

N64

MAGAZIN

1
99

DM 6,80
S 55,- sfr 6,80
lfr 166,-



THE LEGEND OF
ZELDA
OCARINA OF TIME

**BESSER
ALS
MARIO!**

SPORT PUR:
ISS '98
NBA Live '99
NHL '99
NBA Courtside

SPEED PUR:
V-RALLY '99
extreme G 2
wipEout 64
F-Zero X
F1 World Grand Prix

TUOK 2

STARSHOT

BODY HARVEST

● **CASTLEVANIA 3D**

● **SHADOWMAN**

● **TONIC TROUBLE**

● **RAYMAN 2**

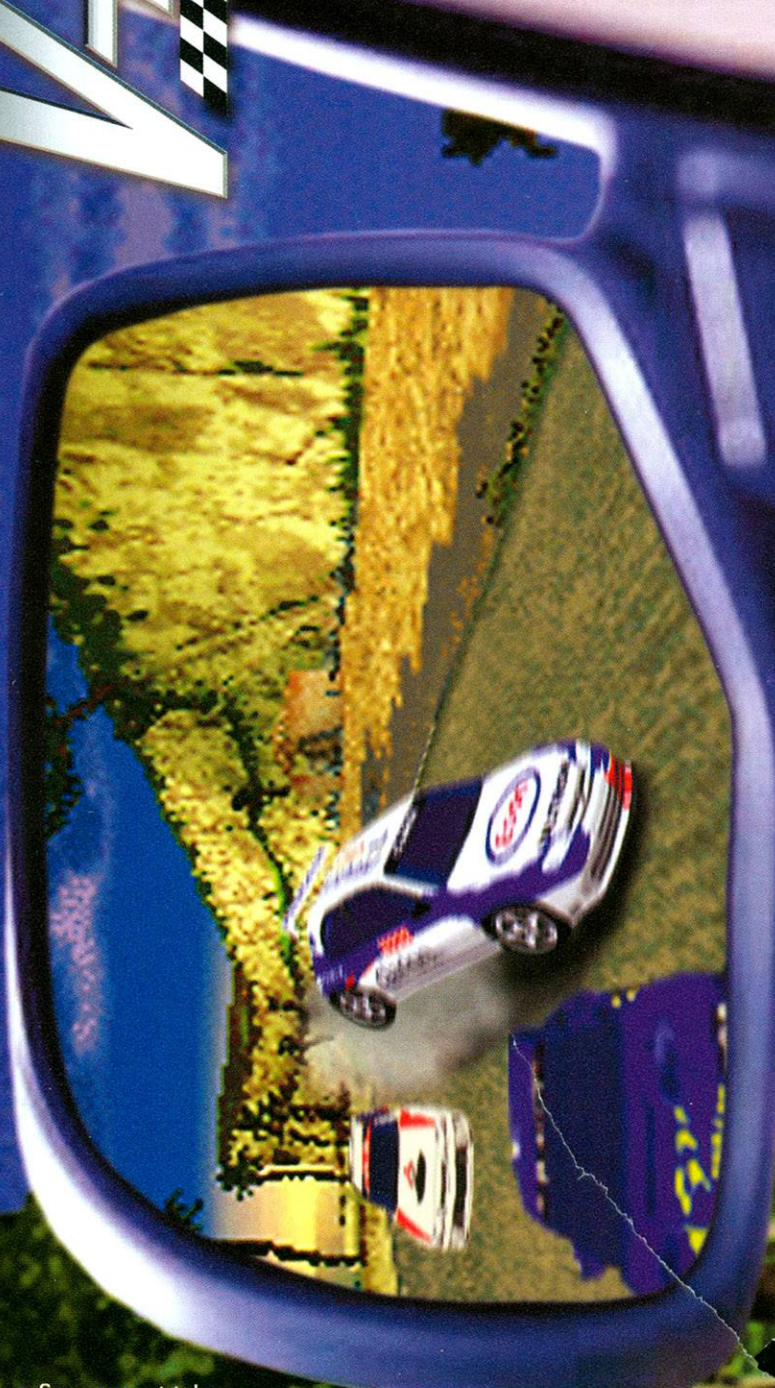
V-RAALLY

EDITION 99

NINTENDO 64



INFOGRAMMES
DEUTSCHLAND



- **Abgefahrne Bewertungen**
mit Top-Ergebnissen in der Fachpresse: N-ZONE: 87 % - 12/98, TOTALI: 2+ - 1/99, neXt Level: 85 % - 12/98
- **Actionstarkes Fahrgefühl**
mit Drehern, Überschlagen und einem Lenkrad, das in Deinen Händen zittert!
- **Atemberaubendes Rally-Feeling**
mit Tag- und Nacht-Rennen durch Schnee, Nebel, Regen oder Hitze, die Dich nicht mehr loslassen!
- **Entwickelt von echten Profis**
mit Rallye-Weltmeister Ari Vatanen, der mit Rat und Tat zur Seite stand!



Scheiß Piste. Harte Gegner. Mehr als nur Gas geben.

DER GEFALLENE ENGEL



Ein Faktor ist die Enttäuschung, die so mancher Kunde verspüren muß, wenn er sich das Angebot der Konkurrenz vor Augen hält. Sega sei einmal außen vor gelassen, da das Dreamcast noch einige Zeit auf sich warten läßt. Der große Rivale Sony, der Nintendo einfach überrannt hat, kann zwar nicht mit vergleichbarer Prozessorleistung aufwarten, verfügt dafür aber über einen ungebrochenen Siegeswillen, wogegen sich Nintendo etwas zu lang auf seinen Lorbeeren ausruht hat. Es hat lange gedauert, bis Big N reagierte und die Preise für Module auf ein konkurrenzfähiges

Niveau senkte. Dazu kommt die immer wieder verschobene – und inzwischen sehr unwahrscheinlich gewordene – Freigabe des 64DD-Laufwerks. Gerade dieses Gerät hätte schon vor Monaten erscheinen müssen, um größere Chancen im Kampf gegen den momentanen Konsolen-König zu ermöglichen. Auch die schon immer harte Politik gegen importierte Spiele – und die nicht gerade ausgewogene Situation auf den japanischen, amerikanischen und europäischen Märkten – hilft den früheren Göttern der Videospiele nicht gerade weiter.

Nun mag das alles etwas schwarzmalersch klingen, und die Verluste mögen an die allgemeine Wirtschaftssituation in Japan geknüpft sein. Schließlich kochen auch andere Hersteller nur mit Wasser. Die Entwickler haben inzwischen so viele Kenntnisse über die Hardware der schwarzen Konsole gesammelt, daß auch ein actionreiches Game wie *Turok 2* im Hires-Modus spielbar ist. Auch das wegweisende *Zelda 64* zeigt, daß der Ofen noch lange nicht aus ist. Nintendo muß nur anfangen, aus solchen

Ausnahmespielen den Regelfall zu machen – und sich in Sachen Marketing vielleicht eine Scheibe bei Sony abschneiden.

Doch genug der Kritik, denn schließlich steht das Weihnachtsfest vor der Tür. Gerade die bereits genannten Spiele sind – falls sie rechtzeitig erscheinen – eindeutige Kandidaten für einen Kurzaufenthalt auf dem Gabentisch (sie landen sofort in der Konsole). Die "fetten Jahre" mögen vielleicht nicht angebrochen sein, aber langweilig wird es mit Sicherheit nicht, die Entwicklungen der nächsten Monate mitzuverfolgen.

Ein frohes Fest und viel Spaß in der 64Bit-Welt

A. Folkers

Alexander Folkers



Das Rad dreht sich weiter. Nach dieser Maxime verläuft das ganze Leben. Die Unterhaltungsbranche ist da keine Ausnahme – Firmen steigen auf und verschwinden, namenlose Entwicklerteams überraschen mit genialen Einfällen und lösen sich wieder in Wohlgefallen auf. Ein Großteil der Entwicklung scheint an den Giganten der Branche jedoch spurlos vorbeizugehen – bis irgendwann der große Krach kommt. Gerade eben dies ist mit Nintendo passiert – der Primus schreibt zum ersten Mal in seiner Konsolenzeit rote Zahlen. Das Verhalten gegenüber Spielern und Entwicklern hat dazu geführt, daß in der japanischen Firmenzentrale tatsächlich Verluste verzeichnet werden mußten. Wie konnte es nur dazu kommen? Die neuesten Spiele bieten Technologien, die im aktuellen Umfeld ihresgleichen suchen. Realistische, hochauflösende Grafiken, die neben dem N64 keine andere Konsole liefern kann. Auf unscheinbaren Modulen liegen virtuelle Welten, in denen sich der Spieler total verliert.



FÜR NINTENDO 64 FANS

INHALT

AUSGABE 1/99



18



IN DER MACHE

- 15 **CASTLEVANIA 3D**
- 14 **HYBRID HEAVEN**
- 13 **RAKUGA KIDS**
- 10 **RAYMAN 2**
- 17 **TONIC TROUBLE**



40



26



26



N64 SPECIAL
MAGAZIN

90 **HARDWARE-TEST**

N64 NEWS
MAGAZIN

8 **NEWS**
92 **RELEASE-DATEN**

94 CHEATS, TIPS, TRICKS

N64 IM TEST

29



- 75 AIR BOARDER 64
- 87 **ALL STAR BASEBALL '99**
- 40 BANJO-KAZOOIE
- 80 **BIO FREAKS**
- 50 BODY HARVEST
- 44 **BOMBERMAN HERO**
- 66 BUCK BUMBLE
- 78 **BUST-A-MOVE 64**
- 67 CHOPPER ATTACK
- 53 **CRUIS'N WORLD**
- 79 DUAL HEROES
- 26 **EXTREME G 2**
- 58 F-ZERO X
- 42 **F1 WORLD GRAND PRIX**
- 36 FIFA 98 - DIE WM
- 38 **FORSAKEN**
- 77 GASP
- 54 **GEX 64**
- 61 GT 64
- 86 **HOLY MAGIC CENTURY**
- 70 IGGY'S RECKING BALLS
- 62 **ISS '98**



- 34 MISSION IMPOSSIBLE
- 74 **NASCAR '99**
- 82 NBA COURTSIDE
- 84 **NBA JAM '99**
- 73 NBA LIVE '99
- 83 **NFL QUARTERBACK CLUB '99**
- 56 NHL '99
- 16 **NHL BREAKAWAY '99**
- 72 OFFROAD CHALLENGE
- 76 **RAMPAGE WORLD TOUR**
- 60 SPACE STATION SILICON VALLEY
- 68 **STARSHOT**
- 22 TUROK 2
- 89 **VIRTUAL CHESS**
- 46 V-RALLY '99
- 89 **WAIALAE COUNTRY CLUB**
- 88 WCW VS. NWO: REVENGE
- 81 **WETRIX**
- 29 WIPEOUT 64
- 64 **WWF WARZONE**
- 18 ZELDA: OCARINA OF TIME



ANGESPIELT

- 12 SHADOW MAN
- 16 NHL BREAKAWAY

RUBRIKEN

- 3 EDITORIAL
- 85 IMPRESSUM
- 4 INHALT

Jet Force Gemini

Und nochmal Rare. Dem Namen nach sollte sich diese Firma eher rar machen, aber tatsächlich ist das Gegenteil der Fall. Die Damen und Herren sind so kreativ, daß bei ihnen mindestens noch ein bekannter Titel in der Mache ist. Die Rede ist von Jet Force Gemini, einem noch in der Entwicklung befindlichen 3D-Shooter. Allerdings handelt es sich nicht um ein indizierungsgefährdetes Blut-Gehirn-Gemetzel, sondern einen eher witzigen Action-Titel. In der Rolle eines von drei Charakteren (Vela, Juno und der Hund Lupus stehen zur Auswahl) ziehen Sie in einen ungleichen Kampf gegen außerirdische Insekten-Monster. Neben den obligatorischen Extrawaffen und N64-typischen Animationen wird das Game auch einen Vier-Spieler-Modus enthalten, bei dem mit- und gegeneinander gekämpft wird. Ein Erscheinungstermin steht noch nicht fest – aus den vorhandenen Screenshots entnehmen wir aber, daß es nicht mehr so arg lang dauern kann, bis JFG das Licht der (öffentlichen) Welt erblickt.



[1] So schmal der Steg auch ist, man sollte wohl besser nicht runterfallen. **[2]** Die farbenprächtigen Explosionen werden das N64 schön zum Schwitzen bringen. **[3]** Vela muß hier einige Plattformen überqueren – 3D-Jump'n-Run auf Rare-Art. **[4]** Lupus auf der Suche nach dem nächsten Gegner.

Hype: The Time Quest

Wenn Mami der kleinen Tochter etwas mitbringt, handelt es sich meist um eine Puppe aus dem Barbie-Bereich. Der Sohn dagegen ist eher die Zielgruppe für Legosteine, Fischertechnik oder Playmobil-Kits. Letztere sind die Existenzgrundlage für *Hype – The Time Quest*. Ubi Soft hatte Ende 95 einen Halbminuten-Trailer mit einer bewegten Playmobil-Figur produziert und diesen dem Besitzer der Marke Playmobil, Hans Brandstätter, auf der 98er Spielwarenmesse vorgeführt. Dieser gab einer bisher mit dem Projekt be-

trauten Firma (deren Name unbekannt ist) den Laufpaß und gleichzeitig Ubi Soft den Auftrag, ein Playmobil-Spiel aus der Taufe zu heben. Da die Damen und Herren nicht gänzlich unbedarft an die Materie herangehen sollten, wurden sie kurzerhand in den bayrischen Playmobil Fun Park geflogen. Anschließend wurde über eine Tonne der Plastikfiguren inklusive ihrer Zubehörteile nach Kanada geflogen, um den Entwicklern Hilfestellung bei Detailfragen zu geben. Gerade diese sind nämlich einer der größten Hemmschuhe – Herr Brandstätter stellte sich als äußerst sorgfältig heraus, wenn es um seine Kreationen ging. Selbst die kleinste Änderung an Outfit oder Farbgebung muß von der Firmenzentrale abgesegnet werden. Das Game selbst ist ein Action-Adventure mit Rollenspiel-Elementen. Der Titel "Time Quest" verrät schon, daß der Protagonist durch unterschiedliche Zeiten reisen wird, um seine verschiedenen Aufgaben zu lösen. Wie im legendären *Chrono Trigger* (Square, SuperNES) haben dabei Ereignisse in der Vergangenheit direkte Auswirkungen auf die Zukunft. Die 40 Spielerebenen, die in 14 Welten aufgeteilt sind, sollen nächsten Mai in Modulform verfügbar sein.



[1] Als Ritter über schmale Brücken – Zelda meets Banjo? **[2]** Hype ist keine reine Männersache.



[1] Ob Oma wohl Tips von sich gibt? Oben das Befehlsmenü. **[2]** Die Umgebung ist – zumindest in der Entwicklungsversion – sehr detailreich. **[3]** Hier stellen Sie ein eigenes Haus zusammen.

TUROK

SEEDS OF EVIL™

JAG E.D.A.S. BÖSE



Das Grauen
kehrt zurück! Du
bist TUROK -
unsere letzte
Chance!
TUROK 2:
SEEDS OF EVIL
revolutioniert die
Spielwelt mit
über 20 durch-
schlagenden
Waffen,
6 gigantischen
Welten und
Monster, daß dir
das Blut gefriert.



10 von 10

NEHT
LEVEL

95%



94%



92%



90%



Note 1



TUROK® 2: SEEDS OF EVIL™ © 1998 Acclaim Entertainment. All rights reserved. TUROK® & © GBPC, Inc. All rights reserved. All others characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Comics. All rights reserved. Developed by Iguana Entertainment, an Acclaim Entertainment Studio. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc.™, © & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. Marketed by Acclaim.

HOCHSPANNUNG ERLEBEN

Acclaim

Goldiger Controller

Nicht gleich aufgeregt zum Händler rennen – der goldige Controller wird in Deutschland leider nicht erhältlich sein. Es handelt sich um ein normales N64-Joypad, dem allerdings eine neue Gehäusefarbe verpaßt wurde. In England ist das gute Stück als Bundle mit einer N64-Konsole und einem hierzulande indizierten 3D-Shooter von Rare ausgeliefert worden – zu einem Preis von etwa 360 DM. An sich schon ein Schnäppchen, wenn man die Einzelteile zusammenrechnet. Eine britische Firma hatte schon vor Monaten die Vergoldung von Konsolen und ihren Einzelteilen angeboten und anscheinend damit genau den Trend getroffen. Das Auge spielt eben doch mit.



Das in Deutschland nicht erhältliche "Limited Edition"-Bundle mit goldenem Joypad und indiziertem 3D-Shooter.



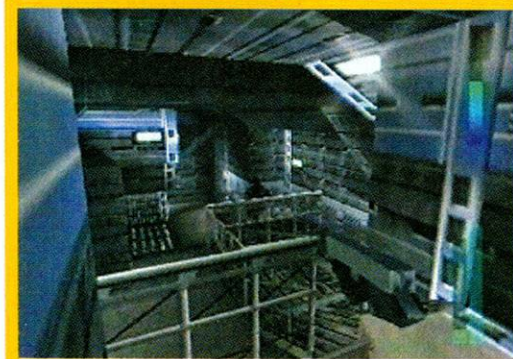
Perfect Dark

Rare schlägt wieder einmal zu. Diesmal sind weder knuddelige Bären, noch fiese Geheimagenten der Grundstein des Spiels. In *Perfect Dark* spielen Sie die Spezialagentin Joanna Dark, die die Gerüchte über illegale Experimente in der Firma DataDyne aufklären muß. Die Story ist eine explosive Mischung aus Blade Runner, Terminator, den X-Akten und einigen anderen cineastischen Vorlagen. Die programmiertechnische Blaupause dagegen stammt von einem im gleichen Haus entwickelten und in Deutschland indizierten 3D-Shooter.

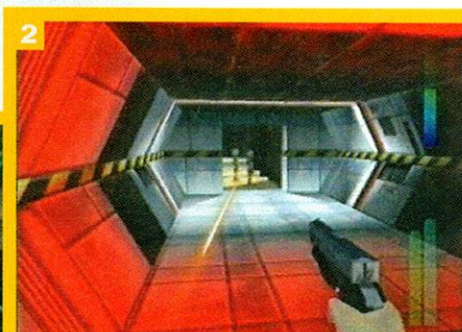
Nachdem MGM die Rechte an "Der Morgen stirbt nie" an einen PlayStation-Entwickler vergeben hatte, sah sich Rare in der Lage, ein eigenes Universum um ihre Engine herum zu entwickeln. Jo "Perfect" Dark ist zwar auch eine Agentin, allerdings spielt sich die Handlung komplett in einem fiktiven, in der Zukunft angesiedelten Szenario ab. Nach dem

internationalen Erfolg des technischen Vorgängers ist zu erwarten, daß auch PD einschlagen wird, wie eine Bombe. Rare hat schließlich schon oft bewiesen, ein goldenes Händchen für erfolgreiche Spiele und ein gutes Auge für den Markt zu haben.

Von dem nächsten Sommer erscheinenden Game ist leider noch nicht viel bekannt. Ein paar Fakten: Akustische Untermalung in Dolby ProLogic, zehnmal detailliertere Texturen als im bisherigen Spitzenreiter, Wände dürfen mit Bomben gesprengt werden (Stichwort: geheime Räumlichkeiten), verschiebbare Hindernisse erlauben strategische Veränderungen der Umgebung und einige Aufgaben erfordern den Einsatz von zusätzlichen Fahrzeugen. Wir dürfen also gespannt sein, ob auch diesmal wieder ein geniales Spiel den frühlingshaften Badeurlaub ersetzt.



[1] Gestatten, Joanna "Perfect" Dark, Geheimagentin des Carrington Instituts. [2] Der Alarm ist ausgelöst, und die außerirdischen Wachen stürmen auf unsere Heldin zu. [3] Die Optik stimmt – jetzt muß das Spiel nur noch richtig gut sein.



Dank der Speichererweiterung für das N64 sind HiRes-Modus und detaillierte Texturen kein Problem mehr.

News

South Park

Extrem schlecht, extrem kultig, extrem amerikanisch. Diese Aussage trifft auf *South Park* zu, eine US-Zeichentrickserie, die bei uns noch recht unbekannt ist – allerdings hat der Privatsender RTL verlauten lassen, daß er die Reihe im nächsten Jahr deutschlandweit ausstrahlen will. Ob die überhaupt nicht jugendfreien Kommentare der Darsteller verändert werden oder nicht, ist noch fraglich. Acclaims Star-Team Iguana hat sich inzwischen daran gemacht, eine N64-Umsetzung des Stoffs in Modulform zu packen. Die skurrilen Charaktere wurden in einen First-Person-Shooter eingebaut – und schon kommt die Turok-Engine wieder zum Einsatz.

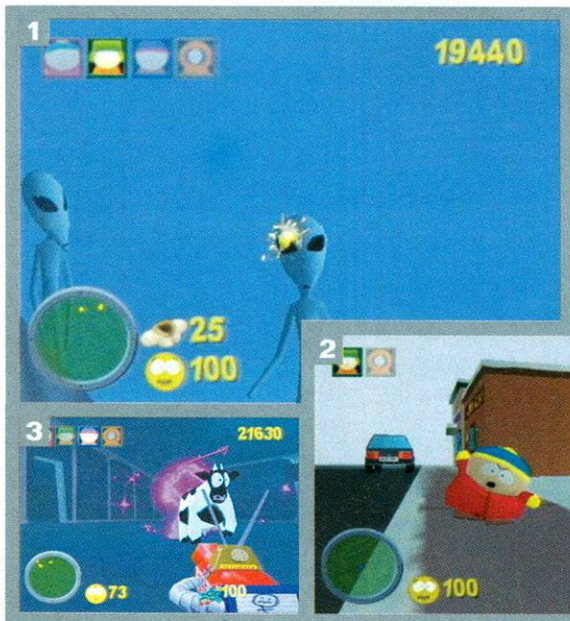
Ein riesiger Komet stürzt auf South Park herab. Ihre Aufgabe ist es nun, die Stadt vor der Katastrophe zu retten. Dazu wählen Sie einen der Hauptcharaktere aus (Cartman, Kyle, Stan oder Kenny) und begeben sich



(1) Vor dieser Wumme ist kein Haus sicher.
(2) Stan im Clinch mit einem riesigen Roboter.



auf eine lustige Alien-Hatz. Dabei kommen allerlei ausgeflippte Waffen zum Einsatz, wie z.B. ein Kuh-Werfer (eine Kuh fliegt auf den Gegner zu und bringt diesen in ihrem Allerwertesten unter) und das "Super Sniper Chicken", das extrem schnell fliegende Eier produziert. Diese kommen nicht nur in den fünf Einzelspieler-Wellen zum Einsatz, sondern auch in den verschiedenen Multiplayer-Modi. Ganz klar, daß gerade die letzteren Varianten für besonders viel Spaß sorgen. Bereits dieses Jahr soll das abgedrehte Game veröffentlicht werden.



(1) Mit dem Sniper-Huhn auf Alienjagd.
(2) Cartman bei der Schneeballschlacht.
(3) Der Cow-Launcher ist für das Ziel äußerst unangenehm.

Tollkühne Flieger Fliegende Kisten ...

Das offizielle Lösu

Neu!

Red Baron



öS 219,-/SF 25,-
DM 29,95

Franzis'

Red Baron II

1998

ISBN 3-7723-4393-7

Das offizielle Lösungsbuch

Franzis-Verlag GmbH
Gruber Straße 46a • 85586 Poing
Tel.: 08121/95-1444
Fax 08121/95-1679
Compuserve 106004, 2214
<http://www.franzis.de>

Franzis'

Rayman II



(1) Ray hüpfte von einem sinkenden Piratenschiff. (2) Ein Teillabschnitt. Sie können den Kerl nicht töten. Sie müssen ihn dazu bringen, vom Brettvorsprung zu fallen. (3) Ein spezieller Freund von Ray. (4) Dieses Raumschiff bereitet sich darauf vor, Kugelblitze auf Ray abzuschießen. (5) Schön, nicht? (6) Rayman läßt einen Kontrahenten gegen irgend etwas Ekelhaftes fliegen. Gute Effekte, nicht?

RAYMAN

Rayman hüpfte wieder – diesmal im schönsten 64-Bit-Gewand. Das N64 Magazin hat schon mal einen Blick auf den potentiellen Jump'n-Run-Hit geworfen. von Michael Schmithäuser

Da wir genau wußten, daß wir ein klassisches 3D-Spiel nicht so gut hinkriegen würden wie Nintendo, haben wir es gleich mit etwas ganz anderem versucht. Die Ehrlichkeit von Pauline Jacquey, der Projektleiterin von Rayman II, ist wirklich mal eine erfrischende Abwechslung. Denn normalerweise neigen Fir-

menvertreter in dieser Hinsicht zu hoffnungslosen Übertreibungen und sehen sich als Spezialisten, denen keine Aufgabe zu schwer ist.

Auf der Ubi Soft Hausmesse in Paris mußten wir feststellen, daß Rayman immer noch eines der originellsten Spiele ist, das uns je untergekommen ist. "Da an Mario und Banjo – Spiele, die Schritt für Schritt erforscht werden müssen – bisher noch nichts herangekommen ist, haben wir uns gedacht, etwas ähnliches zu machen." verriet uns Pauline.

Rayman II erfordert absolute Geschicklichkeit und einen bei-

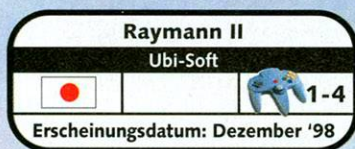
nahe schon hektischen Umgang mit dem Controller. Pauline: "Man hat nie genug Zeit, stehen zu bleiben und nachzudenken. Und wenn doch, dann nur zwischen den rasch wechselnden Abschnitten, um mal schnell Luft zu holen". Damit Sie sich das besser vorstellen können, hier einige Beispiele:

Eine der letzten Spielebenen zeigt Rayman, wie er über verschiedene Landschaften rennt und an Abhängen hochklettert. Während er so dahinfegt, wird er von einem furchteinflößenden Raumschiff verfolgt, das ihn mit seinen Suchscheinwerfern aufs

Korn nimmt. Hektik pur – wenn Rayman nur den geringsten Fehler begeht, verliert er sein Bildschirmleben. In einem anderen Level verfolgt Rayman einen großen, zornigen Fisch auf einem Paar Wasserski. Dabei muß er Hindernisse bewältigen, ohne das Zugseil zu verheddern. Während dieser actiongeladenen Sequenz hat man eigentlich gar keine Zeit mehr zum Nachdenken – was zählt, ist pure Reaktionsschnelligkeit und Joypad-Akrobatik.

High-Tech-Rayman

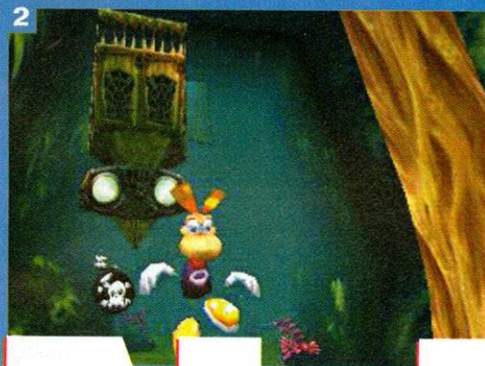
Auch im 64-Bit-Gewand ist Rayman der typische gliederlose Held von Ubi Soft geblieben. Das





1

1) Die Eröffnungsebenen sind wirklich nur zum Üben da.
 2) Vorsicht, Raumschiff voraus!
 3) Geschickt erklimmt Rayman einen Mast.



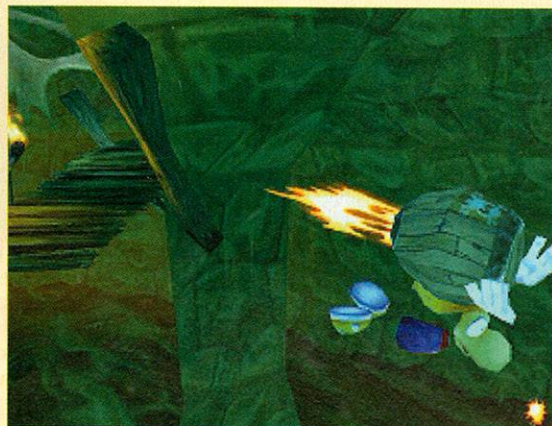
2



3

Raketenscharf!

Ray wird bei seiner Tour durch die verschiedenen Ebenen von einer großen Rakete unterstützt – und manchmal auch behindert. Um die Rakete aufzuheben und unter dem Arm zu tragen, muß Rayman zuerst eine brennende Fackel finden, um die Blaupausen anzuleuchten. Wenn sie erst mal in Aktion ist, treibt die Rakete Ray durch den gesamten Level. Die Rakete kann aber nicht nur als Transportmittel eingesetzt werden. Sie kann auch auf unerreichbare Schalter abgefeuert werden, um diese zu aktivieren.



Rayman, der Raketenreiter: Während des Ritts auf dem Geschöß betrachtet man Rayman von hinten. Die Steuerung fällt dann so ähnlich aus wie bei einem einfachen Flugsimulator.

N

kautzige Kerlchen mit rotem Halstuch und Schlappohren ist spätestens seit seinen Auftritten auf dem Sega Saturn und der Sony PlayStation im Jahre 1995 nicht mehr aus der Hüpfspiel-Szene wegzudenken.

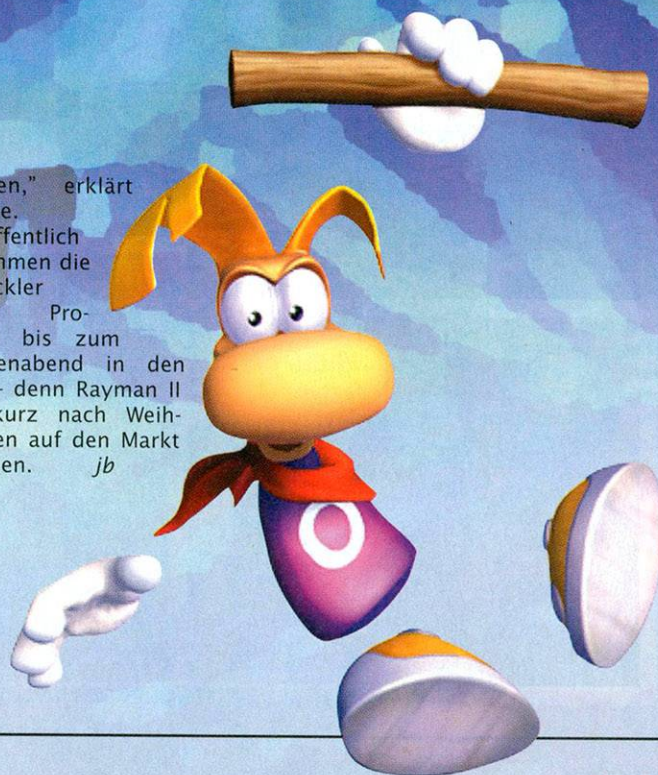
Rayman II ist in mehr als 30 Spielebenen aufgeteilt und verdrängt die herkömmliche Art der Levelauswahl. Über jede Ebene verteilt, finden sich Einstiegspunkte in höhere Levels, so daß man blitzschnell zwischen den Spielstufen hin- und herwechseln kann. Außerdem gibt es Abkürzungen, über die man einen Abstecker zu bereits erforschten Ebenen machen kann, wenn das Ende des Spiels naht.

Ursprünglich wollte Ubi Soft

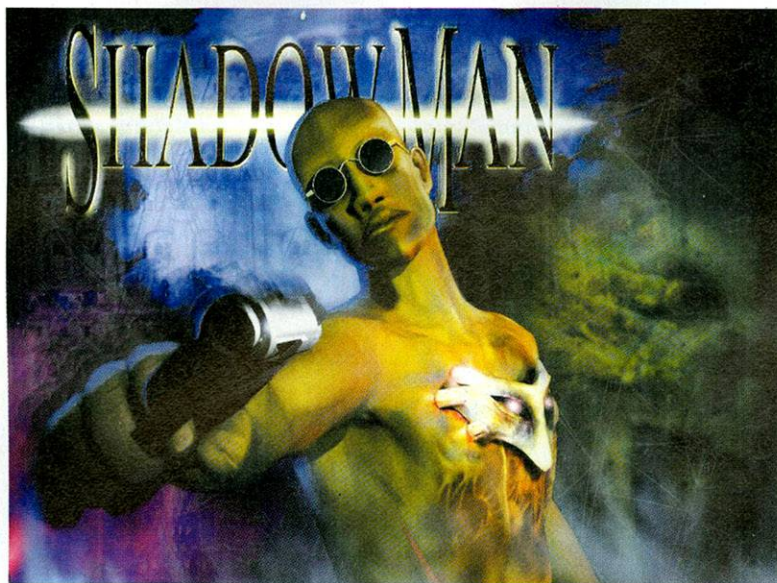
die neuen Abenteuer von Rayman noch vor Weihnachten herausbringen. Das Ganze hat sich aber leider – wie so oft – nach hinten verschoben. Hauptsächlich liegt dies an den feingezeichneten und farbenfrohen Grafiken, die nochmals einen Feinschliff erhalten. Die korrekten Schwenks und Einstellungen der 3D-Kamera bereiten den Entwicklern noch Kopfschmerzen. Und auch in Sachen Gameplay gibt es noch einiges zu tun. "Das Spiel ist schon beinahe perfekt. Auf der anderen Seite gibt es einfach Dinge, die noch nicht richtig funktionieren. Zum Beispiel hat der Spieler einfach nicht genug Zeit, stehen zu bleiben, um das Spiel zu unter-

brechen," erklärt Pauline.

Hoffentlich bekommen die Entwickler diese Probleme bis zum Heiligenabend in den Griff – denn Rayman II soll kurz nach Weihnachten auf den Markt kommen. jb



Shadow Man



Nach "Turok" versucht sich Acclaim erneut an einer Comic-Vorlage: In "Shadow Man" schlüpfen Sie in den untoten Körper eines mächtigen Voodoo-Kriegers.

von Michael Schmithäuser

Gangsterjagd in der Zombiewelt

Seine Fähigkeit, frei zwischen den Dimensionen zu wechseln, macht Mike Le Roi zum gefürchtetsten Gangsterjäger der Zombiewelt. Seine Lebensaufgabe besteht im Einfangen und

Beseitigen von untoten Massenmördern, die sich ihre Opfer aus der Welt der Lebenden holen. Um gegen die mächtigen Finsternisse bestehen zu können, ist Mike mit interessanten Waffen aus beiden Welten ausgerüstet. Während er diesseits großkalibrige Handfeuerwaffen und abgesägte Schrotflinten bevorzugt, stehen ihm im Jenseits durchschlagsstarke Magie-Waffen mit wohlklingenden Bezeichnungen wie "Flambeau" oder "Calabash" zur Verfügung.

Düsterer Grusel-Shooter

In Sachen Gameplay will Acclaim konventionelle 3D-Shooter-Elemente mit bedrückender Grusel-Atmosphäre anreichern. Die ersten Bildschirmfotos bestätigen diesen Eindruck: Shadow Man könnte, wie "Resident Evil" auf der Play-



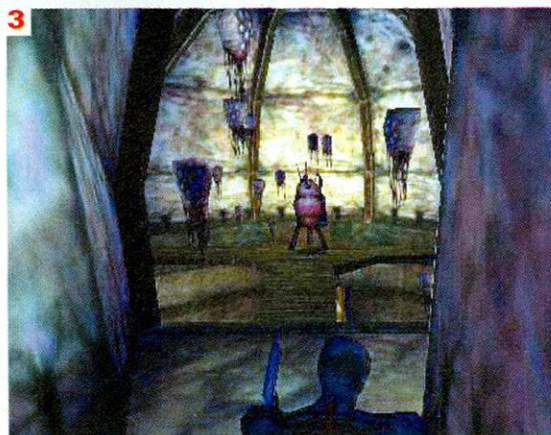
Erscheinungsdatum: 2. Quartal '98

Station, zum ultimativen Horror-Abenteuer für das Nintendo 64 avancieren. Düstere Höhlengänge und klaustrophobisch enge Schachtsysteme sind mit organisch wirkenden Texturen überzogen und mit furchteinflößenden Gegnern besiedelt. Faszinierende Licht- und Schatteneffekte runden die gelungene Optik ab. Ob Shadow Man wie Turok 2 den hochauflösenden Grafikmodus des N64 unterstützen wird, steht noch in den Sternen.

Neben furiosen Action-Einlagen will Acclaim auch jede Menge anspruchsvolle Puzzles und haarsträubende Jump'n-Run-Elemente in das Spiel integrieren. Eine nicht-lineare Hintergrundgeschichte soll die Motivation stets auf höchstem Niveau halten. Wir sind schon sehr gespannt auf die finale Version des Horror-Abenteuers, das im März 1999 in den Handel kommen soll. *jb*

Der Riesenerfolg von "Turok" hat den Software-Multi Acclaim dazu veranlaßt, erneut in seiner riesigen Schatztruhe mit Comic-Lizenzen zu wühlen. Diesmal fiel die Wahl auf die Bildergeschichten rund um den mysteriösen "Shadow Man". Bei jenem "Schattenmann" handelt es sich auf den ersten Blick um einen ganz normalen Typen, der in New Orleans

lebt, stets eine coole Sonnenbrille trägt und auf den Namen Mike Le Roi hört. Doch unter seinem T-Shirt verbirgt sich ein grausiges Geheimnis. Vor langer Zeit hat ihm eine Voodoo-Priesterin eine spirituelle Maske in die Brust implantiert – kein schöner Anblick, aber ein mächtiges Werkzeug, mit dem Le Roi zwischen den Welten der Lebenden und Toten wandern kann.



[1] Jetzt nur nicht von der Brücke fallen: Shadow-Man wird von einer lästigen Vampir-Fledermaus attackiert. **[2]** Starke Licht- und Schatteneffekte und bombastische Explosionen sorgen für Stimmung. **[3]** Beim Erforschen der bedrückend engen Höhlensysteme kommt echte Grusel-Atmosphäre auf. **[4]** Neben anspruchsvollen Puzzles erwarten den Spieler auch knifflige Jump'n-Run-Einlagen.



RAKUGA KIDS

Ein paar Stadtkids

erwehren sich ihrer

Widersacher mit Hilfe

beliebter Graffiti-Männchen.

Bei Konami hatten die Entwickler

schon immer viel Phantasie...

von Alexander Folkers

Diejenigen unter Ihnen, die das PlayStation-Spiel *Parappa the Rapper* kennen, sollten es im Kopf mit *Clayfighter* mischen und wissen dann, worum es sich bei *Rakuga Kids* handelt. Für alle anderen gilt: Stellen Sie sich 2D-Charaktere vor, die aus einem Malbuch für Kinder entsprungen zu sein scheinen. Diese prügeln sich in bester Beat'em-Up-Manier mit ähnlich gestalteten Figuren.

Der ausgefallene Grafikstil ist in zwei Versionen im Modul eingebaut. Ein Modus lässt nur einfarbige Hintergründe und Strichmännchen erscheinen, während der andere die Kids in ihrer vollen "Wachsmalkreiden-Pracht" zeigt. Dabei wirken alle Animationen und Hintergründe, als würden sie während des Spiel in Windeseile von einem kindlichen Grafiker gemalt. Außergewöhnlich und mit Sicherheit Geschmackssache – al-

lerdings auf jeden Fall auch ein gutes Prügelspiel.

Sobald der Kampf begonnen hat, laden sich mit erfolgreichen Angriffen spezielle Buntstift-Energiebalken auf, die Special Moves in verschiedenen Variationen erlauben. Die einzelnen Charaktere verfügen dabei über extrem ausgeflippte Angriffe – der von DDJ gesprayed Kater Captain Katkit beispielsweise baut zwei überdimensionierte Lautsprecher auf und sorgt für eine "volle Dröhnung" bei seinem Gegner. Andere Attacken umfassen einen Angriff von Geisterhunden, einen Mixer oder einen irren Pizzalieferanten auf einem Mofa. Mit normalen und speziellen Moves sind auch einige Combos machbar, die den Fieslingen tüchtig einheizen – alles im bekannten "Street Fighter"-Style. Außerdem darf man seinen Charakter wie in "Dual Heroes" trainieren, um ihn dann mit seinem eigenen Stil auf die CPU-Gegner loszulassen. Allerdings belegt jeder auf diese Art geschaffene Buntstiftkrieger ganze 40 Seiten auf einem Memory Pak.

Rakuga Kids ist auf den Kinder-Anteil des japanischen Prü-

gelspiel-Markts zuge-schnitten und würde hierzulande wahrscheinlich keine allzu große Fangemeinde finden. Schade eigentlich, denn unter den ohnehin wenigen (nicht indizierten) N64-Prüglern findet sich kaum Außergewöhnliches. Konami scheint auch nicht zu planen, das Game im europäischen Raum zu vertreiben – selbst ein USA-Release ist fraglich. af



1 Im Quick-draw-Modus ist das Geschehen noch stilisierter dargestellt.
2 Mamezo heizt Captain Catkit tüchtig ein.



Hybrid Heaven



Erste Regel in "Hybrid Heaven":
[1] Drehe niemals.... [2] ...einem Alien den Rücken zu!

HYBRID HEAVEN

Mit Hybrid Heaven scheint Konami ein ganz heißes Eisen im Kampf um die Rollenspielreferenz auf dem N64 im Feuer zu haben. Die ungewöhnliche Mischung aus Rollenspiel, Action und rundenbasiertem Beat'em Up verspricht Sie ab Sommer '99 in seinen Bann zu ziehen. von Axel Boumalit

Auch wenn von der komplexen Hintergrund-story bislang noch nicht allzuviel bekannt ist, macht die minutenlange, fantastisch aussehende Introsequenz bereits jetzt Lust auf mehr. Der Spieler findet sich hier in der Rolle des um sein Gedächtnis beraubten Johnny Slader in einer Stadt mitsamt unterirdischem Tunnelsystem wieder.

Als ob dies allein nicht schon für genug Komplikationen sorgen würde, müssen Sie auch noch den Präsidenten der Vereinigten Staaten aus den Fängen mutierter Killerkreaturen retten und sich derer Angriffe erwehren.

"Rollenspiel" in drei Dimensionen

Aus einer Perspektive, bei der Sie Johnny stets von hinten sehen, wird der Held fortan durch düstere Gänge gesteuert. Dabei soll eine automatische Kamera stets die bestmögliche Übersicht garantieren, was jedoch in der uns vorlie-

genden Alpha-Version nicht immer perfekt funktionierte, weshalb wir uns lieber eine frei justierbare Kamera gewünscht hätten.

Beat'em Up mal anders

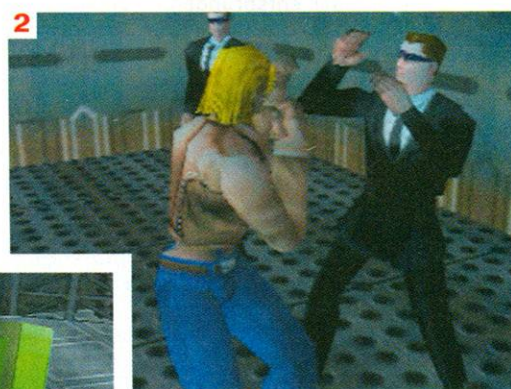
Trifft man auf eine der eingangs erwähnten Kreaturen, zeigt sich die eigentliche Innovation Hybrid Heavens: Es erscheint ein Menüfeld, aus dem man bereits gefundene Waffen oder Power-Ups wählen kann. Im Anschluß bestätigt man den Menüpunkt "ATTACK", wobei man sich noch zwischen verschiedenen Schlag- und Trittvarianten entscheiden darf. Je nach Ihrer Position zum Gegner empfiehlt es sich, entweder gezielt die linke bzw. rechte Körperhälfte einzusetzen, da die einzelnen Körperteile jeweils separate Erfahrungspunkte gutgeschrieben bekommen und so nach mehrmaligem erfolgreichen Einsatz in Ihrer Schlagkraft immer stärker werden.

Ist der Gegner an der Reihe, dann beeinflusst jeder erfolgreich gelandete Treffer Ihre Energieleiste negativ, was sich aber durch geschicktes Blocken verhindern läßt.

Dannach sind Sie wieder an der Reihe. Die Erfahrungspunkte, welche man nach dem Kampf automatisch erhält, lassen sich auf diverse Eigenschaftsbereiche verteilen.

Neben den Kämpfen muß man außerdem noch Rätsel lösen und die zwingend notwendigen Zugangs-codes für sämtliche gesperrten Bereiche finden.

Grafisch macht Hybrid Heaven bereits jetzt einen ausgezeichneten Eindruck und läßt, insbesondere Dank des innovativen Spielprinzips, auf einen waschechten Konami-Hit hoffen. ds



[1] Das Attack-System ist eine Wissenschaft für sich, einfach nur zuschlagen funktioniert hier nicht!
[2] Gegen die Männer in Schwarz geht's jetzt richtig zur Sache. [3] Ein Blick auf eines der Kampfmenüs: Bevor Sie Waffen einsetzen können, vergeht allerdings einiges an Spielzeit.



Hybrid Heaven
Konami

1

Erscheinungsdatum: 2. Quartal '98

Castlevania 3D

Castlevania 3D

Beim vierzehnten Abenteuer seines Vampirjägers Belmont entschloß sich Konami zu der wahrscheinlich drastischsten Veränderung in der langjährigen Geschichte dieses Klassikers. Statt wie gewohnt als 2D-Seitenscroller präsentiert sich „Castlevania“ auf dem N 64 erstmals komplett in 3D.

von Axel Boumalit

Daß drei statt zwei Dimensionen nicht notwendigerweise für größeren Spielspaß stehen, dürfte keinem Videospieler neu sein. Andererseits besteht gerade bei solch einem bewährten Gruselklassiker durchaus die Chance, daß er von dieser Erweiterung profitieren.

Alles beim Alten ?

Zwar stehen Ihnen statt der ursprünglich geplanten vier Charaktere nur noch der mit seiner berühmten Peitsche ausgerüstete Schneider Belmont und die mittels telekinetischen Kräften agierende Magierin Carrie Eastfield zur Verfügung, diese präsentieren sich dafür ebenso wie die gesamte Spielumgebung jetzt in feinsten polygonaler 3D-Optik.

Neben den Kämpfen gegen allerlei Unholde wie Skelette, Werwölfe und Drachen muß der Spieler auch anspruchsvolle Sprungpassagen meistern, was sich durch die dreidimensionale Darstellung zuweilen noch als recht schwierig erweist.

Bei den Kämpfen erleichtert einem eine Zielhilfe in Form eines Fadenkreuz, mit dem der jeweils nächste Gegner

anvisiert wird, die beschwerliche Arbeit. Leider ist Draculas Schergen trotzdem nicht so leicht bezukommen. Im Gegenteil, selbst nach dem Verlust wichtiger Körperteile, wie z.B. dem Kopf, greifen die Skelette beispielsweise auch weiterhin an (bis sie keine Beine mehr haben und am Boden kriechend eindeutig den Kürzeren ziehen).

Eine weitere Neuerung ist die wechselnde Tageszeit und deren direkter Einfluß auf das Spielgeschehen. Denn naturgemäß greifen untote Monster bevorzugt nachts an, während man tagsüber relativ ungestört Rätsel lösen oder Schalter suchen kann.

Night and Day

Sowohl Grafik als auch Sound wissen bereits jetzt zu gefallen. Seien es effektvolle Flammen und Explosionen oder die geschmeidige Animation der detailliert gezeichneten Figuren; besser hat „Castlevania“ naturgemäß nie ausgesehen.

Die düstere Musik, welche viel zur packenden Horroratmosphäre beiträgt, muß sich erstaunlicherweise nicht hinter jener aus der PlayStation-Version verstecken.

Sollte Konami sich keine allzu großen Schnitzer mehr erlauben, so können sich

die Fans im nächsten Jahr auf ein erstklassiges Action-Adventure freuen. Im Prinzip ist „Castlevania 3D“ auch jetzt schon fertig, nur wollte man Belmonts Potential nicht sinnlos gegen „Zelda“ verheizen.

Castlevania 3D		
Konami		
		1
Erscheinungsdatum: März '99		



(5) Diese abgemagerten Burschen wollen Ihnen nicht ohne Grund ans Leder.



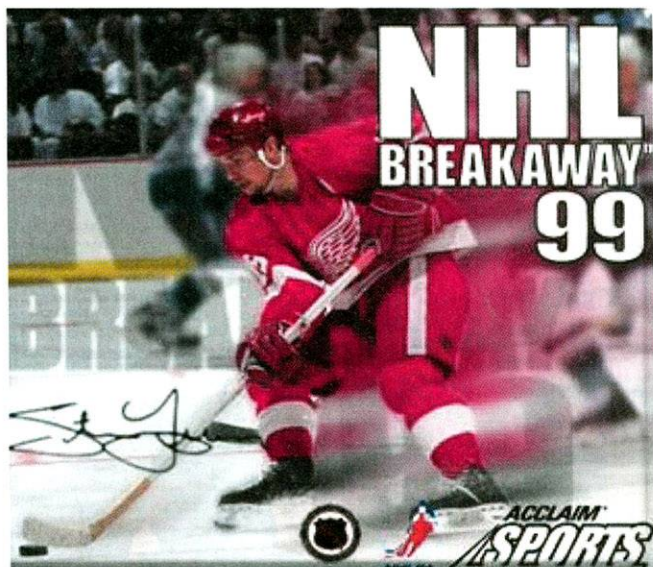
(1) Viele vertrackte Schalterrätsel warten selbstverständlich auch in der 3D-Version auf den Spieler.



(25) Das stierähnliche Monster im Bild hat bereits seine schlechtere Hälfte eingebüßt.



NHL Breakaway '99



Während sich "EA Sports" nun auch massiv im N64-Revier ausbreitet, geht Acclaim den entgegengesetzten Weg: "NHL Breakaway '99" erscheint exklusiv für das N64. Alle PlayStation-Besitzer gucken also in die Röhre!

Here we go!

Obwohl unsere Preview-Version ohne präsentationstechnischen Schnickschnack daherkommt, wissen wir, daß Acclaim Sports keinen geringeren als den diesjährigen MVP und Stanley-Cup-Gewinner Steve Yzerman als Maskottchen verpflichten konnte.

Darüber hinaus sind natürlich auch die Lizenzen der NHL sowie der NHLPA mit an Bord. Dies alles bürgt für fundierte Scouting-Reports, echte Team- und Spieler-namen (27 bzw. 600), sowie originale Dressen, Logos und Stadien. Um die Teams nach Ihren Wünschen umzumodeln, dürfen diese Spieler getauscht (bis zu sechs Akteure auf einmal) und kostengünstige Free Agents angeworben werden. Komplettiert wird das Ganze durch einen komfortablen Spielereditor.

Wenig verändert hat sich auf Seiten der Spielmodi. Freundschaftsspiel, Saison, Play-Offs und der beliebte Penalty-Wettbe-

werb stehen auf dem Programm.

All jene unter Ihnen, die Eishockey mehr als LebensEinstellung denn als Game ansehen, werden sich über die erweiterten Managementmöglichkeiten freuen. Je erfolgreicher ein Profi über das Eis tanzt, desto mehr Punkte werden Ihrem Team gutgeschrieben. Diese sorgen für verbesserte Coaching-Eigenschaften, eine effizientere Spielerentwicklung sowie raschere Heilverfahren. Letzteres ist besonders im Saison-Modus wichtig, da Eishockeyspieler äußerst verletzungsanfällig sind.

Grafisch macht diese frühe Version einen sehr guten Eindruck. Detaillierte Stadien, exzellente Polygonspieler und hervorragende Bewegungsabläufe sorgen für semi-realistisches NHL-Feeling. Falls die endgültige Version hält, was diese Preview verspricht, wächst hier ein harter Konkurrent für "NHL '99" heran.

ds

Während "NHL '99" – die neue Eishockeyreferenz – bereits in den Läden steht, kommt die 99er-Version von Acclaims Dauerbrenner "NHL Breakaway" erst langsam auf Touren. Haben die Entwickler die lange Zeitspanne auch wirklich genutzt? von Piet Jansen



[1] Mit Hilfe der gelben C-Tasten können Sie jedem Ihrer Mitspieler gezielt zupassen. **[2]** Für verbotenes Gefuchtel mit dem Schläger setzte es sofort zwei Minuten Auszeit. **[3]** Im Replay können Sie die letzten zehn Sekunden aus dem Blickwinkel jedes Spielers nochmals verfolgen. **[4]** Nicht schlecht, Herr Specht! Detroit führt 2:0 gegen die World AllStars.



