
[2] Lex Luger zählt mit zu den populärsten Vertretern dieser Sportart.
[3] Im Modus „Battle Royal“ treten Sie auch gegen drei andere menschliche Mitspieler an.



WCW vs nWo: World Tour

WCW vs nWo: World Tour			
THQ		1-2	
		bereits erhältlich	
Speicher auf Memory Card	Speicher auf Modul		
ca. 150 DM			

Vier Ligen, über vierzig Kämpfer, tonnenweise Moves – was könnte einem Wrestling-Fan wohl schöneres passieren, als die Pal-Konvertierung dieses Titels? Na gut, Lex Luger oder Ric Flair einmal persönlich zu treffen, aber da müßten Sie dann schon mehr in Bewegung setzen, als nur zum nächstbesten Kaufhaus zu tingeln... von Piet Jansen

Während die Show-Sportart Wrestling diesseits des Atlantik kaum wahrgenommen wird und Jugendliche ihre Idole hierzulande nur auf exotischen Sportkanälen zu miesen Sendezeiten anhimmeln

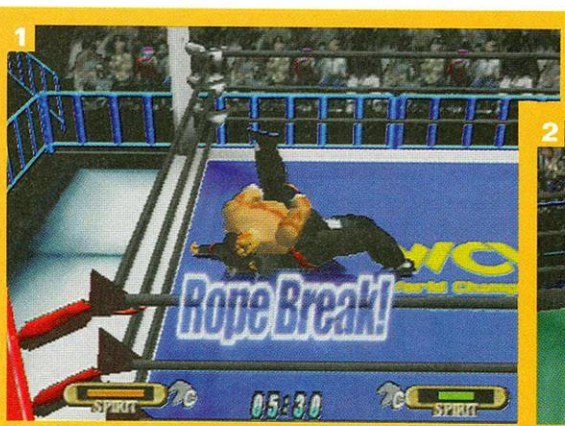
dürfen, gibt sich der Amerikaner traditionell unverkrampft und tolerant. Nationale Berühmtheiten wie Ric Flair haben bereits vor zehn Jahren Preisgelder von einer Million Dollar und mehr nach Hause getragen, Hulk Hogan managt sogar seine eigene TV-Show. Große Wettkämpfe haben in den USA denselben Stellenwert wie wichtige Fußballübertragungen bei uns. Millio-

nen Anhänger dürfen dort sogar zur "Prime Time" im heimischen Wohnzimmer mitfeiern.

Leute von heute

Ja, Sie haben richtig gelesen, über 40 Wrestler aus vier verschiedenen Ligen stehen Ihnen als Kämpfer zur Verfügung! Erfreulicherweise hat THQ von der inzwischen weniger interessanten WWF Abstand genommen und sich um eine WCW-Lizenz (World Championship Wrestling) gekümmert, in welcher mittlerweile die fähigsten und berühmtesten Fleischklopse unter Vertrag sind. Die NWO (New World Order), quasi ein Tochterunternehmen der WCW, ist ebenfalls mit einigen Mannen vertreten (z. B. Hulk Hogan), die allerdings fast immer auf der "bösen" Seite stehen. Um die ganze Sache rund zu machen, wurden außerdem noch ein paar DOA- (Dead or Alive) und IU-Kämpfer

[1] Wenn Sie nach den strengen offiziellen Regeln spielen, dürfen Sie durch Ihre Kampfhandlungen nahe der Seile niemanden zum Aufgeben zwingen.
[2] Ein zünftiger Shoulder-Tackle müßte Ihren Gegner hier eigentlich vollends niederstrecken.





(1) In dieser Situation hat Ihr Opponent nichts zu lachen. **(2)** Zuckt er oder zuckt er nicht mehr? Gleich spricht der Schiri sein Machtwort. **(3)** "The Unknown" hätte sich wohl besser nicht alleine in die Arena der DOA begeben sollen. **(4)** Auch als Tag Team immer mitten rein ins Getümmel!

(Independent Union) implementiert, deren Bekanntheitsgrad – zumindest in Europa – allerdings gegen Null tendiert. Deren Aushängeschilder sind Puchteca (DOA) und Black Ninja (IU), beide echte Hauden, die sich um keine Regel scheren und einfach tun und lassen, was sie wollen.

Der übliche "Power-Balken" Ihres Charakters spiegelt hier neuerdings nicht nur Ihre momentane Energie bzw. Schlagkraft wider, sondern auch Ihre Gemütsverfassung, die ein Ergebnis der Zuschauerreaktionen auf bestimmte Schlagkombinationen ist. Ein besonders fieser Würgegriff, Suplex oder Piledriver wird selbstverständlich die Anzeige nach oben schnellen lassen (optische Unterteilung in kurzen, blauen Balken über grün, orange und rot bis hin zu einem langen, blinkenden "Special"-Balken), im Gegensatz zu anderen Kampfsportspielen wird Ihnen hier jedoch auch etwas vom Energievorrat abgezogen, wenn Sie einen Schwächeanfall Ihres Gegners nicht alsbald zu Ihrem Vorteil nutzen. Im Auswahlmenü legen Sie übrigens vorher selbst fest, wie lange ein Kampf dauern soll, ob und für wie lange Sie den Ring verlassen dürfen und welche Voraussetzungen für ein K.O. erfüllt sein müssen. Insgesamt sechs

Wettkampftitel verdienen Sie sich bei WCW vs nWo. Pro errungenem Titel wird dann jeweils ein geheimer Wrestler aktiviert, der danach ebenfalls anwählbar ist. Hier ein kurzer Überblick über die Turniere, die Sie gewinnen müssen, damit ein Zusatzcharakter auftaucht:

WCW-Single-Champion	Diamond Dallas Page
NWO-Single-Champion	Macho Man Randy Savage
DOA-Single-Champion	Wrath
IU-Single-Champion	Glacier
WWF-Heavyweight-Champion	Joe Bruiser
WWF-Cruiserweight-Champion	Black Widow

Um zu den letzten beiden Disziplinen zugelassen zu werden, müssen Sie jedoch erst alle vier übrigen Titel besitzen.

Lohnende Anschaffung

Abgesehen von der mickrig animierten Zuschauerkulisse und den zuweilen schlurfigen Fußbewegungen gibt es technisch gesehen keinen Anlaß, an dem Modul herumzumäkeln. Die individuell verschiedenen Animationen und Moves der Athleten sind durchwegs gelungen und eine wahre Augenweide. Auch das Kampfsystem ist schön unkompliziert gehalten, obschon natürlich auch ver-

schiedene Spezialtricks vorhanden sind, die meist jedoch nur eine logische Weiterführung der jeweiligen Grund-Moves darstellen und keine Fingerkrämpfe bei der Ausführung hervorrufen. Freunde von Prügelspielen im allgemeinen und Wrestling-Fans im besonderen können bei dieser realistischen Adaption eigentlich nichts falsch machen. Abgesehen vom überzogenen Preis ist WCW vs nWo das beste Wrestling-Spiel, das je für eine Spielkonsole erschienen ist. In diesem Jahr erwarten Sie außerdem "Tokon Road" vom Hersteller Hudson sowie "WWF Warzone" von Acclaim.

af



(1) Bitte einmal verbeugen! So kann man von seinem Widersacher natürlich auch vorgeführt werden. **(2)** Und mit Schmackes in die Seile – so lieben wir Wrestling!

2,0 SPIELIDEE

2,0 GRAFIK

2,5 SOUND

1,5 PRÄSENTATION

1,5 GAMEPLAY

2,5 MOTIVATION

2,5 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Abgesehen von Wrestling-Anhängern kaum interessant für die breite Masse. Technisch dennoch sehr überzeugende Umsetzung der Exotensportart.

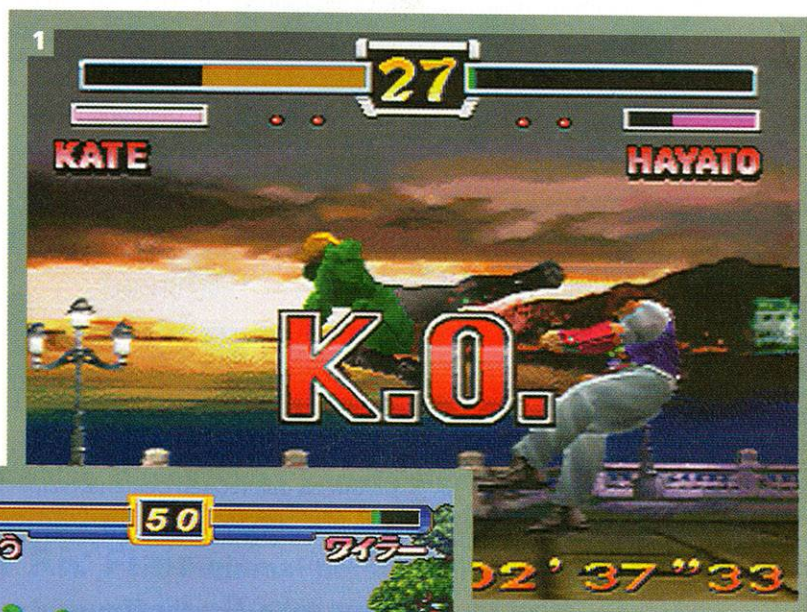
2,1
GUT

FIST OF HIRYU-TWIN

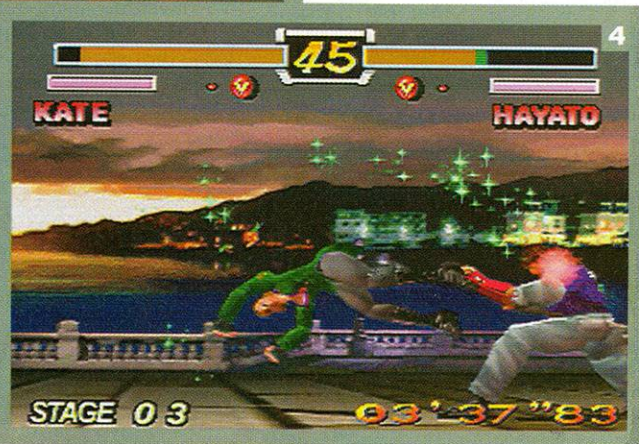
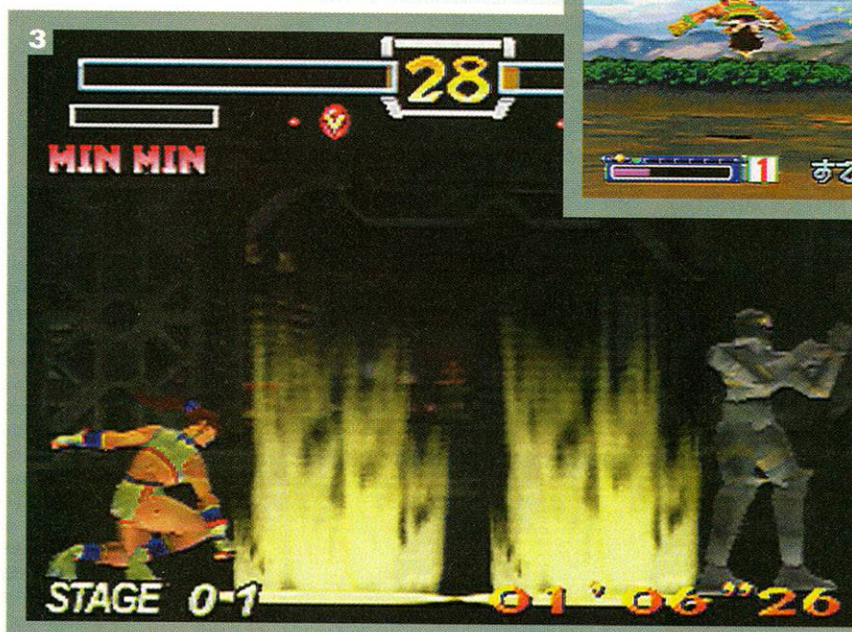
Gute Beat'em Ups sind bis dato Mangelware auf dem Nintendo 64. Lediglich ein indizierter Vertreter und das ebenfalls in dieser Ausgabe getestete "Fighter's Destiny" ragen aus dem Einheitsbrei heraus. **Culture Brain** stellt in Japan nun seine Interpretation des Genres vor. von Karl Ratfels

Wir alle scheinen mit der Übersetzung des Titels so unsere Probleme zu haben. Oftmals war in verschiedenen Magazinen der Titel "Art of Fighting Twin" zu lesen. Die japanischen Schriftzeichen sehen zwar so ähnlich aus, dieses Culture Brain-Beat'em-Up hat de facto aber rein gar nichts mit der Kultserie "Art of Fighting", deren drei Teile inklusive einer Special Edition nur auf der 16-Bit-Arcade-Konsole Neo Geo erhältlich sind, zu tun. Statt dessen ist der Titel so zu verstehen, daß es sich um ein "Fist of Hiryu" handelt, das zwei Spielmodi ("Twin") enthält.

