

64 fan magazin



Eine Sonderproduktion von:

100 NINTENDO TOTAL!
 UNABHÄNGIGE MAGAZIN

Tips und Tricks
 zu allen aktuellen
 N64-Spielen

Strategien:

So gewinnt
 man bei
Diddy Kong

GoldenEye
exklusiv:

3D-Karten
 zu allen
Missionen

Überblick:

Die neuen
Spiele für
1998/99

Secrets zu:

LylatWars
extreme-G

Top Gear
Rally

Mace -
The Dark
Age

Clayfighter

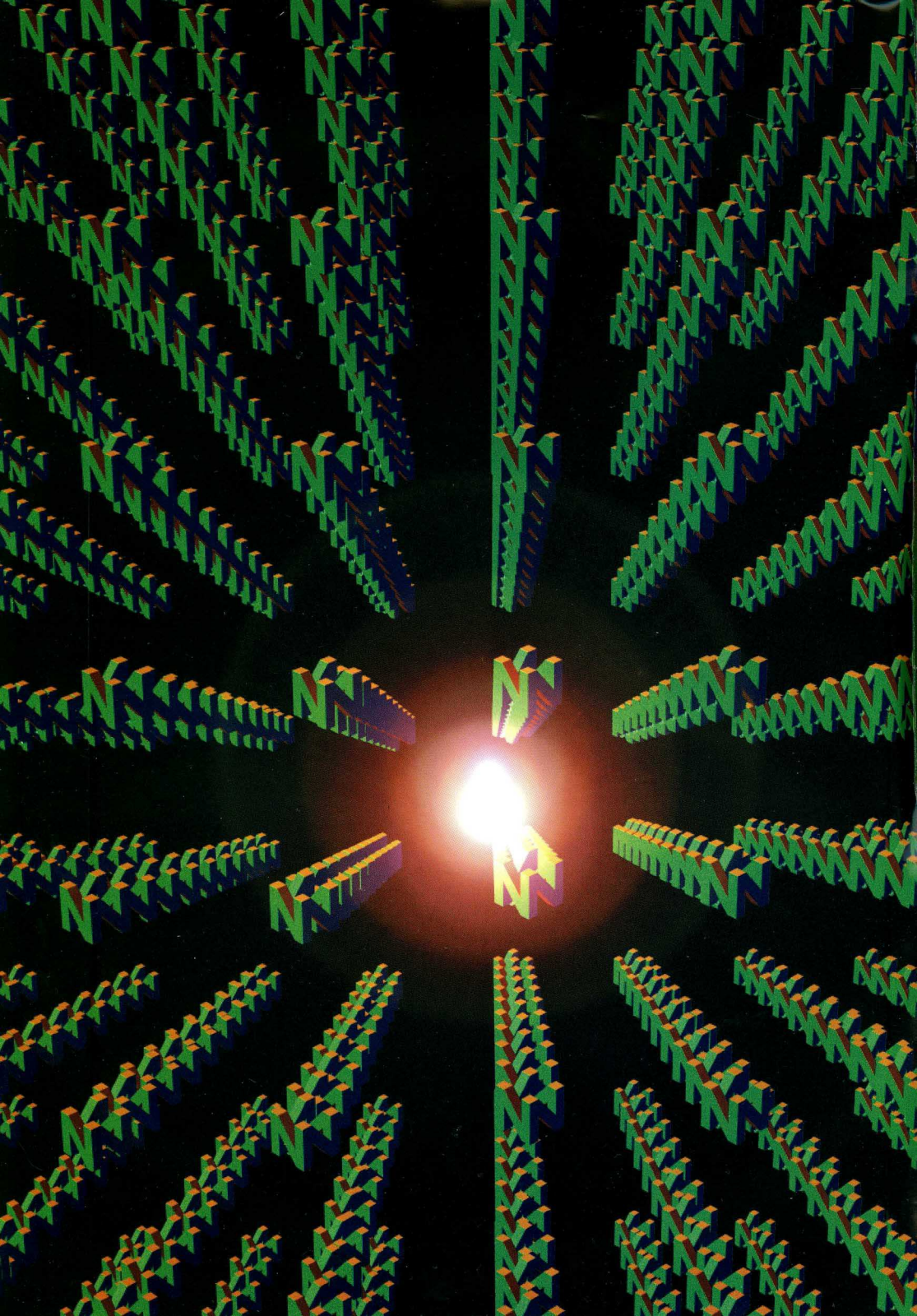
Cruis'n
USA

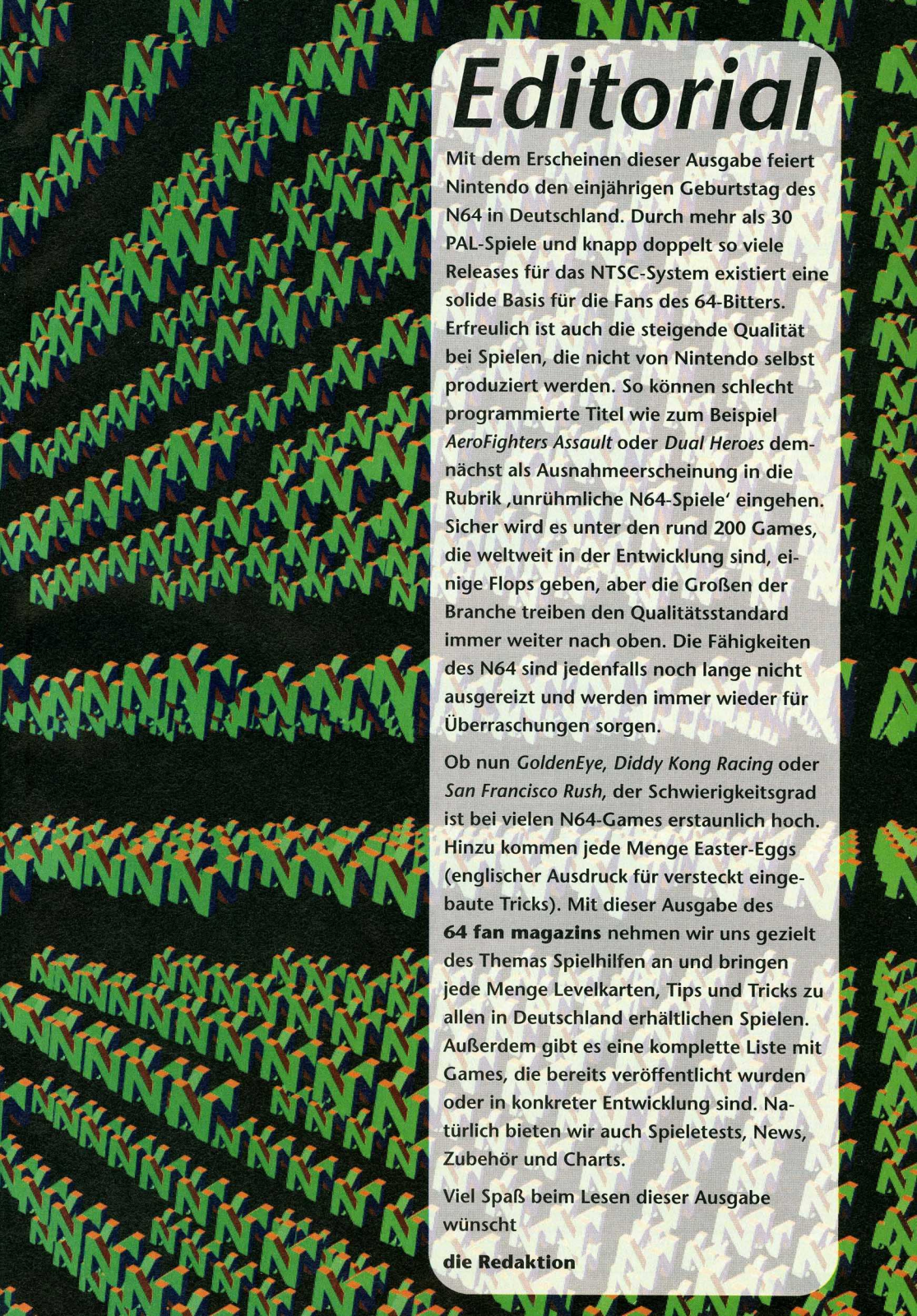
u. v. m.



Superposter
San Francisco Rush:
 Alle Strecken, alle Geheimnisse







Editorial

Mit dem Erscheinen dieser Ausgabe feiert Nintendo den einjährigen Geburtstag des N64 in Deutschland. Durch mehr als 30 PAL-Spiele und knapp doppelt so viele Releases für das NTSC-System existiert eine solide Basis für die Fans des 64-Bitters. Erfreulich ist auch die steigende Qualität bei Spielen, die nicht von Nintendo selbst produziert werden. So können schlecht programmierte Titel wie zum Beispiel *AeroFighters Assault* oder *Dual Heroes* demnächst als Ausnahmeerscheinung in die Rubrik ‚unrühmliche N64-Spiele‘ eingehen. Sicher wird es unter den rund 200 Games, die weltweit in der Entwicklung sind, einige Flops geben, aber die Großen der Branche treiben den Qualitätsstandard immer weiter nach oben. Die Fähigkeiten des N64 sind jedenfalls noch lange nicht ausgereizt und werden immer wieder für Überraschungen sorgen.

Ob nun *GoldenEye*, *Diddy Kong Racing* oder *San Francisco Rush*, der Schwierigkeitsgrad ist bei vielen N64-Games erstaunlich hoch. Hinzu kommen jede Menge Easter-Eggs (englischer Ausdruck für versteckt eingebaute Tricks). Mit dieser Ausgabe des **64 fan magazins** nehmen wir uns gezielt des Themas Spielhilfen an und bringen jede Menge Levelkarten, Tips und Tricks zu allen in Deutschland erhältlichen Spielen. Außerdem gibt es eine komplette Liste mit Games, die bereits veröffentlicht wurden oder in konkreter Entwicklung sind. Natürlich bieten wir auch Spieletests, News, Zubehör und Charts.

Viel Spaß beim Lesen dieser Ausgabe wünscht

die Redaktion

Release

Alle kommenden Spiele ... 18-19
Wann kommt welches Spiel? Diese Liste gibt Aufschluß über fast 200 angekündigte Spiele.

Reviews

Seite 6-17

FIFA 98 ... 10
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 ... 12
WCW vs. NWO ... 13
Chameleon Twist ... 7
Diddy Kong Racing ... 8
Wild Choppers ... 14
Tetrisphere ... 11
AeroFighters Assault ... 6
Yoshi's Story ... 16

News

Seite 6-17

WWF Warzone ... 17
NHL Breakaway '98 ... 17
Nagano Winter Olympics ... 8
Fighters Destiny ... 8
F-Zero X ... 10
Banjo Kazooie's Great Advent. ... 15
1080° Snowboarding ... 15
NBA Courtside ... 16
Quest 64 ... 6
Aero Gauge ... 6
Super Robot Spirit ... 8
NBA Pro '98 ... 10
Jungle Emperor Leo ... 10
Sim City 64 ... 6
Deadly Arts ... 10
Dual Heroes ... 6
Snow Speeder ... 7
Rev Limit ... 12
Art of Fighting Twin ... 12
Powerslide ... 16
Tonic Trouble ... 17
Acclaim Sport Soccer ... 13
Teo ... 14
Game Boy Camera ... 15
64DD ... 14
Pokemon ... 11

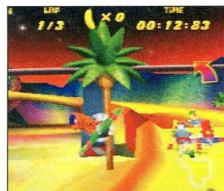
DIDDY KONG RACING



Diddy Kong Racing

S. 20

Alle Geheimnisse zu Rares neuem Rennspiel: Magic Codes, Endgegnerstrategien, Fahrerprofile u.v.m.



Poster

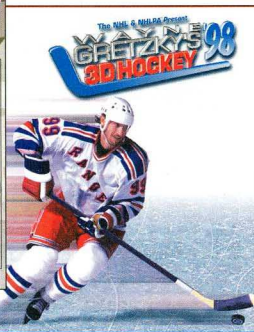
San Francisco Rush



Riesenposter: Alle Streckenkarten und Schlüsselpositionen im Blick

Poster

Wayne Gretzky's 3D Hockey '98



Chefredaktion: Marcus Höfer (VSP)

Redaktion: Sebastian Krämer
Grafik: Arne Bahruth, Bettina Boltz, Hanno Meier
Freie Mitarbeiter: Henrike Vogt
Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: Jakobsen & Gremizia Verlagsvertretung, Behringstr. 28a, 22765 Hamburg, Tel.: 0 40/39 92 32 10, Fax: 0 40/39 92 32 99
Generalvertreter Markenartikel: ARC, Ernd Andrich, Industriestr. 44a, 82194 Gröbenzell, Tel.: 0 81 42/5 71 07, Fax: 0 81 42/5 71 08
Anzeigenkoordination: Bettina Boltz

Anzeigenleitung: Torsten Weber (VSP)

IMPRESSUM

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Verlag: X-plain Verlag
Friedensallee 41, 22765 Hamburg
Kommanditgesellschaft
Tel.: 040/39 98 37 0,
Fax: 040/39 50 43
E-Mail: webmaster@x-plain.de
Internet: http://www.x-plain.de

Titelmotive: © Nintendo, GT Interactive, Acclaim, Midway, Rare, Marcus Höfer

Nintendo® und das „N“-Logo sind eingetragene Warenzeichen der Firma Nintendo. Die Rechte an allen genannten Titeln und abgebildeten Artworks liegen beim jeweiligen Inhaber.

TOTAL! erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 6,80. Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein TOTAL!-Abonnement beträgt im Inland DM 72,-, im Ausland DM 120,-. next Level erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 5,90, der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein next-Level-Abonnement beträgt im Inland DM 52,80, im Ausland DM 79,20.

© 1998 X-plain Verlag
Der X-plain Verlag ist alleiniger Inhaber aller Rechte an den Titeln TOTAL!, next Level und 64 fan magazin.

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos, etc.

64 fan magazin ist ein Sonderheft der TOTAL!- und next-Level-Redaktion.
Besonderen Dank für die freundliche Unterstützung der Redaktion von



Specials

Jede Menge Tips, Tricks, Cheats, Secrets und Levelkarten zu den angesagtesten Games für das Nintendo⁶⁴. Damit auch das letzte Quentchen Spielspaß aus den Hits herausgeholt wird.



Clay Fighter 63 1/3 S. 48



extreme-G S. 56



Lylat Wars S. 52



Mace - The Dark Age S. 54



Multi-Racing Champion S. 60



Cruis'n USA S. 58



Top Gear Rally S. 50



Hexen S. 61



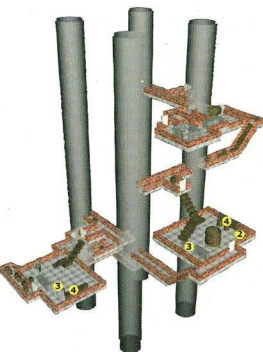
San Francisco Rush S. 44

GoldenEye

S. 26

Obwohl GoldenEye 007 nur als Importspiel in Deutschland zu erstehen ist, haben sich Tausende in den Geheimdienst ihrer Majestät begeben, um die Menschheit zu retten. Damit dies auch bis zum letzten Auftrag von

GoldenEye klappt, gibt es ab Seite 26 3D-Levelkarten zu allen Missionen sowie Secrets, Cheats und jede Menge Tips für spannende Multiplayer-Games.



Specials Spiele Release

S. 18

Welche Spiele sind in Planung, welche im Handel und wo wird nur gekunkelt, daß sie produziert werden? Die ultimative Release-Liste gibt Aufschluß.

SPELLE RELEASE									
Titel	Plattform	Verlag	Entwickler	Release-Datum	Preis	Notiz	Notiz	Notiz	Notiz
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

Specials Seite 20-61

Diddy Kong Racing	20
Der Funracer, der die Welt bewegt	
GoldenEye	26
Mit 007 auf Terroristenjagd	
San Francisco Rush	44
Berg- und Talfahrt in der City	
Clayfighter 63 1/3	48
Prügeln mit den Knetfiguren	
Top Gear Rally	50
Fahrspaß auf Sand und Schotter	
Lylat Wars	52
Klar Schiff im Weltraum	
Mace - The Dark Age	54
Klirrende Schwerter im Duell	
extreme-G	56
Heiße Öfen auf irren Strecken	
Cruis'n USA	58
Wilder Trip durch die Staaten	
Multi-Racing Championship	60
Der Kniff mit dem Drift	
Hexen	61
Monsterjagd in düsteren Kerkern	

Kurztips Seite 62-73

AeroFighters Assault	62
Automobili Lamborghini	62
Blast Corps	62
Bombberman	63
Chameleon Twist	64
Dark Rift	64
Doraemon	65
F1 Pole Position	67
FIFA 64	68
FIFA 98 - Die WM Qualifikation	68
Int. Superstar Soccer 64	68
Madden Football 64	68
Mario Kart 64	68
Mischief Makers	68
MK - Sub Zero	69
NBA Hangtime	69
NFL Quarterback Club '98	69
PilotWings 64	70
Pro Baseball King	70
Star Wars: S.o.T.E.	71
Super Mario 64	71
Robotron X	72
Tetrisphere	72
Turok - Dinosaur Hunter	72
Wave Race 64	73
Wayne Gretzky's 3D-Hockey	73
WCW vs. NWO	73

Rubriken

Editorial	3
Impressum	4
Kolumne	74

Erkundung einer Flugsimulation

Aero Fighters Assault

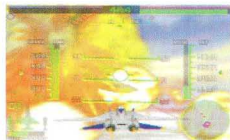
fan mag
wertung:



Action/Simulation

Hersteller:	Video System/Paradigm Software
Preis:	ca. DM 160
Spieler:	1 - 2 (simultan)
Modul:	96 MB
Erhältlich:	als Import (us)
Level:	10
Speicher:	ja

Die Erwartungen an ein Flugsimulations-Spiel aus dem Hause Paradigm waren nach dem derart gelungenen PilotWings 64 erwartungsgemäß hoch. Leider wurden die Programmierer ihren selbstgesteckten Zielen mit AeroFighters Assault in keinem Punkt gerecht. Dem flugbesesse-



nen Anhänger authentischer Simulationen wird zwar eine realistische Flugphysik sowie eine enorme künstliche Intelligenz der Gegner geboten, doch bei so viel Realismus bleibt das wichtigste Element, der Spielspaß, auf der Strecke. Ab dem dritten Level gestaltet sich AeroFighters Assault dermaßen schwierig, daß es Spielern ohne Fluglizenz schwerfällt, die weiteren Missionen zu erfüllen. Ist die Steuerung mehr als anspruchsvoll, kann man dies vom Leveldesign nicht behaupten. Unspektakuläre Szenarien werden durch riesige Polygone mit langweiligen Texturen, in einer skandalös niedrigen Framerate, lieblos an

den Mann gebracht. In punkto Sound beließ man es bei mittelmäßigen Effekten und unerträglich fader Dudelmusik im Hintergrund. Auch wenn im Zweispieler-Modus die gegnerische Intelligenz nicht negativ einwirken kann, gestaltet sich dieser so öde wie das Leveldesign im Solospiel. In der Sum-



Ob Solo- oder Zweispieler-Modus, AeroFighters Assault ist zum Abgewöhnen

me ist das technisch mangelhaft präsentierte AeroFighters Assault durch den hohen Schwierigkeitsgrad nahezu unspielbar und kann reinen Gewissens nicht einmal den Flugsimulierten empfohlen werden. Angesichts der steigenden Qualität bei N64-Games ist dies ein Schlag ins Gesicht.

konkurrenz zu extreme-g im anflug

Aero Gauge

Die Verwandtschaft zu extreme-g und FZero X kann Aero Gauge von ASCII nicht leugnen. Der Hersteller, der eigentlich durch solide Hardware (Joypads) bekannt ist, zeigt jedoch mit Aero Gauge, daß er auch im Spielesektor eine Menge mitzureden hat. Neben den variationsreichen Hochgeschwindigkeitskursen zu Lande und zu Wasser gehört die Regelung der Gleithöhe zu den erstaunlichen Highlights des Spieles. So soll es möglich sein, über oder unter den Gegnern zu überholen und auch höher- und tiefergelegene Abzweigungen zu benutzen.

Der Veröffentlichungstermin liegt trotz einer bereits brauchbar spielbaren Version im Winter '98. Ob es ein deutsches Release geben wird, stand bis Redaktionsschluß noch nicht fest.

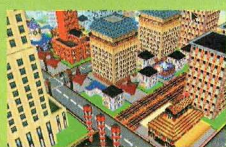


Die freie Änderung der Gleithöhe gehört zu den Highlights in Aero Gauge

Klassiker im neuen Gewand

Sim City 64

Der PC-Klassiker Sim City bekommt von Nintendo/HAL einen neuen Anstrich. Die Städtebausimulation wird deutlich niedlicher als das Vorbild und soll dank 64DD eine Fülle von Veränderungsmöglichkeiten bieten. Ebenfalls als neues Feature wird die Möglichkeit eingebaut, direkt in die Straßenschluchten abzutauschen. Übrigens werden Sim Copter und Sim City 64 untereinander kompatibel sein, so daß es auch möglich sein wird, die gebauten Städte aus der Helikopterperspektive zu bereisen. Ein Release-Termin steht noch nicht fest, da das Spiel ein 64DD benötigt.



Der PC-Klassiker Sim City wird für das N64/64DD komplett überarbeitet

power rangers xlon?

Dual Heroes

Nicht unbedingt auf die Wunschliste der Prügelspiel-Fans wird Dual Heroes von Hudson Soft



Die Helden von Dual Heroes können ihre Power-Rangers-Herkunft nicht leugnen

kommen. Selbst wenn man die Helden des Spieles durchaus in die Kultserie Power Rangers verfrachten könnte, ohne daß es einem auffallen würde, können weder Gameplay noch Grafik mit Innovationen aufwarten. Trotz beachtlicher Spezialeffekte gab es in der fast fertigen Version nur eine hauchdünne Spieltiefe zu sehen. Während das Japan-Release auf dieses Frühjahr festgesetzt wurde, ist noch nicht klar, ob Europa dieses Spiel offiziell zu sehen bekommt.

zauberhafte welten

Quest 64

Ganz im Stil der Final-Fantasy-Tradition präsentiert Imaginer ihr neuestes Werk Quest 64. Das Rollenspiel besteht in der ersten spielbaren Version durch Landschaften ohne Nebel und das bei extrem hohen Blicktiefen. Die Steuerung des kniffligen Helden ist tadellos, und so ist auch im in Echtzeit geführten Gefecht mit bösen Monstern

ein präziser Kampf möglich. In Japan erscheint das Spiel im März unter dem Titel Eitale - The Elemental Tales. Im Westen kann man mit einer Veröffentlichung im Mai oder Juni rechnen.



überblick

Spiele für Deutschland

Alle bisher erschienenen N64-Titel:

Titel	Genre	Hersteller	Rumble Pak
Automobili Lamborghini	Rennspiel	Konami	X
Blast Corps	Action/Strat.	Nintendo	—
Bomberman 64	Action	Hudson Soft	X
Chameleon Twist	Jump&Run	Laguna	—
Clay Fighter 63 1/3	Prügelspiel	Acclaim	—
Cruis'n USA	Rennspiel	Nintendo	—
Dark Rift	Prügelspiel	Funsoft	—
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Nintendo	X
extreme-G	Rennspiel	Acclaim	X
F1 Pole Position 64	Rennspiel	Ubi Soft	—
FIFA 64	Sport	Electronic Arts	—
FIFA 98 - WM Qualifikation	Sport	Electronic Arts	—
Fighters Destiny	Prügelspiel	Laguna	—
Hexen 64	First-P.-Shooter	GT Interactive	—
Int. Superstar Soccer 64	Sport	Konami	—
LylatWars	Action	Nintendo	X
Madden Football 64	Sport	Electronic Arts	X
Mario Kart 64	Rennspiel	Nintendo	—
Mischief Makers	Jump&Run	Nintendo	—
Multi Racing Championship	Rennspiel	Laguna	X
Nagano Winter Olympics 64	Sport	Konami	—
NBA Hangtime	Sport	GT Interactive	—
NFL Quarterback Club '98	Sport	Acclaim	X
PilotWings 64	Simulation	Nintendo	—
San Francisco Rush	Rennspiel	GT Interactive	X
Snobow Kids	Sport	Nintendo	X
Star Wars - S.o.t.E.	Action	Nintendo	—
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	—
Tetrisphere	Puzzlespiel	Nintendo	—
Top Gear Rally	Rennspiel	Kemco	X
Turok - Dinosaur Hunter	First-P.-Shooter	Acclaim	—
WaveRace 64	Rennspiel	Nintendo	—
W. Gretzky's 3D Hockey	Sport	Nintendo	—
W. Gretzky's 3D Hockey '98	Sport	GT Interactive	X
WCW vs. NWO	Prügelspiel	Konami	X
Yoshi's Story	Jump&Run	Nintendo	X

dünnschneidwerkzeug unterwegs

Snow Speeder

Eigentlich wollte Imagineer mit *Snow Speeder* bereits im März in den japanischen Handel gehen. Doch angesichts der mäßigen Qualität der Beta-Version, die auf der Nintendo Space World gezeigt

wurde, geht die Fachwelt von einer Verzögerung aus. Das Snowboard-Spiel hat aber nicht nur grafisch, sondern auch in den Optionen deutlich weniger zu bieten, als vergleichbare Konkurrenzprodukte.



Snow Speeder füllt das Arsenal an geplanten Snowboard-Games für das N64 auf

Mit Davy auf Entdeckungsreise

Chameleon Twist

fan mag
wertung:

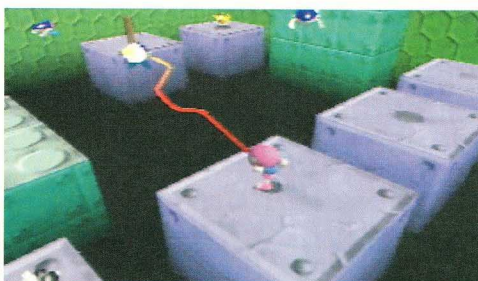
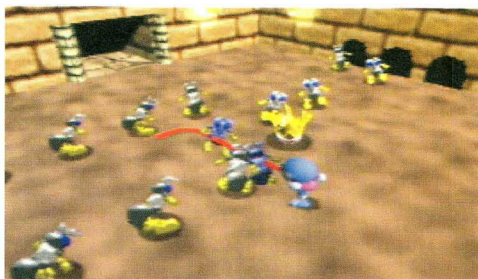


Jump&Run

Hersteller:	Laguna/LucasArts
Preis:	ca. DM 150
Spieler:	1 - 4
Modul:	96 MB
Erhältlich:	im Handel
Level:	-
Speicher:	ja

Davy, der Held von Sunsofts *Chameleon Twist*, ist ein verzaubertes Wesen der im Titel genannten Gattung. Wichtigstes Werkzeug des Chamäleons in humanoider Gestalt ist natürlich die klebrige Zunge. Mit Hilfe derselben muß Davy Gegner bezwingen und Hindernisse auf zum Teil akrobatische Weise überwinden. Der Einsatz der Zunge läßt sich am besten mit dem vielseitigen Gebrauch der Peitsche eines gewissen Indiana Jones vergleichen. In jeder Welt gilt es, eine bestimmte Anzahl von Kronen zu finden, um am Ende auf den obligatorischen Endboss zu stoßen. *Chameleon Twist* ist ein Jump & Run, das nicht allein Geschicklichkeit abverlangt, sondern auch mit einer gehörigen Portion Rätsel aufwartet. Das Spiel beginnt mit

einer Session im Übungsraum, die vom Spieler zur Aneignung der Fertigkeiten, wie Maschinengewehr-Attacke, Zungenhochsprung und Zungenschwung, genutzt werden sollte. Neben Davy stehen drei weitere Charaktere zur Verfügung, die sich aber einzig durch die Farbgebung unterscheiden und den Verdacht nahelegen, daß sie für den Vierspieler-Modus in das Game aufgenommen wurden. Dieser kann auf zwei Arten bestritten werden. Im Survival-Match gewinnt derjenige, der als letzter übrigbleibt und im Time Trial wird der belohnt, der am längsten auf der Plattform steht. Diverse Gegenstände sorgen für eine unterhaltsame Auseinandersetzung, dank derer LucasArts' *Chameleon Twist* auch zum wiederholten Spielen verlockt.



Chameleon Twist ist zwar ein Jump&Run, kann aber darüber hinaus mit zahlreichen neuen Features die Fangemeinde von Plattform-Games für sich gewinnen

rennspiel-jumpsun-adventure

Diddy Kong Racing

fan mag
wertung:


Rennspiel

Hersteller:	Nintendo/Rare
Preis:	ca. DM 100
Spieler:	1 - 4 (simultan)
Modul:	96 MB
Erhältlich:	im Handel
Level:	20 + 6 + 4 Strecken
Speicher:	ja

Wieder einmal ist es dem britischen Entwicklungsteam Rare gelungen, ein N64-Spiel von herausragender Qualität zu produzieren. Nach *Blast Corps* und *GoldenEye 007* wurde mit *Diddy Kong Racing* erneut ein anderes Genre ausgewählt. Allerdings hielten sich die Engländer nicht strikt an den Rennspiel-typischen Rah-

men und verpaßten dem Game neben den unterschiedlichen Fahrzeugtypen (Auto, Luftkissenboot und Flugzeug) auch Action- und Adventure-Elemente. Zu Beginn stehen acht Piloten zur Verfügung, die sich zum Teil deutlich unterscheiden und für verschiedene Aufgaben eignen. Die Rennstrecken sind zahlreich und werden

dann noch unter alternativen Bedingungen befahren. Mit dem Hovercraft oder dem Flugzeug erschließen sich Streckenabschnitte, die dem Autofahrer verborgen geblieben sind, abgesehen davon, ist das Fahr- bzw. Flugverhalten der drei Vehikeltypen grundsätzlich anders. Ein Battle-Modus, wie man ihn von *Mario Kart 64* kennt, wurde ebenfalls integriert, spätestens dadurch ist *Diddy Kong Racing* dem bisherigen Vorzeige-Rennspiel aus dem Hause Nintendo in fast allen Belangen überlegen. Aufgrund des umfangreichen Adventure-Modus, der

Anzahl der Strecken, der aufwendigen (aber grellen) Grafik, des hohen Schwierigkeitsgrades, der unterschiedlichen Fahrzeuge und des Mehrspieler-Modus ist *DKR* bestens dazu geeignet, Wochen und Monate vor der Konsole zu verbringen.



Eine Mischung aus Rennspiel, Jump & Run und Adventure – so präsentiert ...



... sich das extrem gut gelungene Diddy Kong Racing dem Spieler

prügeln nach Punkten

Fighters Destiny

Auch Fans von Prügelspielen bekommen langsam einen Fundus an guten N64-Games. Nach *Mace – The Dark Age* kommt noch dieses Frühjahr *Fighters Destiny* von Imagineer, das über Laguna in Deutschland vertrieben wird. Die Besonderheit



zum Beispiel drei Punkte, für jeden Ringout einen Punkt, ein Wurf wird mit zwei Punkten belohnt, ein Special bringt vier und ein K.o. noch mal drei Punkte. Die spielbare Version zeichnet sich durch flüssige Animationen aus. Jedoch muß bei der Steuerung und den Hintergrundgrafiken noch Hand angelegt werden. Das Release für Japan ist für März angesetzt und die europäische Version wird im Mai erwartet.



bei diesem Spiel dürfte die Wertung sein. Denn statt eines abnehmenden Energiebalkens geht es um Punkte für gekonnte Aktionen. Für einen Konter gibt es

olympia für zu Hause

Nagano Winter Olympics '98

Konami setzt mit *Nagano Winter Olympics* eine lange Tradition fort. Dies ist anscheinend aber auch wörtlich zu nehmen, was Grafik und Spielbarkeit angeht. Beides erinnert stark an die Vorväter *Winter* und *Summer*

Erscheinen dieser Ausgabe bereits auf dem Markt sein. Eine europäische und eine US-Version sollen laut Konami noch im ersten Quartal folgen.



Games für den C64. Insgesamt sollen zwölf Disziplinen spielbar sein, wobei es dort zu Überschneidungen kommt und effektiv nur sieben Spielarten der Winterolympiade herauskommen. In Japan sollte der Titel mit dem



eleckköpfe verschrotten

Super Robot Spirits

Mit einem Funken Humor nimmt Banpresto das Prügelspielgenre in Angriff. Dabei soll *Super Robot Spirits* aber nicht in die Klamaukschublade von *Clayfighter 63 1/3* rutschen.

Dennoch hebt sich das Roboter-Spektakel deutlich von den „ernsten“ Beat „em Ups ab. In Japan wird der Prügelspaß voraussichtlich Ende März in die Läden kommen. Ob es eine europäische

Version geben wird, steht noch in den Sternen. Die zu 50 Prozent fertige Beta-Version zeigte zwar flüssige Animationsphasen, konnte aber mit nur wenigen Details in der Grafik noch kein ausreichendes Bild über die Verkaufsversion geben. So bleibt die Hoffnung auf ein wirklich witziges Prügelspiel ohne Platinheiten.



Witzig? Ja! Albem? Nein! So soll Super Robot Spirits die Spieler begeistern



Uns behalten alle im Auge

**Den Blick auf die Zukunft
gerichtet: neXt Level – die ganze Welt der Videospiele**

NINTENDO⁶⁴, SONY PLAYSTATION UND SEGA SATURN: ALLE AKTUELLEN INFORMATIONEN ZU DEN NEXT-GENERATION-KONSOLEN GIBT ES MONATLICH IN neXt LEVEL. NEWS, PREVIEWS, TESTS, TIPS UND TRICKS SIND NATÜRLICH FESTER BESTANDTEIL JEDER AUSGABE. INTERVIEWS MIT PROGRAMMIERERN UND GAME-DESIGNERN, REPORTAGEN ÜBER AKTUELLE SPIELENTWICKLUNGEN UND ARCADE-NEWS VERMITTELN EINEN AUSBLICK AUF DIE HIGHLIGHTS VON MORGEN – UND DAS ALLES ZU EINEM PREIS VON NUR 5,90 DM.



griff nach der Krone

FIFA 98 – Die WM Qualifikation

fan mag
wertung:


Sportspiel

Hersteller:	Electronic Arts
Preis:	ca. DM 150
Spieler:	1 – 4 (simultan)
Modul:	96
Erhältlich:	im Handel
Level:	361 Mannschaften
Speicher:	Controller Pak (123 Seiten)

France '98, der sportliche Höhepunkt des Jahres. Um den Fußballbegeisterten Videospielern das Großereignis näherzubringen, nutzte Electronic Arts die Gelegenheit, den verunglückten Vorgänger FIFA 64 (siehe 64 fan magazin 3/97) gehörig aufzubessern. Mit 172 Nationalmannschaften im WM-Modus sowie 189 Teams in



elf nationalen Ligen, wurde die Anzahl der spielbaren Mannschaften mehr als verdoppelt. Die namengebende FIFA-Lizenz gehört ebenso zum Programm des Spiels wie das EA-typische Angebot an umfangreichen Optionen. Per Editor können aber auch eigene Spieler entworfen und eingesetzt werden (so ist es möglich, die Nationalmannschaften noch während der laufenden WM auf den neuesten Stand zu bringen). Bislang einzigartig für das N64 ist die deutsche Sprachausgabe durch die Kommentatoren Werner Hensch, Wolf-Dieter Poschmann und Martin Siebel. Wichtigster Faktor bei der Bewertung eines

Videospiels ist und bleibt aber das Gameplay. In diesem Bereich hat Electronic Arts einiges an Boden gutmachen können, im Vergleich mit Konamis Fußballreferenz ISS 64. Der leichte Vorsprung, den



Fußball bei jedem Wetter. Wer es lieber trocken hat, kann in der Halle spielen

sich die japanische Firma in puncto Steuerung und ruckelfreier Grafik vorbehält, wird bei FIFA 98 durch eine größere Liebe zum Detail nahezu wettgemacht. Für welches Spiel man sich entscheidet, hängt davon ab, ob man den Schwerpunkt auf die fast perfekte Steuerung (International Superstar Soccer 64) oder auf den Bezug zur perfekten Realität im Fußballalltag (FIFA 98) legt.

basketball für einsteiger

NBA Pro '98

Ähnliche Kritik wie bei Nagano Winter Olympics '98 muß sich Konami auch bei NBA Pro '98 (US-Titel: In The Zone) gefallen lassen. Noch vor einigen Monaten ging die Fachwelt angesichts der 70%-Version von einem Hit aus. Doch die fast fertige Beta-Cartridge enttäuschte sowohl

spielerisch als auch grafisch. Dies ist vor allem deshalb erstaunlich, da die Spieleschmiede mit ISS 64 zur Veröffentlichung des N64 die Fußballreferenz aufgestellt hat, die immer noch Gültigkeit hat. Grund zur Hoffnung bietet allen Basketball-Fans Nintendo selbst mit NBA Courtside.