Tonic Trouble



Das N64-Magazin scheut keine Mühen und fliegt für Sie auch um die halbe Welt, wenn es der Redaktionsplan erfordert. Für diese Ausgabe haben wir uns Kanada als Reiseziel herausgepickt, um Ubi Soft in Montreal einen Besuch abzustatten. von Piet Jansen

Ubi Soft hat sich innerhalb weniger Jahre zu einem renommierten internationalen Entwickler gemauert. Sogar in China, Rumänien oder Marokko läßt die Mutterfirma mittlerweile für sich rechnen. In Nordamerika hatten wir Gelegenheit, mit Sandrine Polegato (Project Managerin) und Julien Merceron (Chef-Programmierer) einmal über die Arbeit an "Tonic Trouble" sprechen zu können.

Fröhliches Frage- und Antwortspiel

N64 Magazin: Worum geht es eigentlich bei "Tonic Trouble"?

Ubi: Zu Beginn der Geschichte läßt unser Held Ed, ein violetter, außerirdischer Raumpfleger, aus Versehen eine mysteriöse Dose aus dem All auf die Erde plumpsen. Deren Inhalt verursacht dort eine Reihe von Mutationen bei Tieren und Pflanzen. Außerdem gerät sie zu allem Überfluß in die Hände des unguuten Völkers Grogh, der die magischen Kräfte des Dosenelixiers mißbraucht, um sich die Weltherrschaft zu sichern. Als Strafe für seine Unachtsamkeit wird Ed aufgelegt, die Dose wiederzubeschaffen.

N64 Magazin: Ist Ed also eine Art Antiheld?

Ubi: Das kann man so sagen. Er ist schwächlich, unbeholfen und kauzig – im Prinzip ein waschechter Looser! Um bewundert zu werden und neue Fähigkeiten zu erlernen, muß er sich sowohl mit Freunden wie auch mit Feinden auseinandersetzen. Je mehr neue Tricks er sich aneignet, desto raffinierter und selbstbewußter wird er.

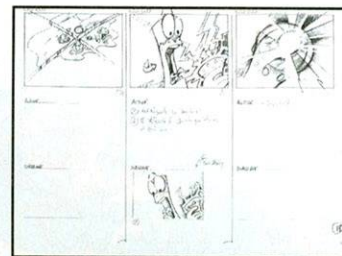
N64 Magazin: Was sind die Vor-

bilder von Ed-Erfinder Michel Ancel, was hat ihn inspiriert?

Ubi: Bei "Rayman" hat Michel ja bereits demonstriert, daß ihm Fantasy-Welten à la Tolkien ziemlich liegen. In Bezug auf "Tonic Trouble" hat er sich wohl vor allem von Lucas Arts' "Day-of-the-Tentacle"-Story und durch die Super-Nintendo-Version von "Zelda" inspirieren lassen. Die beiden Grundgedanken der Ed-Story drehen sich vor allem darum, daß der Held zu Beginn selbst einen Fehler macht, anstatt als Saubermann, der die Welt von Bösewichtern befreien will, auf die Bühne zu treten und daß ein zufälliger Unfall konventionelle Schemata, nach denen sonst alles funktioniert, auf den Kopf stellt.

N64 Magazin: Wie ist es möglich, ein Spiel wie "Tonic Trouble" gleichzeitig für DVD und das N64 zu entwickeln? Sind die Nintendo-Spieler da nicht eindeutig die Verlierer?

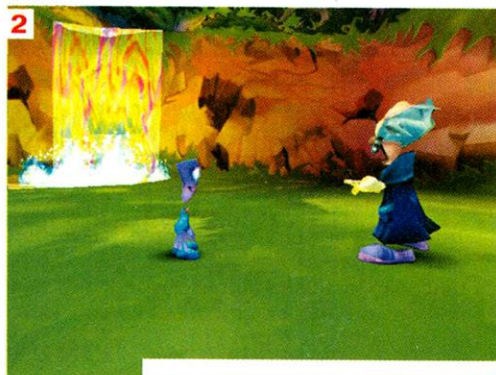
Ubi: Auch wenn es sich komisch anhört: Die Unterschiede zwischen beiden Versionen sind eher gering. Die PC-Version wartet mit einem sechsminütigen Film-Intro auf (sowie einem DVD-Bonus-Making-Of-Filmchen), das N64-Pendant dauert nur zwei Minuten, was aber immer noch viel ist, verglichen mit allen bisher erschienenen N64-Spielen. Außerdem wird es bei der Nintendo-Version nur zehn Hauptmusikstücke (in MIDI) geben, die aber ausgesprochen spektakulär klingen. Das besondere bei den Tonic-Tracks ist aber die emotionale Komponente. Während andere Musiken in anderen Spielen nur monoton immer wieder abgespielt werden, paßt sich unsere Musik der jeweiligen Situation an. Während Kämpfen wird



Sämtliche Szenen wurden in mühevoller Handarbeit erst auf Papier gezeichnet.

ein Thema z.B. stark und heftig, zerrt an den Nerven, wenn der Spieler im selben Level alleine ist und Angst hat, dann verlangsamt sich die Musik, wird trauriger.

N64-Mag: Wir danken dem Team für die Zeit und das Gespräch.



- (1)** Lustige Einfälle, wohin das Auge blicket.
- (2)** Reden Sie viel mit den Bewohnern, Ed ist schließlich nicht der Hellste und kann nicht alles wissen.
- (3)** Brilliant, der Spiegeleffekt auf dem Eis! **(4)** Ich habe lila Raumkosmetiker zum Fressen gääärn!!!



Tonic Trouble	
Ubi Soft	
1	
Erscheinungsdatum: Februar '99	



THE ZE

The Legend of Zelda: NINTENDO		
		1
Speicher auf Memory Card	Speicher auf Modul	Ab Dez.'98 erhältlich
100 DM		

Da Nintendos neuester Geniestreich ja gerade erst erschienen ist, und wir Ihnen somit von Rechts wegen eigentlich noch gar keinen Testbericht präsentieren könnten, haben wir uns Anfang November Richtung Großostheim aufgeschwungen und das gute Stück ordentlich durch die Mangel genommen.

Das Warten hat sich gelohnt!

Chronologisch gesehen ist "The Legend of Zelda: Ocarina of Time" das erste Kapitel der umfangreichen Zelda-Saga. Die epische Geschichte, die hier erzählt wird, beginnt mit einem Vorspann, in dem gezeigt wird, wie der junge Link nach einem fürchterlichen Alptraum im Dorf der Kokiri erwacht. Die Kokiri sind ein Volk grün gekleideter Fabelwesen,

bei denen Link aufwächst. Link ist jedoch kein echter Kokiri, sondern ein Hylianer, der von seiner Mutter zur Sicherheit in dieses Dorf gebracht wurde. Denn als kurz nach Links Geburt der große Hylianische Krieg ausbrach, war bereits der Vater des Jungen von Abtrünnigen im Schloß von Hyrule getötet worden.

Was ihn außer seiner Herkunft von den Kokiri unterscheidet, ist die Tatsache, daß um seinen Kopf keine kleine Fee herumschwirrt, wie bei allen anderen Bewohnern, weshalb der kleine Link viel Spott von den anderen Kindern aus dem Dorf ertragen muß.

Eines morgens stellt sich jedoch plötzlich Navi ein, fortan Links persönliche Fee und Schutzpatronin, die der Deku-Baum geschickt hat, um Link zu rufen. Sie schwirrt ähnlich wie das Lakita-Wölkchen in "Mario 64" immer um Ihren Helden herum, mit dem Unterschied, daß sich Navi auch per Textbox ins Geschehen einmischt und zu glühen anfängt, wenn Unheil droht. Außerdem weist sie bei

Gefahr die Richtung, in die Link blicken muß, wenn Feinde in der Nähe sind. Dies ist sehr praktisch, da man ansonsten leicht den Überblick in der komplexen 3D-Welt verlieren könnte. Haben Sie den oder die Widersacher dann im Visier, können Sie Ihren Blickwinkel per Druck auf die Z-Taste auch "fixieren". Drücken Sie jetzt noch nach links oder rechts, verlieren Sie Ihren Kontrahenten nie aus dem





[1] Dies ist der Ausgangspunkt von Links Zeitreise. **[2]** Innerhalb von Räumen wird automatisch in die Vogelperspektive umgeschaltet. **[3]** Die Ocarina ist eine Lehmflöte, auf der Link verschiedene Melodien einstudieren und dann an passender Stelle abspielen muß, damit die Handlung weitergeht. **[4]** Sämtliche Ereignisse und Begegnungen sind von der Tageszeit abhängig, zu der Sie einen Ort aufsuchen.

LEGEND OF ZELDA Ocarina of Time



Gesichtsfeld, sondern umrunden ihn dabei.

Weiter im Text: Der Deku-Baum, welcher Ihnen Navy zugeteilt hat, befürchtet, daß sich Übles zusammenbraut. Ganondorf, als König der Diebe in Hyrule zu trauriger Berühmtheit gelangt, will die Macht über das ganze Land gewinnen und hat sich bereits beim hylianischen König mit viel List einschmeicheln können. Sein größtes Begehren gilt nämlich der mächtigen Dreieinigkeit aus Weisheit, Mut und Kraft, der Triforce. In den Händen eines rechtschaffenen Herrschers würde die Triforce, so erwähnen es die Sieben Weisen, Glück, Wohlstand und

Das wichtigste Nintendo-64-Produkt ist endlich fertiggestellt und übertrifft in manchen Belangen sogar noch die hochgeschraubten Erwartungen, die seit zwei Jahren an Nintendo gerichtet sind. Wenn Sie bei "Mario 64" schon vor Glück aus dem Häuschen gerieten, dann werden Sie bei "Zelda" aus dem Staunen und Freuen gar nicht mehr rauskommen. Dieses Spiel ist wahrhaftig göttlich! von Piet Jansen

Frieden über Hyrule bringen. Gelangt sie aber in die falschen Hände, würde dies die Unterwerfung des hylianischen Reiches bedeuten. Soweit so gut! Da nur ein Sterblicher in der Lage ist, die Macht des Bösen zu brechen, ist ausgerechnet der kleine Link ausgewählt worden, das Land zu retten. Sein Heimatdorf darf er aber erst verlassen, wenn er ein gewisses Maß an Kampferfahrung vorweisen kann und die Zusammenhänge um die mystische Triforce begreift. Das erste "Dungeon" bzw. die erste Übungswelt

befindet sich im Innern des Deku-Baums, wo als einzige nennenswerte Hürde ein riesiges spinnenartiges Monster darauf wartet, besiegt zu werden.

Link hatte außerdem in jener Nacht, bevor ihn der Deku-Baum rief, einen Alptraum, dessen Bedeutung sich ihm zu diesem Zeitpunkt noch nicht erschließt: Die junge Prinzessin Zelda flüchtet, zusammen mit ihrem Kindermädchen Impa, die als alte Jungfer bereits im NES-Zelda mit-





[1] Hier erfahren Sie, weshalb Links Seele sieben Jahre schlafen mußte... **[2]** Diese Begegnung gehört eher in die Kategorie "läp-pische Kampfhandlungen". **[3]** Im Goronen-Gebiet ist Vor-sicht geboten, da andauernd Sprengungen durchgeführt wer-den. **[4]** Der Chef der Goronen klagt Link sein Leid, worauf Sie ihm natürlich Ihre Unterstützung anbieten. **[5]** Auf dem blauen Punkt oben in der Leiste werden immer Ihre Aktionsmöglichkeiten angezeigt. Nähern Sie sich z.B. einer Leiter, erscheint dort "KLET-TERN". Per Druck auf den blauen A-Knopf auf Ihrem Controller wird die jeweilige Aktion dann ausge-führt.



Diebe aus dem Schloß von Hyrule. Beide reiten in wil-dem Galopp in die finstere Nacht; Un-hold Ganondorf schwört daraufhin bittere Rache.

Am Morgen nach seinem Alptraum betraut der Deku-Baum Link zusätz-lich mit der Aufgabe, das Master-Schwert aus der Zitadelle der Zeit zu holen, mit dem alleine es ihm gelin-gen wird, Ganondorf zur Raison zu bringen. Als er das Schwert dort aus einem Steinblock herauszieht, erfährt er, daß nun das Portal zum Heiligen Reich geöffnet ist, welches ebenso zerstört wurde, sobald Ganondorf Macht über die Triforce erlangt. Um Hyrule und das Heilige Reich zu ret-en, müssen Link und Zelda den Kö-nig der Diebe vernichten. Je mehr Sie in die Storyline eintauchen, desto mehr Veränderungen und wichtige Details registrieren Sie um sich herum: Nachts ist z.B. die Zugbrücke, welche Sie überqueren müssen, um ins Dorf Hyrule zu gelangen, immer hochgezogen. Dafür können Sie bei

Dunkelheit leichter ungesehen an den Wachen vor Schloß Hyrule vor-beischieben.

Links Inventarliste

Schwert, Schild, Stöckchen, Ocarina, Nüsse (als Wurfgeschosse) und eine Steinschleuder sind die Ausrüstungs-gegenstände, die Sie schon relativ früh im Dorf der Kokiri erhalten bzw. dort kaufen können. Als Zahlungs-mittel dienen Kristalle in verschiede-nen Farben, die logischerweise unter-schiedliche Wertigkeiten besitzen. 99 Geldstücke können Sie am Anfang des Spiels mit sich herumtragen. Größere Geldbörsen, die erst akqui-riert werden müssen, erweitern nach und nach den finanziellen Spielraum um ein Vielfaches. Später kommen dann noch mehr Waffen, wie z.B. Pfeil und Bogen, Bomben, Bumerang und ein Enterhaken sowie die Ocarina of Time, eine Zaubер-flöte und Links wichtigstes ma-gisches Hilfsmittel, hinzu. Mit der Ocarina of Time kann Link in der Zitadelle der Zeit zwischen zwei Zeit-abschnitten seines Lebens (Kind und Jugendlicher) wechseln. Der Vorteil dabei: Als Kind kön-nen Sie durch enge Nischen oder Durchgänge kriechen, als Ju-gendlicher dagegen das Pferd Epona reiten. Ähnlich funk-tionierte bekanntlich auch schon der Spiegel bei "Zelda III: A Link to the Past", dem Super-Nintendo-Vorgänger.

Aber nicht nur das jeweilige Alter von Link spielt eine Rolle, Nacht und Tag sind, wie eben schon angedeutet, in diesem Zusammenhang ebenfalls wichtig. Manche Geschäfte haben z.B. nur offen, wenn es dunkel ist, die Leute, die Sie zu verschiedenen Ta-geszeiten an den einzelnen Orten treffen, wechseln sich ab.

Nochmals zurück zu den Waffen, Gegenständen, etc.: Zwecks deren Handhabung hat sich Nintendo ein sehr benutzerfreundliches System einfallen lassen: Im Pausenmenü wei-sen Sie den unteren drei C-Knopfen ein Objekt zu, das dann im Spiel per Druck auf diese Taste benutzt wird (z.B. die Wurfnüsse auf C-links, die Ocarina auf C-unten, den Stock zum Feuer anzünden auf C-rechts) - Links Schwert wird sowieso immer per Druck auf die A-Taste gezückt. So müssen Sie nicht, wie bei Rol-lenspielen üblich, für jede Kleinig-keit, die



Goldiges Sammlerobjekt

Amerikanische Nintendo-Fans, die ihr Zelda-Modul früh genug vorbestellt haben - bei uns gab es eine vergleichbare "Vorbestellaktion" bislang nur einmal zum Marktstart des N64 -, können sich später zu den wenigen Glückli-chen zählen, die ein Samm-lerexemplar der streng li-mitierten Gold-Edition er-gattert haben. Unser Bild zeigt eben jene US-Spielkas-sette. Für Europa ist keine Collectors' Edition geplant.





(1) Dieser Slash mit dem Schwert ist einer von Links Special Moves. **(2)** Die jugendliche Prinzessin Zelda hat schreckliche Angst vor Ganondorfs Rache. **(3)** In der Zitadelle der Zeit müssen Sie das Master-Schwert aus einem Steinblock herausziehen, um das Portal zum Heiligen Reich zu öffnen.

Sie nur kurz benutzen wollen, in endlosen Menüs rumkramen, sondern haben alle Gegenstände, die Sie in einem bestimmten Level-Abschnitt sowieso öfters brauchen, gleich parat. Ein weiterer Hauptunterschied zu herkömmlichen Rollenspielen ist der, daß Feinde hier nicht urplötzlich auftauchen, Sie also immer schon von Weitem sehen, was auf Sie zukommt, und bei Nichtgefallen auch jederzeit eine andere Richtung einschlagen können.

Ebenfalls sehr praktisch ist übrigens das automatische "Sprungmanagement": Wenn Sie auf eine Kante oder einen Abgrund zulaufen, dann springt Link von selbst, einen Jump-Button gibt es nicht.

Der B-Knopf dient dafür als Action-Button, der auch oben rechts im Bild, genau wie die unteren gelben C-Knöpfe, dargestellt wird. Die in der jeweiligen Situation mögliche Aktion, wie z.B. mit jemandem reden, schwimmen, hochklettern, an etwas ziehen, etc. wird außerdem noch schriftlich angezeigt. Um die gewünschte Aktion auszuführen, drücken Sie einfach immer nur den B-Knopf - wie praktisch!

Ein neuer Meilenstein

The Legend of Zelda: Ocarina of Time" hat mit Abstand die beste Kameraführung von allen bisher erschienenen N64-Spielen, überragendes Gameplay und bietet superbe Grafiken und Animationen (Link auf seinem Pferd im Galopp ist phantastisch anzusehen!!!). Die absolute Freiheit, alles tun zu dürfen, überall hingehen zu können, erfreut das Spielerherz ungemein. Wir sind bewußt nur auf einen kleinen Teil der Handlung und bisher mit keinem Wort auf die furchteinflößenden, gigantischen Endgegner eingegangen, um ja nicht zu viele der Dutzenden Aha-Effekte vorwegzunehmen. Selbst wenn Sie sich für "Legend of Zelda: The Ocarina of Time" Urlaub nehmen bzw. über Weihnachten sowieso frei haben und das Modul "zwischen den Jahren" durchspielen sollten, werden Sie noch lange Freude am Herausfinden der unzähligen kleinen Geheimnisse und versteckten Gimmicks haben. Durch die geniale Choreographie und dank der sorgfältigen Programmierung und Übersetzung (ein großes Lob sowohl an die englische als auch die deutschen Lokalisierungsabteilungen bzw. an die Herrschaften vom "Publish-

ing" in Großostheim!) erwerben Sie mit dem Kauf des 64-Bit-"Zelda" nicht nur irgendein Videospiel, sondern gleichzeitig ein zeitgenössisches Kunstwerk. Selten paßten Grafik, Sound und Gameplay bei einem Produkt so gut zusammen wie in diesem Fall. "The Legend of Zelda: Ocarina of Time" wird dem Genre der Action-Adventures noch viele Jahre als Vorbild dienen, es sei denn, Nintendo übertrifft sich demnächst noch einmal selbst. ds



(1) Dieser süße Fratz wurde von einer Spinne verzaubert. **(2)** Tagsüber ist auf dem Friedhof nicht viel los, erst am Abend wird's hier interessant.

1,0 SPIELIDEE

1,0 GRAFIK

1,0 SOUND

1,0 PRÄSENTATION

1,0 GAMEPLAY

1,0 MOTIVATION

1,0 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Was soll man bei dieser Traumnote bloß noch sagen? Das einzige Problem bei der Sache ist, daß Nintendo dieses Jahr wohl nicht mehr genug Module liefern können wird

N64
1,0
SEHR GUT

TUROK

Neben Konamis "Metal Gear Solid" (PlayStation) ist die Fortsetzung des Dinojäger-Epos' um den Waffenfreak Turok, mit Sicherheit eines der am heißesten erwarteten Spieletitel des Jahres. Ob "Turok 2" die Klasse hat, den bisherigen, mittlerweile indizierten Rare-Spitzenreiter vom Thron zu stoßen, erfahren Sie gleich! von Wolfgang Krauser



Vor einigen Jahrmillionen wollten die ersten intelligenten Wesen – darunter der Schurke Primagen – mehr über die Geheimnisse ihrer Existenz herausfinden und bemannten deshalb, vom Wissensdurst geblendet, ein Raumschiff für einen Trip zum Ursprung des Universums. Kurz vor Erreichen ihres Ziels detonierte jedoch die Energie-Schaltzentrale von Primagens Sternkreuzer und beförderte das Gefährt mitsamt Inhalt ins virtuelle Nirwana, von wo aus eine mitreißende Flutwelle der Zerstörung über das Weltall hereinbrach und Teile aller Planeten herausriß und zum Lost Land formierte, das nun in allen Zeitepochen gleichzeitig existiert und den Primagen gefangenhält. Um sich aus seinem apokalypti-

schen Kerker zu befreien, schickt er nun seine Seeds of Evil (Saat des Bösen, so der Untertitel des Spiels) in Form von genmanipulierten Dinos aus, um eine Reihe von Energie-Totems zu zerstören und somit über die Menschheit herzufallen. Dies sollen Sie als waffenstrotzende Rothaut Turok natürlich verhindern. Völlig abgespacete Storyline? Gut, sind wir schon mal einer Meinung! Auf die darauffolgende, knallharte 3D-Shooter-Action im LowRes-Mode (niedrige Bildschirmauflösung) oder im HiRes-Mode (hohe Bildschirmauflösung) hat dies aber – bis auf hin und wieder auftauchende Teleporter – keine Auswirkung.

HiRes-Optik als Zubehör

Um in den Genuß der edlen Hi(gh)-Res(olution)-Grafik zu kommen, müssen Sie sich eine Speichererweiterung in Form eines 4-Mbyte-RAM-Expansion-Paks zu einem Preis von ca. 70 Mark (Quelle: Nintendo Deutschland) zulegen, die zeitgleich offiziell mit dem Release von "Turok 2" erscheinen soll. Für eine noch höhere Frame-rate können Sie zusätzlich den HiRes-Letterbox-Mode aktivieren, der das Spielfeld auf Ihrem Screen durch schwarze Balken verkleinert. Damit relativiert sich der mit ca. 100 Mark scheinbar günstige Modul-Preis zwar schon etwas, dieses Pak soll aber in Zukunft von weiteren Titeln unter-

Turok 2		
IGUANA/ACCLAIM		
		1-4
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Ab Dezember '98
ca. 100 DM		

stützt werden, wovon "Extreme G: XG 2" (siehe Test in dieser Ausgabe) aller Voraussicht nach aber schon wegfallen wird. Falls Nintendo selbst es nicht schafft, das Pak rechtzeitig in den Handel zu bringen, stehen zahlreiche 3rd-Party-Hersteller schon mit ihren Paks auf der Matte – einem zünftigen HiRes-Gemetzel sollte also nichts mehr im Weg stehen!

Im Hafen von Adia, der ersten von insgesamt sechs extrem umfangreichen und bis zu einem Dutzend Subsektionen umfassenden Welten, werden Sie in die Feinheiten der ausgefeilten Steuerung eingeweiht. Sie können zunächst zwischen den klassischen "Turok"-Controls (Fortbewegung mit den gelben C-Buttons) und einer sogenannten, "mysteriösen" Golden-Pad-Belegung (Moves per Analogpad) wählen. Geballert, daß die Fetzen fliegen, wird mit dem Z-Trigger, die Karte eingeblendet per L-Shoulder, geduckt per D-Pad down und gejumpet via R-Shoulder.

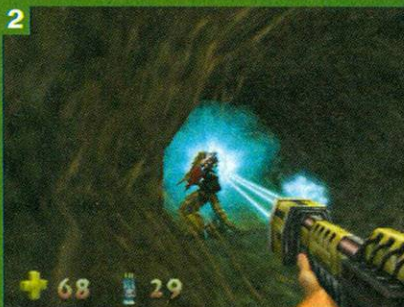
Scharfschützen: Anlegen!

Haben Sie Ihre erste Sniper-Waffe (Tek-Bow oder Plasma Rifle) eingesammelt, können Sie die exzellent animierten und mit fetter Feuerkraft ausgestatteten Dino-Mutanten per Zoom auch aus der Ferne in die ewigen Jagdgründe schicken. Neu ist hier, daß Sie sich im Sniper-Mode (aktiviert durch D-Pad rechts) auch bewegen können. Gezielt wird mit allen Waffen übrigens durch ein kleines



1 Der HiRes-Mode: Phantastische Optik. 2 Jetzt aber Feuer frei! 3 Futuristische Waffen en masse: Cool! 4 Aliens lieben keine Grillpartys...





❶ Wo ist meine Kanone?? ❷ Per Elektroschocker lähmen Sie die Feinde. ❸ Die Biester fangen richtig Feuer!



Zielkreuz. Treffer in Extremitäten (Schulter, Arme etc.) juckt die Reptilien-Armee jedoch selbst beim Einsatz der stärksten Wummen herzlich wenig. Sie müssen die wild herumspringenden Echsen, Insekten und Cyborgs durch exakte Herz- oder Kopftreffer niederstrecken, was das Spiel schon mal für Anfänger äußerst erschwert und für Kinder/Zartbesai-

tete zum roten Tuch macht. Es ergießen sich (in der hier getesteten US-Version!) wahre Ketchup-Fontänen aus den getroffenen Körperteilen, und die dahinsiechenden Kreaturen winden sich noch in vielfältigen Animationsphasen auf dem Boden, bevor sie endgültig den Löffel abgeben. In der deutschen Version werden die Todesanimationen größtenteils entschärft und auch die entsprechenden Soundeffekte heruntergedreht. Zumindest letztere lassen sich im Optionsmenü aber wieder auf Normallautstärke stellen.

Der Feind ist hochintelligent

Wild durch die Gegend rennen und blindes Rumgeballer bringt Sie aus mehreren Gründen schneller ins Grab, als Sie schauen können: Jeder Dino hat seine eigene ausgeklügelte Verteidigungstaktik und Angriffsschema: Manche verstecken sich nach Schüssen hinter Kisten, andere rennen Ihnen selbst aus dem Wasser noch hinterher, und eine weitere Spezies flieht sogar! Munition ist auch nicht gerade überschwänglich in den riesigen Areas verteilt, und das bei den über 20 zur Verfügung



❶ Anleihen bei "Alien": Königinnen müssen erledigt werden! ❷ Im Sniper-Mode zoomen Sie die Dinos heran. ❸ Die Feuersturm-Kanone ist höchst effektiv. ❹ Zahlreiche Multiplayer-Mode: Langzeitspielspaß!



stehenden Knarren, die jeden Waffennarren in höchste Glücksgefühle versetzen würden (siehe Extra-Kasten). Neben den Standard-3D-Shooter-Wummen (Pistol, Shotgun etc.) finden Sie auch solche Perlen wie den Scorpion Missile Launcher (schießt mehrere ferngelenkte Raketen auf einmal ab), den Shredder (verschießt Energiestrahlen, die an

den Wänden abprallen), den Proximity Mine Layer (legt Minen ab, die, bei gewisser Distanz zu Näherkommenden, selbigen die Beine wegreißen) oder die Boomerang-ähnliche, scharfkantige Wurfscheibe. Der absolute Hammer ist aber der Brain Extractor, der selbstständig bei intelligenten Lebensformen das Gehirn anpeilt und, entsprechend animiert, zu einer kleinen Bohrung ansetzt. Laut Acclaim Deutschland wird diese Waffe zwar in der PAL-

Version auch noch mit von der Partie sein – allerdings mit eingeschränkter Animation im Wirkungsfeld. Obwohl ein Indianer eigentlich perfekt zu Fuß unterwegs ist, zieht auch er es vor, gelegentlich auf ein Reittier umzusteigen. In diesem Fall handelt es sich um einen Triceratops, der dem Feind in späteren Stages mit einer fest installierten 20mm-Kanone eine gewaltige Feuerkraft entgensetzt.

Level 1: Der Hafen von Adia



Das einst friedvolle Fischerdorf wurde vollständig von der Dinosoid Armee unter dem Kommando des Pri-

magens ausgelöscht. In den umgebenden Bergen wütet die Schlacht noch immer, und Versprengte werden gnadenlos aufgespürt und erlegt. Die Dinosoids entpuppen sich als genetisch manipulierte Dinosaurier-Hybriden, und sie erweisen sich als abgrundtief böse und extrem gefährlich. Obwohl sie nach außen den Befehlen Primagens bedingungslos Folge leisten, verfolgen sie unnachgiebig einen eigenen Plan: Die totale Vernichtung der Menschheit.

MISSIONSZIELE:

- Aktivieren Sie drei Warn-Leuchttürme
- Retten Sie vier Kinder
- In jedem Level: Aktivieren Sie die Warp-Portale
- In jedem Level: Lokalisieren Sie das Energie-Totem und verteidigen Sie es unter allen Umständen

Level 2: Die Schlacht am Fluß der Seelen



Allein der Name läßt es den Menschen eiskalt den Rücken hinunterlaufen. Wer von seinem Wasser trinkt, stirbt. Die Lazarus Konkordanz errichtete einen der Energie-Totems an seinen Ufern. Mittels seiner mystischen Kräfte soll das Wasser im Fluß der Seelen gereinigt und genießbar werden. Flugs entwickelte sich Leben und eine mächtige Stadt namens Araissi am ehemals tödlichen Fluß. Über diese Idylle brach nun der Angriff der Dinosoid-Armee herein. Obwohl die Stadt einst über eine mächtige Armee verfügte, ließen Jahre des Friedens und Wohlstands die Soldaten

schwach werden. Nach kurzem Widerstand war Araissi deshalb schnell eingenommen.

schwach werden. Nach kurzem Widerstand war Araissi deshalb schnell eingenommen.

MISSIONSZIELE:

- Zerstören Sie zwei Seelentore
- Bezwingen Sie die drei Schwestern der Verzweiflung

Level 3: Die Sümpfe des Todes



In den Sümpfen leben die mächtigen Purr-Linn, eine primitive, aber dennoch gewalttätige, affenähnliche Spezies. Ihre

ureigene Auffassung von den Menschen als schwache, zerbrechliche Insekten hat aufgrund deren beachtlicher Fortschritte über die Jahrhunderte hinweg einen Neid beachtlichen Ausmaßes geschürt. Damit waren die Purr-Linn leichte Beute für den Primagen, der ihnen das verlorene Land für ihre Hilfe versprach. Von ihm wurden Sie auch mit Hi-Tech-Waffen und Munition ausgerüstet.

MISSIONSZIELE:

- Befreien Sie fünf Gefangene
- Zerstören Sie drei Waffenlager
- Finden Sie einen Teil des Schlüssels zur Kommandozentrale des Primagen

Level 4: Das Versteck der blinden Jäger



Über diese mysteriöse Rasse ist nur wenig bekannt. Legenden ranken sich um schemenhafte Gestalten, die nachts aus

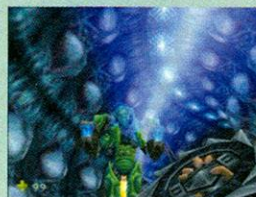
ihren Höhlen kriechen und ihre armen Opfen ins Verderben reißen. Obwohl sie nicht sehen können, sind sie alles andere als hilflos: Sie verfügen über die Gabe, den Herzschlag von Eindringlingen zu hören und deren Blut über enorme Distanzen hinweg zu riechen. Sie leben seit unzähligen Jahrhunderten unter der

Oberfläche des verlorenen Landes und greifen mit primitiver Brutalität an.

MISSIONSZIELE:

- Versiegeln Sie vier Lüftungsschächte
- Öffnen Sie die drei großen hölzernen Tore

Level 5: Die Kolonie der Mantids



Die einzige Existenzgrundlage dieser aggressiven und hochintelligenten Insektenrasse besteht darin, ihren Fortbe-

stand zu sichern. Dieses Ziel verfolgen sie gnadenlos ohne jegliche Anzeichen von Schuldgefühlen oder Gerechtigkeitssinn. Durch dieses unerbittliche Streben fielen sie in die Hände des Primagen, der ihnen neue Welten zur Kolonisation versprach, darunter auch die Erde. Die Transportertore zur Beförderung der Mantids-Armee stehen schon bereit: Alarmstufe Rot!

MISSIONSZIELE:

- Zerstören Sie drei Königinnen-Embryos
- Zerstören Sie den Zentralcomputer

Level 6: Das Raumschiff des Primagen



Niemand weiß, woher und aus welcher Zeit dieses geheimnisvolle Wrack stammt. Angeblich wird das Schiff von

einem Trupp tödlicher, biomechanischer Droiden bewacht, die ihrem Meister bedingungslos gehorchen.

MISSIONSZIELE:

- Reinigen Sie den Fluß der Seelen
- Rekalibrieren Sie vier Stromgeneratoren
- Zerstören Sie drei automatisierte Roboter-Fabriken

TOP SECRET

PAL-Sensationspreis

Natürlich wird in "Turok 2" aber nicht nur geschossen, es müssen auch eine Menge Level-Keys gefunden, Schalter umgelegt, Kinder befreit (ständig ertönt ein etwas nerviges Sound-Sample: "Turok, help me!"), Special-Items wie die Schwebefeder aktiviert, Munitionslager zerstört oder Warp-Zonen in Betrieb genommen werden. Soundtechnisch werden Ihre Ohren in diesem



(1) Munition ist in späteren Levels rar gesät. (2) Vom Spirit Father bekommen Sie Specials wie die Flug Feder verabreicht.

borgs sorgen für nachhaltiges Staunen. Der aus dem einschlägigen Rare-Shooter bekannte Sniper-Modus wurde nun gleich für zwei Waffen integriert und erweitert das Shocker-Gameplay um eine weitere nervenaufreibende Variante. Der Langzeitmotivation im Kreise der Kumpels dient ein reichhaltiges Split-Screen-Multi-Player-Programm für bis zu vier Spieler, bei dem allerdings so manche unschöne Nebelbank aufzieht.

Suchen und Abdrücken!

Adrenalin-Rush mit professionell eingespieltem Dramatik-Orchestersound und fulminanten Detonations- und Dino-Effekten verwöhnt. Das PAL-Spiel an sich wird für den Schnäppchen-Preis von ca. 100 Mark über den Laden-tisch gehen, worin das für den HiRes-Mode benötigte "Memory Expansion Pak" jedoch nicht enthalten sein wird. Aber auch im Standard-Low-Res-Mode macht "Turok 2" grafisch eine exzellente Figur. Wir möchten noch betonen, daß in der uns (wie auch allen anderen Magazinen!) zur Verfügung gestandenen Test-Version kein einziger Endgegner enthalten war. Die offizielle Begründung faselt da zwar etwas von "Spannung erhalten", aber ob da mal nicht technische Probleme oder ähnliches eine Rolle spielen? Sollte das der Fall sein, korrigieren wir unsere Spielspaß-Wertung mit dem PAL-Test natürlich entsprechend (nach unten oder nach oben!). "Turok 2" reißt den Spieler zunächst mit einem reichhaltigen Arsenal an Superlativen vom Sitz: Die Optik ist sowohl im HiRes- als auch im Standard-Low-Res-Mode absolut phantastisch: Die superflüssigen Bewegungen, intelligenten Taktiken und mannigfaltigen Todesanimationen der Dino-Cy-

Auch die über 20 ausgefeilten Waffen begeistern jeden Ego-Shooter-Fan durch ihr ausgefeiltes Design, ihre Einsatzmöglichkeiten und die mit beeindruckenden Lichteffekten in Szene gesetzten Feuerstöße. Bei den riesigen Levelbauten der sechs Welten halten sich die Begeisterung über wunderschöne Wasserfälle und blitzende Metallkompositionen und die aus dem Vorgänger bekannte, stellenweise frustrierende Herumsucherei plus schwer zu timenden Sprungkombination allerdings oftmals ziemlich genau die Waage. Betätigen Sie z.B. einen der zig Schalter, wird Ihnen kein Hinweis gegeben, wo sich jetzt was im Level verändert/geöffnet hat, und Sie müssen oft kilometerweise Terrain absuchen (keine zoombare Karte!). Spätere Welten können den hohen Grafik-Standard der ersten Szenarios auch nicht mehr ganz halten und verzetteln sich oft in ellenlangen, eintönigen Höhlenformationen oder Nebelgebieten (vor allem im Freien), die allerdings bei weitem nicht so eklatant nerven wie im ersten Teil. Nichtsdestotrotz ist "Turok 2" ein 3D-Shooter der allerersten Güteklasse und ein Pflichtkauf für jeden Genre-Fan. Den oben erwähnten Rare-Knaller konnte man jedoch gameplaymäßig nicht ganz erreichen. rk



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

GESAMTWERTUNG

Brillanter 3D-Shooter mit bestechendem Waffen-Design, hochintelligent agierenden Dino-Gegnern und revolutionärer HiRes-Optik per Memory Expansion Pak.

1,5
SEHR GUT



EXTREME

Extreme G 2	
PROBE/ACCLAIM	
	1-4
Speicher auf Memory-Card	Ab Dezember '98
ca. 130 DM	

Acclaim, seines Zeichens mittlerweile – neben Nintendo und Rare – der Top-Entwickler auf dem Nintendo 64, schickt seine Vorjahres-Hits in die zweite Runde. Haben die Designer von Probe Entertainment diesmal die Geschwindigkeit bei "XG 2" etwas besser in den Griff bekommen? von Wolfgang Krauser



Bei der offiziellen Pressevorführung von "XG2" im Münchner Acclaim-Hauptquartier ließ selbst Jason Green, Artist im fast (bis auf zwei Mitglieder) gleichgebliebenen Entwicklerteam durch die Blume verlauten, daß das erste "Extreme G" spielerisch noch nicht allzu ausgereift war ("Teil Eins war eigentlich nur ein Prototyp"). Im Nachhinein betrachtet, ist wohl nicht nur er der Meinung, daß der Future-Racer seinerzeit etwas zu gut vom Prüfstand aller Magazine weggekommen ist, denn der zugegebenermaßen atemberaubende Speed war aufgrund der nicht ganz ausgereiften Steuerung meist nur mit sehr viel Glück zu bändigen. Genau hier hat man nun beim vorliegenden Nachfolger angesetzt: Sie kommen mit den edel gestylten Space-Bikes nicht mehr so

schnell auf selbstmörderische Tachozahlen, sondern müssen sich den Durchbruch der Schallmauer bei ca. 740 km/h erst geduldig erfahren. Bei dieser Geschwindigkeit ertönt übrigens der berühmte Knall aus den Boxen, der exzellente Elektro-Sound setzt kurzzeitig aus, und Sie schweben gewissermaßen kurzzeitig über die Strecke (und nach den ersten Versuchen kurz darauf garantiert in die nächste Leitplanke oder die angrenzende Böschung hinunter!). Doch erstmal zurück zu den Basics: Die Steuerung inklusive dem Einsatz der Primär- und Sekundärwaffen haben die Entwickler 1:1 vom Vorgänger übernommen. Sie beschleunigen per Z-Button, sliden per R-Shoulder, feuern Raketen, zünden Nitros mit den gelben C-Buttons und justieren die Kameraperspektive mit dem Steuerkreuz.

Schwere Geschütze

Das Aufnehmen und Benutzen der 19 schweren Geschütze, von der Homing Missile über die Rear Maxibolt (hinten angebrachte Standardkanone) bis hin zur Ion Sidecannon (zwei seitlich wirkende Energiestrahlen, die gegenereiche Fahrer am Überholen hindern), wurde durch auf der Strecke stehende Symbole und Voice Samples sowie – bei rückwärtig eingesetzten Wummen – durch einen kurzzeitig eingeblendeten Rückspiegel erleichtert. Beim Waffendesign haben die Programmierer eine Menge Kreativität bewiesen: Um sich lästige Verfolger vom Hals zu halten, können Sie bis zu vier Raketen gleichzeitig auf die rückwärtige Reise schicken und einen Rauch- oder einen Flammen-



(1) Im 2-Player-Mode zieht rasch Nebel auf. (2) Ohne Lampe sind Sie in den Tunnels aufgeschmissen. (3) Turbo zünden!



Im Spiel werden Sie öfters an der einen oder anderen Werbetafel vorbeizischen.

G2

werfer aktivieren, der hartnäckige Fahrer kurz röstet oder die Orientierung verlieren läßt. Ob die Waffen erfolgreich eingeschlagen haben, läßt sich bequem über einen kleinen Rückspiegel am unteren Bildschirmrand beobachten – bei höheren Geschwindigkeiten oder kurvigen Streckenteilen sollten Sie allerdings besser mit voller Konzentration dem Kursverlauf folgen, sonst lachen Sie sich zwar über den gerade verunglückten Gegner ins Fäustchen, landen aber selbst wenige Sekundenbruchteile später in der Bredouille. Außerdem können Sie Minen und Lasergeschütze auf der Straße platzieren. Letztere feuern gnadenlos auf alles, was hinter Ihnen so anrollt. Was kann man aber nun anwenden, wenn man selbst hinten liegt? In diesem Fall eignen sich folgende netten Goodies sehr gut: Die

Rail Gun feuert automatisch auf den nächstliegenden Fahrer – sehr praktisch, da man sich hier nicht aufs Zielen konzentrieren muß. Mit der Wally Warp können Sie Gegner sozusagen einfangen und hinter sich wieder ausspucken, während Sie per Static Pulse die Steuerung und die Waffenaktivierung eines Konkurrenten stören können. Auf Wunsch können solche Gemeinheiten auch im Optionsmenü deaktiviert werden. Ihre Standard-Primary-Weapon besitzt natürlich auch nicht unendlich Munition, genauso wie Ihr Schutusschild nicht ewig viele Hits aushält. Beides wird am linken unteren Bildschirmrand durch eine Energieleiste angezeigt und kann beim Durchfahren der Recharge-Zone auf der Start- und Zielgeraden wieder aufgeladen werden. Sie sehen schon, für allerlei Hi-Tech-Geschosse ist gesorgt – dennoch liegt das Hauptaugenmerk von "Extreme G 2" mehr auf schnellen Rundenleistungen. Alle zehn anfänglich verfügbaren Bikes (es gibt mindestens drei Secrets) unterscheiden sich wie gewohnt in den Kategorien Beschleunigung, Top-Speed, Handling, Shield und Weapon Power. Austoben können Sie sich damit auf zwölf abgespaceten Strecken, die jeweils "Ridge Racer"-like in drei Variationen existieren und nach dem

Durchspielen auch rückwärts durchheißt werden können.

Technische Kabinettstückchen & Hot Biker Babes

Wie eigentlich das gesamte Spiel, von der Menüführung, über die Soundeffekte (das Röhren der Maschinen beim Beschleunigen ist klasse!) bis zu den Score Sheets wurden auch sämtliche Tracks perfekt durchgestylt und mit technisch hochwertigen Kabinettstückchen vollgestopft: Transparenzeffekte, Lens Flares, Dynamic Lighting und lokale Stage-Sounds (z.B. ein dumpfes Hämmern bei Kraftwerken) und bewegliche Plattformen erkennt selbst das geübte Auge im Vorbeirauschen mit Top-Speed erst beim zweiten Hinschauen. Racing-Fetischisten freuen sich außerdem über eine Menge Spielmodi. Im Extreme Contest müssen Sie drei Klassen im bewährten Punktsystem gewinnen (Atomic: Vier Strecken, Critical Mass: Acht Strecken, Meltdown: 12 Strecken), bevor Sie zum ultimativen Duell Fahrer gegen Fahrer (hauptsächlich super-sexy Chicks!) gegen ehemalige Champs antreten dürfen. Alternativ steigen Sie im Time Trial (Jagd auf den Rundenrekord ohne lästige Mitfahrer), Practice (Kennenslernen der Strecken), Multiplayer-Mode (bis zu vier Mitspieler) oder Arcade-Modus ein. Letzterer offeriert Ihnen einen reinen Shooting-Wettbewerb gegen CPU-Drohnen: Sie müssen sich nicht um Platzierungen kümmern, son-



(1) Als Belohnung für Siege winken Special-Bikes. (2) Die Dynamic-Lighting-Effekte sieht man nur bei geringem Speed gut. (3) Mit 450 Sachen auf die schiefe Ebene. (4) Wir haben die Schallmauer durchbrochen! (bei ca. 750 km/h).



Der Start/Zielraum ist stets bunt beleuchtet. Viele Solo- und Multi-Player-Modi sorgen für Langzeitmotivation.

den können einmal austeigen, was alles in Ihrer Waffenkammer steckt, indem Sie auf die zahlreich umherwuselnden Dummy-Bikes balern. Von einem externen Entwicklerteam wurde außerdem ein Multiplayer-Split-Screen-Battle-Mode beige-steuert, in dem Sie die "XG 2"-Bikes gegen wendige Panzer-

gefährte tauschen und fleißig Jagd aufeinander machen. Jeder Mitspieler bekommt hierbei einen Schutzschild, der beim Einsatz der Feuerwaffen schnell abnimmt. Um die Entwicklungskosten etwas subventionieren zu lassen, hat Probe auch Werbung im Spiel integriert. Und so rasen Sie des öfteren an einer Diesel-Plakatwand vorbei, steigen auf ein vom Autoriesen Honda speziell ent-

worfenes Geschöß oder nehmen auch auf Bikes Platz, die als Sieger von nationalen Design-Contests (z.B. Deutschland und England) hervorgingen.

Gameplay: stark verbessert

Wider Erwarten ist "XG 2" nun kein typisches Show-Off-Modul (wie sein Vorgänger) geworden, das man kurz einwirft, um seinen Kumpels die Fähigkeiten der Hardware vorzuführen, aber selbst mangels ausgetüfelterm Gameplay bald in den Schrank stellt. Das futuristische Rennspiel-Spektakel präsentiert sich in allen Punkten perfekt durchgestylt und lockt mit wilden Korkenzieher-Loopings, Röhren mit anderen Schwerkraftverhältnissen, wunderschönen Lichteffekten, coolen Waffen, einem Bomben-Soundtrack (keine 08/15-Techno-Trax!), einer klar verbesserten Steuerung und einem fairen Schwierigkeitsgrad. Sehr positiv fallen auch das gesamte Menü-Design und die Präsentation allgemein auf, woran sich so manches Spiel eine Scheibe abschneiden könnte. Der Nebeneffekt hält sich dank Nin-

tendos Hilfe in Form des zur Verfügung gestellten Microcodes im 1-Player-Mode sehr in Grenzen, fällt dafür aber im Split-Screen-Mode ziemlich unangenehm auf. Bei abgefahrenen Raketenduellen mit mehreren Beteiligten oder Hetzjagden durch eine der zahlreichen Röhren geht dann auch die Framerate schon mal kurzzeitig in die Knie. Daran hätte man bei Probe vor dem Release noch etwas arbeiten sollen. Den Geschwindigkeitsvergleich mit dem gleichzeitig veröffentlichten "F-Zero X" (siehe Test in dieser Ausgabe) verliert Acclaims Racer zwar, man muß aber bedenken, daß Nintendo dem Speed alles andere (grafische Aufbauten, Lichteffekte etc.) geopfert hat. "XG 2" ist daher optisch mit Sicherheit der hübschere Racer, und wie man beim ersten Teil gesehen hat, ist die ultimative Geschwindigkeit allein bei weitem nicht alles. Der zunächst noch vorgesehene High-Resolution-Mode (hochauflösende Grafikdarstellung) wird übrigens in der Endversion aller Voraussicht nach nicht mehr enthalten sein, um die angepeilte Framerate von Minimum 30 fps halten zu können.

rk



Feuer frei! Sie haben noch drei Turbos. Einige Super-Jumps sind auch mit von der Partie. Waffen stehen gut sichtbar als Symbole auf der Strecke.

1,5 SPIELIDEE

1,5 GRAFIK

1,5 SOUND

1,0 PRÄSENTATION

2,0 GAMEPLAY

2,0 MOTIVATION

1,5 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Optisch und akustisch phänomenales Future-Biking-Game, das sich viele Kritikpunkte am Vorgänger zu Herzen genommen hat und deshalb wesentlich mehr Spaß macht.

1,6
SEHR GUT





(1) Im Vierspieler-Modus rasen Sie ohne Gegner und ohne Hintergründe vor sich hin. (2) Jetzt haben Sie nur noch 13 Gegner: Einer wurde abgeschossen oder gerammt. (3) "wipEout 64" ist fast komplett nebelfrei – dafür müssen Sie mit einigen Pop-Ups leben.

wipEout 64

Nur ganz wenige Titel haben es geschafft, auf allen drei Next-Generation-Konsolen (Sony PlayStation, Sega Saturn, Nintendo 64) veröffentlicht zu werden.

Neben "Bomberman" ist der Future-Racer "wipEout" einer davon. Kann Konami damit "Extreme G 2" und "F-Zero X" Paroli bieten? von: Wolfgang Krauser

Endlich konnten wir persönlich an die mit Spannung erwartete N64-Umsetzung einer der besten PlayStation-Racer überhaupt Hand anlegen. Und wir wurden trotz knapp zweijähriger Wartezeit nicht enttäuscht!

Die positivste Nachricht sei gleich vorweggenommen: "wipEout 64" ist extrem schnell (vor allem in den höheren Klassen Rapier und Phantom) und es gibt nicht die geringsten Anzeichen von Nebel am Horizont! Dafür müssen Sie zwar das ein oder andere Pop-Up am Horizont in Kauf nehmen, durch die geschickte Kurssetzung fällt das aber nicht so sehr ins Gewicht und stört im weiteren Spielverlauf höchstens den absoluten Grafik-Puristen. Im Vergleich zu "F-Zero X" (siehe Test-Bericht in dieser Ausgabe) bietet Ihnen Psygnosis auch wesentlich mehr fürs Auge: Die sechs komplett neu designten futuristischen Kurse wurden mit Tunnels, Rampen, überhängenden Brücken und allerlei Streckenbauten versehen, um die Endzeitatmosphäre visuell ansprechend darzustellen. Das Ganze ging natürlich auf Kosten der Streckenvielfalt: "F-Zero X" bietet in dieser Hinsicht wesentlich mehr Stoff,

dort ist jedoch oftmals von der Piste – abgesehen von den Weiten des Alls und einfarbigen Backgrounds – nicht mehr viel auszumachen.

Classic Teams

In puncto Teams entschied man sich, die klassischen Rennställe aus dem fulminanten PlayStation-Klassiker "wipEout 2097" beizubehalten. Sie werden wieder aus Boliden von Feisar, AG Systems, Auricom, Quirex und dem versteckten Superstar-Ensemble von Piranha II wählen können, die sich in den Kategorien Beschleunigung, Endgeschwindigkeit, Schild, Flugverhalten, Handling und Waffen-Power unterscheiden. An Spielmodi finden Sie in "wipEout 64" ausnahmsweise einmal nicht nur das klassische Rennspiel-Duo Grand Prix und Time Attack. Letzteren gibt es zwar auch, als wesentlich interessanter erweist sich jedoch der dreigeteilte Arcade/Story-Mode, in dem es jeweils darum geht, Bronze-, Silber- und Gold-Medaillen zu erreichen. Entweder Sie beteiligen sich an einem ganz normalen Rennen und müssen innerhalb von nur drei (spä-

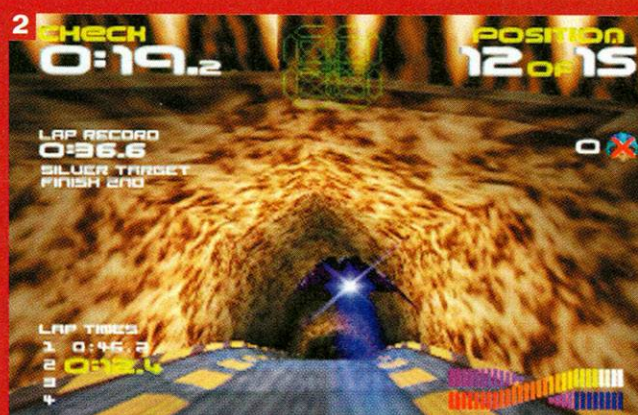
wipEout 64		
PSYGNOSIS/MIDWAY/KONAMI		
		1-2
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	ab Dezember '98
150 DM		

ter vier) Runden vom 15. auf mindestens den dritten Platz kommen, um die nächste Herausforderung in Angriff zu nehmen. Je weiter Sie vordringen, um so schneller (höhere Klassen!) und aggressiver werden auch Ihre Gegner. Alternativ greifen Sie im Weapon-Modus an, in dem es nur darum geht, eine bestimmte Anzahl an Feindabschüssen vorzuweisen – ohne jedoch das allgegenwärtige Killer-Zeitlimit und die eigene Energie aus den Augen zu lassen. Oder aber Sie versuchen sich im Rennen gegen die Zeit: Es gilt, eine Runde ohne Gegner und mit einem Turbo so schnell wie möglich zu schaffen – die Medaillen werden hier nach Bestzeit vergeben. Apropos Me-



Mist: Ein Blitz hat eingeschlagen, jetzt wird das manövrieren schwieriger!

(1) Im Anflug auf das riesige Maul... (2) ...verschwinden wir in seinem cool beleuchteten Rachen. (3) Das Streckendesign ist exzellent gelungen und stets fordernd, aber nie unfair.