Fist of Hiryu-Twin			
NINTENDO			
			1-2
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	In Japan erhältlich	
ca. 160,00 DM			



[1] Und wieder geht der Gegner K.O.: Fist of Hiryu Twin ist nicht besonders schwer. [2] Im Kids-Mode verfügen Sie über einen wesentlich längeren Lebensbalken. [3] Bei Super Attack Moves verdunkelt sich kurzzeitig der Screen. [4] Alle Combos bringen einen Sternenschweif mit sich.



Haben Sie sich bei Fist of Hiryu Twin durch die zahlreichen, mit keinem englischen Wort versehenen Menüs geklickt, finden Sie nach etwas Probieren schließlich die Auswahl zwischen einem klassischen 3D-Prügelspiel und einer Kids-Variante, in der die Sprites als Kopffüßler aufeinander losgehen. Das Besondere dabei: Die beiden Spiele sind praktisch eigenständig und haben ihren eigenen Kämpferauswahl-Screen mit völlig unterschiedlichen Charakteren und natürlich auch ganz anderen Moves. Selbst die Hintergründe, die à la "Tekken" (PlayStation) im Bitmap-Stil gehalten sind, wechseln von realitätsnah hin zu "kindisch im Malkasten-Niveau". Außerdem haben Sie noch die Wahl zwischen 2D- und 3D-Gameplay, das heißt, Sie können 3D-Ausweichmanöver wie Sidesteps in die Tiefe an- oder ausschalten.

Japanischer Menü-Overkill

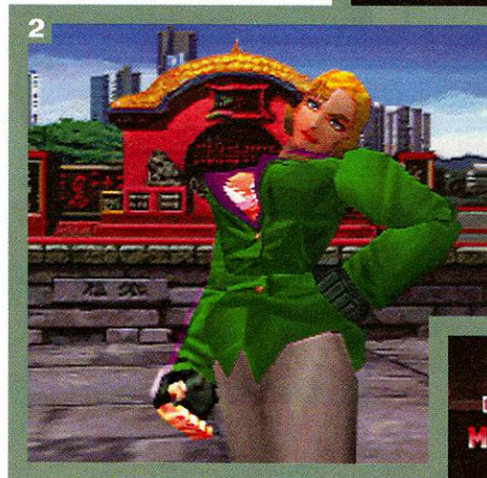
Angriffstechnisch legen Sie mit je einem Punch- und Kickbutton los, die im "Virtua Fighter"-Stil (Sega Saturn) leicht zu Combos und Juggles ausgebaut werden. Dabei wird Ihr Kämpfer von Sternenstaub umhüllt, und der Gegner rotiert schon mal wie ein Kreisel in der Luft um die eigene Achse, bevor er auf den harten Boden kracht. Außerdem blocken Sie mit der Shoulder-Taste R und weichen per Z-Trigger aus, was in Kombination mit dem Analogstick auch zu Rückwärtssalti und einer Rolle vorwärts auf den Gegner hinführt. Klassische Würfe via Punch und Kick gleichzeitig sind natürlich auch mit von der Partie.

Die Spreu vom Weizen der Konsolen-Kämpfer trennen schließlich die Super Attacks und Super Defenses. Für erstere steht Ihnen ein Extra-Button (C unten) zur Verfügung, der in Kombination mit anderen Aktionen schon für Treffer in Serie sorgt. Hat sich zusätzlich ein Power-Balken aufgefüllt, was sich idiotensicher dadurch bemerkbar macht, daß der Screen verdunkelt wird, lassen sich Wirbelwindkicks, Feuerwände, Luftkapriolen und andere Super Special Moves ausführen, die dem Gegner bis zu zwei Drittel seines Lebensbalkens abziehen! Mit Super Defense Moves (werden bei korrekter Ausführung auf dem Screen angezeigt) läßt man Angreifer geschickt ins Leere laufen und kann ihnen dann mit einer passenden Kombination in den Rücken fallen.

Super Attack and Defense!

Die Duelle werden durch geschickte Kameraschwenks effektiv in Szene gesetzt, und eine Menge Spielmodi offenbaren sich geduldischen Naturen, die einer kleinen Runde "Kampf den japanischen Menüs" nicht abgeneigt sind. So schlummern z.B. ein ausgefeilter Trainings-Mode und ein Tur-

[1] Leider bestehen die Hintergründe nur aus konventionellen Bitmap-Einblendungen. [2] Kate hat ein wirklich offenes Dekolleté. [3] Super Defense Moves sind die Krönung Ihres Martial-Arts-Arsenals und haben eine verheerende Wirkung.



nier, an dem bis zu acht menschliche oder CPU-gesteuerte Haudegen teilnehmen, im Modul. Außerdem lassen sich Ihre Kampfresultate in vielerlei Statistiken verewigen, die mit etwas Phantasie auch gerade noch zu entziffern sind.

Top oder Flop?

Fist of Hiryu Twin besticht durch oben beschriebene Gameplay-Stärken, die flüssige und schnelle Zweikämpfe erlauben, ohne den Spieler mit zu vielen belegten Buttons zu überfordern. Einige Schwächen lassen aber dennoch keine Top-Wertung zu. Die Kämpfer (nicht nur die Kids!) sind für meinen Geschmack etwas zu klein geraten und mit zu wenigen Details ausgestattet, auch wenn die schnecken Kämpfer-Mädels Kate und Min-Min als Sieger-Pose viel Bein und offenes Dekolleté zeigen. Außerdem ruckelt das Ganze bisweilen etwas, ohne jedoch schwerwiegende Auswirkungen auf den Spielspaß zu haben. Den bei einem Prügelspiel immens wichtigen Soundtrack haben die Designer auch zu sehr vernachlässigt: Mit japanischer Dudel-Kaufhausmusik kommt einfach nicht die gleiche ekstatische Stimmung auf wie etwa bei "Fatal Fury" oder "Samurai Shodown". Experten werden auch keine Probleme mit Fist of Hiryu Twin haben, denn der Schwierigkeitsgrad wurde wirklich moderat gewählt. Schon beim ersten Versuch habe ich keine einzige Runde gegen meine acht Kontrahenten plus einem Endgegner verloren. Also Difficulty-Einstellung suchen! Für Beat'em Up-Fans ist es sicher aufgrund der reichhaltigen Ausstattung einen Versuch wert. Ich habe allerdings schon Besseres gesehen.

af

- 2,5 SPIELIDEE
- 3,0 GRAFIK
- 4,0 SOUND
- 2,0 PRÄSENTATION
- 1,5 GAMEPLAY
- 2,5 MOTIVATION
- 3,0 PREIS/LEISTUNG

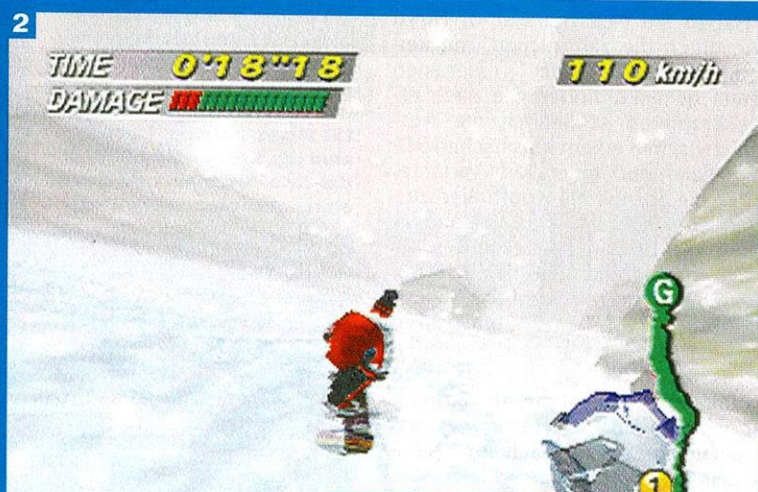
GESAMTWERTUNG

Kurzweilige Japano-Prügelei mit reichhaltiger Ausstattung und gutem Gameplay. Grafik- und soundtechnisch nicht ganz State-of-the-Art.

2,6
GUT



(1) Gefrorene Eisflüsse bringen unseren Crack erst richtig in Fahrt. **(2)** Damit die Jagd nach Rekorden etwas spannender wird, darf man gegen seinen Ghost antreten. **(3)** Im leichten Pulverschnee zieht das Board eine gleichmäßige Spur hinter sich her.



1080° Snowboarding

Die Flut an Snowboard-Spielen,

die seit einigen Monaten an der 32-Bit-Front tobt, schwappt nun auf das Nintendo 64 über.

Nintendo verläßt sich beim eigenen Genre-Vertreter auf das Talent des erfolgreichen

„Wave Race“-Teams. von Hans Gruber

Let it Snow! Mit „1080° Snowboarding“ will Nintendo vor der zahlreichen Konkurrenz als Klassenbester durchs Ziel preschen. Ob alles nach Plan geklappt hat, erfahren Sie in unserem Härtestest. Zur Auswahl stehen fünf

Snowboard-Cracks (siehe Kasten), die wahlweise mit verschiedenen Boards und unterschiedlichen Talenten ins Rennen gehen. Damit alles noch perfekter wirkt, hat Nintendo einige Bretter-Fabrikate des namhaften Herstellers „Lamar“ lizenziert, die sich alle in puncto Geschwindigkeit, Stabilität und Steuerung unterscheiden. Um physikalisch so realistisch wie mög-

1080° Snowboarding		
NINTENDO		
		1-2
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Ab Herbst'98 erhältlich
ca. 150 DM		

lich zu sein, machten sich die Entwickler zuvor bei echten Snowboard-Abfahrten schlau und versuchten, ihre Erkenntnisse genau auf die Bildschirm-Charaktere zu übertragen.

Wie bei Sportspielen üblich, ist die Optionsvielfalt groß: Neben dem Match-, Time-Attack-, Trainings- und Trick-Modus befindet sich auch ein olympiagerechter Slalom-Contest-Wettbewerb im Angebot. Wer mit einem Bekannten um die Wette flitzen will, darf in einer Splitscreen-Auftei-



(1) Hey, wer hat den da seinen Schrotthaufen mitten auf dem Dorfplatz abgestellt? **(2)** Auf einigen Strecken werden Sie von einem Hubschrauber verfolgt. **(3)** Ein Ausflug in die Pisten-Prärie oder Felswand endet oft mit einem Überschlag. **(4)** Der Hallen-Trickwettbewerb findet vor ausverkauften Tribünen statt.



1080° auf einen Blick



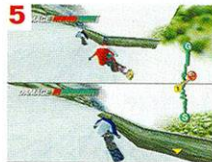
(1) Wunderschöne Tannen zieren im Kurs „Golden Forest“ nicht nur den Pistenrand.

(2) Liebe zum Detail: Mit Bedacht brettern wir durch ein kleines Bergdorf.

(3) Tiefschneefahren in Perfektion, dabei sollte man aber nicht vergessen, den Bäumchen auszuweichen.

(4) Solch traumhafte Lens-Flare-Effekte (die Sonne lacht Ihnen ins Gesicht) hat die Welt noch nicht gesehen.

(5) Zwei Spieler gleichzeitig dürfen sich im Splitscreen-Mode die Hänge hinabjagen.



lung gegeneinander antreten. Auf der Contest-Piste gilt es, bestimmte Streckenabschnitte innerhalb von festgelegten Zeitlimits zu durchfahren. Beim Match-Race tritt ein computergesteuerter Gegenspieler an, der Ihnen das Leben auf den malerischen Schneestraßen schwer macht.

Die Kurse bieten neben reichlich Kurven auch enge Gletscherspalten und starke Gefälle an. Hier findet der anspruchsvolle Spiele-Freak wirklich alles, was das Herz begehrt. Umfangreiche Rekordzeitlisten für jeden Spielmodus reizen zum Weitermachen. Damit man nicht zu schnell zu Erfolgserlebnissen kommt, darf man sich zu Beginn des Spiels nur den ersten von drei Schwierigkeitsgraden im Form einer Liftkarte anwählen. Im Time-Attack-Modus richtet sich alles danach, die Rekorde zu brechen, von denen sich auf Wunsch auch die Ghost-Daten speichern lassen.