Kimba is back

Jungle Emperor Leo

Treu der Linie folgend, Spiele für Kinder zu produzieren, legt Nintendo die damalige Zeichentrickserie Kimba – der weiße Löwe neu auf. Unter dem Titel Jungle Emperor Leo kommt die Kultfigur aus den 70ern als Spiel zurück auf die Bildschirme. In schönen Animationen muß der Spieler den kleinen weißen Löwen über Stock und Stein dirigieren und zahlreiche Abenteuer bestehen. In

Sachen Gameplay ließ Nintendo noch nicht viel verlaufen, aber grafisch hat sich das Spiel bereits im Vorfeld in die Herzen der jungen Spieler eingenistet. Ob allerdings das geplante Japan-Release von Jungle Emperor Leo im März eingehalten werden kann, scheint dagegen äußerst fraglich.



Die Japaner lieben ihren kleinen Helden. Leo heißt bei uns Kimba – der weiße Löwe

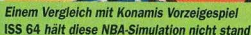


Konamis neuer Prügler

Deadly Arts

Auch die dritte Neuerscheinung aus den vielgerühmten, heiligen Hallen Konamis scheint eher ein Schnellschuß zu werden. G.A.S.P.!! Fighter's NEXTeam wird nun Deadly Arts heißen. Doch außer dem Namen sollte noch mehr verändert werden. Trotz guter Ideen zeichnete sich die 80%-Version durch sehr dürrtliche Animationen und überwiegend verwischene Grafiken aus. Einziges

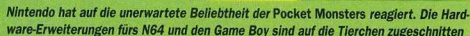
Highlight wird die Einbeziehung der Umgebung ins Kampfschehen sein. So können Gegenstände benutzt und Gegner in die Kulisse geworfen werden. Wenn sich bis zum Japan-Release, Ende März, nicht Entscheidendes an Deadly Arts ändert, läßt sich das Prügelspiel nur bedingt empfehlen und es stellt sich die Frage, ob Konami zur Zeit in einer kleinen Schaffenskrise steckt.



pokemon-kult

zwisehen verkaufte es sich 7,5 Millionen Mal (mehr als die 6,8 Millionen von *Super Mario Bros.* für das NES) und eignet sich aus Sicht Nintendo's bestens dazu das N64 zur fñhrenden Konsole im Land der aufgehenden Sonne zu machen. Der schleichende Niedergang des Game Boy wurde durch den Überraschungserfolg schon gestoppt, nun waren die niedlichen Pokemon auf mehreren Modulen im N64 beheimatet. Mit Hilfe des Controller-Aufsatzes werden die Daten vom GB-Modul in die 64-Bit-Konsole gespeist und können dort im *Pocket Monsters Stadium*, grafisch aufgepeppt, in einer dreidimensionalen Arena gegeneinander antreten. Könnte sich das System der sammelbaren Charaktere im Westen noch durchsetzen, darf man beim Spielprinzip von *Pocket Monsters Snap*, ob seiner West-Tauglichkeit aber Zweifel hegen, Aufgabe des Spielers ist

es, durch die virtuelle Gegend zu streifen und Schnappschüsse von den sich tummelnden Pokémon zu machen. Besonders gelungene Fotos entstehen, wenn man seinem Liebling vorher einen Apfel zugeworfen hat. Das Anlegen eines Fotoalbums wird ebenso ermöglicht wie der Austausch dieser Bilchen unter Freunden. Den höchsten Grad der Interaktivität erreicht der angehende Tierpfleger aber mit dem neuentwickelten Mikrofonset für *Pikachu Genki Dechu*. In diesem Modul kommuniziert der Spieler durch das Mikrofon mit dem Lieblings-Pokémon der Japaner, Pikachu. Laut Nintendo-Boss Yamauchi ist dies die Zukunft Nintendos und damit der Videospiele ...



stein auf stein

**fan mag
wertung:**

Puzzlespiel

Hersteller:	Nintendo/H ₂ O
Preis:	ca. DM 180
Spieler:	1 - 8 (2 simultan)
Modul:	
Erhältlich:	als Import (us)
Level:	350 + 50
Speicher:	ja

Aus welchen Gründen auch immer hat Nintendo von Europa geäußert, daß ein Erscheinen von *Tetrisphere* für Deutschland nicht geplant sei. Sieht man sich den unerreichten Erfolg des dreidimensionalen Vorgängers an, ist dieser Entscheid nicht nachvollziehbar. Basierend auf dessen Grundlagen, übertragen in die Dreidimensionalität, hat das räumliche Puzzelspiel durchaus das Zeug dazu, ein ebensolcher Dauerbrenner zu werden. Das Game beginnt mit einer Einführungssequenz, die die Spieler auch warnen sollte, da man sich mit dem neuartigen Prinzip erst vertraut machen muß. Anschließend stehen insgesamt sechs Spielmodi mit 400 Rätseln zur Verfügung. Das Prinzip ist

stets das gleiche: Eine Kugel ist mit verschiedenen Blöcken besetzt, die es zu entfernen gilt. Dies geschieht mit Hilfe eines Steines, der über der Sphäre schwebt. Ist eine passende Stelle gefunden, läßt der Spieler den Block auf die Kugel fallen. Wenn drei gleichartige Steine nebeneinander liegen, verschwinden diese und geben so Stück für Stück den Weg zur Mitte frei. Combos von 20 oder mehr Blöcken werden mit magischen Extrawerten belohnt, die wiederum große Teile der Kugelhöhle freisprengen. Das rasante *Tetrisphere* macht Spaß, kann für lange Zeit begeistern, wird von aufputschender Trance-Musik untermalt und erreicht nahezu den Suchtfaktor des *Original-Tetris*.



Sechs Spielmodi mit 400 Rätseln lassen das Tüftlerherz Luftsprünge machen. Durch die neugewonnene Dreidimensionalität hat Tetris nichts von seinem Reiz eingebüßt

bodycheck-performance

Wayne Gretzky's 3D Hockey '98

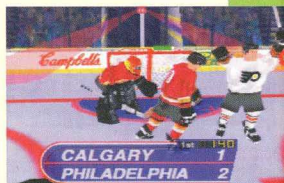
**fan mag
wertung:**
Sportspiel

Hersteller:	Midway/Software Creat.
Preis:	ca. DM 150
Spieler:	1 - 4 (simultan)
Modul:	64
Erhältlich:	im Handel
Level:	26 Mannschaften
Speicher:	ja

Kaum ist ein Jahr vergangen, trudeln auch schon die ersten Nachfolgespiele für den eigentlich noch jungen 64-Bitter ein. *Wayne Gretzky's 3D Hockey '98*, das Sequel von Midways actionlastiger Eishockey-Simulation, ist eines davon. Die Unterschiede zum Vorgänger halten sich allerdings in Grenzen. Es gibt keine neuen Optionen, die Menüs und die musikalische Untermalung sind marginal verändert, und das

Game unterstützt nun das Rumble Pak. Die vom Hersteller vollmundig angekündigte Aufbesserung der künstlichen Intelligenz der Computer-Gegner macht sich im Match wirklich nicht bemerkbar. Dafür wird nach jedem Treffer der Name des Torschützen angezeigt. *Wayne Gretzky's 3D Hockey* fährt weiterhin zweiküfig. Neben Action-Gimmicks, wie einem brennenden Tor, wird der Realismus in Form von aktualisierten Mannschafts-

aufstellungen gepflegt. Qualitativ hat das Gebläse der gepanzerten NHL-Profis um den Besitz der Kunststoffscheibe keine Einbußen zu verzeichnen, vermag jedoch, mangels innovativer Neuerungen, Besitzer des Vorgänger-Moduls nicht vom Kauf zu überzeugen. Eishockey-Anhänger, die das Prequel nicht ihr eigen nennen können, sind mit *Wayne Gretzky's 3D Hockey '98*, aufgrund der Anpassungen an die vergangene Saison der nordamerikanischen Profiliga, gut beraten.



Der jubelnde Torschütze wird nach erfolgreichem Spiel namentlich zitiert



Eishockey wie es im Buche steht. Bodycheck und brennendes Tor - Realismus trifft auf Phantasie

verzögerung vorprogrammiert

Rev Limit

Betrachtet man die Verzögerungen bei Setas *Rev Limit*, könnte der geeignete Leser fast von einer unendlichen Geschichte sprechen. Doch die Programmierer kündigen das Rennspiel für Mai in Japan an, Rennspiel-Freaks hoffen, daß es dabei bleibt. Die jüngste spielbare Version war auch schon etwas schneller als die Variante vom letzten Sommer,

auch die Optik vermittelt eine typische Rennspielatmosphäre. Dennoch fiel das etwas langweilige und wenig abwechslungsreiche Streckendesign weiterhin negativ auf. Bleibt abzuwarten, ob Seta vor der Handelsfreigabe noch etwas zulegen kann. Ein Release-Termin für *Rev Limit* in Europa und den USA wurde jedenfalls noch nicht bekanntgegeben.



Die Grafik macht schon einen gefälligen Eindruck. Beim Streckendesign sollten die Programmierer aber noch Hand anlegen. Für Europa wurde kein Release-Date angegeben

großkopf-prügelorgie

Art of Fighting Twin



Mit dem Super-Deformed-Modus hat *Art of Fighting Twin* etwas neues zu bieten. Die Helden verwandeln sich in Manga-Charaktere und verfügen über unglaubliche Specials

Sicher gehört *Art of Fighting Twin* nicht unbedingt zu den herausragenden Prügelspielen fürs N64. Dazu bietet das Spiel eine zu schlichte Grafik und ein dünnes Paket an Animationsphasen. Auch die Steuerung hält sich im Mittelfeld. Jedoch hebt sich das Spiel durch zwei Modi heraus. Zum einen gibt es den

Normalmodus und zum anderen den Super-Deformed-Modus, bei dem die Spieler mit typischen Manga-Charakteren gegeneinander antreten und die aberwitzigsten Special Moves ausprobieren können. Das Game wird voraussichtlich zum Erscheinungstermin dieser Ausgabe bereits in Japan im Handel sein.

are you ready to rumble?

WCW vs. NWO: World Tour

fan mag
wertung:



Prügelspiel

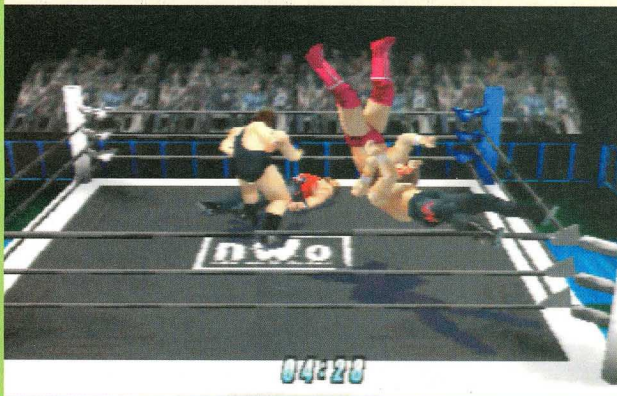
Hersteller:	T+HQ
Preis:	ca. DM 180
Spieler:	1 - 4 (simultan)
Modul:	50
Erhältlich:	als Import (us)
Level:	36 + 6 Kämpfer
Speicher:	Controller Pak

Die Anhänger der vorwiegend auf Show und Artistik basierenden 'Sportart' Wrestling mehrten sich auch hierzulande.

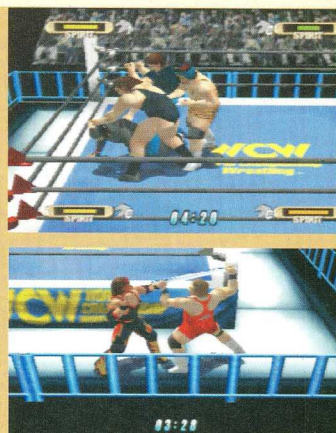
Aufgrund der flächendeckenden Vermarktung in Form von Actionpuppen, Sammelbildern und Schulheften verwundert es

kaum, daß nun auch das N64 als Wrestling-Ring erschlossen wurde. Mit WCW vs. NWO: World Tour präsentiert T+HQ eine umfangreiche und größtenteils gelungene Catch-Simulation. Fünf wrestling-typische Spielmodi, von denen einige noch unterteilt sind, erwarten den geneigten Spieler, der sich durch diese Art der Abwechslung für längere Zeit am Showkampf seiner TV-Helden erfreuen kann. Die Kämpferauswahl bietet 36 theoretisch bekannte Gesichter, die sich jedoch am meisten durch die Kleidung unterscheiden. Im Kampfgeschehen machen sich die gelungenen Animationen und die beachtliche Anzahl von Aktionsmöglichkeiten bemerkbar. Dabei läßt sich die Steuerung aufgrund

der intelligenten Tastenbelegung einfach aneignen. Je nach Position des Gegners führt der eigene Recke verschiedene Moves aus. So kann die R-Taste dazu dienen, den am Boden Liegenden aufzuheben, stehende Kontrahenten zu blocken oder schlagende Gegner zu kontern. Da auch die Umgebung des Rings teilweise in die Schlägerei mit einbezogen werden kann (zum Beispiel können herumliegende Klappstühle auch als Waffe dienen), gestalten sich die Kämpfe actionreich und unterhaltsam. Eben genau das, was sich die weltweite Wrestling-Fangemeinde schon immer gewünscht hat.



Die Wrestling-Simulation WCW vs. NWO: World Tour bewegt sich nahe an der Realität. Unter den fünf wählbaren Spielmodi befindet sich natürlich auch der beliebte Tag-Team-Modus – rechtzeitiges Abklatschen inbegriffen



HL-res für Fußballrecken

Acclaim

Sports Soccer

Wenn Probe ein Spiel auf den Markt bringt, ist die größte Hürde im Normalfall der eigene Anspruch. Acclaim Sport Soccer, so der momentane Arbeitstitel, soll erst auf den Markt kommen, wenn es in allen Punkten besser als die derzeitige Fußballreferenz International Superstar Soccer 64 ist. Hochauflösender Grafikmodus und Unmengen von Spieleranimationen heben es auf jeden Fall deutlich über ISS 64 hinaus. Statt Action satt, wollen die Engländer eine realistische Simulation des



Rasensports auf den Markt bringen. Möge es gelingen bis zum Beginn der Fußball-WM in Frankreich.



Was die Realität angeht, dürfte Acclaim mit der neuen Fußballsimulation in der ersten Bundesliga spielen. Ein hochauflösender Grafikmodus soll das Spiel zudem von der Konkurrenz abheben

der doppelte päuling

Wild Choppers

fan mag
wertung:

★★★★★
Action/Strategie

Hersteller:	Seta
Preis:	ca. DM 170
Spieler:	1
Modul:	96
Erhältlich:	als Import (jp)
Level:	8 Helikopter
Speicher:	ja

Austragungsorte dieses interessanten Genremix sind überwiegend unberührte Landschaften, in denen sich die heimtückischen Gegner mit ihrer Kriegsmaschinerie verschanzt haben. Der Spieler hat die Wahl, welchen der acht Hubschrauber er bemann und zum Einsatz gegen die feindlichen Truppen ins Feld führen möchte. In



zahlreichen Missionen wird die Anwendung der umfangreichen Bewaffnung sowie die Aneignung der Flugfähigkeiten unter ersten Bedingungen ermöglicht; und nach einer überschaubaren, aber unvermeidlichen Eingewöhnungszeit gelingt dies auch. Gesteuert wird nämlich mit Digitalkreuz und Analogstick, verbleiben also noch Z- und L-Button für die Bordwaffen. Um den Spieler nicht zu überfordern, wirkt das Tempo etwas gedrosselt. Auch der dichte Nebel wird als Mittel zur Konzentration auf die Nahziele genutzt und hat damit erstmals seine Berechtigung

auf dem N64. Die Geländetexturen fallen dafür sehr grob aus, was immerhin durch die detaillierte Darstellung der Gebäude und gegnerischen Fahrzeuge ausgeglichen wird. Die musikalische



Eindrucksvolle Explosionen zieren den Screen. Das Zielen ist aber nicht leicht

Untermalung ist ein wenig gewöhnungsbedürftig, doch auch hier greifen die sehr gelungenen Soundeffekte ausgleichend ein. Action-Fans mit dem nötigen Feingefühl für die sehr komplexe Steuerung (zwei geschickte Daumen) werden mit *Wild Choppers* aber voll auf ihre Kosten kommen.

kindercomputer oder
videospiele-revolution?

Zubehör 64DD

Das Erscheinungsdatum des 64DD in Japan wurde wieder einmal verschoben (Juni/Juli '98). Der Grund dafür scheint der offensichtliche Mangel an fertiggestellter Software zu sein. Mit der *Mario Artist-Reihe* konnten immerhin drei lauffähige Titel vorgestellt werden. *Picture Maker*, *Polygon Maker* und *Talent Maker* sind Programme, die auf ihrem Gebiet nahezu dem Standard von Profiwerkzeugen entsprechen. Ein Bildbearbeitungsprogramm, ein Tool für die Erstellung von räumlichen Gebilden sowie eines, das den Komponenten der ersten beiden „Leben“ einhauchen soll. Dazu kommt das Schnittstellen-Modul, durch welches eine herkömmliche Videokamera an das 64DD angeschlossen werden kann. Es ist davon auszugehen, daß sich das komplette Programm auf einem hohen qualitativen Niveau befindet – doch wo bleiben die Spiele, die angekün-

geben, das die rahmensprengenden Möglichkeiten des Hardware-Zusatzes (die Beschreibbarkeit der Disks) zu nutzen versucht. Durch den unerwarteten Boom der knuddeligen *Pocket Monsters* scheint man bei Nintendo überzeugt zu sein, endlich den japanischen Markt erobern zu können, indem man N64, 64DD und den Game Boy generationsübergreifend miteinander verknüpft. Durch den neuen Controller-Aufsatz

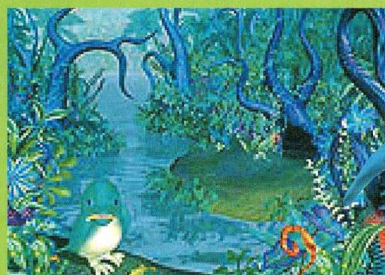


ist ein Datenaustausch zwischen Game-Boy-Modul und N64 jedenfalls gegeben. Das bis dato vorgestellte Sortiment eignet sich allerdings in erster Linie für die Videospieler Nippons und legt dadurch die Frage nahe, ob das Erscheinen des 64DD im Westen ebenso ungewiß ist, wie die von Nintendo USA geforderte Installation eines Modems in der Endversion dieser Zusatzkonsole.



Der Polygon Maker ist eines von drei fertigen Tools für das Nintendo®

digte Revolution des Videospiels? Mit *Mother 3/Earthbound 64* könnte es tatsächlich nur ein Spiel zum Release des 64DD



Das 64DD mausert sich langsam zur zweiten Heimat der virtuellen Haustierchen. Ob sich Fin Fin wohl auf dem Zusatzgerät wohlfühlt?



Look who's talking II

Teo Fin Fin für Nintendo

Seit dem Tamagotchi-Boom werden die Plattformen mehr und mehr von virtuellen Haustieren bevölkert. Hudson Soft kündigte in diesem Zusammenhang ein N64-Spiel an, welches das neuentwickelte Headset, aus dem Hause Nintendo, unterstützt. Das kombinierte Mikro-Kopfhörer-Set ermöglicht dem

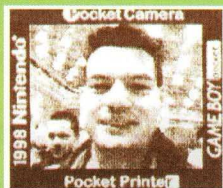
Spieler, mit seinem Schützling zu kommunizieren. Die von Fujitsu entwickelte Software läuft unter dem Arbeitstitel *Teo* und beherbergt den vom PC bekannten fliegenden Delphin namens *Fin Fin*. Konsolenbilder der 64DD-Version standen zum Redaktionsschluß noch nicht zur Verfügung, der abgebildete Screenshot stammt von einem *Fin Fin*-Spiel für den PC.

News

Der Game Boy

bekommt Augen

Mit der Erfindung eines Kameraaufsatzes für den Game Boy ist Nintendo eine kleine technische Sensation gelungen. Bei der Game-Boy-Pocket-Camera handelt es sich um ein Modul mit eingebauter Linse und der Möglichkeit, bis zu 30 Fotos abzuspeichern. Die gesicherten Daten können in einem Malprogramm weiterverarbeitet oder zu einem kleinen Trickfilm zusammengeschnitten werden. Per Link-Kabel ist nun selbstverständlich ein problemloser Austausch zwischen zwei Game Boy Pockets möglich. Ebenfalls neu ist der Pocket Printer, mit dem sich



die entstandenen Schnappschüsse quasi sofort ausdrucken lassen. Dazu wird eine Papierrolle verwendet, die in ihrer Größe einer Kassenrolle ähnelt und zudem einseitig vorgummirt

wurde. Um die selbstgefertigten Erinnerungsstücke ins Album zu kleben, muß lediglich die Rückseite angefeuchtet werden.

Seit Februar sind die beiden Zusatzgeräte in Japan erhältlich und werden sicherlich bald den Rest der Welt erobern.



Die Pocket-Kamera für den Game Boy dürfte nicht nur in Japan reichenden Absatz finden. Die Kompatibilität zum N64 ist eine Zeilfrage

weiße Pracht und Temporausch

1080 Degrees

Snowboarding

Heiße Rennen auf kalten Pisten für ein oder zwei Spieler verspricht **1080 Degrees Snowboarding** von Nintendo. Das Snowboard Game wurde von Giles Goddard entworfen, der sich als Argonaut-Mitglied vor allem bei den SNES-Versionen von *StarFox* und *Stunt Race FX* einen Namen gemacht hat. Insgesamt acht Strecken wird es im Spiel geben, die sind aber nicht als geradlinige Abfahrtsraserei konzipiert, sondern sollen die Plattform für jede Menge halsbrecherische Stunts werden. Grafisch hervorragend gelöst sind die vielen kleinen Details. Vom fast schon obligatorischen Lens-Flare-Effekt bis hin zum aufspritzenden Schnee geht die Optik deutlich in Richtung Realitätskopie. Ähnlich gelungen war in der 80%-Version die Steuerung, die nicht nur logisch ist, sondern auch wirkungsgetreue Manöver zuläßt. Geplant ist die Veröf-

fentlichung im Frühjahr. Doch Europa wird wahrscheinlich bis zur nächsten Wintersportsaison warten müssen.



Solche Ausblicke sind Alltag bei 1080° Snowboarding

donkey kong war gestern ...

Banjo & Kazooie's

Great Adventure

Nörgler werden angesichts des Spielprinzips sofort einen *Super Mario 64*-Klon in Rares neuem Jump&Run sehen: Doch das wäre schlichtweg eine Lüge. Sicher gibt es optisch gewisse Ähnlichkeiten, aber angesichts der herausragenden und absolut nebelfreien Grafik sowie dem eher *Donkey-Kong*-ähnlichen Duo dürfte die Klon-Kritik schnell im Nichts verpuffen. Bär und Vogel weisen unterschiedliche Eigenschaften auf und so wird neben der reinen Jump&Run-Kost auch jede Menge Strategie ausschlaggebend sein. Das 3D-Jump&Run, das uns in

einer 70%-Version vorlag, konnte auf Anhieb begeistern. Nach *Blast Corps*, *GoldenEye*, einem guten, aber indizierten Prügelspiel und *Diddy Kong Racing* scheint Rare mit *Banjo Kazooie* auch 1998 wieder Nintendo-Entwickler des Jahres zu werden.



Die beiden Musiker haben es in ihrem ersten Abenteuer faustdick hinter den Ohren

der kleine dino ist zurück

Yoshi's Story

fan mag
wertung:


Jump&Run

Hersteller:	Nintendo
Preis:	ca. DM 130
Spieler:	1 - 4 (simultan)
Modul:	128 MB
Erhältlich:	im Handel
Level:	24
Speicher:	ja

Mehrere Verschiebungen des Release-Datums sowie eine kurzfristige Namensänderung sind überstanden. Yoshi is back! Der knuddelige Schildkrötensaurier macht sich auf, der Videospielwelt zu zeigen, was ein 2D-Jump & Run auf dem 64-Bitter zu leisten vermag. Schon zu Beginn des Spiels wird klar, warum der Titel in *Yoshi's Story* umbenannt wurde. Das Einstiegsmenü ist in Form eines Pop-Up-Buches gestal-

tet, eine Thematik, die sich durch das gesamte Game zieht. Mit dem Aufschlagen der ersten Seite hat der Spieler die Wahl zwischen vier Leveln, die sich im Schwierigkeitsgrad unterscheiden. Über sechs Seiten geht *Yoshi's Story*, wobei auf jeder Seite einer von vier Handlungssträngen (Leveln) ausgewählt wird. Mit dem Analogstick wird die Knubbelnase solange durch den Level gesteuert, bis es Yoshi gelungen ist, 30

Früchte einzusammeln (Einen Levelausgang im herkömmlichen Sinne gibt es nicht). Nur wer zusätzlich die drei Herzen findet, erhält auf der nächsten Buchseite wieder vier Level zur Auswahl. Die grafische Gestaltung der gerenderten Stages ist einzigartig. Mal beherrschen Stoffballen das Szenario, mal wirkt alles wie aus Sperrholz gezimmert oder der Abschnitt erweckt den Eindruck einer Pappmaché-Landschaft. Der Sound ist, auf seine spezielle Art, ebenfalls etwas besonderes und plaziert sich damit an die Spitze der N64-Module. *Yoshi's Story* ist ein unterhaltsames Abenteuer in allerbesten Miyamoto-Tradition und hätte die Höchstwertung verdient, wäre da nicht der unglaublich niedrige Schwierigkeitsgrad, der so manchem versierten Spieler die Motivation über rauben kann.



Knuddelige Grafik und niedliche Charaktere machen Yoshi's Story zum echten Hit-Kandidaten für Kids

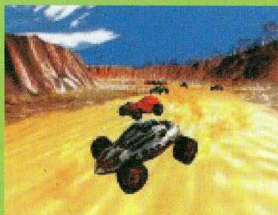


Der enorm niedrige Schwierigkeitsgrad kann nur Genreeinsteiger motivieren

Newcomer setzt auf euggies

Powerslide

Emergent heißt der Hersteller, der hinter dem Rennspiel *Powerslide* steckt. Außer auf N64 setzt die Firma auch auf PlayStation und PC. In diesem Game muß der Spieler mit seinem waffenstarrenden Buggy gegen eine harte Konkurrenz auf unwegsamem Gelände antreten. Fahrakrobaten sollen dabei voll auf ihre Kosten kommen. Ob es einen Mehrspieler-Modus geben wird, war bis Redaktionsschluß noch nicht bekannt. Nach der PC-Version im Frühjahr sollen die Konsolen zum Jahresende bedient werden.

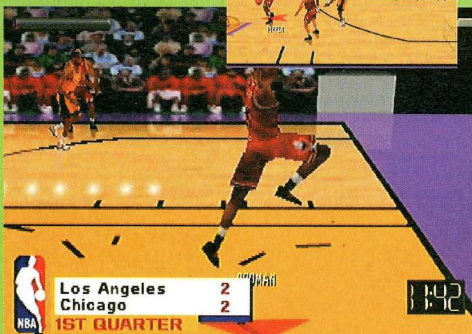


Ein weiteres Off-Road-Rennspiel kommt dieses Frühjahr vom Newcomer Emergent. Ob die heiße Action wirklich über den Bildschirm flimmert, wird die fertige Version zeigen

basketball pur

NBA Courtside

Courtside



Nintendo greift massiv in den Sportsektor ein. NBA Courtside überflügelte bereits in einer 50%-Version die Konkurrenz in Sachen Grafik und Steuerung

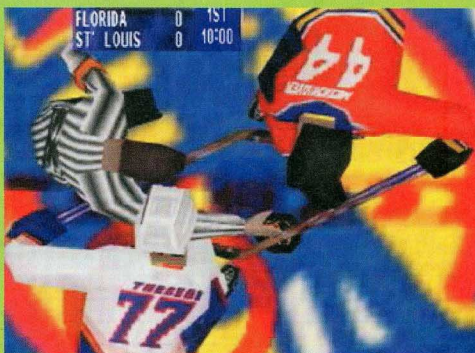
Bisher überließ Nintendo den Sportsektor gerne anderen Herstellern, aber seit dem N64 steht Big N voll auf Sport. Ob Baseball, Snowboard (siehe 1080 Degrees) oder Basketball, die Programmierer bieten anscheinend immer etwas mehr als der Rest der Welt. Dies gilt auch für *NBA Courtside*, das für Juli in

Japan angekündigt ist. Die jüngste Version war zwar erst zu 50 Prozent fertig, konnte aber bereits die Konkurrenz von Konami (*NBA In the Zone '98*) deutlich überflügeln. Flüssige Animationen, eine Lizenz, die schöne Grafik und eine durchdachte Steuerung lassen Konamis Programmierer wie Anfänger wirken.

kufen-cracks unter sich

NHL Breakaway '98

Acclaim macht sich nach einem Tief vor wenigen Jahren daran, ein Garant für gute Videospiele zu werden. Nach *Turok - Dinosaur Hunter* und *NFL Quarterback Club '98* steht jetzt mit *NHL Breakaway '98* anscheinend ein weiteres Highlight für den 64-Bitter an. Bereits die PSX-Version konnte im letzten Herbst überzeugen. Natürlich wird das Spiel für das N64 noch einmal gründlich überarbeitet. Die Spieler sollen mit 30 bis 40 Polygonen zusätzlich ein noch detaillierteres Bild abgeben. Das Release wird mit dem Erscheinen dieser Ausgabe zusammenfallen.



Die Spieleranimationen werden laut Acclaim noch um einiges detaillierter sein, als bei der PSX-Version. Bleibt allein die Frage, wie viele N64-NHL-Games es noch werden?



Nach der PlayStation-Version wird NHL Breakaway '98 auch fürs N64 kommen



ed auf den Spuren marios

Tonic Trouble

Ganz im Stile von *Super Mario* präsentiert der französische Hersteller Ubi Soft sein *Tonic Trouble*. In zehn 3D-Welten muß der Spieler den Helden Ed um jede Menge Gefahren herumsteuern. Zwar hielt man sich bei den Aktionsmöglichkeiten an die klassischen Varianten (springen, laufen, werfen, schlagen), aber die grafischen Qualitäten sollen dank völlig neuer Technik so ausgereift sein, daß sogar der Gesichtsausdruck von Ed jeweils seine aktuelle Stimmung widerspiegelt. Noch im Frühjahr wird *Tonic Trouble* für PC und N64 in den europäischen Handel kommen.

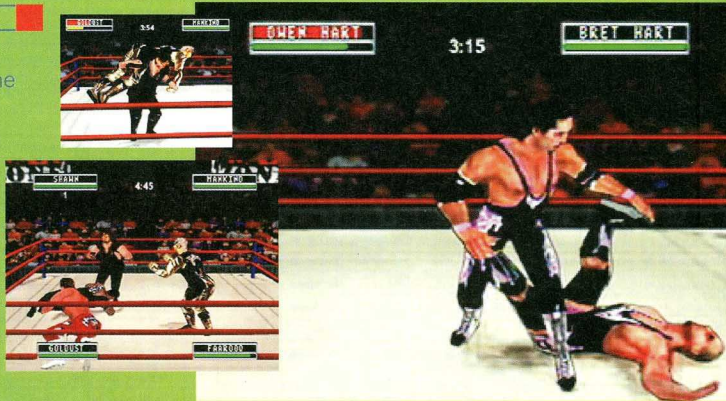


Ed auf den Spuren von Super Mario. Zehn 3D-Welten muß der Spieler in Tonic Trouble überleben

flutschberge unter sich

WWF Warzone

Hohe Ansprüche an sich selbst stellt Acclaim mit *WWF Warzone*. Die Wrestling-Simulation mit Schwerpunkt auf Beat 'em Up soll im Mai bei uns im Handel sein. Insgesamt werden die 13 real existierenden Vorbildern nachempfundenen Kämpfer mit jeweils 90 verschiedenen Moves ausgestattet. Außerdem soll es mehr als 600 verschiedene Animationssequenzen und eine aktive Kameraführung geben. Ein Vierspieler-Modus ist ebenso geplant wie diverse Match-Varianten.