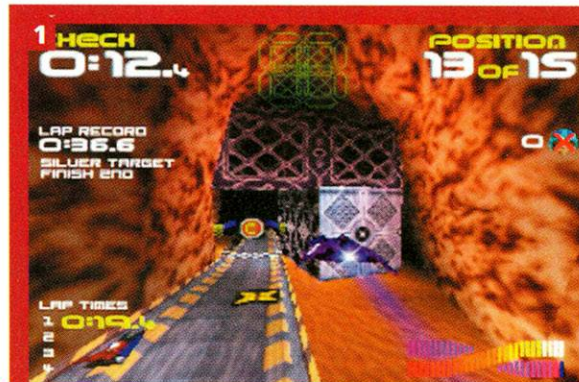
daillen: Für alle Spielmodi trifft eigentlich folgendes zu: Für eine Bronzemedaille müssen Sie ein exzellentes Rennen fahren, für eine silberne ein übermenschliches, ja und für Gold müssen Sie das Talent eines Michael Schumacher der Zukunft haben – nahezu kein Fehler ist erlaubt. An den Animationen während der High-Speed-Duelle wurde natürlich auch gearbeitet: Air-Brake-Einsätze sind nun auch visuell zu erkennen, bei einem Absturz wird der Pilot per Schleudersitz aus der Maschine katapultiert, und ausgebrannte Gleiter bleiben als schwarzes Wrack auf den Strecken liegen – allerdings nur als zusätzliche Background-Grafik, so daß keine Kollisionen mit ihnen möglich sind. Beachten müssen Sie natürlich, daß sich die Gleiter der Anti Gravity Racing League nicht wie ein gewöhnlicher Rennwagen verhalten – vor einer scharfen Kurve muß zum Beispiel mehr als rechtzeitig eingelenkt werden. Nur wer langsam aber sicher ein Gefühl für die Ideallinie entwickelt, kommt auch bei selbst-

mörderischen Geschwindigkeiten einigermaßen über die Runden, ohne alle Naselang irgendwo anzuecken und/oder hängenzubleiben.

In the Line of Fire

Was wäre "wipEout" nun ohne sein liebgewonnenes Arsenal an hochgezuchteten Waffensystemen, mit denen man sich vielleicht schneller an die Spitze befördern kann, als es das fahrerische Können erlaubt? Hier hat man die meisten Goodies wie die Erdbebenwelle, Homing Missiles und andere Knarren aus "wipEout 2097" übernommen, während alle Superwaffen neu entwickelt wurden und einiges an Spielspaß versprechen. Aufgelesen werden die Hi-Tech-Ge-

der Strecke abdecken, so daß Sie sich bei wahnwitzigen Geschwindigkeiten voll auf die nächsten Kurvenschikanen und Steilwände konzentrieren können. Da gibt es etwa die Mini-Gun des Feisar-Teams, bei deren Einsatz Ihr Schiff fünf Sekunden per Auto-Pilot durch die Schikanen-Kombinationen geleitet wird, während die Kamera nach hinten umschaltet, so daß Sie Ihre Verfolgerschar mit einem Zielkreuz unter Beschuß nehmen können! In der letzten Sekunde wird dann automatisch die normale Ansicht wieder hergestellt – ein wirklich cooles Feature! Ein anderes Team hat das Shield-Drain-Special entwickelt, das es Ihnen ermöglicht, sich an den vor Ihnen fahrenden Gegner heranzusaugen und dessen Schildenergie bis zur Hälfte zu reduzieren, wobei da-



(1) Für eine Silbermedaille müssen Sie schon weltmeisterlich fahren. (2) Der Autopilot geleitet Sie drei Sekunden sicher durch alle Kurven. (3) Plätze auf dem Treppchen sind hart umkämpft.



von wiederum die Hälfte an Sie übergeht. Wird die Distanz während des Saugvorgangs zwischen den beteiligten Gleitern zu hoch, reißt die Verbindung ab, so daß Sie durch Ausbremsen und Überfahren von Turbo-Feldern hier gute Chancen zum Entkommen besitzen. Sollte es Sie dennoch erwischen oder aber Sie dergleichen zu oft in die Streckenbegrenzung und Ihre Schildenergie neigt sich dem Ende zu, hilft analog zu "F-Zero X" und "Extreme G 2" ein Abstecher auf die Reparatur-Spur auf der Zielgeraden, die aber etwas Zeit kostet.

Freunde an die Joypads!

Genug alleine trainiert? Gut, dann steht einem Duell mit den besten Freunden per Multiplayer-Option nichts mehr im Wege. "wipEout 64" lockt bis zu vier Spieler gleichzeitig an die Joypads. Bei zwei Akteuren kann zwischen einem vertikal und einem horizontal gesplittetem Screen gewählt werden. Bei drei Spielern erhält jeder Pilot das klassische 25%-Ausschnitt-Fenster, wobei auf dem übriggebliebenen nicht – wie vorher noch angekündigt – verschiedene, wechselnde Ansichten der Strecke zur Information aller gezeigt werden, sondern einfach eine banale Einblendung den Bildschirm ziert. Während zu zweit noch alle Strecken-Details, Gegner und der gleiche Geschwindigkeitsrausch gleichzeitig vorhanden sind, mußte Psygnosis bei vier Teil-

nehmern die komplette Hintergrundgrafik ausblenden und auf CPU-Schiffe verzichten, um die Frame-Rate nicht zu gefährden. In diesem Modus sieht das Spiel dann in etwa aus wie "F-Zero X".

Techno-Sound

Ein weiterer Stützpfeiler des "wipEout"-Erfolgs auf der PlayStation war der CD-gestützte, erstklassige Techno-Soundtrack, für den namhafte Größen wie die Chemical Brothers, Podigy und Leftfield verantwortlich zeichneten. Eine derartige Qualität und Quantität auch auf dem N64 zu erwarten, wäre nun vermessen. Immerhin hat man acht Musikstücke auf das Modul gepackt, davon eines von den Propellerheads, zwei von Fluke und den Rest von namenlosen Synthesizer-Jongleuren. Der Sound kommt

zwar immer noch sehr gut 'rüber, ist aber dennoch kein Vergleich zu den PS-wipEouts. Fazit: "wipEout 64" ist ein erstklassiges Future-Rennspiel mit Top-Steuerung (allerdings nach gewisser Eingewöhnungszeit), dem ein wenig mehr von allen Zutaten fehlt, um in noch höhere Wertungsregionen aufzusteigen. Nur sechs Strecken (plus ein Extrakurs), vier Anti-Gravity-Gleiter und acht Musik-Tracks sind auf Dauer etwas zu wenig. rk



(1) Am Start sollten Sie die Turbo-Technik anwenden. **(2)** Sie haben jetzt noch einen einsatzbereiten Turbo (Symbol oben in der Mitte).

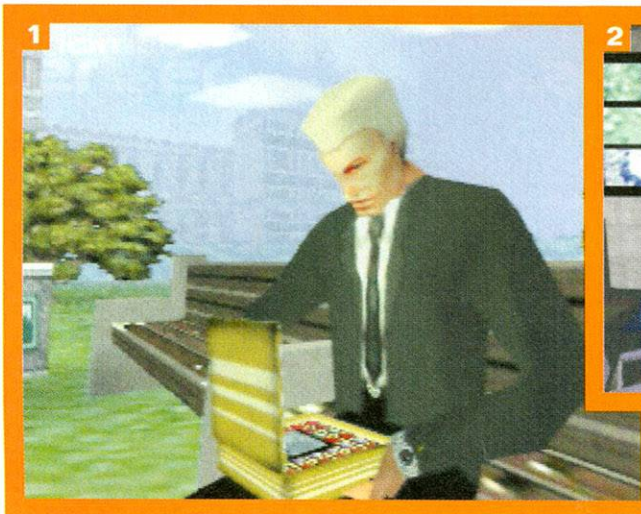


(1) Im Start-Ziel-Regenerierungsstreifen laden Sie Ihr Schild wieder auf. **(2)** Jetzt ist ein ruhiges Händchen besonders gefragt. **(3)** Musikalisch werden Sie von Techno-Sounds von Fluke und den Propellerheads unterhalten.

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

Keine Frage: Exzellentes Gleiter-Rennen mit gewöhnungsbedürftiger Flugphysik, aber bestechendem Gameplay. Leider nicht sehr umfangreich.

1,7
SEHR GUT



- (1) Der erste Geheim-Auftrag kommt über den TV-Kommunikator rein.
(2) Im Überwachungsraum haben wir einen wichtigen Gegenstand gefunden.
(3) Nett eingerichtete Räume laden zum fröhlichen Durchforsten ein.

MISSION IMPOSSIBLE

Mission Impossible		
INFOGRADES		
		1-2
Speicher auf Memory Card	Speicher auf Modul	Bereits erhältlich
120 DM		

Doppel-Agenten haben's nicht leicht: Auf der einen Seite sind die angeblich Guten und auf der anderen die verdeckten Bösen: Eine skrupellose Verbrecherorganisation versucht, brisante Geheiminformationen an sich zu reißen. Zum Glück wissen sich die Guten zu helfen und stürzen ihren besten Mann in ein actiongeladenes 007-Abenteuer. von Hans Gruber

Auch in den späten Neunzigern gibt es noch Arbeit für die "Impossible Mission Force" (IMF), die immer dann eingesetzt wird, wenn Spionagejobs besonders schwierig werden. Mit ausgeklügelter Technik, vor allem aber durch Einfallsreichtum und Teamwork gelingt es ihnen immer wieder, große und kleine Geheimnisse zu ergründen und ihre eigene Existenz so weit zu verschleiern, daß sie wie Geister wirken. Das Leben als Super-Agent könnte so schön sein, gäbe es da nicht jene skrupellose Spitzbuben, die ständig für Ärger sorgen. Die Story des N64-Spiels lehnt erwartungsgemäß an das Zelluloidvorbild an. Eigentlich hätte es ja nur ein nettes Treffen mit alten IMF-Veteranen werden sollen, aber was sich dann in den anschließenden Stunden und Tagen ergibt, ist alles andere als erfreulich. Ein ehemaliger russischer Spion bietet auf dem

Schwarz-Markt eine Liste mit den Decknamen aller Topagenten zum Verkauf an. Zudem macht ein korrupter Agent doppeltes Spiel mit einer unbekannten Organisation. Der junge Spion Ethan Hunt entdeckt den "Maulwurf" aus den eigenen Reihen! Bei einem blutigen Einsatz ver-

schwindet die Diskette mit den CIA-Agenten, die verdeckt in Osteuropa tätig sind. Sie schlüpfen in die Rolle des Top Agent Ethan Hunt, an dem das Leben von Tausenden verdeckten Agenten klebt. In der ersten Mission durchforsten Sie einen russischen U-Boot-Hafen, der im tiefsten verschneiten Sibirien liegt. Ihr erster Auftrag: durch das Legen von Haftminen zunächst unbemerkt Sabotage betreiben. Die zweite Reise führt Sie direkt in die russische Botschaft von Prag, in der Sie High-Tech-Apparaturen und bestimmte Personen aufspüren müssen. Später hangeln Sie sich wie im Film durch tödliche Laserbarrieren, die bei jeder kleinsten



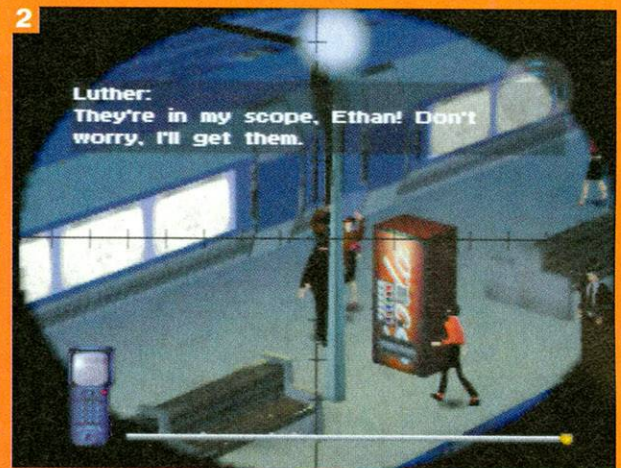
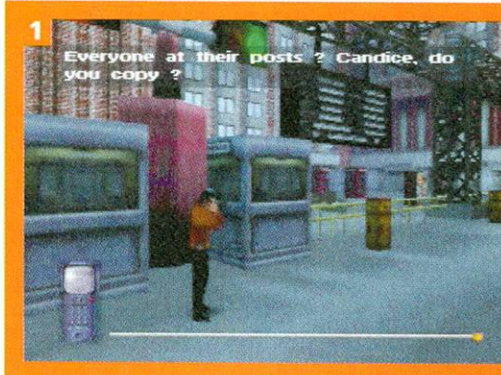
- (1) Mit dem Facemaker nimmt unser Agent eine andere Identität an. (2) Wie im Film hangeln sich der digitale Ethan Hunt durch unzählige Laserbarrieren.

Berührung Alarm schlagen. Anfangs nur mit einer Schalldämpfer-Pistole ausgestattet, finden Sie im weiteren Verlauf des Abenteuers jede Menge neue Kanonen wie z.B. eine UZI oder Raketenwerfer und viele andere nette Hilfswerkzeuge. Die vielen neckischen Kleinigkeiten wie Rätsel-Fallen, High-Tech-Waffen, vertrackt zu erreichende Geheimräume oder schmutzige Grafikeffekte heben Infogrammes ambitionierten Agenten-thriller deutlich vom üblichen Brutalo-Einerlei ab. Sehr großes Gewicht wurde auf grundlegende Adventure-Elemente gelegt. Egal ob Lebensenergie, Code-Schlüssel, Pistolen oder ein Briefchen von Verbündeten aus den eigenen Reihen: In den Leveln schlummert stets was Unbekanntes wie in einem Überraschungsei. Zücken Sie als Ethan Hunt die Waffe, wird Ihre Figur gleichzeitig transparent und reagiert nur noch mit dem Fadenkreuz auf Richtungsänderungen. In jeder der sechs Hauptmissionen müssen vier bis sechs Einzelaufgaben erledigt werden.

Das Geheimagenten 1x1

Neben den Konversationen mit anderen Charakteren hebt sich Mission Impossible vor allem durch die Aufgabenstellungen von vergleichbaren

Vorbildern ab. Genaues Abtasten sämtlicher Räume, von der Toilette bis zur CIA-Zentrale, gehören zu den selbstverständlichen Routinearbeiten, weil es da viele Gegenstände zum Aufsammeln gibt. Das Gefundene landet im scrollbaren Inventar unterhalb des Hauptscreens. Dank überraschender Knobel-Elemente und Neugier auf die nächste Location artet das Spiel nicht in sinnloses Massakrieren aus. Ein wichtiger Gegenstand im Spiel ist z.B. das Facemaker-Item, mit dem Sie schnell eine andere Identität annehmen können, um somit andere Personen auszuhorchen oder unerkannt zu bleiben. Was auch bitter notwendig ist, da sich an allen Ecken und Enden Überwachungskameras und argwöhnische Wächter befinden, die sofort bei verdächtigen Personen Alarm schlagen. Stures



(1) Am Pariser Bahnhof steht der nächste Auftrag an. (2) In bester Scharfschützen-Manier suchen wir ein ruhiges Plätzchen. (3) Mit angelegten Zielfernrohr-Gewehr wird ein Geiseldrama beendet.

CE

Rock 'n' Rumble



LX4 Tremor
Das Rumble Pak, das keine Batterien benötigt. Rüttelt Xtra stark!
Unverb. Preisempf. 29,95 DM

LX4 Tremor + 1MB
LX4 Tremor mit integrierter 1MB-Memory Card
Unverb. Preisempf. 49,95 DM



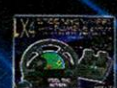
LX4 Lenkrad mit Rumble-Technik
Das erste N64-Lenkrad, bei dem Du Vibrationen und Rüttelkräfte spürst. Benötigt keine Batterien!
Unverb. Preisempf. 139,95 DM

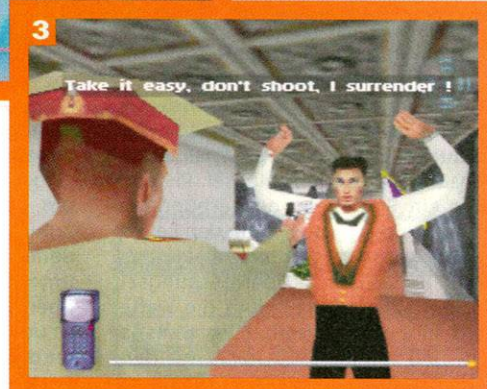
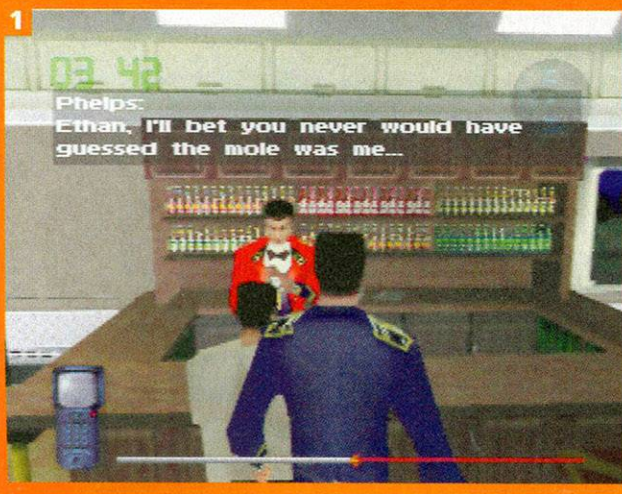


G4 Controller
Das ergonomische N64-JoyPad mit Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion. In fünf verschiedenen Designs.
Unverb. Preisempf. 59,95 DM

Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Vidis Electronic Vertriebs GmbH • Bornstr. 11 • 22459 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-48





(1) Ein kleiner Trink wird wohl erlaubt sein. **(2)** Hier versuchen wir uns als Bombenentschärfer. **(3)** Mist! Er tappt! Das unweigerliche Game Over steht bevor! Am Pariser Bahnhof steht der nächste Auftrag an.

Rumgeballer ist absolut verpönt und wird, falls unbeteiligte Zivilisten zu Schaden kommen, sogar mit einem "Mission-Failed" geahndet. Dazu durchwühlen Sie Aktenschränke, befragen CIA-Mitarbeiter, quetschen festgenommene Personen aus und schlagen sich zusammen mit ganzen Special-Force-Einheiten durch die Landschaft. Mit raffinierten High-Tech-Gerätschaften, aber vor allem durch Einfallsreichtum und Teamwork gelingt es Ihnen, unerkannt große und kleine Geheimnisse zu ergründen. Dies ist auch gut so, denn Ihre Truppe arbeitet inoffiziell ohne Rückendeckung der Regierung; wenn etwas schief geht, kennt der Auftraggeber niemanden mehr. Die flexible 3D-Engine läßt es zu, daß Sie sämtliche Orte ohne Bewegungseinschränkungen genauer inspizieren können. Nicht selten bekommt man die Auswirkungen solcher Handlungen durch

eine kleine Cut-Scene vor Augen geführt, die dem Geschehen zwar in regelmäßigen Abständen ein wenig Abwechslung verleihen, sich aber recht belanglos in den aktiven Teil einfügen. Bei der Orientierung hilft ein Übersichtsradar, der bestimmte Ziele des nächsten Auftrages zu finden hilft. Mission Impossible ist keine Innovationskanone, sondern mischt geschickt eine ordentliche Portion der Genre-Anteile Action- und Adventure. Die Aufträge sind hübsch knifflig, was einem im Zusammenhang mit der berühmten Ohrwurm-Titelmusik einen spannungsgeladenen Nervenkitzel beschert. Leider läßt die Framerate in einigen Stages stark zu wünschen übrig und die Pinocchio Animation tut ihr übriges zum anfänglichen

Frustgefühl. Zu allen Überdruß gibt sich die Kameraführung etwas hakeilig und mit der Übersicht ist es auch nicht zum Besten bestellt. Warum der Hauptdarsteller nur in bestimmten Leveln einige elementare Bewegungsabläufe wie z.B. einfaches Rennen beherrscht, wollte uns nicht so richtig einleuchten. Trotz taktischer Finessen und (teils) ordentlicher Grafik haben uns die spielerischen Mängel die 007-Freude etwas verdorben. ws



(1) Sprechen Sie russisch? **(1)** Eine Flugreise in der First-Class darf man sich nicht entgehen lassen.

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

GESAMTWERTUNG

Durchwachsener Mächtigen-Bond-Shooter mit schlampigen Animationseffekten aber spannenden Missionen. Ausgehungerte 007-Agenten greifen dennoch zu.

3,0
BEFRIEDIGEND

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!



**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.

CN68B

Bitte ausgefüllten Coupon an
PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ,
Postfach 14 02 20, 80452 München schicken,
unter 089 - 20 02 81 22 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.

Datum, 2. Unterschrift



[1] Werbung im Statistik-Screen. [2] Tor oder nicht? [3] Kameraperspektiven en masse. [4] Coole Jubelszenen.

FRANKREICH '98: Die Fussball-WM

Nach der blamablen Vorstellung der deutschen Kicker im Land des Weltmeisters verspüren Sie vielleicht **Revanche-Gelüste**, wollen es allen anderen Teams wenigstens auf dem N64 zu zeigen.

EA bietet Ihnen mit "Frankreich '98: Die Fußball-WM" das passende Spiel dazu. von Wolfgang Krauser

Frankreich '98: Die Fußball-WM		
ELECTRONIC ARTS/EA SPORTS		
		1-4
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Seit Juni '98 erhältlich
150 DM		



Das dürfte Kanonenfutter für die Gauchos sein!

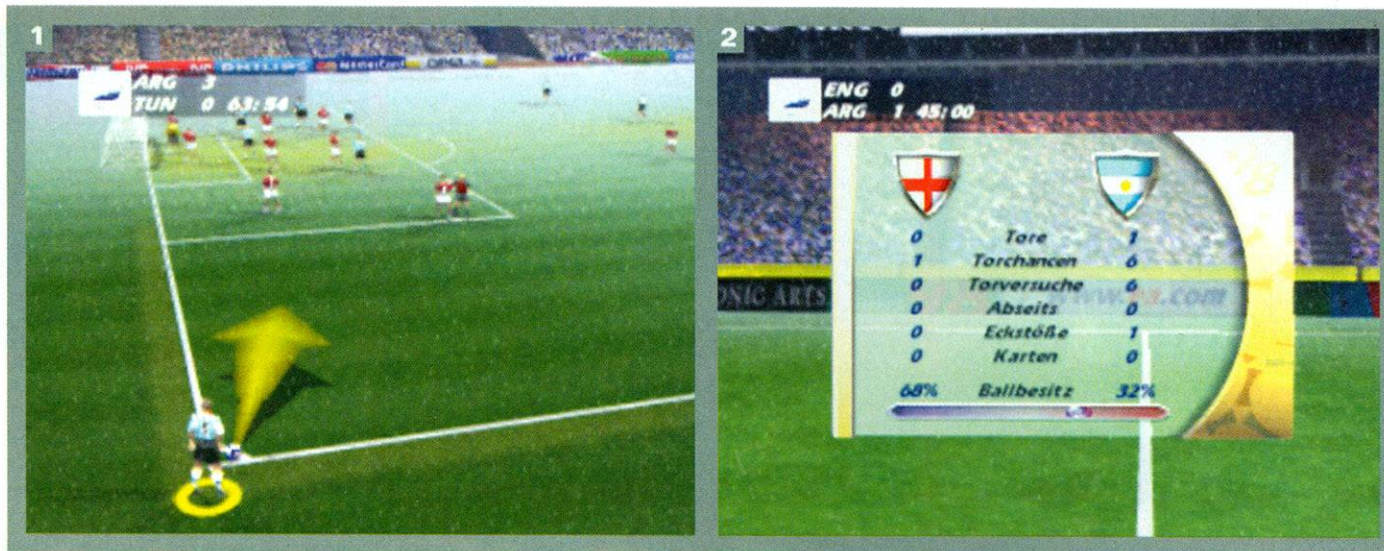
Da hat sich EAs Marketing-Abteilung einen cleveren Schachzug einfallen lassen, der fast schon an Capcoms Dreistigkeit bei der Ausschaltung des "Street Fighter"-Mythos grenzt: Ein Kickerspiel zur WM-Qualifikation ("FIFA: Road to World Cup") und kurz darauf eine Neuauflage zur WM selbst. Als braver Redakteur liest man natürlich immer die mitgelieferten Broschüren, um auch ja keine Finisse eines neuen Titels zu übersehen, und in der ersten Zeile folgt auch schon der erste Lacher: "Die WM in Frankreich wird in 195 Länder übertragen und von mehr als 37 Milliarden Zuschauern verfolgt." Welche Planeten außer der Erde schauen denn da noch zu? Daß man innerhalb von sechs Monaten keine neue Gameplay-Engine aus dem Hut zaubern kann, dürfte klar sein. Folglich bewegen sich die Veränderungen/Neuerungen überwiegend auf dem kosmetischen Sektor. Kommen wir aber zunächst zu den, teils gravierenden Unterschieden zwischen der PS- und N64-Version: Auf der Sony-Maschine werden Sie wieder vom illustren Gespann Poschmann/Hansch mit einer Menge Voice Samples ver-

wöhnt, die sich erstaunlich gut ins gerade ablaufende Spielgeschehen einfügen. Mit dem Erwerb des N64-Moduls müssen Sie sich aber mit englischen Kommentaren zufriedengeben, da laut EA seinerzeit wegen Termindruck eine Lokalisierung nicht mehr möglich war. Auf Videosequenzen, die in wilden Schnittfolgen Fans und Sehenswürdigkeiten der französischen Spielorte zeigen und eine Reihe von Original-WM-Songs müssen Sie im Vergleich zum PlayStation-Counterpart auch verzichten. Dafür dürfen Sie aber immerhin knapp den doppelten Preis für das Vergnügen bezahlen, wenigstens vor dem heimischen Screen die Berti-Truppe zur WM-Krone zu führen und die Equipe Tricolore auszuschalten.

Options-Overkill

Nun aber zum eigentlichen Spiel: Neben den 32 qualifizierten Mannschaften kann man auf Wunsch auch acht weitere ins Turnier mogeln, sollte ein persönlicher Favorit wie Schweden oder Portugal unbedingt mit auf Torejagd gehen müssen. Originalteams, -trikots, -stadien und Gruppen sind bei einer Lizenz selbstverständlich.

Vor, während und nach jeder Partie darf an allen möglichen Einstellungen gedreht und herumjustiert werden: Die Strenge des Schiris ist ebenso einstellbar wie CPU-Unterstützung bei der Annahme von Bällen aus der Luft oder einem automatischen "Pushen" der hintenliegenden Mannschaft. Ob Einwechslungen, Taktik, Formation, Härte der Fouls, Kameraperspektiven, Instant Replays, alles kann zu jeder Sekunde während einer Partie via Sprung ins Pausenmenü angepaßt werden. Vor dem Anpfiff entscheiden Sie sich für den Austragungsort (alle französischen WM-Arenen sind verfügbar), die Spieldauer und die Wetterbedingungen (von tropischer Hitze bis zum Flutlichtspiel bei Schneeregen wird alles geboten). Sehr gut gefallen hat uns auch, daß die Teams im Rahmen ihrer tatsächlichen Fähigkeiten agieren (kann zugunsten eines fairen Mehrspielermatches wie alles andere auch natürlich geändert werden). Während Sie mit Italien im Viertelfinale Iran mit 8:0 aus dem Stadion fegen, kommt es schon vor, daß Sie



Bronzemedallengewinner Kroatien in der Vorrunde mit ihren technisch immens starken Leuten Boban, Prosinecki oder dem WM-Torschützenkönig Suker stellenweise an die Wand spielt. Hier kommen auch die vielfältigen Animationen zum Tragen, die den Spielverlauf gekonnt auflockern: Ihre Kicker beschweren sich wild gestikulierend beim Pfeifenmann, und der Jubel nach Toren kennt nahezu keine Grenzen.

Cooler Technik & Tricks

An der Spielkontrolle wurde im Hinblick auf den schon recht komplex angelegten Vorgänger nichts verändert: Pässe, Sprints, Ausweichmanöver, Schüsse, Tacklings und Konsorten werden weiterhin ergänzt durch die nette Palette an Shift-Tricks wie 360-Grad-Körpertäuschungen, Hackentricks und Doppelpässe, ausgelöst durch Halten des Z-Buttons plus einem der Actionknöpfe (N64). Doch zunächst sollten Sie sich aber mit den Basics vertraut machen: Neben den Standard-Aktionen "Schuß" und "Pass" auf den Knöpfen A und B dienen die vier gelben C-Buttons für Sprints, Rückpässe, Lobs und dem Ausweichen von Attacken. In der Defensive langen Sie mit Grätschen, Tackles und gefährlichen Elbow-Checks hin, die allerdings fast immer einen farbigen Karton nach sich ziehen. In der Abwehr wechseln Sie mit den C-Buttons wie gewohnt zwischen Ihren Mannen durch, um nicht dem gegnerischen Stürmer das halbe Spielfeld lang hinterherhetzen zu müssen. Vor allem bei letzteren Aktionen zeigt sich das Ergebnis des feinen und realistischen Motion Capturings u.a. mit den Weltstars Andy Möller und David Ginola (Frankreich). Während der Matches und in den Instant Replays wählen Sie aus acht Kameraperspektiven, von denen sich erstaunlich viele auch für den eigentlichen Spielverlauf eignen. In der Halbzeit werden Sie mit einem Multi-

ple-Choice-Fußball-Quiz unterhalten, dessen Auflösung nach Spielende präsentiert wird. Aufgrund der schlampigen Recherche EAs wird es hier sicher unter Fans zu hitzigen Wortgefechten kommen, behauptet man doch z.B. eiskalt, das Endspiel der WM 1978 in Argentinien hätten der Gastgeber und Deutschland bestritten, wo doch jedes Kind weiß, daß der amtierende Weltmeister nach dem denkwürdigen Debakel von Cordoba mit 2:3 gegen Österreich ausgeschieden ist. Anyway, schießen Sie sich selbst zum Titel, öffnet sich ein neuer Spielmodus namens "WM-Klassiker". Hier dürfen Sie die bedeutendsten Endspiele dieses Jahrhunderts mit den Originalteams in authentischer Atmosphäre (zeitgemäße Kommentare, knielange Shorts etc.) nachspielen. Ihren Spielstand speichern Sie auf dem Controller Pak ab.

Altes Spiel im neuen Kleid

Taugt's nun wirklich was? Fangen wir doch mit des Kaisers Worten an: Sicherlich, "Frankreich '98: Die Fußball-WM" bietet im Gegensatz zur PS-Version keine FMVs und keine deutschen Kommentare und somit trotz Originalstadien und dem fleißig herumwuselnden Maskottchen weniger WM-Atmosphäre. Auch das Spiel selbst ist alles andere als neu! Die angeblichen Verbesserungen wie intelligentere Goalies oder Abseitslogik sind in der Praxis nicht haltbar: Tore fallen nicht leichter oder schwerer als beim Vorgänger (Ziehen Sie von der Strafraumgrenze ab, ist das Leder im Amateur und Profi-Level zu 80% drin), und solche Abseitsfehler wie im Spiel würden selbst einem Bezirksklassenschiri nicht unterlaufen. Cool dagegen das Drumherum: Vielfältige Jubelszenen, authentisches Elferschießen mit Spielergruppierungen am Mittelkreis und Aufwärmübungen der Auswechselspieler. Den einzigen wirklichen Wehrmutstropfen stellen die fehlenden Klub-Mannschaften

[1] Die Pfeile zeigen auch Effekte visuell an.

[2] Zahlreiche Menüs lassen keine Wünsche offen.

dar. Seltsam fand ich auch, daß mir trotz heftigster Bemühungen nicht ein einziges Foul in einer gesamten WM (!) gelang?! Alles in allem ist das offizielle FIFA-Spiel zur WM exzellent gelungen, aber halt nur ein mit dem WM-Kleid versehener Vorgänger plus ein wenig Kosmetik. Wer also "FIFA: Die WM-Qualifikation" schon besitzt, sollte sich die Anschaffung des offiziellen WM-Spiels gut überlegen. Bedenken Sie hierbei auch, daß in Kürze ein weiteres Sequel (FIFA '99) auf den Markt kommt!

rk

2,0 SPIELIDEE

1,0 GRAFIK

2,5 SOUND

1,5 PRÄSENTATION

1,0 GAMEPLAY

1,5 MOTIVATION

1,5 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Technisch exzellentes und grafisch hochwertiges Kickerspiel zur WM, das allen Fußball-Fanatikern mangels Konkurrenz uneingeschränkt empfohlen werden kann.

1,6
SEHR GUT



[1] Alle Waffen besitzen coole Lichteffekte. [2] Ihr Schild hält jetzt nicht mehr viel aus. [3] Die N64-Version hat komplett neue Level.

FORSAKEN

Acclaim mausert sich immer mehr zum **Top-Entwickler**

auf dem Nintendo 64. Neben den **diesjährigen Weihnachtshits** **"Turok 2"** und **"Extreme G 2"** veröffentlichte man im Sommer schon einen **futuristischen Endzeit-Shooter** mit gehöriger **Langzeitmotivation**. von Wolfgang Krauser

Acclaims futuristisch gestyltes Freibeuterepos begeistert von Beginn an durch ungeahnte 3-D-Bewegungsmöglichkeiten in den Trümmern, Schächten und Katakomben dessen, was nach einem fehlgeschlagenen Atomkraftexperiment im Jahre 2113 von unserer guten alten Erde übriggeblieben ist. Als einer von acht anwählbaren Space-Glücksrittern schwingen Sie sich auf ein cooles

Anti-Gravity-Bike und düsen in bester 3D-Manier (oder alternativ in der Third-Person-Perspektive) durch die von flinken Droiden und anderen dick gepanzerten Robos gesicherten Stages mit dem humanitären Auftrag, gegen die Besetzung der Erde durch die MDF (Mechanical Defense Force) in die Schlacht zu ziehen. Einige Vehikel beschleunigen schneller und weisen ein besseres Handling auf, verfügen dafür aber über eine schlechtere Panzerung und/oder weniger Shieldenergie.

Wie im Flugzeug-Cockpit

Die Steuerung wurde ziemlich komplex angelegt und bedarf einiger Eingewöhnungszeit, denn bis auf den linken Shoulder-Button ist das gesamte N64-Pad mit Funktionen belegt. Ihr Bike kann zwei verschiedene Waffensysteme gleichzeitig handeln. Auf Ihrem Raubzug durch die mit phantastischem Echtzeit-Lightsourcing ausgestatteten Tunnels gelangen Sie durch entsprechende Abschüsse in den Besitz von Superwaffen vom Schlage zielsuchender Raketen, Streulaser und vielem mehr, durch die Sie während der Schlachten oder bequem im Pausen-Menü blättern. Da sich die Levelarchitekten verschlungene Windungen en masse ausgedacht haben, kommt es öfters

vor, daß Sie im Eifer der Gefechte auf dem Kopf stehen. Anders als bei "Descent" sorgt dies jedoch nur minimal für Verwirrung, da sich Ihr Bike innerhalb kürzester Zeit wieder selbstständig zentriert. In dunklen Gegenden (kommt selten vor) sorgen Ihre Flares für Durchblick und mittels des auflebbaren Nitros bringen Sie sich auch aus größerer Bedrängnis schnell in Sicherheit. Das Programm informiert Sie dabei zu jeder Zeit On-Screen über Munitionsvorrat, Schild, Panzerung und aktivierte Waffen sowie akustisch über Homing Missiles, die bei Ihnen einzuschlagen drohen.

Komplett neue Level

Obwohl das Hauptaugenmerk auf spektakulären Laserduellen liegt, wartet doch jeder der speziell für die N64-Version entwickelten 22 riesigen Level mit grafischen Besonderheiten und individuellen Aufgaben und Puzzles auf. Rein theoretisch sind die Missionen in fünf Kategorien einge-



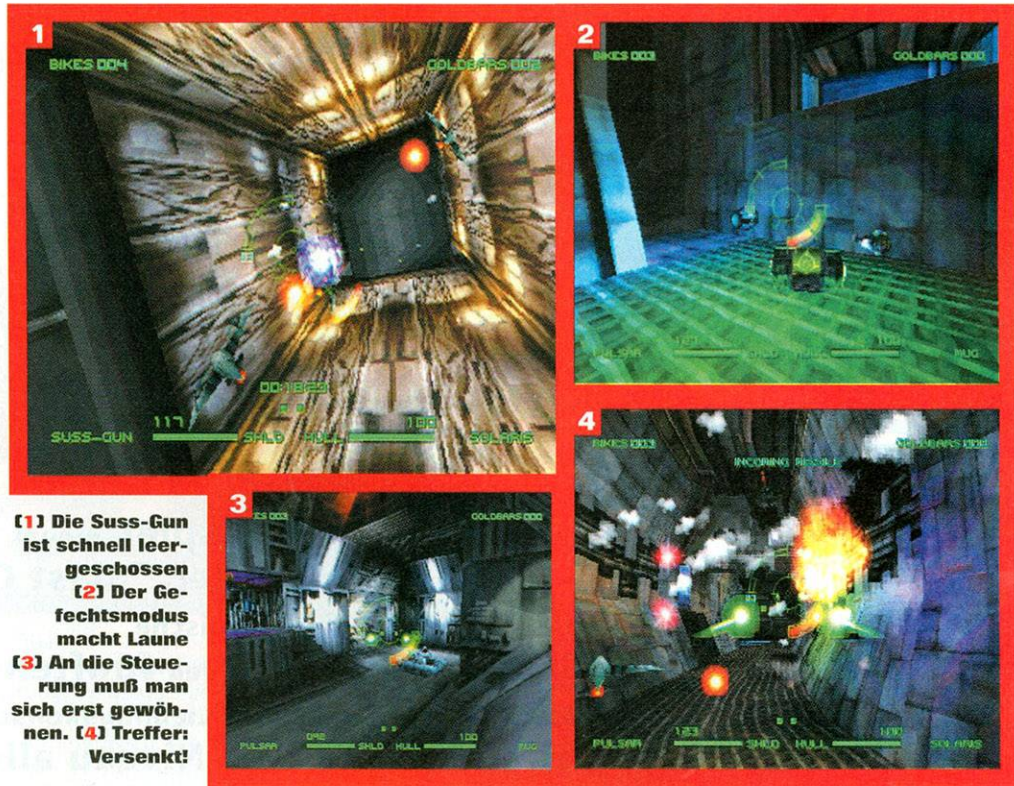
Feuer frei auf dem unterirdischen Reaktor!

Forsaken			
IGUANA UK / ACCLAIM			
		1-4	
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Seit Juni '98 erhältlich	
130 DM			

teilt (Collect – Defend – Destroy – Clear – Boss). Solange man aber auf alles schießt, was sich bewegt, kann (fast) nichts falsch gemacht werden, denn Geiseln oder Elemente, die man lieber nicht dauerhaftem Beschuß aussetzen sollte, finden sich nur in den – wie der Name schon vermuten läßt – Verteidigungsaufträgen. Hier heißt es zum Beispiel, den heimischen Kernreaktor gegen eine Invasion zu schützen, oder einem wichtigen Droiden, der sich auf einer Art Eisenbahnschiene fortbewegt, solange Feuerschutz zu geben, bis sicheres Terrain erreicht ist. Solche Elemente besitzen einen eigenen Lebensbalken, der möglichst nicht auf Null abrutschen sollte. Später machen Ihnen harte Zeitlimits, Turbulenzen, knifflige Teleporter- und Schalterrätsel sowie radioaktive Bereiche zu schaffen, die jedes Schild in Sekundenschnelle zerfressen. Neben den von der Regierung zurückgelassenen Verteidigungssystemen treffen Sie beizeiten auch auf andere "Bounty Hunter", die ebenso schweres Geschütz wie Sie aufzufahren in der Lage sind und sich dementsprechend hartnäckige Duelle mit Ihnen liefern. In diesem Kontext völlig neu sind auch spezielle Stages – Gefechtsmodus genannt –, die nach dem Durchspielen verfügbar werden. Hier treten Sie in drei Kategorien (Bronze, Silber, Gold) gegen jeweils einen, zwei oder gar drei andere Hovverbikekünstler an, die schon mal zusammenarbeiten, um Sie auszuschließen. Werden Sie in den verschlungenen 3D-Labyrinthen abgeschossen, sind Ihre bis dato aufgesammelten Extras nicht verloren, sondern liegen nach wie vor kreuz und quer verstreut um den Punkt Ihres Ablebens herum.

Multiplayer-Gefechte

Dies ist besonders gemein in dem Multiplayermodi für bis zu vier menschliche Mitspieler, da sich der glorreiche Sieger sofort über Ihr ehemaliges Hab und Gut hermacht. Nahezu jedes abgeschossene, bewegliche oder stationäres Ziel gibt ein wertvolles Pickup frei: Neue Waffensysteme, Energie für die bereits installierten, Shield-Power, Waffen-Booster oder seltene Extra-Lives leuchten dann in grellen Farben, damit sie ja nicht übersehen werden. Natürlich gibt's auch allerorts Secrets zu entdecken. Zusätzliche Mini-Bosse und vier im Hinblick auf die PS-Version neu gestaltete Endgegner laden zu einem hartnäckigen Schußwechsel ein. Dafür müssen Sie naturgemäß auf FMV-Sequenzen und CD-Sound verzichten, werden aber mit zwei geheimen Spielmodi und "Good Vibrations" vom angeschlossenen Rumble Pak entschädigt. Ihre Fortschritte speichern Sie auf einem Controller Pak, das vor jedem Level auf Wunsch



(1) Die Suss-Gun ist schnell leergeschossen
(2) Der Gefechtsmodus macht Laune
(3) An die Steuerung muß man sich erst gewöhnen. (4) Treffer: Versenkt!

durch den Rumbler ersetzt werden darf. Meine Hochachtung vor Acclaim, daß sie für das Nintendo 64 mit total verschiedenen Stages, mehr Inhalt (Gefechtsmodus) und anderen Aufgaben ein wirklich neues Spiel auf die Beine gestellt haben. Völlige 360-Grad-Bewegungsfreiheit und intelligent agierende Gegner ziehen mit der intuitiv zu bedienenden Steuerung sofort in den Bann. Einen gewissen Nervfaktor weist der Shooter durch die wild herumwuselnden Mini-Feinde jedoch schon auf, die meist sehr schwer zu treffen sind und auch noch eine Menge aushalten. "Forsaken 64" läuft auch schneller als sein PS-Pendant, allerdings mußten dafür grafische Abstriche gemacht werden: Die typischen Anti-Aliasing-Texturen mit Verwischeffekt und die Lichteffekte können nicht mit der genialen Optik des kleinen Sony-Bruders mithalten. Auch sind die Stages teilweise wesentlich kürzer, so daß die 22 N64-Missionen allein wohl nicht erheblich mehr Spielstoff als die 14 PS-Aufgaben bergen. So, jetzt aber genug gemeckert: Angesichts der N64-3D-Shooterflaute (was war

eigentlich neben "Turok 2" der letzte, nicht auf dem Index stehende Actionreißer?) ist "Forsaken 64" Balsam für alle Fans dieses Genres und bietet dank zusätzlicher Missionen nach einmaligem Durchspielen und einem ausgereiften Mehrspielermodus genug Stoff für lange Katakombensessions. Daß dabei die Musik nicht wirklich vom Hocker reißt, läßt sich da auch verschmerzen.



Endzeit-Action in 3D

1,5 SPIELIDEE

1,5 GRAFIK

2,0 SOUND

2,0 PRÄSENTATION

2,5 GAMEPLAY

2,0 MOTIVATION

2,0 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Extrem flüssiger 3D-Shooter mit massig Waffen, Spielmodi und Aufträgen – leider überzeugt das Gameplay nicht hundertprozentig.

1,9
SEHR GUT

BANJO-KAZOOIE

Nach einem bei uns indizierten Prügelspiel, einem ebenfalls indizierten Ego-Shooter, "Blast Corps" und "Diddy Kong Racing" hat die pfiffige englische Softwareschmiede Rare inzwischen schon den fünften Titel, "Banjo-Kazooie", für unser aller Lieblingskonsole herausgebracht. Bei dem technisch hohen Niveau aller Spiele wird sogar Nintendo noch neidisch. von Piet Jansen

Nachdem die ersten Informationen zu Rares Geheimprojekt auf der E3 letztes Jahr rausgelassen wurden, und es erste Videos zu bestaunen gab, war die komplette Fachpresse verblüfft. Viele fragten sich, ob der versprochene Megaknüller wirklich so aussehen würde – ohne Nebel und mit einer bisher nie dagewesenen Vielfalt an Texturen –, oder ob Nintendo einfach nur bluffte. Bald wurde der geplante Release-Termin um mehr als ein halbes Jahr nach hinten verschoben, und so erhielten wir erst vor wenigen Monaten letztlich Klarheit darüber, daß Nintendo und Rare nicht zuviel versprochen hatten.

Ein ungleiches Paar

Inzwischen ist das Jump'n-Run mit dem tolpatschigen Bär Banjo und seiner ungleichen Freundin Kazooie, ein Vogel mit sehr langen und schnellen Beinen und einem sehr auffälligen roten Federkleid, offiziell erhältlich. Da Kazooie eher ein gemütlicher Typ ist, läßt sie sich, wenn möglich, von

Banjo-Kazooie		
RARE/NINTENDO		
		1
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Seit Aug. '98 erhältlich
100 DM		

Banjo in seinem Rucksack herumtragen, was aber nicht heißen soll, daß er im Spiel keine Bedeutung hat, aber dazu gleich mehr.

Warum sich Banjo und seine Freundin in den Kampf gegen die warzenbepackte Hexe Grunthilda stürzen, ist schnell erklärt. Diese hat durch ihren Spiegel erfahren, daß Tooty, Banjos Schwester, die Schönste im Land ist, und so hat sie Tooty prompt entführt, um durch eine sehr skurrile Maschine ihr Aussehen mit dem von Tooty zu vertauschen. Sollte es Ihnen nicht gelingen, Banjos Schwester zu retten, müssen Sie im wahrscheinlich witzigsten Game-Over-Bildschirm aller Zeiten miterleben, wie sich die kleine Bärenmaid in ein Monster verwandelt. Die gesamte Handlung spielt in Grunthilda's Lair (sozusagen Grunt-

hilda's Reich), welches durchaus mit dem Schloß aus "Super Mario 64" verglichen werden kann. Insgesamt sind hier neun Welten zu erforschen, in denen jeweils zehn Puzzleteile und 100 Noten versteckt sind. Mit Hilfe der Puzzleteile vervollständigen Sie an der Wand hängende Bilder. Haben Sie ein solches Bild komplettiert, öffnet sich der Eingang zu einer neuen Welt. Außerdem von Bedeutung sind spezielle Noten, da Grunthilda viele Gänge in ihrem Anwesen mit Türen verschlossen hat, die nur mit der entsprechenden Anzahl Noten zu öffnen sind. Zusätzlich zu den sich aus der Anzahl der Level ergebenden 90 Puzzleteilen sind noch zehn weitere auf dem Gelände versteckt. Diese sind nur über einen Hexenschalter zugänglich, der in jedem Level aktiviert werden muß.

Damit der Kampf gegen die Hexe und ihre Helfershelfer nicht zu einer "Mission Impossible" ausartet, haben Banjo und Kazooie verschiedene Tricks auf Lager. Sechs verschiedene Moves können Sie zu Beginn des Spiels bereits, die anderen müssen erst einmal von Bottles, dem Maulwurf, erlernt werden. In jeder Welt kommt dieser ein- bis dreimal aus seinem Maulwurfshügel herausgekrabbelt und bringt Ihnen neue Kunststücke bei. So entwickelt sich während des Spiels aus dem Rucksackparasiten Kazooie ein richtiger Tausendsassa – er kann mit Eiern um sich werfen, steile Hänge hochrennen, durch die Lüfte gleiten (allerdings nur, wenn Sie ihm genügend rote Federn in seinen Rucksack ge-



(1-3) Besonders geübte Spieler bekommen im Abspann bereits einen Vorgeschmack auf den Nachfolger geboten, wo sich's Banjo schon mal am Strand gemütlich macht, bzw. wo er auf die Suche nach Fragezeichen-Eiern geht.



packt haben), mit seinem Schnabel zubeißen und vieles mehr. Hinzu kommt noch, daß Kazooie mit speziellen Gummistiefeln durch giftigen Schlamm laufen kann.

Als ob das noch nicht genug wäre, kann auch Banjo mit ein paar Spezialfähigkeiten aufwarten. Seine Stampfattacke hat er vermutlich von Mario abgeschaut, die Fäuste bei Iron Mike trainiert und die Schwimmkünste von Frau Almsick geerbt.

Märchenhaft und knifflig

In Grunthildas Lair treffen Sie aber nicht nur auf Getreue der Hexe, sondern auch auf Freunde. Zum einen auf Mutombo, den Schamanen, der Ihren Bär in verschiedene Tiere (z.B. in ein Krokodil, eine Biene, etc.) bzw. einen Kürbis verwandelt, wodurch bestimmte Orte (z.B. der Bienenstock oder eine Eishöhle) zugänglich werden. Leider sind Mutombos Freundschaftsdienste nicht umsonst, und deshalb sollten Sie ständig nach Mutombo-Totenköpfen, dem adäquaten Zahlungsmittel, Ausschau halten.

Außerdem begegnen Sie des öfteren noch Brenthilda, die Ihnen intimste Geheimnisse über ihre Schwester Grunthilda verrät. Diese kleinen

"Beichten" sind aber für das Spiel von größter Bedeutung, denn kurz bevor man gegen die Hexe in einer eigens dafür vorgesehenen Arena zum großen Finale antritt, erwartet unser Pärchen ein ungewöhnliches Sub-Game in Form einer Quizshow. Hier wird Ihnen entweder ein Bildausschnitt gezeigt, den Sie dann einem bestimmten Level zuordnen, ein Geräusch vorgespielt, das Sie wiedererkennen, oder eben eine Frage zu Grunthilda gestellt, die Sie beantworten müssen. Nur wer (fast) jedesmal die richtige der drei vorgegebenen Antworten tippt, wird Banjos Schwester in ihrer vollen Schönheit wiedersehen.

Grafisch gesehen hat Rare auf jeden Fall einen Meilenstein der Videospielesgeschichte geschaffen: Banjo-Kazooie kommt als erstes Nintendo-64-Spiel ganz ohne Nebel aus, und das bei einer Texturen-Vielfalt, die ihresgleichen sucht. In puncto Kameraführung liegt zwar "Mario 64" ganz knapp in Führung, was aber durch die gelungene Geräuschkulisse bei "Banjo-Kazooie" völlig wettgemacht wird. Vor allem die immer wieder neuen Rätsel der Marke "Wie komme ich

bloß ans nächste Puzzleteil?" halten Sie lange bei Laune – oder wären Sie jemals auf die Idee gekommen, sich in ein Krokodilbaby verwandeln zu lassen, um dann einer riesigen Kroko-Statue in die Nasenlöcher zu kriechen? Wer das Spiel komplett löst (100 Puzzleteile und 900 Noten wollen dazu erst gefunden sein), bekommt noch einen kleinen Vorgeschmack auf den nächsten Jahr erscheinenden zweiten Teil, "Banjo-Tooie" (Tooie ist übrigens kein neuer Charakter, sondern nur der saloppe, umgangssprachliche Ausdruck für "Banjo 2", heißt also soviel wie "der Zweier").

[1] In solche Bilderrahmen müssen Sie Ihre gefundenen Puzzleteile einsetzen, um neue Level zu erschließen. [2] Conker, der blecherne Resteverwerter-Fisch, ist unter Wasser angekettet. Machen Sie ihn los, und er dankt es Ihnen. [3] Das ist der Eingang zu Grunthildas Lair, der Märchenwelt, in der Sie mit Banjo und seiner Freundin Kazooie lustige Abenteuer erleben und knackige Rätsel lösen. [4] Was Grunthilda hier wohl wieder für ein fieses Süppchen zusammenbraut? [5] Manchmal baut der Schamane Mumbo auch Mist... Wie Sie Banjo auch selbst in eine Waschmaschine verwandeln können, erfahren Sie in den Tips und Tricks.



[1] Im Freezy-Peak-Level muß Banjo Weihnachtsmann spielen. Die Geschenke müssen jedoch zuvor mühevoll zusammengeladelt werden. [2] Um Loggos Innerem einen Besuch abzustatten, muß Banjo erst sein Äußeres verändern. [3] Kurz vor Schluß ist noch dieses Quiz zu meistern.