Schneefresser

Die winterliche Pisten-Umgebung sehen Sie in einer von drei Perspektiven auf sich zukommen. Als Orientierungshilfe ist in einem Streckenindikator am rechten Bildschirmrand jederzeit Ihre Position und die des Gegners eingeblendet. Wann die nächste Kurve oder eine gefährliche Passage kommt, läßt sich leider nicht dem Pisten-schaubild entnehmen. Nur wer am Ende des Kurses als erster über die Ziellinie prescht, kommt in den Genuß der nächsten Strecke und später von zusätzlichen Extras. Doch aufgepaßt! Egal, für welchen Spielmodus Sie sich entschieden haben, besonders zeittressend sind Kollisionen mit Hindernissen wie z.B. Bäumen und jegliche Berührungen mit der Streckengrenzung.

Im Trick- oder Halfpipe-Mode führt Ihr Akteur mit bestimmten Joy-

pad/Knopf-Kombinationen waghalsige Stunt-Tricks wie z.B. Pirouetten von 180° bis 1080° und Drehungen aus, die das Punktekonto mit einem Sonderbonus bereichern. Die sechs unterschiedlich langen Kurse führen Sie durch rutschige Gletschertäler und dunkle Tunnelpassagen, über tückische Eispisten und enge Bergschneisen hinweg. So beeindruckend schnell und fließend die 3D-Landschaft auch ist, gibt es bei genauerem Hinsehen einige Slowdowns zu bemerken, die allerdings nur sehr sporadisch auftreten.

The Race is on!

Gleich im ersten Anlauf hat Nintendo den Beweis erbracht, daß auch das N64 ein technisch und grafisch hervorragendes Snowboard-Spiel auf die Reihe bringt. Von der paradiesischen 3D-Darstellung bis zu den ausgeklügelten Spieloptionen haben die Wave Race-Programmierer wieder alles gegeben. Besonders gelungen ist die einfache und schnell zu erlernende Analog-Steuerung, die ein unglaublich realistisches Pistengefühl vermittelt. Das Board bricht naturgemäß bei zu hoher Geschwindigkeit in den Kurven aus, mit geschicktem Kanten-Wedeln und Neigungslagen kommt man aber gut über die Runden. Die Computergegner sind sehr gute Fahrer, die sich nicht ohne weiteres geschlagen geben. Man muß beim Überholen höllisch aufpassen, um eine Berührung zu vermeiden oder dabei ungewollt die zeitsparende Ideallinie zu verlassen. Traumhaft sind auch die Ski-Gebiete, die mit unzählbaren Spezialeffekten wie z.B. Lens-Flares, Tiefschnee-Abschnitten und verschiedenen Tageszeiten (Tag, Dämmerung, Nacht) aufwarten.

Durch die andauernde Hatz nach Punktsiegen und Bestzeiten kommt

so schnell keine Langeweile auf. Der Anreiz, die schnellste Rundenzeit auf jeder Strecke zu unterbieten, ist teuflisch hoch. Vor allem im "Ghost"-Modus gegen sein imaginäres Spiegelbild zu fahren, ist besonders reizvoll. Absolut genial präsentiert sich der 2-Spieler-Modus: Ohne Geschwindigkeitsverlust brausen Sie auf geteiltem Bildschirm durch die Winterlandschaften. 1080° Snowboarding ist derzeit der beste Genre-Vertreter im Konsolenbereich und definitiv ein Grund für Boarder-Fans, ohne Hemmungen zuzugreifen.

af

1,5

SPIELIDEE

1,5

GRAFIK

2,0

SOUND

1,5

PRÄSENTATION

1,0

GAMEPLAY

1,5

MOTIVATION

2,0

PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Fesselnde Snowboard-Simulation mit phänomenaler Grafik, grandiosen Strecken, revolutionärer Physik und langanhaltender Motivation. Kurzum, die neue Referenz!



1,6

SEHR GUT

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 brandheiße Mogeleyen, coole Tips und einfallsreiche Lösungsvorschläge.

von Artur Hoffmann

Neue Spiele – neue Cheats. In dieser Ausgabe verraten wir Ihnen eine Vielzahl von hilfreichen und witzigen Schummeln zu den Games "FIFA '98 – Die WM-Qualifikation", "NFL Quarterback Club '98", "Madden 64", "Diddy Kong Racing" und "Robotron 64".

FIFA '98 – Die WM-Qualifikation

Das in dieser Ausgabe getestete Fußballspiel macht auch ohne Cheats Spaß. Wer aber ein Match ohne Stadium, mit unsichtbaren Spielern oder im texturlosen Modus wagen will, muß einen der folgenden Codes eingeben.

● Australien I (Kopfstand)

Um ein Match nach australischen Regeln zu spielen, wählen Sie im Bildschirm "Spieler bearbeiten" Australien und geben als Spielernamen "NWODEDISPU" ein. Nun steht das Stadion im wahrsten Sinne des Wortes Kopf.

● Australien II

Der zweite Weg, der Ihnen offen steht, um das Spiel kopfüber zu betrachten: Wählen Sie im Menü "Spieler bearbeiten" das Team von Vancouver (USA-Liga) aus und geben den Spielernamen "TED" ein. Fortan steht alles auf dem Kopf, lediglich die Spielernamen und die Spielstandsanzeige sind noch an ihrem alten Platz.

● Jubelarien

Wollen Sie all die frenetischen Jubelszenen sehen, die die Programmierer eingebaut haben, wählen Sie im Bildschirm "Spieler bearbeiten" das Team Japans und geben den Namen "NORIE" ein. Klicken Sie im Hauptmenü auf den Spielmodus "Road to World Cup" und drücken im nächsten Bildschirm die Tastenkombination Z, C



links und C hoch gleichzeitig. Im neuen Bildschirm wählen Sie mit Hilfe des Sticks eine Animation (A bis H) aus und starten diese durch einen Druck auf die A-Taste.

● Heißer Ball

Im Menü "Spieler bearbeiten" wählen Sie das Team Irlands aus und geben als Spielernamen "SPUD" ein. Dies bewirkt einen plötzlichen Schwächeanfall, der die Spieler während eines Games befällt und sie mit sofortiger Wirkung aufs Hinterteil schickt.

● Unsichtbare Mauern

Hallenflair im Freien. Dies erreichen Sie durch den Mauercheat, der keinen Ball mehr ins Aus rollen läßt. Wie bei allen anderen Tricks wählen Sie im Menü "Spieler bearbeiten" Wales und geben als Namen "WARREN" ein.

● Franz-Pele Maradona

Um sich trotz der eingeschränkten Eigenschaftspunkte einen Megastar zu



bauen, wählen Sie das Team von Vancouver (in der USA-Liga) und geben als Spielernamen "DAVE" ein. Nun dürfen Sie alle Werte dieses Spielers auf 99 hochschrauben.

● Schnelle zweite Runde

Um direkt in die zweite Qualifikationsrunde zu springen, wählen Sie im Menü "Spieler bearbeiten" Japan und geben als Spielernamen "YUJI" ein. Auf diese Art und Weise ersparen Sie sich die langwierige erste Runde.

● Hilfe, ein Geist!

Wie wär's mit Geisterspielern? Wählen Sie dazu im Menü "Spieler bearbei-

ten" die Slowakei aus und geben Sie als Spielernamen "LASKO" ein. Im nächsten Match sehen die 22 Spieler ein wenig blaß aus.

● **Unsichtbare Spieler**
Dieser Cheat geht noch einen Schritt weiter und macht die Spieler vollkommen unsichtbar. Wählen Sie dazu im Menü "Spieler bearbeiten" das Team von Sheffield Wednesday (Liga England) und geben Sie "WAYNE" als Spielernamen ein.

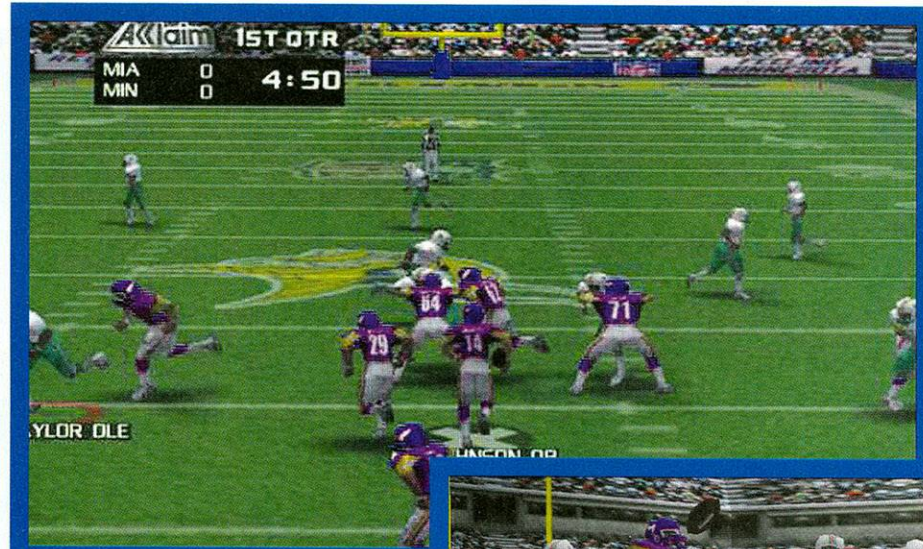
● **Strichmännchen**
Um ein vollkommen texturfrees Match durchzuführen, wählen Sie im Bildschirm "Spieler bearbeiten" Kanada und geben als Spielernamen "MARC" ein. Im nächsten Spiel sind die Spieler, der Rasen und das Stadion nur durch Striche dargestellt.

● **Kein Stadion**
Falls Ihnen der Spielablauf zu langsam sein sollte, müssen Sie das Stadion "ausblenden". Wählen Sie dazu im Menü "Spieler bearbeiten" ein beliebiges Team aus und geben Sie als Spielernamen "CATCH22" ein. Von diesem Zeitpunkt an ist das Stadion verschwunden.

● **Kleine Spieler**
Wollen Sie einmal winzige Spieler über das Feld scheuchen, sollten Sie im Menü "Spieler bearbeiten" das Team von Vancouver (USA-Liga) auswählen und als Spielernamen "KERRY" eingeben.

NFL Quarterback Club 98

Acclaim's Superhit übertrifft in Sachen Cheats selbst "FIFA 98". Bis Sie all diese witzigen und hilfreichen Schummereien ausprobiert haben, dürfte einige Zeit vergehen. Dafür ist die Eingabe alles andere als schwierig, da Acclaim allen Cheatern ein eigenes Menü spendiert hat. In dieses geben Sie einen oder mehrere der folgenden Codes ein und aktivieren sie durch einen Druck auf die Taste C-Runter oder START.



● **Normal**
Als allererstes wollen wir Ihnen verraten, wie Sie die nachfolgenden Änderungen wieder rückgängig machen. Geben Sie im Cheat-Menü einfach "LLCHTSFF" ein, und das Spiel ist wieder "normal".

● **Electric Football Mode**
YLCTRCFB: Die Spieler bewegen sich alle gleich und verzichten auf Animationssequenzen.

● **Sled Mode**
SNWSLDS: Aktiviert den seltsamen Iguana-Sled-Modus.

● **Tip the Ball**
LWYSTPSS: Ihre Spieler berühren jeden Ball, der sich in der Luft befindet.

● **Tip the Ball**
LWYSTPSS: Ihre Spieler berühren jeden Ball, der sich in der Luft befindet.



● **Crawlers**
PBYBYMD: Geben Sie diesen Code ein, wenn Ihre Spieler krabbeln anstatt laufen sollen.

● **Up-and-over Madness**
MNFLDMD: Ihre Spieler führen alle drei Sekunden die seltsamsten Moves aus.

● **Versteckte Quickplay Teams**
STNTXTM: Geben Sie diesen Code ein, um an die vier versteckten Quickplay-Teams Acclaim, Iguana, AFC und NFC zu gelangen.

● **100 Yards**
SPRBGRMS: Dieser coole Code läßt Ihren Quarterback Würfe über 100 Yards ausführen, und Ihre Kicks bzw. Punts fliegen genauso weit.

● **Diver**
BGSPRDV: Um die fehlenden Yards mit einem coolen (und sehr weiten) Dive zu erreichen, geben Sie diesen Cheat ein.