Wrestling vom Feinsten verspricht Acclaim mit WWF Warzone. Die Liste der Features ist mit 13 Charakteren, jeweils 90 Moves und 600 Animationsphasen jedenfalls schon enorm

SPIELE

RELEAS

Spiel	Hersteller			
1080 Degrees Snowboarding	Nintendo	April '98	Februar '98	Winter '98
64 Ozommo	Natsume	'98	Im Handel	n. bek.
7th Legion (unbestätigt)	Epac / GTI	'98	n. bek.	n. bek.
Acclaim Sports Soccer	Acclaim/Probe	1.Juni '98	n. bek.	angek.
Actua Golf	Interplay	angek.	n. bek.	n. bek.
Aero Fighters Assault (Sonic Wings Assault)	McO'river/Paradigm	Im Handel	März '98	n. bek.
Aero Gauge	ASCII	20.Feb. '98	Frühjahr '98	n. bek.
Aeronauts (unbestätigt)	Ocean	Herbst '98	n. bek.	Winter '98
All Star Baseball '98	Acclaim	1.April '98	n. bek.	n. bek.
Andretti Racing	EA	Sommer '98	n. bek.	angek.
Art of Fighting Twin	Ocean	April '98	n. bek.	n. bek.
Attack! (unbestätigt)	DMA Design	'98	n. bek.	'98
Augusta Masters '98	TE Soft	angek.	Im Handel	n. bek.
Automobil Lamborghini	Titus	Im Handel	März '98	Im Handel
Barjo-Kazooie's Great Adventure	Nintendo/Rare	27. Juli '98	27. Juli '98	Herbst '98
Battle Sport 64	Cyclone Studios	Winter '98	n. bek.	n. bek.
Bio Freaks	Midway	April '98	n. bek.	'98
Blast Corps	Nintendo/Rare	Im Handel	Im Handel	Im Handel
Body Harvest	DMA Design	Sommer '98	angek.	angek.
Bomberman 64 (Baku Bomberman)	Hudson Soft	Im Handel	Im Handel	Im Handel
Bottom of the Ninth '98	Konami	'98	angek.	n. bek.
Buggie Boogie	Nint./Angel Studios	angek.	angek.	angek.
Cabbage (64DD)	Nintendo	n. bek.	angek.	n. bek.
Caesar's Palace	Crave	August '98	n. bek.	angek.
Castlelevania 3D (64)	Konami	Herbst '98	angek.	Sommer '98
Cavalry Battle 3000	Japan System Sup	n. bek.	angek.	n. bek.
Chameleon Twist	Nihon System Sup.	Im Handel	Im Handel	Im Handel
Clayfighter 63 1/3	Interplay	Im Handel	Im Handel	Im Handel
Command & Conquer 3D	Westwood	'98	angek.	angek.
Conker's Quest	Rare	Herbst '98	angek.	angek.
Croc	Fox Interactive	angek.	n. bek.	n. bek.
Cruis'n USA	Nintendo/Williams	Im Handel	n. bek.	Im Handel
Cruis'n World	Nintendo/Williams	29. Juni '98	angek.	angek.
Dark Rift	Vic Tokai	Im Handel	n. bek.	Im Handel
Deadly Honor (unbestätigt)	TecMagik	angek.	n. bek., n.	bek
Diddy Kong Racing	Nintendo/Rare	Im Handel	Im Handel	Im Handel
Donkey Kong Country 64 (64 DD)	Nintendo/Rare	angek.	angek.	angek.
Doom 64	Midway	Im Handel	Im Handel	Im Handel
Doom 64: Absolution (Final Doom2)	Midway	Frühjahr '98	n. bek.	n. bek.
Doraemon 64	Epoch	n. bek.	Im Handel	n. bek.
Dual Heroes	Hudson Soft	Sommer '98	Im Handel	n. bek.
Duke Nukem 64	Williams	Im Handel	n. bek.	Im Handel
Duke Nukem Forever	Williams	angek.	n. bek., angek.	
Dynanite Soccer	Imagineer	'98	Im Handel	n. bek.
Earthworm Jim 3D	VIS	angek.	n. bek.	angekündigt
extreme-G	Acclaim/Probe	Im Handel	Im Handel	Im Handel
F.1 Pole Position (Human Grand Prix)	Ubi-Soft/Human	Im Handel	Im Handel	Im Handel
Family Stadium (Famista 64)	Namco	'98	Im Handel	n. bek.
FIFA 64 (J-League Live 64)	EA	Im Handel	Im Handel	Im Handel
FIFA: Road to the World Cup '98	EA	Im Handel	angek.	Im Handel
Fighter's Destiny (Fighting Cup)	Ocean/Imagineer	April '98	Im Handel	April '98
Final Round 64 (Golf)	Konami	'98	n. bek.	n. bek.
Fire Emblem 64 (64DD)	Nintendo	Frühjahr '98	angek.	n. bek.
Flights of the U.N.	Video System	angek.	angek.	n. bek.
Forsaken	Acclaim/Iguana	30. April '98	n. bek.	Frühjahr '98

Spiel	Hersteller			
Frank Thomas „Big Hurt“ Baseball	Acclaim	'98	n. bek.	angek.
FZero X	Nintendo	Herbst '98	Juni '98	Winter '98
G.A.S.P.I. Fighters' NEXTream (Deadly Arts)	Konami	März '98	März '98	Sommer '98
Gex 2	Midway/Crystal Dynam	angek.	n. bek.	angek.
Ghoul's n' Ghosts 64 (unbestätigt)	Capcom	'98	n. bek.	n. bek.
GoldenEye 007	Nintendo/Rare	Im Handel	Im Handel	Im Handel
Grand Prix Racing	Video Systems	angek.	angek.	n. bek.
GTI Club (unbestätigt)	Konami	Winter '98	n. bek.	n. bek.
Habu Shogi	Seta	n. bek.	Im Handel	n. bek.
Hashire Boku No Uma	Culture Brain	n. bek.	Juni '98	n. bek.
Hexen	Williams	Im Handel	Im Handel	Im Handel
Hybrid Heaven	Konami	'98	Winter '98	angek.
Ikazuchi No Gotoku Chinese Chess	Seta	n. bek.	angek.	n. bek.
Int. Superstar Soccer 64 (Perfect Striker)	Konami	Im Handel	Im Handel	Im Handel
Jeopardy	GameTek	Im Handel	n. bek.	n. bek.
Jest	Ocean	Sommer '98	n. bek.	angek.
Jikkou Golf Tournament '97	Konami	n. bek.	angek.	n. bek.
Jikkyo World Striker	Konami	n. bek.	angek.	n. bek.
Jissen Pachi-Sio Hissyouhou	Sammy Kougyou	n. bek.	angek.	n. bek.
J-League Eleven Beat '97	Imagineer	n. bek.	angek.	n. bek.
Jungle Bots	Playmates	'98	n. bek.	n. bek.
Jungle Emperor Leo (Add on Disk 64DD)	Nintendo	'98	März '98	n. bek.
Killer Instinct Gold	Nintendo/Rare	Im Handel	n. bek.	Im Handel
Kindaichi Shonen no Jikenbo	Hudson	'98	angek.	n. bek.
Kiratto Kaiketsu! 64 Tanteidan	Imagineer	n. bek.	März '98	n. bek.
Kirby 64 (unbestätigt)	Nintendo/HAL	angek.	angek.	n. bek.
Knife's Edge	Kemco	Herbst '98	angek.	n. bek.
Last Legion UX (Legion X)	Mindscape/Hudson	Herbst '98	Februar '98	angek.
Legend of Zelda: The Ocarina of Time	Nintendo	Sommer '98	April '98	Winter '98
Lode Runner 64	Bandai	Winter '98	angek.	n. bek.
Looney Tunes 64	Ocean	angek.	n. bek.	n. bek.
LylatWars (Star Fox 64)	Nintendo	Im Handel	Im Handel	Im Handel
Mace: The Dark Age	Midway	Im Handel	n. bek.	Im Handel
Madden Football 64	EA	Im Handel	n. bek.	Im Handel
Magic: The Gathering: Armageddon	Acclaim	'98	n. bek.	n. bek.
Mah-Jong 64	Koei	n. bek.	Im Handel	n. bek.
Mah-Jongg Hourouki Classic	Imagineer	n. bek.	Im Handel	n. bek.
Mah-Jongg Master	Konami	n. bek.	Im Handel	n. bek.
Mahou Seiki Eruieru	Imagineer	'98	n. bek.	n. bek.
Mario Kart 64	Nintendo	Im Handel	Im Handel	Im Handel
Mario Artist: Picture Maker (64DD)	Nintendo	'98	Juni '98	angek.
Mario Artist: Polygon Maker (64DD)	Nintendo	'98	Juni '98	angek.
Mario Artist: Sound Maker (64DD)	Nintendo	'98	'98	angek.
Mario Artist: Talent Maker (64DD)	Nintendo	'98	Juni '98	angek.
Maximum Force	Atari	angek.	n. bek.	n. bek.
Meganman 64 (unbestätigt)	Capcom	angek.	angek.	angek.
Micro Machines 64	Codemasters	'98	n. bek.	angek.
Milo's Bowl-a-rama	Crave	'98	angek.	angek.
Mischief Makers (Yuke Yuke!! Trouble.)	Enix/Treasure	Im Handel	Im Handel	Im Handel
Mission: Impossible	Ocean	Sommer '98	angek.	Sommer '98
MK Mythologies: SubZero	Midway	Im Handel	n. bek.	Frühjahr '98
MLB Featuring. Ken Griffey Jr.	Nint./Angel Studios	Sommer '98	n. bek.	n. bek.
MLB Strike Zone '98	Midway	'98	'98	n. bek.
Morita Shogi 64	Seta	n. bek.	April '98	n. bek.
Mortal Kombat 4	Midway	30. Juni '98	n. bek.	angek.

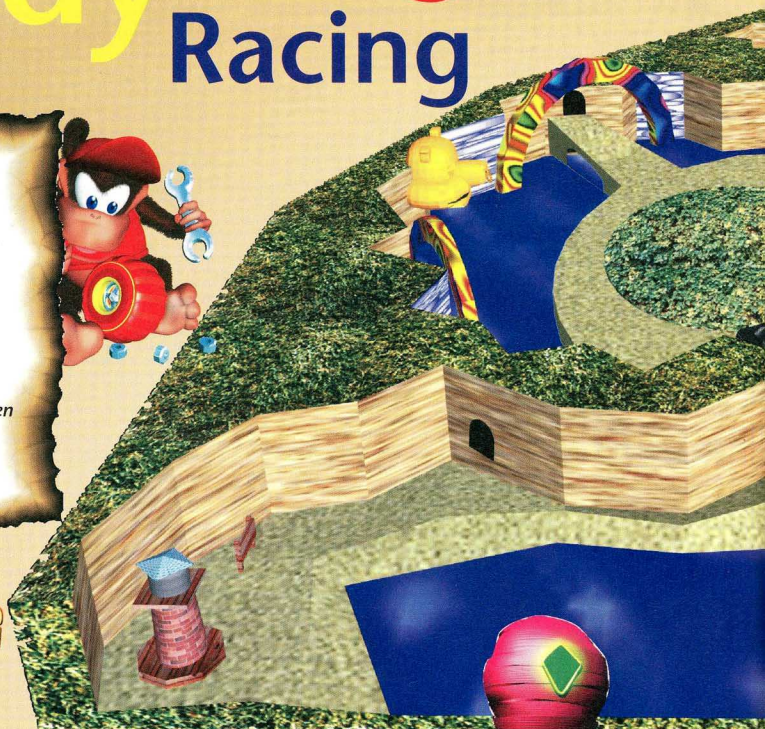
Diese Liste beinhaltet alle Spiele, die bereits im Handel oder in der Entwicklung sind. Sollte der Hersteller einen Titel weder bestätigt noch dementiert haben, ist dies mit dem Zusatz 'unbestätigt' gekennzeichnet. Das Kürzel 'angek.' bedeutet eine feste Absicht des Herstellers für ein Release zu einem noch nicht bestimmten Zeitpunkt. Das Kürzel 'n. bek.' steht dafür, daß keine weiteren Informationen zu diesem Titel verfügbar sind. Konkrete Zeitangaben für eine Veröffentlichung sind Absichtserklärungen der Hersteller. Die Erfahrung zeigt jedoch, daß diese Daten mit einer gewissen Skepsis betrachtet werden müssen.

Spiel	Hersteller			
Mortal Kombat Trilogy	Midway	Im Handel	n. bek.	Im Handel
Mother 3 (Earthbound 64) (64DD)	Nintendo	'98	Juli '98	n. bek.
Mr. Tank (unbestätigt)	GTI	angek.	n. bek.	n. bek.
Multi-Racing Championship	Ocean/Imagineer	Im Handel	Im Handel	Im Handel
Mystical Ninja starring Goemon	Konami	Februar '98	n. bek.	angek.
N64 College Basketball	Z-Axis	Februar '98	n. bek.	n. bek.
Nagano Winter Olympics '98	Konami	Im Handel	Im Handel	Im Handel
NBA Courtside	Nintendo	27. April '98	angek.	angek.
NBA Fastbreak '98	Midway	angek.	angek.	n. bek.
NBA Hang Time	Midway	Im Handel	n. bek.	Im Handel
NBA in the Zone '98 (NBA Pro '98)	Konami	Im Handel	Im Handel	Im Handel
NBA Jam '98	Acclaim	Sommer '98	n. bek.	angek.
NFL Blitz '98	Midway	Winter '98	n. bek.	n. bek.
NFL Quarterback Club '98	Acclaim/Guana	Im Handel	n. bek.	Im Handel
NFL Quarterback Club '99	Acclaim/Guana	Winter '98	n. bek.	angek.
NHL Breakaway '98	Acclaim	19. Feb. '98	n. bek.	Frühjahr '98
Nintama Rantarō 64	Culture Brain	n. bek.	Februar '98	n. bek.
Off-Road Challenge	Midway	angek.	angek.	
Ogre Battle Saga (Add On 64DD)	Quest	'98	angek.	n. bek.
Olympic Hockey '98	Midway/Atari	Im Handel	n. bek.	n. bek.
Pachinko World 64	Syouei System	n. bek.	angekündigt	n. bek.
Pachinko 365 Nishi	Seta	n. bek.	April '98	n. bek.
PilotWings 64	Nintendo	Im Handel	Im Handel	Im Handel
Pocket Monsters: Pikachu Genki D. (64DD)	Nintendo	n. bek.	Herbst '98	n. bek.
Pocket Monsters Stadium (64DD)	Nintendo	n. bek.	Juni '98	n. bek.
Pocket Monsters Snap	Nintendo	n. bek.	angek.	n. bek.
Power League Baseball	Hudson	'98	Im Handel	n. bek.
Powerful Pro Baseball 64	Konami	'98	Im Handel	n. bek.
Powerful Pro Baseball 5	Konami	n. bek.	März '98	n. bek.
Powerslave 64 (Exhumed 64)	Lobotomy	'98	n. bek.	n. bek.
Powerslide	Emergent	'98	n. bek.	n. bek.
Pro Baseball	Otanu	'98	n. bek.	n. bek.
Pro Baseball King	Imagineer	'98	Im Handel	n. bek.
Pro Baseball King II	Imagineer	angek.	Im Handel	n. bek.
Project Kairo (64DD)	Crave Entertainment	'99	n. bek.	n. bek.
Quake 64	Williams	Mai '98	n. bek.	Frühjahr '98
Quest 64	T-HQ /Imagineer	April '98	März '98	Frühjahr '98
Quest for Chameleot	Titus	Winter '98	n. bek.	angek.
Rampage: World Tour	Midway	angek.	angek.	angek.
Raze	Interplay	angek.	n. bek.	n. bek.
Rebel Moon Revolution	Midway	'98	n. bek.	'98
Return Fire II	MGM	angek.	n. bek.	n. bek.
Rev Limit	Seta	'98	Mai '98	'98
Robotech: Crystal Dreams	GameTek	'98	n. bek.	'98
Robotron 64	Midway	Im Handel	n. bek.	angek.
Roto Gunner	TecMagik	angek.	n. bek.	n. bek.
Rugrats	THQ	'99	n. bek.	n. bek.
San Francisco Rush	Midway	Im Handel	Im Handel	Im Handel
Shadow Warrior	GT Interactive	'98	n. bek.	n. bek.
Shindou Super Mario 64	Nintendo	n. bek.	Im Handel	n. bek.
Shindou Wave Race 64	Nintendo	n. bek.	Im Handel	n. bek.
Silicon Valley (Space Station: Silicon Valley)	BMG/DMA Design	Frühjahr '98	n. bek.	Sommer '98
Sim City 2000	Imagineer	n. bek.	Im Handel	n. bek.
Sim City 64 (64DD)	Nintendo/Maxis	'98	'98	angek.
Sim Copter	Imagineer	'98	angek.	n. bek.

Spiel	Hersteller			
Smurfs 64 (Die Schlümpfe)	Infogrames	angek.	n. bek.	angek.
Snowboard Kids (Snobow Kids)	Atlus	Im Handel	Im Handel	Im Handel
Snow Speeder 64	Imagineer	n. bek.	März '98	n. bek.
Space Circus	Infogrames	Sommer '98	n. bek.	angek.
Space Dynamites	Vic Tokai	n. bek.	Februar '98	n. bek.
Spooky	ICE	'98	n. bek.	n. bek.
St. Andrews (Golf)	Seta	'98	Im Handel	angek.
Star Wars: Shadows of the Empire	Nintendo/Lucasarts	Im Handel	Im Handel	Im Handel
Star Wars (27)	LucasArts	'98	n. bek.	angek.
Street Fighter (unbestätigt)	Capcom	angek.	angek.	angek.
Suikoden (unbestätigt)	Konami	'98	n. bek.	n. bek.
Super Mario 64	Nintendo	Im Handel	Im Handel	Im Handel
Super Mario 64 II (64DD)	Nintendo	angek.	angek.	angek.
Super Mario RPG 2 (64DD)	Nintendo	angek.	angek.	n. bek.
Superman 64 - The Animated Series	Titus	angek.	n. bek.	n. bek.
Super Robot Spirits	Banpresto	n. bek.	Frühjahr '98	n. bek.
Tales of Phantasia (Add On Disk 64DD)	Namco	n. bek.	angek.	n. bek.
Tamagotchi World	Bandal/Nintendo	n. bek.	Im Handel	n. bek.
Tetrisphere	Nintendo/H2O	Im Handel	Im Handel	Im Handel
Toukon Road (Add on Disk 64 DD)	Hudson	angek.	Im Handel	n. bek.
Tonic Trouble (Ed)	Ubisoft	angek.	angek.	angek.
Top Gear Rally	Kemco/Boss Game	Im Handel	Im Handel	Im Handel
Thornado (Turrican 64)	Factor 5	'98	n. bek.	n. bek.
Turok — Dinosaur Hunter	Acclaim/Iguana	Im Handel	Im Handel	Im Handel
Turok — Dinosaur Hunter 2	Acclaim/Iguana	30. August '98	angek.	angek.
Twisted Edge Snowboarding	Kemco/Boss Game	Herbst '98	angek.	angek.
UEFA Soccer '98	Ocean	April '98	n. bek.	angek.
Unreal	GTI	'98	n. bek.	'98
Vandal Hearts (angekündigt)	Konami	Winter '98	n. bek.	n. bek.
Virtual Chess 64	Titus	15. Feb. '98	n. bek.	angek.
VR Baseball	Interplay	'98	n. bek.	n. bek.
VR Pool	Crave	26. Nov. '98	n. bek.	n. bek.
War Gods	Midway	Im Handel	Im Handel	Im Handel
Wave Race 64	Nintendo	Im Handel	Im Handel	Im Handel
Wayne Gretzky 3D Hockey	Midway	Im Handel	Im Handel	Im Handel
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98	Midway	Im Handel	Frühjahr '98	Im Handel
WCW vs. NWO: World Tour	T-HQ	Im Handel	Im Handel	Im Handel
Wet Corpse	Vic Tokai	'98	n. bek.	n. bek.
Wetrix	Ocean	April '98	n. bek.	April '98
Wheel of Fortune	GameTek	Im Handel	n. bek.	n. bek.
Wild Choppers	Seta	angek.	Im Handel	angek.
Wonder Project J2	Enix	n. bek.	Im Handel	n. bek.
Wrecking Balls (Reckin' Balls)	Acclaim/Iguana	Mai '98	n. bek.	n. bek.
WWF: Warzone	Acclaim	1. Juli '98	n. bek.	angek.
Yoshi's Story	Nintendo	März '98	Im Handel	März '98

Diddy Kong Racing

Damit der Spieler an den Battle Races teilnehmen kann, muß er zunächst die vier Schlüssel finden. Mit diesen goldenen Keys lassen sich die verschlossenen Tore zu den vier Kampfstätten öffnen.

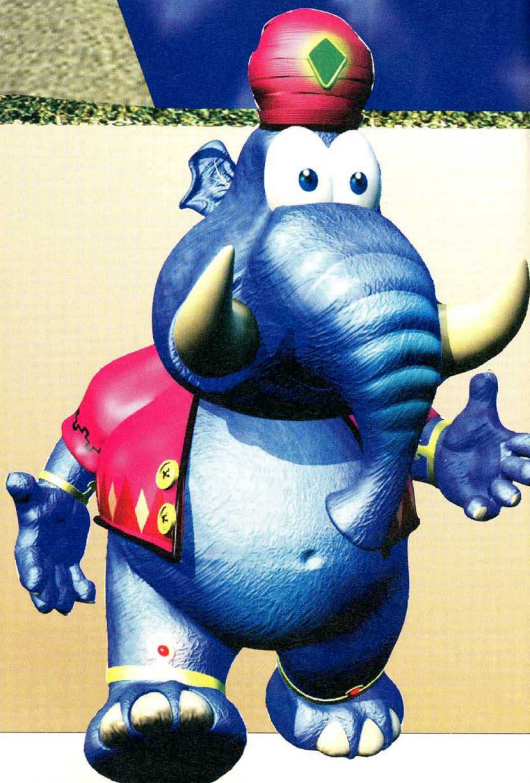


DIDDY KONG RACING



Wasserwelt

Auch in der Wasserwelt wird, wie bei der Dinowelt, auf der Strecke Mondsichelinsel/ Crescent Island zunächst geradeaus gefahren. Die Straße wird auf der linken Seite verlassen, um direkt durchs Wasser der Unterführung zu gelangen. Eine kleine Mulde verbirgt den goldenen Türöffner. Battle-Track: Wer als letzter Hovercraftpilot übrig bleibt, der hat gewonnen!





Dinowelt

Problemlos gestaltet sich die Suche nach dem Schlüssel der Dinowelt. Auf dem Kurs Rumpelsee/Ancient Lake wird das Fahrzeug nach dem Start einfach geradeaus gesteuert. Wird auch die erste Linkskurve außer acht gelassen, landet das Vehikel auf einem Rasenstück, das zu einer Schanze mit dem Rare-Logo führt. Auf dieser befindet sich der goldene Schlüssel.

Battle-Track: Drei Eier sind auszubrüten, bevor es einem anderen Piloten gelingt!



Schneewelt

Auf dem Kurs Schneeballschlacht/Snowball Valley wird hinter dem Ziel links abgebogen. Die Fahrt geht weiter bis zum Zaun und dann rechts. In einer kleinen Nische liegt das gute Stück.



Battle-Track: Wer als letzter übrigbleibt, der hat wieder einen Ballon gewonnen!



Im Zentrum der Oberwelt kann der Spieler den hilfsbereiten Elefanten Taj zwecks Fahrübung herausfordern. Die drei Challenges werden mit dem Flugzeug, dem Kart oder dem Hovercraft bestritten.



Drachewelt

Eine echte Herausforderung stellt das Versteck des Drachewelt-Schlüssels dar. In der Felsenschlucht/Boulder Canyon geht die Fahrt bis zur Zugbrücke hinter dem Wassergraben. Nachdem die Glocke geläutet wurde (mit Hilfe der R-Taste berühren), muß die Zugbrücke erklommen werden. Mit der Unterstützung eines blauen Turbos gelingt dies auch und führt zu einer Balustrade, in deren Mitte sich der letzte Schlüssel befindet.

Battle-Track: Zehn Bananen sammeln, bevor es ein anderer schafft!





Drache

Auf keinen Fall sollte der Fahrer mit den rauhigen Ausdünstungen des Schuppentieres in Berührung kommen! Im Innern des Tunnels kann sich der Pilot durch die Stalaktiten schlängeln, fliegt der Spieler dabei möglichst tief, erleichtert dies das Umschiffen der letzten Tunnelkurve. Die Turbos unter der Windmühle und zwischen den Bäumen sind ausreichend für das erste Rennen. Unter freiem Himmel gestaltet sich das Überholmanöver leichter als im Cavernentrakt. Wenn keine Fehler gemacht und stetig Turbos nachgefüllt werden, ist das Rennen zu diesem Zeitpunkt schon entschieden. Im zweiten Rennen ist der Einsatz von Tip-Tup oder Pipsy sowie eines Homing Missiles (zwei rote Ballons) zu empfehlen.



Wizpig, Rennen 1

Für dieses Rennen sind gute Kenntnisse der Strecke und ihrer Beschleunigungsfelder unverzichtbar. Jede dieser Turbozonen sollte optimal ausgenutzt werden (bun-

te Abgaswolke). Auf Höhe der Beschleuniger 3, 4 und 5 befindet sich der ideale Angriffspunkt für ein Überholmanöver. Für Bestresultate bieten sich Pipsy oder Tip-Tup an. Sollte sich Wizpig jemals aus dem Blickfeld entfernen, kann man das Rennen getrost abbrechen und einen Neustart einleiten.

Oktopus

Ein harter Brocken! Direkt nach dem Start sollte der Herausforderer auf die rechte Seite schwenken, um den Minen oder Blasen auszuweichen. Im weiteren Rennverlauf vermeiden häufige Seitenwechsel eine Kollision mit den Hinterlassenschaften des Polyps. Solange hinter dem Kraken halten, bis zwei rote Ballons eingesammelt sind. Kurz nach dem Tunnel, vor der letzten Biegung, werden die Geschosse abgefeuert. Mit den blauen Turbos wird der Abstand verkürzt. Um zu überholen, sollte die Innenseite des Tunnels und im folgenden links halten als erfolgreiche Strategie angesehen werden. Mit den blauen Turbo-Ballons wird der Rest des Rennens dominiert werden können. Ein schwerer Fahrer wie Banjo bietet sich auch in diesem Duell an.





Wizpig, Rennen 2

Das zweite Rennen gestaltet sich ungleich schwerer. Zu Beginn sollte der Fahrer sich links halten, den R-Button benutzen, um oben und weit links zu bleiben. Die beiden Stalaktiten werden linker Hand genommen. Den Laserschüssen muß man mit gekontem Timing bei der Durchfahrt unter den Steinbögen begegnen. Der rote Ballon unter dem zweiten Steintor wird eingesammelt. Unter freiem Himmel wird der Pilot links und flach gesteuert, um einen weiteren roten Ballon einzuheimsen. Bevor das Schwein den nächsten Tunnel erreicht, muß ein Homing Missile abgefeuert und bei Eintritt in den Tunnel der links liegende blaue Turbo mitgenommen werden. Um sich an Wizpigs Fersen zu heften, sollte reichlich Gebrauch gemacht werden von den roten und blauen Ballons. Um dem Chaos im nächsten Raum zu entgehen, sollte der Schildballon vor Eintritt in die Kammer eingesammelt werden. So werden Treffer durch den Laserbeschuss vermieden, der Thron darf trotzdem nicht bedenkenlos vom Fahrzeug touchiert werden.



Triceratops

Um den gehörnten Saurier zu besiegen, sollte sich der Fahrer so nah wie möglich an der linken Wand



halten, großzügig rote und blaue Ballons einsetzen und – falls die Abkürzung benutzt wird – das Beschleunigungsfeld ausnutzen. Beim zweiten Rennen fehlt der Beschleuniger, macht so die Abkürzung unsinnig. Für den Schlußspurt, bei dem der Dino strauchelt, sollte ein blauer Ballon aufgespart werden. Die Beherrschung des Turbo-Starts ist unerlässlich.

Alle Endgegner lassen sich im ersten Rennen relativ leicht besiegen, sofern sich der Spieler stets an die Fersen des jeweiligen Bosses heftet. Im zweiten Rennen sollten individuelle Strategien befolgt werden:



Walross

Um dieses Rennen, ohne Abzweigung, für sich zu entscheiden, sollte der Spieler sein Gefährt in der Mitte der Piste halten. Mit A, B, R vermeidet der Fahrer ein zu steiles Erklimmen der Streckenbegrenzung. Abweichen sollte man von dieser Route nur da, wo es rote oder blaue Ballons zu ergattern gilt. Im zweiten Rennen muß das Walross einmal beschossen und der Turbo einmal eingesetzt werden, um vorne zu bleiben. Als Hover-Pilot bietet sich der schwerere Banjo an, er gewinnt den zweiten Abfahrtslauf auch ohne Ballons.





Diddy Kong

Wer am liebsten mit dem freundlichen Affen fährt, erhält einen Hans-Dampf-in-allen-Gassen. Leider ist er, bei aller Vielseitigkeit, auf keinem Gebiet wirklich herausragend.



Mit Drumstick fahren

Nachdem das Wipzig- und das TT-Amulett komplettiert wurden, muß in der Oberwelt ein Frosch, der mit einem kleinen roten Hahnenkamm gekennzeichnet ist, plattgefahren werden. Der Frosch verwandelt sich daraufhin in den versteckten Fahrer Drumstick (ein Hahn).



Tic-Toc

Die pfeilschnelle Stoppuhr ist mit Abstand der beste Fahrer des gesamten Feldes. Eine unglaubliche Endgeschwindigkeit kombiniert sich mit perfekter Kurvenlage sowie einer traumhaften Beschleunigung.



In den Weltraum starten

Um die versteckte fünfte Welt zu erreichen, müssen alle Amulette und Trophäen eingesammelt, sowie das erste Rennen gegen Wipzig gewonnen worden sein. Anschließend muß der Spieler direkt vor der Trophy-Anzeigetafel in der Nähe des Leuchtturms hupen. Der Leuchtturm verwandelt sich in eine Rakete und besorgt den Transport in den Weltraum.



Mit TT fahren

Harte Arbeit erwartet den, der TicToc als Fahrer anwählen möchte. Erst müssen alle Kurse im Time-Challenge-Modus (gegen den Ghost von TT) gewonnen werden. Danach findet sich die Stoppuhr als anwählbarer Charakter im Charakterauswahl-Bildschirm.

Turbo-Start

Wie schon in mehreren Rennspielen (WaveRace 64, Mario Kart 64) implementiert, verfügt auch DKR über den optionalen Turbo-Start. Kurz nach der piepsigen „Get Ready“-Ansage des Announcers, kann der A-Button eingedrückt werden. Je länger der Spieler wartet, desto stärker ist der Boost. Doch, Vorsicht! Wird zu lange gezögert, gibt es gar keinen Turbo-Start. Im Wettkampf mit den Bossen ist ein guter Start unerlässlich!

Drumstick

Nachdem der Frosch mit dem roten Hahnenkamm überfahren wurde, steht mit Drumstick ein unglaublich schneller Fahrer zur Verfügung. Aufgrund der schwachen Beschleunigung muß beim rasenden Gockel das Tempo hoch gehalten werden.

Magic-Code-Menü

Folgende Cheats können im Magic-Code-Menü eingegeben werden (sofern nicht anders angegeben sind die Codes nur im Rennmodus anwendbar):

TOXICOFFENDER	alle Ballons sind grün (Ölpfützen, Minen, Blasen)
OPPOSITESATTRACT	alle Ballons sind regenbogenfarben (Magneten)
BOMBABAY	alle Ballons sind rot (Raketen, Homing Missiles)
BODYARMOR	alle Ballons sind gelb (Schutzschilde)
ROCKETFUEL	alle Ballons sind blau (Turbos)
BLABBERMOUTH	anderer Huption
BYEBYEBALLOONS	Computerfahrer benutzen keine Waffen
NOYELLOWSTUFF	keine Bananen im Mehrspieler-Modus
BOGUSBANANAS	aufgesammelte Bananen verringern die Geschwindigkeit
JOINTVENTURE	Adventure-Modus für zwei Spieler
VITAMINB	kein Bananen-Limit
ZAPTHEZIPPERS	keine Beschleunigungsfelder
TIMETOLOSE	stärkere Computer-Gegner
FREEFRUIT	Rennen startet mit zehn Bananen
FREEFORALL	Spieler erhält stets die höchste Ausbaustufe des Extras
WHODIDTHIS	Credits zeigen
DOUBLEVISION	im Zweispeler-Modus kann derselbe Fahrer gewählt werden
ARNOLD	riesige Charaktere
TEENYWEENIES	winzige Charaktere
OFFROAD	kein Geschwindigkeitsverlust abseits der Strecke
JUKEBOX	ein Musik-Menü

Tip-Tup + Pipsy

Mit der Schildkröte und der fiepsigen Maus lassen sich nahezu alle Her-

ausforderun-

gen von Diddy Kong Racing meistern. Die sehr hohe Beschleunigung und das exzellente Handling heben die beiden von den anderen Charakteren ab. Pipsy wird ein bißchen leichter aus der Bahn geworfen als Tip-Tup, erholt sich dafür aber auch schneller.

Optimale Beschleunigung

Die gelb-rot gestreiften Beschleunigungsfelder erhöhen für kurze Zeit die Geschwindigkeit der Fahrer. Wird der A-Button kurz vor Erreichen des Speeders losgelassen, verlängert sich die Beschleunigungsdauer und die Abgase verwandeln sich in eine regenbogenfarbene Wolke. Wird der A-Button gar erst gedrückt, wenn die Abgaswolke zu sehen ist, beschleunigt das Fahrzeug noch wesentlich länger als normal.



Timber, Bumper, Conker

Eine Auswahl von durchschnittlichen Fahrern, die sich bei keinem Rennen aufdrängen.



Banjo + Krunch

Die schwergewichtigen Fahrer sind nicht leicht zu kontrollieren, verfügen aber über eine hohe Endgeschwindigkeit. Banjo bietet sich immerhin für die Hovercraft-Duelle mit Walross und Oktopus an.



GoldenEye

Ohne Frage gehört GoldenEye derzeit zu den beliebtesten Spielen in Deutschland. Dies ist vor allem deshalb erstaunlich, weil es offiziell gar keine deutsche Version gibt und das Spiel nur als Import erhältlich ist. Damit der Weg durch die ohnehin schweren Level nicht noch schwerer wird, veröffentlichen wir Tips, Cheats und Levelkarten.

Waffen rückwärts scrollen

Wenn das Waffenarsenal des Agenten sehr groß geworden ist, wird es schwer und langwierig durch die Waffen zu scrollen. Gerade im Gefecht ist es sehr nützlich, nicht nur vorwärts, sondern auch rückwärts die Werkzeuge zu wählen. Wer den A-Button festhält und den Z-Button triggert, scrollt entgegengesetzt. Mit ein bisschen gutem Timing geht dies auch durch gleichzeitiges Drücken von Z- und A-Button.

Minen direkt zünden

Da hat man Minen gelegt und kommt wegen der vielen Gegner nicht dazu, den Zünder zu aktivieren – ein Szenario, das nicht gerade selten vorkommt. Wer jedoch A und B gleichzeitig drückt, behält seine aktuelle Waffe in der Hand und zündet die Minen trotzdem.

Schwebende Minen

Unter die Kategorie spaßig aber nutzlos fällt dieser Trick. Einfach eine Mine an eine Glasscheibe heften und dann das Fenster zerschießen. Anstatt daß die Mine herunterfällt oder explodiert, schwebt sie frei im Raum. Ähnlich funktioniert es auch mit zerschossenen Mainframe-Computern.

Bewaffnete Wissenschaftler

So harmlos wie sie sich benehmen, so aggressiv können sie werden, wenn sie unter Beschuß geraten. Unter ihren Kitteln haben sie DD44er und Handgranaten. Diese zücken sie, sobald sie einmal angeschossen wurden. Mit dem richtigen Timing beim Schießen, kommt man so problemlos an die Waffen der Wissenschaftler.

Neue Waffen

Für jeden erfolgreich absolvierten Schwierigkeitsgrad stehen neue

Waffen zur Auswahl. Im Agent-Modus gibt es die Cougar Magnum (Dirty Harrys Lieblingswaffe), im Secret-Agent-Modus wartet der Moonraker-Laser als Belohnung und für das Absolvieren des 00-Agent-Modus die Golden Gun.

Zwei verschiedene Waffen tragen

Etwas kompliziert zu handhaben, aber gelegentlich sehr sinnvoll, ist der Trick, mit dem zwei verschiedene Waffen gleichzeitig getragen werden können. Dazu benötigt man lediglich einen Level, in dem zwei Waffenarten im Doppelpack benutzbar sind (zum Beispiel Archives). Zuerst wählt man das erste Paar Waffen aus und führt schnell folgende Tastenkombination aus: A-Button drücken und halten, dazu den Z-Button so oft drücken, bis die gewünschte zweite Waffe gewählt ist. Jetzt A loslassen, noch einmal kurz aktivieren und Z zwei- oder dreimal drücken, bis man zwei verschiedene Waffen in der Hand hält.