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

GESAMTWERTUNG

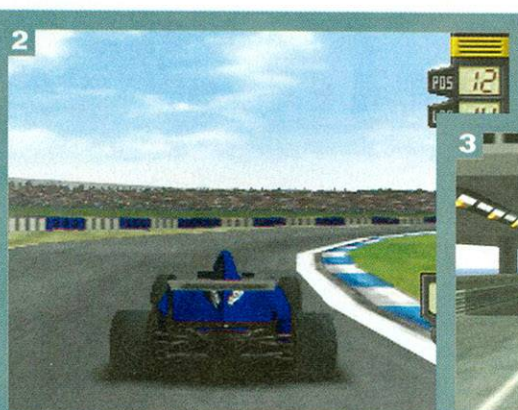
Weihnachten ist die perfekte Gelegenheit, sich und Ihrem Nintendo mal wieder etwas Gutes zu tun. "Banjo-Kazooie" nicht zu besitzen, grenzt schon fast an Frevel!



1,3

SEHR GUT





(1) Der Heim-Grand Prix in Hockenheim steht bei allen F1-Fans an oberster Stelle der Beliebtheitsskala. **(2)** Scheinbar freie Bahn, doch in jeder Kurve können tückische Gefahren lauern. **(3)** Kleiner Tip: Kurz vor der Einfahrt in den Monaco-Tunnel in die Bremsen treten.

F-1 Grand Prix

Die Flut an Rennspielen, die seit einigen

Monaten an der N64-Front tobt, reißt nicht ab.

Rasen ohne Reue mit pfeilschnellen Formel

Eins-Boliden verspricht uns Paradigms

neuestes Simulations-Kunststück. von Hans Gruber

F-1 Grand Prix		
NINTENDO/PARADIGM		
		1-2
Speicher auf Memory Card	Speicher auf Modul	Bereits erhältlich
100 DM		

Nintendo hat keine Kosten und Mühen gescheut und kaufte sich kurzerhand die offizielle F1-Lizenz (97er-Saison) für F1 Grand Prix. Das bedeutet, Sie finden überwiegend echte Rennfahrernamen wie zum Beispiel: Schumacher und Häkkinen im Spiel wieder. Als einziger fehlt Jacques Villeneuve, der sich nach wie vor

weigert, seinen (immer noch so wertvollen?) Namen für kommerzielle

Zwecke freizugeben. Aber keine Angst, für diesen Umstand hat Paradigm eigens einen Menüpunkt zum Namen-Editieren eingebaut, so daß auch Fans des Kanadiers auf ihre Kosten kommen. Für das Spieldesign und Programmierung zeichnet sich Simulationsspezialist Paradigm verantwortlich, die sich bereits durch *Pilotwings 64* einen guten Namen auf dem Nintendo 64 gemacht haben.

Die Jagd ist eröffnet!

Vor dem Spielstart müssen Sie sich für einen von vier grundlegenden Spielmodi entscheiden. Im Einzelrennen wählen Sie Strecke und Fahrer nach Wunsch, ohne daß nach einem bestimmten GP-Plan gefahren wird. Des weiteren stehen ein Meisterchaftsmodus und natürlich eine Trainingsfunktion zur Verfügung. Ob Training, Einzelrennen oder eine ganze Saison, variable Rundenzahl, Automatik oder Schaltgetriebe, Paradigm hat an alles gedacht, was das Herz

eines jeden Formel Eins-Freaks um zehn Takte höher schlagen läßt. Als äußerst interessant erweist sich der Szenario-Mode. Hier müssen Sie vorgegebene Aufgabenstellungen erfüllen, wie z.B. einen neuen Prototyp von Reifen oder Motorteile testen. Aber auch solche Nettigkeiten wie z.B. einen Verfolger blockieren, um dem Teamkollegen zu helfen, stehen auf dem Plan. Dabei steigen Sie mitten in das laufende Renngeschehen ein, ohne Einfluß auf die Wahl des Fahrers zu haben. Je nachdem, wie gut Sie die Aufträge erledigen, erhalten Sie in den Kategorien Offensive, Defensive oder Problemlösung eine gewisse Anzahl von Punkten. Bevor das Rennen gestartet wird, machen Sie einen letzten Check in der Werkstatt. Hier darf der Wunsch-Flitzer in bezug auf Getriebe, Spoiler und Reifen frei konfiguriert werden. Ist die Prozedur erledigt, folgen zuerst einige Qualifikationsrunden auf dem ersten Kurs nach Wahl. Sobald Sie eine gute Platzierung erreicht haben, treten Sie zur Meisterschaft an. Auf den Kursen herrscht ein ziemlich Gedränge und es ist größte Vorsicht geboten, nicht gleich am Anfang durch einen Crash wertvolle Zeit zu vergeuden. Wenn Sie unterwegs ein Fahrzeug seitlich rammen, setzt Ihr Flitzer zum Abflug an. Auf geraden Strecken geht das meist noch gut. In



(1) Ferrari-Schumi hat wieder einen Platz gutgemacht. **(2)** Der legendäre Monaco-Kurs stellt die höchsten Ansprüche an das Pad und die Nerven.





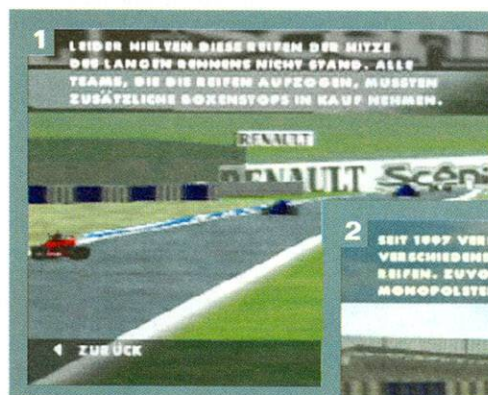
[1] Gerangel auf dem Asphalt: Zwei Spieler dürfen im Head-to-Head-Modus gegeneinander antreten. **[2]** Ein Boxenstop live aus dem Cockpit. **[3]** Vollgas! Da glüht der Auspuff!

scharfen Kurven verlieren Sie durch das Hopsen meist die Kontrolle über den Wagen. Dann rauscht Ihr 780 PS-Kraftpaket unaufhaltsam in die Wiese oder bleibt an Reifenstapeln hängen. An jedes nur erdenkliche Detail wurde gedacht: Herausschleudern, Schlingern, Kollisionen und Dreher stehen auf der willkürlichen Tagesordnung. Vier verschiedene Rennperspektiven stehen für den richtigen Wunschblickwinkel zur Auswahl. Zusätzlich gibt es eine Cockpit-Perspektive, bei der Sie neben funktionierenden Instrumentenanzeigen sogar die vibrierenden Polygon-Arme Ihres Ego-Piloten am Lenkrad kleben sehen. Schäden lassen sich in der Boxen-Gasse reparieren, um das Rennen fortzusetzen. Authentischer Motorsound der originalgetreu von den Antriebsaggregaten gesampelt wurde, sorgen für eine einzigartige Geräuschkulisse. Wechselnde Wetterverhältnisse (während des Rennens), komplette Boxenstrategie mit Bordfunk-Kommunikation und Telemetrie-Berechnungen, komplettes Strafen-/Flaggensystem fördern ein noch realistischeres Fahrverhalten zu Tage als es jemals auf Konsole zu sehen gab. Die unglaublich echt wirkenden Re-

play-Einlagen nach einem Rennen, runden die Optionvielfalt ab. Viele haben es schon versucht, eine anständige F1-Simulation zustande zu bringen. Keiner hat es bisher geschafft, das gewisse Geschwindigkeitgefühl richtig zu vermitteln. Nicht so bei F1 Grand Prix von Paradigm: Hier rasen Sie wahrlich in einem Affenzahn über die Asphaltpiste. Selbst im Zwei-Spieler-Modus flitzt die Grafik noch relativ flott über den Bildschirm – von gelegentlichen Framerate-Einbrüchen mal ganz abgesehen. Die Gegner im Szenariemodus erweisen sich stellenweise als sehr unfair und wollen einen absichtlich nicht vorbeiziehen lassen. In einer Kurve, die Sie noch locker mit 100 nehmen könnten, zuckelt die liebe Konkurrenz mit 60 Sachen dahin. Hier hilft meist nur ein geschicktes Manöver und der berüchtigte Bleifuß, um die Jungs am Rennauspuff schnüffeln zu lassen. Grafisch hinterläßt F-1 Grand Prix einen ordentlichen Eindruck, allerdings hätte etwas weniger Nebel-Optik und mehr Schärfe nicht geschadet. Auf Motorplatzer oder Totalausfälle haben die Entwickler leider völlig verzichtet. Ein unverzeihlicher Schnitzer, der mit einer zusätzlichen Ausfall-Option schnell aus der Welt geschafft wäre. Außerdem unverständlich ist das ruckartige Lenkverhalten in engen Kurven.



Fazit: Wer schon lange nach einem brauchbaren Formel Eins-Renner für sein N64 gesucht hat, mit F1 Grand Prix ist wirklich bestens bedient. ws



[1] Nächste Saison hat der ewige Reifenkampf endlich ein Ende gefunden. **[2]** Keinerlei Verständigungsprobleme: Alle Text-Passagen wurden natürlich ins deutsche übersetzt.



2,0 SPIELIDEE

2,5 GRAFIK

2,0 SOUND

1,5 PRÄSENTATION

1,0 GAMEPLAY

1,5 MOTIVATION

1,5 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Spielerisch gut gelungen, jedoch kleinen technischen Schwächen. Verschwommene Optik und Framerate-Einbrüche stören leider den Fahrfluß.



1,7

SEHR GUT



(1) Ganz gemein: Noch sind die Steinköpfe friedlich. **(2)** Bombberman beherrscht auch die Kunst des Snowboarden. **(3)** In speziellen Practice-Levels darf man sich mit der Steuerung vertraut machen.

BOMBERMAN HERO

Angelehnt an die **Bomberman-Serie** und doch ganz anders! **Hudson stellt die ultimative Antwort auf Mario 64 vor.** N64-Besitzer dürfen sich auf einen weiteren hochqualifizierten **Hüpfspaß freuen!** von Hans Gruber

Mit *Bomberman Hero* stellt das renommierte japanische Entwicklerhaus Hudson Soft sein erstes Nintendo-64-Spiel vor, das sich weder optisch noch spielerisch vor der alternden Klempner-Konkurrenz zu verstecken braucht. Der Hauptdarsteller Bombberman Hero ist ein niedliches Männchen, das in einer wunderschönen Idylle aufwächst, wo die Bäume, die Blumen und eine besondere Art von Lebewesen sich in Frieden entfalten. Die Ausgewogenheit dieses Paradieses wird von

einer schönen Prinzessin bewahrt, die die kleinwüchsigen Untertanen zusammen. Eines Tages läßt der schreckliche Teufelsbaron Garaden Empire "einen Zauberspruch auf das Universum los. Die aus dem Rhythmus gekommenen Planeten zerstreuen sich in alle Richtungen, und die um ihre natürliche Harmonie beraubte Welt wird Schauplatz sonderbarer Phänomene: bössartige Roboter-Geschöpfe erscheinen und verbreiten im Milchstraßen-Land großes Leid

Bomberman Hero		
HUDSON SOFT		
		1
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Bereits erhältlich
100 DM		

und Schrecken. Um das Gleichgewicht der Welt zurückzuerobieren, macht sich auf das Flehen der holden Edeldame hin unser Bombberman Hero auf den Weg, um schließlich alle Gebiete von der Sklaverei zu befreien und sich dem schwarzen Baron in einem allerletzten Kampf entgegenzustellen. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, gut versteckte Extras einzusammeln und das Raumschiff von Garaden Empire zu stürmen. Nebenbei gibt es natürlich zahlreiche



(1) Das Bezwingen dieser Kreaturen verlangt das Anwenden einiger gewitzter Tricks. **(2)** Mit Taucheranzug wagt sich der Held auch unter Wasser. **(3)** Heiße Bombing-Action in den Höhlenszenarien ist angesagt.





Extras zu erhaschen, die Ihrem Kul-
leraugen-Helden hilfreich unter die
Arme greifen oder zur Lösung diver-
ser Minipuzzles (Schlüssel finden
etc.) beitragen. Als Gegnersprites be-
gegnet Sie ständig angriffslustigen
Knubbel-Biestern, die aus dem phan-
tasievollen Sortiment des Robo-Tier-
reichs stammen. Durch einfaches
Draufspringen mit dem nackten Bom-
berman-Gesäß oder gezielten Bom-
benwurf entledigt Sie des lästigen
Ungeziefers. Ihre Reise führt Sie
durch brodelnde Vulkangebiete, ab-
grundtiefe Unterwasserlandschaften,
arktische Eiswelten, abgefahrene
Space-Parcours und viele weitere
Hüpf-Terrains.

Bombenstimmung

Unterwegs sollte Bomberman Hero so
viele Kristalle wie möglich sammeln,
die ihm dann nach über 200 Stück ein
Extraleben spendieren oder ihn in er-
ster Linie vor dem Verlust eines Le-
bens bewahren. Neben seinen Bom-
ben-Fähigkeiten, die unser Held als
Hauptwaffe einsetzt, verfügt er über
die Fähigkeit zu klettern, zu rennen,
zu schwimmen, oder kann sich, mit
dem Snowboard unter den Füßen,
einen verschneiten Bergsteilhang hin-
abstürzen. Bomberman Hero tischt

stufenloses Tiefen-Scrolling auf, das
sich aus jedem nur erdenklichen Ka-
merablickwinkel von seiner besten
3D-Seite zeigt. Insgesamt gibt es fünf
große Szenarios, die jeweils in unzäh-
lige Sub-Stages unterteilt sind. Unter-
wegs begegnen Sie über 50 unter-
schiedlichen Feindkreaturen, die Ih-
nen ans Leder wollen. Traditionell
wird jeder Level zuerst von einem
Mittelgegner und riesigen End-Ober-
mottz bewacht, der erst nach schlag-
kräftigen Argumenten den Weg zu
neuen Abenteuern frei macht. Neben-
bei gibt es unzählige Bomberman-ty-
pische Extras wie z.B. Handschuhe,
Fernzünder und Multi-Bombs zu er-
haschen, die Ihrer Figur hilfreich un-
ter die Arme greifen oder zur leicht-
eren Feindvertilgung beitragen. Alle
Level-Szenarien setzen sich überwie-
gend aus texturierten Polygon-
flächen zusammen, in denen es nur
sehr selten einige unschöne Clipping-
Fehler zu erblicken gibt. *Bomberman
Hero* ist eine faszinierende Mischung
aus Plattformelementen und typi-
schen Jump'n'Run-Puzzles. Unzählige
Levels mit unterschiedlichen Grafik-
stilen und verschwenderischen Ani-
mationen garantieren über vierzig
Stunden reinen Spielspaß. Unter-
schiedliche Plattformen-Typen: bew-
gend, verschwindend, drehend und
rotierend fordern Bom-
berman Heros Reaktio-
nen bis zum letzten. Alle
3D-Fantasy-Welten wur-
den schön und abwech-
slungsreich konstruiert. Es
gibt einige witzige Spe-
cial-Items, die den Spiel-

verlauf um einiges interessanter ge-
staltet als bei vergleichbaren
Jump'n'Runs. Leider hat sich in bezug
auf die leicht besiegbaren Endgegner
nichts geändert.

Bei der Musik wurde kräftig in die
Bomberman-Beat-Kiste gegriffen. Die
gut komponierten, fetzigen Rhyth-
men sind für Kenner der Multiplayer-
Serie ein wahrer Ohrenschmaus.
Alle, die des übergewichtigen Was-
serinstallateurs schon längst über-
drüssig sind, werden hier mit einem
erstklassigen Jump'n'Run/Adventure
versorgt. Bomberman Hero entfes-
selt ein Feuerwerk an Spielwitz und
grandioser Spielbarkeit. Hübsche
Hintergrundgrafiken, liebevoll ge-
nerierte Minisprites lassen das Spieler-
herz um zehn Takte höher schlagen.
Für Hüpfspiel-Fans fast schon ein
MUSS! ws



2,0 SPIELIDEE

2,5 GRAFIK

2,0 SOUND

2,5 PRÄSENTATION

2,0 GAMEPLAY

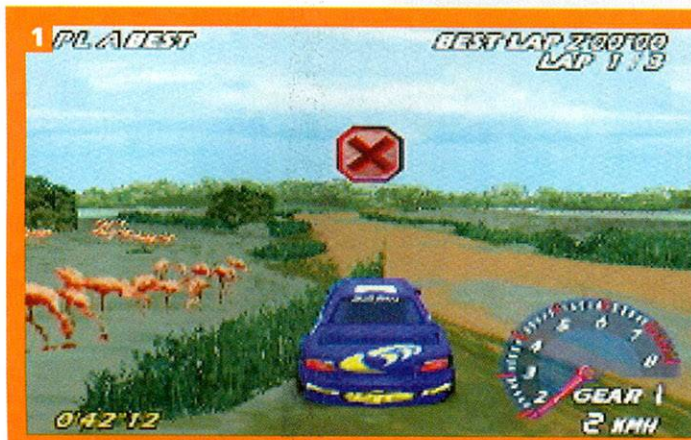
1,5 MOTIVATION

1,5 PREIS/LEISTUNG

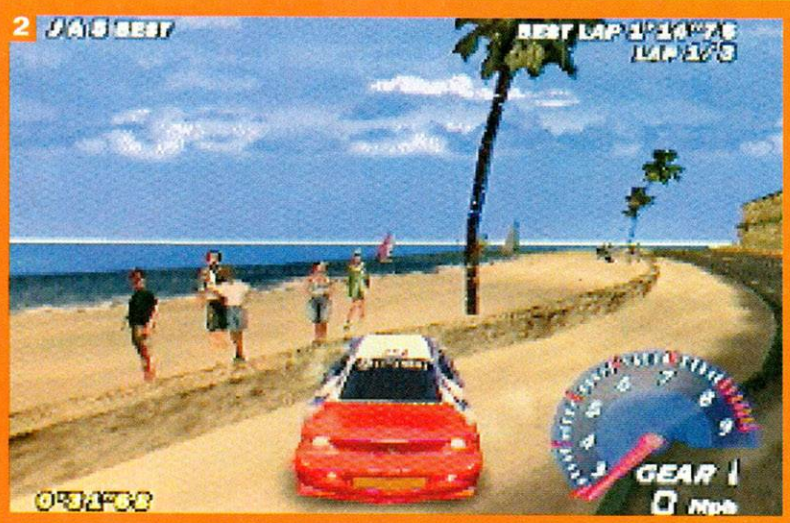
GESAMTWERTUNG

Völliger abgedrehter Bomberman-Hüpfspaß
mit Mario-Charme. Gesamteindruck: Laut,
bunt, abwechslungsreich und schrill.

2,0
GUT



[1] Leider bleibt keine Zeit, die hübschen Flamingos am Wegesrand zu beobachten. **[2]** Rubbernecks: Schaulustige unter Palmen begutachten Ihr Rendezvous mit der Begrenzungsmauer.



V-RALLY '99

Mit 180 Sachen über Stock und Stein: "V-Rally '99" ist genau das richtige Spiel für naturverbundene Verkehrsrowdies. Rein in die Kiste und raus auf die Schotterpiste! von Michael Schmithäuser

V-Rally '99 INFOGRAMMES		
		1-2
Speicher auf Memory Card	Speicher auf Modul	Ab Dez. '98 erhältlich
120 DM		

Regen peitscht gegen die Windschutzscheibe, im Auto herrscht unerträglicher Lärm, die knappen Anweisungen des Co-Piloten sind kaum noch zu verstehen. Die Tachonadel zittert auf der 180 km/h-Marke, Steine prasseln gegen den Unterboden, das Lenkrad rüttelt und vibriert. Willkommen im Cockpit eines "V-Rally"-Flitzers – wo Schleudern zum Handwerk gehört und jede Kurve die letzte sein kann.

Bereits im vergangenen Jahr hat die französische Softwareschmiede

Infogrames mit ihrer Rallye-Simulation für Furore gesorgt. Auf der PlayStation verkaufte sich die automobilschlammige Schlacht einige hunderttausendmal und avancierte damit nach "Formel 1" zum zweitbeliebtesten Konsolen-Racer aller Zeiten. Der große Erfolg hat die Entwickler dazu veranlaßt, augenblicklich mit der Programmierung einer 64-Bit-Variante ihres Superhits zu beginnen. Jetzt ist die Nintendo-64-Version vollendet – und verfügt über alle Qualitäten, um in die Fußstapfen des erfolgreichen 32-Bit-Vorbilds zu treten.

Welches Auto darf's denn sein?

In der virtuellen Garage von "V-Rally '99" warten nicht weniger als acht PS-starke Rallyefahrzeuge auf einen zünftigen Ausritt ins Grüne. Alle Flitzer basieren auf alten Bekannten: Reisschüsseln wie Nissan Almera und Mitsubishi Lancer sind ebenso vertreten wie die französische Fraktion mit Renault Megane und Peugeot 306. Aus dem sonnigen Spanien stammt der Seat Ibiza, während der Skoda Felicia als Beitrag der osteuropäischen Staaten zum Rennsport anzusehen ist. Mit ihren braven Brüdern auf dem Laternenparkplatz vor der Haustür haben die aufgemotzten Einzelstücke jedoch herzlich wenig gemein: Unter der Haube schlummern bis zu 300

[1] Nur nicht von der Piste schubsen lassen: im Arcade-Modus geht es ganz schön rauh zu. **[2]** Große Objekte wie die Abhänge dieser Schlucht erscheinen unvermittelt im Bild, denn die Grafikengine von V-Rally hat mit einem heftigen Pop-Up-Problem zu kämpfen.





[1] Zweispieler-Duelle werden im Split-Screen-Modus ausgefochten. Leider läuft das Spiel dann ein bißchen zu langsam ab. **[2]** Abstimmungssache: Echte Rallye-Profis tunen ihren Wagen vor dem Start des nächsten Rennens. **[3]** Nachtschwärmer: Während der kniffligen Nachtfahrten bekommen Sie wunderschöne Lichteffekte zu sehen.

PS, die die in Leichtbauweise gefertigten Flitzer in weniger als sechs Sekunden auf Tempo 100 katapultieren. Robustes Spezialfahrwerk, Renngeltriebe und massive Querstreben im Cockpit machen die sündhaft teuren Rallye-Boliden absolut geländetauglich. Trauen Sie sich zu, eine solche Höllenmaschine mit 150 Sachen über einen unebenen Kiesweg, eine sumpfige Schlammrinne oder eine enge Serpentinstraße zu jagen? Dann sind Sie der richtige Kandidat für "V-Rally '99". Denn über 40 Strecken rund um den Erdball warten darauf, von den Reifenprofilen Ihres Lieblingswagens zerpflegt zu werden.

Pisten satt

Die Streckenvielfalt von "V-Rally '99" sorgt dafür, daß für jeden Urlaubstypen die passende Umgebung dabei

ist. Wie wäre es mit einer beschaulichen Rundfahrt auf den staubtrockenen Schotterpisten der Sonneninsel Korsika? Zu heiß? Dann wagen Sie doch einen Ausflug in die prächtig weißen Schneewüsten im Norden Schwedens. Zu kalt? Dann sollten Sie einen Trip zu den unerschlossenen Morastpfaden im Regenwald Indoniens wagen. Zu feucht? Gehen Sie doch einfach auf eine Safari in Zentralafrika. Zu trocken? Dann gehen Sie doch hin, wo der Pfeffer wächst. Oder – sozusagen zur Strafe – in die tristen, stets verregneten Grafschaften der britischen Insel.

Jede Strecke ist mit hübschem, landestypischen Zierat am Straßenrand bestückt. Doch leider werden Sie während der Rennen kaum Zeit finden, sich an der gelungenen Optik zu ergötzen. Denn die zickigen Rallye-Boliden erfordern in Verbindung

mit den widrigen Fahrbahnbeschaffenheiten und den gnadenlos kniffligen Schikanen Ihre ganze Konzentration. Wer glaubt, wie in einem Arcade-Racer mit 100 Sachen locker um eine 90-Grad-Kurve schlenzen zu können, wird schnell eines Besseren belehrt. Denn nach einer solchen Aktion findet sich der unbelehrbare Verkehrsrowdy entweder im Graben oder auf dem Dach liegend wieder. Um die hochempfindlichen Autos spektakulär abfliegen zu lassen, bedarf es noch nicht mal solch brachialer Kurven-Experimente. Schon der kleinste Fahrfehler wird von "V-Rally '99" gnadenlos mit 180-Grad-Drehern, seitlichem Umkippen oder filmreifen Überschlagen bestraft. Realistisch ist dieses Fahrzeug-Handling nicht gerade – dafür aber ungemein herausfordernd. Bis Sie die pingeligen Schleudern perfekt unter Kon-

Blick hinters Garagentor

Acht starke Rallye-Boliden erwarten Sie in der virtuellen Garage von V-Rally 99. Lust auf eine Spritztour?

Ford Escort WRC

Antrieb: Allrad
Motor: 2,0 Liter Turbo
Max. Leistung: 300 PS bei 6250 U/min
Max. Drehmoment: 41 kg/m bei 5000 U/min
Leergewicht: 1230 kg



Mitsubishi Lancer Ev.IV WRC

Antrieb: Allrad
Motor: 2,0 Liter Turbo
Max. Leistung: 300 PS bei 6000 U/min
Max. Drehmoment: 45 kg/m bei 4000 U/min
Leergewicht: 1280 kg



Nissan Almera Kit Car

Antrieb: Front
Motor: 2,0 Liter Saugmotor
Max. Leistung: 265 PS bei 8000 U/min
Max. Drehmoment: 26 kg/m bei 6000 U/min
Leergewicht: 960 kg



Peugeot 306 Maxi

Antrieb: Front
Motor: 2,0 Liter Saugmotor
Max. Leistung: 275 PS bei 8800 U/min
Max. Drehmoment: 26 kg/m bei 6500 U/min
Leergewicht: 960 kg



Renault Max Mégane

Antrieb: Front
Motor: 2,0 Liter Saugmotor
Max. Leistung: 270 PS bei 8000 U/min
Max. Drehmoment: 26 kg/m bei 6000 U/min
Leergewicht: 960 kg



Seat Ibiza Kit Car

Antrieb: Front
Motor: 2,0 Liter Saugmotor
Max. Leistung: 265 PS bei 8000 U/min
Max. Drehmoment: 26 kg/m bei 6000 U/min
Leergewicht: 960 kg



Skoda Felicia Kit Car

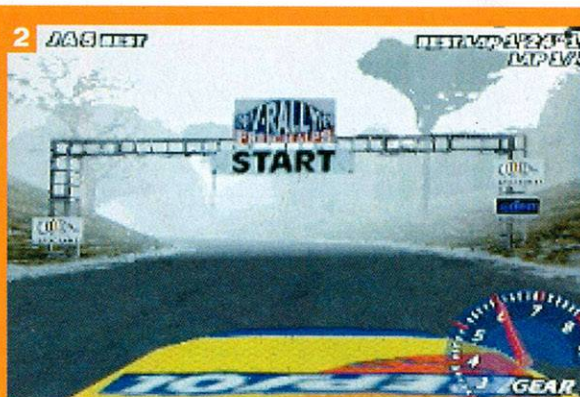
Antrieb: Front
Motor: 1,6 Liter Turbo
Max. Leistung: 200 PS bei 7000 U/min
Max. Drehmoment: 18 kg/m bei 5500 U/min
Leergewicht: 880 kg



Subaru Impreza 555 WRC

Antrieb: Allrad
Motor: 2,0 Liter Turbo
Max. Leistung: 300 PS bei 5500 U/min
Max. Drehmoment: 45 kg/m bei 4000 U/min
Leergewicht: 1300 kg





(1) Schlittenfahrt: Bei geschlossener Schneedecke fällt das Handling der Boliden besonders giftig aus. **(2) Waschküche:** Bei diesem Nebel sieht man kaum die Hand vor Augen – trotzdem müssen Sie mit 150 Sachen durch die Gegend brettern. **(3) Ach, wie romantisch:** Bei Sonnenuntergang heizen wir an mediterranen Bauten vorbei. **(4) Der Drehzahlmesser auf Anschlag, den Gegner im Visier:** So macht Rallyefahren Spaß.

trolle haben, können einige durchgezockte Nächte ins Land ziehen. Doch wer den Bogen einmal raus hat, erfährt am Steuer eines "V-Rally"-Autos, was es mit dem Slogan "Freude am Fahren" wirklich auf sich hat.

Ihre neuerworbenen Fahrkünste können Sie in vier Spielmodi auf die Probe stellen. Im Arcade-Modus treten Sie gegen drei computergesteuerte Kontrahenten an. Solche Massenrennen gibt es im echten Rallye-Betrieb zwar gar nicht, doch angesichts der turbulenten Action wird sich bestimmt keiner an dieser Tatsache stören. Die Computerfahrer haben ihr Handwerk gelernt – das merken Sie spätestens dann, wenn Sie nach der ersten Kurve nur noch die Auspuffgase der anderen schnuppern dürfen. Wer sich dennoch gegen diese Spitzenfahrer durchsetzen kann, wird mit der Freischaltung neuer Strecken belohnt.

Im zweiten Spielmodus, der "Meisterschaft", geht es etwas realistischer zu. Hier fahren Sie, wie es sich für eine echte Rallye-Simulation gehört, alleine gegen die Uhr und gegen die Launen

der Natur. Die stets eingeblendeten Zeiten der werten Konkurrenz sorgen für den nötigen Nervenkitzel. Während Sie auf der Jagd nach Weltmeisterschaftspunkten den Globus umrunden, müssen Sie mit ständig wechselnden Bodenbelägen und unterschiedlichen Wetterbedingungen zurechtkommen. Eine Fahrt bei strömendem Regen oder undurchdringlichem Nebel kann ganz schön an den Nerven zerrén...

Wer am liebsten gegen sich selbst antritt, kann das im Zeitfahren mit Ghost-Car tun. Wer dagegen mit Vorliebe seine besten Kumpels von der Strecke schubst, ist beim Zweispielermodus mit horizontal oder vertikal geteiltem Split-Screen gut aufgehoben.

Solide Technik

Auf der technischen Seite überzeugt "V-Rally '99" mit netter Optik, schneller 3D-Animation und hübscher Soundkulisse. Allerdings wurde nicht konsequent genug jedes einzelne der 64 Nintendo-Bits ausgereizt. Zwar

glänzen die Strecken durch abwechslungsreiche Hintergründe, häufige Pop-Ups zerstören jedoch allzuoft die Grafikpracht. Das plötzliche Auftauchen weit entfernter Landschaftsdetails ist eigentlich eine typische PlayStation-Krankheit, wurde aber zu Gunsten einer größeren visuellen Reichweite (ohne Nebel, es sei denn die Wetterbedingungen sind entsprechend) für die 64-Bit-Version in Kauf genommen. Dieses Manko wird jedoch durch spektakuläre Nachtfahrten und klasse Lichteffekte teilweise wettgemacht.

Die Geräuschkulisse bewegt sich auf hohem Niveau. Unterm Strich bietet "V-Rally '99" viel Rennvergnügen fürs Geld, vorausgesetzt Sie kommen mit der hypersensiblen Steuerung zu recht.



(1) In der afrikanischen Steppe geht's vorbei an stilechten Schirm-Akazien. Man hört fast schon die Löwen brüllen. **(2) Neuseeland ohne vulkane** aber mit viel Schafen **(3) Neugierige Zuschauer säumen die Absperungen** am Streckenrand.

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

GESAMTWERTUNG

Wer mit dem komplexen Fahrzeug-Handling und dem hohen Schwierigkeitsgrad klar kommt, erlebt hier die motivierendste Schlamm Schlacht seines Lebens.

1,9
SEHR GUT

Schlagen, **boxen**, **beißen**, treten...

Beat' em Up-Spiele sind die härteste Herausforderung für Konsolenzocker. Um da nicht zu Boden zu gehen, müssen Sie Profi sein! Deshalb gibt es jetzt das ultimative Sonderheft für die ganz harten Kämpfer mit allen Infos: Erstmals treten über 50 Beat' em Ups im Test gegeneinander an, noch nie gab es so viele und ausführliche Tips und Cheats zu den besten Games; jeder Tritt, jeder Stoß und jeder Schlag sitzen dann hundertprozentig. Berichte über japanische Importversionen und das Beat' em Up Lexikon vervollständigen Ihr Wissen über die coolen Hau-Drauf-Spiele. Und mit der offiziellen Demo CD, die 's dazu gibt, können Sie sich auch gleich warmkloppen – mit den spielbaren Demos von Highlights wie "Tekken 3" oder "Dead or Alive".



Jetzt zuschlagen!
Ab 11.11. im Handel

Die 57 besten Beat' em Ups treten gegeneinander an – der ultimative Test!

Bestellen Sie jetzt, solange der Vorrat reicht!

☐ Ja, schicken Sie mir bitte das PlayStation Sonderheft Beat' em Up für nur 14,80 DM + 3,- DM Versandkosten! Ich bezahle nach Erhalt der Rechnung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

CN68B

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

Schicken Sie den ausgefüllten Coupon einfach an PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, faxen Sie ihn unter 089-200 281 22 oder bestellen Sie per E-Mail unter weka@csj.de

HARVEST

BODY

Als eines der ersten N64-Spiele angekündigt, hat der schottische Entwickler DMA Design sein Werk nach über drei Jahren endlich vollendet. Ob dieser 3D-Shooter besser als "Turok 2" ist, müssen Sie selbst entscheiden. Auf alle Fälle spielen beide in derselben Liga. von Piet Jansen

Die Entstehungsgeschichte von "Body Harvest" ist wahrlich abenteuerlich: Erst wollte DMA ein Action-Spiel entwickeln, doch dann war Nintendo von der Alpha-Version so beeindruckt, daß sie das Projekt unter ihre Fittiche nahmen und es zu einem Rollenspiel umprogrammieren ließen. Nach eineinhalb Jahren stellte Big N

seine Zahlungen ein, worauf DMA das Konzept wieder in das des ursprünglichen 3D-Shooters verwandelte.

Adam und die Aliens

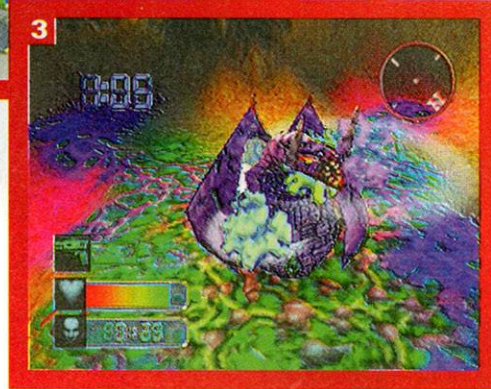
Ausgangspunkt der Handlung ist die Raumstation Omega im Jahre 2016. Blutrünstige Aliens terrorisieren Mut-

Body Harvest		
DMA DESIGN/ACCLAIM		
		1
Speicher auf Memory Card	Speicher auf Modul	Ab Dez. '98 erhältlich
130 DM		

ter Erde seit mehr als hundert Jahren und haben die Menschheit fast ausgerottet. Der klägliche Rest Überlebender verschanzte sich in einem Forschungslabor auf Omega und bastelt an einem letzten, verzweiferten Plan, um sein Überleben zu sichern. Mit Hilfe von Alpha Command, dem Prototypen einer Zeitmaschine, soll das Übel an seiner Wurzel in der Vergangenheit bekämpft werden. Einer Zweimann-Crew, bestehend aus Adam, einem genetisch optimierten Soldaten, und dessen Gehilfin Daisy gelingt zu Beginn, während eines erneuten Alien-Angriffs auf Omega, mit Hilfe von



[1] Die Alien-Monster werden von Level zu Level riesiger. Von Fahrzeugen aus lassen sich diese aber relativ gut in Schach halten. [2] In Sibirien dürfen Sie mit Adam im Polarmeer auch auf Tauchfahrt gehen. [3] Die außerirdischen Bestien sind alles andere als niedlich, jedoch sehr abwechslungsreich gestaltet.



[1] Sogar mit der russischen Eisenbahn dürfen Sie reisen. **[2]** Auch Polizeiautos sind nicht für die Ewigkeit gemacht, weshalb Sie den feindlichen Laserstrahlen besser ausweichen sollten. **[3]** In jedem Spielabschnitt gilt es auch einen "Alien Prozessor" zu vernichten.

Alpha Command gerade noch die Flucht. Den Vorspann, in dem besagte Handlung erklärt wird, sollten Sie auch einmal in englischer Sprache anschauen, da dieser für deutsche Kunden leider entschärft wurde und dadurch ein paar Details fehlen. Ihre Mission beginnt in Griechenland im Jahre 1916, als die Außerirdischen Monster die Erde das erste Mal heimsuchten. Der Plan ist, die Alien-Störenfriede in der Vergangenheit zurückzuschlagen, um dadurch die Zukunft des 21. Jahrhunderts zu sichern.

Mit einer Standardwaffe ausgestattet, verlassen Sie Alpha Command zu Beginn und sind von nun an

auf sich alleine gestellt. Die Gegner aus dem Weltall greifen immer in Wellen an. Deren Ziel ist es, mindestens sechs Menschen zu fangen, aus deren DNA sie dann Mutanten produzieren, weshalb man jede Angriffswelle immer möglichst rasch zurückschlagen sollte – die Mutanten (Alien-Mensch-Hybride) sind nämlich richtig zähe Burschen und benötigen massenweise Munition, bis sie endlich den Löffel abgeben. Haben die Aliens 25 Menschen zu fassen bekommen, ist das Spiel zu Ende.

Adams Zeitreise führt Sie außerdem 1941 nach Indonesien, ins Amerika der 60er Jahre, 30 Jahre später auch nach Sibirien und 2046 schließlich

zum Mutterplaneten der Aliens, Comet genannt. In jeder Zeitepoche treffen Sie auf Dutzende Bewohner, von denen Sie Hinweise und Ausrüstungsgegenstände erhalten. Die meisten Gebäude können betreten und nach Extras – vor allem nach neuen Waffen – durchsucht werden. Ähnlich wie schon bei GTA auf der PlayStation, das ebenfalls von DMA programmiert wurde, dürfen Sie sich auch hier sämtlicher Fahrzeuge, die im Spiel vorkommen (Autos, Motorräder, Flugzeuge, Helikopter, Boote, Panzer) bemächtigen, was das Vorankommen in den fünf komplexen Welten erheblich vereinfacht und für zusätzlichen Spaß sorgt, da man



[1] Angreifer aus der Luft sind aufgrund des etwas ungenauen Zielsystems schwerer abzuwehren als "bodenständige" Feinde. **[2]** Kleiner Gag am Rande: Bemächtigen Sie sich dieses altgriechischen Feuerwehrautos, dann funktioniert sogar die Spritzkanone.





[1] Der tropische Regen auf Java ist gut in Szene gesetzt.
[2] Zu Lande, zu Wasser und in der Luft allzeit bereit, die Erde von der Plage aus dem All zu befreien.
[3] Nur ein Vorgeschmack auf das, was hinter dem Hügel sonst noch lauert...

seine Widersacher dadurch auch überfahren kann. Jede Welt ist in verschiedene Sektoren aufgeteilt, die durch Energiefelder voneinander getrennt sind. Um die Schutzwälle zu durchbrechen, müssen verschiedene Generatoren der Aliens zerstört werden. Sie können aber jederzeit eine Übersichtskarte aufrufen, auf der Sie Ihre nächsten Ziele sehen. Praktischerweise lassen sich hier auch Markierungspfeile setzen. Zurück im Spiel sehen Sie dann anhand eines lila Pfeils, wo Sie hinlaufen müssen.

Nicht nur Grund zur Freude

Das Leveldesign hat von der über dreijährigen Entwicklungszeit auf alle Fälle profitiert, technisch gesehen wirkt "Body Harvest" jedoch leicht angestaubt. Der langsame Grafikaufbau wird wie bei den meisten Nintendo-Spielen (außer bei "Banjo-Kazooie") durch massive Nebelbänke im Hintergrund ka-

schiert. Davon abgesehen ist der Mix aus Shoot'em-Up, Action-Adventure und Rennspiel, gewürzt mit einer Prise B-Movie-Flair, aber eine gelungene Mischung. Ein weiterer ganz großer Pluspunkt betrifft die Sound-Unterlegung. Bei jeder Angriffswelle verfinstert sich der Himmel, und die Musik wird richtig dramatisch. Auch sonst ist die Stimmung durch die unheimlichen, atmosphärischen Tunes immer recht angespannt. Schade ist

allerdings, daß Sie nicht zu zweit auf Alien-Hatz gehen dürfen. Insgesamt ist es aber ein durchweg origineller und sehenswerter Titel, der nicht zuletzt wegen der genialen Musik ein Prädikat verdient. ds

1,5 SPIELIDEE

3,0 GRAFIK

1,0 SOUND

2,0 PRÄSENTATION

2,0 GAMEPLAY

1,5 MOTIVATION

1,5 PREIS/LEISTUNG

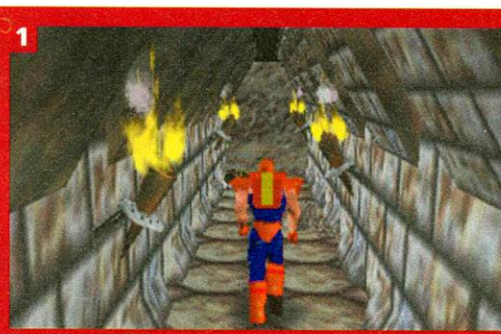
GESAMTWERTUNG

Wer auf Action steht, B-Movies nicht abgeneigt ist und englischen Humor mag, der trifft mit "Body Harvest" die perfekte Wahl.



1,7

SEHR GUT



[1] Hin und wieder merkt man dem Spiel noch an, daß "Body Harvest" einmal als Rollenspiel konzipiert war.
[2] Das letzte Level, "Alien Comet" ist grafisch das brillianteste. Es wird Sie Tage, wenn nicht Wochen kosten, um dorthin zu gelangen.



(1) Das war jedoch erst der Anfang... (2) Nur wenn Sie Erster werden, sind Ihnen solch tiefe Einblicke vergönnt. (3) Per Doppeldruck auf die A-Taste legen Sie kurze Beschleunigungsspurts, Wheelies genannt, hin. (4) Sie bereisen jetzt auch europäische Länder.

Cruis'n World

Der einst nur für die Spielhalle konzipierte **Racer** hat dank des englischen Entwicklers **Eurocom** inzwischen auch den Sprung auf die Heimkonsole geschafft. Warum das **Modul** mit dem polygoten Namen sein Geld nicht wirklich wert ist,

erfahren Sie gleich. von Piet Jansen

Fast schon hatte man Nintendos eher peinlichen Ausrutscher Cruis'n USA vergessen, da streut Großostheim mit der Fortsetzung Cruis'n World erneut Salz in die noch offene Wunde. Wie der Name schon verrät, sind die Kurse diesmal nicht nur in einem Land angesiedelt. Zur Auswahl stehen z.B. Japan, China, Deutschland oder Ägypten. Unter den zwölf wählbaren Vehikeln befinden sich außer hochgezüchteten Rennmaschinen auch so illustre Gefährte wie Trucks, amerikanische Automobilklassiker oder eine original italienische Ape. Im Cruis'n-World-Modus fahren Sie nacheinander alle auf dem Modul befindlichen Kurse ab. Sind Sie besonders talentiert, kommt am Ende sogar noch eine zuvor nicht anwählbare Mondstrecke hinzu. Der eigentliche Clou des Spiels liegt aber im Championship-Modus, wo Sie möglichst spektakuläre Stunts vollführen und sich mit Hilfe von drei Nitro-Boostern pro Rennen einen Platz unter den drei besten Fahrern sichern müssen. Dadurch erhalten Sie Punkte, die zur Aufrüstung des sogenannten Power-Levels dienen. Je nach Platzierung kommen Sie dadurch früher oder später in den Genuß neuer Lackierungen, eines stärkeren Motors (höhere Endge-

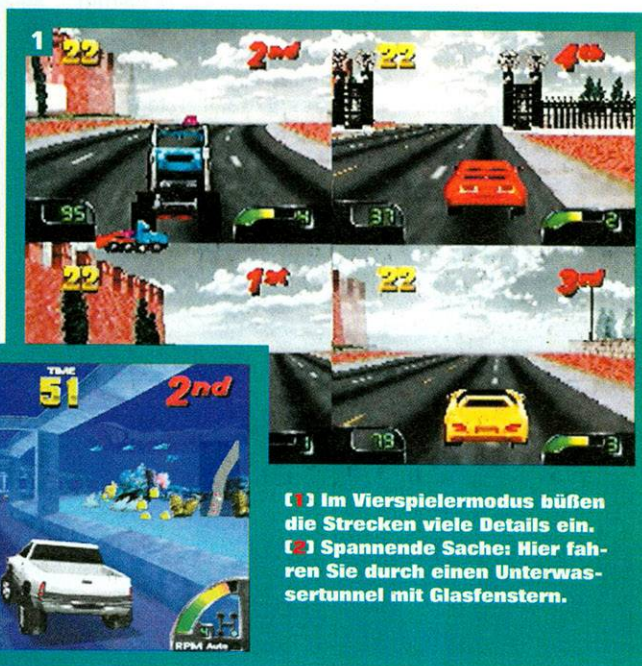
schwindigkeit) oder erhalten sogar ein komplett neues Gefährt.

Außer Spesen im Nebel nicht viel gewesen

Was Sie sich mit den gewonnenen Punkten jedoch nicht kaufen können, ist eine schnellere Grafik-Engine oder ein realistischeres Geschwindigkeitsgefühl. Selbst später im Spiel, wenn Ihr Truck bereits theoretisch die 200-km/h-Grenze überschritten hat, kom-

men Sie sich zuweilen noch wie auf einer sonntäglichen Spazierfahrt vor. Abwechslungsreiche Hintergründe alleine – in diesem Punkt unterscheidet sich das Sequel positiv von Cruis'n USA – machen noch lange kein überdurchschnittliches Rennspiel aus. Die Stunts beeindrucken zwar zu Beginn, aber auch hier geht dem Modul schnell die Luft aus, es fehlt der Langzeitspielspaß, der gewisse Kick! Erfreulich, daß Cruis'n USA die Vierspielerfähigkeiten des N 64 ausnützt. Mit extreme G2, F-Zero X, oder F1 World Grand Prix – je nachdem, bei welchem "Unter-Genre" Ihre Präferenzen liegen – fahren Sie mit Sicherheit besser. ds

Cruis'n World		
EUROCOM/MIDWAY		
		1-4
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Seit Sept. '98 erhältlich
100 DM		



(1) Im Vierspielermodus büßen die Strecken viele Details ein. (2) Spannende Sache: Hier fahren Sie durch einen Unterwassertunnel mit Glasfenstern.

3,0 SPIELIDEE

2,5 GRAFIK

2,5 SOUND

2,5 PRÄSENTATION

2,5 GAMEPLAY

2,5 MOTIVATION

2,0 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Cruis'n World ist ein Racing-Abenteuer auf 14 Kursen rund um die Welt für bis zu vier Spieler. Ein Spiel, das man nicht besitzen muß, einmal ausleihen reicht auch.

2,6
GUT



[1] Von der Oberwelt aus, springt Gex in das Level-Szenario. **[2]** Einige Oberwelt-Portale öffnen sich erst später. **[3]** Im Indiana Jones-Look durchforsten wir eine Tempelanlage. **[4]** Der Kamerablickwinkel lässt sich kurzzeitig verändern.

Gex 64

So schnell können Gecko-Träume wahr werden.
Nach einer kleinen Verzögerung zieht der coole Echsenstar "Gex" alle Register der dreidimensionalen N64-Wunderwelt. von Hans Gruber

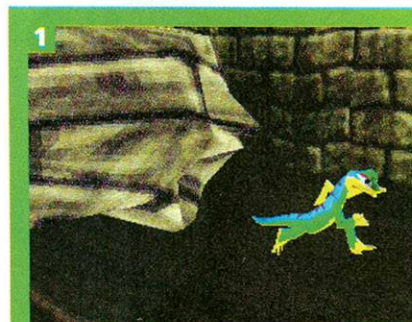
Gex 64		
CRYSTAL/DYNAMICS		
		1
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Bereits erhältlich
100 DM		

Das vorliegende Jump'n'Run ist für die meisten PlayStation-Besitzer längst ein alter Hut. Da sich Crystal Dynamics bekanntlich entschlossen hat, auch andere Plattformen mit ihren Spielen zu versorgen, taucht die freche Echse als nächstes auf dem Nintendo 64 auf. Gex ist ein süchtiger Fernsehjunkie, der Tag und Nacht vor der Glotze sitzt

und sich eine Sendung nach der anderen reinzieht. Eines schönen Tages fliegt ein Insekt vorbei, das zur Lieblingssendung einen willkommenen Snack darstellt. Doch als Gex mit seiner klebrigen Zunge zuschnappt, entpuppt sich der

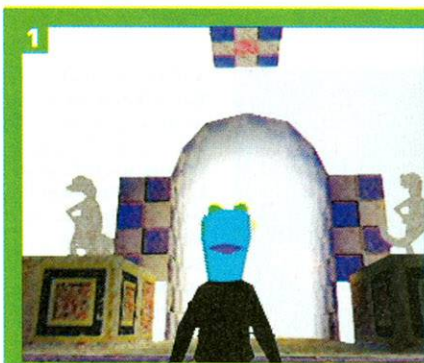
Leckerbissen als gemeine Falle, die ihn direkt in den Fernsehapparat einsaugt. Dahinter steckt Bösewicht Rex, der Chef einer mächtigen Mediengesellschaft. Als Gex finden Sie sich in einer bizarren TV-Welt wieder. Um aus der Channel-Hölle zu entkommen, müssen Sie unzählige Fernsteuerungen finden, die das Portal zum großen Dome öffnen (das Hauptquartier von Rex). Als Waffe setzt Gex seinen Schwanz ein und fegt damit die meisten Gegner von der Bildfläche. Außerdem beherrscht Gex als waschechter Gecko einige Tricks: Er klettert problemlos an Decken und Wänden entlang oder schnappt sich mit seiner Zunge ein kostbares Extra. Letztere Leckereien verbergen sich hauptsächlich in gut versteckten TV-Geräten, die irgendwo in der Landschaft herumstehen. Ihre

Aufgabe ist, verschiedene Oberwelt-Stationen zu durchlaufen, die mit verschiedenen Themengebieten wie Cartoon-Town, Geisterwelt, Space-Docks und Samurai-Ländereien aufwarten. Das Primärziel besteht darin, überall verteilte "Fernbedingungen" wieder einzusammeln, die als grundlegende Neuerung in Red-, Silver- und Gold-Klassen unterteilt sind. Die roten Remotes erhalten Sie nach dem Beenden eines Levels; "Silver Collectibles" gibt's für das Aufsammeln von über 50 Items; die Goldenen werden nach er-

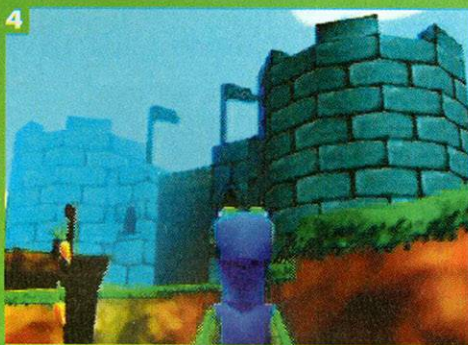
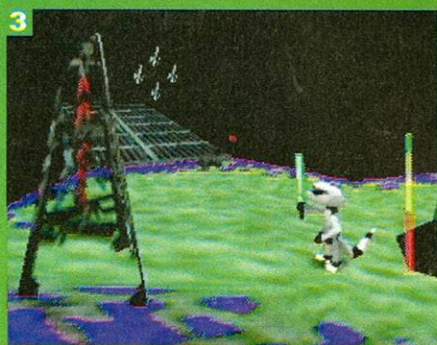


[1] Es gibt unzählige Bonus-Räume zu entdecken. **[2]** Ein hungriger Hai hat Lust auf einen Echsen snack bekommen. **[3]** In dunklen Schloss-Gemäuern heißt es stets die Augen aufhalten. **[4]** Insgesamt sehen die N64-Landschaften etwas schlichter aus, als die der Playstation





[1] Dank völliger Bewegungsfreiheit bleibt in Gex 64 kein Winkel verschont. **[2]** Nur wer alle Echsenricks beherrscht kann sich bis zur letzten Stage vorkämpfen. **[3]** Als Darth Vader-Clone verkleidet, wagt sich unser Lizard auch in den Weltraum. **[4]** Einige Stages gibt es exklusiv nur in der N64-Version.