● **Idioten-Defense**
LLDFSCK: Profis geben diesen Code ein, um die Defense zu schwächen (alle Werte stehen auf Null).

● **Idioten-Offense**
LLFFSCK: Profis geben diesen Code ein, um die Offense zu schwächen (alle Werte stehen auf Null).

● **Drehwurm**
BGTWSTRS: Wenn Sie diesen Code

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 in Druckschrift zu Papier bringen.

Nachdem uns nun immer weniger Beschwerden über Tips zu alten Spielen ins Haus flattern, sehen wir, daß wir auf dem richtigen Weg sind. Lediglich die geringe Anzahl der eingesandten Komplettlösungen verwundert uns ein wenig. Sind unsere Leser keine Adventure-Freunde oder einfach nur schreibfaul?

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.

Die Anschrift für von Ihnen eingesandte Cheats, Tips & Tricks lautet:

**WEKA Consumer Medien - N64 Magazin -
Tips & Tricks - Gruber Str. 46a
85586 Poing**

eingeben, wird sich Ihr ballführender Spieler permanent um seine eigene Achse drehen – bis er getackled wird.

Blindschleiche

TRNTDLFR: Ist Ihnen Ihr Quarterback zu gut? Mit diesem Cheat setzen Sie den Accuracy-Wert auf Null.

Hellwach

YNSTYNS: Nach Eingabe dieses Codes werden die Discipline- und Awareness-Werte all Ihrer Spieler auf das Maximum gesetzt.

Beam me up, Brett!

LDSTRTRK: Haben Sie diesen Cheat eingegeben, taucht jeder geworfene Paß automatisch in den Händen des Receivers auf.

Turbo!

SPRTRBMD: Geben Sie diesen Code ein, um Ihren Spielern Beine zu machen und sie im Turbomodus über den Platz zu hetzen.

Tackleberry

SPRDPRTCKL: Nach Eingabe dieses Codes wird der Tackle Always Cheat aktiviert.

Keine Turnovers

TGHTGRP: Um die unsäglichen und teilweise spielentscheidenden Turnovers auszuschalten, geben Sie diesen Code ein.

Freie Bahn

NBCTCKLS: Um Ihren Receivern einen geruhsamen Nachmittag zu verschaffen. Sie werden nicht mehr getackled.

Gäh!

FRMBYFRM: Nach Eingabe dieses Codes läuft das Spiel im einschläfernden Frame-by-Frame-Modus.

Idioten-Team

PWHYRMN: Geben Sie diesen Code ein, wenn Sie mit einem Haufen unfähiger Idioten spielen wollen (alle Werte sind auf Null),

Von Null auf Hundert

CRLLWYS: Aktivieren Sie den Carl-Lewis-Cheat, wenn Ihnen der Antritt Ihrer Spieler zu schwach erscheint.

Superschnell

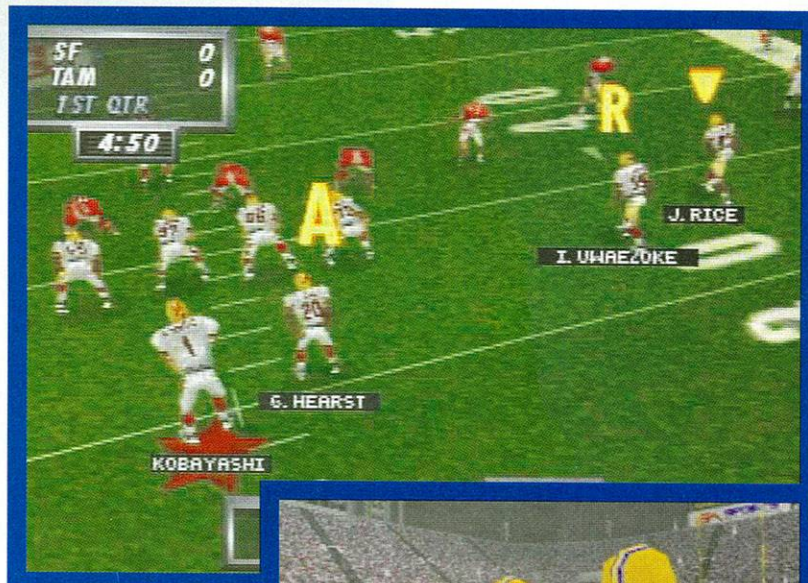
MCHLJNSN: Neben Carl Lewis wurde auch Michael Johnson verewigt: Hier laufen die Spieler viel schneller.

Mega-Defense

BGBFYDF: Das ist der Code, den Sie aktivieren, um die stärkste Defense-Formation Ihr Eigen zu nennen (alle Werte auf Maximum).

Mega-Offense

BGBFYFF: Das ist der Code, den Sie aktivieren, um die stärkste Offense-Formationen Ihr Eigen zu nennen (alle Werte auf Maximum).



Doppelmoppel

8DWNDRV: Vier Versuche sind Ihnen zu wenig? Geben Sie diesen Code ein, um acht Downs zu erhalten.

Unendlich

DWNDRV: Falls Ihnen sogar acht Downs nicht ausreichen, geben Sie diesen Code ein, der Ihnen unendlich viele Versuche garantiert.

Riesiges Spiel

GLYTHMD: Wer größere Spieler haben will, gibt diesen Goliath-Code für Schuhgröße 80 und höher ein.

Tamagotchi

SMLMDGT: Dieser Code macht aus den gestandenen Footballern winzige Spielerchen. Die Schiedsrichter bleiben als einzige normal.

Arnold

RNLDSWZNGR: Falls Ihnen Ihre Running Backs ein wenig zu schnell sind, aktivieren Sie den Arnold-Schwarzenegger-Cheat.

Hungerleider

BBMNTBL: Wenn Sie diesen Code eingeben, besteht Ihr Team aus dünnen, ausgemergelten Spielern.

Klein und dick

JPNMSWR: Dieser Code bewirkt das Gegenteil des Hungerleider-Cheats: Ihre Spieler sind klein und dick.

Handschweiß

GTNHND: Um das Spiel ein wenig spannender zu machen, sollten Sie diesen Cheat einsetzen. Fumbles kommen weitaus öfter vor.

Sekundenkleber

STYCKYHND: Nach Eingabe dieses Cheats gibts keine Fumbles mehr.



Walter Payton

WLTRPYTN: Geben Sie diesen Code ein, um Ihre Running Backs auf Walter-Payton-Niveau zu heben.

Rutschbahn

SPRSLYD: Nach Eingabe dieses Codes wird das Spielfeld ein wenig rutschiger.

Brett Favre

BRDWYNMTH: Wer mit der Leistung seines Quarterbacks nicht einverstanden ist, gibt diesen Code ein.

Madden 64 (US-Version)

Im Gegensatz zur enormen Cheatliste zu Acclaims Supergame ist die Auswahl an Madden-64-Codes ein wenig mager. Um einen der folgenden Cheats zu aktivieren, geben Sie den Code im Season-Modus im Menü "Create a Player" als Vornamen ein.

Spezielle Teams

Tiburón: Superteam, das aus riesigen Spielern besteht, deren Attribute 100 % betragen.

Sixties: Schaltet ein Team frei, das aus Superstars der 60er Jahre zusammengesetzt ist.

Seventies: Schaltet ein Team frei, das aus Superstars der 70er Jahre zusammengesetzt ist.

Eighties: Schaltet ein Team frei, das aus Superstars der 80er Jahre zusammengesetzt ist.

Howlie: Schaltet das AFC Pro Bowl

Team der Saison 96/97 frei.

SanMatteo: Ein neues Stadion – das EA Sports Stadium – ist anwählbar.

Diddy Kong Racing

Trotz des zuckersüßen Äußeren handelt es sich bei diesem Game um ein wirklich anspruchsvolles Rennspiel. Mit den zahlreichen Cheats macht "Diddy Kong Racing" nochmal so viel Spaß.



Hupe

BLABBERMOUTH: Wenn Sie diesen Code eingeben, wird der Hupton durch beliebige Samples Ihres Charakters ersetzt.



Teamwork

JOINTVENTURE: Nach Eingabe dieses Codes dürfen Sie auch im Adventure-Modus zu zweit ran. Das erleichtert die Arbeit ungemein.



Gelb

BODYARMOR: Nach Eingabe dieses Codes sind alle Ballons gelb.



Grün

TOXICOFFENDER: Nach Eingabe dieses Codes sind alle Ballons grün.



Rot

BOMBSAWAY: Nach Eingabe dieses Codes sind alle Ballons rot.



Blau

ROCKETFUEL: Nach Eingabe dieses Codes sind alle Ballons blau.



Regenbogen

OPPOSITESATTRACT: Nach Eingabe dieses Codes sind alle Ballons regenbogenfarben.



Friedensvertrag

BYEBYEBALLOONS: Durch Eingabe dieses Codes verzichtet der Computer auf Waffeneinsatz.



Bananenflash

VITAMINB: Um unendlich viele Bananen aufzusammeln, geben Sie diesen Code ein.



Spiegelverkehrt

BOGUSBANANAS: Nach Eingabe dieses Codes verringert sich Ihre Geschwindigkeit, sobald Sie eine Banane aufsammeln.



Keinen Hunger

NOYELLOWSTUFF: Geben Sie diesen Code ein, um die Bananen wertlos zu machen.



Zap the Zippers

ZAPTHEZIPPERS: Wollen Sie alle Turbostreifen verschwinden lassen, geben Sie diesen Code ein.



Superhirn

TIMETOLOSE: Wer einmal gegen einen wirklich guten Gegner antreten will, gibt diesen Code ein.



Dreifach

FREEFORALL: Nach Eingabe dieses Codes erhalten Sie für jeden eingesammelten Ballon ein Item der Stufe drei.



10 Bananen

FREEFRUIT: Nach Eingabe dieses Codes beginnen Sie jedes Rennen mit zehn Bananen.



Jukebox

JUKEBOX: Begeben Sie sich nach Eingabe dieses Codes in das Menü "Audio Options", um den Musiktest durchzuführen.



Arnie

ARNOLD: Geben Sie diesen Cheat ein, um die Charaktere auf die vierfache Größe aufzublasen.



Zwerge

TEENYWEENIES: Dieser Code verkleinert die Charaktere auf die halbe Größe.



Zwillinge

DOUBLEVISION: Um mit zwei gleichen Charakteren zu spielen, müssen Sie diesen Code eingeben.



Vorspann

WHODIDTHIS: Falls Sie wissen wollen, wer für dieses coole Spiel verantwortlich ist, geben Sie den Code ein. Um die nicht enden wollende Show zu unterbrechen, müssen Sie den Resetknopf drücken.



Geländewagen

OFFROAD: Nach Eingabe dieses Codes fahren Sie außerhalb der befestigten Strecke genauso schnell wie auf dem Asphalt.

Robotron 64 (US-Version)

Wer mit diesem Importspiel seine Schwierigkeiten haben sollte, sieht sich einfach nach dem pas-

senden Cheat um, und das Game geht weiter.



Extraleben

Um an Extraleben zu gelangen, geben Sie im Menü "Setup" die Tastenfolge HOCH, HOCH, RUNTER, RUNTER, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, C-LINKS, C-RECHTS, C-LINKS und C-RECHTS ein.



Flammenwerfer

Dieses hilfreiche Utensil erschleichen Sie sich, indem Sie während des Spiels die Tasten RUNTER, RECHTS, RUNTER, RECHTS und C-RECHTS drücken.



2xFeuer

Drücken Sie während des Spiels die Tastenfolge HOCH, C-HOCH, HOCH und C-HOCH, um über doppelte Feuerkraft zu verfügen.



3xFeuer

Drücken Sie während des Spiels die Tastenfolge RECHTS, RECHTS, C-LINKS und C-RECHTS, um über dreifache Feuerkraft zu verfügen.



4xFeuer

Drücken Sie während des Spiels die Tastenfolge RUNTER, RUNTER HOCH und C-RECHTS, um über vierfache Feuerkraft zu verfügen.



GameBoy-Modus

Um den witzigen GameBoy-Modus zu aktivieren, geben Sie im Bildschirm "Setup" die Tastenkombination RUNTER, HOCH, RECHTS, C-LINKS, RUNTER, HOCH, LINKS, C-RECHTS, HOCH und RUNTER ein.



Level Select

Um rasch in einen anderen Level zu gelangen, geben Sie im Setupmenü die Tastenkombination RUNTER, HOCH, C-LINKS, RUNTER, C-LEFT, C-RECHTS, RUNTER und C-RECHTS ein.