Zwei verschiedene Waffen 2

Im Gegensatz zum oben erwähnten Cheat, benötigt man für diesen Weg nur eine Waffenart als Paar. Wenn diese angewählt ist, sollte man beim schnellen Feuern den A-



Der linke Computer am Ende des Dammkomplexes ist das Ziel für 00-Agenten

Level	Schwierigkeit	Zeit	Cheat
1: Dam	Secret Agent	2m 40s	Paintball Mode
2: Facility	00 Agent	2m 5s	Unverwundbarkeit
3: Runway	Agent	5m	Big-Head-Modus
4: Surface	Secret Agent	3m 30s	Zwei Granatwerfer
5: Bunker	00 Agent	4m	Zwei Raketenwerfer
6: Silo	Agent	3m	Turbo-Modus
7: Frigate	Secret Agent	4m 30s	Kein Radar (Multiplayer)
8: Surface 2	00 Agent	4m 15s	Kleiner Spieler
9: Bunker 2	Agent	1m 30s	2 Wurfmesser
10: Statue Park	Secret Agent	3m 15s	Schnelle Animationen
11: Archives	00 Agent	1m 20s	Unsichtbarkeit
12: Streets	Agent	1m 45s	Gegnerische Raketen
13: Depot	Secret Agent	1m 30s	Langsame Animationen
14: Train	00 Agent	5m 25s	Silberne PP7
15: Jungle	Agent	3m 45s	2 Jagdmesser
16: Control Center	Secret Agent	10m	Unbegrenzte Munition
17: Caverns	00 Agent	9m 30s	2 RC-P90
18: Antenna Cradle	Agent	2m 15s	Goldene PP7
19: Aztec Complex	Secret Agent	9m 15s	2 Laserpistolen
20: Egyptian	00 Agent	6m	Alle Waffen

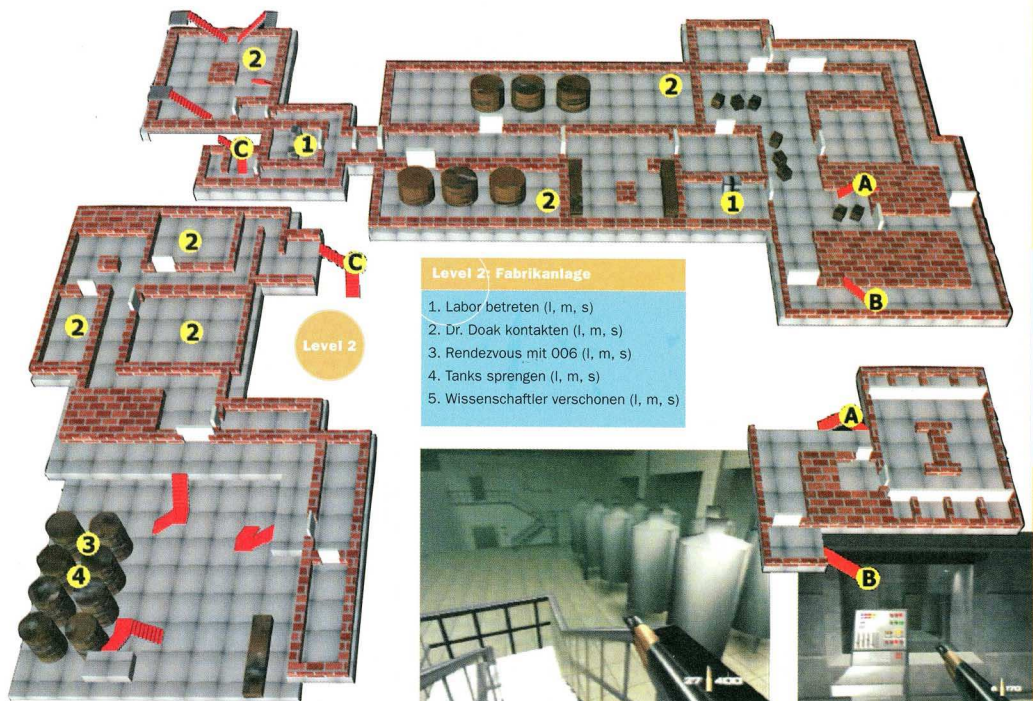
Level 1: Damm

1. Alarmler zerstören (s)
2. Modem installieren (m, s)
3. Data-Backup abfangen (s)
4. Bungee-Sprung (l, m, s)

Level 1



Diese Alarmanlagen müssen im ersten Level zerstört werden. Insgesamt gibt es im Level vier davon



Level 2: Fabrikanlage

1. Labor betreten (l, m, s)
2. Dr. Doak kontaktieren (l, m, s)
3. Rendezvous mit 006 (l, m, s)
4. Tanks sprengen (l, m, s)
5. Wissenschaftler verschonen (l, m, s)

Button schnell triggern. Mit ein bißchen Übung hat man so sehr schnell gute Kombinationen.

Mit dem Sniper Rifle knien

Für diesen Trick muß man sich zuerst mit einer anderen Waffe als dem Scharfschützengewehr hinknien. Jetzt bei gedrückter R-Taste als Waffe das Sniper Rifle anwählen. Dies ist besonders sinnvoll im Dam-Level und bei den Oberflächenmissionen.

Größerer Zoom mit dem Sniper Rifle

An sich ist dies kein Trick, aber es ist relativ unbekannt, daß man mit dem Sniper Rifle Gegner noch ein bißchen dichter heranzoomen kann, so daß gezieltere Schüsse möglich sind. Mit C ↑ und C ↓ im

Fadenkreuz-Modus kann die Sichtweite verändert werden.

Durch Türen schießen

Ein Grafikfehler kann unter Umständen sehr hilfreich sein. Gelegentlich stehen Gegner hinter Türen und sind dennoch zum Teil zu sehen. Wer auf diese durchscheinenden Körperteile im Ziel-Modus schießt, kann die Gegner gefahrlos erledigen. Diese Variante ist besonders bei größeren Gegenansammlungen zu empfehlen.



Im linken Haus findet man den Schlüssel. Für die Wachen reicht eine Handgranate



Das Flugzeug ist am besten mit dem Panzer (rechts vom Start) zu erreichen



Level 3: Startbahn

1. Flugzeugschlüssel finden (l, m, s)
2. Raketenwerfer zerstören (m, s)
3. Schwere MGs zerstören (s)
4. Mit Flugzeug flüchten (l, m, s)

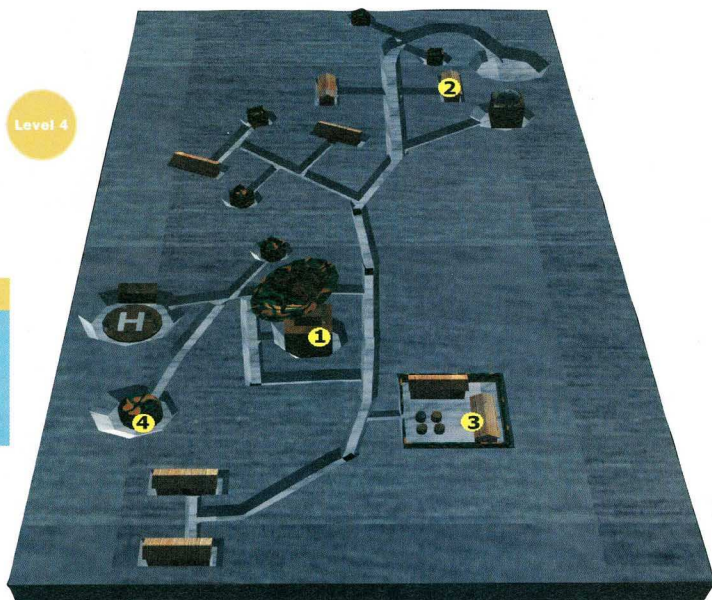


Vor dem Computerraum im Radarbunker ist eine Kamera installiert, die zerstört werden sollte

Level 4

Level 4: Oberfläche (Tag)

1. Satellitenantenne abschalten (l, m, s)
2. Safeschlüssel finden (m, s)
3. Gebäudepläne stehlen (m, s)
4. Basis betreten (l, m, s)



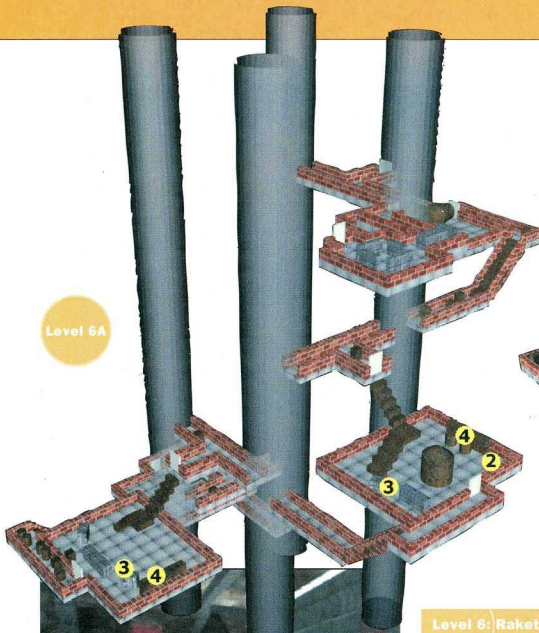
Level 5: Bunker Teil 1

1. Alarmsysteme zerstören (m, s)
2. GoldenEye CD kopieren und zurücklassen (l, m, s)
3. Monitorwand fotografieren (l, m, s)
4. Boris zum Computer führen (s)
5. Dateien vom Computer laden (s)

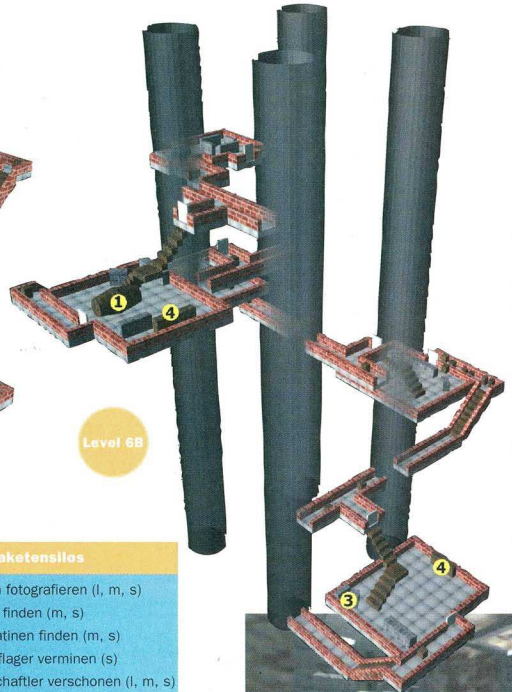


Level 5

Level 6A



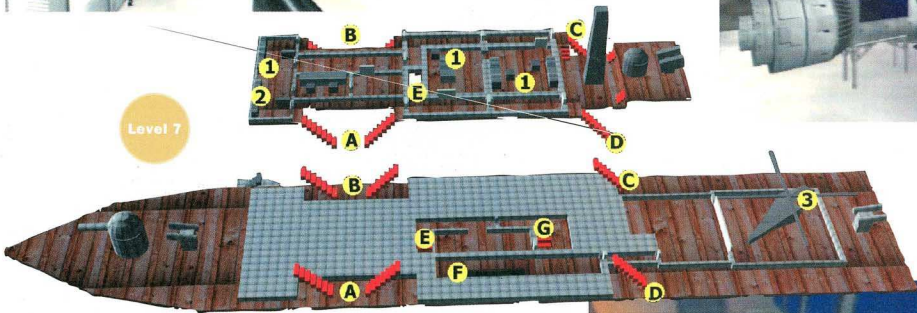
Level 6B



Level 6: Raketenilles

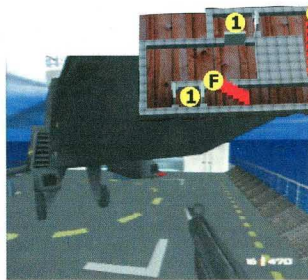
1. Satelliten fotografieren (l, m, s)
2. DAT-Tape finden (m, s)
3. Steuerplatinen finden (m, s)
4. Treibstofflager verminen (s)
5. Wissenschaftler verschonen (l, m, s)

Level 7

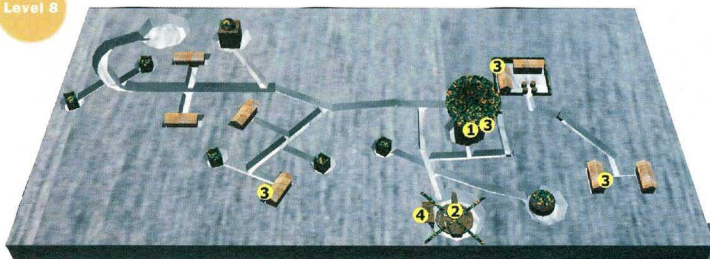


Level 7: Fregatte

1. Geiseln befreien (l, m, s)
2. Bomben entschärfen (s)
3. Peilsender am Hubschrauber anbringen (l, m, s)

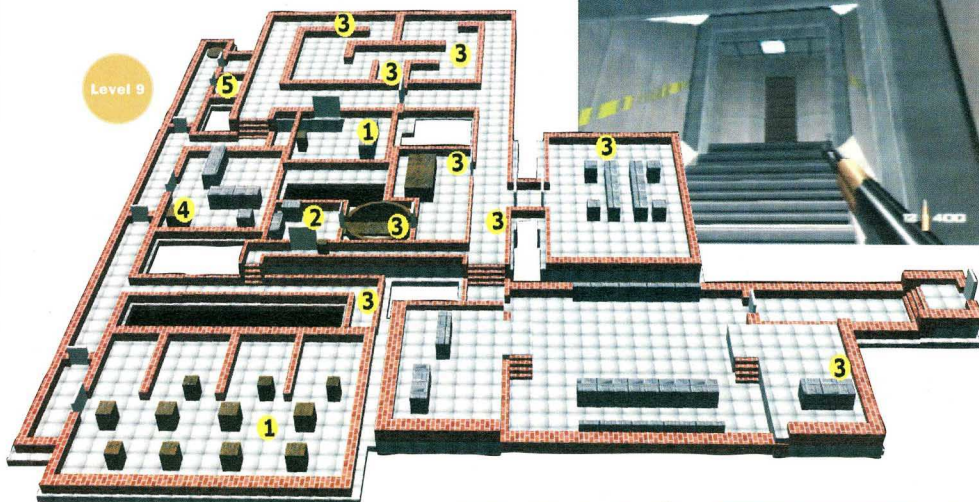


Level 8



Neben dem zu zerstörenden Hubschrauber ist der Eingang zum nächsten Level

Level 9



Level 10



Level 8: Oberfläche (Nacht)

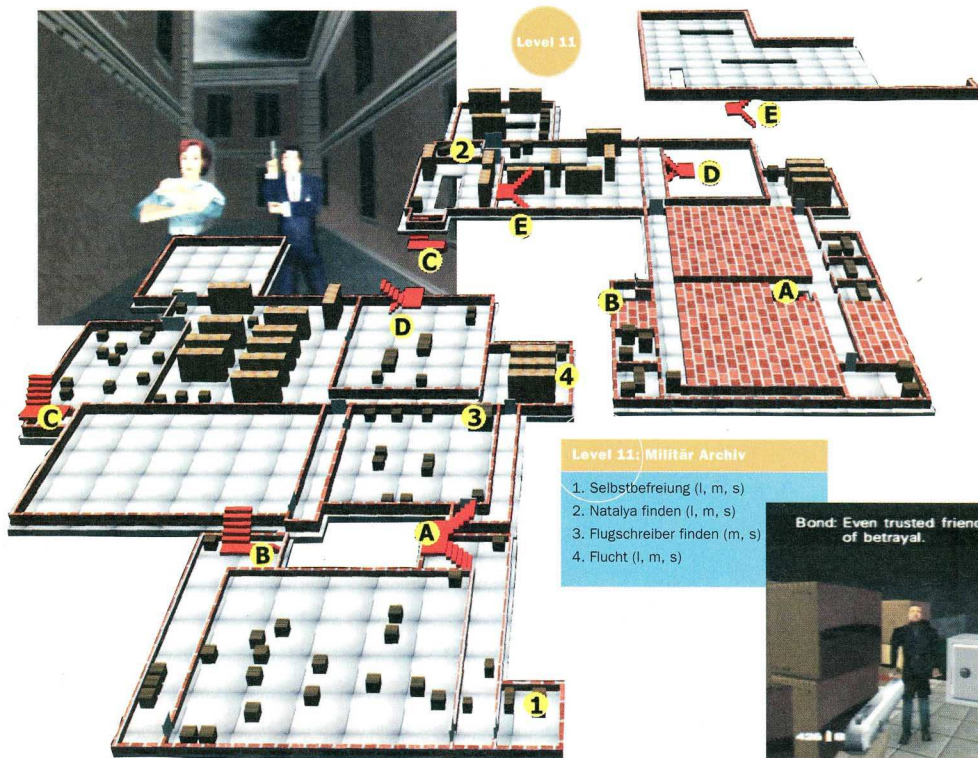
1. Kommunikationsnetz zerstören (l, m, s)
2. Hubschrauber zerstören (m, s)
3. Kameras zerstören (s)
4. Bunker betreten (l, m, s)

Level 9: Bunker Teil 2

1. Listen finden (m, s)
2. CCTV-Tape finden (l, m, s)
3. Kameras zerstören (m, s)
4. GoldenEye-Pläne finden (s)
5. Natalya befreien (l, m, s)

Level 10: Park der Statuen

1. Valentin kontaktieren (l, m, s)
2. Janus identifizieren (l, m, s)
3. Natalya retten (l, m, s)
4. Flugschreiber finden (l, m, s)



Level 11: Militär Archiv

1. Selbstbefreiung (l, m, s)
2. Natalya finden (l, m, s)
3. Flugschreiber finden (m, s)
4. Flucht (l, m, s)



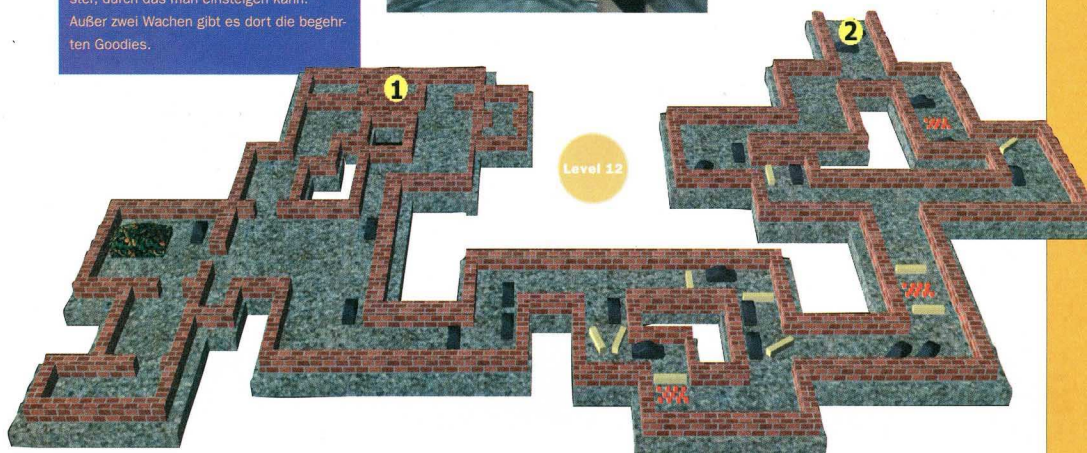
Level 12: Straßen von St. Petersburg

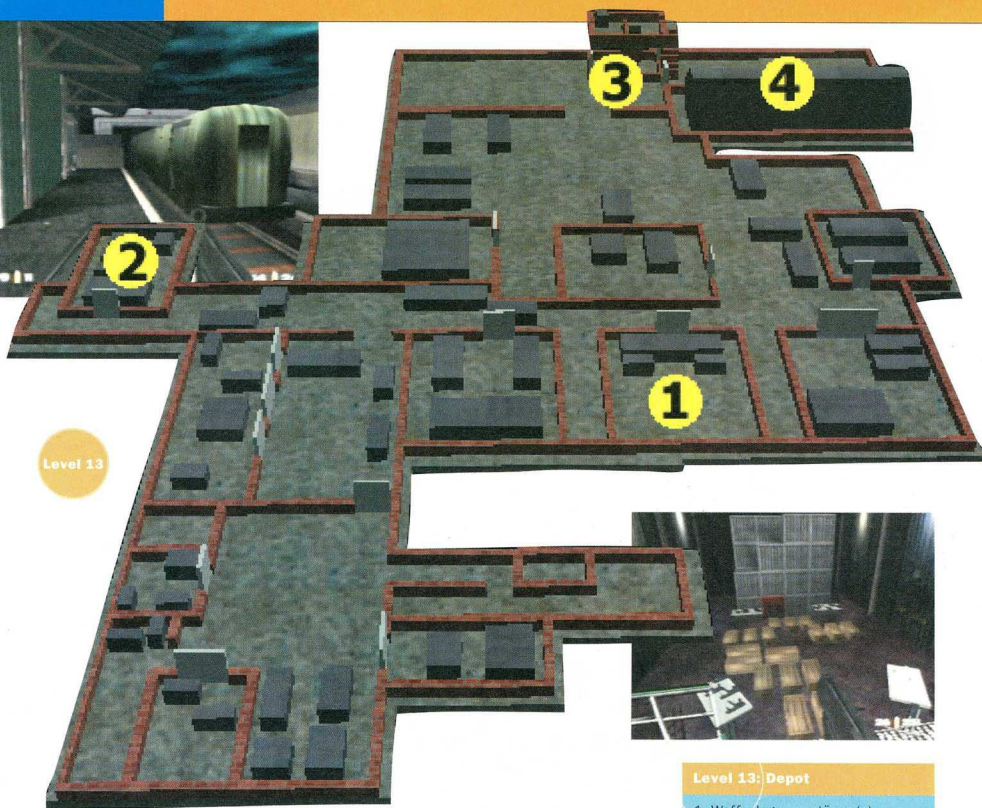
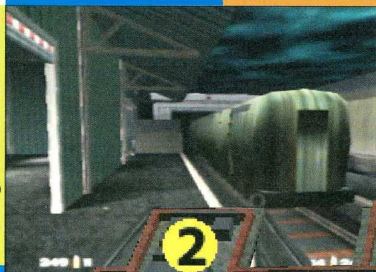
In der 00-Agent-Variante können im Haus neben dem Gebäude, in dem Valentin wartet, ein Granatwerfer und eine Rüstung gefunden werden. Links neben der Tür, die zu Valentin führt, ist ein zerbrochenes Fenster, durch das man einsteigen kann. Außer zwei Wachen gibt es dort die begehrten Goodies.



Level 12: Straßen von St. Petersburg

1. Valentin kontaktieren (m, s)
2. Ourumov und Natalya verfolgen (l, m, s)
3. Zivilisten verschonen (l, m, s)





Level 13

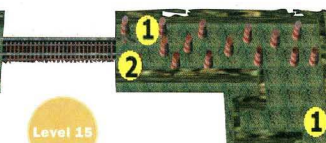


Level 13: Depot

1. Waffenlager zerstören (s)
2. Netzwerk ausschalten (m, s)
3. Hubschrauber-Pläne finden (m, s)
4. Trevelyan's Zug finden (l, m, s)

Level 15: Dschungel

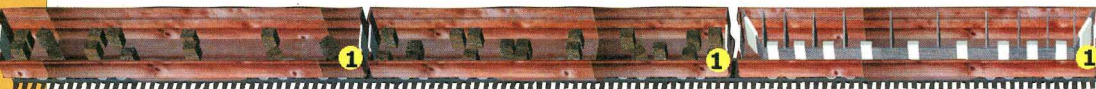
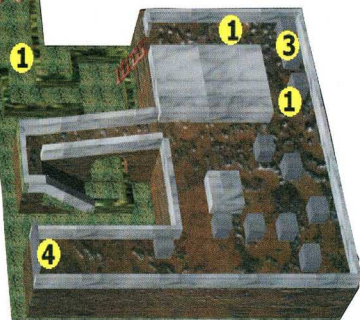
...sehr einfache Methode, um Xenia zu töten... zwei Minen an der... zu befestigen und... dorthin zu locken. Die... tonation kostet ihr zwar... das Leben, aber eine... lve aus der Deckung... es Baumes heraus... lte dies beheben.

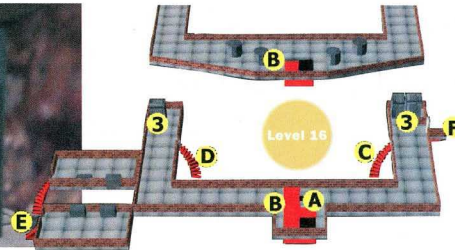


Level 15

Level 15: Dschungel

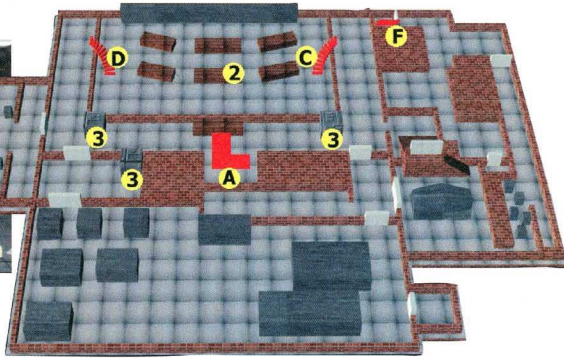
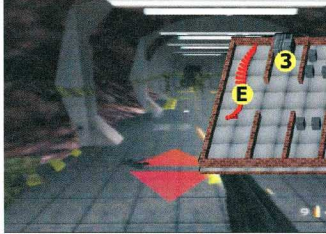
1. Selbstschußanlagen zerstören (l, m, s)
2. Xenia töten (l, m, s)
3. Waffenlager zerstören (m, s)
4. Natalya zum Ausgang eskortieren (l, m, s)





Level 16: Janus' Kontrollzentrum

1. Natalya schützen (l, m, s)
2. Satelliten abschalten (l, m, s)
3. Hauptcomputer zerstören (l, m, s)

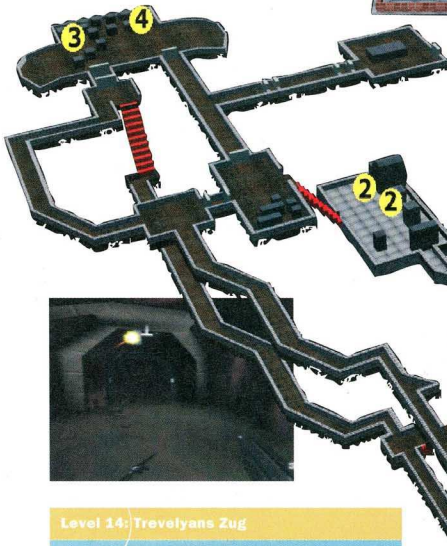


Level 17: Wasserreservoir

1. Computer für Saugpumpe zerstören (m, s)
2. Computer für Druckpumpe zerstören (m, s)
3. Kontrollkonsole zerstören (m, s)
4. Jack Wade anfunken (s)
5. Wissenschaftler verschonen (l, m, s)

Level 17: Wasserreservoir

In dem Raum, in dem das Funkgerät steht, gibt es auch die Möglichkeit, zwei Assault Rifles zu bekommen. Dazu muß man die ganz rechte Box neben den linken Fenstern mehrmals zerschießen. Zuerst kommt eine kleinere Kiste zum Vorschein und später zwei Monitore: Danach liegen zwei Rifles herum, die aufgesammelt werden können.



Level 14: Trevalyan's Zug

1. Bremsen zerstören (l, m, s)
2. Natalya retten (l, m, s)
3. Geheimbasis lokalisieren (automatisch) (m, s)
4. Paßwort knacken (automatisch) (s)
5. Flucht (l, m, s)



Level 17

Level 14



Level 14: Zug

Gleich im ersten Waggon findet man am Ende neben der Bremse zwei Kisten. In einer findet man eine RC-P90, mit der das Level eine leichte Übung werden sollte.



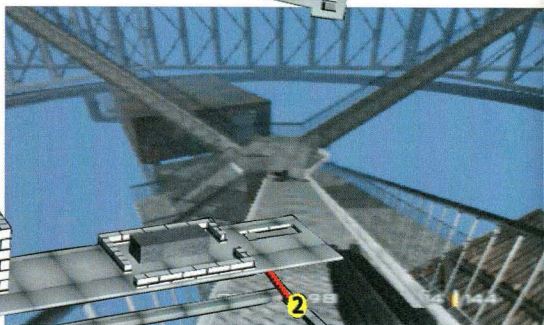
Level 18: Antennenplattform

1. Kontrollkonsole zerstören (l, m, s)
2. Trevelyan töten (l, m, s)

Level 18

Level 18: Antenne

Anstatt Trevelyan durch das Level zu hetzen, gibt es auch eine einfache Lösung: Dazu wartet man in dem Raum mit der Computerkonsole auf die Horden von Gegnern und sammelt nach deren Beseitigung die Waffen ein, bis eine Handgranate darunter ist. Damit verfolgt man Trevelyan, bis er in der anderen Hütte verschwindet. Jetzt braucht man nur noch von der Rampe aus die Granate in den Raum zu werfen, und das Level ist geschafft.



Multiplayer Tricks

Blutige Mitspieler

Wer im Stile von Bruce Willis blutend durch die Level hetzen will, benötigt einen Partner. Zuerst läßt man sich vom Mitspieler erschießen. Danach muß der Mitspieler auf die Stelle feuern, an der der tote Körper lag. Die Kugeln treffen dabei nicht den Boden. Wenn man jetzt in den Level zurückkehrt, erscheint man als blutende Spielfigur.

Schwappende Minen

Dieser Trick funktioniert nur im Bunker-Multiplayer-Level. Als Waffe muß Minen ausgewählt sein. Jetzt platziert man acht Minen an den acht Monitoren, die im großen Raum von der Decke hängen. Nach der Explosion können Minen überall im Level gesetzt werden. Aber anstatt, daß sie an Wände geheftet werden, schweben sie an der Stelle in der Luft, an der man sich zum Zeitpunkt des Werfens befunden hat.

Mehrere Spieler mit dem gleichen Charakter

Mit diesem Trick können im Drei- oder Vierspieler-Modus die Spieler mit den gleichen Konterfels antreten. Das folgende Beispiel soll die Vorgehensweise verdeutlichen. Letztendlich lassen sich auf ähnliche Weise zum Beispiel zwei Spielpaare mit gleichen Charakteren bilden. Zuerst startet man ein Multiplayer-Spiel und wählt den Charakter, der als Spieler vier multipliziert werden soll. Jetzt muß die Zahl der Spieler von vier auf drei verringert werden. Im Auswahlscreen wählt man für die ersten beiden Spieler irgendwelche Charaktere und für Spieler drei den gleichen, den man auch für Spieler vier genommen hat. Nun reduziert man die Zahl der Spieler auf zwei und wählt für Spieler eins einen freien Charakter und für Spieler zwei den, der auch für Spieler drei und vier ausgewählt wurde. Wenn man jetzt die Spielerzahl auf vier erhöht und



das Spiel startet, gibt es für die Spieler zwei, drei und vier die gleichen Texturen.

Weitere Statistiken am Spielende

Nach einem Multiplayer-Match werden die Statistiken angezeigt. Wer bei diesem Screen den Analogstick dreimal nach links bewegt, sieht jede Menge Awards eingeblendet.

Double Kill: Wenn beide anderen Spieler getötet wurden

AC-10: Wenn man besonders wenig getroffen wurde (Armor Class 10)

Most Deadly: Der beste Spieler

Most Honorable: Der fairste Spieler (keine schmutzigen Tricks)

Most Professional: Wenig Munitionverschwendung, schnell und zielsicher

Marksmanship Award: Die akkuratesten Schüsse

Longest Innings: Der Spieler, der am längsten überlebt hat

Most Cowardly: Der feigste Spieler (Verstecken Spielen)

Most Dishonorable: Schmutziger Kämpfer mit fieseren Tricks (in den

Rücken schießen etc.)

Most Frantic: Der Spieler, der die längste Strecke gelaufen ist

Mostly Harmless: Wenig

Schüsse, wenig Treffer

Where's the Armor?: Keine Rüstung gefunden

Where's the Ammo?: Keine Munition aufgenommen

Shortest Inning: Die kürzeste Zeit am Leben

Lemmings Award: Die meisten Selbstmorde

Weitere Multiplayer-Level

Wer das Archive-, Caverns- und das zweite Bunker-Stage im Agent-Modus absolviert hat, kann diese auch im Multiplayer-Modus anwählen.

Mehr Multiplayer-Charaktere

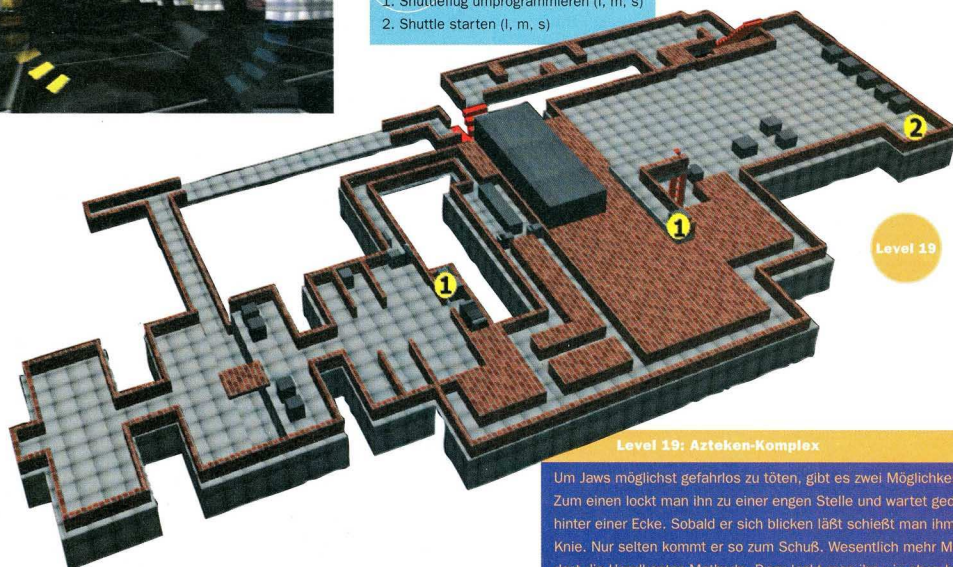
Um an die insgesamt 33 Charaktere für das Multiplayer-Level zu kommen, muß das Agent Level komplett absolviert werden.

Waffen und Munition verminen

Richtig gemein ist folgender Trick. Man heftet eine Mine an eine Munitionskiste und nimmt sie danach auf. Taucht später die Munitionskiste wieder auf, ist die Mine nicht mehr zu sehen und man braucht nur noch zu warten, bis ein Gegenspieler die Kiste aufnehmen will und ... Bumm!

Level 19: Azteken-Komplex

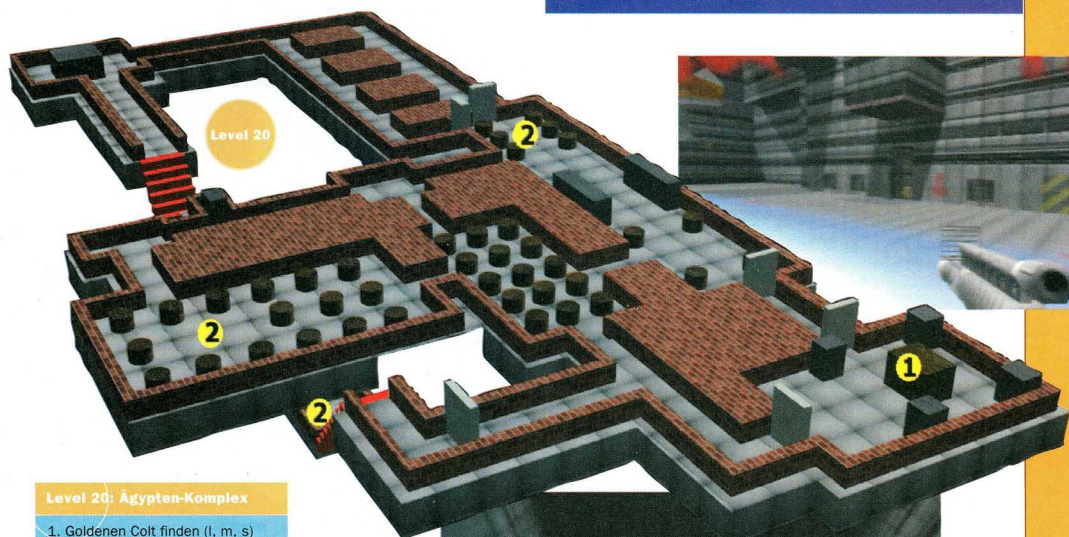
1. Shuttleflug umprogrammieren (l, m, s)
2. Shuttle starten (l, m, s)



Level 19

Level 19: Azteken-Komplex

Um Jaws möglichst gefahrlos zu töten, gibt es zwei Möglichkeiten. Zum einen lockt man ihn zu einer engen Stelle und wartet geduckt hinter einer Ecke. Sobald er sich blicken lässt schließt man ihm auf die Knie. Nur selten kommt er so zum Schuß. Wesentlich mehr Mut erfordert die Handkanten-Methode. Dazu lockt man ihn wie oben beschrieben und stellt sich nur mit den Händen bewaffnet neben ihn. Durch die Nähe kommt Jaws nicht zum Schuß und man spart Munition.