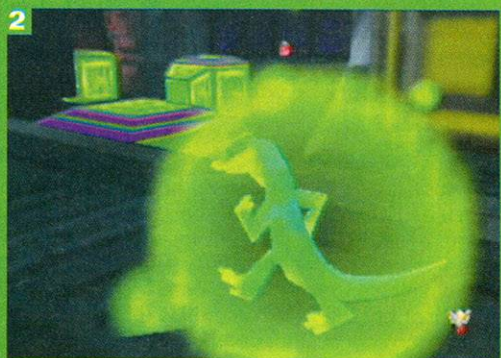
folgreicher Boss-Bekämpfung oder dem Absolvieren diverser Bonusrunden vergeben. Nebenbei gilt es natürlich zahlreiche Extras zu erhaschen, die Ihren quirligen Lizzard z.B. für kurze Zeit zum unsichtbaren Feuer-Salamander verwandeln oder dem Lebenszähler neue Freifiguren zuführen. Als Gegensprites begegnen Ihnen angriffslustige Polygon-Biester, die aus dem breit gefächerten Sortiment bekannter Genre-Filme stammen. Neben den üblichen "normalen" Gegnern wie hüpfende Kürbisköpfe, Bunch-Smiles, Frankenstein-Monstern oder Darth Vader-Knischen erwarten Sie als gefürchtete Obermotze noch weitaus verrücktere Figuren wie z.B. überdimensionale Wildschweine oder Hula-Hula-tanzende Medizinmänner. Über 20 abwechslungsreiche TV-Welten, die jeweils in drei Stages unterteilt sind, müssen gemeistert werden. Ihre Reise führt Sie durch brodelnde Vulkangebiete, abgrundtiefe Geisterschloss-Kerker, prähistorische Urzeitwelten, einen abgefahrenen Technikpark und viele weitere Hüpf-Terrains. Natürlich protzt Gex auch mit etlichen versteckten Bonusrunden und Secret-Stages. Wie in jedem gut durchdachten Hüpfspiel sind alle Level durch Rücksetzpunkte in mehrere Abschnitte unterteilt.

Tierische Begegnungen

Wenn Crystal Dynamics sich an ein Hüpfspiel wagt, darf man etwas Besonderes erwarten. Was die Entwickler an witzigen Einfällen, grafischen Über-

raschungen und stimmungsvollen Soundeffekten in diesem Spiel versteckt haben, ist sicherlich sehens- und hörens- und wert, stellt allerdings im Vergleich zur PlayStation-Version nichts Weltbewegendes mehr dar. Leider gibt es auch keine großartigen Verbesserungen gegenüber der Sony-Variante festzustellen. Im Gegenteil, die Texturenpracht hat einiges von ihrer Brillanz eingebüßt und die unscharfe Optik trägt auch nicht zum Gleichstand bei. Einen Orden für die innovativste Spielidee im Jump'n'Run-Bereich gewinnt auch die mit einigen neuen Stages versetzte N64-Variante mit Sicherheit nicht. Wie es zu erwarten war, hat sich gegenüber der Playstation-Version überhaupt nichts geändert. Trotzdem macht es Spaß, mit dem obercoolen Echsenstar 'Gex' durch knallbunte Plattformwelten zu wandern: Alle Levels sind vertrackt aufgebaut, die Extras taktisch günstig positioniert. Tummeln sich in den ersten Abschnitten noch wenige Gegner auf dem Bildschirm, haben Joypad-Akrobaten in späteren Missionen alle Hände voll zu tun, der Feindherrschaft Herr zu werden. Gex ist ein solides, technisch gutes Jump'n'Run - ein Spiel,

das seinen gewissen Unterhaltungswert hat. Wer davon nicht genug hat, darf einen Blick darauf werfen. Jeder der zwölf Szenarien verlangt eine etwas andere Taktik von unserer Echse, und fordert mit steigendem Schwierigkeitsgrad Ihre Joypadfähigkeiten bis aufs Letzte. Da N64-Only-Besitzer bislang keinen Gex-Teil hatten, dürfte dieser Genreverschnitt dennoch viele Freunde finden. Der Suchtkoeffizient ist nicht von schlechter Pappe. ws



[1] Als Bugs Bunny macht Gex hier gerade "Toon Town" unsicher. **[2]** Unser Echsenheld hat sich zwecks Wandkletterei mit magnetischer Energie aufgeladen.

3,5 SPIELIDEE

3,5 GRAFIK

2,5 SOUND

3,5 PRÄSENTATION

2,0 GAMEPLAY

2,5 MOTIVATION

2,5 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Lustiger 3D-Hüpfer mit verwaschener Optik. Etwas haklige Kameraführung, dafür coole Gegner und knackige Sprungpassagen.

2,9
GUT



[1] Etwas seltsame Proportionen, sonst aber ganz in Ordnung: **Alfons Bierbichler**. [2] Der Titel-Hattrick ist gegückt! sitzen auf der Strafbank. [3] Geschafft, die Trophäe ist unser. [4] Zwei Spieler

NHL '99

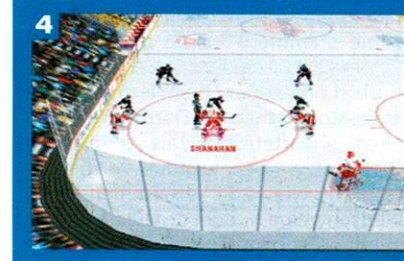
Eishockeyfans aufgepaßt! Die scheinbar endlose Durststrecke hat endlich ein Ende, da "EA Sports" mit der mit Spannung erwarteten 64bit-Version seines Dauerbrenners "NHL '99" neue Maßstäbe setzt. von Artur Hoffmann

Während "EA Sports" auf dem 32bit-Sektor der absolute Superstar in Sachen Sportsimulationen ist, sieht es im 64bit-Bereich ganz anders aus: In Sachen Football liegt Acclaims "NFL Quarterback '99" vorne, N64-Fußballspieler greifen meistens zu "International Superstar Soccer '98", und virtuelle Basketballer schwören auf "Kobe Bryant in NBA Courtside" (alle Tests in dieser Ausgabe). Und nun versucht sich der US-amerikanische Spielemulti auch noch auf dem blanken Eis, einst Domäne

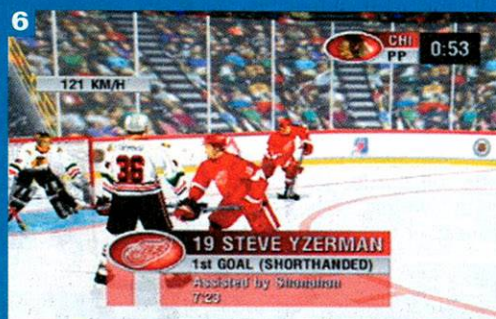
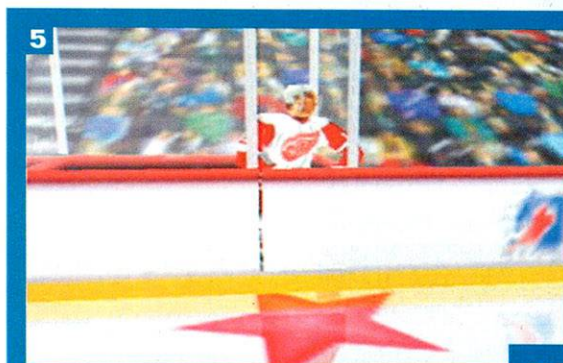
von "NHL Breakaway". Wird dieser Ausflug zur halsbrecherischen Rutschpartie, oder gewinnt "NHL '99" den Stanley Cup?

Detroit...

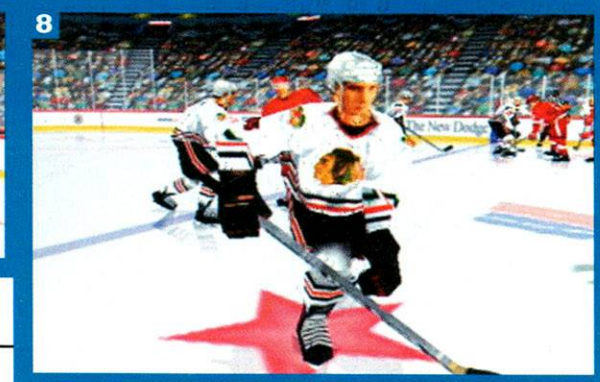
Wie nicht anders zu erwarten war, setzt "EA Sports" auch diesmal wieder auf die geballte Kraft zweier Lizenzen. Das Logo der NHL bürgt dabei für originale Teams, Stadien, Dressen und Logos – die NHLPA ist für die echten Spielernamen zuständig. Durch diese Kombination bewegt sich der

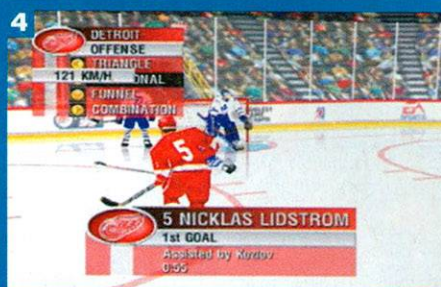
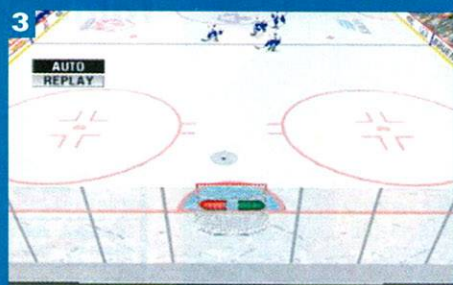
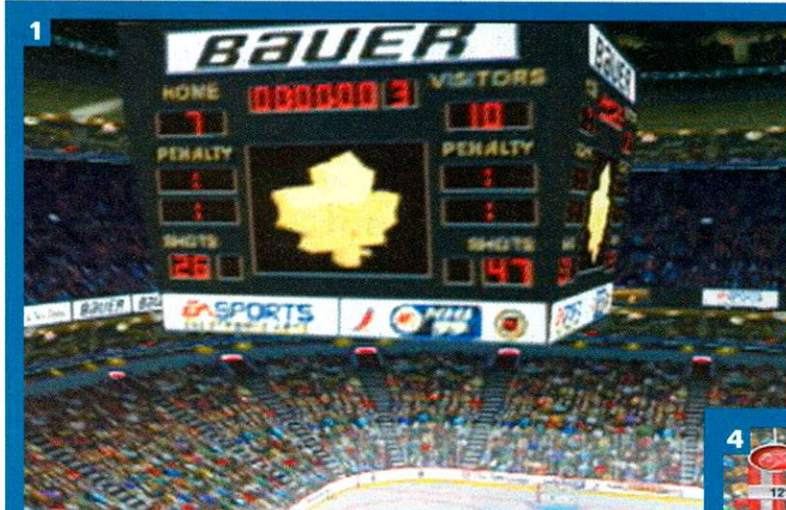


Realismusgehalt an der oberen Grenze. Insgesamt stehen Ihnen alle 27 NHL-Vereine sowie 18 bunt zusammengewürfelte Nationalmannschaften – selbst die unterklassigen Deutschen sind mit von der Partie – zur Verfügung. Die Auswahl des Teams hängt in erster Linie mit dem bevorzugten Spielmodus zusammen. Meisterschaft und Play-Offs dürfen sinnigerweise nicht mit einer internationalen Mannschaft bestritten werden. Diese Ländermannschaften treffen sich im Tournament-Modus zum gepflegten, olympiaähnlichen Turnier, das auf einem den internationalen Regeln entsprechendem Platz ausgetragen wird und bei dem auch NHL-Vereine zugelassen sind.



[5] Von der Strafbank aus fiebert er mit seinem Team mit. [6] Steve Yzerman in seinem Element. [7] Bei Schlägereien schaltet die Kamera in eine bessere Perspektive um. [8] Leider entsprechen die Gesichtstexturen nicht der Realität.





[1] Die Stadien werden sehr detailliert in Szene gesetzt. [2] Nach dem Spiel werden die drei besten Cracks gefeiert. [3] Das kommt davon, wenn der Goalie mitstürmt. [4] Die Strategien werden durch einen Druck auf die C-Tasten aufgerufen.

Die Krönung ist aber eine komplette, 82 Spieltage umfassende Meisterschaft, die von den Play-Offs und dem Stanley-Cup-Finale abgerundet wird. Hier kommen die zahlreichen Statistikbildschirme ins Spiel, die nach

jedem Match auf den neusten Stand gebracht werden. Die besten Spieler werden nach dem Finale geehrt.

Wer in der Meisterschaft Probleme hat, sollte sich zur Nachhilfestunde beim ehemaligen Trainer Marc Crawford auf die Schulbank setzen, um diverse Standardspielzüge einzuüben. Ein zweiter – wenn auch nicht so eleganter – Weg besteht darin, den Schwierigkeitsgrad abzusenken. Um das Game auch für den absoluten Einsteiger attraktiv zu gestalten, bauten die Entwickler einen anfängerkompatiblen Rookie-Modus ein. Hier wird gebolzt, ohne sich Gedanken über Zweilinien-Pässe, Icing oder Zeitstrafen zu machen. Darüber hinaus bewegt sich das Können der CPU-gesteuerten Goalies in etwa auf Regionalliga-Niveau.

Echte Profis pfeifen auf solche Hilfestellungen und nehmen die komplette Taktik in die eigenen Hände. Ob Zusammenstellung der einzelnen Reihen oder die während des laufenden Spiels aufrufbaren Strategien, nahezu jedes Detail ist regelbar.

...oder Washington?

Trotz des Verzichts auf den ansehnlichen Hi-Res-Modus sieht das Geschehen äußerst spektakulär aus und begeistert durch die detailliert dargestellten Arenen, das blitzende Eis und vor allem die geschmeidigen Animationen der Cracks. Ob One-Timer, spielerabhängige Spezialmoves oder Schlägereien – die Grafikroutine besticht auf ganzer Linie. Das ist auch kein Wunder, da so prominente Spieler wie beispielsweise

John Vanbiesbrouck (Philadelphia Flyers) oder Mattias Ohlund (Vancouver Canucks) als Motion-Capture-Modelle herhalten mußten. Lediglich Puristen stören sich daran, daß die Gesichtstexturen nicht der Realität entsprechen. Aufgrund des intelligenten Gameplays wird Ihnen die Steuerung der Eishockeyprofis bereits nach kurzer Spieldauer in Fleisch und Blut übergehen. Hier fällt vor allem die bei einem Schuß eingeblendete Powerleiste positiv auf. Als ebenso gelungen erweist sich auch der Multi-Player-Modus, bei dem Sie mit bis zu drei menschlichen Mitstreitern um den Puck fighten. Weitere in diesem Genre beliebte Optionen, wie beispielsweise Spielerhandel, Free Agents oder ein Spielergenerator, sind selbstverständlich auch dabei.

Allerdings hat auch dieses Game seine negativen Seiten, die vor allem bei der Sprachausgabe zutage treten. Während die Durchsagen des Stadiensprechers für den einen oder anderen Lacher gut sind, werden die unglaublich infantilen Aussprüche des Kommentators (Bill Clement von ESPN) bereits nach kurzer Zeit nervig. Hier hilft nur der Besuch des Optionsmenüs! Ganz anders sieht es mit den Soundeffekten aus: zahllose Hammondorgel-Einlagen, frenetische Anfeuerungsrufe der eigenen und ohrenbetäubende Buhrufe der gegnerischen Fans lassen ein echtes NHL-Feeling aufkommen und machen den Titel zur absoluten Referenz. rh

1,5 SPIELIDEE

1,5 GRAFIK

2,0 SOUND

1,5 PRÄSENTATION

1,5 GAMEPLAY

1,5 MOTIVATION

1,5 PREIS/LEISTUNG

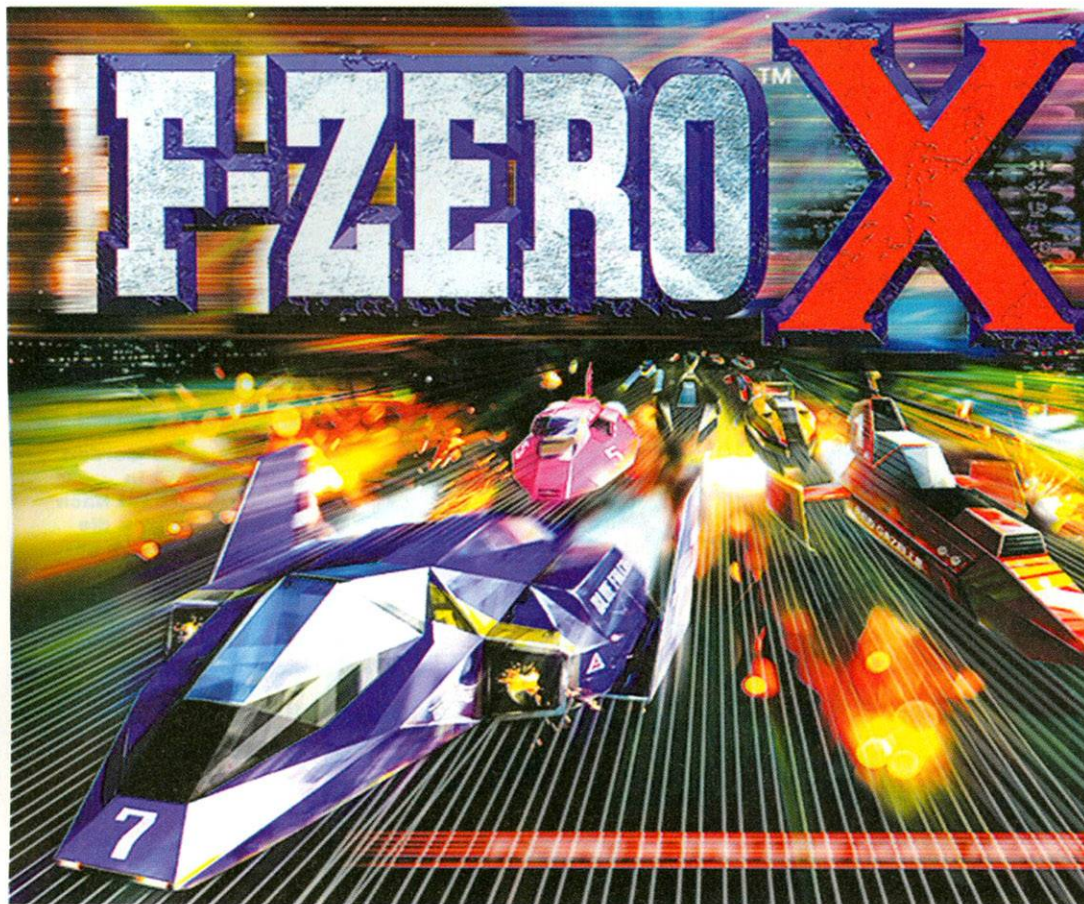
GESAMTWERTUNG

"NHL '99" ist die derzeit beste N64-Eishockeysimulation. Grafik, Gameplay und Motivation sind so gut, daß die unterdurchschnittlichen Kommentare kaum stören.



1,6

SEHR GUT



Nach jahrelangem Warten und etlichen Verschiebungen hat Nintendo endlich Mitleid mit allen Anhängern des legendären SNES-F-Zeros, und präsentiert uns rechtzeitig vor Weihnachten dessen Nachfolger F-Zero X.

von Piet Jansen

F-Zero X NINTENDO		
		1-4
Speicher auf Memory Card	Speicher auf Modul	Seit Okt. '98 erhältlich
100 DM		



Wahrscheinlich lag auf noch keinem Spiel (abgesehen von "Zelda") ein so hoher Erwartungsdruck, wie in diesem Fall, aber Big N schaffte es abermals, einen gelungenen Nachfolger auf das Modul bringen.

Zu Beginn stehen Ihnen lediglich sechs Weltraumflitzer, die sich in den Kategorien Grip, Body und Boost unterscheiden, zur Verfügung, die anderen 24 (!) müssen auf sehr anstrengende, fast aussichtslose Weise erkämpft werden.

Bube, Dame, König, Ass

Zu Beginn des Spiels reicht es noch, alle drei Cups à sechs Strecken (in Anlehnung an das alte F-Zero, Jack, Queen und King Cup genannt) im einfachsten Schwierigkeitsgrad zu gewinnen, um die ersten zusätzlichen Gleiter zu bekommen. Ebenso verhält es sich mit dem Joker Cup, welcher nach erfolgreichem Durchspielen der ersten drei Cups im normalen Schwierigkeitsgrad zum Vorschein kommt. Gelingen diese Aufgaben noch beim ersten Versuch, braucht man auf den höheren Stufen (Expert und Master) mehrere Tage, um überhaupt einen Cup und somit zusätzliche Gleiter bzw. den ultrageheimen X-Cup zu erlangen. Beim X-Cup handelt es sich um einen Streckengenerator, der nach dem Zufallsprinzip Tausende von neuen Strecken erstellt

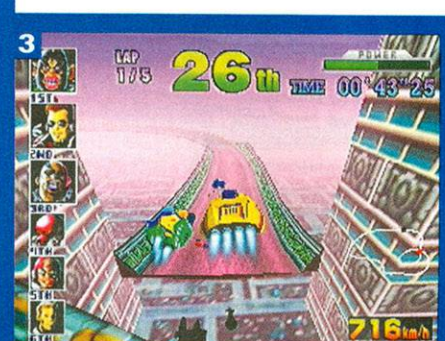
- für Abwechslung ist also reichlich gesorgt. Vor jedem Meisterschaftsrennen haben Sie noch die Möglichkeit, die Motorleistung anders einzustellen. So sollten Sie sich auf Strecken mit wenigen Kurven eine große Höchstgeschwindigkeit wählen, auf kurvigen Kursen hingegen, die mit vielen Schikanen und Haarnadelkurven gespickt sind, für eine gute Beschleunigung entscheiden. Sind dann alle Einstellungen vorgenommen, befinden Sie sich auch schon mitten im Geschehen. Gleichzeitig mit Ihnen beteiligen sich noch 29 andere Fahrer am Rennen um die begehrten vorderen Plätze. Kaum ist das Startsignal verklungen, geht eine wilde Remperei los. Hierbei versucht man entweder, geschickt auszuweichen und seinen Energiebalken zu schonen, oder man versucht, durch den gezielten Einsatz der R- und Z-Tasten gleich ein paar Gegner auszuschalten. Ist der Start überstanden, zeigt "F-Zero X" erst richtig, was in ihm steckt, nämlich Geschwindigkeit pur. Mit mehr als tausend Sachen wird durch und auf Röhren geheizt,

die nächste S-Kurve auf dem Highway durch Mute-City angeschnitten, über Beschleunigungspfeile hinweg gedüst, die nächste Sprungschanze benutzt oder blitzschnell mal ein Looping mitgenommen. Den vollen Geschwindigkeitsrausch erleben Sie dann ab der zweiten Runde, sobald es heißt: "You got Boost-



[1] Eigentlich sind alle Gleitfahrzeuge und deren Piloten aus einem Sci-Fi-Comic entsprungen. [2] Jeder Turbo, den Sie zünden, verringert Ihren Energievorrat. [3] Die Strecken führen zwar nicht über Stock und Stein, dafür durch Tunnel und über Röhren.





[1] Bei dieser Enge hilft manchmal nur eine beherzte Rempelattacke, um sich Platz zu schaffen. **[2]** Wow, was für ein waghalsiger Sprung! **[3]** Je weiter Sie an dieser Stelle springen, desto mehr Gegner können überholt werden. **[4]** Der Streckengenerator des X-Cups "erfindet" oft auch künstlich wertvolle Kurse.

Power now!". Wie schon beim Vorgänger, kann das Fahrzeug durch Drücken des B-Knopfes zusätzlich beschleunigt werden. Diese Geschwindigkeitsschübe sind jedoch auf maximal drei Stück pro Runde begrenzt. Bei jedem Boost-Einsatz wird Ihnen jedoch etwas vom Energiebalken abgezogen, wodurch ein gewisser taktischer Faktor mit ins Spiel kommt. Ständig muß darauf geachtet und überlegt werden, ob man sich noch einen Turbo leisten kann, da man ansonsten vielleicht bei der nächsten "Feindberührung" (egal ob Gegner oder Streckenbegrenzung) ein Leben verliert. Damit Sie an Ihrem Los als futuristischer Comic-Rennfahrer aber nicht zu schwer zu tragen haben und jeder sein Geschwindigkeitsbedürfnis voll ausleben kann, gibt es auf jeder Strecke rosafarbene Energieaufladeflächen, die durchfahren werden sollten. Falls eine Kurve zu schnell genommen wird, kann man das Fahrzeug mit R und Z abfangen. Nach dem Zieleinlauf erhalten Sie Noten fürs Gesamt-Classement, wobei 100 Punkte die beste, 15 die schlechteste Wertung darstellen. Damit diese Ge-

schwindigkeit auch rüberkommt hat Nintendo auf aufwendige Hintergründe weitestgehend verzichtet.

Auf wen Sie während des Rennens unbedingt achten sollten, ist derjenige Fahrer, dessen Fahrzeug mit einem roten Dreieck gekennzeichnet ist. Dies ist nämlich Ihr gefährlichster Rivale in der Gesamtwertung. Am besten lassen Sie diesen immer hinter sich oder schubsen ihn an einer Stelle ohne Randbegrenzung einfach von der Fahrbahn. Das Rennen wird von exzellenten Rockgitarrenklängen begleitet. Teilweise wurden alte Stücke aus dem Original einfach geremixt, die meisten sind jedoch neu aufgenommen. Außer beim Time-, Trial- und Trainingsmodus dürfen bis zu vier Mitspieler gleichzeitig teilnehmen. Selbst dann ist keinerlei Geschwindigkeitsverlust zu beklagen.

Wer auf hinterhältige Glücksspiele steht, aktiviert im Multiplayer-Modus einfach das Slot-Machine-Feature: Hierbei haben ausgeschiedene Fahrer die Möglichkeit, den Überlebenden bei "Drei Richtigen" noch eins auszuwischen. Die einzelnen Symbole beim Einarmigen Banditen haben unterschiedliche Auswirkungen. Drei Totenköpfe vernichten z.B. kurzerhand die Hälfte des gegnerischen Energiebalkens. Wem das jetzt immer noch nicht reicht, für den gibt es den Death-Race-Modus. Hier



gilt es, die anderen 29 Gleiter so schnell wie möglich auf einem speziellen Rundkurs zu zerstören. Das Rumble Pak wird selbstverständlich auch von "F-Zero X" unterstützt. Wer also Rennspielen nicht gänzlich abgeneigt ist, sollte sich das gute Stück unbedingt zulegen. Alleine schon der geniale Streckengenerator und der flotte Vierspielermodus rechtfertigen den Kauf. ds



[1] Schlagen Sie auf dieser Röhrenstrecke beim Lenken zu stark ein, können Sie auch herunterfallen. **[2]** Sage und schreibe 30 futuristische Gleitfahrzeuge dürfen Sie steuern – wenn Sie gut genug sind.



1,5 SPIELIDEE

3,0 GRAFIK

1,5 SOUND

2,5 PRÄSENTATION

1,0 GAMEPLAY

1,5 MOTIVATION

1,0 PREIS/LEISTUNG

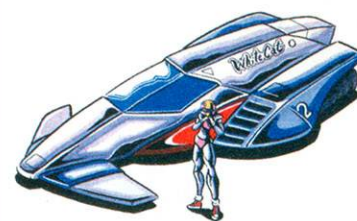
GESAMTWERTUNG

Die phänomenale Überschallgeschwindigkeit geht zwar zu Lasten der Hintergründe, spielerisch gehört F-Zero X aber mit zu den besten Racern, die je erschienen sind.



1,6

SEHR GUT





NASCAR '99

Rempeleien auf der Überholspur: N64-Jünger wagen sich erstmals mit Stock Cars auf die 64-Bit-Piste.

Doch Sie sind dabei nicht der einzige Fahrer! von Hans Gruber

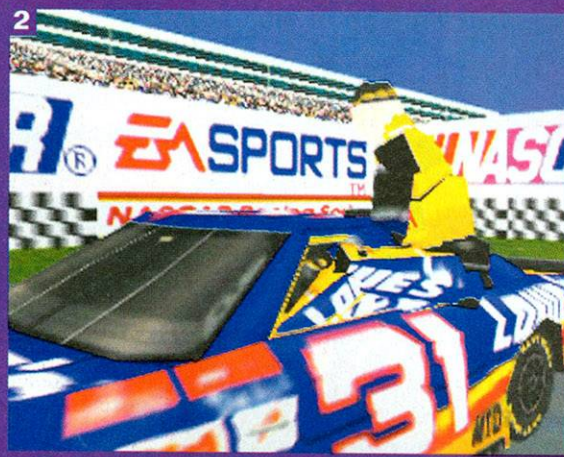
EA präsentiert in enger Zusammenarbeit mit den Racing-Teams einen völlig neuen Simulations-Vertreter für das Nintendo 64. Erstmals dürfen 64-Bit-Fans eine aufregende NASCAR-Meisterschaft erleben, die mit rasend schnellen Boliden und authentischen Hochgeschwindigkeitsovalen aufwartet. Nascar '99 basiert auf den Wagen und Fahrern der laufenden Saison. Als kleines Geschenk haben die Entwickler neben den regulären 31 Piloten sechs

weitere Fahrerlegenden im Spiel versteckt, die allerdings erst freigespielt werden müssen. Bevor Sie mit dem Bleifuß loslegen, suchen Sie sich einen schmackhaften Flitzer aus, der wunschweise mit Automatik- oder Manuell-Getriebe ausgestattet ist. So entsprechen die Stock Cars bis zur letzten Polygon-Schraube ihren großen Vorbildern. Die Detail-Besessenheit geht gar soweit, das Cockpit-Ausstattung und Rennpilot klar erkennbar sind. Genau 40 Kontrahenten rangeln mit uns um die Pole-Position. Darüber hinaus werden Unfälle oder Feindkontakt mit Rivalen an vielen Karosserie-Teilen sichtbar: Eingedrückte Türen, zerdelte Kofferraumdeckel oder abgebrochene Spoilerteile sind nur ein kleiner Ausblick, was den ambitionierten Rennfahrer erwartet. Je nachdem wie schwer das Auto lädiert ist, verringert sich auch des-

NASCAR 99		
ELECTRONIC ARTS		
		1-2
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Bereits erhältlich
100 DM		

sen Fahrleistung. Da hilft nur noch ein Boxenstop, um für eine volle Performance von den Mechanikern wieder alles gerade biegen zu lassen. Selbst die Special-Effect-Abteilung hat einiges zu bieten: Reifenspuren fressen sich dauerhaft in den Asphalt, streift Ihr eine Wand wird ein Funkenregen entfacht oder es prasselt plötzlich ein Regenschauer auf uns nieder. Der erste Rundkurs ist wie bei den meisten Simulationen hauptsächlich für Anfänger gedacht. Im Rennen wird die Streckenübersicht und Ihre Position in einer Bildschirmecke eingeblendet. Vom Originallack des Flitzers über Sponsoraufdruck bis hin zum detailgetreuen Schriftzug auf den Breitreifen stimmt jede Kleinigkeit mit den großen Vorbildern der Realität überein. Da es sich bei der NASCAR-Veranstaltung nicht um die königliche Formel-Eins-Klasse handelt, unterscheiden sich die Kurse vom bekannten Rennzirkus. Ihr jagt mit Vollgas über die berühmtesten NASCAR-Strecken Nordamerikas. Dabei mischen viele der prominenten Fahrer mit: Ihr dürft z.B. ins Cockpit eines Jeff Gordon oder Dale Earnhardt. Auf einige wenige Piloten und Original-Strecken muß der Hardcore-Nascar-Fan allerdings verzichten, da sich nach wie vor einige Austragungsstätten weigern, ihren Kurs freizugeben.





(1) Vier Kamera-
perspektiven
stehen Euch
während des
Rennens zur Aus-
wahl. (2) Ein ge-
wonnenes Ren-
nen wird mit ei-
ner feudalen Sie-
gerehrung be-
lohnt. (3) Die In-
Cockpit-Perspek-
tive wartet mit
vielen Armatu-
ren-Details auf.

The Race is on!

In der Werkstatt verändern Sie Getriebeübersetzung, Reifendruck, Heckspoiler und Fahrwerk, um Ihr Fahrzeug optimal auf die unterschiedlichen Ansprüche der verschiedenen Kurse anzupassen. Sind Sie erst einmal auf dem Asphalt, ist nach dem fliegenden Start höchste Konzentration gefragt. Mit äußerster Genauigkeit wird das Fahrverhalten, die Design-Charakteristik und der Motor- und von Stock Cars simuliert – wobei Turbolader und Speziälsprit uns Spitzengeschwindigkeiten jenseits der 300 km/h-Marke beschern. Hier regiert noch fahrerische Simulations-Härte: Alle Fahrer mit dem manuellen Schaltgetriebe müssen noch Schwerstarbeit verrichten, da die Konstrukteure auf technischen High-Tech-Schickschnack wie in der Touring-Car-Klasse verzichtet haben. Für Motorsportfans und Rennpuristen ist die Nascar-Meisterschaft das Mekka aller Hochgeschwindigkeits-Wettbewerbe. In spektakulären Überholmanövern rammen Sie Fahrbahnbegrenzungen und Gegner, die nicht ohne weiteres

die Bahn freigeben. Die Krönung einer jeden Saison ist der Gesamtsieg nach Punkten und daß anschließende Zeremonie auf dem Siegerpodest. Alle Boliden verfügen über authentische Fahrzeugphysik ihrer großen Vorbilder, was natürlich selbstredend die Original-Motorengeräusche und deren Kurvenverhalten beinhaltet. Auch die Grafikpräsentation ist nicht von schlechten Eltern. NASCAR 99 protzt auch mit einer schnellen PAL-Engine. Donnern Sie beispielsweise zu schnell in eine Kurve, ist der unweigerliche Abflug an die Betonmauer oder das harte Kiesbett vorprogrammiert. Die Ausnutzung von Windschatten wirkt sich natürlich auf Steuerung und Fahrverhalten Ihres Boliden aus. Drei zoombare Außenansichten sorgen für den fahrerischen Durchblick. Eine In-Car-Perspektive befindet sich ebenfalls im Angebot. Die beiden US-Sportmoderatoren Benny Parsons und Bob Jenkins versorgen Sie während des Rennens mit schlaun Live-Sprüchen.

Einen menschlichen Gegenspieler fordern Sie bei horizontal geteiltem Bildschirm heraus. Im einem direkten Vergleich zur 32Bit-Version schneidet das N64-Nascar um einiges schlechter ab. Dafür wird die zu schlicht geratene Texturen-Pracht durch intuitive Analogsteuerung und unzählige



Zeit-Statistiken etwas ausgeglichen. Auch technisch gibt's keinen großen Anlaß zum Murren: Das Scrolling ist flott und auch bei hoher Fahrzeugdichte läßt sich nur manchmal ein kleines Ruckeln ausmachen. ws



(1) Gegen insgesamt 31 Konkurrenten treten Sie in einem Nascar-Wettbewerb an. (2) Detailverliebt: Bei durchdrehenden Reifen entsteht eine Rauchwolke.



2,5 SPIELIDEE

3,5 GRAFIK

3,0 SOUND

2,5 PRÄSENTATION

2,0 GAMEPLAY

2,5 MOTIVATION

2,5 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Insgesamt gut gelungene Nascar-Simulation, grafisch aber verbesserungsfähig. Endlose Highspeed-Ovale sind außerdem nicht jedermanns Sache.

2,6
GUT



[1] Auswechslungen werden vom Liniengericht angezeigt. [2] Das Parieren eines Elfmeters ist gar nicht schwer. [3] Trotz Glanzparade geht dieser Weitschuß in den Winkel. [4] Hoffentlich zählt sich das Training aus.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98

Intern. Superstar Soccer '98		
KONAMI / KONAMI		
		1-4
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Seit Sept. '98 erhältlich
ca. 100 DM		

Lange genug hat es gedauert, bis Konamis überarbeitete Version des Referenz-Fußballspiels auf den europäischen Markt kam. Obwohl sich die Neuerungen in Grenzen halten, hat sich das Warten mehr als gelohnt. von Artur Hoffmann

Vor über einem Jahr überraschte Konami die N64-Besitzer mit dem allerbesten Konsolen-Fußballspiel aller Zeiten. "International Superstar Soccer 64" begeisterte sowohl die Fachpresse als auch die Spielergemeinde durch einzigartiges Gameplay, atemberaubende Grafik und hyperrealistischen Spielablauf. Im Vergleich dazu sah Electronic Arts erster 64bit-Fuß-

balltitel "FIFA 64" wie ein Relikt aus längst vergessenen Tagen aus. Nun sieht es aber ein wenig anders aus, da "EA Sports" sich auch im 64bit-Bereich profiliert und mit "FIFA '98" einen echten Meilenstein abgeliefert hat...

International

Auf den ersten Blick hat sich trotz der einjährigen Entwicklungsphase nicht allzu viel verändert. Auch bei "ISS '98" erwarten Sie nur Nationalmannschaften (48 an der Zahl), deren 20köpfige Kader von namenlosen Athleten bevölkert werden. Die Verbesserungen (überarbeitete Animationen, aufgebohrte Grafiken und neue Moves) liegen allesamt unter der Oberfläche und treten erst

Das mit Abstand herausragendste Feature von "International Superstar Soccer '98" ist die Realitätstreue.

nach und nach zu Tage. Dies gilt aber nicht für die Spielmodi, die mit Freundschaftsspiel, Pokalwettbewerb und Weltliga alle gängigen Einsatzgebiete abdecken. Darüber hinaus dürfen Sie mit Ihrem Team ins Trainingslager fahren, sich beim fröhlichen Elfmeterschießen austoben oder im Szenario-Modus 16 vorgegebene Spielsituationen meistern.

Um nicht immer in der gleichen Arena anzutreten, designten die Entwickler insgesamt neun Stadien, die auf vier Kontinenten beheimatet sind. Drei dieser Schüsseln entsprechen sogar der Realität (Parc des Prin-



[1] Mit dieser Entscheidung sind die deutschen Spieler gar nicht einverstanden. [2] Gegen einen solch schwachen Gegner darf auch unser Torwart einschießen!



ces, Saint-Denis und Lyon). Ein wenig Abwechslung kommt auch durch die frei wählbare Anstoßzeit sowie die Wetterverhältnisse ins Spiel.

Auch um den immerwährenden Kritikpunkt, der die "ISS"-Reihe bereits seit 16bit-Tagen verfolgt, kümmerte sich die Konami-Crew. Zwar entsprechen die Spielernamen nach wie vor nicht den realen Begebenheiten, ein sehr komfortabel zu bedienender Editor schafft aber Abhilfe. Da die Phantasienamen nicht allzu sehr von der Wirklichkeit abweichen, bringen Sie die Kader der wichtigsten Mannschaften in kürzester Zeit auf Vordermann. Um alle Teams zu editieren, sollten Sie aber über ein wenig Fußballsachverstand oder die aktuelle Ausgabe des "Kicker Sportmagazins" verfügen...

Ein weiterer Weg um Ihrer Mannschaft ein neues Gesicht zu verpassen, besteht in der Generierung eigener Spieler. Bis zu 60 (!) Akteure lassen sich zusammenbauen und auf dem Controller-Pak speichern. Dabei legen Sie nicht nur die Stärken und Schwächen des Eigengewächses fest, sondern sorgen auch für die Position und das äußere Erscheinungsbild. Letzteres ist besonders wichtig, da die Spieler erstmals über unterschiedliche körperliche Attribute verfügen, die im Spiel auch zu ihrem Vorteil eingesetzt werden.

Superstar

Wie schon in der Vorversion erwartet Sie auch diesmal eine schier unüberschaubare Flut an taktischen Einstellungen. Während sich die Konkurrenz im allgemeinen auf die Mannschaftsaufstellung, die taktische Grundordnung sowie die globale Ausrichtung beschränken, geht "ISS '98" drei Schritte weiter. Ob die Wahl des Mannschaftskapitäns (wichtig für die Moral der Truppe), die Festlegung der Standardschützen oder die genaue Positionierung der Spieler – nahezu keine taktische Variante wurde vergessen. Um das ganze einen Tick schwerer zu machen, müssen Sie auch die Konditionswerte Ihrer Schützlinge im Auge behalten. Ohne Puste reißt auch der sicherste Balltist keine Bäume aus. Höhepunkt ist die Option, eigene Taktiken zusammenzustellen und diese während des Spiels aufzurufen. Auf diese Art und Weise sind Sie für nahezu jede Angriffsformation des Gegners bestens gerüstet. Die negativen Seiten dieser Vielfalt liegen in einer für Anfänger nahezu undurchschaubaren Menüstruktur und störenden Wartezeiten, wenn die CPU ihr Team während eines laufenden Matches umstellt. Nicht minder opulent präsentiert sich die Steuerung. Obwohl das deutsche



Handbuch sehr informativ ist, wird es eine ganze Weile dauern, bis Sie alle Moves im Griff haben. Zur Belohnung dürfen Sie sich an Fallrückziehern, Flugkopfbällen und Volleyabnahmen berauschen.

Grafisch zieht Konamis Fußballspiel wieder einmal alle Register. Von der Darstellung der polygonalen Spieler, über das exakte Dressendesign bis hin zu den fahnen-schwingenden Schlachtenbummlern – Professionalität wohin das Auge auch blickt. Lediglich die Regentropfen könnten ein Facelifting vertragen. Die Künstliche Intelligenz der CPU-gesteuerten Mannschaften ist in Ordnung, die Abstufung der Schwierigkeitsgrade sehr genau. Nur der generische Torwart läßt den Ball ein wenig oft abprallen.

Soccer

Das mit Abstand herausragendste Feature dieses Titels ist aber die Realitätsstreue. Dies beginnt mit dem Münzwurf, setzt sich über die unterschiedlichen Schlachtrufe der Zuschauer fort und endet in einer Vielzahl von Jubelszenen. Als ob dies noch nicht ausreichen würde, um jeden Fußballfan zu begeistern, kümmern sich die Entwickler auch um scheinbar unwichtige Details: Verletzte Spieler werden zunächst mit Eisspray behandelt, bevor Sie auf einer Bahre vom Spielfeld getragen werden. Verwante Profis bedrängen den Schiedsrichter und werden von einem Mannschaftskollegen mühsam zurückgehalten. Bevor ein Einwechselspieler das Feld betritt, macht er sich an der Seitenlinie warm. In diesem Stil geht es permanent weiter. Die Aufzählung aller Details würde den Rahmen des Artikels sprengen.

Angesichts all dieser positiven Eigenschaften wiegt die miese Qualität des britischen Kommentators doppelt schwer. Tony Gubba, so sein werter Name, nuschelt dermaßen sinnlose Phrasen ins Mikrophon, daß es fast schon körperlich weh tut. Besonders im Ligamodus, in dem Sie immerhin 94 Spiele bestreiten müssen, nerven diese Allgemeinplätze enorm. Oder finden Sie den Spruch "And that changes everything" beim Stand vom zwölf zu null informativ? Zur Ehren-

[1] Dieses "Wembley-Tor" wirft keine Diskussionen auf. [2] Nach einem brutalen Foul wird der Verletzte vom Platz getragen. [3] Nach sechs Platzverweisen bricht der Schiri die Partie zu unseren Ungunsten ab.



rettung der Programmierer wollen wir aber erwähnen, daß dies einzig und allein mit dem begrenzten Speicherplatz des Moduls und nicht mit mangelnder Sorgfalt zu tun hat und die Spezialeffekte überdurchschnittlich gut sind.

Haben Sie den computergesteuerten Gegner auf allen Schwierigkeitsgraden geschlagen, ist es an der Zeit, einige Multiplayer-Duelle auszutragen. Hierzu dürfen Sie bis zu drei Mitspieler einladen und kicken was das Zeug hält. Das Coole daran ist die Tatsache, daß auch alle vier in einem Team mitspielen dürfen. Die Summe der möglichen Kombinationen beträgt stolze acht.

ds

1,5

SPIELIDEE

1,0

GRAFIK

2,0

SOUND

2,0

PRÄSENTATION

1,5

GAMEPLAY

1,5

MOTIVATION

1,5

PREIS/LEISTUNG

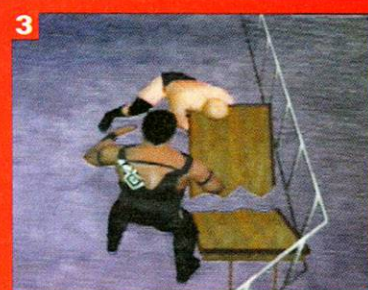
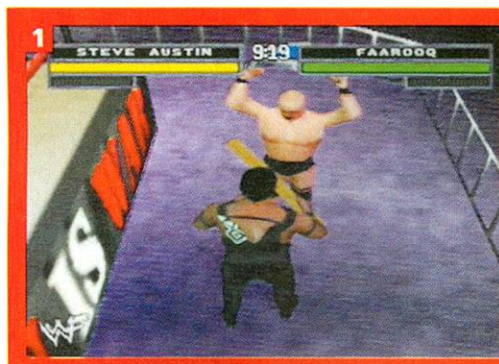
GESAMTWERTUNG

"ISS '98" ist zwar nicht der erwartete Überflieger, in Sachen Gameplay allerdings nach wie vor ungeschlagen. Echte N64-Fußballfans müssen diesen Titel haben!



1,6

SEHR GUT



[1] Wer gewinnt? Holzlatte oder Klappstuhl?
[2] Bumm! Dieser Schlag hat voll getroffen.
[3] Nicht einmal die Tische sind vor Angriffen sicher.

WWF WARZONE

WWF Warzone		
ACCLAIM/IGUANA WEST		
		1-4
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Seit Aug. '98 erhältlich
110 DM		

Wieder einmal ziehen die bösen Buben des Sports in die weite Welt hinaus, um alle ungläubigen Nationen vom Spaßfaktor des Wrestling zu überzeugen. Und diesmal wird es mit Sicherheit gelingen. von Artur Hoffmann

Es ist schon verblüffend. Da liefert die Sportabteilung von Acclaim seit zwei Jahren einen Spitzentitel nach dem anderen ab, zum absoluten Superstar wird aber, ein Titel der nur im entferntesten mit Sport zu tun hat: "WWF Warzone". Mit diesem Game führte Acclaim in diesem Sommer wochenlang die US-amerikanischen Spiele-Hitlisten an. Und zwar sowohl auf dem 32- als auch auf dem 64Bit-Markt. Hierzulande

sieht es aufgrund mangelnden Interesses ein wenig anders aus...

Baukasten

Vor Ihrem ersten Auftritt entscheiden Sie sich für einen der 16 vorhandenen Wrestler, weitere müssen erst erspielt werden. Weitaus opulenter ist die Anzahl der Spielvarianten: Karrieremodus (Challenge), Einzelkampf (VS.-Mode), Tag Teams oder Royal Rumble werden Sie für Monate an

den Bildschirm fesseln. Als nette Dreingabe erwarten Sie noch ein harter Fight im Käfig, ein Clinch, bei dem sogar Waffen erlaubt sind und der knallharte Gauntlet-Mode, in dem Sie hintereinander gegen sechs Gegner antreten. Komplettiert wird dieser Reigen durch den sehr lehrreichen Trainingsmodus

Die Steuerung ist zunächst gewöhnungsbedürftig, da alle neun Tasten des Controllers belegt sind. Aus diesem Grund wird es eine Weile dauern, bis Sie all die coolen Kicks, Taunts und Combos beherrschen. Erschwerend kommt hier die Tatsache hinzu, daß jeder Wrestler über seine ganz speziellen Signature-Moves verfügt, die erst einmal herausgefunden werden wollen. Trotz des Anspruchs hat diese Methode aber den unschätzbaren Vorteil, daß sich per-

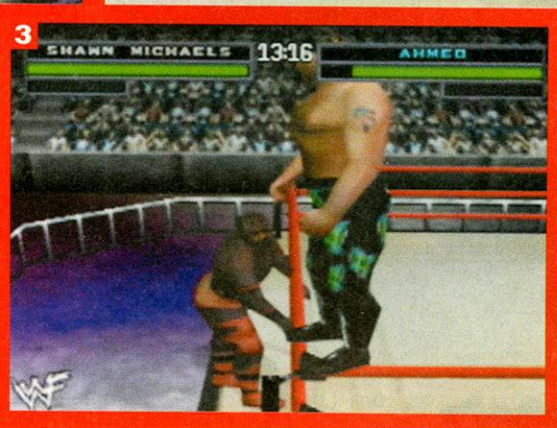
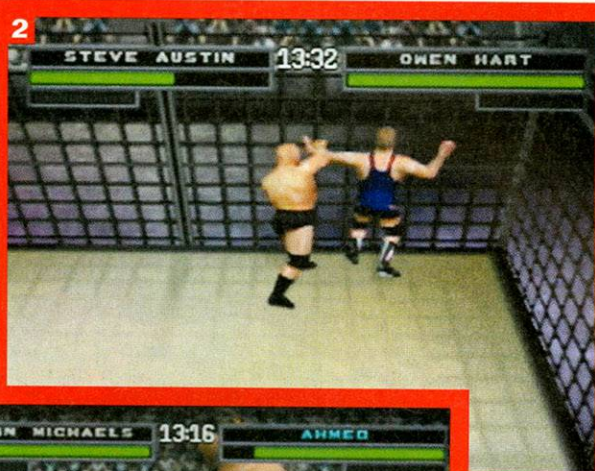


Mitten drin!

[1] Zunächst bauen wir uns einen Wrestler zusammen,
[2] treten mit 'Tha Alien' gegen Bret Hart an,
[3] versetzen ihm einige fiese Tritte

[4] und verblüffen durch unsere Flugeinlagen.
[5] Zum Abschluß geben wir ihm richtig was auf die Mütze
[6] und gewinnen den Fight.





[1] Bei Bedarf wechselt die Kamera in die Draufsicht. [2] Das muß verdammt weh tun. [3] Da waren wir nicht schnell genug... [4]...deswegen begeben wir uns in den Trainingsmodus.

schmuck, Gürtel und Oberteile – die Anzahl der möglichen Kombinationen übersteigt alles bisher Dagewesene und würde sogar einem PC-Titel gut zu Gesichte stehen. Als nette

Schlaggeräusche fehlt es ein wenig an Volumen. Um so lauter dürfte es aber bei einem zünftigen Mehrspieler-Match zugehen. Wenn sich bis zu vier menschliche Konkurrenten inklusive ihrer Rumble Paks vor dem Fernseher versammeln, bleibt kein Auge trocken. ds

manente Übung auszahlt. Hektische Knöpfchendrucker haben, auf lange Sicht gesehen, keinerlei Chancen. Ähnlich diffizil ist auch die Schadensanzeige, die Sie über den derzeitigen Zustand Ihres Wrestlers informiert. Je nach Farbe fühlt sich Ihr Alter Ego topfit oder wirft in wenigen Sekunden das Handtuch. Eine zweite Skala zeigt die Durchschlagskraft des jeweiligen Moves an. Haben Sie mit den überraschend klug agierenden CPU-Gegnern größeren Probleme, sollten Sie den Härtegrad absenken oder die Rundenzeit auf das Minimum von fünf Minuten einstellen.

Das mit Abstand coolste Feature ist aber der Charaktereditor, der fast schon unüberschaubare Ausmaße annimmt. Ob Kopfbedeckung und Haartracht, Schuhwerk und Körper-

Dreingabe kursieren im Internet seit geraumer Zeit Anleitungen, mit deren Hilfe Sie nahezu jeden bekannten Wrestler in wenigen Minuten nachbauen. Auf diese Art und Weise dürfen Sie auch Fighter aus verschiedenen Verbänden gegeneinander antreten lassen.

Oscarverdächtig

Auch grafisch präsentiert sich das Showspektakel von seiner besten Seite. Als ob es nicht ausreichen würde, daß die polygonal aufgebauten Wrestler atemberaubend aussehen, mit echten Gesichtstexturen aufwarten und sich zudem äußerst realistisch bewegen, läuft das ganze Vergnügen auch noch mit konstanten 30 Frames pro Sekunde im hochauflösenden Modus (640 auf 480 Bildpunkte) ab. Präsentiert wird das Geschehen durch den Einsatz einer Freikamera, die den Fight aus verschiedenen Positionen aufzeichnet. Somit kommt daß, was sich auf Ihrem Fernseher abspielt sehr nahe, an eine Liveübertragung heran. Dieser Eindruck wird durch die gute Soundkulisse verstärkt. Der Kommentator meldet sich meist mit passenden Floskeln zu Wort, die Zuschauer jubeln ihrem Liebling zu, und ab und an plärrt ein vorwitziger Fan eine Beschimpfung in den Ring. Einzig den

2,0 SPIELIDEE

1,5 GRAFIK

2,0 SOUND

1,5 PRÄSENTATION

1,5 GAMEPLAY

1,5 MOTIVATION

1,5 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Iguana vereint die besten Eigenschaften des Fighting- und Wrestling-Games in einem Spiel. Ein garantiertes Dauer-Aha-Erlebnis



1,7

SEHR GUT

WWF Warzone

Obwohl ich kein Wrestlig-Fan bin, hat mich dieses Game stark beeindruckt. Hyperrealistische Grafik, exzellentes Gameplay, ein endloser Motivationsfaktor und nicht zuletzt der grandiose Editor machen aus "WWF Warzone" eines der besten N64-Sportspiele aller Zeiten.