Radiation Spray

Geben Sie während des Spiels die Tastenfolge HOCH, RUNTER, C-RECHTS und C-LINKS ein, um das "Radiation Spray" zu erhalten.



Shield

Geben Sie während des Spiels die Tastenfolge RUNTER, LINKS, C-LINKS und C-RECHTS ein, um die Schutzschilde zu stärken.



Diddy Kong Racing - Touristenführer

Dino Domain

EINGANG: Vom Zentrum des Abenteuerlands die Rampe hoch

ERFORDERLICHE BALLONS: 1

GRAFIK: Diese prähistorisch angehauchte Welt zeichnet sich durch simple Kurse aus, die mit einigen fantastischen Extras verschönert wurden. Der herumstapfende Brontosaurus gehört ebenso zu den Highlights wie der Pterodactyl und die blubbernden Lava-Flüsse.

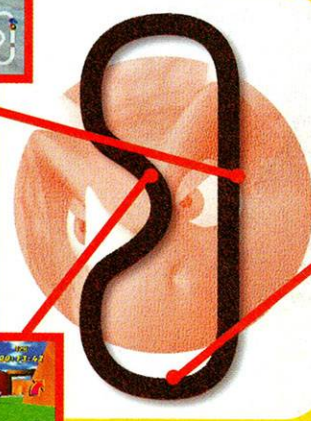
INFORMATION: Dino Domain ist die einfachste der fünf Diddy-Kong-Welten. Somit dürfte es Ihnen keinerlei Probleme bereiten, die Kurse binnen kürzester Zeit hinter sich zu bringen. Die drei Kart-Tracks sind die ideale Plattform für spannende Time-Trial-Rennen.

Ancient Lake



1 Die zwei Gruppen von jeweils drei Bananen hinter der Startlinie sollten während der nachfolgenden Runden aufgesammelt werden. Die Power-Up-Linie gleich dahinter gibt Ihrem Kart einen willkommenen Geschwindigkeits-Kick.

2 Der Beschleunigungsstreifen ermöglicht eine Abkürzung, auf der Sie einen Speed-Up-Ballon aufnehmen können. Beim Time Trial müssen Sie die Biegung während der ersten Runde perfekt durchfahren, um die dort herumliegenden Bananen



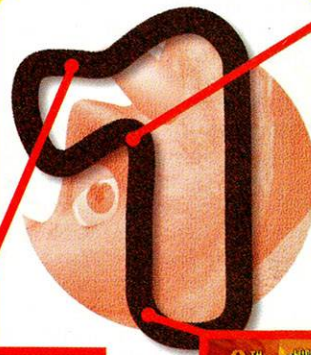
Fortbewegungsmittel: Kart
Verfügbar nach dem Sieg: Kart, Flugzeug, Luftkissenboot
Erforderliche Ballons: 1
Erforderliche Ballons für die Silver Coin Challenge: 6
Time-Trial-Rekord: 54:02

3 Mit ein paar gezielten Schüssen halten Sie den Brontosaurus auf Distanz – und locken ihn mit ein wenig Glück in die Fahrlinie der Gegner. Am Ende dieser Kurve bringt Sie ein Turbo-Streifen direkt zur Start/Ziellinie.



Fossil Canyon

1 Nehmen Sie den Beschleunigungsstreifen gleich nach dem Start und peilen Sie den nächsten am Beginn der Kurve an. Wenn Sie diese Biegung während des Time Trials in der ersten Runde perfekt ausfahren, erhalten Sie zur Belohnung ein paar Bananen.



Fortbewegungsmittel: Kart
Verfügbar nach dem Sieg: Kart, Flugzeug, Luftkissenboot
Erforderliche Ballons: 2
Erforderliche Ballons für die Silver Coin Challenge: 7
Time-Trial-Rekord: 1:30:00

2 Gleich nach dem Verlassen des Tunnels erspähen Sie einen Turbo-Streifen. Führen Sie eine Schleuderwende aus, um die Hinterräder in Position zu bringen und lassen Sie die Beschleunigungstaste los, um maximalen Schub zu erhalten.



3 Die linke Abzweigung ist zwar kürzer, jedoch schwieriger zu bewältigen und mit weniger Power-Ups bestückt. Sie sollten diese Abzweigung nur nehmen, wenn Sie die Silver Coin Challenge fahren.



Hot Top Volcano

1 An dieser Stelle sollten Sie die schmalere Abzweigung nehmen. Erstens ist sie ein wenig kürzer, und zweitens stoßen Sie dort auf mindestens drei Bananen.



2 Nach der Hügelkuppe halten Sie auf den Beschleunigungsstreifen zu. Ein vorsichtiges Lenkmanöver nach links bringt Ihnen eine ganze Reihe von Bananen. Passen Sie auf den überhängenden Bogen auf!



Fortbewegungsmittel: Flugzeug

Verfügbar nach dem Sieg: Flugzeug, Luftkissenboot

Erforderliche Ballons: 5

Erforderliche Ballons für die Silver Coin Challenge: 10

Time-Trial-Rekord: 1:30:65

3 Gleich nach der Kurve müssen Sie blitzschnell die Situation abschätzen: Hier erwarten Sie zwei hintereinander liegende Turbo-Felder. Doch um diese zu erreichen, müssen Sie um den Bronto herumschlittern.



Jungle Falls

Fortbewegungsmittel: Kart

Verfügbar nach dem Sieg: Kart, Flugzeug, Luftkissenboot

Erforderliche Ballons: 3

Erforderliche Ballons für die Silver Coin Challenge: 8

Time-Trial-Rekord: 1:05:00



1 Halten Sie sich nach dem Start ganz nah an der linken Wand und benutzen Sie den Turbo-Streifen. Ein weiterer erwartet Sie am Scheitelpunkt der nächsten Kurve – er bringt Sie direkt zum See.



2 Achten Sie auf den Beschleunigungsstreifen direkt links nach der Tunnelausfahrt. Gleich danach halten Sie sich links und fahren auf das Dino-Skelett zu.

3 Im Schädel des Dinos versteckt sich ein weiterer Turbo-Streifen. Er dürfte stark genug sein, um Sie bis zur Start/Ziellinie zu bringen.



Trophy Race

Fire Mountain Battle

Boss

Fortbewegungsmittel:

Kart/Flugzeug



In diesem Trophy Race dürften Sie keine Probleme damit haben, Gold zu holen. Nach dem Rennen sollten maximal 27 Punkte auf Ihrem Konto sein, mit denen Sie in das Finale und das härteste Hot-Top-Rennen gelangen.

Schlüssel-Versteck: Ein Urzeit-See auf einer Rampe, gleich rechts nach dem Start.

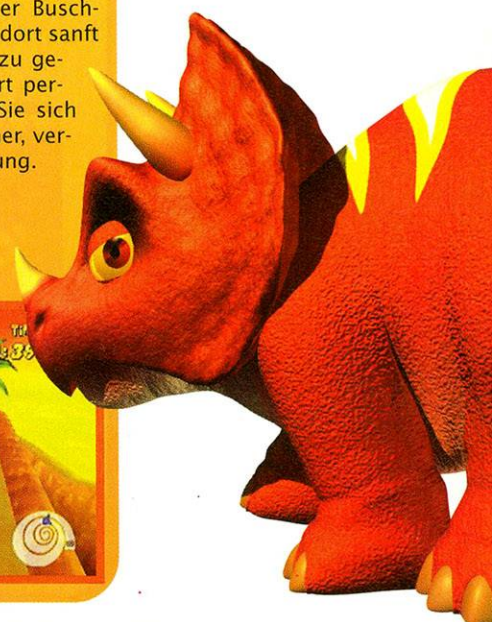
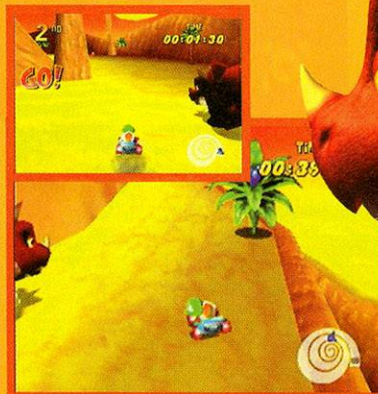
Fortbewegungsmittel: Flugzeug
Aufgabe: Sammeln Sie Eier aus dem zentralen Nest und befördern Sie diese zu Ihrem eigenen. Wer zuerst vier Eier geklaut hat, ist Sieger.

N64-Magazin-Bewertung: Oh mein Gott! Die grundlegende Idee besteht darin, Ihre Konkurrenten abzuschießen, wobei die Power-Up-Ballons als Raketen-Lieferanten dienen. Die beste Taktik ist stures Eiersammeln – was die ganze Angelegenheit ein wenig tumb erscheinen lässt. Im Mehrspielermodus ist allerdings viel Spaß angesagt.



Tricerotops-Rennen

Hier müssen Sie unbedingt einen Turbo-Start hinlegen! Wenn es Ihnen gelingt, den ersten Speed-Up-Ballon aufzusammeln, halten Sie Ihren Dino-Freund das ganze Rennen lang auf Distanz. In der Mitte des Kurses findet sich, versteckt hinter Buschwerk, eine Abkürzung. Um dort sanft hinein und wieder hinaus zu gelangen, müssen Sie Ihr Kart perfekt beherrschen. Fühlen Sie sich dagegen noch nicht so sicher, verzichten Sie auf die Abkürzung.



Turbo-Schub!

Wie im guten alten „Mario Kart“ (SNES), bekommt Ihr Vehikel beim Überfahren eines Beschleunigungs- (Turbo-, Booster-) Streifens einen mächtigen Geschwindigkeits-schub verpaßt. Wenn Sie in der Luft unterwegs sind, präsentieren sich die Booster in Ringform. Dabei gilt es, eine Menge Feinheiten zu beachten:

1. Der Turbo-Schub hält länger an, wenn Sie beim Überfahren des Boosters die Beschleunigungstaste loslassen. Starke Geschwindigkeits-schübe erkennen Sie am grünen, weniger starke am lila Kondensstreifen.

2. Die langanhaltenden grünen Schübe werden durch einen Druck auf die Beschleunigungstaste verkürzt. Um den größtmöglichen Schub zu erzielen, überfahren Sie den Booster bei losgelassener Beschleunigungstaste und schalten Sie ihn wieder zu, wenn sich der grüne Kondensstreifen in Rauch verwandelt hat.

Auf den härteren Kursen sind die Streifen außerhalb der eigentlichen Strecke oder am entgegengesetzten Ende eines Kurven-Ausgangs platziert. Um die Rennen zu gewinnen, müssen Sie so viele Booster wie möglich überfahren. Das schaffen Sie nur, indem Sie die Kurven im-

Snowflake Mountain

EINGANG: Über die schneebedeckte Felswand in der Mitte der Abenteuer-Insel

ERFORDERLICHE BALLONS: 2

GRAFIK: Ein schneebedecktes Winter-Wunderland. Hier kommt der bezaubernde Schneeschauer-Effekt der Rare-Programmierer zum Einsatz. Die Hintergrundgrafiken begeistern durch ihren Detailreichtum – transparente Eiszapfen hängen an allen verfügbaren Abhängen und Felsvorsprüngen. Nur ein einziger Blick auf den Bildschirm genügt, um Sie zum Frösteln zu bringen.

INFORMATION: Der einzige Weg zu den Snowflake Mountains führt durch die Luft (Taj erklärt Ihnen, wie Sie frühzeitig die Vehikel wechseln). Hier erwarten Sie einige Spitzen-Kurse, darunter „Everfrost Peak“ als trickreiche Geschicklichkeitsprüfung für Flugzeugpiloten, „Walrus Cove“ als Prüfstein für gestandene Kart-Fahrer, und „Snowball Valley“ als adrenalinfördernde Achterbahnfahrt.

Everfrost Peak

Fortbewegungsmittel: Flugzeug
Verfügbar nach dem Sieg: Flugzeug, Kart, Luftkissenboot
Erforderliche Ballons: 2
Erforderliche Ballons für die Silver Coin Challenge: 10
Time-Trial-Rekord: 1:31:21

1 Nachdem Sie die drei Bananen von der ersten Kurve geklaut haben, nehmen Sie Kurs auf den ersten Booster-Ring. Der Schub bringt Sie um die nächste Biegung, doch halten Sie sich links, um Zeit zu sparen.