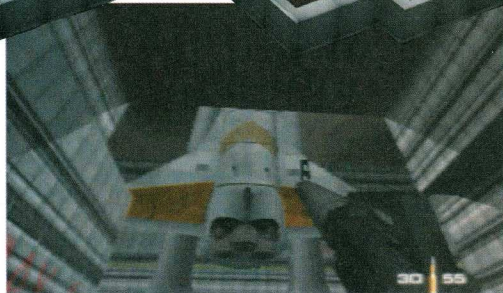
Level 20

Level 20: Ägypten-Komplex

1. Goldenen Colt finden (l, m, s)
2. Baron Samedi töten (l, m, s)

Level 20: Ägypten-Komplex

Der richtige Weg zur Golden Gun ist folgender: Man betritt den Raum durch die südliche Tür und steht auf der ersten Kachel. Jetzt geht es drei Kacheln nach links, zwei nach oben, drei nach rechts, zwei nach oben, eine nach links, eine nach oben, eine nach links, zwei nach oben und eine nach rechts.



San Francisco Rush

Diese Hilfe zu San Francisco Rush beschreibt alle Schlüsselpositionen und bekannten Cheats. Zudem gibt es auf dem Poster die Streckenkarten mit allen Abkürzungen.

Die Positionen der Schlüssel

Die Schlüssel sind nur im Championship oder im Single Race zu erreichen. Bei manchen Schlüsseln muß zudem Backwards angewandt werden.

Strecke 1 (6 Schlüssel)

Schlüssel 1:

Gleich nach dem Start um 180 Grad drehen und zurück in die Sackgasse fahren.

Schlüssel 2:

Der zweite Schlüssel hängt über der Strecke kurz vor der Golden Gate Bridge. Um ihn zu erreichen, muß man ein Stück weiter fahren, umdrehen und mit ausreichender Geschwindigkeit (ca. 170 km/h) über den Buckel springen.

Schlüssel 3:

Ähnlich wie beim zweiten Schlüssel, muß man nach der Golden Gate Bridge über den Grashügel springen. Die Sprungschanze bei den beiden Zöllhäuschen funktioniert nicht. Eine hohe Geschwindigkeit (ca. 185 km/h) ist Voraussetzung für einen erfolgreichen Sprung.

Schlüssel 4:

Gleich nach dem Presidio-Tunnel ist eine gebrochene Stelle im Zaun zur Linken. Nach dem Zauburchbruch führt ein Weg den Hügel hinauf. Auf dem Hügel links der Strecke ist der Schlüssel.

Schlüssel 5:

Gleich nach der Ziellinie ist auf der linken Seite ein Tunnel durch einen Hügel. Am Ausgang ist der Schlüssel zu finden.

Schlüssel 6:

Ebenfalls nach der Ziellinie ist ein schmaler Grasstreifen auf der linken Seite. Wer auf diesem Grasstreifen an der Mauer entlangfährt, erreicht den Schlüssel automatisch.

Strecke 2 (7 Schlüssel)

Schlüssel 1:

Nach dem dritten Checkpoint sollte man sich mit einer Geschwindigkeit von knapp 200 km/h auf der linken Spur halten. Wenn alles klappt, wird man auf der mittleren Überführung landen. Wer zu schnell ist, knallt auf die oberste Rampe. Jetzt bis zur orangefarbenen Halfpipe auf der linken

Seite fahren, dann rechts halten und die Halfpipe hochfahren. Die optimale Geschwindigkeit liegt bei 130-140 km/h. In der Mitte der Wand ist ein kleiner Sims mit dem Schlüssel.

Schlüssel 2:

Ähnlich wie für Schlüssel 1 sucht man die orange Halfpipe. Wenn man sich jetzt rechts hält, findet man am Ende der Halfpipe einen Looping. Mit hoher Geschwindigkeit in den Looping fahren und in der Mitte halten. So bekommt man den zweiten Schlüssel.

Schlüssel 3:

Nach dem dritten Checkpoint auf der linken Spur halten und auf 10 km/h runterbremsen. Ist die Geschwindigkeit niedrig genug, fällt der Wagen auf ein tieferliegendes Autobahnstück. Jetzt umdrehen und zur Brücke zurückfahren, um den dritten Schlüssel zu bekommen.

Schlüssel 4:

Der vierte Schlüssel ist nach dem vierten Checkpoint zu finden. Nach der nächsten Linkskurve geht es ein Stück bergauf. Am oberen Ende der Strecke kommt eine scharfe Rechtskurve. Ein querstehender Truck ist das Ziel. Wer mit ca. 160 km/h unter den Truck fährt, wird über eine Rampe auf ein Häuserdach geschleudert. Einmal auf dem Dach muß man der Einbahnstraße folgen, bis eine gelb-schwarze Rampe auftaucht. Nun hält man auf die rechte Seite der Rampe. Mit ca. 50 km/h läßt man sich rechts neben der Rampe vom Gebäude fallen und landet in der Straße, die den vierten Schlüssel verbirgt.

Schlüssel 5:

Nach dem Truck (siehe Schlüssel 4) und einem Stück bergab ist auf der linken Seite ein kleiner See. Mit ca. 160 km/h so in den See hineinfahren, daß man im Gebäude mit den blauen Fenstern landet. Mit dem richtigen Timing sollte der Wagen in einem Tunnel in der Mitte des Gebäudes landen. Das Fenster ist sehr schmal und wird einige Übung erfordern.

Schlüssel 6:

Am fünften Checkpoint ist ein Park mit einem kleinen See. Mit höchstens 20 km/h fährt man jetzt in

Trotz Crash Position halten

Im Setup-Screen Z halten und C+, C+, C+, C+ eingeben. Damit bleibt die aktuelle Rennposition auch erhalten, wenn man in einen Crash verwickelt ist.

„Back to Track“ abschalten

Dieser Cheat ist besonders hilfreich, wenn man sich auf die Suche nach Schlüsseln macht. Im Normalfall werden die Fahrzeuge nach einer Explosion nämlich zurück auf die Strecke transportiert. Da aber viele Schlüssel abseits der Rennstrecke sind, muß man nach diesem Cheat nicht noch einmal die versteckte Passage finden. So geht's: Im Optionsmenü den Z-Button halten, dann C+ dazu halten und C+ drücken. Jetzt alles außer dem Z-Button loslassen und C+ dazu halten und C+ drücken. Ein durchgestrichenes R müßte im Setup-Screen als Bestätigung auftauchen. Um den Cheat rückgängig zu machen, reicht ein nochmaliges Eingeben des Codes.

Extremer Luftsprung

Wer obigen Code eingegeben hat, sollte mit irgendeinem Fahrzeug den Practice Mode starten und einen Kurs mit Wasser suchen. Wer dort ins Wasser fährt, wird weit in die Luft geschleudert. Mit dem gedrückten B-Button kann das Fahrzeug so hoch in die Luft gehoben werden, daß man die ganze Strecke aus der Vogelperspektive sehen kann.

Virtuelle Mine

Um Fahrzeuge in eine virtuelle Mine zu verwandeln, muß im Car Select Screen C+, C+, Z, C+, C+, Z, C+, C+ eingegeben werden. Dieser Cheat hat nur Auswirkungen auf das Display. Im Rennen bleiben die Autos gleich.



Replay mit brennendem Wagen

Beschreibung: Im Replay wird der eigene Wagen durch ein brennendes Autowrack ersetzt. Um diesen Cheat zu aktivieren, muß man das Auto beim Überfahren der Ziellinie crashen. Während GAME OVER blinkt, müssen folgende Tasten bis zum Highscore Display gleichzeitig gehalten werden: L, R und Z.



Die Streckenkarten mit allen Checkpoints, Schlüsselpositionen und Abkürzungen befinden sich auf der Posterrückseite in der Mitte dieser Ausgabe

Strecken-Texturen abschalten

Im Setup-Screen (C↔)-L, Z, (C↔)-L, Z eingeben, und fast alle Texturen verschwinden. Eine zweite Eingabe des Cheats bringt statt der Texturen psychedelische Farbmuster.



Automatischen Abbruch abschalten

Im Setup-Screen muß C↑, C↑, C↑, C↑ sehr schnell hintereinander eingegeben werden, um den automatischen Rennabbruch abzuschalten.

Highscore-Namen verändern

Während des Fast-Times- oder Best-Laps-Screens L, R, L, R, L, R, R eingeben, um die Highscore-Namen zu verändern.

Keine Fahrzeugkollisionen

Wer im Setup-Screen folgende Kombination eingibt, hat keine Kollisionsprobleme mit den gegnerischen Fahrern: L, R (C↔), C↑, C↔, C↑ und Z.



Versteckte Wagen: Taxi und HotRod

Wer die Hälfte aller Schlüssel in regulären Rennen auf den Strecken findet, kann das Taxi anwählen. Übrigens werden gefundene Schlüssel auf dem Controller Pak abgespeichert. Insgesamt gibt es nämlich zwischen sechs und acht Schlüssel auf jeder Strecke. Die versteckten Wagen sind nur auf den Strecken fahrbar, auf denen sie letztendlich freigespielt wurden (siehe Abschnitt Schlüssel). Sind alle Schlüssel auf den Strecken gefunden, kann das Hot Rod angewählt werden.



den See. Der Wagen landet so direkt auf einem Schlüssel.

Schlüssel 7:

In den Optionen muß Backwards angewählt werden. Nach dem ersten Checkpoint vor dem ersten Hügel rechts abbiegen. Am Ende dieser Sackgasse ist ein weiterer Schlüssel versteckt.

Strecke 3 (8 Schlüssel)

Schlüssel 1:

Bis zum dritten Checkpoint fahren, umdrehen und zurückfahren. Dabei sollte man möglichst exakt auf der gelben Linie bleiben. Nach der langen Rechtskurve geht es bergauf. Wer den folgenden Sprung in der Mitte der Strecke mit 210 km/h oder mehr nimmt, erreichen den ersten Schlüssel direkt über dem zweiten Checkpoint. Das klingt einfacher, als es ist. Ein wenig Übung ist notwendig.

Schlüssel 2:

Nach dem vierten Checkpoint muß man durch den Tunnel den Berg hinunter steuern. Am Fuße des Berges dreht man um und fährt auf der gelben Linie den Berg wieder hinauf. Mit ausreichender Geschwindigkeit erhält man den zweiten Schlüssel.

Schlüssel 3:

Der dritte Schlüssel ist direkt nach dem Start zu finden. Bei der ersten Kurve, die mit Pfeilen markiert ist, stehen auf der linken Seite fünf Bäume in einer Reihe. Wer jetzt direkt über die Bäume fährt und langsam die Treppe hinauffährt, kommt an einen Absatz. Linker Hand ist der dritte Schlüssel zu finden.

Schlüssel 4:

Nach dem dritten Checkpoint in der nächsten Rechtskurve links halten. Zwischen den beiden Häusern hindurchfahren und dem Pfad folgen. Bei der ersten Steilkurve ist am oberen Ende der vierte Schlüssel versteckt.

Schlüssel 5:

Auf halber Strecke zwischen dem sechsten und dem siebten Checkpoint gibt es folgende Streckenkombination: Linkskurve, Bergaufstück, Linkskurve, Bergaufstück. Am Gipfel ist rechts ein Holzzaun zu sehen. Wer auf dem Gehsteig fährt, kann den Zaun passieren und links in einen sehr schmalen Tunnel einfahren. Der Tunnel führt in einen Raum, in dessen einer Ecke der fünfte Schlüssel versteckt ist.

Schlüssel 6:

Nach dem sechsten Checkpoint

kommt ein Bergaufstück mit einer angeschlossenen Rechtskurve. Anstatt rechts zu fahren, hält man sich bergauf auf der linken Spur und fährt durch einen blauen Torbogen. Die schmale Allee fährt man bis zum Ende, biegt rechts ab und am inneren Ende der nächsten Linkskurve ist ein weiterer Schlüssel versteckt.

Schlüssel 7:

In den Optionen Backwards einstellen und nach dem ersten Checkpoint umdrehen und in Richtung Start-Ziel-Linie zurückfahren. Dabei sollte man sich links halten. Am Ende des Häuserblockes ist ein flacher grauer Absatz, der mit einem kurzen Sprung erreicht werden kann. Dort ist der siebte Schlüssel. Anmerkung: Direkt daneben ist der Eingang zu einem Wassertunnel.

Schlüssel 8:

In den Optionen Backwards wählen, die erste Möglichkeit rechts fahren und die Straßenbahn rechts passieren. Dort liegt der letzte Schlüssel des Levels.

Strecke 4 (8 Schlüssel)

Schlüssel 1:

Direkt nach dem Start auf die linke Seite wechseln und die gelbe Rampe nutzen, um in einen Betonring zu gelangen. Nun bis ans andere Ende fahren, umdrehen und Richtung Start-Ziel-Linie beschleunigen. Den Betonring um das Wasser als Sprungschanze benutzen, um in einem umzäunten Karree zu landen. In diesem ist der erste Schlüssel.

Schlüssel 2:

Gleich von der Start-Ziel-Linie links abbiegen und zwei Busse passieren. Danach nimmt man die erste Spur auf der rechten Seite der gelben Linie mit ca. 190 km/h. Der Wagen wird nun über eine Grasfläche einen Hügel hinauffahren. Mit dem Sprung erreicht man den zweiten Schlüssel.

Schlüssel 3:

Nach dem dritten Checkpoint kommen zwei Stellen, an denen sich die Strecke splittet und wieder zusammengeführt wird. Nach der zweiten Zusammenführung hält man sich links und fährt langsam die Parkurreihe ab. Neben einem hohen blauen Gebäude ist ein schmaler Weg, an dessen Ende der dritte Schlüssel wartet.

Schlüssel 4:

Direkt nach dem ersten Checkpoint muß man den linken

Weg nehmen. Danach kommen auf der linken Seite ein rotes Backsteingebäude und ein blaues Gebäude. Gegenüber dem blauen Haus ist eine kleine Allee, die neben einer Behausung mit blauen Fenstern beginnt. Links neben diesem Bauwerk ist ein schmaler Weg, der nach einer Linkskurve einen Schlüssel preisgibt.

Schlüssel 5:

Nach dem zweiten Checkpoint kommt eine Kombination aus drei Linkskurven. Nach der dritten Kurve bremsen, links halten und auf die schmale Brücke mit einem Metallgitter zuhalten. Nach zwei weiteren Linkskurven kommt der Eingang zu einem Parkdeck, an dessen Ende der fünfte Schlüssel versteckt ist.

Schlüssel 6:

Zwischen dem zweiten und kurz vor dem dritten Checkpoint, ist eine gelb-schwarze Rampe auf der rechten Seite. Rechts von der Rampe ist ein Tunnel. Mit 150 km/h sollte man rechts neben der nächsten schwarz-weißen Rampe landen, wo ein schmaler Sims zu sehen sein müsste, auf dem der sechste Schlüssel liegt.

Schlüssel 7:

Nach der Start-Ziel-Linie kommt eine Kombination aus drei Linkskurven. In der dritten Kurve taucht direkt voraus ein orangefarbenes Haus mit drei Pfeilen auf. Wenn man um das Haus den Pfeilen folgt, sollte ein zweistöckiges Haus mit runden Fenstern zu sehen sein. Anstatt nun links um das Gebäude in Richtung Park herumzufahren, muß man rechts herum auf der orangenen Strecke fahren. Jetzt folgt man der Einbahnstraße nach links auf eine Grasrampe zu. Wenn man die Rampe mit ca. 140 km/h nimmt, müsste man auf einer abwärts gerichteten Rampe landen. Läßt man sich am Ende des Weges mit ca. 50 km/h fallen, findet man den siebten Schlüssel auf einem angrenzenden Hausdach.

Schlüssel 8:

Die Grasrampe für Schlüssel Nummer Sieben suchen und sie mit 170 km/h nehmen. So müsste man etwas höher als bei Schlüssel 7 auf einer brückenähnlichen Konstruktion landen, auf der der achte Schlüssel versteckt ist.

Strecke 5 (8 Schlüssel)

Schlüssel 1:

Nach der Start-Ziel-Linie fährt man wie folgt: geradeaus, links, rechts,

links, geradeaus, rechts, links. Danach sollte ein Gebäude mit einem großen Parkplatz auf der linken Seite und zwei Pfeile direkt voraus auftauchen. Jetzt mitten durch die beiden Pfeile fahren und auf der Wiese links halten und bei der Abzweigung den linken Weg nehmen. Langsam auf der linken Seite weiterfahren, bis ein lilafarbenes Gebäude auftaucht. Dort scharf rechts in eine sehr schmale Durchfahrt einbiegen, die direkt zum Schlüssel führt.

Schlüssel 2:

Durch die beiden Pfeile wie für Schlüssel eins fahren, den rechten Weg nehmen und auf ca. 170 km/h beschleunigen und zwischen den beiden Häusern hindurch auf die linke Seite der Rampe fahren. Wenn der Sprung klappt, muß man über eine zweite Rampe springen und direkt auf einem Hausdach in der Nähe des zweiten Schlüssels landen.

Schlüssel 3:

Kurz vor dem zweiten Checkpoint spaltet sich die Strecke. Dort muß man links auf dem Gehsteig über die Rampe fahren. Auf der Rampe steuert man etwas rechts, um zwischen zwei hohen Gebäuden auf einem flachen Haus zu landen und um den dritten Schlüssel zu finden.

Schlüssel 4:

Vor dem zweiten Checkpoint muß man der rechten Straße folgen. Nach der ersten Kurve taucht links eine Tankstelle auf. Fährt man jetzt auf dem rechten Fußweg in die Tankstelle, erreicht man den vierten Schlüssel.

Schlüssel 5:

Nach dem dritten Checkpoint fährt man weiter den Hügel hinauf und auf der Kuppe links hinab. Nach der dritten Ebene auf dem Bergabstück tauchen ein blaues und ein braunes Gebäude auf: Dazwischen ist die Allee, die zu einem blauen überdachten Parkplatz und dem fünften Schlüssel führt.

Schlüssel 6:

Nach der Startlinie geradeaus fahren und rechts auf dem Fußweg an der Barriere mit den Pfeilen vorbeifahren. Danach fährt man durch das Doppeltor zum Fort. Dem Pfad folgt man auf der Wiese, bis man an das Ende der braunen Leitplanke kommt. Nun nimmt man den Weg hügelabwärts bis zur Kaserne. Jetzt rechts halten und zum Strand fahren. Dort umdrehen und mit einer Geschwindigkeit von ca. 160 km/h in Richtung

Reifengröße verändern

Im Car Select Screen C+, C+, C+, C+ eingeben, um die Hinterradgröße zu verändern oder C+, C+, C+, C+ eingeben, um die Vorderradgröße zu verändern.



Fahrzeuggröße verändern

Im Car Select Screen C+, C+, C+, C+ schnell eingeben, um die Fahrzeuggröße frei einzustellen.



Spezieller Wagen im Circuit-Modus

Nach einem gewonnenen Circuit-Rennen kann im Track Select Screen Z, Z, Z, Z eingegeben werden. Damit wird, solange der Spieler gleichbleibt, ein spezieller Wagen anwählbar.

Spiegelverkehrte Kontrollen

Damit ein Rennen noch ein bißchen schwerer wird, kann man die Kontrollen vertauschen. Aus links wird rechts, und umgekehrt. Im Option-Screen „Mirror“ beleuchten, alle vier C-Buttons halten und +/→ auf dem Controlpad drücken, um die Extra-Option „Extreme“ zu sehen.

Nebelfarbe ändern

Während des Car Select Screens Z halten und C+, C+, C+ drücken, um die Nebelfarbe im Spiel zu ändern. Mehrfaches Wiederholen dieses Cheats verändert die Farbe erneut.



Timer-Modus (zwei Spieler)

Eine spezielle Version des Zweispieler-Modus wird durch folgenden Cheat anwählbar. Abort während des Countdowns für den Start eines Zweispieler-Practice-Rennens drücken. Dadurch springt der Timer auf fünf Minuten. Jetzt gilt es für beide Spieler möglichst lange in Führung zu bleiben, da die Spieluhr für den Spieler auf dem zweiten Platz herunterläuft. Das Spiel ist beendet, wenn die Zeit für einen Spieler abgelaufen ist. Anmerkung: Das Spiel wird durch die START-Taste beendet.

Bonusfahrzeuge

Im Level mit der kompletten Brücke können drei neue Wagen erfahren werden. Auf der linken Seite hängt ein Stück etwas weiter heraus. Mit Vollgas sollte man nun genau auf diesen Punkt zusteuern. Am Ende der Brücke kommt eine Rampe ins Blickfeld. Wenn man diese richtig angießt, würde man im Ozean landen, aber ein Boot verhindert dies. Damit wäre der Level geschafft und im Car Select Screen tauchen drei völlig neue Fahrzeuge auf.

Gebäude fahren. Die Rampe, die in Richtung Strand zeigt, bringt den Wagen auf das Dach des Gebäudes. Mit der richtigen Geschwindigkeit müsste man jetzt von Gebäude zu Gebäude springen können, bis das vierte Dach erreicht ist. Der Schlüssel ist dort rechts neben dem Schornstein. Dies ist eine der schwersten Stellen im Spiel und erfordert extrem gutes Timing. Mit etwas Glück kommt man auf einem Dach zum Stehen, dann kann man das vierte Dach über die schmalen Verbindungsstücke erreichen.

Schlüssel 7:

Die Schanze am Strand für Schlüssel sechs führt auch zum siebten Schlüssel. Diesmal nimmt man die Rampe mit ca. 180 km/h oder etwas mehr und zielt auf der Sprungschanze in Richtung rechtes Gebäude (lang und flach) am Pier. Am Ende des Daches ist der siebte Schlüssel.

Schlüssel 8:

In den Optionen Backwards auswählen, nach fünf Ebenen den Hügel hinauffahren und rechts steuern. Mit erhöhter Geschwindigkeit in den Tunnel fahren und eine kleine Grube überqueren, an

deren Ende eine Rampe ist. Statt darüber zu springen, hält man sich rechts daneben und findet den letzten Schlüssel in diesem Level in einer Ecke.

Strecke 6 (8 Schlüssel)

Schlüssel 1:

Von der Startlinie auf die Spur mit den entgegenkommenden Bussen wechseln. Ca. 200 Meter nach dem ersten Checkpoint taucht eine graue Wand auf, in der eine Höhle mit einem Holzzaun davor ist. Der Zaun ist nur Attrappe und in der Höhle steckt der erste Schlüssel.

Schlüssel 2:

Nach dem zweiten Checkpoint taucht auf der linken Seite eine graue Brücke über dem See auf. Diese läßt man genauso links liegen wie das Ufer des Sees. Am Ende des Seeufers auf der linken Seite ist der zweite Schlüssel auf einer Wiese.

Schlüssel 3:

Kurz (ca. 300 Meter) vor dem dritten Checkpoint auf der Spitze des Berges am Wasser ist rechts ein großer Parkplatz. Am Ende des Parkplatzes links halten und der dritte Schlüssel kommt in Sicht.

Schlüssel 4:

In den Optionen Backwards auswählen. Nach dem Start sofort die erste rechts und dann die nächste links nehmen. Nach dem steilen Hügel geradeaus weiterfahren, bis aus dem Asphalt Sand und wieder Asphalt geworden ist. Neben dem nächsten freistehenden Haus biegt man scharf rechts auf den Hof des Gebäudes ab, und findet dort den vierten Schlüssel.

Schlüssel 5:

In den Optionen Backwards auswählen. Direkt nach dem ersten Checkpoint stoppt man das Auto, dreht sich fast um 180 Grad rechtsherum und steuert langsam den steilen Berg über die Wiese hinunter. Am unteren Ende folgt man der Wasserlinie bis zu einer kleinen Tunnelfahrt. Nach dem Tunnel erreicht man eine Stunt-Area mit einigen Sprungmöglichkeiten. Die beiden vom Eingang entferntesten Ecken (links und rechts) haben schmale Löcher in der Decke. Dort erreicht man ein zweites Stockwerk, das von der unteren Ebene durch einen grünen Wulst erkennbar ist. Auf der oberen Ebene überspringt man die Mauer und landet von oben in dem

Wulst, in dessen einer Ecke der fünfte Schlüssel liegt.

Schlüssel 6:

In den Optionen Backwards auswählen und den Tunnel wie für Schlüssel fünf beschrieben aufsuchen. Am Ende des Tunnels geht es geradeaus in einen Looping, rechts davon steht eine Rampe. Diese nutzt man nun, um an den sechsten Schlüssel zu kommen, der genau in der Mitte des Loopings schwebt.

Schlüssel 7:

In den Optionen Backwards auswählen und der Strecke vom Start geradeaus folgen. Am äußeren Rand einer Rechtskurve tauchen mehrere Häuser auf. Am Ende der Häuser umfährt man eben diese Gebäude und findet an deren Rückseite eine schmale Ausparung im Fundament mit dem siebten Schlüssel.

Schlüssel 8:

In den Optionen Backwards auswählen. An der Stelle für Schlüssel sieben ist auch die Schanze für Schlüssel 8, der auf einer kleinen Insel liegt. Mit mäßig hoher Geschwindigkeit die Rechtskurve nehmen und am Ende der Häuserreihe auf das Meer zuhalten.

Auf dem Kopf fahren

Im Setup-Screen kann durch folgende Tasten-Kombination das Spiel auf den Kopf gestellt werden: ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←.



Sichtweite verändern

Im Spiel L halten und durch ↑ oder ↓ via Control-Stick die Sichtweite verändern.



Gravitation ändern

Hohe Sprünge oder ein bleiverkleideter Wagen gefällig, da hilft folgender Cheat: Im Setup-Screen Z halten ↑, ↓ drücken, Z loslassen und schnell ↑, ↓, ↑, ↓ drücken. Mehrmaliges Anwenden des Cheats verändert die Gravitation in mehreren Stufen.

Auto in eine Mine verwandeln

Beim Fahrzeugauswahl-Screen C→, C→, Z, C↓, C↑, Z, C→, C→ eingeben. Wenn jetzt das eigene Auto in ein anderes fährt, wird der Gegner in die Luft gesprengt. Anmerkung: Alle Pylonen werden ebenfalls zu Minen.

Bonusstrecke erspielen (Alcatraz)

Für den Bonustrack müssen alle Rennen im Circuit Mode (Schwierigkeit: Hard) gewonnen und alle Schlüssel gefunden werden.



CLAY FIGHTER 63 1/3



Neue Charaktere (alle Cheats werden im Charakterauswahl-Screen mittels D-Pad eingegeben)

Boogerman:	L halten und ↑, ↓, ←, →, ↵ eingeben
Sumo Santa:	L halten und A ↓, ↑, ←, →, ↵ eingeben Oder L halten und A, C ↓, C ↵, C ↑, C ↵, B eingeben
Dr. Klln:	L halten und B, ←, ↑, ↓, ↵, A eingeben Oder L halten B, C ↵, C ↑, C ↵, C ↓, A eingeben

Zufällige Charakterauswahl

Um dem Spiel die Auswahl des Charakters selbst zu überlassen, müssen beim Charakterauswahl-Screen L + R gleichzeitig gedrückt werden.

Cheat-Mode

Um in das Cheat-Options-Menü zu gelangen, muß folgende Tastenkombination im Charakter-Screen gedrückt werden: L halten und ↑, ↓, ←, →, B, A drücken. Dabei ist es egal, ob die C-Buttons oder das Steuerkreuz benutzt werden. Darauf erscheint der Cheat-Screen auf dem Bildschirm.

Die Auswahl in den Secret Options besteht unter anderem aus kleinen oder großen Körpern, hoher oder tiefer Stimme und Hintergrundwahl.



Special-Moves der Charaktere

Die folgenden Special-Moves gelten für den Fall, wenn der Spieler-Charakter nach rechts sieht.

Moves für Bad Mr. Frosty:

Frosty Splash:	↓, ↓ oder ←, ↵+Schlag
Ice Pick:	↓, ↓ oder →, ↵+Schlag
Big Snowball Wurf:	←, ←, ↵, ↵+Schlag
Ice Skate Dash:	←, ↓ oder ←, ↓, ↓ oder →, ↵+Schlag
Frosty Magic Ice Pick :	↓, ↵, ↵, Schlag
Ice Bash:	↓, ↵, ↵, Schlag
Snow Blower:	← halten, ↵, Tritt
Super Flying Snowball of Death:	← halten, ↵, Schlag
Blizzard:	↓, ↵, ↵, ↓, ↓, ↵, Tritt
Super Blizzard:	↓, ↵, ↵, ↓, ↓, ↵, Tritt (Nur wenn blauer Stein vorhanden)
Ice Fist:	360°, 360°, Tritt (Nur wenn blauer Stein vorhanden)

Moves für Bonker:

Merry-Go-Round:	↓, ↓ oder ←, ↵+Tritt
Hop Attack:	↓, ↓+Schlag
Flying Punch:	← halten, ↵, Schlag
Little Rabid Balloon Animal:	↓, ↵, ↵, Schlag
Big Herd of Rabid Balloon Animals:	↓, ↵, ↵, ↓, ↓, ↵, Schlag (Nur wenn blauer Stein vorhanden)
Merry-Go-Clown:	↓, ↵, ↵, Tritt
Super Merry-Go-Clown:	↓, ↵, ↵, ↓, ↓, ↵, Tritt (Nur wenn blauer Stein vorhanden)
Hammer Time Punch:	↓, ↓, ↵, Schlag

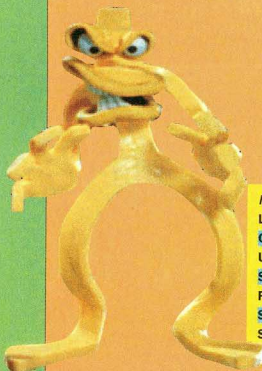


Moves für The Blob:

Buzz Saw:	↓, ↓ oder →, ↵+Schlag (oder ← halten, ↵, Schlag)
Lunge Punch:	↓, ↓ oder →, ↵+Schlag
Blob Raid:	→, ↓ oder →, ↓, ↓ oder ←, ↵+Tritt
Flying M C Hammer:	← halten, ↵, Tritt
Candy Apple Cannon:	↓, ↵, ↵, Schlag
Little Punch Master:	↓, ↵, ↵, ↓, ↓, ↵, Schlag
Super Punch Master:	↓, ↵, ↵, ↓, ↓, ↵, Schlag (Nur wenn blauer Stein vorhanden)
Super Axe Boy:	↓, ↵, ↵, ↓, ↓, ↵, Tritt (Nur wenn blauer Stein vorhanden)

Moves für Earthworm Jim

Laser Gun:	↓, ↵, ↵, Schlag
Come in Worm:	↓, ↵, ↵, Tritt
Upper Cut Worm:	↓, ↵, ↵, ↓, ↓, ↵, Tritt (Nur wenn blauer Stein vorhanden)
Sliding Punch:	← halten, ↵, Schlag
Flying Magic Worm:	↓, ↵, ↵, ↓, ↓, ↵, Schlag (Nur wenn blauer Stein vorhanden)
Spinning Spike Worm:	↓, ↵, ↵, ↓, ↓, ↵, Tritt
Spinning Hair Spike Worm:	↓, ↵, ↵, ↓, ↓, ↵, Tritt, ↓, ↓, ↵, ↵, ↓, ↵, ↵, Tritt (Nur wenn blauer Stein vorhanden)





Moves für Boogerman:

Hop Attack: ↓, ↓+Schlag

Moves für Hobo Cop:

Hopedo: →+Schlag

Ho Butt: ↓, ↓ oder →, →+Tritt

Lid Wurf: →, →, →+Schlag

Moves für Dr. Klin:

Propeller Push: ←, ↓ oder →, ↓, ↓ oder →, →+Tritt

Glasses of Heat: ↓, ↓ oder →, →+Schlag

Moves für Hougan:

Surfin' Voodoo: ↓, ↓ oder →, →+Tritt

Chicken Attack: ↓, ↓ oder →, →+Schlag

Graveyard Shift: ←, ↓ oder →, ↓, ↓ oder →, →+Schlag

Cluck U: ↓, ↓, →

Clickin' Lick'n': ↓, ↓, →, ↓, ↓, → (Nur wenn blauer Stein vorhanden)

Byte Me: → halten, →, Tritt

We Jammin': ↓, ↓, →, ↓, ↓, Tritt

Whoa Slide: ↓, ↓, →, Tritt

Voodoo: ↓, ↓, →, ↓, ↓, →, Tritt (Nur wenn blauer Stein vorhanden)

Fly the Voodoo Skies: ↑, ↓, ↓, →, Tritt



Moves für Ickybod Clay:

Hop Attack: ↓, ↓+Schlag

Head Throw: ↓, ↓, →, Schlag

Ground Boy: ↓, ↓, →, ↓, ↓, →, Tritt

Fright Mare: ↓, ↓, →, ↓, ↓, →, ↓, ↓, →, Tritt (Nur wenn blauer Stein vorhanden)

Spinning Pumpkin: → halten, →, Schlag

Pumpkin Spear: → halten, →, Tritt

Bat Attack: ↓, ↓, →, ↓, ↓, →, Schlag

Moves für T-Hoppy:

Hoppy Stomp: ↓, ↓ oder →, →+Tritt

Hoppy Tritt: →, ↓ oder →, ↓, ↓ oder →, →+Tritt

Bunny Bash: →, →, Schlag oder Tritt

Jack Rabbit: ↓, ↓, →, ↓, ↓, →, Schlag

Super Jack Rabbit: ↓, ↓, →, ↓, ↓, →, ↓, ↓, →, Schlag (Nur wenn blauer Stein vorhanden)

Hydraulic Kick: ↓, ↓, →, ↓, ↓, →, Tritt

Kibblet Time: ↓, ↓, →, ↓, ↓, →, Schlag (Nur wenn blauer Stein vorhanden)



Moves für Taffy:

Taffy Twist: ↓, ↓ oder →, →+Schlag

Taffy Slingshot: →, →, →+Schlag

Gum Wurf: ↓, ↓ oder →, →+Tritt

Jelly Roll: ←, ↓ oder →, ↓, ↓ oder →, →+Schlag

Sugar Rush: → halten, →, Tritt

Spazmatic: → halten, →, Schlag

Spinning Taffy of Super Stickiness: ↓, ↓, →, Schlag

Gumball: ↓, ↓, →, Schlag

Super Spinning Taffy: ↓, ↓, →, ↓, ↓, →, Schlag (Nur wenn blauer Stein vorhanden)

Ninja Taffy Kick: ↓, ↓, →, ↓, ↓, →, Schlag (Nur wenn blauer Stein vorhanden)

Moves für Kung Pow:

Hop Attack: ↓, ↓ + Schlag

Chop Suey: ↓, ↓ oder →, →+Tritt (oder ↓, ↓, →, Tritt)

Foo Young Flurry: Schlag, Schlag, Schlag, Schlag, Schlag

You Monkey: ↓, ↓, →, Schlag

Crane Technique: ↓, ↓, →, Schlag

Super Chop Suey: ↓, ↓, →, ↓, ↓, →, Tritt (Nur wenn blauer Stein vorhanden)

Flying Wok: → halten, →, Schlag

Flying Kick: → halten, →, Tritt

Egg Foo Yong: ↓, ↓, →, ↓, ↓, →, Tritt

Spining Top of Doom: ↓, ↓, →, ↓, ↓, →, Tritt (Nur wenn blauer Stein vorhanden)



TOPGEAR RALLY

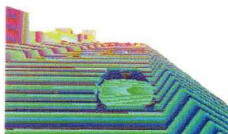
Unter den N64-Rennspielen nimmt Top Gear Rally aufgrund seines realistischen Fahrzeug-Handlings eine Sonderstellung ein. Da den anspruchsvollen Strecken und geernerischen Fahrern mit den Cheats nicht beizukommen ist, bietet sich dem Leser zusätzlich eine Rallye-Schulung in Form von Fahrtrips und Einstellungshilfen

PlayStation-Modus

Dieser Code entfernt das bilineare Filtering und gibt dem Game das typische Aussehen eines pixeligen PlayStation-Spiels. Für den Modus im Spiel einfach B, $\uparrow$, $\rightarrow$, $\downarrow$, $\leftarrow$, Z, $\rightarrow$ eingeben.