BUCK BUMBLE

Ein neues, revolutionäres 3D-Ballerspiel steht vor der Tür: **Buck Bumble** stellt die ultimative 64-Bit-Antwort auf alle 3D-Jump'n-Runs dar. N64-Besitzer dürfen sich auf den Shooting-Spaß des Jahres freuen! von Hans Gruber

Was uns heute schon einige Wissenschaftler mit geklonten Tieren vormachen, ist in der fernen Zukunft noch weiter verfeinert worden. Wir schreiben das Jahr 2010, und die Dinge scheinen in den meisten Teilen der Welt normal zu verlaufen. Nicht im Königreich der Insekten: Ein Unfall mit giftigen Chemikalien hatte furchtbare Auswirkungen auf die Kleinlebewesen. Alle Nach-

kommen der verseuchten Insekten sind zu tödlichen Aggressoren mutiert. Sie haben fürchterliche Angriffswaffen entwickelt und Festungen gebaut. Geführt durch eine außerirdische Rasse, haben die Insektoiden mit der Mobilisierung ihrer großen Armeen begonnen, mit dem Ziel, andere Insektenvölker auszulöschen und die natürliche Umwelt zu vernichten. Zum Glück befindet sich seit geraumer Zeit ein Gen-Geheimprojekt in Arbeit, in dem ein insektoider Supersoldat in Form eines Bienen-Cyborgs herangezüchtet wird. Der Freiwillige, der für diesen Job ausgewählt wurde, heißt Buck Bumble, und er hat die gewaltige Aufgabe, die gesamten Erdenrasse der friedfertigen Insekten zu schützen. Sie übernehmen die Kontrolle der außergewöhnlichen Cyborg-Biene und machen sich damit auf den Weg, die geklonten Planetenteile zurückzuerobieren. Ausgestattet mit Turbo-Flügeln, kann Ihr Buck-Brummer ordentlich Gas geben. Als Feinde begegnen Ihnen angriffs-lustige Polygon-Biester, die aus dem breit gefächerten Fantasy-Tierreich stammen. Zu seinem Schutz ist Buck

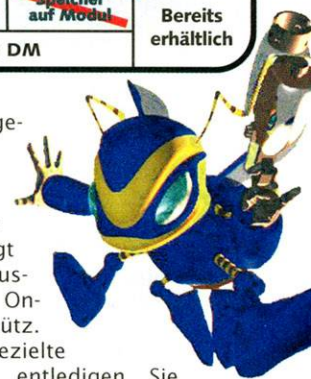
Buck Bumble		
UBI SOFT		
		1-2
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Bereits erhältlich
130 DM		

mit kybergenetischen Panzer-Implantaten ausgestattet und verfügt über ein ausbaufähiges On-Board-Geschütz. Durch gezielte Lasersalven entledigen Sie sich des lästigen Ungeziefers. Neben tödlichen Canyons, verpesteten Gewässern, dunklen Höhlen und glühenden Lava-Seen, machen Ihnen vor allem andere Kreaturen, wie Käfer, Schlangen und schußfreudige Wespen, das Bienenleben schwer. Die Palette der Waffensysteme reicht von durchschlagendem Raketengeschütz über hochexplosive Luftminen bis zum Flammenwerfer. Auf den ab-

wechslungsreichen Flugpfaden sollten Sie allerdings nicht nur auf die anrückende Gegnerschar achten, sondern auch die übrige Umwelt im Auge behalten. So finden sich versteckte Bonus-Extras und andere Hilfen, die nur aufmerksame Beobachter entdecken. Die weiträumigen Levels scrollen dabei in alle Him-



1 Auch dieser Krabbler läßt sich nur mit Köpfchen erlegen.
2 Eine riesige Gottesanbeterin türmt sich bedrohlich vor uns auf.
3 Die 3D-Landschaften von Buck Bumble sieht leider etwas nebulös aus.





(1) Unser Cyber-Biene kann sich auch am Boden bewegen, um an Feinde heranzukommen.
(2) Schon im ersten Level greifen boshafte Schlangen-Kollegen an.
(3) Beinarbeit: Jeder Gegner hat eine empfindliche Stelle

melsrichtungen, und am Ende jeder Station bittet ein extrafieser Obermütz um angemessene Aufmerksamkeit.

64-Bit-Insekten-Power

Eine intelligente Kameraführung stellt dabei sicher, daß Sie ihre dicke Biene und die Umgebung immer aus dem besten Verfolger-Blickwinkel sehen. Buck Bumble dürfte den ehrgeizigen Shooter-Fan mit ausgeprägten 3D-Ambitionen eine ganze Weile beschäftigen. Allerdings gibt es in jedem Spielabschnitt sehr viele unfaire Stellen, die einen ständig völlig sinnlos ein Leben kosten. Was einen noch mehr wurmt, ist die Tatsache, daß man, sobald man ein kümmerliches Bienen-Leben ausgehaucht hat, wieder jedesmal am Einstiegspunkt anfangen muß. Die Polygon-Grafik ist flott, effektiv und lichterfroh, auch wenn die künstlerische Texturen- und Gegner-Vielfalt etwas zu wünschen übrigläßt. Insgesamt wird spielerisch auf Dauer einfach zuwenig Abwechslung geboten – trotzdem bleibt Buck

Bumble unterhaltsam. Auf Sie warten nie zuvor erlebte, dreidimensionale Luftkämpfe. Die Widersacher attackieren von allen Seiten – von oben, unten, links und rechts! Volle 360°-Bewegungsfreiheit erlauben freizügige Luftakrobatik, waghalsige Flugmanöver und taktische Ranpirsch-Aktionen. Die Dreidimensionalität steigert die Beweglichkeit, aber auch das Risiko. Die Insekten-Formationen samt Endgegner weisen in den insgesamt 22 Leveln extravagante Formen auf und könnten dabei einem Arcade-Shoot'em-Up entsprungen sein. Wafentechnisch haben Sie jederzeit Zugriff auf vier verschiedene Standard-Schußarten, wobei nur zwei im harten Gefecht wirklich brauchbar sind. Auf den ersten Blick sieht Buck Bumble nicht wie ein gewöhnliches Ballerspiel aus. Es wird durchgehend solide Ballerkost geboten, wenngleich auch einige Levels nicht gerade mit grafischen Innovationen gespickt sind. Auch beim Sound tritt diese Feststellung zu, Geboten werden nicht gerade sehr eingängige Fließbandrhythmen, gepaart mit kargen Klangeffekten. Überhaupt drückt sich einem der Eindruck auf, daß hier fehlende Inspiration mit solider Technik wettgemacht werden sollte. Die Spielbarkeit dürfte für Normalsterbliche das größte Handi-

cap des Moduls sein. Selbst die besten Shoot'em-Up-Spezialisten werden die größten Probleme haben, hier jede Stage in Augenschein zu bekommen. Bleibt abschließend zu bemerken: Nur für absolute Genre-Fans ist Buck Bumble sein Geld wert. Alle anderen sollten auf andere Ballerspiele ausweichen, die um einiges leichter sind.

ws



(1) Was später auch mit einer wuchtigen Explosion belohnt wird. **(2)** Dank intelligenter Kameras ist stets für den notwendigen Überblick gesorgt.

2,5 SPIELIDEE

3,5 GRAFIK

3,0 SOUND

2,5 PRÄSENTATION

2,0 GAMEPLAY

3,0 MOTIVATION

3,0 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Krachig bunter Insekten-Shooter mit außergewöhnlichen Feinden und 360°-Bewegungsfreiheit. Nebeloptik und Steuerprobleme trüben den Ballerspaß etwas.

2,7
GUT



STAR-SHOT

Willkommen im Zirkus des 32. Jahrhunderts! In Infogrames neuestem 3D-Abenteuer müssen Sie dem jungen Starshot und seinen Freunden dabei helfen, ihr Zirkus-Raumschiff vor der habgierigen Konkurrenz zu retten.
von Tim Schmidt

Was für ein Zirkus: Ein Jahr lang sollte das neueste 3D-Jump'n-Run von Infogrames den Namen *Space Circus* tragen, und im letzten Moment haben die unentschlossenen Franzosen den Titel auf *Starshot* umgetauft. Klingt schwer nach einem knallharten Weltraum-Shooter à la *Lylat Wars*, ist aber ein niedliches Hüpfspiel im Stile von *Mario 64* oder *Banjo-Kazooie*.

Und noch 'n Jump'n-Run...

Mit den beiden letztgenannten Titeln hat Big N Maßstäbe für dreidimensionale Jump'n-Runs gesetzt. Angesichts dieser erstklassigen Vorzeigespiele ist es verwunderlich, daß immer mehr Drittanbieter neue Titel ähnlicher Machart auf den Markt werfen, die in keinsten Weise mit dem hohen Qualitätsanspruch der Nintendo-Produktionen mithalten können. Das gilt leider auch für *Starshot*.

Die Story hinter dem interstellaren Hüpfspiel ist schnell erzählt: Der Jongleur Starshot tritt mit seiner spaci-gen Zirkus-Truppe gegen den durch und durch bösen Wolfgang von Ravel an. Der offensichtlich deutschstämmige Bösewicht tourt mit seinem "Virtua Circus"-Raumschiff von Planet zu Planet und jagt dem Starshot-Zirkus mit unlauteren Mitteln das Publikum ab. Nur wenn Sie von Ravel und seine Schergen vernichtend schlagen, retten Sie Starshots Artistenfamilie vor dem sicheren Ruin.

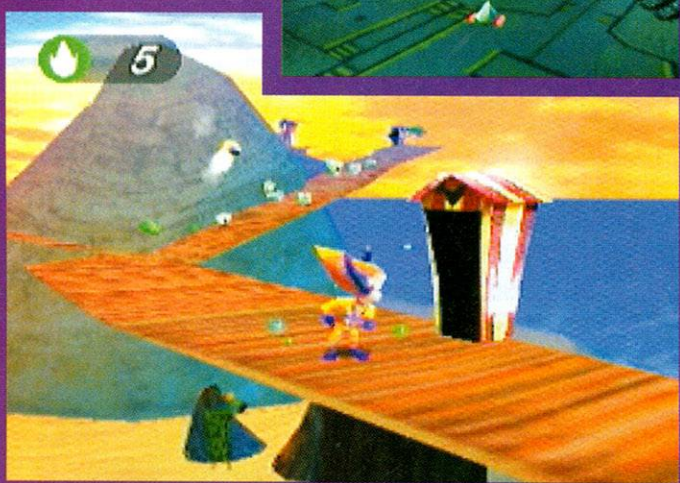
Bis es zum finalen Showdown in der Arena des Virtua Circus kommt, müssen Sie mehr als sieben riesige

Starshot INFOGAMES		
		1
Speicher auf Memory Card	Speicher auf Modul	Ab Feb. '99 erhältlich
120 DM		

Spielwelten durchqueren. Das Attribut "riesig" ist in diesem Zusammenhang maßlos untertrieben: Die endlosen Levels kann man fast schon als "gigantisch" bezeichnen. Die Reise beginnt in der düsteren Tortureworld, führt über den neonfarbenen Planeten Quarantine, den Raumschiff-Friedhof UltimaCrash und die gute alte Mutter Erde bis zum Weltraum-Restaurant "Happy Bump Bar", bevor Sie im Virtua Circus Spaceship ein spätes Ende findet.

Schnittiger Weltraum-Artist

In den großangelegten Levels bekommt es Starshot mit mehr als 300 unterschiedlichen Charakteren zu tun. Manchmal trifft er auf einen redseligen Freund, der ihm in Form von ausführlichen Textboxen den einen oder anderen nützlichen Tip mit auf den Weg gibt. Doch bei den meisten Charakteren handelte es sich um die höchst aggressiven Schergen des bösen Wolfgang. Starshot steht den Angreifern nicht wehrlos gegenüber: Durch das Verschießen von Sternen – nomen est omen – macht der schnittige Weltraum-Artist seine Kontrahenten platt. Darüber hinaus kann der Held mit der coolen Frisur im Windkanal-Design auch klettern, springen, kriechen, schwimmen und sogar flie-



(1) Der glubschäugigen Tür scheint es gar nicht zu gefallen, daß sie mit Sternen bombardiert wird.
(2) Wow, was für eine Haarpracht! Den Prozeß gegen seinen Friseur gewinnt Starshot garantiert.
(3) Stilles Örtchen: Das skurrile Klohäuschen entpuppt sich als Tor in eine andere Dimension.



Starshot und seine Artisten-Familie



Während seines Kampfes gegen den mächtigen Wolfgang von Ravel wird Starshot von den Mitgliedern seiner Artisten-Familie kräftig unterstützt.

STARSHOT

Starshot verfügt über die Gabe, Sternenergie zu beherrschen. Als Soldat bei den "Star-crushers" wäre er normalerweise als Kanonenfutter verheizt worden - doch ein Computerfehler rettete ihn vor dem Kampfeinsatz. So konnte er nach seinem Militärdienst eine Karriere als Sternen-Jongleur beginnen.

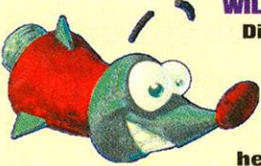
WILLFALL

Bei dieser seltsamen Gestalt auf vier Rädern handelt es sich um einen Einweg-Roboter zum Wegwerfen. Die Tatsache, daß er ein wertloser Einweg-Roboter ist, belastet den armen Willfall sehr. Deshalb wird er immer öfter beim Stehlen von Ersatzteilen aus hochwertigen Mehrweg-Robotern erwisch.



WILLFLY

Die lebende Rakete namens Willfly war einst eine der großen Attraktionen im Zirkus. Nun hilft das grinsende Geschöß seinem Freund Starshot aus so manch mißlichen Situation heraus.



NOBRAKES

Der Pilot des Space-Circus-Raumschiffs ist ein sehr, sehr alter Mann. Gerüchte besagen, daß er schon in der Mitte des 20. Jahrhunderts ein aktiver Flieger gewesen sei. Unbestätigten Angaben zufolge haben ihn die Deutschen während des Zweiten Weltkriegs in einer Kältekapsel an Bord einer V2-Rakete ins Weltall geschossen.

STARCASH

Der Name sagt alles - der Direktor des Space Circus ist nur an drei Dingen interessiert: Geld, Geld und nochmals Geld. Da verwundet es direkt, daß er seine Tips für Starshot via Hologramm-Übertragung unentgeltlich weitergibt. Starcash ist fest mit dem Zirkusschiff verbunden und lebt in der hermetisch abgeriegelten Kommandozentrale im Zentrum.



gen. Letzteres funktioniert allerdings nur, wenn er seinen schwebenden Begleitroboter zu fassen kriegt.

Die Sprungkraft des Jongleurs wird laufend auf harte Proben gestellt: Vertrackte Plattformkonstruktionen lauern zuhauf in jedem Level.

Gameplay-Macken

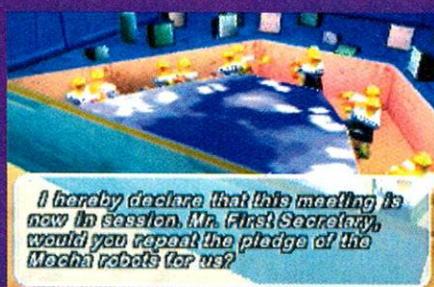
All die netten Spielelemente mußten eigentlich für ein fesselndes Bildschirm-Abenteuer ausreichen - doch

leider haben die Entwickler in technischer Hinsicht kräftig geschludert. Die unpräzise Steuerung führt gerade bei kniffligen Sprüngen zu regelrechten Frustorgien. Die Führung der 3D-Kamera ist auch nicht gerade das Gelbe vom Ei - obwohl sie frei einstellbar ist, raubt sie dem Spieler mit untauglichen Zoom-Einstellungen den letzten Nerv.

Grafik und Sound bewegen sich auf durchschnittlichem Niveau. Die dreidimensionalen Spielwelten sind zwar kunterbunt und liebevoll ausgestaltet, erreichen aber bei weitem nicht die optische Brillanz eines Banjo oder die plakativ-schlichte Optik eines Mario. Erschwerend kommt hinzu, daß die 3D-Engine bei komplexen Levelkonstruktionen und großen Gegnerräufen spürbar in die Knie geht. Die Hin-

tergrundmusik klingt ganz ordentlich, doch das akustische Gesamtbild wird von den schauerhaften "Sprach"-Samples zunichte gemacht.

Was bleibt, ist ein durchschnittliches 3D-Jump'n-Run mit teilweise frustig hohem Schwierigkeitsgrad und enorm großen Levels. Es wäre besser, wenn unabhängige Softwarefirmen wie Infogrames die Hüpfspiel-Produktion den Großmeistern von Nintendo überlassen, und sich darum kümmern, daß auch andere Genres auf dem N64 mit Spitzentiteln besetzt werden. ds



(1) Auf Quarantine bekommt es Starshot mit diesen unfreundlichen grünen Fettwästen zu tun. (2) Die Zoomlinse der virtuellen 3D-Kamera läßt sich nicht präzise genug einstellen. Entweder ist man zu nah dran oder viel zu weit weg. (3) Die Charaktere in Starshot erweisen sich oftmals als äußerst mitteilungsbedürftig.

4,5

SPIELIDEE

2,5

GRAFIK

3,0

SOUND

2,0

PRÄSENTATION

3,0

GAMEPLAY

2,0

MOTIVATION

2,5

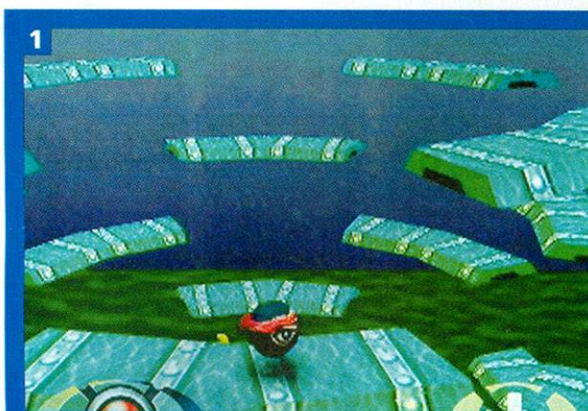
PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Als x-tes 3D-Jump'n-Run kann sich Starshot in keiner Weise mit den überragenden Nintendo-Produktionen in diesem Genre messen.

3,0

BEFRIEDIGEND



[1] Jeder Kurs ist aus unzähligen Versatzstücken zusammengesetzt. [2] Zu viert werden die Rennen schnell unübersichtlich, da das Streckendesign sehr komplex ist. [3] Ein vierter Platz reicht leider nicht für eine Medaille. Da heißt es: Brille putzen und nochmal versuchen!

Iggy's reckin' balls

Mit Iggy ist eines jener Spiele erschienen, welches versucht, den Spieler mit wirklichen Innovationen zu beglücken, anstatt alte Kost neu aufzuwärmen. Hinter diesem neuartigen Ballspiel stecken erstaunlicherweise die Mannen von Iguana, sonst eher verantwortlich für wilde Gemetzel à la Turok. von Piet Jansen

Stehen am Anfang nur acht verschiedene Spielbälle zur Verfügung, die sich in ihren Kletterfähigkeiten und in ihrer Geschwindigkeit unterscheiden, so läßt sich deren Anzahl im Laufe des Spiels verdoppeln. Sie erhalten als Bonus-Charaktere unter anderem noch einen Totenkopf oder einen Stierkopf namens Tobassco. Insgesamt existieren zehn verschiedene Cups (beinhalten je zehn Strecken), die sich optisch (z.B. Weltraum, Strand, Süßwarenland) unterscheiden. Im Gegensatz zu den meisten Rennspielen bestehen die Strecken hier aus mehreren Teilstücken, die mit Aufzügen, Rampen, Beschleunigungspfeilen, Warp-Stationen, Loopings und Laufbändern gepflastert bzw. miteinander verbunden sind. Damit die verschiedenen Ebenen einer Strecke überhaupt erreicht werden können, ist jede Ihrer Flummikugeln mit einem

ausfahrbaren Greifarm ausgestattet, der bei Bedarf auch als Waffe gegen Ihre Gegner eingesetzt werden darf. Kontext der Gegner jedoch Ihre Attacke, befinden Sie sich schneller ein paar Stockwerke tiefer, als Ihnen lieb ist. Sollten Sie jedoch gänzlich ins Leere fallen, naht Rettung in Form einer Libelle, die Sie wieder dort absetzt, wo Sie "ausgerutscht" sind. Ein Rennen ist aber selbst dann noch nicht verloren, denn überall auf der Strecke verteilt befinden sich Goodies, durch deren Einsatz die Gegner z.B. eingefroren, geschrumpft oder abgeschossen werden können. Das lustigste Extra verbirgt sich hinter einem Kreisymbol mit einem "R" in der Mitte: Dadurch vertauschen Sie kurzerhand die Steuerung Ihrer drei Kontrahenten so, daß oben unten bzw. links rechts ist. Zu guter letzt kann der Greifarm auch noch in einen Propeller verwandelt werden. Wenn Sie sich selbst dann noch auf einem hinteren Platz befinden, sollten Sie schleunigst einen Turbo zünden – vier davon erhalten Sie automatisch zu Beginn der Runde. Zusätzlich zum Cup-Modus, in dem Sie weitere Strecken und Fahrer gewinnen können, gibt es noch das Training, ein Zeitrennen und den Battle-Modus, welcher eindeutig an "Mario Kart 64" angelehnt ist. Jeder Teilnehmer zieht hierbei drei Ballons hinter sich her. Wer als letzter noch einen Ballon übrig hat, geht als Sieger aus dem Battle-Match hervor. Der Mehrspielermodus leidet jedoch ein bißchen an seiner Unübersichtlichkeit, die der komplizierte Streckenaufbau mit sich bringt.

Iggy's reckin' balls			
IGUANA WEST/ACCLAIM			
			1-4
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Seit Sept. '98 erhältlich	
100 DM			

1,5 SPIELIDEE

3,0 GRAFIK

2,0 SOUND

2,5 PRÄSENTATION

1,5 GAMEPLAY

2,5 MOTIVATION

1,5 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Iggy wartet mit einer gelungenen Mischung aus Racing, Rätsel und Jump'n Run auf. Der happe Schwierigkeitsgrad verleidet Gelegenheitsspielern jedoch schnell den Spaß.

2,0
GUT



[1] Der rote Kamerad links im Bild ist kein parkender Mitspieler, sondern ein stacheliges Hindernis, das Sie besser überspringen sollten. [2] Die karierte Plattform markiert das Ziel Ihrer Reise.





(1) In engen Tunnel-Abschnitten sollten Überholmanöver vermieden werden. (2) Für Realismus-Perfektionisten gibt es eine Cockpit-Perspektive mit sichtbarer Motorhaube. (3) Auf Kollisionskurs: Nach einem Rennen gibt es ein Replay.

GT 64

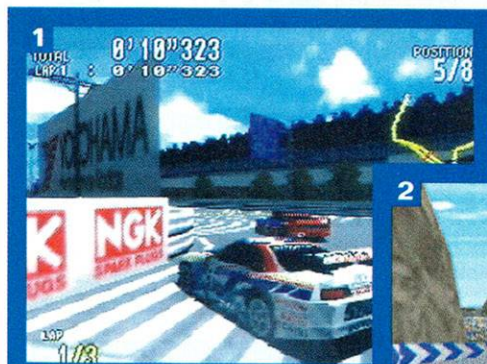
Gerangel auf der Überholspur: Zum ersten Mal stehen auffrisierte Touring Car-Boliden an der N64-Startlinie. Nach V-Rally hat Infogrames einen weiteren Highspeed-Racer auf der Pfanne. von Hans Gruber

Gestärkt vom überwältigenden Erfolg des Multi Racing Championship-Moduls, wagt sich Imagineer im Auftrag von Infogrames an ein weiteres N64-Rennspiel. Eine gewisse Ähnlichkeit zu Touring Car-Racern kommt nicht von ungefähr, basiert GT-Championship-Edition doch auf einer Lizenz der offiziellen "Japanese GT Association Series". Die sechs Kurse führen Sie durch verbaute Großstadtmotopolen und die schönsten Landschaften der Erde; zwei besonders hart zu meisternde Geheimstrecken offenbaren sich erst nach herausragenden Gesamtsiegen. Der Fuhrpark umfaßt zwölf authentische GT-Boliden, die mit jeweils eigenem Pilotengespann an den Start gehen. Vom Honda bis zum Nissan reicht die Auswahl der japanischen Edelkarossen, wobei jeder Wagen über unterschied-

GT 64		
INFOGRADES/IMAGINEER		
		1-2
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Bereits im Handel
100 DM		

liche Werte für Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Bodenhaftung verfügt. Beschädigungen der Boliden durch rauhe Fahrweise sind ausgeschlossen; Crashes hinterlassen keinerlei Dellen oder beeinträchtigen die Performance, es darf also gerempelt werden was das Rumble Pak hergibt. Die Grafik-Engine von GT 64 ist zum großen Teil eine Weiterentwicklung der bei MRC zum Einsatz gekommenen Technik. Positiv fällt dabei auf, daß sich der störende Dauernebel fast gänzlich aus dem Horizont verzogen hat. Lediglich im Split-screen-Mode ist noch etwas grauer Dunst in der Ferne erkennbar. Leider geht die löbliche Klarsicht auf Kosten der Framerate, was sich teils in einem nervigen

Dauergeruckel bemerkbar macht. Neben einem Championship-Mode, der wahlweise über 3, 6, 12 oder 24 Runden führt, bietet GT 64 eine Time Trial-Option, in der Ihr nur gegen die Uhr fahrt, und einen Battle-Modus für spannende Zwei-Spieler-Duelle. Wer das Siegereckchen erklimmen will, muß sich unter den sieben Teilnehmern die Führungsposition erkämpfen. Die Steuerung ist klar actionorientiert, wobei ein intuitives Gas- und Bremsgefühl für zeitsparende Kurventechnik unerlässlich ist. Sind Sie mit den Rundenzeiten nicht mehr zufrieden, geht es zum Feintuning von Übersetzung, Reifen, Stoßdämpfer und Spoiler in die Garage. Grafisch kann bei GT 64 nicht viel ausgesetzt werden: die Strecken sind überwiegend abwechslungsreich und auch die Boliden sehen recht ansprechend aus. Dafür läßt die Steuerung und das permanente Ruckeln keine große Fahrfreude aufkommen. Entweder kommt man leicht vom Kurs ab oder langweilt sich auf der Strecke. Auch der Zwei-Spieler-Modus rettet das Spiel nicht – wer nicht unbedingt gleich ein neues Rennspiel braucht, sollte lieber auf einen anderen Genre-Vertreter zurückgreifen.



(1) Spannende Überholmanöver auf der Piste stehen am laufenden Band an. (2) Richtungspfeile geben den Härtegrad der nächsten Kurve an.

4,5 SPIELIDEE

4,5 GRAFIK

3,0 SOUND

4,5 PRÄSENTATION

3,0 GAMEPLAY

4,5 MOTIVATION

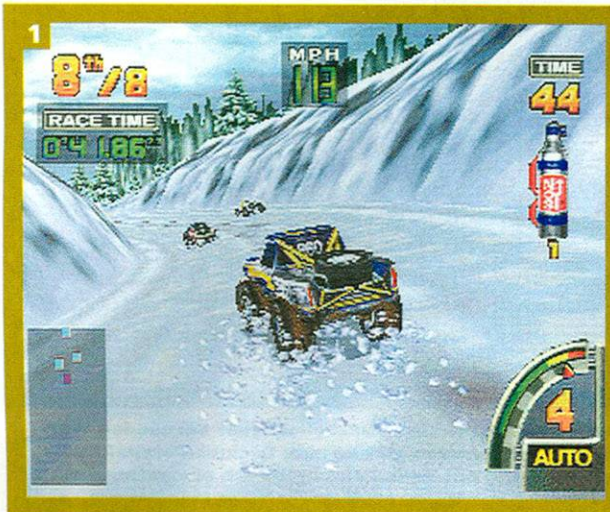
4,5 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Fade TouringCar-Simulation ohne spielerische Glanzpunkte. In den extrem ruckligen Kursen kommt leider kein großer Fahrspaß auf.

4,1

AUSREICHEND



[1] Auf schneebedeckter Fahrbahn läßt es sich mit Monstertrucks besonders gut driften. [2] Mit Vollgas rasen wir durch eine alte Bergwerksmine. [3] Hinter jeder Kurve lauern tückische Gefahren

Off Road Challenge		
MIDWAY / GT INTERACTIVE		
		1-2
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Bereits erhältlich
120 DM		

Off Road Challenge

Bahn frei, die Monstertrucks starten

durch: Rasen ohne Reue über Stock und Stein verspricht uns das neueste Offroad-Spektakel. Freuen Sie sich auf heiße Verfolgungsjagden mit dicken Kisten und Auspuffdonner. von Hans Gruber

In Off Road Challenge klemmen Sie sich hinter Steuer von klobigen Monster-Trucks oder schnicken "Land Rovers", die alle unterschiedliche Leistungsdaten in Beschleunigung und Motorleistung vorzuweisen haben. In zwei grundlegenden Wettbewerbsklassen liefern Sie sich mit sieben gleichgesinnten Kontrahenten heiße Verfolgungsjagden. Dabei versteht sich von selbst, daß die voll-texturierten 3D-Landschaften mit völliger Bewegungsfreiheit und zahlreichen Schikanen aufwarten. Auf der Piste dürfen Sie nach Belieben zwischen zwei

Zoom-Perspektiven und einer Cockpit-Ansicht wählen. Insgesamt laden sechs unterschiedliche Rennstrecken (Wüsten-, Dschungel- und Schneerains) zum fröhlichen Pole Position-Gezangel ein. Die Pistenführung ist tückisch: Steigungen, Sprungschanzen und Hindernisse machen dem Rennpiloten das Fahren schwer. Berührt Ihr Fahrzeug einen Mitstreiter oder kommt gar von der Wegstrecke ab, kostet das kleine Mißgeschick kostbare Zeit und im schlimmsten Fall einen wertvollen Punkte-Platz. Was noch erschwerend hinzukommt, durch Schutt und Schotter steuert es sich (trotz Allradantrieb) spürbar schwerer als auf dem Asphalt. Neben einem Einzelrennmodus-Modus hat man auch an eine Split-Screen-Option gedacht, die das gleichzeitige Mitmischen eines menschlichen Gegenspielers ermöglicht.

Fangen wir mit den positiven Aspekten an: Die haarsträubenden Berg- und Tal-Strecken sorgen anfangs für ein flottes Off-Road-Feeling, das aber nur für kurze Zeit anhält. Auch das Rennen an sich bietet packende Überholmanöver und intelligente Geg-

ner, die Sie nicht so einfach passieren lassen. Fetziges Hard Rock-Stücke und schicke Allrad-Boliden bringen viel Atmosphäre ins hektische Spielgeschehen. Das geradlinige Streckendesign vergrault dann aber nach kürzester Zeit den gewilltesten Bleifuß-Spezialisten vom Joypad. Etwas mehr Abwechslung, ob nun realitätsbezogen oder nicht, wäre mir schon recht gewesen. Davon abgesehen ist die 3D-Grafik zwar schnell, aber unschöne Pop-Ups trüben den rasanten Spielspaß gleich von der ersten Minute an. Off Road bringt nicht ansatzweise das motivierende Fahrfeeling von anderen Rallye-ähnlichen Racern rüber. Dafür haben die Entwickler wenigstens an einen Zwei-Spieler-Modus gedacht, der das Spiel aufwertet. ws



[1] Sonderbare Flugobjekte stürzen in der Wüste vom Himmel herab. [2] Mitten in der trockenen Pampas, ein Unfall wäre Fatal.

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

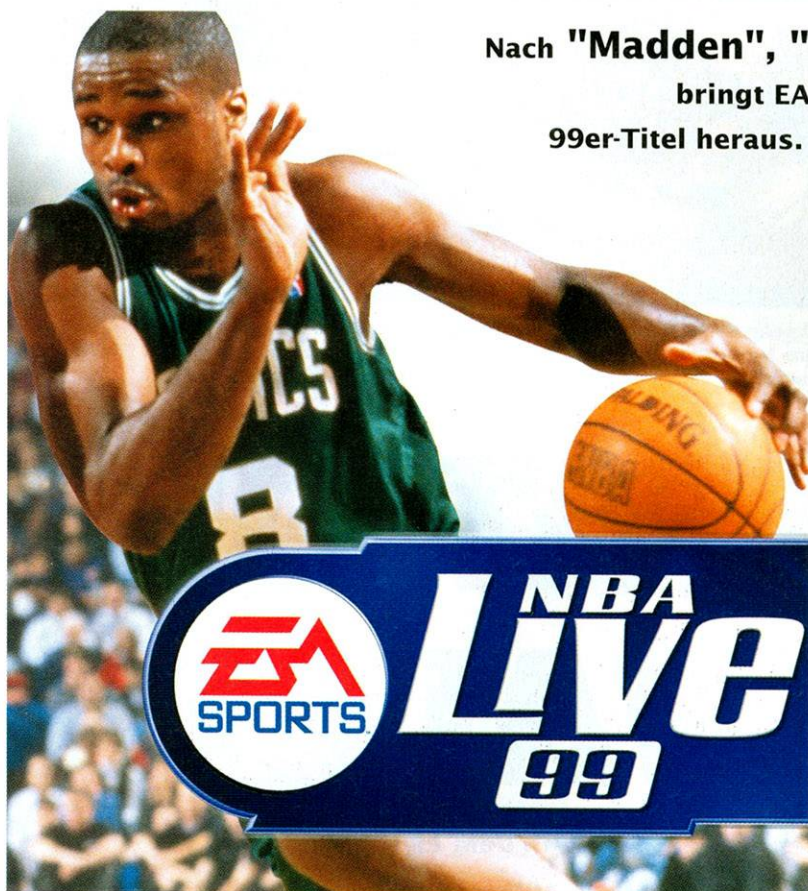
GESAMTWERTUNG

Langweiliges Off-Road-Rennen ohne Übersicht und Steuerfeingefühl. Auf den Kursen regiert hektisches Rempeln ohne richtiges Konzept.

3,4

BEFRIEDIGEND

Nach "Madden", "NHL" und "NASCAR"
bringt EA mit "NBA Live" den vierten
99er-Titel heraus. von Artur Hoffmann



Up to date!

"NBA Live '99" ist das erste Game, das mit einer Up-date-Funktion ausgerüstet ist. Besitzer des in Kürze auf den Markt kommenden DexDrives von Interact laden sich von der EA-Homepage aktualisierte Roster herunter und übertragen diese mittels DD-Software auf das Memory Pak. Laut EA kommen alle zukünftigen Sporttitel in den Genuß dieses Features. Weitere Infos finden Sie unter <http://www.interact-acc.com/sole/sony/dexdrive.htm>.



NBA Live '99		
ELECTRONIC ARTS		
		1-4
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Ab Dez. '98 erhältlich
130 DM		

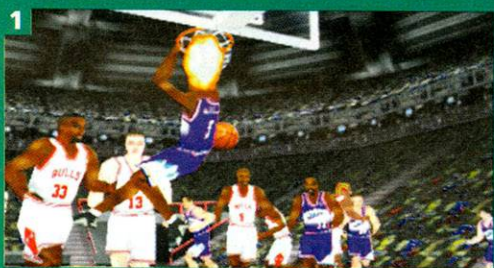
eigenen. Angesichts der eingängigen Steuerung und des einfachen Paßsystems ist dies aber keine zeitraubende Angelegenheit. Weitaus mehr Zeit werden Sie in den Taktikmenüs verbringen. Ob Manndeckung, Offensiv- und Defensivstrategie (sieben bzw. fünf Varianten) oder Härte – nahezu jedes Detail ist einstellbar. Das gleiche gilt auch für die In-Game-Optionen (Viertellänge, Schwierigkeitsgrad, Regelwerk).

Aufgrund der enormen Ausmaße der polygonalen Spieler, der realistischen Schattenwürfe und der coolen Reflexionen ist der Realismusgehalt sehr hoch. Lediglich die wild herumgeworfenen Arme sowie die etwas blassen Zuschauerreihen trüben diesen Eindruck. Weitere grafische Schmankerl wie beispielsweise Gesichtstexturen, original nachgebildete Courts oder bekannte Accessoires runden die Grafikpracht ab.

It's in the Game!

An Spielmodi stehen freundschaftliche Treffen, Saison, Play-Off und ein kurzweiliges Shoot-Out zur Verfügung. Der allergrößte Unterschied zur PSX-Version besteht im Arcade-Modus. Hier pfeifen Sie auf Regeln und Newtons Gesetze der Schwerkraft und dunkeln was das Zeug hält. Da besonders harte Würfe durch einen Feuerschweif geziert werden, erinnert das ganze Spektakel auf den ersten Blick sehr an das steinalte 16-Bit-Relikt "NBA Jam". Da EA Sports auf eine Trainingsoption verzichtete, müssen Sie sich die unzähligen Moves in Freundschaftsspielen an-

Wie in jeder mit einer offiziellen Lizenz ausgestatteten Basketballsimulation erwarten Sie auch hier alle 29 NBA-Profitteams. Um die Mannschaften nach Ihren Wünschen umzubauen, dürfen Spieler getauscht und entlassen werden; bis zu 20 neue Pros sowie vier eigene Teams werden im Spieler- respektive Team-editor zusammengebaut.



[1] Treffen Sie den Korb dreimal in Folge, ohne daß Ihr Gegner zum Zug kommt, ist Ihr Spieler "On Fire". [2] Die sehr groß dargestellten Spieler sehen richtig gut aus. [3] Nach einem Rebound hält sich der Spieler am Korb fest. [4] Im nachhinein sehen Sie, welcher Spieler wie erfolgreich getroffen hat.

2,0 SPIELIDEE

2,0 GRAFIK

2,0 SOUND

1,5 PRÄSENTATION

1,5 GAMEPLAY

1,5 MOTIVATION

1,5 PREIS/LEISTUNG

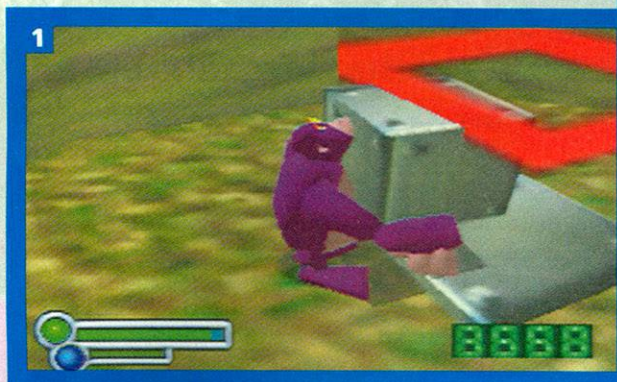
GESAMTWERTUNG

Dank des Arcade-Modus ist "NBA Live '99" ein Spiel, das sowohl ernsthafte Basketballstrategen als auch actionhungrige Korbwerfer anspricht.



1,7

SEHR GUT



[1] Manche Kreaturen erweisen sich als richtig gute Lastesel. [2] Der Kampf gegen das boxende Känguruh zeugt von typisch englischem Humor. [3] Für Abwechslung ist reichlich gesorgt: Hier üben Sie sich sogar im Tiefflug.

SPACE STATION SILICON VALLEY

Lemmings-Erfinder DMA Design präsentiert ein Spiel, in dem es unter anderem um Verhaltensforschung, die Evolution auf Raumschiffen und freischwebende Schafe geht... von Piet Jansen

Alle bisherigen Titel der eingessenen UK-Spielschmiede haben sich durch ein relativ einfaches, aber brillantes Spieldesign ausgezeichnet. So auch DMAs neuester Streich "Space Station Silicon Valley", wo Sie auf einer verlassenen Raumstation ein tierisch rätselastiges Abenteuer erleben werden. Im übernächsten Jahrtausend sind Experimente, wie jenes, eine riesige, künstliche, mit Robotertieren bestückte Raumstation zu bauen, um die Evolutionsprozesse Künstlicher Intelligenz zu studieren, nichts Ungewöhnliches. Dummerweise gerät das fliegende Forschungsprojekt bereits beim Jungfernflug außer Kontrolle und taucht erst tausend Jahre später, mit Kollisionskurs auf die Erde, wieder auf. Nun liegt es an Ihnen, in die

Rolle von EVO, einem hochintelligenten Roboter, zu schlüpfen, um gemeinsam mit Dan Danger die Station von ihrem gefährlichen Kurs abzubringen. Bei einem äußerst unsanften Andockmanöver wird EVO jedoch ziemlich ramponiert – alles, was von ihm übrigbleibt, ist seine CPU in Form

eines krabbelnden Mikrochips. Ihre Aufgabe besteht nun darin, den EVO-Chip durch die verschiedenen Klimazonen (Europa, Arktis, Wüste und Dschungel, bestehend aus jeweils sechs bis acht Levels), zu dirigieren. Den einzigen Schutz finden Sie in den Körpern von insgesamt 50 androiden Tierarten, die jeweils spezielle Fähigkeiten besitzen. Um EVO zu den Teleportern zu lotsen, die das Tor zur nächsten Stage öffnen, müssen Sie Schalter betätigen, Gegner ausschalten und Hindernisse überwinden. Wenn z.B. ein Fluß überwunden werden muß, nimmt man am besten ein Schaf, das für eine gewisse Zeit in der Luft schweben kann. Wenn mehrere Gegner erlegt werden müssen, sollten Sie hingegen ein stärkeres Tier wie den Hund auf Rädern oder einen Löwen wählen. In jeder Stage können Sie nur auf ein bestimmtes Sortiment an Tierarten zurückgreifen: Das mit einem Kanonenturm bewaffnete Super-Kamel taucht logischerweise nur in der Wüstenwelt auf, Eisbärpanzer nur in der Arktis. Die teilweise kniffligen Rätsel scheinen zu Beginn unlösbar; hat man sich aber erst einmal einen Überblick über das jeweilige Level verschafft, kann man sie systematisch lösen. In einigen Gegenden ist auch Geschick und Fingerspitzengefühl vonnöten. Sogar eine First-Person-Shooting-Stage und ein Boxkampf mit einem Känguruh (!) warten auf Sie!



Ganz am Ende des Spiels kämpfen Sie nur noch gegen die Zeit...

Space Station Silicon Valley		
DMA DESIGN/TAKE2		
		1
Speicher auf Memory Card	Speicher auf Modul	Seit Nov. '98 erhältlich
110 DM		

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

GESAMTWERTUNG

"Space Station Silicon Valley" ist das skurrilste Highlight des Jahres und zudem ein überaus abwechslungsreicher Titel, der in keiner Spielesammlung fehlen sollte.



1,6

SEHR GUT

AIRBOARDER 64

Nach dem enormen Erfolg, den "1080° Snowboarding" verbuchen konnte, stellt sich mit "Airboarder 64" eine futuristisch gestylte Alternative vor. von Artur Hoffmann



[1] Up, up and away! [2] Im Münzmodus haben Sie 999 Sekunden Zeit. [3] Die Bezeichnungen der Stunts werden eingeblendet.

Erinnern Sie sich noch an den Kinofilm "Zurück in die Zukunft II"? Als Michael J. Fox seinen Widersacher Biff durch einen Ritt auf einem Luftkissen-Skateboard düpierte? Bei "Airboarder 64" steigen Sie auf ein ähnliches Gefährt, um atemberaubende Stunts auszuführen und am Ende als "Airboard Master" geehrt zu werden.

Luftschloß

Zu Beginn des Spiels stehen Ihnen jeweils vier abgefahrte Charaktere (vier weitere müssen erspielt werden) zur Verfügung. Die Wahl des fahrbaren Untersatzes hängt dabei vom jeweils gewählten Spielmodus ab. Bei "Streetwork", "Time Attack" oder "Free Run" geht es nicht nur um die beste Zeit, sondern auch um die korrekte Ausführung der diversen Stunts. Diese werden nicht nur

am Boden (Straße, Halfpipe) ausgeführt und erheben Sie auch in die Lüfte. Richtig Punkte gibt es allerdings erst bei Kombinationen der diversen Moves, die durch Einsatz der C-Tasten zustandekommen. Ein wenig Abwechslung verspricht der "Münzen-Modus". Hier geht es lediglich darum, die am Wegesrand verstreuten Münzen in einer vorgegeben Zeitspanne einzusammeln. Mittels vertikal geteiltem Bildschirm dürfen Sie sowohl die Münzsuche als auch das Einzelrennen gegen einen menschlichen Konkurrenten austragen.

Gesteuert wird mit dem analogen Stick, der Z-Trigger dient als "Gaspe-

dal". Darüber hinaus stehen Ihnen Turbo-Boosts zur Verfügung. Sind alle aufgebraucht, müssen Sie coole Stunts ausführen, um Ihre Turboleiste wieder aufzufüllen.

Angesichts der nicht gerade bezaubernden Framerate, der blassen Texturen sowie der vielen falsch platzierten Polygone erinnert das ganze an die erste Generation der N64-Games. In Zeiten hochauflösender Grafikdarstellung ist das viel zu wenig. Das gleiche gilt auch für Humans wenig innovatives Level-design. Ob Park, Wald oder Wohnzimmer – der entscheidende Kick fehlt. ds

Airboarder 64		
HUMAN		
		1-2
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Seit Okt. '98 erhältlich
120 DM		



[1] Sonnenuntergang am Strand. [2] Im Waldlevel erwarten Sie unzählige Sprungmöglichkeiten. [3] Mit jedem erfolgreichen Stunt füllt sich die Turboleiste.

3,0 SPIELIDEE

4,0 GRAFIK

3,5 SOUND

3,5 PRÄSENTATION

2,5 GAMEPLAY

3,5 MOTIVATION

4,0 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Angesichts des miesen Gameplays und der nicht überzeugenden Grafik ist "Airboarder 64" ein Spiel, daß mindestens ein Jahr zu spät dran ist.

3,4
BEFRIEDIGEND

Rampage World Tour		
MIDWAY / GT INTERACTIVE		
		1-2
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Seit Juli '98 erhältlich
140 DM		

RAMPAGE WORLD TOUR

Nicht alle Hersteller wie z.B. Acclaim und Rare geben sich bei jedem ihrer N64-Produkte die größtmögliche Mühe. GT Interactive hat leider das Pech, daß viele ihrer Midway-Einkäufe auf dem Index stehen. Der übriggebliebene Rest wie "Rampage World Tour" kann oft nicht überzeugen. von Wolfgang Krauser

Außergewöhnliche Spielideen braucht das Land! Im alten Automatenklassiker "Rampage World Tour" steht nichts anderes auf dem Spielplan als das hemmungslose Einschern der Großstädte dieser Welt. Wer jetzt gedacht hat, Midway läßt sich für das 64-Bit-Debüt seiner brachialen Zerstörungssorgie etwas Besonderes (wie etwa einen 3D-Mode) einfallen, der liegt gründlich daneben. Man hat einfach die PlayStation/Saturn-Vorlage stur konvertiert und als einzige nennenswerte Änderung einen dritten Spieler gleichzeitig zugelassen. Ansonsten hat sich am Gameplay nichts verändert: Schnappen Sie sich eines von drei Supermonstern wie den Werwolf Ralph und stürzen Sie sich in ca. 140 weder sonderlich langen noch abwechslungs-

reichen, konventionellen Bitmap-Stages auf ein Gebäude nach dem anderen, das Sie mit Punches und Kicks dem Erdboden gleich machen. Die Menschheit bläst währenddessen mit Panzern, Kampfhubschraubern, Ufos, Soldaten und dem damit einhergehenden Bleihagel zur Jagd auf Sie.

B-Movie-Flair

Ihren Gesundheitszustand frischen Sie mit saftigen Bürgern (Sie haben schon richtig gelesen: Bürger nicht Burger!) und anderen Goodies wieder auf, die sich nach dem Zerschlagen von Fenstern aus den Gebäuden fischen lassen. Sollten Sie keine Extras finden, macht's auch nichts, da "Rampage World Tour" sowieso nicht sonderlich fair mit Ihnen umgeht und aus diesem Grund wohl unendlich viele Leben vorhanden sind. Einige Fabriken und Monumente können Sie auch als Trampolin benutzen, oder solange darauf herumhüpfen, bis es mit einem lausigen Effekt im Erdboden versinkt. Vorsicht auch vor Wasser: Selbst die kleinste Pfütze ist im Gegensatz zum "Godzilla"-Kinostreifen (einer der schlechtesten Movies von Roland Emmerich überhaupt) schon lebensgefährlich für unsere schlecht aufgelegten Monster. Rumble-Freunde freuen sich über Unterstützung ihres Utensils und abgespeichert werden darf nach jedem absolvierten Level, der erst nach einem gewissen Zerstörungsprozentsatz den Weg in die nächste City freigibt. Kann man RWT auf 32-Bit-Niveau noch als netten Gag durchgehen lassen, erwartet man spätestens auf dem N64 trotz vehementem Spielermangel mehr, als in dieser Umsetzung geboten wird. Die anfangs ganz spaßige Zerstörungssorgie bietet mit zunehmendem Spielverlauf nahezu überhaupt keine Abwechslung, da jede Stadt der letzten wie ein Ei dem anderen gleicht. Zudem können Sie dem Kugelhagel der Bewohner wenig bis nichts entgegensetzen, geben dementsprechend andauernd den Löffel ab – was angesichts unendlicher

Leben zwar eigentlich egal, aber trotzdem irgendwie unbefriedigend ist. Grafik und Sound sind eines N64 auch in allen Belangen unwürdig, von den mehr als durchschnittlichen Animationen ganz zu schweigen. Selbst auf einer 16-Bit-Konsole wäre die N64-Version von "Rampage World Tour" ohne Abstriche machbar gewesen. Lediglich bei Puzzle- und Tüftelspielen kommt es jedoch nicht unbedingt auf die Optik an. Da helfen auch gelegentlich eingestreute Gags wie Hustanfälle der Monster nach ungenießbarem Essen, verbrannte Füße nach ungeschicktem Herumstolpern und ähnliches dem Gameplay nicht mehr auf die Beine. rk



(1) Essen und Zerstören!
(2) Sie dürfen nicht ins Feuer treten. (3) Grafik: 16-Bit

2,5 SPIELIDEE

4,0 GRAFIK

3,5 SOUND

3,5 PRÄSENTATION

3,0 GAMEPLAY

4,0 MOTIVATION

4,0 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Belangloser und veralteter Monster-Spaziergang mit öder Grafik und keinerlei Langzeitmotivation. Höchstens für Liebhaber klassischer Arcade-Games.

3,4
BEFRIEDIGEND

G.A.S.P. - Fighters NEXTream

G.A.S.P. - Fighters NEXTream			
KONAMI			
		1-2	
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Seit Juni '98 erhältlich	
150 DM			

Selbst ein eklatanter Mangel an hochkarätigen Fighting Games auf dem N64 kann eigentlich kein Freibrief für die Veröffentlichung solch eklatant schwacher Titel wie Konamis "G.A.S.P." sein. Damit zerstört man sich eigentlich nur sein bisher aufgebautes gutes Image. von Wolfgang Krauser

Eigentlich war G(eneration) of A(rts), S(peed) and P(ower) von Konami Japan aufgrund mangelnder Qualität schon mal in der internen Qualitätskontrolle durchgefallen. Trotzdem hat man sich nun für einen Release dieses unterdurchschnittlichen N64-Beat'em-Ups entschieden. Beim Charakterauswahlscreen sind noch keine Besonderheiten zu entdecken: Die acht verfügbaren Martial-Arts-Könner stellen einen repräsentativen Querschnitt des üblichen Schlägerensembles mit rabiaten Mädels und muskelbepackten, gelenkigen Typen dar. Herausragend in punkto Originalität sind hier höchstens der Freak mit blauen Gesichtszügen und der Skater-Gnom. Gesteuert werden die Duellanten seltsamerweise ausschließlich mit dem Steuerkreuz. Mit den A/B-Buttons

entlocken Sie Ihrem Favoriten Punches und Kicks und bei etwas Geschick auch kleinere Kombinationen. Geblockt wird, wie das im 3D-Fighter-Bereich eher üblich ist ("Virtua Fighter" (Saturn), "Soul Blade" (PlayStation)), mit einem der Shoulder-Buttons, anstatt das Steuerkreuz vom Gegner wegzudrücken. In den 3D-Stages steht von leeren Kisten, rostigen Fässern über Verstreubungen bis hin zu Regalen alles mögliche Gerümpel herum, welches die beiden Streithähne schon mal verdeckt. In diesem Fall werden die betroffenen Objekte durchsichtig, so daß weiterhin einwandfreie Sicht auf das Geschehen garantiert wird.