2 Entscheiden Sie sich rechtzeitig, ob Sie über den Felsbogen fliegen oder darunter hinwegtauchen wollen – Zögern führt zu einem Crash. Unter dem Bogen finden sich leicht zu ergatternde Bananen, die sich besonders in den Silver-Coin- und Trophy-Rennen bezahlt machen. Ziehen Sie hoch, um in den Tunnel hinein zu fliegen.



3 Den Booster im Tunnel sollten Sie mit gedrückter Beschleunigungstaste nehmen – für den vollen Turbo-Schub ist einfach nicht genug Platz vorhanden.



4 Hier sammeln Sie jede Menge Bananen ein. Der Booster bringt Sie über die Start/Ziel-Linie.

Walrus Cove

Fortbewegungsmittel: Kart
Verfügbar nach dem Sieg: Kart, Luftkissenboot
Erforderliche Ballons: 3
Erforderliche Ballons für die Silver Coin Challenge: 11
Time-Trial-Rekord: 2:31:23



1 Schnappen Sie sich die Bananen im ersten kurzen Tunnel und sammeln Sie das Speed-Up kurz vor der Schleife ein. Aktivieren Sie den Turbo nach der Schleife und stürzen Sie sich auf die Bananen im nächsten Mini-Tunnel.



2 Rutschen Sie um diese Kurve, die in eine lange Gerade mündet, und nutzen Sie die beiden hintereinander liegenden Beschleunigungsstreifen aus.



3 Diese Abkürzung ist der sichere Weg zum Sieg. Der Booster-Streifen auf halben Weg macht es Ihnen schwer, auf dem Kurs zu bleiben – doch mit ein wenig Übung ist auch das zu schaffen.

Snowball Valley



1 In der ersten Runde sollten Sie die rechte Abzweigung nehmen und die neun Bananen aufsammeln. Für die zweite und dritte Runde empfiehlt sich allerdings der linke Weg: Hier kommen Sie ein bisschen schneller voran.



Fortbewegungsmittel: Kart
Verfügbar nach dem Sieg: Kart, Luftkissenboot
Erforderliche Ballons: 6
Erforderliche Ballons für die Silver Coin Challenge: 14
Time-Trial-Rekord: 1:21:05

2 An dieser Stelle müssen Sie sich für eine von zwei Strategien entscheiden: Entweder, Sie überfahren den Booster-Streifen (wodurch das Aufsammeln des wichtigen Speed-Ups äußerst schwierig gerät)...



3 ...oder Sie verzichten auf den Booster und bewältigen die Steigung mit dem Speed-Up. Rechts und links erwarten Sie Speed-Ups und Bananen, sammeln Sie diese während der nachfolgenden Runden auf.

Frosty Village

1 Stürzen Sie sich aufs erste Power-Up und entscheiden Sie sich für einen der Bögen unter der Brücke. Der rechte ist der schnellere, allerdings auch schwieriger zu meistern.



2 Diesen Abschnitt bewältigen Sie nur mit sehr viel Übung. Im Nebel verbergen sich zwei Beschleunigungsstreifen.



Fortbewegungsmittel: Kart
Verfügbar nach dem Sieg: Kart, Flugzeug, Luftkissenboot
Erforderliche Ballons: 9
Erforderliche Ballons für die Silver Coin Challenge: 16
Time-Trial-Rekord: 2:22:26

3 Sobald Sie die Nebelwand verlassen haben, entwickelt sich das Rennen zu einer Art Bananensammel-Wettbewerb. Bis Sie über die Ziellinie schießen, sollten Sie elf der Gelbfrüchte eingesammelt haben.



Trophy Race

Icicle Pyramid Battle

Boss

FORTBEWEGUNGSMITTEL: Kart/Flugzeug
Nach einem schwierigen Start müssen Sie eine gute Bananen-Rate erzielen, um an den unheimlich schnellen ersten Drei dranzubleiben. Während Frosty Village und Walrus Cove keine großen Probleme bereiten, sieht es bei der harten und holprigen Snowball-Valley-Strecke schon ganz anders aus. Hier sollten Sie gleich nach dem Startschuß alle Bananen von der rechten Fahrbahnseite klauben. Dadurch ist Ihre Geschwindigkeit ausreichend hoch, um gegen die übermächtigen Gegner bestehen zu können.

Schlüssel-Versteck: Der Schlüssel ist im Snowball Valley versteckt. Fahren Sie gleich nach dem Start eine scharfe Rechtskurve und setzen Sie Ihre Fahrt mit rechten Winkeln fort. Der Schlüssel findet sich in einer kleinen Nische auf der linken Seite.

Fortbewegungsmittel: Kart
Aufgabe: Jeder der Kontrahenten tritt mit acht Bananen an. Ein Raketentreffer kostet zwei der wertvollen Gelbfrüchte – wer keine Bananen mehr übrig hat, scheidet aus. Wer als letzter Teilnehmer übrigbleibt, hat gewonnen. N64-Magazin-Bewertung: Hier handelt es sich um eine Kopie des Battle-Modus aus „Mario Kart 64“ – allerdings ohne die meisten Extras des „Originals“. Unterm Strich die pure Langeweile – es fehlt einfach an Abwechslung, um die Spieler längere Zeit bei der Stange zu halten.



Beim einfachsten aller Boss-Rennen handelt es sich um eine Talfahrt von einem Berggipfel bis hinab in die Niederungen. Wieder mal ist die Strategie „Die-Führung-übernehmen-und-halten“ angesagt – falls Sie zu weit zurückfallen, sollten Sie gleich wieder von vorn beginnen. Die roten Ballone kurz vor der Ziellinie sind Ihre letzte Chance, das Walroß auszubremsen. Das einzige Speed-Up, das Sie benötigen, findet sich etwa auf halben Weg nach unten in der Mitte der Strecke.



mer wieder auf zwei Rädern schneiden. Eigentlich ist diese Variante zum Bezwingen von 90-Grad-Kurven gedacht. Doch diese Technik hilft Ihnen auch dabei, das Heck Ihres Vehikels über den Beschleunigungsstreifen zu bekommen, ohne allzu weit von der Ideallinie abzuweichen. Der Schlüssel zum Erfolg liegt im feindosierten Bremseneinsatz. Allerdings ist dieser Trick enorm schwer zu meistern.

Taj, der Fahrlehrer

Während Ihrer ersten Schritte in Diddy Kong's Welt steht Ihnen der kleine blaue Elefant „Taj“ hilfreich zur Seite. Er fordert Sie zu einem Rennen auf drei Strecken heraus. Die einfachen Wettbewerbe finden jeweils mit Kart, Flugzeug und Luftkissenboot statt. Schwebende Nintendo-Logos weisen Ihnen stets den richtigen Weg. Mit Hilfe der Taj-Rennen versucht Rare, blutige Anfänger mit den Eigenheiten der drei Fortbewegungsmittel vertraut zu machen. Für jeden Erfolg werden Sie mit einem goldenen Ballon belohnt. Diese Idee ist zwar vom Ansatz her nett, doch bevor Taj zum letzten Mal auftaucht, haben die meisten Spieler schon erfolgreiche Rennen mit allen drei Vehikeln hinter sich gebracht.



Sherbet Island

EINGANG: Über die kleine Insel vor der Küste der Abenteuer-Insel

ERFORDERLICHE BALLONS: 10

GRAFIK: Die Wellen- und Wasser-Effekte können es selbst mit der grafischen Güte eines „Wave Race“ aufnehmen, obwohl sie von Rare lediglich als eines von vielen „Extras“ eingebaut wurden. Allein die vier Kurse von „Sherbet Island“ verfügen über mehr optische Highlights als manche kompletten Spiele.

INFORMATION: Sie erreichen Sherbet Island per Flugzeug oder Luftkissenboot. Die Luftkissen-Kurse sind ebenso unterhaltsam wie einfach. Lediglich der Kart-Track auf Crescent Island stellt eine echte Time-Trial- und Silver-Coin-Herausforderung dar.

Whale Bay

1 Gleich nach dem Start wartet auf der rechten Seite ein Booster auf Sie. Allerdings müssen Sie sich ganz schön anstrengen, um den Turbo-Streifen von Ihrer Startposition ganz links zu erreichen.



2 Benutzen Sie den Booster und nehmen Sie den Wal auf's Korn. Sobald Sie den Kopf des Wales erreichen, hüpfen Sie auf das Schiff und umgehen somit die Biegung.

3 Hüpfen Sie um diese Kurve herum, damit Sie den Booster erreichen. Wenn Sie hier nicht vorsichtig genug sind, krachen Sie direkt in die Wand nach der Kurve.



Fortbewegungsmittel: Luftkissenboot
Verfügbar nach dem Sieg: Luftkissenboot
Erforderliche Ballons: 10
Erforderliche Ballons für die Silver Coin Challenge: 17
Time-Trial-Rekord: 1:31:21



4 Das einzige Problem auf der Zielgeraden sind die grinsenden Bojen. Vermeiden Sie eine Kollision und halten Sie sich rechts, um eine Mini-Abkürzung zu nutzen.

Pirate Lagoon



1 Ein gelungener Turbo-Start bringt Sie hier gleich zu Beginn in Führung, erlaubt Ihnen das Aufsammeln eines Power-Ups und das problemlose Anpeilen des Boosters. Das einzige Problem besteht in der scharfen Kurve am Ende der Geraden – halten Sie einfach den Beschleunigungsknopf über dem Booster-Tor gedrückt und hüpfen Sie um die Kurve herum.



3 Benutzen Sie den letzten Booster, bevor Sie diese Sprungschanze ansteuern. Ein kurzer Sprung an der Kante gleicht eventuelle Ungenauigkeiten aus und sorgt dafür, daß Sie sicher im Wasser landen.



2 Nach dem Tunnel orientieren Sie sich an der Felswand, die sie durch diese böse Kurve geleitet. Natürlich sollten Sie hier kräftig Bananen sammeln.



Fortbewegungsmittel: Luftkissenboot
Verfügbar nach dem Sieg: Luftkissenboot
Erforderliche Ballons: 13
Erforderliche Ballons für die Silver Coin Challenge: 20
Time-Trial-Rekord: 1:34:48

Crescent Island

1 Hier sollten Sie sich für die weitaus schnellere linke Abzweigung (Extra-Booster) entscheiden. Befahren Sie diese Route in Runde 1 und 3.



Fortbewegungsmittel: Kart
Verfügbar nach dem Sieg: Kart, Luftkissenboot
Erforderliche Ballons: 11
Erforderliche Ballons für die Silver Coin Challenge: 18
Time-Trial-Rekord: 1:57:98



2 In Runde zwei nehmen Sie die rechte Abzweigung, um die Bananen aufzusammeln.

3 Achtung, Sehenswürdigkeit: Werfen Sie unbedingt einen Blick auf das faszinierende Piratenschiff mit den Nintendo-Segeln.

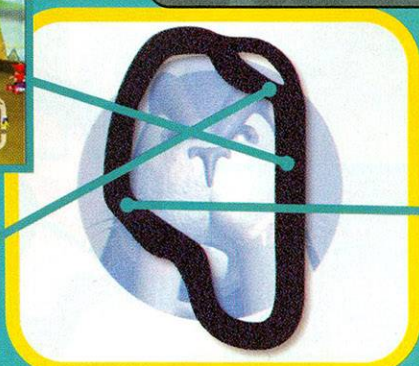


Treasure Caves

1 Der Start ist eine knifflige Angelegenheit: Zuerst nach links zum Bananensammeln, dann gleich wieder nach rechts zum Booster und weiteren Energiespendern.



2 Wenn Sie hier einen guten Powerslide hinlegen, erwarten Sie zur Belohnung jede Menge Bananen und eine Ideallinie zum nächsten Booster.



Fortbewegungsmittel: Kart
Verfügbar nach dem Sieg: Kart, Flugzeug, Luftkissenboot
Erforderliche Ballons: 16
Erforderliche Ballons für die Silver Coin Challenge: 22
Time-Trial-Rekord: 1:25:05

3 Hier locken zwar viele Bananen, doch deswegen sollten Sie keinesfalls auf den Booster verzichten. Mit etwas Geschick ergattern Sie trotzdem ein paar Gelbfrüchte.



Trophy Race

Fortbewegungsmittel: Kart/Luftkissenboot



Während die ersten beiden Luftkissen-Rennen noch relativ einfach zu meistern sind, wird's auf Crescent Island ganz schön happig. Aufgrund der Tatsache, daß es sich bei den Darkwater Caverns um einen der leichtesten Level handelt, ist eine gute Ausgangsposition auf Crescent Island und damit der sichere Sieg garantiert.