Rainbow-Modus

Mit diesem Code werden die originalen Farben gegen ein ebenso farbenfrohes wie verrücktes

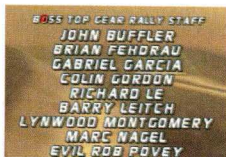


Was haben sich die Programmierer bloß dabei gedacht? Originell ist's allemal

Regenbogen-Muster ausgetauscht. Für den Modus im Spiel einfach C $\downarrow$, Z, B, $\uparrow$, $\rightarrow$, $\downarrow$, $\rightarrow$ eingeben.

Credits Cheat

Eine Variante der Credits wird sichtbar, wenn man im Optionsmenü Credits anwählt und $\leftarrow$, C $\downarrow$, $\rightarrow$, $\downarrow$, und Z drückt. Die Credits laufen jetzt vor der Demo des Stripmine-Kurses ab.



Ein Cheat für Spieler mit dem Faible fürs Detail. Unauffällig: der neue Hintergrund

Beachball Car

Um das Beachball-Auto zu erlangen, das aus einem großen und vier kleinen Bällen besteht, müssen alle sechs vorhandenen Seasons (Frühjahr, Sommer, Herbst, Winter, Expert und

Professional) im vierten Jahr siegreich abgeschlossen werden.

Farbe der Wagen ändern

Die Farbe des Wagens zu ändern, erfordert nicht unbedingt den Besuch des Paint-Shop-Modus. Es geht auch einfacher. Während des Car Select Screens muß nur das D-Pad gemeinsam mit einem oder allen C-Buttons gedrückt werden. C $\leftarrow$ entspricht Rot, C $\downarrow$ entspricht Grün, C $\rightarrow$ entspricht Blau. $\uparrow$ auf dem D-Pad erhöht die Farbsättigung und $\downarrow$ verringert die Farbsättigung.

Mirror Cars

Nein, kein Tippfehler. In Top Gear Rally können nicht nur die Strecken im Mirror benutzt werden, sondern auch die Autos. Wenn alle sechs Seasons im fünften Jahr geschafft werden, kann das „Easter-Egg“ aktiviert werden. Beim Car Select Screen einfach den C $\downarrow$ -Button drücken und das gewählte Auto ist verchromt, was vor allem sehr gut in den Replay-Szenen aussieht.

Programmierschluß anzeigen

Wer schon immer wissen wollte, wann die Programmierer von Boss Game Studios mit dem Game fertig waren, der sollte das Spiel mit einem Reset starten und alle vier C-Buttons drücken. Beim Titelscreen wird das Datum und die Zeit eingeblendet.

Fahrtrips

Kurvenfahrten

Kurven in einem Rally-Spiel sind stets schwer zu meistern. Anfänger werden mehr mit den Randbegrenzungen arbeiten, als sauber durch die Turns zu kommen. Das Grundprinzip für eine Kurve auf

rutschigem Untergrund ist relativ simpel. Kurz vor dem Einlenken in die Kurve vom Gas gehen, dann Einlenken und bis zum Scheitelpunkt (Apex) rollen lassen. Ist der Scheitelpunkt erreicht, kann das Gas wieder voll eingesetzt werden. Dabei gilt: Je höher die Geschwindigkeit, desto mehr Sicherheitspielraum sollte man einräumen, denn ein Crash kostet mehr Zeit, als die Zehntelsekunde, die man sich als Sicherheit einräumt und nicht das letzte aus der jeweiligen Kurve herauszuholen versucht.

Sprünge

Sprünge sind im Spiel – wie auch in der harten Rallye-Realität – ein heikles Thema. Wer gnadenlos mit Vollgas über die Kuppen fliegt, wird keine Bestzeiten herausfahren und außerdem die nächste Kurve nicht auf der Ideallinie nehmen können, da das Fahrzeug durch das Nachfedern nicht 100-prozentigen Kontakt zur Fahrbahn hat und nicht vollkommen unter Kontrolle zu halten ist. Bei Top Gear Rally gilt diese Grundregel auch. Es gibt zwei Varianten, die von ganz wenigen Ausnahmen abgesehen immer gelten. Bei der ersten Version nimmt man beim ansteigenden Stück des Hügels das Gas weg und gibt erst wieder Gas, wenn die Reifen sicheren Kontakt zur Fahrbahn haben. Dies eignet sich besonders für flache Hochgeschwindigkeitssprünge. Bei der zweiten Version nimmt man im ansteigenden Stück das Gas zurück und tritt ziemlich direkt vor der Kuppe kurz aber beherzt auf das Bremspedal. Beide Versionen haben annähernd den gleichen positiven Effekt. Das Fahrzeug wird durch den Schubverlust quasi in den Hügel „gedrückt“ und bekommt so einen Abtrieb, der die Flugstunden auf ein Minimum begrenzt. Die vollständige Kontrolle ist deutlich schneller gewährleistet, und Vollgas ist wesentlich früher möglich.

Sonne/Nacht

Problemlose Konditionen für Rallyefahrer. Jede Kurve kann auf der normalen Ideallinie genommen werden. Für Vollgaspassagen gibt es keine Einschränkungen.



Auch bei der Nachtfahrt kann das Fahrzeug elegant um die Kurven schleudern

Nebel

An sich sind Nebelfahrten nicht besonders schwer. Eine flüssige Fahrweise ist der Schlüssel zum Sieg. Die Kurven sollten mit etwas mehr Sicherheitspielraum genommen werden, und erst wenn der Weg frei und das Fahrzeug auf die nächste Gerade ausgerichtet ist, ist Vollgas angesagt. Grundsätzlich besser etwas langsamer als normal fahren und dafür weniger Unfälle bauen.

Schnee

Schnee ist die hohe Kunst des Rallyefahrers. Der Schlüssel liegt in einer ausgeglichenen Fahrweise, die weder Bleifuß-Piloten noch Spätbremsen mitbringen. Harte Bremsmanöver und heftiges Gasgeben sind fast gleichbedeutend mit einem Crash in die Barriere. Wer sich flüssig der Strecke anpaßt und möglichst wie eine Schlange durch die Kurven kommt, wird die Bestzeiten bekommen.

Die Federung

Im folgenden ein paar Tips für die Federung in den jeweilig vorherrschenden Geländeformen:



Dschungel: weich
Wüste: weich oder normal
(Anfänger sollten die weiche Aufhängung benutzen)
Berge: normal oder hart
(Anfänger sollten die normale Aufhängung benutzen)
Küste: hart

Die Reifen

Die Reifenwahl sorgt nicht nur in der Formel 1 für viel Spekulation: Dschungel: griffig
Wüste: griffig
Berge: Slicks
Küste: Slicks

Handling/Steuerung

Typ 3 hat sich bei der Steuerungsmethode als die beste herausgestellt. Anfänger werden zwar zu Beginn ein paar Probleme damit haben. Aber wer diesen Typ von Beginn an nutzt, wird die besten Zeiten fahren, da sie das Optimum an Kontrolle bietet und sensibel genug für feines Nachsteuern ist.

Die Bande nutzen

Wer wirklich schnell durch die Kurve kommen will, sollte einen der größten Fehler im Programm konsequent nutzen. Die Fahrzeuge verlieren bei flachem Aufprallwinkel an Mauern oder Leitplanken nämlich nur minimal an Geschwindigkeit. Viele Kurven lassen sich so mit annähernder Höchstgeschwindigkeit fahren. Der Trick dabei ist, die Kurve außen anzufahren und parallel zur Randbegrenzung ohne Lenkbewegung in die Kurve zu fahren. Die Leitplanke wirkt so wie eine Führungsschiene, die bei voller Beschleunigung gefahren werden kann. Bremsen oder schlittern fällt so völlig weg. Am besten lässt sich dies auf der Küstenstrecke trainieren, da zahlreiche Kurven exzellente Leiteschienen besitzen. Natürlich lässt sich nicht jede

Randbegrenzung in dieser Weise nutzen.

Abkürzungen

Küstenstraße Tunnelabzweigung: Kurz bevor der erste Tunnel erreicht wird, gibt es eine Abzweigung. Der rechte Weg bringt meistens eine Positionsverbesserung um ein bis zwei Plätze.
Strand: Kurz nach dem zweiten Tunnel, wenn die Randbegrenzung endet, bietet sich eine Abkürzung über den Strand an. Wer hier in der Mitte bleibt und die Einfahrt zur normalen Strecke ansteuert, kann jede Menge Zeit gutmachen. Der Geschwindigkeitsverlust im Sand wird durch die verkürzte Strecke mehr als wettgemacht.
Über die Felder: Gleich nach dem Strand gibt es eine Öffnung auf der linken Seite, die eine Abkürzung über die Wiese zulässt. Wer sich an dieser Stelle am linken



Die Asphaltstrecken bieten das höhere Tempo und den längeren Weg, ...

Zaun orientiert, kommt direkt auf die Strecke zurück.
Dschungel-Tunnel: Je nach Fahrvermögen können gleich nach dem Start fünf bis zehn Sekunden gutgemacht werden. Direkt nach der ersten Kurve kann man mit einem scharfen Rechts-Turn (kurz anbremsen) einen Tunnel durchfahren, der locker drei Positionen bringt.
Über die Wiese: Nach der scharfen S-Kurve gibt es eine Abkürzung über die Felder. Die Streckenbegrenzung fällt ein wenig ab. Den entsprechenden Sprungschanzeffekt sollte man deshalb nicht unterschätzen. Wer sich dicht am Dschungel hält, kann einige



Fahrerisches Können ist die Grundvoraussetzung für eine erfolgreiche Rallye-Saison. Die verspielten Cheats helfen dabei wenig, Abkürzungen und Fahrtricks sind hilfreicher

Sekunden sparen. Eine ähnliche Abkürzung kommt etwas später, die ist aber schwer zu fahren, da ein Felsbrocken im Weg liegt.
Hintereingang in der Wüste: Gleich nach dem Start geht es durch eine Stadt. Gleich nach der Stadt kommt ein Haus auf der rechten Seite ins Blickfeld. Vor dem Haus gibt es einen Trampelpfad, der



... rauer als die Sandpisten ist ein Shorty über den Strand aber auch nicht

zurück zur Straße führt. Dies ist eine der größten Abkürzungen im Spiel und sollte unbedingt genutzt werden.

Gabelung: Kurz vor dem Ziel spaltet sich die Route. Die linke Strecke ist der schnellste Weg. Wer rechts fährt, hat zudem mit einer sehr schmalen und zudem sehr viel risikoreicheren Strecke zu kämpfen.
Gebirgspfad: Nach dem See und ein paar Kurven zeigt ein kleines gelbes Schild eine Abkürzung. Wer diesen Weg nimmt, kann bis kurz vor Schluss der Abkürzung mit Vollgas fahren. Die Rampe am Ende sollte abgebremst werden, um optimal auf die Hauptstrecke zurückzukommen.

Bonusstrecken

Im Championship-Modus werden erfolgreiche Fahrer durch neue Saisons und Streckenvariationen belohnt. Insgesamt gibt es fünf Strecken (Dschungel, Wüste, Küste, Berg und Stripmine), vier Saisons, Tag- und Nachtrennen und Mirror-Tracks.
Die Zusatzkurse werden freigespielt, nachdem die bereits fahrbareren Strecken gewonnen wurden. Die Stripmine wird freigeschaltet,

wenn in der letzten Saison alle Rennen gewonnen werden. Übrigens ist der Bonusrack auch als Mirror-Kurs befahrbar.
Die Spiegelstrecken werden fahrbar, wenn im Championship nach allen Saisons die beste Punktzahl erfahren wurde.

Die Fahrzeuge

Cupra Car

Wer im dritten Jahr alle sechs Veranstaltungen gewinnt, wird mit dem Cupra Car belohnt. Im Grunde ist dies ein Eiswürfel mit Rädern. Das Handling ist sauber und das Vehikel fährt so gut, wie es eben nur ein Eiswürfel kann.

Helmet Car

Wer den Expert-Modus im zweiten Jahr als Sieger beendet, wird mit dem Helmet-Car und dem gespielten Stripmine-Track belohnt. Das Auto krallt sich förmlich in den Untergrund, ist unglaublich schnell und verfügt über eine ziemlich harte Lenkung.

Die anderen Bonuswagen

Neue Wagen werden nach jeder erfolgreichen Saison spielbar. Acht Bonusfahrzeuge bietet das Spiel. Zu Beginn verfügt der Spieler über einen Fuhrpark von zwei Standard-Fahrzeugen:

- Typ-LD (Lancia Delta)
- Typ-ES (Escort Cosworth)
- In den weiteren Saisons werden folgende Autos freigeschaltet:
- 2. Saison:
 - Typ-CE (Toyota Celica)
 - Typ-IP (Isuzu P)
- 3. Saison:
 - Typ M3 (BMW M3)
 - Typ-SP (Toyota Supra)
- 4. Saison:
 - Typ-NS (Nissan GTIR)
 - Typ-RS (Ford RS 200)
- 5. Saison:
 - Typ-PS (Porsche)
- Mirror-Saison
- Der Milchaster
- Das Helmet Car

Lylat Wars

Corneria wird von den Schergen des bösen Affen-Generals Andross bedroht. Um ihren Heimatplaneten zu retten, schwärmen die Arwings aus. Gut, wenn man jeden noch so verborgenen Schlupfwinkel des Universums kennt ...

Interplanetare Shortcuts

Ähnlich wie bei *StarWing* für das SNES gibt es auch bei der 64-Bit-Weltraumschlacht geheime Warps, durch die man die vorgegebene Route über die Levelkarte verlassen kann.

Von Sector X in den Sector Z

Die linke Abzweigung wählen, nachdem man den Continue-Ring passiert hat. Die vier grauen Metallplatten müssen sehr schnell

stert wurden, erreicht das Raumschiff Lichtgeschwindigkeit und katapultiert sich in einen psychodelischen Bonuslevel, in dem unter anderem Raumschiffinformationen im Galaga-Stil anzutreffen sind.

Von Fortuna nach Solar

In diesem Level muß das Star-Wolf-Team innerhalb der vorgegebenen Zeit besiegt werden, damit die Abzweigung nach Solar bereit wird kann.

Von Sector X nach Macbeth

Wenn der Endgegner schnell genug besiegt wird, gelangt das Team nach Macbeth. Ansonsten verabreicht der Boss dem Crew-Mitglied Slippy eine gehörige Backpfeife, die ihn nach Titania befördert. In diesem Fall muß der angeschlagene Slippy von dort befreit werden.

Von Sector Y nach Aquas Ocean

In diesem Level befindet sich der Eingang zu dem U-Boot-Level Aquas. Erreicht wird er allerdings erst, wenn die Anzeige mindestens 100 Abschüsse aufweist.

Von Katina nach Solar

Ähnlich wie auf Fortuna gilt es, ein eng gestecktes Zeitlimit einzuhalten. Das Mutterschiff muß zerstört werden, bevor die Zeit abgelaufen ist.

Von Macbeth zur Area 6

Es befinden sich acht Schalter in diesem Level. Sie sind an verschiedenen Pfeilern angebracht und müssen beschossen werden, damit sie von rot auf grün umschalten. Ist dieses gelungen, muß nur noch die Schalterbox für



Übung macht den Meister. Die Steuerung der Arwings durch Ringe will geübt sein



Zeit, dem Erzfeind ins Auge zu schauen. Doch zuerst wollen die versteckten Warps entdeckt bzw. die Bedingungen für eine Passage dieser Direktverbindungen erfüllt sein

die Weiche unter Beschuß genommen werden. Daraufhin wird die Weiche den Weg zur rechten Schienenstrecke freigeben. Für diese Vorgehensweise gibt es 50 Bonuspunkte und einen Freiflug zur Area 6.

Von Zoness in den Sector Z

Um von dieser Stage in den Sector Z zu gelangen, müssen alle Scheinwerfer zerschossen werden.

Von Sector Z zur Area 6

Sechs feindliche Raketen sind darauf aus, mit dem Mutterschiff Great Fox Bekanntschaft zu machen. Um in diesem Level nicht den normalen Ausgang zu nehmen, ist es nötig, alle sechs Raketen abzuschießen.

Auszeichnungen

Damit der Spieler mit einer Auszeichnung versehen wird, muß in jedem Level eine Mindestanzahl an Feinden abgeschossen werden und dabei alle drei Teamkame-raden überlebt haben. Nachstehend die genaue Anzahl der Feinde, die das Zeitliche gesegnet haben müssen, um Fox McCloud eine Medaille zu ermöglichen.

Sind alle Medaillen erspielt, warten Sound-Menü, neue Waffen für den Mehrspieler-Modus (Panzer, Bazooka) und der Expert-Modus auf den dekorierten Spacewarrior.

Corneria	150
Mete	200
Fortuna	50
Sector X	150
Titania	150
Boise	150
Sector Y	150
Kalina	150
Solar	100
Macbeth	150
Aquas	150
Zoness	250
Sector Z	100
Area 6	300
Venom	200

Wurden auch im Expert-Modus alle Auszeichnungen erlangt, erscheint ein brandneues Titelbild.



das neue
automobil

Jetzt testen:

Jeden Monat neu
am Kiosk für

DM 3,80



Fahrberichte • Tests
Zubehör • Motorsport
Reportagen • News



Mace: The Dark Age

So kämpferisch sich Mace: The Dark Age im normalen Spiel gibt, so umfangreich ist es bei den kleinen Extras. Dabei sind die obligatorischen Extrakämpfer ebenso enthalten wie zahlreiche originelle Spielereien, die allein der Unterhaltung dienen.



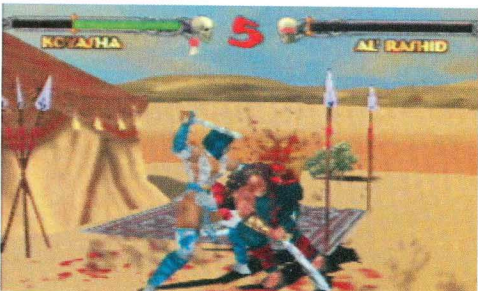
Sehen sie nicht putzig aus, unsere blutrünstigen Pantoffelhelden. Auf die kämpferischen Qualitäten hat dieser unterhaltsame Cheat allerdings keinen Einfluß



Es gab Zeiten, in denen die Frau mit Bart zu den Kirmesattraktionen gehörte



Hahnenkampf pur. Pojo, das Huhn, ist einer der versteckten Charaktere



Als Hausmeister Ned kämpfen

Während der Charakterausswahl muß in der angegebenen Reihenfolge bei nachstehenden Kämpfern die Start-Taste gedrückt werden: Koyasha, Executioner und Lord Deimos. Nun wird Xiao Long hervorgehoben und die Taste für einen leichten Schlag betätigt.

Als Ichiro oder Gar kämpfen

Um Ichiro oder Gar Gunderson (kämpft in einem hölzernen Mech) anwählen zu können, muß im ersten Screen nach dem Einschalten, auf dem ersten Pad, folgende Kombination eingegeben werden: $\rightarrow \uparrow \leftarrow \downarrow \rightarrow \uparrow \leftarrow \downarrow$! Wurde diese richtig ausgeführt, ertönen für einen kurzen Moment ein paar Glocken, und Ichiro und Gar sind direkt über den Executioner anwählbar.

Als Grendal kämpfen

Zunächst muß im Zweispieler-Modus eine Serie von drei Siegen hingelegt werden. Danach muß im Charakter-Screen der Executioner angewählt, die Start-Taste ge-



drückt und gehalten werden. Nun sollte sich der Executioner in Grendal verwandeln. Man kann ihn mit A oder B auswählen, wenn die Start-Taste bis zum Kampfbeginn gehalten wird.

Als Pojo kämpfen

Als erstes muß die Execution von Taria ausgeführt werden (harten Schlag gedrückt halten, nach einigen Sekunden wieder loslassen). Taria wird ihren Gegner daraufhin in ein Huhn verwandeln. Nun kann der Spieler im Charakter-Screen Pojo, das Huhn, anwählen, indem der Cursor auf Taria bewegt und die Start-Taste gehalten wird. Taria verwandelt sich in das Huhn Pojo und kann mit A oder B ausgewählt werden (Start gedrückt halten).



Der Besen des Hausmeisters Ned ist die vielleicht originellste Martial-Arts-Waffe

Special-Moves

Tastenkürzel:

L:	leichter Schlag
H:	harter Schlag
T:	Tritt
A:	Ausweichen

Pojo

Egg Launch	$\uparrow$ L + H
Explosion	L + H + T
Jump Tick	$\rightarrow \uparrow \leftarrow \downarrow \rightarrow \uparrow \leftarrow \downarrow$
Chicken Scratch	$\leftarrow \rightarrow$ + T
Execution	$\rightarrow \rightarrow$ T (dicht)

Grendal

Earthquake	L + H + T
Uppercut	$\leftarrow \rightarrow \uparrow \leftarrow \rightarrow$ L
Forearm Bash	$\leftarrow \rightarrow$ L
Power Hit	$\leftarrow \rightarrow$ H
Shoulder Ram	$\leftarrow \rightarrow$ H
El Toro	L + H + H
Execution	$\downarrow \downarrow \leftarrow \rightarrow$ H (dicht)

Sir Dregan

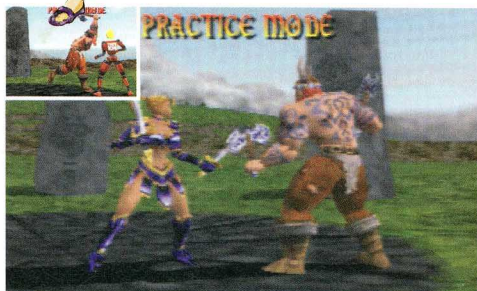
Spine Cruncher	H + T
Fly Tick	$\leftarrow \rightarrow$ T
Shinsplitter	$\leftarrow \rightarrow \uparrow \leftarrow \rightarrow$ T
Shield Slam	$\leftarrow \rightarrow$ H
Uppercut	$\rightarrow \rightarrow$ H
Head Ache	$\downarrow \downarrow$ L
Spin Shot (links)	A + L
Spin Shot (rechts)	A + H
Execution	$\rightarrow \rightarrow \uparrow \leftarrow \rightarrow \downarrow \downarrow$ T (dicht)

HellKnight

Hell Fire	$\leftarrow \rightarrow$ L
Two Chops	$\leftarrow \rightarrow$ L + H
Block High/Go Low	$\rightarrow \uparrow \leftarrow \downarrow \rightarrow \uparrow \leftarrow \downarrow$ L
Block Low/Go High	$\rightarrow \uparrow \leftarrow \downarrow \rightarrow \uparrow \leftarrow \downarrow$ H
Anti-Crouch	$\rightarrow$ + L + H
Reverse Sweep	$\leftarrow \rightarrow$ T
Power Stab	$\leftarrow \rightarrow$ H
Execution	$\leftarrow \rightarrow \uparrow \leftarrow \rightarrow \downarrow \downarrow \rightarrow \rightarrow$ T (dicht)



Eindrucksvolle Lichteffekte lassen die Prügelspielkonkurrenz auf dem N64 blaß aussehen. Zahlreiche optische Spielereien bereichern das Game auf unterhaltsame Weise



Im normalen Trainings-Modus sieht sich der Kämpfer dem witzigen Holzdummy gegenüber. Mit Hilfe des Cheats können sich zwei Spieler endlos auf die Glocke hauen

VICTORY!

Die folgenden Cheats funktionieren nur im Zweispieler-Modus:

Köpfe tauschen

Im Charakterauswahl-Bildschirm müssen die folgenden Kämpfer markiert werden, anschließend jeweils mit Start bestätigt werden: Al-Rashid, Takeshi, Mordos Kull, Xiao Long und dann Namira. Die Kämpfer, die ausgewählt werden, tauschen ihre Köpfe.



Plüschige Hasenhausschuhe

Mit diesem absolut aberwitzigen Code werden martialische Prügelspielhelden zu bemutterten Pantoffelhelden. Im Kämpferauswahl-Screen wird der Cursor über folgende Fighter bewegt und jeweils mit Start markiert: Ragnar, Dregan und Koyasha. Nun wird der eigene Favorit ausgewählt – und er trägt rosa Pantoffeln. Es hat zwar keinen Einfluß auf den Kampf, sieht aber dafür urkomisch aus.

Zweispieler-Training

Der Trainings-Modus wird im Hauptmenü angewählt, dann simultan von beiden Spielern auf die Start-Taste gedrückt. Nun können beide ihren Trainingsrecken ernennen und sich beliebig lang beharken, da keine Powerbalken die Spieldauer begrenzen.

Große Köpfe

Die Aktivierung des Großkopfmodus erfolgt, nach dem Ragnar, Al-Rashid und Takeshi markiert und mit Start bestätigt wurden.



Große Köpfe, kleine Kämpfer – Cheats, die inzwischen zu den Standards gehören

Kleine Kämpfer

Dieser Cheat schrumpft die Elite-Fighter deutlich ein. Takeshi, Al-Rashid, Ragnar und Xiao Long in ebendieser Reihenfolge markieren und einzeln mit Start konfirmieren, führt zu gewünschtem Erfolg. Aufsehen erregt der Cheat nicht.



Verschiedene Stages

Der Mechanismus zum Anwählen von Hintergründen bleibt stets der gleiche. Ändern tut sich nur die Reihenfolge, in der die Charaktere markiert und einzeln mit Start bestätigt werden müssen.

Golfplatz: Koyasha • Mordos Kull

• Takeshi

Burg: Mordos Kull • Taria • Ragnar

Machu-Pichu-Arena: Namira • Taria

• Koyasha •

Zufalls-A.I.: Heil Knight • Xiao Long

• Dregan • Namira



Auch bei Mace: The Dark Age hat das Handicap der Spieler eine Bedeutung



Lieblingsskullisse

Wird ein Charakter markiert, dessen Heimarena einem anderen Kämpfer als Kollide dienen soll, muß auf seinem Antlitz viermal die Start-Taste betätigt und dann der gewünschte Krieger ausgewählt werden.





Die Bikes

■ Name: **Raze**, Waffe: Laser Cannon, Shield: 90 %, sehr schnell und sensibel



■ Name: **Rana**, Waffe: Pulse Cannon, Shield: 95 %, sehr schnell, aber schwierig zu handhaben, nur für geübte Fahrer



■ Name: **Khan**, Waffe: Laser Cannon, Shield: 100 %, eignet sich bestens für Anfänger



■ Name: **Crimace**, Waffe: Pulse Cannon, Shield: 110 %, erreicht sehr schnell Höchstgeschwindigkeit und eignet sich besonders gut für windige Strecken

Eine sensationelle Optik bei hoher Geschwindigkeit zeichnet extreme-G aus. Die meisten der folgenden Cheats befassen sich ebenfalls mit visuellen Spielereien, die Erstaunliches zu Tage fördern. Damit der Spieler weiß, wer dafür verantwortlich ist, haben die Entwickler von Probe ihre eigenen Konterfeis ins Spiel integriert.

Um die folgenden Cheats zum Einsatz zu bringen, wird im Bike-Auswahl-Screen die R-Taste gehalten und der jeweilige Cheat als Name eingegeben:

wired	Farbiges Gittermodell (Bikes und Pisten)
fisheye	Weitwinkel-Perspektive
magnify	Zoom-Perspektive
stealth	Alle Bikes unsichtbar
ghostly	Alle Strecken transparent
antigrav	Der Bildschirm steht auf dem Kopf
roller	Alle Bikes verwandeln sich in Felsbrocken
banana	Rutschige Strecke
xtreme	Höhere Geschwindigkeit
uglymode	Grobpixelige Grafikauflösung
nitroid	Unendlich viele Nitros
arsenal	Unendlich Raketen

Sämtliche Cheats sind miteinander kombinierbar (sofern möglich). Darum sollte die Konsole ausgeschaltet werden, wenn gewisse Kombinationen unerwünscht sind.



Das aufwändige Rennspiel in Form eines farbigen Gittermodells zu sehen, ist eigentlich kein Fortschritt. Der Einblick in diesen Entwicklungsabschnitt weiß aber zu gefallen



Die beeindruckende Grafik von extreme-G wird auf eine harte Probe gestellt. Zoom- und Weitwinkelperspektive geben der Rennoptik einen deutlich anderen Charakter



■ Name: **Mooga**, Waffe: Excel Cannon, Shield: 125 %, ein schweres Bike, eignet sich bestens zur Verteidigung, ist gut zu handeln, aber langsam



■ Name: **Jolt**, Waffe: Excel Cannon, Shield: 115 %, mäßiges Handling, der Schutzschild ist mit der Geschwindigkeit gekoppelt



■ Name: **Maim**, Waffe: Excel Cannon, Shield: 75 %, gute Beschleunigung, niedrige Spitzengeschwindigkeit, gutes Waffensystem, ideal zum Kämpfen



■ Name: **Apollyon**, Waffe: Pulse Cannon, Shield: 10 %, exzellentes Handling, aber niedrige Beschleunigung, ist immun gegen schlechte Streckenbedingungen

Zwei zusätzliche Bikes sind im Spiel versteckt, von einem weiteren, bestens zu handhabenden Zweirad wird gekunkelt.



Im ghostly-Modus sind verhängnisvolle Streckenabschnitte sehr viel schwerer auszumachen



Nicht ganz einfach, im antigrav-Modus die Übersicht und korrekte Steuerung zu bewahren

Aufgeben und gewinnen

Wer als Spielernamen RA50 eingibt, kann jedes Rennen gewinnen. Dazu muß das laufende Rennen unterbrochen werden, wenn der Spieler an erster Position liegt. Dieser Trick funktioniert schon in der Startphase.

Als Extreme-Team fahren

Wer einmal gegen das Entwicklerteam von extreme-G antreten will, der sollte folgenden Cheat ausprobieren: als Namen XGTEAM eingeben (darauf sollte es eine akustische



Programmierung Ash gibt sich die Ehre. Im XGTEAM-Modus besteigen die Entwickler die Bikes

Bestätigung geben), danach zurück ins gleiche Menü gehen und den Vornamen eines der Programmierer eingeben (Ash, Greg, John, Shawn, Justin oder einen anderen Namen aus den Credits). Die Gesichter des extreme-Teams tauchen nun auf den Bikes im Rennen auf.

Firmenchef beschießen

Einmal den Chef beschießen, das mag sich so mancher schon gewünscht haben. Mit folgendem Easter-Egg ist dies zumindest beim Chef von extreme-G Hersteller Probe möglich. Wer als Spielernamen FERGUS eingibt und im Shoot 'em-Up-Modus spielt, wird keine Bikes sondern das Konterfei von Fergus als Drohnen vorfinden. Aber Achtung: Die Rache des Chefs kann furchtbar sein.



Während Fergus nur im Shoot 'em-Up-Modus auftritt, können andere Cheats beliebig kombiniert werden

Neon-Bike auf allen Kursen

Mit dem Paßwort 61GGB5 werden alle Strecken (außer den Bonustracks) und die beiden versteckten Bikes, Neon und Roach, spielbar. Das starke Roach wird durch das absolut perfekte Neon noch ausgestochen.



Zwei Extrabikes stehen nach der Paßworteingabe zur Verfügung. Das Neonbike ist das stärkste im Feld

DIE PICK UPS



Flame Exhaust: läßt das Bike kurzzeitig schneller werden



Homing Missiles: erwischen das voraus-fahrende Fahrzeug



Invisibility: Unsichtbarkeit



Invulnerability Shield: Unverwundbarkeit



Ion Side Cannon: verhindert das Überholen anderer Bikes



Laser Limpet-Mines: verhindern beidseitig Überholvorgänge



Shield Recharge: lädt den Schutzschild komplett auf



Phosphor Flare: blendet Mitstreiter



Standart Missiles: sorgen für mäßiges Ausbremsen



Morning Star: ein Morgenstern mit Zeitzünder



Mortar Rocket: läßt Bomben herunterprasseln



Multiple Needle Missiles: feuern eine Salve von kleinen, aber sehr wirksamen Raketen ab



Power Shield: drängt Gegner bei Berührung zur Seite



Proximity Mines: wird zur explodierenden Falle für Verfolger



Rear Firing Missile: hängt Verfolger ab



Static Pulse: stört den Kontrollschirm der anderen, entschärft deren Waffen



Tractor Beam: eine Harpune, die den Vordermann zurückzieht



Wally Warp: setzt Teleporter auf die Strecken



Cruis'n USA

Ein Jahr dauerte es, bis der Fun-Racer im Arcade-Stil seinen Weg über den großen Teich gefunden hat. Für die Überprüfung der Cheats stand zwar eine US-Version zur Verfügung, aber Midway versprach eine identische Version.

Cheats

Turbo-Boost

Um den Turbo-Boost möglich zu machen, muß zuerst eine neue Hot Time im Rennen gefahren werden. Im nächsten Rennen kann



Auch der versteckte Geländewagen kann durch den Turbo-Boost beschleunigen

Turbo-Boost, der durch zweimaliges Drücken auf den Gas-Button initiiert wird. Als Bestätigung macht der Wagen einen Wheelie.

Neue Fahrzeuge

Wer außer den vier wählbaren Fahrzeugen noch drei neue benutzen möchte, sollte folgenden Cheat probieren: Während des Fahrzeugauswahlmenüs die C-Buttons (gelbes Steuerkreuz) oben, links und unten gleichzeitig gedrückt halten. Zur Auswahl stehen dann ein Schulbus, ein Polizeiwagen und ein Jeep, die mit dem Joystick angewählt werden können.



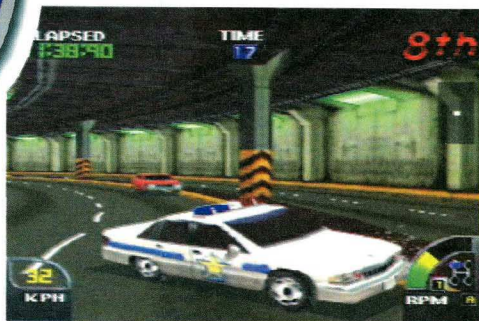
Wurde der Trip durch die USA siegreich beendet, stehen neue Wagen parat



Ja, es gibt ihn wirklich! Mit ein wenig Geduld rollt der Kopf übers Fließband

der Boost mit jedem der möglichen Fahrzeuge benutzt werden. Zwischen jeweils zwei Checkpoints ist er einmal möglich und ist vor allem in späteren Levels eine große Hilfe. Während des Rennens Bremse, Bremse, Bremse, Gas, Gas, Gas drücken. Dies ist eine Erweiterung zum Standard-

Der Coast-to-Coast-Trip avancierte in den USA zum Verkaufsschlager, der Rest der Welt reagierte eher zurückhaltend. In den nächsten Wochen soll das Spiel auch hierzulande offiziell verkauft werden. Wir haben uns die Tricks näher angesehen ...