Feuer: Was soll man schließlich neue Leute zusammenbasteln, wenn das Spiel an sich nichts taugt? Auch die Backgrounds wirken irgendwie verschwommen, von der wirren Sounduntermalung ganz zu schweigen. Konami Japan hatte wohl recht, als sie diesen mißglückten Versuch stillschweigend unter den Tisch kehren wollten. Martial-Arts-Fans mit N64 kann ich nur raten, eher zu "Fighter's Destiny" oder "Bio Freaks" zu greifen. Dort wird immerhin einmal gutes Gameplay und hausbackene Grafik, einmal coole Optik und ein deftiger Schwierigkeitsgrad geboten. Die besten Prügelspiele tummeln sich derzeit allerdings noch auf den 32-Bit-Konsolen. rk

Wo ist die Interaktivität?

Die Interaktion mit der Umgebung hält sich übrigens in Grenzen: Außer daß ein paar Bambusgewächse im Eifer des Gefechts entwurzelt werden, tut sich in dieser Hinsicht nicht viel. Geraten Sie aufgrund drohender Überlegenheit der Konkurrenz in die Bredouille, darf im Pausenmenü fleißig im Special-Move-Fundus der Charaktere in der Hoffnung auf Erleuchtung gewählt werden. Im Bereich Spielmodi lohnt sich neben einer Trainingssektion und dem obligatorischen Zwei-Player-Modus auch ein Abstecher in den selbsterklärenden Tag-Team-Mode. Rumble-Pak-Freunde freuen sich über Vibrations beim Einschlagen von gegnerischen Treffern. Von Künsten, Schnelligkeit und Kraft ist in "G.A.S.P." leider herzlich wenig zu sehen. Die Figuren bewegen sich dermaßen hölzern und ungenau, daß man den Eindruck hat, die Designer hätten vergessen, die Hälfte der Animationsphasen mit aufs Modul zu packen. Die meisten Moves geben optisch zudem nicht besonders viel her, und das ist bei einem offensichtlichen Arcade-Beat'em-Up schon eine deutliche Schwachstelle. Der Fighting-Engine fehlt der nötige Tiefgang, um auch nur ansatzweise längerfristig zu motivieren. Deswegen reißt auch die Kämpfer-Edit-Funktion nichts mehr aus dem

3,0 SPIELIDEE

3,5 GRAFIK

3,5 SOUND

4,0 PRÄSENTATION

4,0 GAMEPLAY

4,0 MOTIVATION

4,5 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

08/15-3D-Beat'em-Up mit langweilig animierten Moves und Charakteren. Auch Grafik und Gameplay lassen zu wünschen übrig - immerhin aber noch besser als "Dual Heroes".

3,7

BEFRIEDIGEND



(1) Die Move-Palette ist äußerst mager. (2) Immerhin können Fighter editiert werden. (3) Das Gameplay können Sie vergessen!

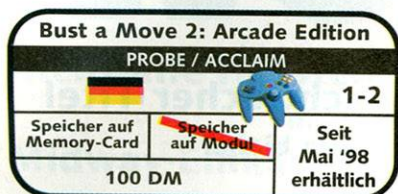
BUST A MOVE

Arcade Edition

Gewisse Games besitzen ein derart einfaches, aber dennoch ausgefeiltes

Spielprinzip, daß sie sich von Grafik- und Soundzwängen komplett lossagen können und trotzdem nächtelang fesseln.

"Bust A Move" von Taito/Acclaim ist ein Vertreter dieser Gattung. von Wolfgang Krauser



Lang, lang ist's her (Mitte '96), da erschien für die PlayStation ein Geschicklichkeitsspiel von Taito unter dem Import-Namen "Puzzle Bobble 2" und entzückte die Puzzle- und Geschicklichkeits-freaks mit einem einfachen, aber extrem süchtigmachenden Gameplay. Offiziell erschien dieser Klassiker, der auch schon das 16-Bit-Super- Nintendo heimsuchte, schließlich als "Bust A Move 2" von Acclaim. Gerüchten zufolge war nun den "Forsaken"-Pro-

Durch geschicktes Platzieren der Kügelchen gelingt es vielleicht, ganze Äste "abzusägen" und somit die für das Genre der "Tetris"-Clones (eigentlich ist "Bust A Move" ja kein "Tetris"-Clone) üblichen Kettenreaktionen auszulösen, die beim CPU-Gegner oder einem Freund in kürzester Zeit für einen immensen Blasenzuwachs sorgen. Einmal am unteren Bildschirmrand angekommen, kostet Sie die bunte Ansammlung ein Continue. Dafür wird Ihnen bei einem erneuten Versuch mit einer Zielautomatik das Leben leichter gemacht. Nach diesem Prinzip balgen Sie sich mit komischen Comic-Charakteren vor wechselnden Hintergründen im Stil des Namensvetters "Buster Bros" (hierzulande "Pang" auf Super Nintendo und PlayStation), die im Laufe der Zeit natürlich immer schneller reagieren und genauer zielen müssen.

Blasen-Kapriolen

Alternativ können Sie sich auch im Puzzle-Mode versuchen, in dem in jeder der speziell designten Stages restlos alle Blasen von der Bildfläche getilgt werden müssen. Die drei besten Zeiten für jeden Level speichern Sie auf einem Controller Pak. Nach dem "Darius"-Prinzip wählen Sie sich hier in einem Buchstabenlabyrinth von A bis Z durch, wobei spätere Aufgaben immer anspruchsvoller ausfallen. Tja, was soll man nun insgesamt dazu sagen: Einen zwei Jahre alten PlayStation-Titel 1:1 auf das Nintendo 64 zu übertragen, zeugt nicht gerade von Einfallsreichtum von Seiten Acclaims. Der klassisch geniale Spielspaß von "Bust A Move" leidet darunter natürlich in keinster Weise, obwohl Big N's Hardware in allen Punkten unterfordert wird. Für die Veröffentlichung dieses Geschicklichkeitsspiels, mit dem man dank der extrem einfachen Steuerung und der Knudeldematik auch militante Videospielgegner von diesem Hobby begeistern kann (es wirkt!), spricht vor allem der kundenfreundliche Preis

von knapp hundert Mark, den neben Nintendo nur noch Acclaim mit einigen seiner Produkte (z.B. "Turok 2") dank enger Kooperation realisieren kann. Warum allerdings nicht der kürzlich auf der PS erschienene dritte Teil ("Bust A Move 3DX") die Konvertierungsehre hatte, ist mir ein Rätsel. Fazit: BAM64 macht von der ersten Sekunde an Spaß, ist anderen Genrevertretern wie z.B. dem derzeit nur als Import erhältlichen "Puyo Puyo 64" (alias "Dr.Robotniks Mean Bean Machine" zu Mega-Drive-Zeiten) aber aufgrund der nicht so komplex ausgefallenen Spielmechanik auf lange Sicht einen Tick unterlegen. In Kürze werden Fans übrigens mit einem weiteren Vertreter der "Bust A Move"-Serie (Teil vier) beglückt. rk



grammieren von Probe in den Kaffeepausen zwischen den Debugging-Sessions langweilig, und so jagte man just diesen Oldie durch einen Konvertierungsalgorithmus, und fertig war die 1:1-Umsetzung (ich glaube, die erste von der PS aufs N64

überhaupt!). Am Spielprinzip hat sich naturgemäß rein gar nichts verändert: Sie schießen nach wie vor mit einer putzigen Kanone verschiedenfarbige Blasen auf einen bereits vorhandenen Haufen nach oben und versuchen, durch Grüppchenbildung (Minimum drei) selbige zu eliminieren.

1.5 SPIELIDEE

4.0 GRAFIK

3.5 SOUND

2.5 PRÄSENTATION

1.0 GAMEPLAY

1.5 MOTIVATION

1.0 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Grafisch extrem einfach gestaltetes, aber simpel zu steuerndes Geschicklichkeitsspiel mit hohem Suchtfaktor und günstigem Preis für die ganze Familie.

1,9
SEHR GUT

[1] Je drei gleichfarbige Blasen nebeneinander verschwinden bei Treffern. [2] Im "Puzzle"-Mode müssen Sie alle Blasen abräumen.

DUAL HEROES

Die Bergsala AG scheint sich als **Distributor auf Japan-Schrott** spezialisiert zu haben:

Neben dem nicht minder verkorksten **"Airboarder 64"** vertreibt man auch das **schlechteste Beat'em Up**, das sich nicht einmal für einen Ausleihtag lohnt, auf dem Nintendo 64. von Wolfgang Krauser



(1) In DH steuern Sie einen Arcade-Spieler, keinen Kämpfer. **(2)** Animation und Moves: Kreisklasse. **(3)** Besser kann man sein Geld auf dem N64 nicht in den Sand setzen!

Dual Heroes		
HUDSON / BERGSALA AG		
		1-2
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Seit Juli '98 erhältlich
150 DM		



Als seinerzeit die ersten Infos über ein sagenumwobenes Beat'em-Up namens *Dual Heroes* aus Japan in die Redaktion flatterten, war noch Begeisterung unter den Beat'em-Up-Fans angesagt: Man sollte nicht nur die Kämpfer selbst, sondern Spieler in einer virtuellen Spielhalle steuern können, welche ihrerseits wieder die futuristisch gestylten Martial-Arts-Meister dirigieren. Je nach Geschick, Taktik und Eigenschaften der Arcade-Gänger wären ein und derselben Figur so mal bessere Combos und Specials, mal wirkungsvollere Blocks und Ausweichmanöver zu entlocken. Dieses Feature steckt zwar auch in der nun endlich vorliegenden PAL-Version – das Gameplay insgesamt ist aber derart mißraten, daß man gar keine Lust mehr verspürt, es überhaupt auszuprobieren. Bleiben wir aber zunächst noch objektiv: Sie haben die Wahl zwischen acht "Bionic Beasts" wie dem "Super Ninja Retsu", der "Dancing Lady Kumo", dem "Military Soldier Gun" (Oh mann, welch Einfallsreichtum!) oder dem "Dirty Fighter Zen", die allesamt mit einer Handvoll Special Moves (wobei selbst rechts plus Punch schon als Special angepriesen wird, totlach!) und Combos ausgestattet in die Space-Kampfflächen geschickt werden. Hier können Sie noch zwischen Cage Fight (d.h. mit Ringbegrenzung und auf Wunsch auch mit Energieabzug bei Berührung) oder der gängigen Alternative Ring Out wählen. Neben den obligatorischen Kick-, Guard- und Punch-Buttons läßt sich der gewünschte Held auch via Analogstick und Z-Trigger frei durch

die 3D-Arenen dirigieren. Als weiteres Feature bietet man Ihnen noch den "Lethal Change" an: Mit einer einfachen Kombination (meist Guard, Guard plus Kick oder Punch) wird ein je nach Charakter verschiedenes Power-Up ausgelöst – Unsichtbarkeit, mehr Speed in den eigenen Aktionen oder Lähmungserscheinungen beim Gegner. Haben Sie tapfer durchgehalten und alle Biester flachgelegt, warten noch zwei relativ unspektakuläre Bosse auf Sie, bis Sie sich den Abspann zu Gemüte führen dürfen. In der Theorie auch witzig: Sie können einen Roboter gemäß Ihrem Kampfstil trainieren und gegen die CPU oder einen Freund antreten lassen, das erste N64-Tamagotchi also!

Thrash in Reinkultur!

Schon nach wenigen Spielsekunden offenbart sich aber das ganze Ausmaß dieser Beat'em-Up-Katastrophe: Ein haarsträubend schlechter Sound, gepaart mit Piepsern, die wohl Schlaggeräusche darstellen sollen, untermalt die stumpfsinnigen Aktionen zweier unterdurchschnittlich animierter Kämpfer vor den ödesten Backgrounds der N64-Geschichte. In "Dual Heroes" steckt nicht das geringste Fünkchen Pep! Man hämmert stupide abwechselnd auf Punch und Kick – das reicht, um diesen Ultra-Langweiler in einer Viertelstunde durchzuzocken. Wenn man Glück hat, springen die Gegner sogar auch mal von alleine ins Ring Out! Die Idee mit den "Virtual Gamers" an sich wäre ja genial, was letztendlich dabei herauskam, spottet jedoch jeder Beschreibung. Hundertfünzig Märker

können Sie auf dem Nintendo 64 auf jeden Fall nicht besser in den Sand setzen als mit "Dual Heroes". Scheint so, als ob jetzt langsam auch die Thrash-Welle ("Robotron 64", "G.A.S.P.", "Rampage World Tour", "Airboarder 64") Big N's Maschine heimsucht. rk

3.0 SPIELIDEE

4.5 GRAFIK

4.5 SOUND

5.0 PRÄSENTATION

5.0 GAMEPLAY

5.0 MOTIVATION

5.5 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Grottenschlechtes 3D-Beat'em-Up, das sich nicht einmal der größte Genre-Fan antun sollte. Hudson Softs guter Ruf hat damit einen ziemlichen Kratzer abbekommen.

4,5

AUSREICHEND

BIO FREAKS

Das Nintendo 64 hat sich bis dato nicht gerade als El Dorado für Beat'em-Up-Freaks erwiesen. Neben zwei exzellent indizierten Vertretern von Rare/Midway konnte nur noch Infogrames' "Fighter's Destiny" spielerisch überzeugen. "Bio Freaks" will nun in diese Lücke stoßen. von Wolfgang Krauser

Birgendwann in der Zukunft werden Gebietskonflikte und wirtschaftliche Interessen in Neo-Amerika nicht mehr durch politisches Verhandlungsgeschick oder Kriege, sondern durch Duelle grauenhaft mutierter Zucht-Kreaturen, den "Bio"logical "F"lying "R"obotic "E"nhanced "A"rmoured "K"illing "S"ynthoids, kurz "Bio Freaks" (nicht unpassend, diese Abkürzung!) ent-

der Beat'em-Up-Königs-Serie "Tekken" (Namco, PlayStation) bekannten doppelten Kick- und Punch-Buttons gibt es in "Bio Freaks" noch viel mehr zu entdecken: Ein Shield kann eingeschaltet werden, mit Ihren Wummen dürfen Sie auf Ihren Gegner – sogar aus der Luft – einschießen, per Charge rücken Sie ihm wie ein geölter Blitz auf die Pelle, und "gewöhnliche" Martial-Arts-Nahkampf-Combos sind auch mit von der Partie. Mit bestimmten Special Moves lassen sich ganze Körperteile abtrennen, so daß beim Kontrahenten gewisse Attacken deaktiviert werden – z.B. kann Killer-Lady Sabotage ohne rechten Arm keine tödlichen Pfeile mehr aus ihrem Backpack ziehen, aber Ihnen nach wie vor mit der links angeschweißten MG einheizen. Ultimate Attacks machen dem Gegenüber dann sofort den blutigen und brutalen Garaus. Gore-Effekte können im Optionsmenü auch abgeschaltet werden. Neben einem gerade hier sehr nützlichen Practice-Mode können für Anfänger auch während der Matches Gameplay-Tips (wie blockt man, wie werden Schilder aktiviert, wie rennt man auf den Gegner zu etc.) eingeblendet werden – der Schlagabtausch wird dann für ein paar Sekunden unterbrochen, bis Sie per Knopfdruck wieder ins Geschehen eingreifen. Auch in "Bio Freaks" wurde an die Rumble-Fangemeinde gedacht, so daß einschlagende MG-Kugeln und durch die Luft zischende Klingen auch im Handgelenk spürbar werden.

Charakter-Design: 1A

Die ganz große Stärke von Midways Beat'em-Up stellen klar die acht Monster dar: So ideenreich designte, waffenstrotzende und glänzend animierte und texturierte Biomutations-Charaktere wie in "Bio Freaks" finden Sie in keinem anderem Beat'em-Up auf dem N64. Die Vorstellung der Kontrahenten vor Kampfbeginn und erst deren klasse Gesichter zeugen von großer Programmierkunst. Die völlige Bewegungsfreiheit mit Duellen in der Luft, auf dem Boden, mit Fernwaffen und Nahkampffaktionen

Bio Freaks		
MIDWAY / GT INTERACTIVE		
		1-2
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Seit Sept. '98 erhältlich
150 DM		

gibt dem Titel eine gewaltige Spieliefe und hebt ihn wohlthuend vom Gros der Standard-Genrevertreter ab. Aber aufgepaßt: Dieses skurrile und genial überdrehte Prügelspiel ist nur was für Experten. Die Gegnerschaft wehrt sich selbst auf "Normal" derart heftig, daß Sie fürs Durchspielen mit einem Kämpfer für das, was in einem normalen Prügelspiel in einer Viertelstunde locker erledigt ist, mindestens einen halben Tag brauchen. Anfänger (und auch Profis!) werden hier viel Frust verkraften müssen. Außerdem ist es mit seinen blutenden, bionischen Armstümpfen und Killer-Ultimate-Moves ziemlich brutal und definitiv nix für Kids. rk

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

GESAMTWERTUNG

Ziemlich brutales Waffen-Beat'em Up mit echten 3D-Arenen und herausstechenden Charakteren. Allerdings ziemlich schwer und nicht für Kinder geeignet.

2,1
GUT



[1] Das Kämpferdesign – vor allem die Gesichter – von BIO FREAKS ist hervorragend. **[2]** Auf Wunsch gibt's In-Game-Tips. **[3]** Schweres Geschütz wird aufgefahren. Allerdings eklatant schwer!

schieden. In diesem Schocker-3D-Beat'em Up von Midway/ GT Interactive stehen sich in den Arenen acht Kolosse aus Muskeln und Stahl gegenüber, die anstatt Händen großkalibrige Geschütze, Laserkanonen, Flammenwerfer und rotierende Sensen montiert haben. In den mit Lava, Säure und einer Menge Plattformen und anderen Details vollgestopften Schauplätzen dürfen Sie sich mittels Sidesteps und einem Hover-Button völlig freischwebend bewegen und Ihre Angriffe planen. Neben den aus

wetrix



Der größte Dauerbrenner unter den Video- und Computerspielen ist wohl Tetris. Kein Wunder, daß sich andere Spiele an der erfolgreichen Idee orientieren. von Alexander Folkers

WETRIX		
INFOGAMES/OCEAN		
		1-2
Speicher auf Memory Card	Speicher auf Modul	Bereits erhältlich
120 DM		

Bei so manchem Spiel treibt es dem Käufer das Wasser in die Augen. Sei es, weil das mit den sauer verdienten Kröten gekaufte Produkt alles andere als dem eigenen Geschmack entsprechend ist, oder weil es einfach von Hause aus schlecht ist. Im Fall von *Wetrix* ist aber das Game einfach so feucht, daß man fast einen Eimer unter das N64 stellen will, um Wasserflecken zu vermeiden.

Bei *Wetrix* fallen von oben geometrische Figuren auf eine Spielfläche. Die Objekte bestehen aus Wassertropfen, Bausteinen oder kleinen Specials – womit die Verwandtschaft mit Genreprimus Tetris also bereits erschöpft wäre. Auch sonst ähnelt *Wetrix* keinem anderen bekannten Spiel. In allen Modi bauen Sie auf einer Plattform kleine Teiche, in denen sich das von oben herabfallende Wasser sammeln soll – schließlich gibt's

dafür Punkte. Dummerweise hat die Flüssigkeit kein Interesse daran, in Schwimmbecken gefangen zu werden. Sollten irgendwo Löcher in der Struktur zu finden sein, fängt der Bau an zu tropfen. Die ausgelaufenen Fluten werden in einem Reagenzglas gesammelt, das bei ausreichender Füllung zum Spielende führt.

Problematisch wird die ganze Geschichte nicht nur durch die unterschiedlich geformten Bauteile und Wassermassen. Die teilweise sehr fiesen Extras stellen die größte Gefahr dar. Eiswürfel frieren das Wasser ein, Bomben reißen Löcher in die Landschaft, schwimmende Minen explodieren bei Entwässerung des umliegenden Terrains und Erdbeben schütteln das Spielfeld auf unvorhersehbare Weise durcheinander. Allerdings haben einige der Specials auch positive Effekte. Ein Feuerball verdampft die Flüssigkeit, auf die er trifft, und schmilzt eventuell vorhandene Eismassen. In einem Trainingsprogramm werden alle notwendigen Spielzüge und Prinzipien erläutert.

Daran schließt ein Übungsmodus an, in dem die verschiedenen Elemente zwar wie im normalen Spiel auch zufällig ausgewählt werden, jedoch solange nicht nach unten fallen, bis Sie sie freigeben. Außerdem stehen einige Smart Bombs zur Verfügung, die verfahrenen Situationen noch bereinigen können. Danach geht es in Classic, Pro, Challenge und Handicap allein oder im Multiplayer-Modus zu zweit richtig zur Sache. Präsentiert wird das Spiel an sich ansprechend, die Wassereffekte im Intro sind eine Augenweide. Das Spiel selbst ist durch die schwenkbare, aber immer wieder auf ihren Standardwinkel zurückspringende Perspektive etwas unübersichtlich. af



[1] Ein Feuerball auf dem Weg ins Wasser. **[2]** Wenn die Bodenfläche repariert wird, gibt es Bonuspunkte. **[3]** Noch 56 Bausteine, dann ist dieser Challenge-Modus geschafft.

2,0 SPIELIDEE

2,5 GRAFIK

3,0 SOUND

2,5 PRÄSENTATION

3,0 GAMEPLAY

2,5 MOTIVATION

2,5 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Solides Knobelspiel mit hohem Streßfaktor – knifflig, aber für Fans empfehlenswert.

2,5
GUT



[1] Air Jordan ist mal wieder nicht dabei. [2] Die Zuschauerkulisse sieht arg künstlich aus. [3] Replays laufen im 16:9 Modus ab.

Kobe Bryant in NBA Courtside

Endlich tritt auch **Nintendo** in den erlauchten Kreis der Sportspielproduzenten ein. Mit "Kobe Bryant in NBA Courtside" will das Unternehmen zeigen, wie eine Basketballsim auszusehen hat. von Artur Hoffmann

Das vom kalifornischen Team "Left Field" produzierte Game pfeift auf packendes Gameplay und setzt voll und ganz auf die Simulationsschiene. Anscheinend haben es die Designer aber zu gut gemeint, da der Spielfluss an einigen Stellen arg langsam wird und die eigentliche Rasanz dieses faszinierenden Sports nicht adäquat rüberbringt.

Ernstes Angelegenheit

Aufgrund der offiziellen NBA-Lizenz stehen Ihnen alle 29 Profiteams (plus drei versteckte) zur Auswahl. In Sachen Spielerkader gilt auch hier die Devise: Wer sich wie Michael Jordan selbst vermarktet, ist nur als namenloser Gastspieler dabei. Dies ist aber

angesichts des integrierten Spielereditors nicht weiter schlimm, da Sie sich einfach eigene Pros zusammenbauen. Sind die Vorarbeiten erledigt, geht es in Freundschaftsspiel, Saison oder Play-Offs um Punkte.

Ob Sie gegen die CPU oder gegen bis zu drei menschliche Gegner antreten, spielt höchstens insofern eine Rolle, als daß die gegnerische KI recht hoch angesiedelt ist. Während Sie bei "NBA Live '99" z. B. bereits nach kurzer Zeit erste Erfolgserlebnisse haben, herrscht hier zunächst Frust vor. Das hängt vor allem damit zusammen, daß lediglich knapp die Hälfte der geworfenen Bälle durchs Netz fallen. Was bei risikoreichen 3-Punkte-Versuchen noch in Ordnung geht, stellt sich bei Wurfen aus nächster Nähe als zunehmend nervig heraus.

Die Steuerung ist nicht allzu schwer zu erlernen und erlaubt Ihnen auch einige Spezialmanöver. Wie oft Sie diese ausführen können, hängt vom Inhalt des permanent sichtbaren Power-Meters ab. Obwohl das Spiel im erweiterten Mid-Res-Modus (514 x 240 Pixel) läuft, ist die Grafik nicht fehlerfrei. Vor allem die arg ungelungenen Bewegungen der Spieler und die statische Zuschauerkulisse stören das Empfinden. Auf der anderen Seite sind Berühmtheiten wie Dennis Rodman (wechselnde Haarfarbe) oder Rik Smits (weiße Kniestrümpfe) eindeutig auszumachen. ds

Kobe Bryant in NBA Courtside		
NINTENDO		
		1-4
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Bereits erhältlich
ca. 100 DM		

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

GESAMTWERTUNG

Leider etwas zu strategisch angehauchte Simulation, bei der man spektakuläre Dunkings vergebens sucht. Für 100 Mark aber auf jeden Fall ein gutes Angebot.

1,9
SEHR GUT



[1] Die Animationen sind ein wenig unrealistisch. [2] Die Freiwurfroutine könnte ein wenig besser sein.



NFL Quarterback Club '99

Viele Football-begeisterte Nintendo-64-Zocker haben es mit Spannung erwartet: NFL Quarterback Club '99 steht nun verkaufsfertig in den Regalen deutscher Spielehändler. von Kobayashi Maru

Im letzten Jahr präsentierte der amerikanische Hersteller Iguana eine Football-Simulation, die vor allem durch die brillante und realistische Grafik überzeugen konnte. Die aktuelle '99er Version von *NFL Quarterback Club* wartet diesmal mit mehr Mannschaften, mehr Features und unübertroffene Animationsqualität auf. Vor allem letztere haben die Iguana-Entwickler noch realistischer gestaltet als sie bereits in der '98er-Fassung gewesen ist. Die neu erstellten Motion-Capturing-Moves werden zusätzlich durch den Hi-Res-Modus aufgewertet, die imstande ist, 640 x 480 Pixel

auf den Bildschirm zu zaubern. Genau wie die echten NFL-Vorbilder können die Feldspieler Kralbewegungen ausführen oder einhändig den Ball aus der Luft pflücken, wobei die Animationsphasen kaum Unterschiede zum realen Spielgeschehen aufzeigen. Es ist zwar sehr schwer, sich die komplexen Tastenbelegungen für die einzelnen Moves und Techniken alle zu merken, doch es lohnt sich, weil sich die Spielbarkeit dadurch deutlich verbessert. Eine nette und nützliche Neuerung ist der Joystick-Paß-Modus, wo Sie als Quarterback lediglich mit dem Analogstick auf den Fänger zielen müssen. Mit der A-Taste wird sodann der Wurf getätigt. Wenn Sie sich bezüglich der Steuerung noch unsicher fühlen,

steht Ihnen der Training-Modus zur Verfügung, wo Sie ein paar Übungsstunden einlegen können. Insgesamt haben Sie 31 NFL-Teams, sechs europäische NFL-Teams und mehr als 60 AFL- und NFL-Mannschaften aus vergangenen Tagen zur Auswahl – mit den dazugehörigen authentischen Spielerdaten, versteht sich. Im Simulations-Modus können Sie sich an insgesamt 32 historischen Super Bowl-Begegnungen versuchen und gegebenenfalls Football-Geschichte neu schreiben. Wenn man die aktuelle '99er-Version mit seinem Vorgänger vergleicht, fällt sofort auf, daß die optische Präsentation noch realistischer wirkt und die Spieler-KI, vor allem von Verteidigungsspielern, sichtlich verbessert wurde. Ein Feature, das man bei vielen Football-Simulationen der vergangenen Jahre vermißt, wurde ebenfalls eingeführt: In der Halbzeitpause tummeln sich Cheer Leaders auf dem Rasen und präsentieren Ihnen eine nette Showeinlage. ds



[1] Sowohl optisch als auch spieltechnisch gibt es kaum etwas an *NFL Quarterback Club '99* etwas auszusetzen. [2] Die Zeitlupenstudien schaut man sich auch gerne öfters an. [3] Hier können Sie Ihre eigene Mannschaft selbst erstellen. Wenn Sie mögen, dürfen Sie auch die einzelnen Spieler individuell kreieren. [4] Nicht jede Perspektive eignet sich dafür, die Übersicht zu bewahren.

1,5 SPIELIDEE

1,2 GRAFIK

2,4 SOUND

1,2 PRÄSENTATION

2,0 GAMEPLAY

1,4 MOTIVATION

2,0 PREIS/LEISTUNG

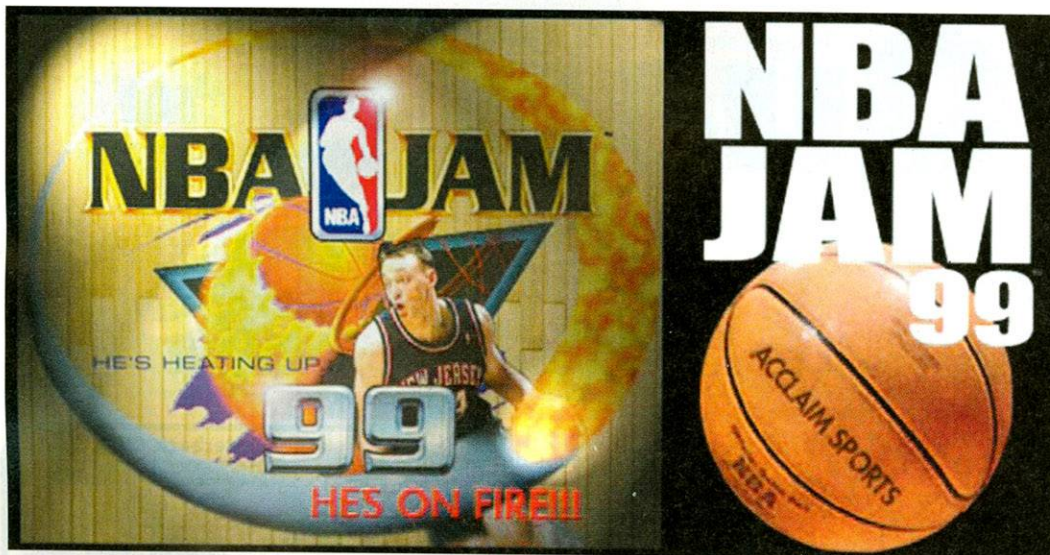
GESAMTWERTUNG

Optisch und spieltechnisch gibt es kaum etwas auszusetzen. Auch Football-Enthusiasten werden kaum Unterschiede zu realen Spielbegegnungen erkennen können.



1,7

SEHR GUT



Der einstige Arcade-Spaß
ist erwachsen
geworden und setzt
nun auch voll
und ganz auf die
Simulationsschiene.
Ist das die richtige
Taktik, um angesichts
der beinhalten
Konkurrenz
zu bestehen?
von Piet Jansen

Während die US-amerikanischen Profibasketballer für eine Erhöhung des Salary Caps streiken, wird das N64 von einer wahren Flut von Basketballsimulationen überschwemmt. Neben dem in den Staaten hochgelobten "Kobe Bryant in NBA Courtside" und EA Sports' nahezu perfektem erstem N64-Gehversuch "NBA Live '99" kommt mit "NBA Jam '99" ein dritter Vertreter ins Spiel.

Drei Punkte

Wie es der Titel bereits verrät, erwarten Sie alle 29 NBA-Teams, die sich in den Modi Freundschaftsspiel, Saison (echte bzw. benutzerdefinierte) und Play-Offs messen. Die Shoot-Out-Variante ist nicht mehr als ein netter Zeitvertreib.

Wie bei "NHL Breakaway '99" setzen die Entwickler auch hier auf ein ausgeklügeltes Managementsystem, das Trading Deadline, Salary Cap und Spielerhandel beinhaltet. Auch ein Spieler- bzw. Mannschaftseditor ist mit von der Partie. Während eines Matches werden Sie sich vor allem über die on-the-fly aufrufbaren Spielzüge freuen. Dies macht das Ganze nicht nur schnell, sondern sorgt auch für einen Hauch Realismus. Höhepunkt sind die teamspezifischen Offense- bzw. Defense-Formationen, die den realen Spielzügen gleichen.

Alle 300 Spieler wurden durch aufwendige Motion-Captures zum Leben erweckt. Als Vorlage diente Stephon Marbury, seines Zeichens Guard bei den Minnesota Timberwolves. Um aber nicht in einen Einheitsbrei zu verfallen, beherrschen diese herausragenden Persönlich-

NBA Jam '99		
IGUANA WEST/ACCLAIM		
		1-4
Speicher auf Memory Card	Speicher auf Modul	Ab Dez. '98 erhältlich
110 DM		

keiten ihre ganz speziellen Moves. Das im ansehnlichen Hi-Res-Modus laufende Game begeistert durch die detaillierte Darstellung der polygonalen Spieler, die fließenden Bewegungen der Akteure und nicht zuletzt die starke Soundkulisse. Die im Vorfeld hochgelobten Gesichtstexturen sind nicht mehr als eine nette Dreingabe. ds

2,0 SPIELIDEE

1,5 GRAFIK

2,0 SOUND

2,0 PRÄSENTATION

2,0 GAMEPLAY

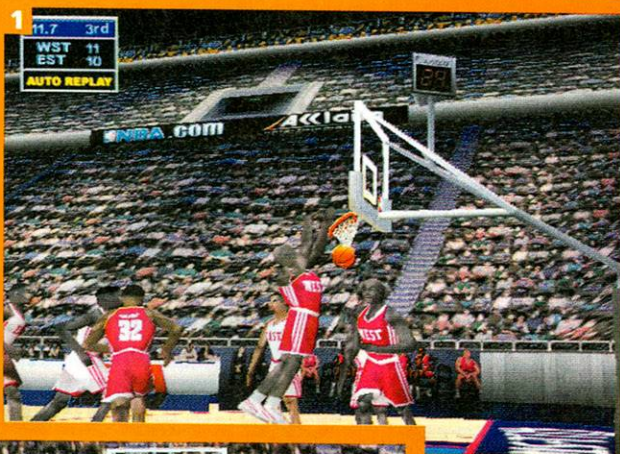
2,0 MOTIVATION

1,5 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

"NBA Jam '99" ist eine kompetente Simulation, die fast an die Qualitäten von "NBA Live '99" herankommt. Echte Fans müssen beide Titel besitzen.

1,9
SEHR GUT



[1] Man beachte die lachhafte zweidimensionale Zuschauertribüne im Hintergrund [2] Schön versenkt! Die Replay-Funktion ist so leicht zu bedienen wie ein Videorecorder. [3] Das Modul merkt sich jeden Wurf von jedem Spieler. Nach dem Spiel kann dann die Analyse losgehen. [4] Nach dem Match wird außerdem jeweils ein MVP (Most Valuable Player) gekürt

N64-Magazin

CHEFREDAKTION

Michael Schmittner (ms);
verantwortlich für den redaktionellen Teil

STELLV. CHEFREDAKTEUR: Jan Binsmaier (jb)

REDAKTION:

Alexander Folkers (af), Dirk Sauer (ds), Ralph Karels (rk),
Wolfgang Schaedle (ws), Tetsuhiko Hara (tet),

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, Axel Boumalit, Alfons Bertl, Kobayashi Maru

LAYOUTS, GRAFIKEN UND DRUCKVORLAGEN

Journalatz GmbH, Gruber Str. 46b, 85586 Poing

TITELLAYOUT: Journalatz GmbH

GESCHÄFTSFÜHRER

Martin Aschhoff, Dr. Rüdiger Hennigs,

ANSCHRIFT DES VERLAGS

WEKA Consumer Medien GmbH, Gruber Str. 46a, 85586 Poing
Telefon: (08121) 9 5-0, Telefax: (08121) 9 5-1199

VERLAGSLEITUNG, MARKETING/VERTRIEB:

Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF

Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Ilka Krebs, (-12 75), Simone Müller (-12 77)

ANZEIGENVERWALTUNG UND DISPOSITION

Kerstin Holtmann, Tel. (-14 70)

LEITUNG HERSTELLUNG:

Marion Stephan

VERTRIEBSLEITUNG:

VERTRIEB

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

DRUCK

E. Schwend GmbH & Co KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch Hall

SO ERREICHEN SIE UNS:

Heftbestellung:

N64 Magazin, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 20 95 9138, Fax: (089) 20 02 81 22

Bankverbindung:

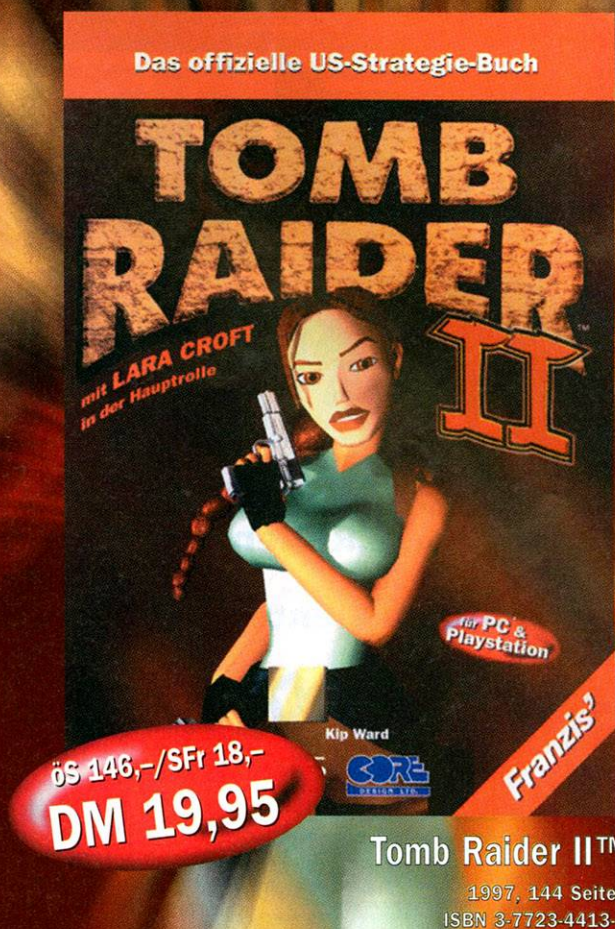
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen
Verrechnungsscheck möglich

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 wiedergegeben wurden, sind urheberrechtlich geschützt durch Future Publishing Limited, England 1997. Alle Rechte vorbehalten. Weitere Informationen zu "N64 Magazine" und zu anderen Magazinen von Future Publishing können Sie über das World Wide Web abrufen:
<http://www.futurenet.co.uk/home.html>

Titel: Sega Deutschland

Das ist ALLES was Du brauchst



Das offizielle US-Strategie-Buch

Empfohlen von



Franzis-Verlag GmbH
Gruber Straße 46a
85586 Poing
Tel.: 08121/95-14 44
Fax 08121/95-16 79
Compuserve 106004, 2214
<http://www.franzis.de>

Franzis'



[1] Die Kämpfe werden in abgegrenzten Arealen ausgefochten. [2] Die Zaubersprüche werden bequem per C-Taste ausgelöst. [3] Hier können Sie die gewonnenen Erfahrungspunkte auf die vier Elemente verteilen.

Holy Magic Century

Lange Zeit angekündigt und jetzt endlich erschienen.
Das erste richtige Rollenspiel fürs Nintendo 64
wartet mit netten und innovativen
Spielementen auf. Kobayashi Maru

Holy Magic Century IMAGINEER/KONAMI		
		1
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	bereits erhältlich
100 DM		

Gegenstände wie Heiltränke und Nahrungsmittel ausgehen, begeben Sie sich einfach in die nächste Stadt. Dort bekommen Sie in Geschäften die benötigten Verbrauchsgüter umsonst. Geld und sonstige Zahlungsmittel existieren in Holy Magic Century sowieso nicht.

af

Wer auf Rollenspiele steht, mußte bis jetzt viel Geld aufbringen. Nun erscheint endlich das erste reinrassige Rollenspiel fürs Nintendo 64. In Holy Magic Century schlüpfen Sie in die Rolle des Zauberslehrlings Ayrion und begeben sich auf die Suche nach seinem Vater, der seit geraumer Zeit vermißt wird. Die Reise führt durch eine phantastische Märchenwelt, bestehend aus texturierten Polygonen, in denen allerlei Arten von Monstern ihr Unwe-

sen treiben. Ihre einzige Waffe ist ein Zauberstock, mit dem Sie direkt auf die Feinde einhauen. Die Zaubersprüche erlernt unser Held während seines Abenteuers entweder durch das Aufsammeln von frei lebenden Elementar-Geistern oder die Zuweisung von gesammelten Erfahrungspunkten auf die insgesamt vier Grundelemente Feuer, Wasser, Luft und Erde. Wenn eine Zaubersprache eine bestimmte Anzahl an Punkten erreicht, wird automatisch ein Spruch hinzugefügt. So entwickeln sich mit der Zeit mächtige Zaubersprüche, die sich später mit anderen Elementen vermischen und neue Kräfte freisetzen können. Durch die Kombination von Feuer und Wasser entsteht beispielsweise die Magie "Wasserdampf". Auf die Element-Zugehörigkeit von Monstern sollte man bei den zufallsgenerierten Schlagabtausch gut achten. Einige sind immun gegen Feuer, andere widerstehen Wind- und Erd-Zauber. Nach Kämpfen werden verbrauchte Zauberkraften nach jedem Schritt wieder aufgefüllt. Sollte jedoch trotzdem etwas schief laufen und der Held ins Gras beißen, werden Sie wieder an den zuletzt gesicherten Speicherpunkt zurückgeworfen, die Erfahrungspunkte, die Sie bis dahin gewonnen haben, gehen jedoch nicht verloren. Wenn Ihnen hingegen



[1] Vorsicht: Auch die meisten Gegner beherrschen die hohe Kunst der Magie. [2] Der voll ausgebauten „Windschneider“, verursacht auch bei Bößgegnern großen Schaden.



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

GESAMTWERTUNG

Ein sehr gut gelungenes Rollenspiel, dessen innovatives Zaubersystem sowohl Einsteiger als auch Profis begeistert.

2,2
GUT

Chopper Attack

Getreu nach dem Spielprinzip von Desert Strike, stellt Seta ein 3D-Hubschrauber-Ballerspiel vor, das für pausenlose Action sorgen soll. von Kobayashi Maru

Chopper Attack		
SETA/GT INTERACTIVE		
		1
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Bereits erhältlich
100 DM		

Wenn Sie sich an das alte Super Nintendo-Spiel Desert Strike erinnern kann, dürfte schnell begreifen, worum es in Chopper Attack geht. Als Mitglied einer internationalen Anti-Terror-Hubschrauber-Einheit ist es Ihre Aufgabe, gegnerische Basen unbrauchbar zu machen, Geiseln zu befreien oder eine Präsidentenmaschine zu eskortieren. Zur Auswahl stehen Ihnen acht Hubschrauber-Typen, die sich allesamt in ihren Eigenschaften unterscheiden. Zu Beginn einer Mission erhalten Sie vom Kommandanten genaue Instruktionen

und eine strategische Übersichtskarte. Anschließend können Sie gegen Bares Raketen und Bomben für Ihre Maschine einkaufen. Power-Ups finden Sie, wenn Sie Häuser zerschießen, die innerhalb der insgesamt sieben (im Expert-Modus sind es acht) Mission-Levels verstreut liegen. Unter anderem werden Sie gelegentlich auch Geiseln finden, die

Sie sicher zum Rettungshubschrauber geleiten müssen. Die Steuerung erfolgt durch Joystick (für die Richtung) und C-Knöpfe (für Antrieb), was etwas gewöhnungsbedürftig ist. *af*



(1) Pausenlose Ballerei in einer feindlichen Basis. (2) In der achten und letzten Stage kämpfen Sie sogar gegen UFOs.

3,0 SPIELIDEE

3,5 GRAFIK

2,5 SOUND

2,0 PRÄSENTATION

2,0 GAMEPLAY

3,5 MOTIVATION

4,0 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Die Kombination aus Strategie- und Ballerspiel, die wir vom Super Nintendo-Klassiker Desert Strike her kennen, wird hier qualitativ leider nicht erreicht.

3,5

BEFRIEDIGEND

All Star Baseball '99

Baseballspiele gehören hierzulande der Sparte der Exoten an. Doch dieser Titel könnte für viele den Einstieg in das Genre bedeuten. von Kobayashi Maru

All Star Baseball' 99		
IGUANA/ACCLAIM		
		1-4
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Bereits erhältlich
100 DM		

Daß Baseball hierzulande nicht sehr populär ist, kann niemand abstreiten. Doch dies hält Acclaim nicht davon ab, einen Vertreter dieser uramerikanischen Sportart zu präsentieren. Die aktuelle Version von All Star Baseball beinhaltet authentische Daten von mehr als 700 MLBPA (Major League Baseball Player Association)-Profis. Zusätzlich dürfen bis zu zehn Spieler selbst erstellt und in eine beliebige Mannschaft zugeteilt werden. Das Motion Capturing-Verfahren, das bei der NFL Quarterback Club-Serie Anwendung gefunden hat, wird hier ebenfalls eingesetzt, so daß die Animationsphasen erstaunlich

echt wirken. Namenhafte Starspieler bewegen sich sogar genauso wie ihre Original-Vorbilder. Man braucht jedoch kein Profi zu sein, um eine vernünftige Spielbegegnung auf die Beine zu stellen. Nützliche Hilfsgrafiken und -symbole, die beim Schlagabtausch zwischen Werfer und Schläger ein- oder ausgeblendet werden können, erleichtern die Bedienung des Spieles. Fer-

ner lassen sich im Optionsmenü viele Feinheiten nachjustieren, so daß der Schwierigkeitsgrad angepaßt werden kann. *af*



(1) Nützliche Schlaghilfen unterstützen auch den ungeübten Spieler. (2) Ein erfolgreicher Steal ist schon die halbe Miete beim Baseball.

2,5 SPIELIDEE

1,5 GRAFIK

1,5 SOUND

1,5 PRÄSENTATION

1,5 GAMEPLAY

2,0 MOTIVATION

2,0 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

All Star Baseball '99 ist sowohl für den Profi als auch für den Einsteiger das perfekte Spiel.

1,9

SEHR GUT

WCW/nWo

REVENGE

Lange Zeit wurden alle Wrestlingfans unter den N64-Besitzern sträflich vernachlässigt. Und nun buhlen mit Acclaims "WWF Warzone" und "WCW vs. nWo Revenge" gleich zwei erstklassige Titel um die Gunst der Käufer. von Piet Jansen

0 bwohl es sich bei diesem Game um die offizielle Fortsetzung von "WCW vs nWo: World Tour" handelt, sind die Gemeinsamkeiten verschwindend gering. Dies liegt in erster Linie an der neu konzipierten Grafik-Engine, den unzähligen neuen

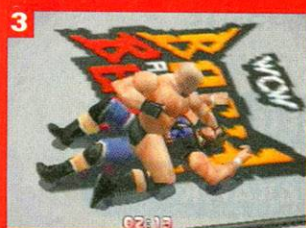
Fightern sowie der intuitiven Steuerung. Reicht das aus, um das in dieser Ausgabe zum Wrestling-Hit gekrönte "WWF Warzone" von Thron zu stoßen?

Get in the Ring!

Bis zu vier Heim-Wrestler dürfen in die abgedrehten Klamotten eines von mehr als 60 Profis – davon 40 aus den beiden Verbänden WCW und NWO – steigen, um die Gegner in sechs verschiedenen Ringen auf die Matte zu legen. Ob Sie dabei Einzelkampf, eine der fünf Meisterschaften, Tag Team, Handicap oder ein Battle Royal mit insgesamt 40 Gegnern (!) bevorzugen, hängt vor allem von der Ihnen zur Verfügung stehenden Zeit ab. Warum? Nun, aufgrund der spürbar verbesserten KI gehören schnelle Drei-Minüter der Vergangenheit an. Um hier zu bestehen, sollten Sie die einfach von der Hand gehenden Moves und Specials zuerst einstudieren, bevor Sie die wahren Cracks herausfordern. Ansonsten leert sich Ihr "Spirit-Meter" (Lebensenergieanzeige) allzu schnell. Wie Sie den Screenshots entnehmen können, ist die Grafik erstklassig, die texturierten Polygon-Wrestler bewegen sich sehr geschmeidig durch den Ring, und die Darstellung der zahlreichen Griffe, Kicks und

WCW vs. nWo Revenge		
THQ/KONAMI		
		1-4
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Ab Dez. '98 erhältlich
150 DM		

Taunts wirkt extrem realistisch. Auch die Kameraführung ist uneingeschränkt TV-tauglich: Bei coolen Griffen zoomt die Kamera ins Geschehen, fighten Sie außerhalb des Rings weiter, wechselt sie in die Totale. Trotz der Lobeshymnen hat das Game auch ein paar Schattenseiten. Während sich bei der enormen Anzahl der Standardcharaktere der Verzicht auf einen Editor noch verschmerzen lässt, reißt die rudimentäre Soundkulisse ein tiefes Loch in den Spielspaß. Die Zuschauer melden sich nur sporadisch zu Wort, die Kämpfer selbst reden kaum, und ein Kommentator fehlt völlig. *af*



[1] Sogar mit aus-
rangiertem Mobli-
ar dürfen Sie auf
Ihre Gegner losge-
hen. [2] Zu viert
kommt richtig
Rumble-Stimmung
auf. [3] Welch eine
Chance für den
Sieg! Los, gib ihm
Saures! [4] Na, be-
kommen wir da
unten im Erdge-
schoß auch noch
genug Luft? [5] Der
Sprecher tritt
diesmal in Gestalt
einer Comicfigur
auf. [6] Die Ka-
mera zoomt intelli-
gent an den Brenn-
punkt des Gesche-
hens heran. [7] Die
Präsentation vor
und nach dem
Match ist grandios.

2,0 SPIELIDEE

1,5 GRAFIK

3,0 SOUND

2,0 PRÄSENTATION

1,5 GAMEPLAY

1,5 MOTIVATION

1,5 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Angehts der mageren Sounduntermalung ist "WCW vs. nWo Revenge" nur Fans der beiden Confederations zu empfehlen. Alle anderen greifen zu "WWF Warzone".

1,8

SEHR GUT

Virtual Chess 64

Wer seinen Eltern noch nicht klarmachen konnte, daß N64 ein wichtiges Bildungsmittel ist, kann dies nun mit dem ersten 64Bit-Konsolen-Schachspiel tun. von Alexander Folkers

Virtual Chess 64		
TITUS		
		1-2
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Bereits erhältlich
120 DM		

Kein leichter Gegner, die Schach-Engine hinter Virtual Chess von Titus. Sie hat immerhin einige Preise in internationalen Computerschach-Wettbewerben eingeheimst. Auf dem N64 sieht das dann sogar noch ansprechend aus. Zwei verschiedene Spielmodi stehen zur Verfügung. Der klassische Figurenmodus in 2D und 3D ähnelt einem jeden anderen Schachprogramm. Die Animationen beim Schlagen dagegen sind eine Ausnahme, die bislang nur in wenigen Genrevertretern zu sehen war. Die Königin mutiert dabei zu einer wuchtigen Walküre, die ihre Gegner

mit ihrem "Charme" plättet. Bauern, Türme und alle anderen Figuren haben ebenfalls eigene Animationen. Wenn Sie sich an den über 60 Animationen sattgesehen haben und einfach nur noch spielen wollen, dürfen Sie die grafische Spielerei auch einfach abschalten. Ein besonderes Goodie an Virtual Chess ist die eingebaute Schachschule, die Sie auf die 14 Schwierigkeitsgrade vorbereitet,

ob Sie nun blutiger Anfänger oder bereits Könnern im Spiel der Könige sind. Mit Animationen und Text erklärt Firmenmaskottchen Titus die verschiedenen Zugmöglichkeiten und Strategien. *af*



(1) Die 3D-Ansicht wird ab und an unübersichtlich.
(2) An den Animationen hat man sich schnell sattgesehen.

1,5 SPIELIDEE

2,5 GRAFIK

3,0 SOUND

2,0 PRÄSENTATION

1,5 GAMEPLAY

1,5 MOTIVATION

1,5 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Sehr gutes Schachspiel, und das einzige auf dem N64. Spielstarker Gegner für alle Klassen. Ein Muß für Fans

1,8
SEHR GUT

Waialae Country Club: True Golf Classics

Endlich hat Nintendo die letzte Lücke im Software-Lineup geschlossen und diese Golfsimulation eines japanischen Lizenznehmers in sein Pal-Sortiment mitaufgenommen. von Piet Jansen

Waialae Country Club		
IGUANA/ACCLAIM		
		1-4
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Bereits erhältlich
100 DM		

Anstatt über Jahre hinweg eine eigene Simulation zu entwickeln, hat Nintendo of America lediglich den am wenigsten langweiligen von drei bereits in Japan erschienenen Titeln für den westlichen Markt adaptiert. Grafikfehler, eine niedrige Frame-Rate und verwaschene Bitmap-Hintergründe lassen allerdings wenig Begeisterung aufkommen. Die sechs Standardspielmodi – zwei Turniervarianten (eine oder vier Runden) sowie ein Stroke-, Match-, Skins- und

Übungsmodus – können lediglich auf einem einzigen Kurs ausprobiert werden, dem berühmten Hawaii-Open-Parcours eben. Vor jedem Versuch dürfen Sie – ebenfalls nichts Außergewöhnliches – den Schläger auswählen, die Fußstellung verändern sowie Top- oder Backspin anhand des

Zielpunkts am Ball beeinflussen. In einer Übersichtskarte wird zudem die Windstärke und das jeweilige Loch aus der Vogelperspektive inklusive Ihrer Position und Entfernung zum Ziel angezeigt. Das einzige "herausragende" Feature ist lediglich eine Kameraeinstellung namens "Exciting", die Ihren Golfer beim Abschlag von der Seite zeigt. *ds*



(1) Sind Sie erst mal in einem Wäldchen gelandet, verlieren Sie mindestens einen Schlag, bevor Sie wieder auf den Fairway gelangen.