Darkwater Beach Battle

Schlüssel-Versteck: Crescent Island, in einer kleinen Höhle an der Seeseite der linken Abzweigung gleich nach dem Start.

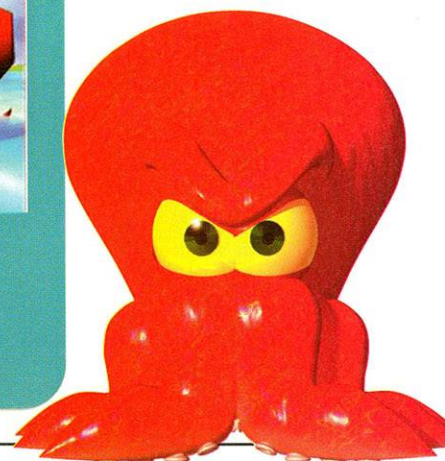
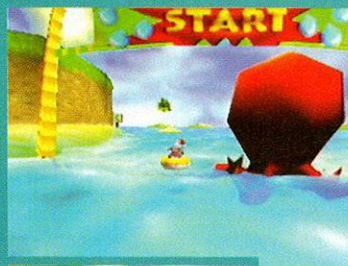
Fortbewegungsmittel: Kart
Aufgabe: Die selbe Bananen-Schlacht wie in den Snowflake Mountains: Jeder Treffer kostet zwei von acht Bananen, der übriggebliebene Teilnehmer gewinnt.

NG4-Magazin-Bewertung: Und noch ein gradliniger Kampf um Bananen – dank des Leveldesigns jedoch ein wenig unterhaltsamer als die Icicle Pyramid.



Boss

Wahrscheinlich das anspruchsvollste Boss-Rennen im ganzen Spiel. Sie müssen den Octopus auf seinem runden Heimatkurs in drei Runden schlagen. Wie immer fahren Sie am besten, wenn Sie gleich zu Beginn in Führung gehen und diese die ganzen drei Runden nicht mehr abgeben. Ansonsten müssen Sie sich mit den Minen des Tintenfischs herumschlagen und ihn kurz vor dem Ziel mit einer Rakete unschädlich machen.

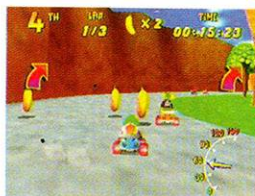


N64-Magazin Geheimnis- Service

Drumstick the Turkey ist der erste versteckte Charakter in Diddy Kong Racing. Er ist wirklich gut versteckt, doch wenn Sie sich seine Geschichte anhören, kommen Sie vielleicht auf eine Idee: Drumstick ist ein Prinz und ist bei einer bösen Hexe in Ungnade gefallen. Für alle, die schon länger suchen, aber immernoch nicht fündig geworden sind, hier die Antwort:

Einer der ersten Schritte ist es, die Weltkarte zu betrachten. Dort befindet sich ein kleiner Punkt, der den Standort von Drumstick markiert. Wenn Sie diesen Punkt betreten, werden Sie zu einer geheimen Welt transportiert.

Der zweite versteckte Charakter hört auf den Namen TT. Dabei handelt es sich um einen superschnellen Gesellen mit den Handling-Eigenschaften von Diddy und all den anderen ausgewogenen Charakteren im Spiel. Der einzige Weg, an TT heranzukommen, besteht im Unter-



bieten sämtlicher Time-Trial-Rekorde. Wenn Sie bereits die ersten beiden Abenteuer hinter sich gebracht haben, dürfte Ihnen dies keine allzu großen Probleme mehr bereiten.

Dragon Forest

EINGANG: Links vom Stein-Wizpig durch den linken Wasserfall (ja, diese Welt ist nicht ganz einfach zu finden, wenn man nicht genau weiß, wo man suchen soll)

ERFORDERLICHE BALLONS: 16

GRAFIK: Auch diese Welt ist eine echte Augenweide – das Fantasy-Thema wurde konsequent umgesetzt und spiegelt sich in Drachen, verzauberten Wäldern und mittelalterlichen Burgen wieder. Die tolle Optik läßt viele andere N64-Titel weit hinter sich.

INFORMATION: Die Silver Coin Challenge im Drachenwald ist die härteste im ganzen Spiel. Der Eingang zu dieser mystischen Welt liegt ein wenig versteckt.

Boulder Canyon

1 Schnappen Sie sich einen Turbo und benutzen Sie ihn auf der Geraden. Auch das nächste Speed-Up wird gleich verbraten. Das dritte heben Sie sich für den Anstieg zum Schloß auf.



2 Dringen Sie über die Zugbrücke in das Schloß ein und hüpfen Sie, um die Clocke zu läuten. Dadurch schließt sich die Zugbrücke hinter Ihnen wieder – sehr zum Leidwesen Ihrer Verfolger.



Fortbewegungsmittel: Luftkissenboot
Verfügbar nach dem Sieg: Luftkissenboot
Erforderliche Ballons: 20
Erforderliche Ballons für die Silver Coin Challenge: 37
Time-Trial-Rekord: 2:18:80



3 Wenn Sie die linke Abzweigung

nehmen, kommen Sie ein paar Augenblicke früher an die Kreuzung. Benutzen Sie den letzten Booster mit großer Vorsicht und führen Sie eine Hüpfwende um die letzte Kurve aus.

Greenwood Village

Fortbewegungsmittel: Kart
Verfügbar nach dem Sieg: Kart, Luftkissenboot
Erforderliche Ballons: 17
Erforderliche Ballons für die Silver Coin Challenge: 24
Time-Trial-Rekord: 2:06:66



1 Rasen Sie direkt auf den ersten Booster zu und benutzen Sie danach gleich den nächsten hinter dem Brunnen. Ein tollkühner Sprung in den Brunnen endet in einer Abkürzung voller Bananen. Da Sie scharf bremsen müssen, um in den Schacht zu gelangen, lohnt sich diese Abkürzung nicht in jeder Runde.



2 In diesem langsamen Abschnitt sind selbst die Bananen nur unter größten Schwierigkeiten zu ergattern. Für diesen Teil sollten Sie unbedingt ein

Speed-Up aufsparen. Am Ende biegen Sie rechts ab und bleiben nah an der Wand, um den Beschleunigungsstreifen zu erwischen.

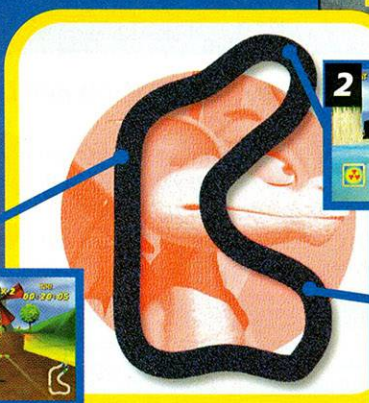


3 Dieser Komplex voller scharfer Kurven verlangt Ihnen alles ab: Ein gutes Auge und hervorragende Powerslides. Sie ergattern hier bis zu neun Bananen, müssen aber beide Booster-Streifen nutzen.



Windmill Plains

1 Auf der Startgeraden sollten Sie fünf Bananen und ein Speed-Up einheimsen. Versuchen Sie ebenfalls eine Ölspur vor dem ersten Booster-Ring abzulassen.



Fortbewegungsmittel: Flugzeug
Verfügbar nach dem Sieg: Kart, Flugzeug, Luftkissenboot
Erforderliche Ballons: 16
Erforderliche Ballons für die Silver Coin Challenge: 23
Time-Trial-Rekord: 2:27:86



2 Auch an dieser Stelle locken eine Menge Bananen – doch geben Sie acht, daß Sie vor lauter Einsammeln nicht den Booster verpassen! Aus unerfindlichen Gründen fliegen die Gegner in diesem Level superschnell.



3 Der letzte Booster-Ring findet sich ein wenig abseits des Kurses – das bringt Ihnen den Vorteil, daß ihn die Gegner links liegenlassen. Stellen Sie sicher, daß sie es in den schmalen Tunnaleingang hinein schaffen.

Haunted Woods

1 Gehen Sie diesen Kreisel in jeder Runde ein wenig verändert an, damit Sie alle Bananen aufsammeln können. Nachdem Sie aus dem Tunnel herausgekommen sind, folgen Sie den Bananen bis zur Booster-Linie. Halten Sie die Beschleunigungstaste dabei gedrückt.



2 Wenn alles gutgeht, landen Sie direkt auf einem zweiten Booster, der Sie mitten in den verwunschenen Wald befördert.



Fortbewegungsmittel: Kart
Verfügbar nach dem Sieg: Kart, Luftkissenboot
Erforderliche Ballons: 22
Erforderliche Ballons für die Silver Coin Challenge: 31
Time-Trial-Rekord: 1:18:61



3 Rasen Sie durch diese Kurve und sammeln Sie fleißig Bananen ein. Am Ausgang halten Sie sich rechts oder links – überall warten Booster-Linien, nur in der Mitte nicht.



4 Kümmern Sie sich nicht weiter um diese Bananen, sondern stellen Sie lieber sicher, daß Sie den nächsten Booster im Tunnel treffen. Wenn Sie diesen richtig erwischen, schießen Sie in Schulterhöhe über die Ziellinie.

Trophy Race

Smokey Castle Battle

Boss

Fortbewegungsmittel:

Kart/Flugzeug/Luftkissenboot
Schon der Boulder Canyon kann Ihnen große Schwierigkeiten bereiten – und mit den Windmill Plains und dem Greenwood Village sollten Sie erst weitermachen, wenn Sie sich zuvor auf einen der ersten zwei Plätze gerettet haben. Gottseidank fällt Haunted Woods viel einfacher aus – hier sind volle neun Punkte garantiert.

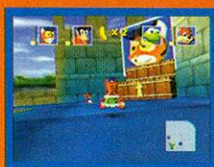


Schlüssel-Versteck:

Stoppen Sie Ihr Vehikel im Boulder-Canyon-Schloß kurz nach dem Überfahren der Zugbrücke und wenden Sie. Läuten Sie mit einem Sprung die Glocke und rasen Sie auf der hochgezogenen Brücke nach oben. Mit Hilfe eines Power-Ups hüpfen Sie von oben herab auf einen schmalen Vorsprung, wo der Schlüssel auf Sie wartet.

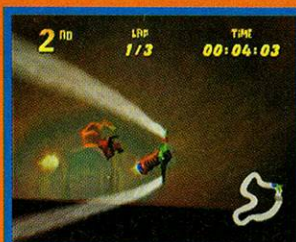
Fortbewegungsmittel:

Kart
Aufgabe: Sie müssen acht Bananen aufsammeln und in Ihre Schatzkiste befördern. Sie können immer zwei Bananen auf einmal mit sich tragen und Ihre Gegner per Raketenbeschuß um deren Fracht erleichtern. N64-Magazin-Bewertung: Selten war es so langweilig, Bananen aufzusammeln. Sie müssen sich nicht einmal mit dem Beschießen Ihrer Gegner aufhalten – fühlen Sie einfach so schnell wie möglich Ihre Schatztruhe auf.



Dragon Race

Der Feueratem des Drachen sollte um jeden Preis weiträumig umflogen werden, da er Ihre Maschine ins Trudeln bringt. Legen Sie einen schwingvollen Start hin und halten Sie sich so lange an den Schwanz des Drachen, bis Sie die dritte Lichtung mit dem blauen Ballon erreichen. Setzen Sie diesen augenblicklich ein und rasen Sie an ihrem geflügelten Kontrahenten vorbei, ohne die Beschleunigungstaste zu drücken. Wiederholen Sie dieses Kunststück in der zweiten Runde, und Sie halten den Drachen bis zum Zieleinflug auf Distanz.



BANANERGIE!

Überall auf den Diddy-Kong-Kursen sind Bananen verteilt. Der Sinn dieser vitaminreichen Früchte: Sie schneller zu machen! Je mehr Bananen Sie aufnehmen, desto flotter sind Sie unterwegs. Wenn Sie von einer Rakete getroffen werden oder über eine Mine fahren, verlieren Sie zwei der wertvollen Gelbfrüchte. Dummerweise machen sich dann Ihre Gegner über das verlorene Gut her. Im Adventure-Modus sind Bananen lange nicht so wichtig wie in den Time Trials. Dort müssen Sie schon in der ersten Runde eine maximale Anzahl Bananen aufsammeln, um auf einen grünen Zweig zu kommen.

Abkürzung!