Aufsehenreggende Stunts sind an der Tagesordnung, der Rennausgang bleibt trotzdem offen. Nur wenige Rennspiele lassen sich so gekonnt mit einer Hand am Pad meistern

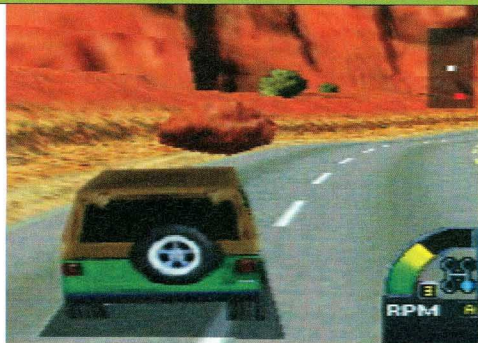


Der versteckte Schulbus gehört sicher nicht zu den flottesten Rennwagen, hält aber trotz seiner Größe sehr gut mit. Was wären die USA auch ohne die gelben Busse

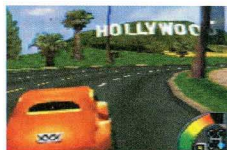
nen. Für weitere und schnellere Wagen muß „Cruise USA“ gewonnen werden. Jeder Schwierigkeitsgrad bringt neue Autos, bis 28 Vehikel zur Auswahl stehen.

Sirenen und Beleuchtung

Wenn der Schulbus oder der Polizeiwagen gefahren wird, ist es möglich, die Sirene und die Lichter anzuschalten. Dazu muß mit dem jeweiligen Fahrzeug eine neue Rekordzeit aufgestellt werden. Nach dem Eintragen in die Highscore-Liste scrollt man mit dem Joystick ans untere Ende der Liste und dann ganz nach links (das Förderband sollte noch zu



Kein ungewöhnlicher Anblick, die großen Felsbrocken im Grand Canyon. Durch einen gezielten Rammstoß könnte er „zufällig“ vor der Motorhaube des Erstplatzierten landen



Nicht nur Beverly Hills hat die obligatorischen Sehenswürdigkeiten zu bieten



Mit blinkendem Blaulicht und heulender Sirene verschafft man sich Respekt

sehen sein). Nach einer Wartezeit von ca. 30 Sekunden rollt ein Kop ins Bild und eine Stimme sagt: „Man, I love this Game“. Nun startet man ein neues Rennen und drückt bei Rennbeginn Bremse, Bremse und beschleunigt im moderaten Tempo. Wenn alles korrekt gemacht wurde, gehen die Lichter an und die Sirenen heulen.

Bonusstrecken

Um die drei weiteren Strecken direkt wählen zu können, müssen während des Track-Selection-Screens folgende Kombinationen gleichzeitig gedrückt werden:
Golden Gate Park: C +, C + und L
Indiana: C +, C + und L
San Francisco: C +, C + und L
In einigen Versionen müssen dabei noch jeweils die richtigen

Strecken vorgewählt sein. Für Golden Gate Park muß US 101 beleuchtet sein, für Indiana muß Beverly Hills beleuchtet sein und für San Francisco muß Grand Canyon beleuchtet sein.

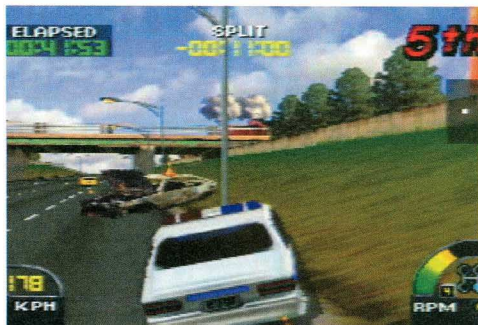
Secrets

Räder verlieren

Im Zweispieler-Modus kann der Sieger nach der Zieldurchfahrt seinen Gegner ärgern, indem er den Analogstick drei bis vier Mal im Uhrzeigersinn rotieren läßt. Macht er alles richtig, verliert der Gegner einen oder mehrere Reifen.

Chicago Crash

Am Anfang des Rennens in Chicago steht nach den ersten beiden



Wird dieses ausgebrannte Wrack an der richtigen Stelle getroffen, muß sich der Erstplatzierte Sorgen um seine Position machen. Das Wrack überzeugt auch als Kulisse



Am Ende dieses holperigen Sandweges, befindet sich tatsächlich der ...

Kurven ein Autowrack auf der Straße. Wenn dieses so gerammt wird, daß es durch die Luft fliegt, landet es direkt vor der vorderen Stoßstange des Erstplatzierten.

Abkürzung beim Grand Canyon

Nach dem ersten Checkpoint rechts halten und dem Sandweg folgen. Die natürliche Brücke muß mit hoher Geschwindigkeit genommen werden.

Steinschlag beim Grand Canyon

Wenn man mit hoher Geschwindigkeit in die Steinbrocken an der Straßenseite fährt, kommen die Steine ins Rollen und zerschmettern den erstplatzierten Wagen.

Washington D.C. Warp

Im Washington-Rennen sollte man nach der orangenen Wand auf der linken Seite Ausschau halten. Wenn die Wand erreicht ist, fährt man über das Gras und springt durch



... Übergang zur gebogenen Natursteinbrücke, die man flott überqueren muß

die Bruchstelle. Die Folge: ein Hypersprung zum nächsten Checkpoint.

Frau in Iowa

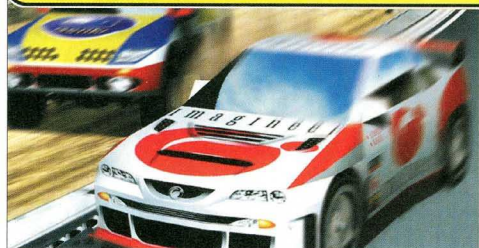
Diese optische Spielerei kann man nach dem ersten Checkpoint in Iowa erleben. Am Maisfeld auf der linken Seite taucht ein kleiner Baum auf. Wenn man diesen



Alle Wege führen nach Washington D.C., vorausgesetzt man endet als Sieger

langsam überrollt, dann taucht eine Frau neben dem Schild „Dawn“ auf. Sonst passiert an dieser Stelle nichts und mitnehmen kann man die Schönheit auch nicht.

M R C MULTI-RACING CHAMPIONSHIP



Bonus-Fahrzeuge

In Multi Racing Championship sind zwei versteckte Wagen eingebaut. Um diese fahren zu können, müssen zunächst alle drei Strecken im Match Race gewonnen werden. Dadurch wird das erste Fahrzeug freigespielt. Mit diesem muß der Spieler gegen das zweite Secret-Car gewinnen. Erst wenn auch dieser auf den Strecken geschlagen wurde, ist er für den Spieler fahrbereit.

Ghost Car

Das Ghost Car wird zuschaltbar, wenn im Time Trial auf allen Strecken die Standardzeit-Vorgaben unterboten wurden.

Match Race

Erst wenn alle drei Schwierigkeits-Level gemeistert wurden, kann der Spieler ins Match Race einsteigen.

Mirror-Modus

Die drei gespiegelten Strecken werden nach dem Sieg über die beiden Secret Cars (auf allen drei Rennkursen) fahrbar.

Turbo Boost

Für einen Schnellstart muß man am Start warten, bis der Zähler bei der Eins angelangt ist. Mit einem guten Timing auf Gas drücken, und die enorme Beschleunigung läßt so manchen Gegner stehen. Einige Übung ist jedoch unerlässlich.

Bestzeit anzeigen

Wer sich die Bestzeiten für den Mountain-Kurs ansehen will, braucht nur R während des Titelsbildschirms zu drücken.

Versteckte Abkürzung

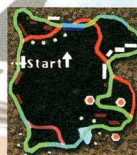
Auf der Downtown-Hard-Strecke gibt es eine versteckte Abkürzung, die es im Normalfall erst möglich macht, die Secret Cars zu schlagen. Nach ungefähr Dreiviertel der Strecke hinter den Windmühlen und der folgenden Kurvenkombination kommt eine lange Linkskurve mit einem Wasserfall dahinter. Neben dem Baum in der Nähe des One-Way-Schildes und dem Anfang des Zaunes ist eine Lücke. Wenn man durch die Lücke fährt, landet man auf einer unbefestigten Straße, die direkt durch den Wasserfall führt.

Hinter diesem Wasserfall befindet sich die Abkürzung

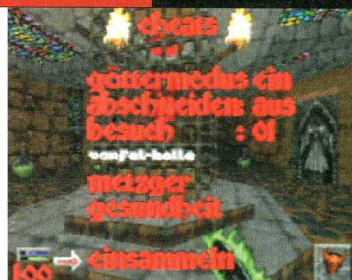
Die flotten Sportwagen sind für die rustikalen Pisten nicht geschaffen



Orange= Schotterpiste
Grün= asphaltierte Rennstrecke



Hexen



Um das Cheat-Menü zu aktivieren, muß das Spiel an einer beliebigen Stelle pausiert und C↑, C↓, C←, C→ eingegeben werden. Innerhalb dieses Menüs können folgende Cheats aktiviert werden:

Besuch (Levelwahl)	C←, C←, C→, C→, C↓, C↓
Göttermodus (Unverwundbarkeit)	C←, C→, C↓
Gesundheit	C←, C↑, C↓, C↓
Metzger (löscht Gegner in der Nähe aus)	C↓, C↑, C←, C←
Abschneiden (Wände sind kein Hindernis)	20 x C↑, C↓
Einsammeln (Untermenü aktivieren)	C↓, C↑, C←, C→
Alle Waffen	C→, C↑, C↓, C↓
Alle Schlüssel	C↓, C↑, C←, C→
Alle Artefakte	C↑, C→, C↓, C↑
Alle Rätselgegenstände	C↑, C←, C←, C←, C→, C↓, C↓

Segmente der vierten Waffe:

Im Einzelspieler-Modus sind die Teile der vierten Waffe in folgenden Levels versteckt:

Teil 1

Das erste Stück der vierten Waffe ist am Ende von Seven Portals (erste Episode) versteckt. Genau vor dem Ausgang Richtung Episode 2.

Teil 2

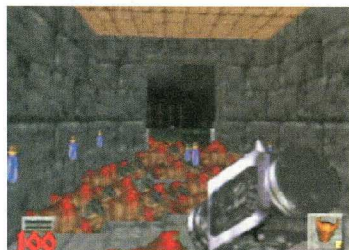
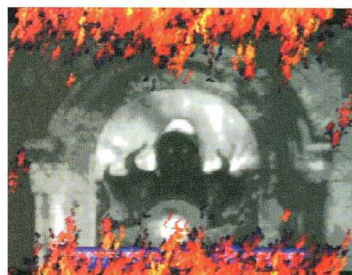
Das zweite Stück liegt in einem der Räume im Hypostyle (Episode 2)

Teil 3

Das letzte Segment ist in einem Raum im Heresiarch-Abschnitt (Episode 3). Dort einfach nach einem Raum mit vielen Krügen suchen.

Anmerkung:

Alle drei Waffenteile können auch im Desolate Garden (Episode 4) gefunden werden.





Aero Fighters Assault (NTSC)

Neue Lackierung

Um die Farbe des Fliegers zu wechseln, muß einfach nur der R-Button während der Auswahl im Select-Screen gedrückt werden.

Extra Pilot und F-15

Im Titelschirm während der „Press Start“-Einblendung folgende Kombination eingeben: C↔, C↓, C↔, C↑, C↔, C↔, C↓! Es ist nichts zu hören oder zu sehen, aber im Select-Screen steht linker Hand eine neue F-15 mitsamt einer neuen Pilotin zur Verfügung.

Spanky anwählen

Die drei Bonus-Missionen müssen entdeckt und erfüllt werden. Nach erfolgreichem Abschluß steht mit Spanky ein neuer Pilot zur Auswahl.

Mao Mao anwählen

Um mit Mao Mao zu spielen, muß im Titelschirm folgende Kombination eingegeben werden: C↔, C↓, C↔, C↑, C↔, C↔, C↓!

Feindflieger im Deathmatch

Für jede herkömmliche Mission,

die erfolgreich beendet wurde, wird das Select-Menü um ein Flugzeug erweitert. Mit den beiden Bonus-Charakteren Mao Mao und Spanky sind es insgesamt zwölf Flieger.

Air Docking

Um den ersten Bonus-Level zu erreichen, müssen „Tokyo“ und „Pacific Ocean“ mit einer hohen Punktzahl abgeschlossen werden.

Shuttle Defense

Um den zweiten Bonus-Level zu erreichen, müssen „Tokyo“, „Pacific Ocean“ und „Air Battle“ sehr schnell erledigt werden. Wenn die „Desert Stage“ erst bei Sonnenuntergang erreicht wird, ist es zu spät für die Verteidigung des Shuttles.

Goliath Defense

Um den dritten Bonus-Level zu erreichen, müssen die beiden vorherigen Bonusstages gewonnen worden sein. „Goliath Defense“ erfolgt im Anschluß an „Fortress“.

Geheime Stage

Es gibt eine geheime Stage, nach-

dem die „Ice-Cave-Stage“ siegreich beendet wurde. Sie erwartet den Spieler, der die drei Bonus-Level sowie die sieben regulären Stages beendet hat.

Automobil Lamborghini (NTSC)

Extra Autos

Während des Intro-Screens folgende Tastenkombination eingeben: Z, R, A, C↑, C↓, Z! Im Select-Menü stehen jetzt zusätzliche Autos zur Auswahl.

Geheimes Menü

Um Zugang zum geheimen Menü zu erlangen, sollte folgende Tastenkombination eingegeben werden: B-Button gedrückt halten und dreimal Z drücken! Zur Bestätigung ertönt der Ausruf „Cheater“.

Blast Corps

Turbo-Start

Auf den Rennkursen lohnt sich die Anwendung des Startbeschleunigers. Wenn die letzte Anzeige auf grünes Licht springt, sollte der Fahrer das Gas betätigen. Das Ergebnis ist ein Turbo-Boost, wie man ihn von Mario Kart oder WaveRace kennt.

Ghost Rider

Die Renn-Level beinhalten eine Besonderheit. Nach Beendigung des Rennens kann der Spieler ein neues Rennen mit einem anderen Fahrzeug beginnen. Wie bei Mario Kart 64 befindet sich der Fahrer im Wettstreit mit dem Vehikel aus dem vorherigen Rennen.

Einer der schwierigsten Level dieses Spiels ist der Austernhafen. Er fordert vom Spieler nicht nur den perfekten Umgang mit den Fahrzeugen, sondern auch ein hohes Maß an Denkarbeit. Damit bei dieser GröÙe auch das Zeitlimit eingehalten wird, ist der anstehende Weg im folgenden detailliert beschrieben.

Austernhafen

1. Um Zeit zu sparen, sollte nicht das (störrische) Motorrad benutzt werden. Um die Container abzuschleßen, muß das Plateau so schnell wie möglich zu Fuß über die kleine Rampe verlassen werden. Die Container werden umgangen und mit dem Bulldozer schließlich alle Kisten zerstört. 2. Weiterfahrt zum Kran, um ihn mit einer Kiste TNT zu beladen. Mit dieser muß der mittlere der sieben Container, die den engen



Durchgang versperren, wegsprenzt werden. Wird die Mitte des Hindernisses genau getroffen, verschwinden alle Kisten und der Bulldozer hat freie Fahrt.

3. Die Löcher im Boden müssen mit den herumliegenden Quadraten gefüllt werden. Achtung! Der erste verdrehte Stein wird benutzt, um das Loch rechts zu schließen, das zu einem Kai führt. Dort finden sich zwei weitere verdrehte Blöcke, mit denen zwei Löcher auf dem Weg des herannahenden Transporters geschlossen werden können.

4. Den Bulldozer auf dem ersten Schiff stehenlassen, anschließend das dritte und danach das zweite Schiff in die richtige Position bringen. Nun muß das erste Schiff ganz nach links gefahren und das TNT per Bulldozer an Bord gebracht werden. Der Sprengstoff wird benötigt, um das letzte Gebäude aus dem Weg zu räumen. Später kann das TNT auch benutzt werden, um das Hindernis im dritten Kanal zu sprengen. Daraufhin benötigt man das Schiff, um den Wissenschaftler zu holen.

Sprengtrick

Der Trick mit der künstlichen Sprengung funktioniert folgendermaßen: Ein Fahrzeug wird so nahe dem zu sprengenden Objekt geparkt, daß es dem Fahrer unmöglich ist auszustiegen. Nun wird der Z-Button trotzdem betätigt. Erst wird der Charakter schreien, und wenn dann weiter Z gedrückt wird, fliegt das betreffende Objekt in die Luft. Mit diesem Trick lassen sich Level wie „Oyster Harbour“ und „Beeton Tracks“ schneller und einfacher bewältigen.

Versteckte Wissenschaftler

Um bei Rares Action-Puzzle die Planetenmissionen freizulegen, müssen im Spiel sechs Wissenschaftler gefunden werden, die eine kontrollierte Detonation der Atomraketen herbeiführen. Sie halten sich an folgenden Orten versteckt:

Argent Towers (Silberstadt)

Mit dem Untergrundzug muß auf der linken Seite ein Zwischenstopp eingelegt werden. Den Haltepunkt markiert das Blinksignal auf der Oberfläche.

Ebony Coast (Elfenbeinküste)

Zuerst gilt es, mit dem TNT-Block den Durchgang hinter dem Startpunkt aufzusprengen. Danach muß mit dem Zug zum Bahnhof gefahren werden, um dort das Gebäude

zu zerstören. Jetzt wird der TNT-Block aufgeladen, eilig zurückgefahren und der Anhänger mit dem Sprengstoff vor der Statue zum Stillstand gebracht. Sobald der Roboter freigesprengt ist, kann mit diesem über das Gewässer zum Wissenschaftler geflogen werden.

Glory Crossing (Katenaschlicht)

Die Rampe direkt links vom Levelausgang ist kaum zu übersehen.

Ironstone Mine (Eisenmine)

In einer Höhle auf der rechten Seite ist eine Raupe versteckt. Mit dieser muß man zum Kran fahren, übersetzen und auf der linken Seite den Block wegsprengen.

Oyster Harbour (Austernhafen)

Um mit der dritten Fähre zum Wissenschaftler fahren zu können, ist es nötig, mit dem TNT-Block nicht das Gebäude am Levelende, sondern die beiden Blöcke im dritten Kanal zu sprengen.

Tempest City (Tempelcity)

Mit dem Motorrad muß in das große Gebäude im Norden eine Rampe (Mitte des Hauses) geschossen werden. Oben ist hinter einem Stapel Kisten der Wissenschaftler versteckt. Nachdem die sechs Wissenschaftler aufgespürt wurden und der Atomtransport durch eine kontrollierte Sprengung entschärft worden ist, bietet sich dem Spieler ein interessanter Bonus-Level.

Shuttle Island

Das Blast Corps erhält den Auftrag, eine Stadt dem Erboden gleichzumachen, um einem angeschlagenen Shuttle den benötigten Platz für eine Notlandung zu schaffen. Ohne den Einsatz von „Thunderlist“ ist diese Stage nicht zu schaffen. Mit Beginn des Levels sollte der Spieler sofort nach rechts abbiegen, die Gebäude zur Linken umrunden, nach links einbiegen und solange geradeaus fahren bis zu einer Reihe von Gebäuden, die von Explosionskratern gesäumt ist. Das erste Gebäude verbirgt „Thunderlist“ und muß deshalb gesprengt werden.

Im Anschluß an die Rettung des Space Shuttles darf das Blast Corps mit der Raumfähre zum Mond fliegen.

Moon

In dieser Stage steht lediglich „Backlash“ als Fahrzeug zur Verfügung. Unter den veränderten Gravitationsbedingungen müssen meh-

rere Einrichtungen komplett zerlegt werden. Dabei gilt es, das Zeitlimit von sechs Minuten einzuhalten. Spieler, die in allen Stages (Training, Bonus, Shuttle und Mond) eine Goldmedaille errungen haben, dürfen mit ihrer Einheit das Sonnensystem unsicher machen. Merkur, Venus, Mars und Neptun liegen auf der Reiseroute.

Bombberman 64 (NTSC)

Level 1 (Welt 1)

Vier grüne Lichtquellen müssen entdeckt und durch Berühren deaktiviert werden, um frei an den Edelstein im zweiten Stockwerk zu gelangen. Das erste Licht befindet sich gleich rechts neben dem großen

Eine kleine Steinpyramide am Levelrand beherbergt ein Licht, das über eine Treppe zu erreichen ist.

Das vierte Licht liegt direkt am Wasserfall. Vorsicht, es gilt einen Wächter auszuschalten. Nachdem alle vier Lichter ausgeschaltet sind, muß nur noch der Edelstein auf der zentralen Steinpyramide berührt werden, um das Level zu beenden.

Mittelboss 1 (Welt 1)

Ein Ring von Bomben besiegt diesen ersten Levelboss und läßt ihn zu einem Verbündeten werden.

Geheime Battle Level

Dieser Cheat funktioniert nur mit der Import-Version (NTSC) und nur



Drachentor. Das Drachentor wird durch eine simple Bombenexplosion geöffnet.

Im zweiten Stock steht ein rundum vergittertes Gebäude. Durch die flache Öffnung in Bodennähe müssen solange Bomben getreten werden, bis das Dach einstürzt. Das Haus betreten und das Licht ausmachen, ist die nächste Aufgabe.

mit dem Hudson-JoyCard-64-Controller. Im Titelschirm von Bombberman 64 muß der „Slow Switch“ auf die Position HU gebracht werden, dann fünf Sekunden warten. Ein Geräusch bestätigt den akzeptierten Trick. Unter Battle Mode lassen sich nun vier ebenso neue wie auch spannende Geheimlevel anwählen.

Chameleon Twist

Endboss – Jungleland

Dieser Levelboss wirft mit Felsbrocken um sich. Um ihn zu besiegen, müssen die grünen Schmetterlinge mit der Maschinen-gewehr-Attacke verschossen wer-

sammelt werden. Aber Vorsicht: Der Schwanz der Riesenameise wird wie ein Baseballschläger geführt.

Endboss – Bombland

Wer diesen Levelboss besiegen



den. Dies schubst den Bösewicht von der Plattform.

Endboss – Antland

Die Ameisenkönigin zu besiegen, gestaltet sich schon schwerer. Während das Chamäleon den Gegner zu Boden reißt, sollte gleichzeitig Munition für die Attacke ge-

sammelt werden. Aber Vorsicht: Der Schwanz der Riesenameise wird wie ein Baseballschläger geführt. Auf diese Art verliert der dritte Levelboss mehr und mehr an Größe. Achtung, die von ihm hinterlegten Bomben verfügen über ein enorm großes Schadenspotential und sollten weiträumig gemieden werden.

Dark Rift (NTSC)

Boss Code

Um die beiden Endgegner des Spieles ebenfalls anzuwählen und spielen zu können, muß im Titelscreen folgende Tastenkombination eingegeben werden: A, B, R, L, C, ↓, C, ↓.

Endings

Mit folgenden Cheats, die im Titelscreen sehr schnell eingegeben werden müssen, können die Nachspanne aller im Spiel vorhandenen Charaktere sofort angeschaut werden:

Aaron

↑, C, ↓, R, →, ↓, R, R, C, ↓

Demonica

↑, C, ↓, R, →, ↓, R, R, C, ↓

Demitron

↑, C, ↓, R, →, ↓, L, L, C, ↓

Eve

↑, C, ↓, R, →, ↓, R, R, C, ↓

Gore

↑, C, ↓, R, →, ↓, R, R, C, ↓

Morphix

↑, C, ↓, R, →, ↓, R, R, B

Nilki

↑, C, ↓, R, →, ↓, R, R, A

Scarlet

↑, C, ↓, R, →, ↓, L, L, C, ↓

Sonork

↑, C, ↓, R, →, ↓, L, L, C, ↓

Zenmuron

↑, C, ↓, R, →, ↓, L, L, C, ↓

Aaron Maverick

Aaron ist ein Waffen- und Sprengstoffexperte, der seine mörderische MFG-16 mit ins Bett nehmen würde, wenn er denn eines hätte. Obwohl Aaron ein Meister im Karate ist, gilt seine Leidenschaft den Schußwaffen. Zweifello ist Maverick eine Ein-Mann-Armee.

Horizontale Combos

1. C, C, C, → + C, ↓
2. C, C, C, C, C, C, ↓ + C, ↓

Vertikale Combos

1. C, C, C, C, C, → + C, ↓
2. C, C, C, C, C, C, C, C, C, ↓

Kicks

1. C, C, C, ↓, ↓ + C, ↓

Specials

1. →, → + C, ↓
2. →, → + A
3. →, → + C, ↓
4. ↓, ↓, ↓, → + A
5. →, → (halten) + C, ↓
6. →, → (halten) + C, ↓

Demonica Gkroux

Falls die groteske Erscheinung nicht Abschreckung genug ist, wer-

den Demonica Herausforderer eine sehr bizarre Kampferfahrung machen. Bevorzugt setzt Gkroux ihren feurigen Odem und den Hüftsprung mit den Brandgeschossen ein. Der gebückte, animalische Kampfstil erlaubt tierische Hechtsprünge, entfesselte Nackenbisse und giftige Attacken mit ihren klauenbewehrten Vorderextremitäten.

Horizontale Combos

1. C, C, C, ↓ + C, ↓
2. C, C, ↓ + C, C, ↓ + C, ↓
3. C, C, C, C, C, C, ↓ + C, ↓, B
4. C, C, C, C, C, C, C, ↓ + C, ↓ + C, ↓ + C, C, ↓

Vertikale Combos

1. C, C, C, C, D + C, ↓
2. C, C, C, C, C, C, ↓ + C, ↓, B

Kicks

1. C, C, C, ↓

Specials

1. ↓, ↓ + C, ↓
2. →, → + C, ↓
3. →, → (halten) + C, ↓
4. →, → (halten) + C, ↓
5. →, → + A
6. →, → + C, ↓

Eve

Ihr neuronales Netzwerk ist eine wahre Bibliothek von Militärstrategien und Gefechtstaktiken. Nichtsdestotrotz bevorzugt Eve einen klassischen Fechtstil.

Horizontale Combos

1. C, C, C, ↓ + C, ↓
2. C, C, C, C, C, C, ↓ + C, ↓
3. C, C, C, C, C, C, C, ↓ + C, ↓

Vertikale Combos

1. C, C, C, ↓ + C, ↓
2. C, C, C, C, C, C, ↓ + C, ↓
3. C, C, C, C, C, C, ↓ + C, ↓

Kicks

1. C, ↓

Specials

1. ↓, ↓ + C, ↓
2. →, → + C, ↓
3. ↓, ↓, ↓, → + A
4. →, → (halten) + C, ↓
5. →, → (halten) + C, ↓

Gore

Gores Kampfstil basiert auf brutaler Gewalt. Er vermag die mächtige Streitaxt mit unglaublicher Leichtigkeit zu schwingen. Die Kraft seiner gigantischen Körpermasse pul- verisiert seine Gegner.



Horizontale Combos

1. C⇐, C⇐, ⇐ + C⇐
2. C⇐, C⇐, C⇐
3. C⇐, C⇐, ⇐ + C⇐, C⇐, ⇐ + C⇐, C⇐

Vertikale Combos

1. C⇐, C⇐, ⇐ + C⇐
2. C⇐, C⇐, C⇐, C⇐, B

Kicks

1. C⇐, ⇐ + C⇐

Specials

1. ⇐ + C⇐
2. ⇐, ⇐ + C⇐
3. ⇐, ⇐ + C⇐
4. ⇐, ⇐ (halten) + C⇐
5. ⇐, ⇐ (halten) + C⇐
6. ⇐, ⇐, ⇐ + A

Morphix

Einen ungewöhnlichen Kampfstil beherrscht Morphix. Er kann seine Arme in Klängen verwandeln und mit ihnen verheerenden Schaden anrichten. Überhaupt ist sein Körper unnatürlich flexibel, sein Stil daher sehr unberechenbar und schwierig abzuwehren.

Horizontale Combos

1. C⇐, C⇐, ⇐ + C⇐
2. C⇐, C⇐, C⇐, C⇐, C⇐
3. C⇐, C⇐, C⇐, C⇐, ⇐ + C⇐, ⇐ + C⇐, C⇐, B

Vertikale Combos

1. C⇐, C⇐, ⇐ + C⇐, ⇐ + C⇐
2. C⇐, C⇐, C⇐, C⇐, ⇐ + C⇐, ⇐ + C⇐, ⇐ + C⇐

Kicks

1. C⇐, C⇐

Specials

1. ⇐, ⇐ + C⇐
2. ⇐ + C⇐
3. ⇐ + C⇐
4. ⇐, ⇐, ⇐ + A
5. ⇐, ⇐ (halten) + C⇐
6. ⇐, ⇐ (halten) + C⇐

Niiki

Jahrzehntlang von den besten Lehrern ausgebildet, wartet Niiki auf den Tag, an dem sie ihren Vater übertrumpfen wird. Der defensive Kampfstil, Inverse Kinematics, wurde speziell auf Niiki zugeschnitten. Neben zahlreichen Ausweich- und Hebeltechniken verfügt Niiki auch über eine Reihe von extrem tödlichen Sprungattacken.

Horizontale Combos

1. C⇐, C⇐, ⇐ + C⇐
2. C⇐, C⇐, C⇐, ⇐ + C⇐, C⇐, ⇐ + C⇐
3. C⇐, C⇐, C⇐, ⇐ + C⇐, ⇐ + C⇐, ⇐ + C⇐

Vertikale Combos

1. C⇐, C⇐, ⇐ + C⇐
2. C⇐, C⇐, C⇐, ⇐ + C⇐, C⇐, ⇐ + C⇐
3. C⇐, C⇐, C⇐, ⇐ + C⇐, ⇐ + C⇐, ⇐ + C⇐

Kicks

1. C⇐, C⇐, C⇐
2. C⇐, C⇐, C⇐, ⇐ + C⇐, C⇐, ⇐ + C⇐

Specials

1. ⇐, ⇐, ⇐ + A
2. ⇐, ⇐ + C⇐
3. ⇐, ⇐ + C⇐
4. ⇐ + C⇐
5. ⇐, ⇐ + C⇐
6. ⇐ + C⇐
7. ⇐, ⇐ (halten) + C⇐
8. ⇐, ⇐ (halten) + C⇐

Scarlet Zerai

Wie ihre Vorfahren lehnt auch Scarlet jegliche technologische Errungenschaften ab und bevorzugt daher den Umgang mit klassischen Waffen wie dem Schwert. Ihre Drachentötertechnik ist mehr als gefährlich und keiner weiß Drachenschwert und -schild so gekonnt einzusetzen wie Scarlet.

Horizontale Combos

1. C⇐, C⇐, C⇐, C⇐
2. C⇐, C⇐, ⇐ + C⇐, C⇐, B

Vertikale Combos

1. C⇐, C⇐, C⇐
2. C⇐, C⇐, C⇐
3. C⇐, C⇐, ⇐ + C⇐, C⇐, C⇐, ⇐ + C⇐

Kicks

1. C⇐, C⇐

Specials

1. ⇐ + C⇐
2. ⇐ + C⇐
3. ⇐, ⇐ + A
4. ⇐, ⇐ (halten) + C⇐
5. ⇐, ⇐ (halten) + C⇐
6. ⇐, ⇐, ⇐ + A

Zenmuron

Da es bislang niemandem gelang, ein Duell mit Zenmuron zu überleben, wird sein Kampfstil bis zu diesem Zeitpunkt ein wohlbehütetes Geheimnis bleiben.

Horizontale Combos

1. C⇐, C⇐, C⇐, C⇐, C⇐, C⇐, C⇐, ⇐ + C⇐, C⇐

Vertikale Combos

1. C⇐, C⇐, ⇐ + C⇐
2. C⇐, C⇐, C⇐, C⇐, C⇐, B

Kicks

1. C⇐, C⇐, ⇐ + C⇐
2. C⇐, C⇐, ⇐ + C⇐

3. C⇐, C⇐, ⇐ + C⇐, C⇐, C⇐, C⇐, B

Specials

1. ⇐ + C⇐
2. ⇐, ⇐ + A
3. ⇐, ⇐, ⇐ + A
4. ⇐, ⇐ + Co
5. ⇐, ⇐ (halten) + C⇐
6. ⇐, ⇐ (halten) + C⇐

Doraemon 64

Achtung, in dieser Sektion werden alle Geheimnisse von Doraemon 64 aufgedeckt! Wer nur auf der Suche nach einer Teillösung des

Spieles ist, sollte bereits vorher wissen, in welcher 'Area' er Hilfe braucht.

Das Spiel beginnt neben dem 'Save Tree'. Erklimmt man den Baum, findet sich Item #1 (The Anywhere Door) im Geäst. Zurück auf die Astgabel und speichern! Mit Item #1 öffnet sich der Zugang zur Area #1.

AREA #1 – The Field

Diese Area befindet sich den Pfad entlang zur Rechten des Baums. Nachdem die Brücke überquert wurde, stößt die Gruppe auf eine Schatzkiste, in der sich Item #2





(Doraemons Waffe) befindet. Am Ende des Trampelpfades ist eine Höhle mit Item #3 – der Stoppuhr. Mit der Stoppuhr lassen sich Gegner vorübergehend einfrieren. Eine andere Höhle ist in der Wand unterhalb der schwebenden Insel. Sie enthält die Schatztruhe mit Item #4 – Pink Flower Sack. Über die treibenden Inseln geht es bis zur Hauptinsel mit Boss #1 – Tanuki. Dieser ist ein großer Waschbär, der springend mit seinen Armen angreifen will. Ein Schuß in den Bauch bezwingt ihn und bringt Piece #1 vom „Greenstone“ in den Besitz der Gruppe.

Wenn man zu dieser Stage zurückkehrt, sitzt ein Elf auf einer der Inseln. Wird dieser angesprochen, überreicht er eine Kiste mit Item #5 – Boxhandschuhe (Suneos Waffe). Wird Tanuki jetzt ein zweites Mal besiegt, übergibt er Item #6 – Mini-Doraemon (Extraleben). Jeder Boss kann ein zweites Mal bekämpft werden, stets wartet ein Extraleben als Belohnung.

AREA #2 – Field Mice

Wandelt man auf dem Pfad ganz links, trifft man auf einen roten Lindwurm. Nach einem Gespräch transportiert die Lindwurm-Dame die Gruppe in ihrer Tasche. Mit dem B-Button wird die Schwanzat-

tacke ausgelöst. Weiter geradeaus zum Fluß mit dem giftigen, lila Wasser. Links abbiegen führt zu Item #7 – befristete Unbesiegbarkeit. Solange die Musik spielt, ist der Held unbesiegbar. Den kleinen Inseln flussabwärts bis zur großen Mauer folgen. Springt man auf den Felsen, entstehen kleine Plattformen in der Wand. In Sprüngen geht es die Wand hinauf bis zum Gebirgspaß. Im Mäusenest des Bosses befindet sich Item #8 – Wasser-zu-Luft-Wandler. Zurück zum Start und von dort den Pfad entlang, der mit einer Sackgasse endet. Durch die Wand kann mit dem Mäuseboss gesprochen werden. Gegen die Wand springen und sich drehen erschafft einen Durchgang. Der Boss fordert zu einem Wettrennen zum Nest auf. Auch bei einer Niederlage übergibt er Piece #2 vom „Greenstone“. Kehrt man zu dieser Stage zurück, sitzt der Boss im Nest. Nach sechsmaligem Ansprechen steht eine Truhe mit Item #9 – Nobitas Waffe in Aussicht (klappt nicht immer).