3,0 SPIELIDEE

2,5 GRAFIK

3,0 SOUND

2,5 PRÄSENTATION

2,0 GAMEPLAY

2,5 MOTIVATION

3,0 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Da "Waialae" bisher das einzige Pal-Golfspiel fürs N64 ist, haben Sie als Fan keine andere Wahl.

2,7
GUT

Special: Hardware

Schöne Bescherung

Weg mit dem langweiligen Standard-Controller, her mit dem coolen High-Tech-Zubehör!

Wir präsentieren Ihnen acht hochinteressante Hardware-Neuheiten

für Wunschzettel & Gabentisch. von Michael Schmithäuser

Aktion schönerer Controller

Stingray 64

Bei der Formgebung des "Stingray 64" hat sich Hersteller Thrustmaster an der Natur orientiert: Für die Konturen des Controllers stand ein Meeresbewohner Pate. Der Rochen im Mini-Format liegt überraschend gut in der Hand. Das hochwertig verarbeitete Pad hat neben der ungewöhnlichen Form auch noch eine rutschfest beschichtete Unterseite, einen leichtgängigen Analogstick sowie Turbo- und Zeitlupen-Funktion zu bieten. Die schimmernde Oberfläche im Metallic-Look macht den Stingray zum echten Hingucker.

Info: Thrustmaster Stingray 64, Preis: rund 60 Mark



Pad mit Durchblick

G64 Controller

Mit dem "G64 Controller" von Gamester haben Sie stets den absoluten Durchblick – zumindest, was den Controller angeht. Denn das Pad verfügt über ein transparentes Gehäuse, das den Blick auf die Elektronik und Mechanik in seinem Innern freigibt. Ansonsten unterscheidet sich der durchsichtige Controller (bis auf die Zeitlupen- und Turbo-Funktion) kaum von einem Standard-Nintendo-Pad.

Info: Gamester G64 Controller, Preis: rund 50 Mark

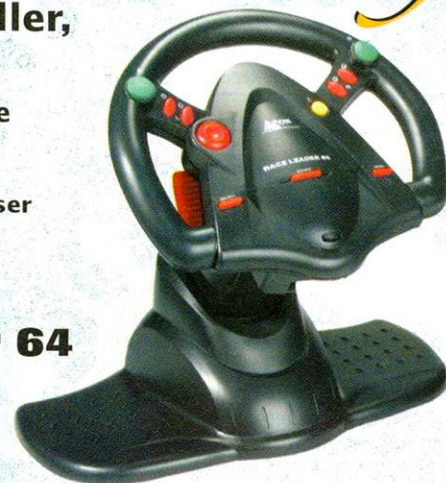


Shockin' Lenkrad

Race Leader 64

Dem hübsch designten "Race Leader 64" handelt es sich um eine Lenkrad/Pedal-Kombi mit eingebautem Rumble-Effekt. Das mitgelieferte "Doublespeed"-Rumble-Modul wird einfach in den Schacht an der Lenkradbasis gesteckt, und schon verspüren Sie bei Crashes und Überschlagen realistische Vibrationen. Das separate Pedal-Modul ist mit zwei hervorragenden Pedalen mit angenehmen Neigungswinkel ausgestattet. Praktisch: Dank seiner ausgefallenen Gehäuse-Konstruktion, läßt sich das Lenkrad sowohl auf dem Tisch bedienen, als auch zwischen Oberschenkeln und Stuhl festklemmen. Darüber hinaus sorgt die stufenlose Verstellbarkeit der Lenkrad-Neigung für mehr Fahrkomfort.

Info: Guillemot Race Station Shock, Lenkrad mit Rumble-Effekt, Preis inkl. Rumble- und Pedalmodul: rund 150 Mark



Klein, stark, schwarz

Race 32/64 Compact

Fast alle Konsolen-Lenkräder haben drei Dinge gemeinsam: Sie sind groß, schwer und nehmen viel Platz weg. Daß es auch anders geht, beweist Guillemot mit dem "Race 32/64 Compact". Wie der Name schon vermuten läßt, handelt es sich dabei um eine sehr kompakte Lenkeinheit. Dank seiner geringen Abmessungen findet das Race 32/64 selbst auf dem kleinsten Schreibtisch ein Plätzchen. Die Miniaturisierungs-Maßnahmen wirkten sich in keinsten Weise auf die Funktionalität aus: Alle Aktionstasten nebst Steuerkreuz sind vorhanden und leicht erreichbar angebracht. Gas gegeben und gebremst wird mit leichtgängigen Analog-Reglern auf der Rückseite des Lenkradkranzes. Zwei Schraubzwingen fixieren das Mini-Lenkrad bombenfest an der Tischkante. Einziges Manko: Der Neigungswinkel läßt sich nicht verstellen, was zu einer etwas verkrampten Fahrerhaltung führen kann.

Info: Guillemot Race 32/64 Compact, kompaktes Mini-Lenkrad mit Schraubzwingen-Halterung. Preis: rund 100 Mark.



Spaß im Dreierpack

Trilogy 64

"Spielen & Sparen" - nach diesem Motto hat die französische Hardwareschmiede Guillemot ein Zubehör-Bündel geschnürt, das alle Sparfüchse aufhorchen lassen dürfte. Zum Preis vom 50 Mark erhalten Sie mit dem "Trilogy 64"-Paket einen Controller, eine Memory-Card und ein Rumble-Pack. Während Speicherkarte und Rüttelmodul durchaus den allgemeinen Standards entsprechen, wurde beim Controller der Rotstift ange-
setzt. Das schlichte Pad glänzt nicht gerade mit hochwertiger

Verarbeitungsqualität und wirkt deshalb ein wenig wackelig. Doch angesichts des konkurrenzlos günstigen Preises kann man großzügig über dieses Manko hinwegsehen.

Info: Guillemot Trilogy 64, Komplettpaket mit Controller, Memory-Card und Rumble-Modul, Preis: rund 50 Mark.



Der Edel-Lenker

Formula Race Pro

Die Firma Thrustmaster baut schon seit fast einem Jahrzehnt die anerkannt besten Lenkräder für PCs. Nun nimmt die amerikanische Hardwareschmiede den Konsolenmarkt aufs Korn und präsentiert mit dem "Formula Race Pro" eine Lenkrad/Pedal-Kombi für das N64 und die Sony PlayStation. Das Gehäuse besticht durch gefällige Form und robuste Verarbeitung. Der schwere, griffige Lenkradkranz ist perfekt gelagert und erlaubt somit präzise Kontrolle über die virtuellen PS-Boliden. Alle Tasten sind leicht erreichbar angeordnet. Der im Lieferumfang enthaltene Pedalsatz begeistert mit üppig dimensionierten Auflageflächen und hoher Standfestigkeit.



Info: Thrustmaster Formula Race Pro, Preis: rund 180 Mark inkl. Pedalsatz. Kompatibel zu N64 und Sony PlayStation.

Luftiges Vergnügen

Air-Racer

Ein vollkommen neuartiges Steuergerät aus der Abteilung "High Tech" präsentiert per4mer mit dem "Air-Racer". Auf den ersten Blick wirkt das handliche Teil wie ein Lenkrad, bei dem die Montage der Basis vergessen wurde. Des Rätsels Lösung: Optische Sensoren im Innern des kompakten Gehäuses erfassen den Neigungswinkel und wandeln die Information in Lenkbewegungen um. Der Air-Racer wird frei in der Luft gehalten, was Ihnen erlaubt, während des Spiels nahezu jede beliebige Körperhaltung einzunehmen - Liegen, Sitzen oder Stehen. Die Geschwindigkeit wird mit einem kleinen Analogregler an der rechten Gehäusesseite justiert. Bei aktiviertem "Tilt-Modus" kommen Fans von Flugsimulationen voll auf ihre Kosten: Dann wird neben der Drehbewegung auch noch der Kippwinkel nach vorne und hinten erfasst und in Steuerinformationen umgewandelt. Was in der Theorie so faszinierend klingt, ist in der Praxis mit Macken behaftet: Die Sensoren reagieren recht träge und weit nicht mit der Präzision eines normalen Lenkrades auf Ihre Bewegungen. Nach dem Einschalten der Konsole muß der Air-Racer jedes Mal aufs Neue durch Kippbewegungen kalibriert werden. Und der Schieberegler für die Geschwindigkeit ist viel zu klein geraten und bohrt sich schmerzhaft in die Daumenkuppe. Fazit: Tolles High-Tech-Gerät, dem es aber am nötigen

Feinschliff fehlt.

Info: per4mer Air-Racer, Freistil-Steuergerät mit optischen Neigungssensoren, Preis: rund 100 Mark.





NINTENDO 64 RELEASE-TERMINE

Release	Produkt	Hersteller	Genre	Land
November '98	Body Harvest	Gremlin	Action	Europa
	Earthworm Jim 3D	Interplay	Action	Europa
	Fighting Force 64	Eidos	Action	Europa
	Fox Sports College Hoops 99	Fox Sports	Sport	USA
	F-Zero X	Nintendo	Racer	Europa
	Legend of Zelda	Nintendo	Rollenspiel	USA
	Milo's Astro Lanes	Crave	Action	USA
	Onegai Monsters	Bottom Up	-	Japan
	Rat Attack	Mindscape	Action	Europa
	Roadsters '98	Titus	Racer	Europa
	SF Rush 2: Extreme Racing	Midway	Racer	USA
	Tonic Trouble	UBI Soft	Action	Europa, USA
	Turok 2: Seeds of Evil	Acclaim	Action	Europa, USA
	UEFA Soccer	Infogrames	Sport	Europa
	V-Rally 64	Infogrames	Racer	Europa
Dezember '98	WCW vs. nWo Revenge	THQ	Beat'em Up	USA
	wipEout 64	Psygnosis	Racer	Europa
	Fisherman Bass Hunter 64	Take 2	Sport	Europa, USA
	Legend of Zelda	Nintendo	Rollenspiel	Europa
Noch für 98/99 angekündigt	Top Gear Rally Overdrive	Kemco	Racer	Japan, Europa, USA
	Rayman 2	UBI Soft	Action	USA
	Aeon Flux	GT Interactive	Action	USA
	All Star Tennis '99	UBI Soft	Sport	Europa, USA
	Art of Fighting Twin 2	Culture Brain	Beat'em Up	Japan
	Attack!	Midway	-	USA
	Bio Tetris	Bottom Up	Puzzle	Japan
	Blues Brothers 2000	Titus	Action	Europa
	Bomberman Hero	Hudson	Action	Europa
	Bust-a-Move 3	Acclaim	Puzzle	Europa
	Deadly Arts (GASP)	Konami	Beat'em Up	Europa
	Dracula 3D (Castlevania 64)	Konami	Action	Japan, Europa, USA
	Donkey Kong World	Rare	Action	Europa, USA
	Dragonstorm	-	Rollenspiel	Europa, USA
	Formel 1	Psygnosis	Racer	Europa
	F1 Racing '98	UBI Soft	Racer	Europa
	FIFA '99	EA Sports	Sport	Europa
	Flights of the UN	Video Systems	Action	Japan
	Flying Dragon	Infogrames	Beat'em Up	Europa
	Harrier Strike Force	Video Systems	Simulation	USA
	Hybrid Heaven	Konami	Action	Japan
	Hype: The Time Quest	UBI Soft	Action	Europa
	Jest	Infogrames	Action	Europa
	Jet Force Gemini	Rare	Action	Europa
	Kiratto Kaigetsu	Imagineer	Brettspiel	Japan
	Let's Smash	Hudson	-	Japan
	Looney Toons Space Race	Infogrames	Racer	Europa, USA
	Magic Flute	Sunsoft	Action	Japan
	NASCAR '99	EA Sports	Racer	USA
	NBA Jam '99	Acclaim	Sport	USA
	NFL Blitz '98	Midway	Sport	USA
	NFL Quarterback Club '99	Acclaim	Sport	USA
	Nuclear Strike	THQ	Action	USA
	O.D.T.	Psygnosis	Action	Europa
	Pachinko: 365 Days	Seta	-	Japan
	Perfect Dark	Rare	Action	Europa, USA
	Powerslide	Emergent	Racer	USA
	Puma Street Soccer	Sunsoft	Sport	Japan, USA
	Rev Limit	Seta	Racer	Japan
	Road Rash 64	THQ	Racer	USA
	Robotech: Crystal Dreams	Capcom	Action	Europa, USA
	Rogue Squadron	LucasArts	Action	USA
	Rugrats	THQ	Action	USA
	Shadowman	Acclaim	Action	Europa, USA
	Sim City 2000	Infogrames	Simulation	Europa
	Sim Copter 64	Maxis	Simulation	USA
	Snow Speeder	Imagineer	Racer	Japan

Mit * gekennzeichnete Spiele tragen noch einen Arbeitstitel.

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

Hier kommt die Action für alle Konsolen: Video Games!



Ob PlayStation, Sega Saturn, Nintendo 64 oder auch die Top-Automaten aus den Spielhallen: Video Games bietet Dir alles. In den nächsten 3 Monaten sogar für die Hälfte. Denn hier bekommst Du die besten Spieltests, die spannendsten Previews, die heißesten News und natürlich die ultimativen Tips&Tricks für den durchschlagenden Spieleerfolg. Hol Dir den totalen Konsolen-Durchblick und spar Dir 9,50 Mark!

• PlayStation • Sega Saturn • Nintendo 64 • PlayStation • Sega Saturn • Nintendo 64 •

☐ 3x Video Games für 10,- DM!

Ja, schick mir die nächsten drei Ausgaben der Video Games für nur 10,- DM statt 19,50 DM. Solltet Ihr eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit ca. 14% Preisvorteil! (12 Ausgaben Video Games für nur DM 67,20, Studentenabo DM 60,-). 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

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich 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

Bitte ausgefüllten Coupon an Video-Games, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken, unter 089/200 281-22 faxen oder per E-Mail unter weka@csj.de bestellen!

Cheats

TOP SECRET



Was wäre ein Spiel ohne die versteckten Möglichkeiten zu schummeln? Langweilig! Aus diesem Grund finden Sie – allgemeinverständlich erklärt – auf den folgenden fünf Seiten jede Menge Cheats und coole Tips. Wer sich den Spaß am "ehrlichen" Durchspielen nicht verderben möchte, der schaut einfach nicht hin. von Piet Jansen

Nach unserer ausgedehnten Sommerpause haben sich natürlich bergeweise neue Tips und Tricks in unserer Redaktion angehäuft, von denen wir Ihnen jetzt die Crème de la Crème rechtzeitig zum Weihnachtsfest präsentieren.

1080° Snowboarding

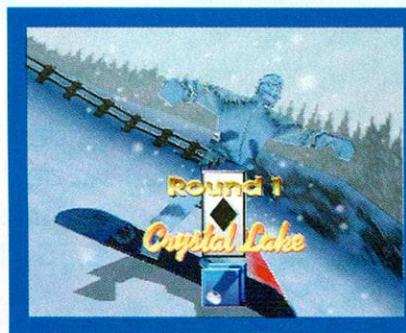
Alles Wissenswerte auf einen Blick:

● Kristallfahrer

Um ihn zu erhalten, müssen Sie beim Rennen auf dem Profi-Level gewinnen und **alle High-Scores** beim Zeitfahren und bei den Tricks schlagen. Wählen Sie danach Rob Haywood aus, indem Sie A+C- gleichzeitig drücken.

● Goldener Kristallfahrer

Sie müssen jetzt mit dem Kristallfahrer nochmals alle sechs Strecken beim Rennen im Profimodus absolvieren. Dann dürfen Sie mit ihm fahren, indem Sie Kensuki Kimachi mit A+C-1 auswählen.



● Pandafahrer

Um ihn anzuwählen zu können, müssen Sie beim Rennen auf dem Profi-Level gewinnen und alle High-Scores beim Zeitfahren, Wettbewerb und bei den Tricks überbieten. Danach Rob Haywood nehmen, indem Sie A+C- gleichzeitig drücken.

● Pinguin-Snowboard

Um dieses coole Board sein eigen nennen zu dürfen, müssen erst alle 24 Tricks im Trainingsmodus absolviert werden. Nachdem man sie geschafft hat, muß man beim Auswählen des ganz linken Boards (egal mit welchem Fahrer) gleichzeitig C-1 drücken.

● Problemlos alle Tricks absolvieren

Führen Sie einige leichte Tricks im Trainingsmodus aus, so daß diese in der Liste rot angezeigt werden. Wenn Sie jetzt einen Trick ausführen wollen, der zu schwer für Sie ist, dann bedienen Sie sich folgenden Bauerntricks: Wählen Sie zuerst einen leichten Trick, den Sie beherrschen, und fangen an. Drücken Sie dann mitten in der Luft schnell zweimal C-1, so daß die Liste von oben wieder auftaucht. Suchen Sie sich hier einen Trick aus, den Sie nicht schaffen (z.B.

den 1080), und verlassen die Liste wieder. Wenn man landet, denkt der Computer, daß man den schwierigeren Trick geschafft hat.

Aero Gauge

Bei diesem futuristischen Rennspiel der ersten Stunde gibt es fünf zusätzliche Flitzer und zwei versteckte Kurse zu entdecken. Sie können sich diese entweder "ehrlich" erarbeiten, oder alle auf einmal per Cheat freischalten.

● Alle Strecken und alle Fahrzeuge:

Als Vorbereitung müssen erst zwei Controller eingestöpselt werden. Schalten Sie jetzt das N64 ein und betätigen auf Controller 1 eine Taste, damit der Vorspann verschwindet und der Screen mit "PRESS START" auftaucht. Drücken Sie jetzt auf dem zweiten Controller gleichzeitig ↑ (Steuerkreuz) + C-1 + R + L + Z und lassen Sie die fünf Tasten auch gleichzeitig wieder los. Das Timing ist hierbei sehr wichtig! Drücken Sie danach schnell auf Controller 1 START oder A, um den Grand Prix Mode zu wählen, und zwar bevor das Titelbild von selbst wieder verschwindet. Alle

Strecken und Fahrzeuge sind jetzt in jedem Modus verfügbar.

Achtung: Dieser Code klappt nicht gleich auf Anhieb, aber er funktioniert. Ruhig immer wieder versuchen, denn haben Sie das Timing erst mal raus, ist es kein Problem mehr.

Blitzstart:

An der Startlinie A + B gedrückt halten, und wenn der Ansager "GO!" sagt, B wieder loslassen.

All-Star Baseball '99

Die folgenden Cheats müssen im Cheat-Menü eingegeben werden. Anschließend werden sie durch drücken der START-Taste bestätigt.

Um im Paper-Mode (Die Spieler sind dünn wie Papier) zu spielen, den Code PRPPAPLYR eingeben. Als Bestätigung erscheint am unteren Bildrand "PAPERMAN ENABLED".

Für den Big Head Mode lautet das Passwort GOTHILUM. Hier erscheint dann "BIG HEAD MODE ENABLED".

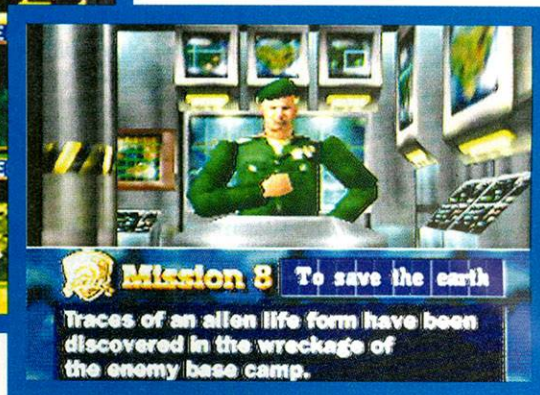
Für das Alien Stadium, welches Sie ganz unten bei der Stadionauswahl finden, ATEMYBUIK eingeben. Als Bestätigung sollte hier "LET THE ABDUCTIONS BEGIN" erscheinen.

Hier noch ein ganz simpler Trick, wenn Sie während des Spiels einen kaputten Baseballschläger nach dem anderen haben wollen: Im Codemenü nur schnell BRKNBAT eingeben.

Banjo-Kazooie

Unsere brandneuen Cheat-Codes, die in Treasure Trove Cove in der kleinen Sandburg eingegeben werden müssen, haben nichts mit Bottles' Puzzlespiel in Banjos Haus zu tun. Diese hier funktionieren immer. Während der Eingabe erklingen übrigens keine Töne, sondern erst am Schluß.

- **unendlich Luft:** CHEAT
GIVETHEBEARLOTISOFAIR
- **unendlich Eier:** CHEAT
BANJOBEGSFORPLENTYOFEGGS
- **unendlich Tokens:** CHEAT
DONTBEADUMBGOSEEMUMBO
- **unendlich rote Federn:** CHEAT
NOWYOU CANFLYHIGHINTHESKY
- **unendlich goldene Federn:** CHEAT
AGOLDENGLOWTOPROTECTBANJO



- **unendlich Leben:** CHEAT
LOTSOFGOESWITHMANYBANJOS

- **MAXIMALE Energie:** CHEAT
ANENERGYBARTOGETYOUFAR (nur sinnvoll, wenn man noch nicht die roten Honigwaben hat)

Außerdem hier noch ein paar kleine Spielereien für einen etwas anderen "B-K"-Start:

Gehen Sie in den Game-Select-Bildschirm und wählen Sie einen Spielstand. Drücken Sie anschließend den A-Knopf zur Bestätigung immer erst zu einem bestimmten Zeitpunkt (das Timing ist etwas schwierig):

Bei Game 1:

Sobald der Fisch mit seinem Kopf irgendwo gegenschlägt und Sie einen Tock-Sound hören, schnell A drücken, und Banjo wird aus dem Bildschirm geworfen.

Bei Game 2:

Diesmal drücken Sie A erst, wenn Sie den Tock-Sound vom Fisch zum dritten Mal gehört haben. Die Wand fängt an, sich zu drehen, und diesmal ist Kazooie die Leidtragende...

Bei Game 3:

Sobald der Gameboy zum dritten Mal einen Boing-Sound von sich gibt, schnell A drücken. Aus dem Stuhl schießt jetzt eine riesige Fontäne, die Banjo aus dem Haus befördert.

Body Harvest

Das Modul ist zwar gerade erst erschienen, dennoch sind wir in der Lage, Ihnen bereits die ersten Geheimnisse verraten zu können.

Um bessere Waffen zu erhalten, geben Sie als Namen "ICHEAT" ein und drücken dann im ersten Level (ohne zu pausieren) folgende Tastenkombination: ↓, ↑, ↑, Z, Z, ←, →.

Um die Grafik des Spiels auf surreale Art zu verändern, gehen Sie genauso wie eben beschrieben vor. In diesem Fall lautet jedoch die Tastenkombination, die Sie drücken müssen: ↓, ↑, →, →, →, A, ←.

Chopper Attack

Halten Sie im ersten Titelbild (das mit "PRESS START") den Z-Trigger gedrückt und geben dabei →, ←, ↑, ↓, A, B, Start ein, um ein geheimes Cheat-Menü aufzurufen. Haben Sie's richtig gemacht, erscheint danach automatisch ein Debug-Screen. Aktivieren Sie die Levelwahl, und setzen Sie den Zähler bei "CLEAR MISSION" auf Stufe 8. Im Levelauswahlmenü, das erscheint, wenn Sie das Debug-Menü beenden, existieren zwar nur sechs Fenster. Entscheiden Sie sich jedoch für den Expert-Schwierigkeitsgrad, dann gelangen Sie hier über das Level-6-Feld zum Mond-Level.

Cruis'n World

- **Flip-Rolle während der Fahrt:** Führen Sie während eines Sprungs einen normalen Flip aus und drücken dann B, B, A, B, C-↑. Hierfür gibt's übrigens 20 Punkte.

Abkürzung in Italien:

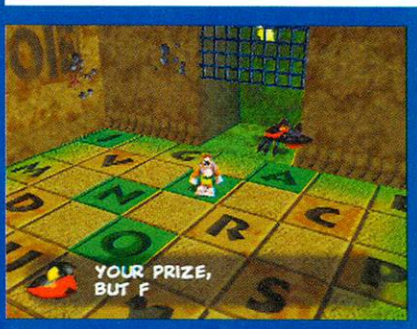
Wählen Sie den Cruise-the-World-Modus und nehmen Sie die Italienstrecke. Nach dem zweiten oder dritten Checkpoint gelangt man auf eine Straße, die von Bäumen gesäumt ist. Kurz bevor die Bäume aufhören, sehen Sie rechts eine Rampe. Hinfahren!

Abkürzung in Kenya:

Wieder den Cruise-the-World-Modus wählen und die betreffende Strecke aufsuchen. Nach dem dritten Checkpoint teilt sich die Straße an der ersten Rechtskurve. Biegen Sie dort nach rechts ab. Sie gelangen zu einer Rampe, an der man kurz vor dem Sprung einen Elefanten sieht.

Dark Rift

Beat'em-Up-Fans aufgepaßt: Diese Cheats können sich wahrlich sehen lassen! Alle im Anschluß aufgeführten Tastenkombinationen werden im Titelbild eingegeben, dort, wo die rote



Schriftzeile mit dem Wörtchen "START" blinkt. Ein Sound-Sample bestätigt jeweils Ihre korrekten Eingaben.

Als Sonork kämpfen:

L, R, C-1, C-1, C-1, C-1

Als Demitron kämpfen:

A, B, R, L, C-1, C-1

Als Demitron gegen Demitron kämpfen:

1, C-1, R, 1, 1, B, B, B, C-1

Verschiedene Endsequenzen anschauen:

Aaron: 1, C-1, R, 1, 1, R, R, C-1

Demonica: 1, C-1, R, 1, 1, R, R, C-1

Demitron: 1, C-1, R, 1, 1, L, L, C-1

Eve: 1, C-1, R, 1, 1, R, R, C-1

Gore: 1, C-1, R, 1, 1, R, R, C-1

Morphix: 1, C-1, R, 1, 1, R, R, B

Niki: 1, C-1, R, 1, 1, R, R, A

Scarlet: 1, C-1, R, 1, 1, L, L, C-1

Sonork: 1, C-1, R, 1, 1, L, L, C-1

Zenmuron: 1, C-1, R, 1, 1, L, L, C-1

F-1 World Grand Prix

Alle Cheats werden im Fahrer-Menü über den "Fahrer Williams" aktiviert. Wählen Sie zu Beginn eben jenen Piloten aus, und verändern Sie seinen Nachnamen. Der erste Teil "Fahrer" bleibt so, wie er ist, nur das "Williams" wird nun überschrieben.

- "FAHRER CHROME" beschert Ihnen ein zusätzliches Renn-Ass (im Fahrer-Menü anwählbar).
- "FAHRER URLAUB" schaltet die Hawaii-Bonusstrecke (beim "Schauren") frei.
- "FAHRER MUSEUM" öffnet den Zugang zur F1-Galerie. Nach der Nameingabe kehren Sie per Druck auf den B-Knopf wieder zum Start-Menü zurück. Sie finden dort jetzt außer der "START"-Option noch den



Menüpunkt "GALERIE". Sämtliche Autos lassen sich hier aus verschiedenen Blickwinkeln bestaunen.

Noch ein allgemeiner Tip:

Wenn Sie bei der Qualifikation die schwarze Flagge gezeigt bekommen, einfach START drücken und im Pause-Menü "FAHRER COMPUTER" wählen, dann werden Sie nicht disqualifiziert.

FIFA: Road to the World Cup '98

Sämtliche Spaß-Codes werden – wie so oft – im Editermenü eingegeben, indem Sie einen Spielernamen der jeweils genannten Mannschaft durch die nachfolgenden neuen Kreationen ersetzen. Jeder richtig eingegebene Code wird mit einem Luftsprung des Spielers im Hintergrund quittiert. Hierzu wählen Sie zuerst "CUSTOMIZE SQUAD" und danach "PLAYER EDIT". Gehen Sie dann mit dem Cursor zwei Felder nach unten und drücken beim Spielernamen die A-Taste, um den Namen zu ändern (mit C-1 löschen Sie die vorhanden Buchstaben).

Ghost Players

Wählen Sie das Slovakia Team und LASKO als Namen.

Unsichtbare Spieler

Wählen Sie das Sheffield Team und WAYNE als Namen.

Bleistift- und Papier-Mode

Wählen Sie Canada und MARC als Namen.

Schnellere Framerate (dafür ist das Stadion weg)

Wählen Sie ein beliebiges Team und geben CATCH22 ein.

Winzige Spieler

Wählen Sie Vancouver und geben KERRY ein.

Australia Mode (oben und unten vertauscht)

Wählen Sie Australien und als Namen NWODEDISPU.

Siegeranimationen betrachten

Wählen Sie Japan und NORIE als Spielernamen. Begeben Sie sich dann in den Round-Select-Screen (Qualifying Round, First Round, Final Round) und drücken Z + C-1 + C-1 (auf dem Steuerkreuz nach rechts drücken, Animation mit A wählen).

Heiße-Kartoffel-Mode

Wählen Sie die Republik Irland (R Ireland, UEFA) und SPUD. Dieser Code zwingt Sie dazu, oft zu passen (es

gibt ein Zeitlimit).

Unsichtbare Mauern

Wählen Sie Wales und WARREN als Namen.

Unendliche Spieler-Attributpunkte

Wählen Sie Vancouver und DAVE als Namen.

Road-to-World-Cup-Rundenwahl

Wählen Sie Japan und als Namen YUJI.

Das Bild steht auf dem Kopf

Wählen Sie Vancouver und TED.

Forsaken

● Wenn Sie von Beginn an **alle Level auswählen** wollen, dann geben Sie doch mal auf Controller 1 im "PRESS-START"-Bildschirm folgende Tastenkombination ein:

A; R; Z; 1; 1; C-1; C-1; C-1;

Die Richtungseingabe nach oben sollte auf dem digitalen Steuerkreuz erfolgen. Nach der Wahl des Bikers können Sie die neuen Level mit dem Analog-Stick durchscrollen.

Die folgenden Codes werden ebenfalls im Startbildschirm, also dort, wo auch "FORSAKEN" steht und "PRESS START" in grüner Schrift als Spruchband entlangläuft, eingegeben. Die Richtungsangaben beziehen sich übrigens immer auf das (normale) Digitalsteuerkreuz. Als Bestätigung erscheint jedesmal eine kurze Textnachricht.

Gore Mode (sehr sinnlos, wer jedoch bei Treffern unbedingt rote Flecken an den Wänden benötigt, der möge ihn aktivieren):

Z, C-1, C-1, C-1, C-1, C-1, C-1.

Psychedelic Mode (hierbei verändern sich ständig die Farben des jeweiligen Levels, das Sie gerade spielen):

A, R, 1, 1, C-1, C-1, C-1.

Turbo Crazy Mode (Sie haben unendliche Nitro Boosts zur Verfügung):

B, B, R, 1, 1, C-1, C-1.

Wire-Frame Mode (Darstellung nur in Drahtgittermodellen):

L, L, R, Z, 1, 1, C-1, C-1.

Achtung! Ab jetzt müssen alle Codes im Pausemodus während des Spiels eingegeben werden:

● Gegner einfrieren:

R, Z, 1, 1, C-1, C-1, C-1, C-1



- **Unendliche Primärwaffe:**
A, R, Z, →, C-↑, C-→, C-↓, C-←
- **Unendliche Sekundärwaffe:**
B, B, Z, ←, →, C-↑, C-→, C-↓
- **Unendliche Waffenenergie:**
L, Z, ←, →, ↓, ↑, C-↓, C-↑
- **Ein Treffer tötet:**
B, B, B, L, R, ←, ↓, ↑
- **Stealth Panzerung:**
↑, ↑, ↑, ↑, →, ↓, C-→, C-←
- **Unendlich Solaris-Waffe:**
B, L, L, Z, ↑, ↓, C-↑, C-↓
- **Unendlich Titan-Waffe:**
A, B, L, ↑, ↑, C-↑, C-↓, C-→
- **Unsichtbarkeit:**
A, Z, Z, ↑, ←, C-→, C-←, C-↓

F-Zero X

Erstmals hat Nintendo bei einem seiner Spiele einen Universal-Cheat integriert. Um alle Fahrzeuge, Cups und Schwierigkeitsgrade von Beginn an freizuschalten, geben Sie im ersten Menü nach dem Titelbild (dort, wo man sich für einen der fünf Spielmodi entscheiden muß), exakt diese Tastenfolge ein: L, Z, R, C-↑, C-↓, C-→, C-←, START.

Iggy's Reckin' Balls

Drücken Sie im Titelbild/Hauptmenü doch einfach mal gleichzeitig jene beiden Tasten auf dem Pad, welche nicht mit irgendwelchen Funktionen belegt sind. Richtig, Z+R ist gemeint! Daraufhin erscheint nämlich ein geheimes Menü, wo Sie Cheat-Namen

eingeben können. "THEUNIVERSE" beschert Ihnen z.B. **Zugang zu allen Welten** und "HAPPYHEADS" **alle Charaktere**, mit Ausnahme von Iggys Freundin. Unter der Option "CHEAT MENU" können Sie dann die Cheats auch wieder deaktivieren. Hier sind noch 17 weitere dieser Codes:

Level-Select (Spiel pausieren und den entsprechenden Menüpunkt auswählen): JUMPAROUND

Das ursprüngliche Aussehen der Fahrer durcheinanderbringen:

SWOPSHOP

Schwarzweiß-Modus:

ROLFHARRIS

Dicke, fette Recking-Bälle:

TOOMUCHPIE

Kleine, winzige Spielfiguren:

MICROBALLS

Schönere Lichteffekte:

2ROKTOO

Alle Kurse sehr glatt:

ICEPRINCESS

Alle Kurse sehr schleimig:

GOOEYGOOGOO

Bomben sind das einzige Power Up:

BOMBERBALL

Ein Treffer, und Sie sind erledigt:

1HITWONDER

Sehr seltsames Sprungverhalten:

TOOMUCHFUN

Gar keine Power Ups: IMALLOUT

Turbo-Modus: NONSTOP

Anstatt Power-Ups gibt es nur noch Bomben: NOGOODIE

Turbo hält länger an: 2TIMES

Alle Power-Ups blaue Raketen:

SHOOTSHOT

Verrückter Sound: OHMY

Volle Turbo-Power: GOBABY

Kobe Bryant in NBA

Courtside

Um die drei **Bonus-Teams** freizuschalten, müssen Sie bei der Auswahl des gewünschten Spielmodus den L-

Knopf gedrückt halten und mit gedrücktgehaltener L-Taste den Menüpunkt "Pre-Season" auswählen. Dann brauchen Sie lediglich noch durch die Teams durchscrollen, bis der Bildschirm mit den Mannschaften von Nintendo, N64 und Left Field erscheint. Achtung! Die drei Special-Teams sind nur im Pre-Season-Modus verfügbar und nicht bei "SEASON" oder "PLAYOFFS". Die Richtungsangaben beziehen sich nur auf das digitale Steuerkreuz und nicht auf den Analog-Stick.

Disco Floor Mode

Während des Spiels START drücken, um zu pausieren, und dann im Pausenmenü folgende Kombination eingeben: A, C-↑, ↓, ↑, C-↓, R, R, B, C-→, C-→, Z (bei eingeschalteten Discolichtern sehen Sie allerdings vor lauter Farben nicht mehr viel von Ihren Spielern).

Große Köpfe

Während des Spiels START drücken, um zu pausieren, und dann im Pausenmenü folgende Kombination eingeben: →, →, ←, R, Z, START, A, START, A, START, Z.

Alien-Köpfe

Im Hauptmenü C-↑, C-↓, C-→, C-←, START, START, A, B, A, R, Z drücken. Dann den B-Knopf betätigen, um ins Hauptmenü zurückzukehren. Jetzt müssen Sie noch den Bonus-Team-Code von oben eingeben und das Left-Field-Team wählen.

Winzige Spieler

Im Hauptmenü C-→, C-→, B, R, R, C-↓, ↑, ↓, C-↑, A, Z drücken.

Mission Impossible

Alle Eingaben müssen beim "LEVEL SELECT" eingegeben werden:

Giant Head Mode: C-↓, L, C-↑, C-→, L

Big Feet Mode: C-↓, R, Z, C-→, C-←

Big Head Mode: C-↓, R, C-↑, L, C-→

Kid Mode: C-↓, C-↑, R, L, Z

Turbo Mode: C-↑, Z, C-↑, Z, C-↑

Mini Rocket Launcher: R, L, C-→, C-→, C-↓

7, 65 mm + 30 Schüsse: C-↑, L, C-→,

C-→, C-↑

9 mm + 30 Schüsse: R, L, C-↓, C-↑,

C-↑



NHL '99

Fast genauso wie bei der '98er Version (BIGBIG, BRAINY, FREEEA) aktivieren Sie auch diesmal wieder EAs witzige Cheat-Features. Entscheiden Sie sich im Optionsmenü für "PAßWORT" und geben dort eines oder mehrere der nachfolgenden Paßwörter ein:

Riesige Spieler: BIGBIG
Riesige Köpfe: BRAINY
Stanley-Cup-Gewinnersequenz anschauen: VICTORY
Höheres Spieltempo: FAST

Snowboard Kids

Um gleich vom Start weg auf sämtliche Boards, Berge und den versteckten Fahrer Shinobin (steuert sich bombastisch gut) zugreifen zu können, muß man im Titelbild ("START", "LESSON", "OPTION") folgende Tastenkombination eingeben: ↓ (Steuerkreuz), ↑ (Steuerkreuz), ↓ (3D-Stick), ↑ (3D-Stick), C↓, C-↑, L, R, Z, ← (3D-Stick), C→, ↑ (Steuerkreuz), B, → (3D-Stick), C←, Start. Bei korrekter Eingabe ertönt ein "Yeahh".

Tetrisphere

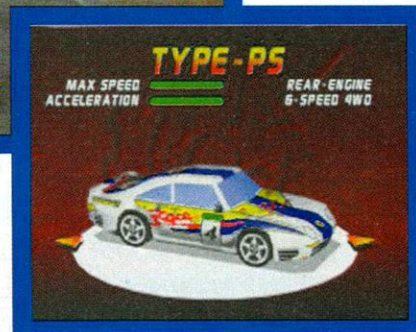
Die nun folgenden Codes müssen alle bei der Namenseingabe eingetippt werden:

CREDITS Na was wohl, die Credits anschauen, natürlich!

LINES Ein Bonusspielchen zocken, das ansonsten nicht direkt angewählt werden kann.

Drücken Sie im Eingabemenü folgende Kombination, werden auch die versteckten Schriftzeichen (Symbole) eingeblendet: L, C→, C↓. Jetzt lassen sich auch die nächsten beiden Codes aktivieren.

G(Aliensymbol)AME-BOY Neue, schräge Musikstücke
(Saturnsymbol) (Ufo-



Symbol) (Raketensymbol) (Herzsymbol) (Totenkopfsymbol) Alle Level wählen

Inzwischen ist auch das Geheimnis um folgendes Paßwort gelüftet: Geben Sie als Namen **VORTEX** ein, passiert nichts, Drücken Sie danach jedoch den "RESET"-Knopf an der Konsole und halten diesen weiterhin gedrückt, wird nach ca. zwei Sekunden eine coole Animation, bei der verschiedene Roboter in ein schwarzes Loch eingesaugt werden, abgespielt. Diese Animation wird solange geloopt, bis Sie "RESET" wieder loslassen.

Top Gear Rally

Acid-Mode: Das Rennen pausieren, dann C↓, Z, B, ↑, ↑, → drücken, und schon verwandelt sich alles in ein optisches Durcheinander. Wundern Sie sich nicht, wenn das Spiel weiterläuft, nachdem Sie "Z" drücken. Der Code funktioniert so, wie eben beschrieben.

Den gesamten Abspann anschauen: Bei den Optionen zum Menüpunkt "CREDITS" gehen und ←, C↓, →, ↓, Z eingeben. Wenn Sie sonst die Credits anwählen, erscheint nämlich nicht der richtige Abspann.

Farbe der regulären Fahrzeuge ändern: Den Cursor auf irgendein Auto bewegen und L, R, und alle vier C-

Buttons gedrückt halten. Wenn Sie nun zusätzlich noch auf dem Steuerkreuz nach oben drücken, wird die Lackierung weiß, wenn Sie nach unten drücken, dagegen schwarz.

Die Eingabe der Codes für alle Strecken und alle Wagen wird jeweils an derselben Stelle gestartet. Drücken Sie im Hauptmenü solange nach rechts, bis Sie beim Spielmodus-Symbol, dem Arcade-Automaten, angekommen sind. Hier müssen Sie beginnen, die nachfolgenden Kombinationen einzugeben. Wundern Sie sich nicht, daß am Ende kein Bestätigungsgeschrei erklingt, und daß durch Betätigen der diversen Tasten neue Menüpunkte geöffnet werden und Sie sich am Schluß der Eingaben "irgendwo" befinden. Die Cheats funktionieren trotzdem!

Beachball-Auto: B, B, A, ←, ←, C-↓, A, →

Eiswürfel-Auto: C-↓, ↑, B, →, A, C-↓, A, →

Helm-Auto: ↑, ↑, Z, B, A, ←, ←

Alle Autos: A, ←, ←, C-↓, A, →, Z

Alle Strecken: A, ←, ←, →, ↓, Z

WWF Warzone

Drückt man während eines One-on-One-Matches eine der folgenden Tastenkombinationen, so hat man – just for fun – die Möglichkeit, Hilfe in Form eines dritten Wrestlers herbeizuholen. Sie werden deswegen allerdings disqualifiziert.

Wrestler	Code
Tripple H	L + R + Z + C-→ + → (auf dem Steuerkreuz)
Thrasher	L + R + Z + C-→ + ↓ (auf dem Steuerkreuz)
Bret Hart	L + R + Z + C-→ + ← (auf dem Steuerkreuz)
Mankind	L + R + Z + C-→ + ↑ (auf dem Steuerkreuz)
Mosh	L + R + Z + C-↓ + ↓ (auf dem Steuerkreuz)
Ahmed Johnson	L + R + Z + C-↓ + ↑ (auf dem Steuerkreuz)
Undertaker	L + R + Z + C-↓ + → (auf dem Steuerkreuz)
Owen Hart	L + R + Z + C-↓ + ← (auf dem Steuerkreuz)
Rock	L + R + Z + A + → (auf dem Steuerkreuz)
Austin	L + R + Z + A + ↑ (auf dem Steuerkreuz)
Bulldog	L + R + Z + A + ← (auf dem Steuerkreuz)
Ken Shamrock	L + R + Z + A + ↓ (auf dem Steuerkreuz)
Goldust	L + R + Z + B + → (auf dem Steuerkreuz)
Shawn Michaels	L + R + Z + B + ← (auf dem Steuerkreuz)
Faarooq	L + R + Z + B + ↑ (auf dem Steuerkreuz)
Kane	L + R + Z + B + ↓ (auf dem Steuerkreuz)



THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSAHNDLER AUF DER ERMESSE 1997 IN NÜRNBERG

Laden und Versand
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Laden
Bahnhofstraße 28
94032 Passau

Im Backcenter
44135 Dortmund

MARIO PAK KOMPLETT SET
NINTENDO 64, DT. VERSION,
INKL. CONTROL PAD,
AV-KABEL, SCART-ADAPTER
UND SUPER MARIO 64
NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

244,-

NINTENDO 64

- MARIO PAK KOMPLETT-SET (SVR) 244,-
- ANTENNENKABEL 24,95
- ANTENNENKABEL ORIGINAL 49,95
- CONTROL PAD - ORIGINAL 54,95
- (GRAU, GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)
- CONTROL PAD JOYTECH 64 PLUS 49,95
- JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH 14,95
- NINTENDO 64 - SCHUTZHÜLLE 9,95
- GAME BUSTER 99,95
- EXPANSION PAK-ORIG. (SPEICHERERW.) 64,95

REPLAY

WCW vs NWO: REVENGE 129,95

- LENKRAID RACELEADER 64 109,95
- MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG. 34,95
- MEMORY CARD 1 MEG 39,95
- MEMORY CARD 8 MEG 59,95
- RUMBLE PAK 34,95
- RUMBLE PAK JOYTECH 19,95
- 1080° SNOWBOARDING 89,95
- AIR BOARDER 64 119,95

GAME BOY COLOR

GAMEBOY COLOR 139,-

GAMEBOY COLOR CLEAR PURPLE 139,-

BUGS BUNNY & LOLA 54,95

CONKER'S POCKET TALES 59,95

GAME & WATCH GALLERY 2 44,95

HARVEST MOON 59,95

NBA JAM '99 44,95

POCKET BOMBERMAN 44,95

QUEST FOR CAMELOT 59,95

TETRIS DELUXE 44,95

TUROK 2 44,95

GAME BOY COLOR

GAMEBOY COLOR 139,-

GAMEBOY COLOR CLEAR PURPLE 139,-

BUGS BUNNY & LOLA 54,95

CONKER'S POCKET TALES 59,95

GAME & WATCH GALLERY 2 44,95

HARVEST MOON 59,95

NBA JAM '99 44,95

POCKET BOMBERMAN 44,95

QUEST FOR CAMELOT 59,95

TETRIS DELUXE 44,95

TUROK 2 44,95

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 IHREN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG Sogar PORTOFREI* NUTZEN SIE UNSEREN VORSTELL-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, SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN) DAS JEDE BESTELLUNG BEILIEGT, MIT FRANKIERTEM G.D.M. UND ADRESSIERTEM RÜCKUM SCHLAGADIN CSJANFORNERN

BODY HARVEST 94,95

- ALL STAR TENNIS '99 99,95
- BANJO & KAZOOIE 89,95
- SPIELELEITER BANJO U. KAZOOIE 24,80
- BIO FREAKS 119,95
- BODY HARVEST 99,95
- BOMBERMAN HERO 89,95
- BUCK BUMBLE 99,95
- BUST A MOVE 3 (DEZ) 99,95
- CHOPPER ATTACK 129,95
- CRUISIN' WORLD 89,95
- DIDDY KONG RACING 89,95
- DUAL HEROES 129,95
- EARTHWORM JIM 3D (JAN) 99,95
- EXTREME G 2 99,95
- F1 WORLD GRAND PRIX 89,95
- FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM 99,95
- FIGHTER'S DESTINY 129,95
- FORSAKEN 119,95
- F-ZERO X 89,95

Banjo & Kazooie 89,95

F1 World Grand Prix 89,95

Buck Bumble 99,95

Extreme G 2 99,95

Glover 89,95

Holy Magic Century 129,95

Bust A Move 3 (Dez) 99,95

V-Rally 99,95

DIE ERSTEN BESTELLER ERWARTET EINE KLEINE ÜBERRASCHUNG!

TUROK 2 (DEZ) (Dt. Vers.) 88,88
TUROK 2 (engl. PAL-Vers) 99,95

- G.A.S.P. 89,95
- GEX 64 (GEX 2) (DEZ) 129,95
- GLOVER 89,95
- GOEMON MYSTICAL NINJA 129,95
- GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION 99,95
- HOLY MAGIC CENTURY 139,95
- IGGY'S RECKING BALLS 79,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER 64 89,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER '98 99,95
- KNIFE EDGE 109,95
- MADDEN NFL '99 119,95
- MARIO KART 64 89,95
- MISSION IMPOSSIBLE 99,95
- NASCAR '99 109,95
- NBA COURTSIDE 89,95
- NBA JAM '99 99,95
- NBA LIVE '99 109,95

Star Wars - R.S. (Dez) 109,95

NHL '99 109,95

F-Zero X 89,95

Space Station - S.V. 94,95

- NFL BLITZ (DEZ) 109,95
- NFL QUARTERBACK CLUB '99 94,95
- NHL '99 109,95
- NHL BREAKAWAY HOCKEY '99 (DEZ) 94,95
- OFF ROAD CHALLENGE 129,95
- SCARS (NOV) 109,95
- SNOWBOARD KIDS 89,95
- SPACE STATION-SILIKON VALLEY 94,95
- STAR WARS-ROGUE SQUAD. (DEZ) 109,95
- STARSHOT (SPACE CIRCUS) 109,95
- SUPER MARIO 64 89,95
- SUPER MARIO 64 SPIELELEITER 24,80
- TONIC TROUBLE (JAN) 109,95
- TOP GEAR OVERDRIVE 109,95
- TUROK 2 - DEUTSCHE VERSION (DEZ) 88,88

WEIHNACHTS-SCHNAPPHCHEN-MARKT
nur solange Vorrat reicht

BODY HARVEST 94,95

CHAMAEON TWIST 49,95

G.A.S.P. 89,95

IGGY'S RECKING BALLS 79,95

NAGANO WINTER OLYMPICS 89,95

NBA PRO '98 (IN THE ZONE) 89,95

NFL QUARTERBACK CLUB '99 94,95

NHL BREAKAWAY HOCKEY '98 49,95

SPACE STAT-SILIKON VALLEY 94,95

TOP GEAR RALLY 49,95

TUROK DINOSAUR HUNTER 49,95

WCW vs NWO WORLD TOUR 119,95

WWF WARZONE 99,95

- TUROK 2 - ENGL. VERS. (PAL) (DEZ) 99,95
- TWISTED EDGE SNOWBOARD 109,95
- VIRTUAL POOL (DEZ) 109,95
- V-RALLY 99,95
- WAIALAE COUNTRY CLUB TRUE GOLF 119,95
- WAYNE GRETZKY HOCKEY '98 129,95
- WCW vs. NWO: REVENGE 129,95
- WETRIX 109,95
- WIPEOUT 64 129,95
- WWF WARZONE 99,95
- YOSHI'S STORY 89,95
- SPIELELEITER YOSHI'S STORY 24,80
- ZELDA 64 - OCARINA OF TIME (DEZ) 109,95
- SPIELELEITER ZELDA 64 24,80

RECHTZEITIG VORBESTELLEN!

ZELDA 64 (DEZ) 109,95

0931 35 45 235
oder 0180 5211844

GAMEBOY

GAMEBOY POCKET COLOR EDITION (VERSCH. FARB: ROT, GRÜN, GELB, BLAU, TRANSPARENT, SILBER, NEU: PINK) 109,-

BATTERY PAK - GAMEBOY 9,95

GB POCK. CAMERA (VERSCH. FARB.) 99,95

CAMERA PRINTER 119,95

ARIELLE-CLASSICS 44,95

ASTERIX & OBELIX - CLASSICS 44,95

BRAIN DRAIN 59,95

BUGS BUNNY & LOLA 54,95

BUST A MOVE 2 39,95

DONKEY K. LAND 2 - CLASSICS 44,95

DR. FRANKEN 44,95

GARGOYLES QUEST 44,95

GOZILLA 59,95

INT. SUPERSTAR SOCCER 99,95

LUCKY LUKE 64,95

MARIO & YOSHI 29,95

MARIO'S PICROSS 49,95

MEGA MAN 2 29,95

ON THE TILES 44,95

OTTA/ANTEN 59,95

SCHIFFE VERSENKEN 59,95

SPIROU 64,95

STREET FIGHTER 2 - CLASSICS 44,95

TAMAGOTCHI 59,95

TUROK 99,95

V-RALLY 64,95

WORMS 64,95

- SUPERNINTENDO**
- ALADDIN - CLASSICS 79,95
 - ASTERIX 54,95
 - DONKEY KONG COUNTRY 3-CLASSICS 74,95
 - FIFA '97 GOLD EDITION 69,95
 - KIRBY'S GHOST TRAP 49,95
 - LUCKY LUKE 119,95
 - MICKEY'S UND MINNIE-CLASSICS 74,95
 - NBA LIVE '97 69,95
 - STAR WARS: RETURN OF THE JEDI 89,95

Nintendo MINI CLASSICS

SUPER MARIO BROS. 19,95

DONKEY KONG 19,95

PARACHUTE FIRE 19,95

SPACE BEAMER

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

Strahlung absolut ungefährlich dank spezieller Infrarot-Technik

Space Basic Set (1 Laser, 1 Weste) 59,95

Space Robo Set (1 Laser, 1 Robo) 79,95

Space Team Set (2 Laser, 2 Westen) 99,95

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE FÜR ÖSTERREICH LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN

TEL: 0049 85 17 37 77

1 DM=7,5 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL. NN-GEB

Weihnachts-Bestell-Hotline: 0931 571601

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT FAX 0931/571602



Kampf der Zauberer

Die wundersame Welt der Magie und Mystik.

In einer Zeit, in der Finsternis und spirituelles Chaos herrschen, kann nur der Spirit Tamer helfen. Nur der Hüter der Menschheit hat die Naturgewalten in der zauberhaften 3-D-Welt unter Kontrolle.

Das erste Rollenspiel für N64, überrascht mit Fantasy-Zauber der Extraklasse.

Holy Magic Century™

mit deutschem
Bildschirmtext