Für Multiplayer-Spiele und Time-Trial-Rennen hat Rare eine höchst praktische Streckenauswahl in Menüform integriert. So brauchen Sie nicht immer auf Adventure Island herumzukurven, um in andere Welten zu gelangen. Einziges Problem dabei: Erst nachdem Sie die Kurse im Adventure-Modus bewältigt haben, lassen Sie sich direkt anwählen.



Schneller Start!

Ein Turbo-Start ist schön anzuschauen und verschafft einen beruhigenden Vorsprung, ist aber nur schwer zu meistern. Turbo-Starts gibt es in zwei Stärken – lila (schwach) und blau (superstark). Um einen solchen Start hinzulegen, müssen Sie bis zum Schriftzug "Get Ready!" warten und erst kurz vor dem finalen "Go!" Vollgas geben. Wenn Sie zu früh drücken, passiert gar nichts. Ein paar Millisekunden zu spät bringt Ihnen immerhin noch einen lila Turbo ein. Wer noch länger wartet, startet wiederum mit völlig normaler Geschwindigkeit.

TT Modus

Eine Stopuhr wandert durch alle fünf DKR-Welten. Dieser Zeitmesser hört auf den Namen „TT“ und hat zwei Aufgaben: Erstens lesen Sie daran ab, welchen Teil des gesamten Spiels Sie bereits gelöst haben. Zweitens erweist sich TT bei den Time Trials als äußerst nützlich. Benutzen Sie TT, um den Time-Trial-Modus zu aktivieren und auf jedem der verfügbaren Kurse zu fahren. Zunächst treten Sie gegen Ihren eigenen "Geist" an, der Ihre Leistungen der Vorrunde widerspiegelt. Sobald Sie den Time-Trial-Rekord gebrochen haben, gesellt sich TT höchstpersönlich zu Ihnen. Die große Stopuhr ist nämlich der Meister aller Rundenrekorde und ein absoluter Vollprofi in den Disziplinen Bananen-Aufsammeln und Booster-Benutzung. Vollgas und gute Fahrt!

Future Fun Land

EINGANG: Wir schildern Ihnen doch nicht alle Geheimnisse rund um den Leuchtturm...

ERFORDERLICHE BALLONS: 39

INFORMATION: Während die Grafik dank cooler Laser-Effekte schlichtweg atemberaubend ist, fallen drei der fünf Kurse enttäuschend simpel aus - sowohl während der normalen Rennen, als auch in den Silver Coin Challenges. Dagegen erscheint der Spaceport Alpha wie ein spielgewordener Alptraum. Ganze eineinhalb Tage mußten wir zu seiner Bewältigung investieren. Ein wenig Balance hätte hier nicht geschadet.

Spacedust Alley



Fortbewegungsmittel: Flugzeug
Verfügbar nach dem Sieg: Kart, Luftkissenboot, Flugzeug
Erforderliche Ballons: 39
Erforderliche Ballons für die Silver Coin Challenge: 43
Time-Trial-Rekord: 2:28:90

Die lange Abkürzung unterhalb der oberen Sektion verschafft Ihnen einen Vorteil, der das gesamte Konkurrenzfeld weit zurückwirft.

Darkmoon Caverns



Fortbewegungsmittel: Kart
Verfügbar nach dem Sieg: Kart, Luftkissenboot
Erforderliche Ballons: 40
Erforderliche Ballons für die Silver Coin Challenge: 44
Time-Trial-Rekord: 2:37:13

Der grandiose Zweifach-Looping bringt ein wenig Leben in einen ansonsten stinklangweiligen Kurs rund um einen Planeten.

Star City



Fortbewegungsmittel: Kart
Verfügbar nach dem Sieg: Kart, Luftkissenboot, Flugzeug
Erforderliche Ballons: 42
Erforderliche Ballons für die Silver Coin Challenge: 46
Time-Trial-Rekord: 2:21:10

Die rasante Hatz durch die Sternengasse fordert Sie mit einer Vielzahl aufeinanderfolgender 90-Grad-Kurven. Dafür sammeln Sie hier jede Menge Bananen ein.

Spaceport Alpha



Fortbewegungsmittel: Flugzeug
Verfügbar nach dem Sieg: Kart, Luftkissenboot, Flugzeug
Erforderliche Ballons: 41
Erforderliche Ballons für die Silver Coin Challenge: 43
Time-Trial-Rekord: 2:22:15

Hilfe! Falls Sie denken, das Flugzeug bereits perfekt im Griff zu haben, überzeugt Sie Spaceport Alpha auf ziemlich unangenehme Weise vom Gegenteil. Die Coin Challenge ist der reinste Alptraum.

Second Wizpig Race



Auch der zweite Wettkampf gegen Wizpig findet in der Luft statt - diesmal allerdings ohne Booster-Unterstützung. Durch steten Beschuss verhindern Sie, daß Ihnen Wizpig durch die Lappen geht. Mit dem allerletzten Power-Up müssen Sie in letzter Sekunde an diesem unangenehmen Obermott vorbeiziehen, um das Rennen für sich zu entscheiden. Benutzen Sie ein Schild, um durch den Thronsaal zu gelangen.

Theo Kranz Versand

Laden
97070 Würzburg
Liuspromenade 11

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 ZZGL. NN-
GEBÜHR
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777



AUSGEZEICHNET
ZUM BESTEN
VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-
SPEZIAL-VER-
SAND-HÄNDLER
AUF DER E3N-
MESSE 1997
IN

Nintendo 64

NINTENDO 64	299,-
ANTENNENKABEL	39,-
ANTENNENKABEL ORIG.	49,-
CONTROL PAD - ORIGINAL	54,-
(GRAU, GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)	
CONTR. PAD TRIDENT PRO COMBO	59,-
(INKL. MEMORY CARD 0,25 MEG.)	
GAME BUSTER	99,-
GAMEBOY EMULATOR	109,-



YOSHI'S STORY (N64) 89,-

CHAMÁLEON TWIST	119,-
CLAYFIGHTER 63 1/3	139,-
CRUISIN USA	89,-

Unser Angebot zum Start der Formel 1- Saison!



LENKRAD LX4, INKL. PEDALE,	129,-
RUMBLE-FKT, MEMORY-SLOT	34,-
MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG.	39,-
MEMORY CARD 1 MEG	79,-
MEMORY CARD 4 MEG	34,-
RUMBLE PAK	49,-
HYPER PAK(RUMBLE PAK+MEM. FKT.)	29,-
TREMOR PAK LX4	129,-
ACCLAIM SPORTS SOCCER(MAI)	139,-
AEROFIGHTER ASSAULT(APR.)	



AEROFIGHTER ASSAULT (APRIL) (N64) 139,-

BLAST CORPS	114,-
BOMBERMAN 64	89,-
CASTLEVANIA 3D (APRIL)	139,-



CASTLEVANIA 3D (APR.) (N64) 139,-

CRUISIN' WORLD (JUNI)	89,-
DARK RIFT	129,-
DIDDY KONG RACING	89,-
DUAL HEROES (MAI)	129,-
EXTREME G	119,-
F1 POLE POSITION 64	89,-
FIFA '98 WM-QUALIFIKATION	129,-
FIFA FRANKR. '98 - FUßBALL-WM(MAI)	129,-
FIGHTER'S DESTINY	129,-



FORSAKEN (MAI) (N64) 129,-

FORSAKEN (MAI)	129,-
G.A.S.P. (MAI)	149,-



DIDDY KONG RACING (N64) 89,-

FRANKREICH '98 (MAI) (N64) 129,-



MYSTICAL NINJA GOEMON (N64) 149,-

WCW VS. NWO (N64) 139,-



GOEMON MYSTICAL NINJA (APR)	149,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	129,-
LAMBORGHINI 64	129,-
LYLAT WARS (OHNE RUMB.) (APR)	89,-
MARIO KART 64	89,-
MISCHIEF MAKERS	89,-
MULTI RACING CHAMPIONS	119,-
NAGANO WINTER OLYMPICS	144,-
NBA COURTSIDE (MAI)	89,-
NBA PRO 98	139,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY	119,-
OLYMPIC HOCKEY '98	129,-
RAMPAGE WORLD TOUR (APR)	129,-
RECKING BALLS (MAI)	129,-
ROBOTRON X (APRIL)	129,-
SAN FRANCISCO RUSH	129,-
SNOWBOARD KIDS	89,-
STAR WARS	129,-
SUPER MARIO 64	89,-
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80



FIGHTER'S DESTINY (N64) 129,-

TENNIS ARENA 2 (JUNI)	139,-
TETRISPHERE	89,-
TONIC TROUBLE (ED) (JUNI)	139,-
TOP GEAR RALLY	139,-
TUOK DINO SAUR HUNTER	99,-
WAVERACE 64	89,-
WAYNE GRETZKY HOCK. '98 (APR)	129,-
WETRIX (MAI)	129,-
WCW VS. NWO: WORLD TOUR	139,-
WWF WARZONE (JUNI)	129,-
YOSHI'S STORY	89,-

LCD-Taschenspiele



Super Mario Bros., Fire!, Parachute, Donkey Kong, (ab Mai) je 19,-

GameBoy

GAME BOY POCKET COL. ED. (VERSCH. FARB: ROT, GRÜN, GELB, BLAU, TRANSPARENT, SILBER, NEU: PINK) ...	109,-
BATTERY PACK - G. B. ...	9,-
LADEGERÄT - G.B. ...	19,-
NETZTEIL - G. B. POCKET	29,-
CAMERA (VER.FARB.) (JUNI)	99,-
CAMERA PRINTER (JUNI)	99,-
GAME BUSTER	69,-
BUST A MOVE 2	69,-
DONKEY K. LAND - CLASS.	44,-
DONKEY KONG LAND 3	64,-
GOEMON (APRIL)	59,-
HERCULES	69,-
HUGO 2	57,-
JURASSIC PARK	59,-
LUCKY LUKE	64,-
MARIO & YOSHI (APRIL)	29,-
MONOPOLY (APRIL)	59,-
POCKET BOMBERMAN	49,-
SCHLUMPF 3	69,-
SUPER M.LAND 2-CLASS.	44,-
TAMAGOTCHI	59,-
TUOK	39,-

Tamagotchi

BANDAI - ORIGINAL	39,-
REXI DT. HUND	29,- 9,-
POCKET MAX DT. HUND	29,- 14,-

OSTERANGEBOTE

64Power 12/97: 86%	
MULTI RACING CHAMP. (N64) 119,-	F1 POLE POSITION (N64) 89,-
N-Zone 6/97: 86%	N-Zone 3/98: 90%
TUOK (N64) 99,- (GB) 39,-	NHL BREAKAWAY HOCKEY (N64) 119,-

SOLANGE VORRAT REICHT

Super Nintendo

ALADDIN - CLASSICS (APRIL)	79,-
DIDDY KONG - CLASSICS	79,-
FIFA '97 GOLD EDITION	69,-
FIFA 98	84,-
HARVEST MOON	99,-
KAWASAKI SUPERBIKES	99,-
KING OF FIGHTERS HEART OF...	69,-
KIRBY'S GHOST TRAP	49,-
LAMBORGHINI	89,-
LUCKY LUKE	119,-
NBA LIVE '97	69,-
SIM CITY - CLASSICS	69,-
TIMON & PUMBAAS	79,-
TOY STORY	69,-
YOSHI'S ISLAND - CLASSIC	79,-

LASER BEAMER

Der Nr.1 Hit aus den USA ("Toy of the Year" 1997) jetzt auch in Deutschland!



Laser Basic Set (1 Laser, 1 Weste)	59,-
Laser Robo Set (1 Laser, 1 Robo)	79,-
Laser Team Set (2 Laser, 2 Westen)	99,-

Unser kostenloses Magazin (mit Preisliste 64 Seiten!), das jeder Sendung beiliegt, kann auch gegen Zusendung eines mit DM 3,- frankierten Rückumschlages (DIN C5) angefordert werden.



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!



UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE:
IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN.
BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.*

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE!

SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI.*
BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR.

* gilt nicht für Ausland

0931/3545222 oder 0180/5211844
Internet: <http://www.logon.de/kranz>

VERSANDKOSTEN BEI NACHNAHME: POST 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR; BEI VORKASSE (NUR EUROSCHICKS) 4,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHENUNGSSTERMINE OHNE GEWÄHR. ALLE ANGEBOTE SOLANGE VORAT REICHT.

Händleranfragen erwünscht Fax: 0931/571602

FORSAKEN