AREA #3 – Shallow Water

Mit dem Wasser-zu-Luft-Wandler kann die Wasser-Stage in Angriff genommen werden. Runter zum Strand, nach rechts schwimmen zum Korallentunnel. Rechts befin-

det sich die Truhe mit Item #10 – Blitzlicht. Nachdem der Tunnel durchquert wurde, wartet Item #11 – Timeblanket. Eine genaue Untersuchung des Seeuntergrundes fördert Item #12 – Mikrofon (Gyans Waffe) zu Tage. Wenn beide Elfen ins Gespräch verwickelt wurden, wird der Wasserspiegel gehoben. Dadurch erlangt man Zugang zu einem Strandstück mit Piece #1 vom „Bluestone“.

AREA #4 – Rock Tunnel

Hält man sich links des Baumes, erreicht man eine Passage in der Wand, die durch ein auffälliges Felsgebilde ins Auge sticht. Dahinter wartet ein Puzzle aus beweglichen Wänden. In der unteren Ebene müssen die beiden Schalter gelöst werden. Im oberen Level

hält er Item #16 – Submarine Creme. Ein zweiter Sieg gelingt, wenn die Speed Boosts (Item #17) längs des Weges eingesammelt werden. Zur Belohnung gibt es Piece #2 vom „Bluestone“. Wer eine Zeit von 42'50" einhält, bekommt Item #18 – Phone Booth.

AREA #6 – Earth Castle

Der Pfad hinter dem Baum führt zu einer roten Tür. Sind die beiden Wächter beseitigt, läßt sich die Pforte öffnen. Dem König in der Kiste mangelt es solange an Farbe, bis der „Greenstone“ wiederhergestellt und der Area-Boss besiegt sind. Hält man sich links, erwarten einen zwei Elfen, die nach einer kurzen Unterredung die Lavamenge reduzieren. Um die nächste Tür zu öffnen, muß die



müssen alle Schalter, bis auf den Sternschalter, gelöst werden. Nach der Rückkehr zum unteren Bereich muß wieder auf den Kreisschalter gesprochen werden, um ihn nach oben zu bewegen. Nun ist der gesamte Level erschlossen. Läßt man sich ins Wasser fallen, bietet sich eine Kiste mit Item #13 – Ring. Jetzt muß nur noch der Baum erklimmen werden, um in den Besitz der versteckten Truhe zu gelangen. Sie enthält Item #14 – Granate (Sizukas Waffe). Im hinteren Teil dieser Stage lauert ein Vogel, den es zu besiegen gilt. Wer den Kampf vermeiden will, kann durch eiliges Herumsuchen ebenfalls Piece #3 des „Greenstones“ ergattern.

AREA #5 – Buggy Race

Mit dem Time Blanket wird der Buggy repariert und unterwasser-tauglich gemacht. Mit dem Buggy (er zählt als Item #15) beginnt der Level. Ein Torpedo fordert zu einem Wettrennen auf. Das eigene Gefährt beschleunigt mit dem A-Button und bremst mit B. Geht Doraemon als Sieger hervor, er-

Lavakreatur etwa 30 Mal beschossen werden. Wieder gilt es, zwei Wächter zu beseitigen, um die folgende Tür zu durchschreiten. Eine Schatztruhe enthält Item #19 – Earthradio, eine andere den „Green Key“. Dieser verschafft Einlaß in den Raum hinter der grünen Tür. Weiter geht es, bis der Raum mit dem Minotaurus erreicht ist. Die Achillesferse des Gehörnten befindet sich an der Oberseite seines Schädels, nur hier nimmt er Schaden. Einmal besiegt, kehrt die Farbe in den grünen König zurück und der „Greenstone“ ist wieder komplett.

AREA #7 – Deep Water

Mit Hilfe der „Submarine Creme“ kann das tiefe Wasser gefahrlos aufgesucht werden. Hinter der Sandbank liegt das Schiff verborgen, dessen Rumpf genauer untersucht werden soll. Drei Krabben gehören besiegt, dann öffnet sich eine Tür. Eine der Kisten enthält Item #20 – Beanstalk Seed. Ein Sprung auf den Schalter erzeugt einen Catwalk auf der anderen Seite des Levels. An dessen Ende



wartet eine Truhe auf ihre Entdeckung. Sie enthält Item #21 – Mokkasins. Doraemon oder Nobita müssen nun die Stalaktiten von der Decke schießen, um mit ihnen die Löcher im Boden zu schließen. Der Wasserspiegel steigt, bis sich die Höhle hinter dem Wasserfall erreichen lässt. Der dort befindliche Schalter erschafft eine Rampe zum Vorderdeck des Schiffs. Außerdem hat sich ein Loch in der Schiffswand aufgetan, hinter dem sich mehrere Kisten befinden. Eine davon enthält Item #22 – Laser. Über die beiden Rampen gelangt man nun zur Feuersäule und dem Piratenskelett auf dem Vorderdeck. Verfolgt man es aufs Hauptdeck, kommt es zur Konfrontation. In den Bauch schießen und den Flammen ausweichen, lautet

reichen, wird weiter hinauf nach hinten weitergegangen. In seinen Ästen befindet sich eine Kiste mit Item #25 – Bottle. Weiter geht's, bis die letzte Insel erreicht ist. Hier wartet die Harpie auf den Level-Showdown. Ein beherzter Sprung auf die Plattform und ein gezielter Einsatz der C-Buttons, um die Vogelfrau zu verfolgen, sind Voraussetzung für weiteren Erfolg. Durch Schüsse verwundbar ist das Fabelwesen nur, wenn es in den Sturzflug geht oder Windstöße ausenden will. Stürzt das weibliche Federvieh brennend zu Boden, wartet die Belohnung für die Strapazen: Piece #1 vom ‚Redstone‘.

AREA #9 – Wyvern Tree

Wenn die Spitze der Bohnenranke



die Devise. Zwischen den Schüssen sollte nicht zuviel Zeit verstreichen, sonst setzt der Pirat seinen Haken in Flammen und wird ungemütlich! Ist er bezwungen, gibt es Piece #2 vom ‚Bluestone‘.

AREA #8 – Floating Islands

Die ‚Beanstalk Seed‘ wird auf dem Dreckhügel eingepflanzt, der sich in der Nähe des roten Lindwurms befindet. Nun kann man diese erklimmen, um in die Sky Levels zu gelangen. Sind die kleinen Inseln erreicht, bewegt man sich im Sprung von Plattform zu Plattform, bis die eingestürzte Brücke vor einem liegt. Steht man auf dem ersten Teil, bevor die Brücke aufhört, sich nach unten zu neigen, kann man den Charakter umdrehen und eine kleine Höhle betreten. Die darin befindliche Kiste enthält Item #23 – Sponge. Auf die Plattform springen, nach oben zurückkehren und den Vorgang mit dem letzten Brückenteil wiederholen, um eine kleine, versteckte Insel zu entdecken. Die Schatztruhe dort enthält Item #24 – Yoke. Um den ersten Baum zu er-

erklimmen wird, erwartet einen der gelbe Lindwurm. Mit Hilfe des Yokes (Item #24) kann der Lindwurm geflogen werden. Beim Flug zum Baumwipfel wollen zahlreiche Bienen, Vögel und Motten umkurvt werden. Der Lindwurm gibt Feuerstöße von sich, wenn der B-Button bedient wird. Die großen Vögel müssen abgeschossen werden, doch aufgepaßt, sie schießen zurück! Im Nest findet sich Piece #2 vom ‚Redstone‘. Wird das Nest ein zweites Mal angefliegen, wird Item #26 – Propeller aufgetan.

AREA #10 – Rain Clouds

Wird die Bohnenranke erneut bestiegen und diesmal der Weg zu den rechten Wolken eingeschlagen, kann mit Hilfe des Propellers von

einer Wolke zur nächsten geflogen werden. Dazu wird der A-Button eingesetzt. Das Gespräch mit dem geflügelten Elf bringt eine Kiste zum Vorschein. Sie enthält Item #27 – Spray Can. Von Insel zu Insel, durch die dunkle Regenwolke bis zum Sichelmond. Piece #3 vom ‚Redstone‘ wartet auf seine Entdeckung. Bei einer Rückkehr zum Mond gibt es Item #28 – Golfball. Ein Blick zurück auf die Insel, von der man gerade kam, wird mit Item #29 – Colored Cylinders belohnt.

AREA #11 – Air Castle

Sind die Torwächter durch Schüsse ruhiggestellt, geht es mit dem Fahrstuhl zum Hinterzimmer. Ein Kiste enthält Item #30 – Camera. Durch die Tür geht's nach draußen, von dort auf die oberste Plattform, um den ‚Red Key‘ einzusacken. Es geht zurück ins Schloß, über die schwebenden Plattformen und raus auf die Burgmauer. Ein gewagter Sprung in die Wolken auf der gegenüberliegenden Seite führt zu einem Treffen mit einem weiteren Flügel-elf. Er überreicht Item #31 – Computer. Zurück in die Festung und wieder raus auf die Zinnen. Dort befindet sich die ‚Red Door‘. Durch das Portal hindurch geht es über zahlreiche Plattformen zum großen Raum am Ende der Halle. Ein großer Zentaur mit Lanze reitet sofort einen Angriff gegen den Spieler. Der Pferdemann kann erst getroffen werden, wenn er sich selbst mehrfach an der Wand gestoßen hat und rot leuchtet. Fleißig ausweichen, lautet die Devise! Ist der Pferdemann besiegt, kehrt die Farbe in den ‚Red King‘ zurück und der ‚Redstone‘ ist jetzt endlich komplett.

AREA #12 – Water Castle

Die Ice Area unter Wasser kann man nur erreichen, wenn man im Besitz des Lasers ist. Ein Gespräch mit dem Wasserelefant und der Weg führt zur Zugbrücke. Sind die Wachen besiegt, senkt sich die Zugbrücke. In der Feste wird die Bibliothek durch die erste Tür betreten. Ein Sprung auf die Bücherschapel und über die Rückwand führt zum ‚Blue Key‘. Durch die Tür, die den beweglichen Boden beherbergt, geht es zur ‚Blue Door‘. Ein böser Santa Claus bereitet einen feierlichen Empfang. Schüsse in den Bauch und Ausweichen vor Schneegeschossen und Schneemännern führen zum Sieg. Der besiegte Weihnachtsmann übergibt Item #32 – ‚Blue Crystal‘ welches auch als Piece #3 des ‚Bluestones‘ zählt. Die Farbe kehrt in den ‚Blue King‘ zurück und der ‚Bluestone‘ ist komplett.

AREA #13 – Dragon

Wenn alle drei Steine komplett sind, erstrahlt ein Schaft roten Lichts neben dem Save Tree. Betritt man diesen, wartet der Finalgegner. Der Drache attackiert durch seine Odemwaffe. Um dem geschuppten Boss Schaden zuzufügen, muß das Amulett um seinen Hals getroffen werden. Man kann schadlos auf den Rücken des Drachen springen, aber nach einigen Treffern wird der Fiesling zu mächtigeren Sprüchen greifen. Also, ausweichen und angreifen.

F1 Pole Position Unbegrenztes Benzin

Dieser Trick funktioniert in jedem Rennen. Setzt man die Spritmenge vor dem Rennen auf 10 Prozent,





hat man nicht nur eine maximale Beschleunigung, man verbraucht auch keinen einzigen Tropfen Sprit während des ganzen Rennens.

Verstecktes Auto

Nachdem der Sieg als World Grand Prix Champion gefeiert wurde, sollte man das Spiel abspeichern, das System neu starten und beim Screen „Now loading the Data from controller pak ...“ A und B gleichzeitig drücken. Wenn man jetzt in die Fahrerwahl geht, haben die '96 Forti Driver einen Ubi Soft Original H-RA V12 Wagen. Anmerkung: Dieser Trick funktioniert ausschließlich mit einem Controller Pak.

FIFA 64/FIFA 98 – Die WM Qualifikation

Soundeffekte wählen

Wer nach einem Tor in der Wiederholung oder während des Siegeslaufes des Torschützen die C-Buttons drückt, kann seinen Gegenspieler demoralisieren. C↑ ist eine Fanfare, C↔ ist eine kreischende Menge, C↓ ist eine Trommel und C↔ ist eine Männerstimme, die „Gooooaallll!“ brüllt. Weitere Cheats oder versteckte Mannschaften soll es laut Electronic Arts in diesem Spiel definitiv nicht geben.

International Superstar Soccer 64

All-Star-Teams

Wird im Titel-Screen folgende Tastenkombination eingegeben, sind sechs neue Teams spielbar:

↑, L, ↑, L, ↓, L, ↓, L, ↔, R, ↔, R, ↔, R, B, A! Danach den Z-Button gedrückt halten und mit Start bestätigen. Bei richtiger Eingabe ertönt die Stimme des Ansgars.

Big-Head-Modus

Um den Spielern überdimensionale Köpfe wachsen zu lassen, wird im Titel-Screen folgendes eingegeben: C↑, C↑, C↑, C↑, C↑, C↑, C↑, C↑, C↑, B, A dann Z halten und Start drücken!

Schiedsrichter als Hund

Im Titelschirm folgende Tastenkombination ein-

geben: ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↔, ↔, ↔, ↔, B und A

Neue Moves

Regenbogen: Beim Sprint in eine beliebige Richtung sämtliche Knöpfe freigeben und kurz danach lupfen! Dies kann zu unerwartetem Torerfolg führen.

Jonglieren: Im Ruhezustand den C↔-Button betätigen. Wird der Ball zweimal gespielt, bevor der Gegner dazwischenfunkt, kann das Jonglieren bis zum Abpfiff fortgesetzt werden.

Aufsteigender Schuß: Analogstick nach hinten, sobald der Kick erfolgt.

Sinkender Schuß: Analogstick nach vorne, sobald der Kick erfolgt.

Bogenschuß: Analogstick nach hinten und gleichzeitig den B-Button drücken. Dies sollte nur in der Hälfte des Gegners geschehen, sonst gibt's ein Eigentor.

Madden 64

Schlußsequenz-Cheat

Wer nicht bis zu einem Sieg warten will, um die schön gerenderte Sieges-Sequenz zu sehen, der muß beim Electronic Arts Logo zu Beginn L, R und Z (gleichzeitig) drücken.

Verstecktes Team

Eine versteckte Mannschaft ist in Madden 64 vorhanden. Wer diese Mannschaft spielen möchte, muß folgende Beschreibung nachvollziehen: Im Season Mode ins Front Office gehen, Create Player selektieren. Dort als Spielernamen Tiburon eingeben und Continue anklicken. Nach dem Speichern geht man zurück zum Hauptmenü (mit dem B-Button). Im Exhibition Mode sind jetzt die Spieler des Tiburon Teams anwählbar. Und diese sind verdammt gut.

Mario Kart 64

Um im Time-Trial-Modus gegen einen Ghost-Fahrer antreten zu können, müssen die folgenden Bestzeiten unterboten werden:

Strecke	Zeit
Luigi Raceway	2 Min. 10 Sek.
Mario Raceway	1 Min. 47 Sek.
Royal Raceway	3 Min. 12 Sek.

Mischief Makers

Obwohl sich Jump&Runs eigentlich von allein erklären, scheint die Steuerung bei Mischief Makers vielen Spielern einige Probleme zu bereiten. Aus diesem Grund haben wir an dieser Stelle die Move-Liste zusammengetragen:



Marina

Bewegen: Auf dem D-Pad ↔ oder ↔ drücken
Greifen: B drücken
Gegriffene Sachen loslassen: B erneut drücken
Werfen: ↔, ↔, ↔, oder ↔ + B gleichzeitig drücken
Gegriffene Sachen schütteln: ↓, ↓ kurz hintereinander drücken
Springen: A drücken
Kriechen: ↓ drücken
Schlagen, Schubsen: ↔ oder ↔ und dann C drücken
Schweben: In der Luft ↑ und dann



C drücken
Rutschen: $\blacktriangleleft$ oder $\blacktriangleright$ und gleichzeitig A drücken
Gesprungenes Rutschen: $\blacktriangleleft$ oder $\blacktriangleright$ und A, A schnell hintereinander drücken
Rollen: $\blacktriangleleft$ oder $\blacktriangleright$ und C-Button drücken

Happy

Schlagen: B drücken (dreimal schnell hintereinander bringt eine Dreier-Combo)
Springen: A drücken (dreimal schnell hintereinander bringt einen Dreier-Sprung)
Blocken: $\blacktriangleleft$ drücken
Rutschen: $\blacktriangleleft$ oder $\blacktriangleright$ und gleichzeitig A drücken
Schubsen: $\blacktriangleleft$ oder $\blacktriangleright$ zweimal schnell hintereinander drücken
Baumeln lassen: A und $\blacktriangleleft$ oder $\blacktriangleright$ gleichzeitig drücken
Finaler Kinnhaken: $\blacktriangleleft$ oder $\blacktriangleright$ und B gleichzeitig drücken

Mortal Kombat Mythologies:

Sub-Zero

Level 1 Finishing Move

Wenn der Levelboss Scorpion be-

High Punch! Das Ergebnis ist ganz im Stile der MK-Tradition.

Level-Paßwörter

2. Wind	THWMSB
3. Erde	CNSZDG
4. Wasser	ZVRKDM
5. Feuer	JYPPHD
6. Kerker	RGTKCS
7. Brücke	QFTLWN
8. Festung	XJKNZT

Diverse Cheats

Unendlich Urnen	NXCVR
1000 Leben	GTTBHR
Credits anzeigen	GRVDT
Festungsstart	ZCHRRY

Quan Chi bekämpfen

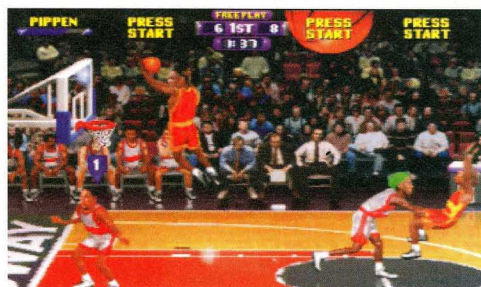
A-Button halten, wenn Sub-Zero vor einem Checkpoint abblet.

Shinnock bekämpfen

B-Button halten, wenn Sub-Zero vor einem Checkpoint abblet.

NBA Hangtime

Folgende Cheats können im Tonight's Match eingegeben werden:



Maximum Power	802
Maximum Speed	284
Keine Musik	084
Kein Schubsen	390
Quick Hands	709
Stealth Turbo	273
Unbegrenzter Turbo	461
Tournament Mode	111
Block Power	616
Keine Codes erlaubt	610

Versteckte Spieler

Dan Amrich	Amrich-2020
Bardo	Bardo-6000
Carlos Pesina	Carlos-1010
Daniel Thompson	Daniel-0604
Dan Roan	Dan-0000
Sal Divita	Divita-0201
Eddie Ferrier	Eddie-6213
Geer	Eugene-6767
Jamie Rivett	Jamie-1000
Japple	Japple-6660
John Carlton	JC-0000
Jennifer Hedrick	Jfer-0503
Jon Hey	Jonhey-6000
Martinez	Marty-1010
Mednik	Mednik-6000
Minife	Minife-6000
Air Morris	Morris-6000
John Tobias	Mortal-0004
Larry Munday	Munday-5432
Vinikour	MXV-1014
Nick Ehrlich	Nick-7000
Neil Funk	Nfunk-0101
Patrick Fitzgerald	Patf-2000
Mathew Perry	Perry-3500
Dennis Rodman	Rodman-0000
Kevin Quinn	Quinn-0330

Haare färben

Bekanntermaßen wechselt das Enfant terrible der NBA, Dennis Rodman, häufig seine Haarfarbe. Drückt man während des Team-Selects den Pass-Button (und Rodman ist in angewähltem Team), dann wechselt spontan die Haarfarbe von Madonnas Ex-Lover.

Hausdach-Court

Unvergleichlich ursprünglich kommt eine Basketball-Partie, die im passenden Ghetto-Flair auf dem Dach eines Hochhauses ausgetragen wird. Im Tonight's-Match-Screen muß der Joystick links ge-

halten und dann dreimal in schneller Abfolge der A-Button betätigt werden.

Baby-Modus

Im Tonight's-Matchup-Screen wird die Q25 mit Hilfe vom A-Button, C $\blacktriangleleft$ und C $\blacktriangleright$ eingegeben.

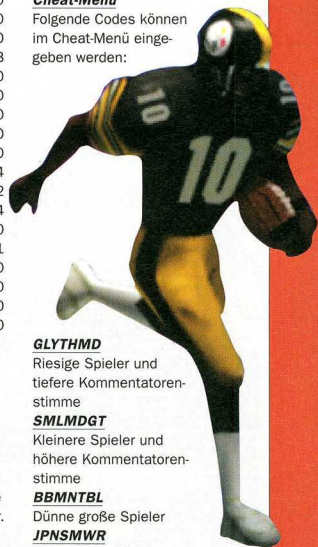
Big-Head-Modus

Der obligatorische Großkopf-Modus ist selbstverständlich auch bei NBA Hangtime abrufbar. Im Matchup-Screen wird der Joystick nach oben gehalten und Pass und Turbo simultan betätigt.

NFL Quarterback Club '98 (NTSC)

Cheat-Menü

Folgende Codes können im Cheat-Menü eingegeben werden:



GLYTHMD

Riesige Spieler und tiefere Kommentatorenstimme

SMLMDGT

Kleinere Spieler und höhere Kommentatorenstimme

BBMNTBL

Dünne große Spieler

JPSMWWR

Kleine breite Spieler

RNLDSWZNGR

Die Running Backs im Spiel erhalten echte Schwarzenegger-Qualitäten: Sie sind zwar langsamer, aber dafür sind sie kaum noch zu stoppen.



siegt ist, ertönt eine Stimme, die „FINISH HIM“ sagt. Daraufhin müssen folgende Bewegungen ausgeführt werden: $\blacktriangleleft$, $\blacktriangleleft$, $\blacktriangleleft$.

Baby Mode	020
Schnelles Passen	125
Goal Tending	937
Hyper Speed	552



WLTRPYTN

Alle Running Backs spielen genauso gut wie der allgemein anerkannte beste Running Back aller Zeiten: Walter Payton

DWNDRV

Kein Down-Limit

MCHLJNSN

Spieler laufen so schnell wie Michael Johnson

GTNHNSD

Häufigere Fumbles

STYCKYHANDS

Receiver können besser fangen

BRDWYNMTH

Stärkere Quarterbacks

CRLLWYS

Spieler können wie Carl Lewis springen

BGBFYFF

Stärkere und schnellere Spieler

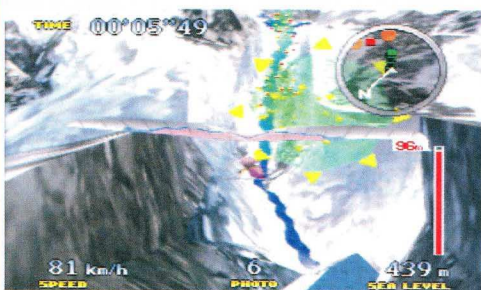
SPRSSLYD

Spieler und Referees schlingern umher

STHTXTM

Acclaim- und Iguana-Teams sind anwählbar

ten, nachdem alle Formationen ausgeführt sind. Sobald der Spieler ungefähr 15 Meter über dem Boden schwebt, müssen sofort hintereinander erst den B- und dann den A-Button gedrückt werden. Diese dürfen auch erst nach sicherer Landung losgelassen werden. Selbst ohne größere Übung ist es so möglich, höchste Wertungen zu erreichen.



PilotWings 64

Einfache Landung mit dem Fallschirm

Um ohne große Probleme zu einer Höchstwertung bei Landepräzision und Landestil zu kommen, empfiehlt es sich, folgendermaßen vorzugehen: Goose als Springer auswählen und direkt auf das Zentrum des Landeplatzes zuhau-

Die Birdman Stars

In jedem der vier Level gibt es einen Stern, der es dem Charakter erlaubt, in das Birdman-Kostüm zu schlüpfen. Am besten erreicht man die beschriebenen Plätze mit dem Rocket Belt.

Beginner Class, Holiday Island

Auf der einen Seite der Insel befindet sich ein natürlicher Bogen,

PilotWings 64 Cannonball-Missionen

Runde 1

Kanone	1	2	3	4
Vertikal	2°	12°	17°	4°
Horizontal	W 50° N	S 71° W	W 30° N	S 88° W
Power	100%	100%	100%	100%

Runde 2

Kanone	1	2	3	4
Vertikal	10°	8°	29°	19°
Horizontal	S 65° W	S 12° W	W 26° N	O 49° S
Power	100%	45%	100%	75%

Runde 3

Kanone	1	2	3	4
Vertikal	13°	9°	51°	45°
Horizontal	O 22° S	S 82° W	S 36° W	O 53° S
Power	100%	25%	100%	100%

ähnlich einem Tunnel. Beim Hindurchfliegen ist der Stern gut zu sehen. Eine schlichte Berührung transportiert den Spieler zum Birdman auf Holiday Island.

Class A, New York City

Der zweite Stern ist im Herzen des Central Parks. Auf der Ostseite der 'Insel' der Little States.

Class B, Ever-Frost-Island

Die Höhle, aus der der kleinere der beiden Wasserfälle kommt, wird bis zu ihrem Ende durchflogen. Jetzt muß der Blickwinkel verändert werden und man entdeckt eine unterirdische Kaverne. Mit Hilfe des Rocket Belts langsam herablassen und schon ist man im Besitz des Sterns.

Power-Werte für jede Mission. Unter Anwendung minimaler Flugkorrekturen sollte es auch blutigen Anfängern möglich sein, mit dem Charakter Lark jeweils die Höchstwertung von 25 Punkten zu bekommen.

Pro Baseball King

(King of Pro Baseball)

Wer die Schlußsequenz von Pro Baseball King sehen will, muß nach dem Genki-Logo, wenn ein Logo mit vielen Japanern erscheint, L, R und A gleichzeitig drücken. Die nur sehr schwer erspielbare Schlußsequenz startet bei richtiger Eingabe sofort.

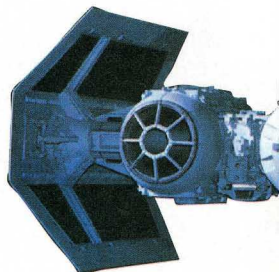


Pilot Class, Crescent Island

Am besten begibt man sich mit dem Rocket Belt auf eine ausgedehnte Suche längs der Küste. Zwischen dem Flughafen und der kleinen Ortschaft befindet sich eine Höhle, in deren Felswand der Stern versteckt ist.

Die Cannonball-Missionen

Um die Cannonball-Missionen zu erleichtern, finden sich im folgenden die ideale Ausrichtung der Kanone und die passenden





Star Wars: SotE

Easy: In den Doom-ähnlichen Leveln muß der Kamera-Button für fünf Sekunden gedrückt gehalten werden. Dadurch taucht eine Karte auf dem Bildschirm auf, die alle Gegner und Gegenstände sichtbar macht.

Medium: Um an verschiedene Schiffe zu gelangen, muß man im letzten Level, während des Fluges um den Space Hook, den Kamera-Button drücken. Nun sitzt der Spieler in einem X-Wing. Ein erneutes Drücken des Buttons verwandelt den rebellischen Jäger in einen imperialen TIE-Fighter. Die Jäger unterscheiden sich in Handling und Bewaffnung.

Hard: In den Doom-ähnlichen Leveln kann, durch Kriechen über 15 Sekunden, unendliche Munition sowie der Unsichtbarkeits-Modus ausgelöst werden.

Super Mario 64

Meinungsänderung

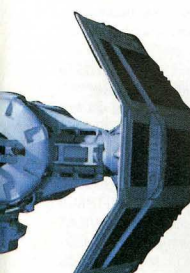
Nachdem alle 120 Sterne gesammelt wurden, muß der finale Bowser ein weiteres Mal aufgesucht werden. Wurde er erneut besiegt, wird sich seine Aussage ändern.

What time is it?

Auf Kurs 14 (Tick-Tack) befindet sich die Standuhr. Springt man in diese, wenn der Minutenzeiger auf „ANY“ steht, dann stehen alle Teile im Innern der Uhr still.

Yoshi finden

Nachdem alle 120 Sterne gesammelt wurden, sollte Mario noch den Schloßgarten aufsuchen. Das Gitter wird sich öffnen und eine Kanone freigeben. Die Kanone befördert Mario auf das Dach des Schlosses, wo er auf Yoshi trifft. Yoshi verleiht dem kleinen Klempner 100 Leben und macht sich dann aus dem Staub.



Robotron X**Letzter Bonuslevel**

Mit dem folgenden Paßwort erreicht der Spieler den letzten Bonuslevel. Er wird mit 54 Leben begonnen und das Paßwort lautet: BBBBNNBFFBR

111 Leben

Auf jedem Schwierigkeitsgrad kann das Spiel mit 111 Leben begonnen werden. Dazu muß im Optionsbildschirm 'Load Game' und anschließend 'Enter Password' angewählt werden, um folgende Paßwörter einzugeben:

BSBBBBTJBB für Easy

BCBBLTJBB für Normal + 1638-4000

BFBBBCTJBB für Insane + 1638-4000

Levelanwahl

Mit dem D-Pad im Setup-Menü die nachstehend aufgeführte Tastenkombination eingeben: ↓, ↑, C←, ↓, C←, C→, ↓ und C→! Nun taucht im Setup eine Stage-Select-Funktion auf.

Flamethrower

Im laufenden Spiel ↓, →, ↓, →, C→ drücken!

Four-Way-Fire

Im laufenden Spiel ↓, ↓, ↑, C→ drücken!

Game-Boy-Modus

Im Setup-Menü ↑, ↓, →, C←, ↓, ↑, →, C→, ↑, ↓ drücken!

Radiation Spray

Im laufenden Spiel ↑, ↓, C→, C← drücken!

Shield

Im laufenden Spiel ↓, →, C←, C→ drücken!

Speedup

Im laufenden Spiel ←, →, →, →, C↓ drücken!

Three-Way-Fire

Im laufenden Spiel →, →, C↑, C↓ drücken!

Two-Way-Fire

Im laufenden Spiel ↑, C↑, ↑, C↓ drücken!

Tetrisphere**Versteckte Charaktere**

Während der Enter New Name Screen auf dem Bildschirm zu sehen ist, muß man L, C→ und dann C↓ drücken, um an die versteckten Charaktere des Spieles zu kommen.

**Alle Level**

Nachfolgend haben wir das Paßwort aufgeführt, um alle Level spielen zu können: (saturn) (spaceship)(rocket)(heart) (skull).



Dieses Paßwort funktioniert auch im Zusammenhang mit den Special-Charakteren.

Credits betrachten

Wer sich mit dem Namen 'CREDITS' einträgt, kann sich die Credits ansehen.

Verstecktes Spiel

Für das versteckte Spiel muß man sich einfach mit dem Namen 'LINES' eintragen.

Versteckte Bonus-Musik

Wer als Namen 'G(galien head) MEBOY' einträgt, kann im Musikoptionsmenü neun zusätzliche Musikstücke auswählen.

Wirbel-Sequenz

Wenn man als Namen 'VORTEX' eingibt, kann man sich mit folgendem Trick die Vortex-Sequenz ansehen. Einfach den Reset-Button auf der Konsole drücken und festhalten. Nach ein paar Sekunden tauchen alle Roboter auf, die in einen Strudel gesogen werden. Wenn man den Reset-Button dann losläßt, wird die Sequenz automatisch abgebrochen.

Turok - Dinosaur Hunter**Cheats**

Alle Cheats müssen im Cheat-Menü eingegeben und dort auch aktiviert werden.

Alle Waffen	CMGTSMMGGTS
Unendlich Munition	BLTSRRFRND
Unendl. Leben	FRTHSTHTTRLSC
Disco-Modus	SNFFRR
Geistmodus	THSSLKSL
Feder und Tinte	DLKTDR
Quark-Modus	CLLHTNMTN
Neue Farben	LLTHCLRSFTHRNB
Gegner zeigen	NSTHMDNDT
Galerie	THBST
Mitarbeiter	FDTHMGS



Mario

Die Helden der Nation

eine virtuelle Podiumsdiskussion

Mario: Wir können unsere gemeinsamen Interessen nur durch eine Videospielhelden-

Gewerkschaft wirksam vertreten.

Turok: Wozu? Nach dem zweiten Teil läuft mein Vertrag mit Acclaim aus. Ich sitze auf der Straße und bekomme nicht mal eine Statistenrolle im Winnetou-Remake.

007: Der einzig wirksame Meinungsverstärker ist nicht die Feder, sondern eine Walther mit vollem Magazin. Übrigens kann mal jemand den Kellner rufen? Ich habe Durst.

Diddy: Ich finde, Mario hat recht. Hat von euch jemand einen festen Arbeitsvertrag? Seid ihr krankerversichert?

Lara: Das stimmt, Diddy! Ich kann meine gebrochenen Knochen, Biß- und Schußwunden gar nicht mehr zählen.

Crash: Mein Gott, erinnere mich bloß nicht daran. So oft wie ich in Abgründe gestürzt, unter Strom gesetzt und von Felsbrocken plattdrückt wurde, müßte ich eigentlich aussehen wie PaRappa the Rapper.

Nikki: Kommen wir zurück zum Thema. Ich schließe mich Turoks Meinung an. Denn die Verhandlungen für Pandemonium 3 sind zur Zeit alles andere als erbaulich. (Lara grinst hämisch)

Sonic: Ha, was soll ich denn da sagen. Der Produzent von Sonic 3D hat das Script im Delirium geschrieben. Ich bin nach all den Erfolgen nichts weiter als ein Haufen Polygonschrott.

Mario (schmunzelt): Tja, du wolltest ja unbedingt bei Sega bleiben.

Sonic (wütend): Ich habe in jungen Jahren einen Knebelvertrag unterschrieben.

Turok (flüsternd zu Lara): Immer diese Heulsusen. Wie wär's nachher mit einem Drink an der Bar?

Lara (flüsternd zu Turok): Da mußt du dich hinten anstellen. James hat mich bereits in seine Suite eingeladen.

Diddy: Was ist nun mit der Gewerkschaft? Ich habe es satt, daß sich andere

an mir 'ne goldene Nase verdienen und ich keinen Pfennig davon sehe.

Crash: Ich würde mich auch über ein paar Scheine freuen. Seit zwei Jahren werde ich mit Äpfeln abgespeist. Übrigens, will jemand einen Apfelsaft?

Lara: Ist der kalorienarm?

Mario: So kommen wir nicht weiter. Diddy, was hast du bis jetzt an Forderungen aufgeschrieben?

Diddy: Ich sollte schreiben? Ich bin ein Schimpanse. Hast du dämlicher Klempner schon mal 'nen Affen schreiben gesehen? Außerdem habe ich Hunger.

Turok (wetzt das Messer): Wie wär's mit Stachelschwein-Frikassee?(alle lachen)

Sonic: (heult): Du bist fies!

Nikki: Ich fordere ein Double für die gefährlichen Sprungszenen.

Lara: Du verwöhntes Biest, frag' doch Fargus ob er in deine abgelutschten Hippie-Klamotten steigt!

Nikki: Ich hol' gleich mein Zauberbuch raus und verpasse dir eine Schönheitsoperation.

Lara (hämisch): Mach doch.

007 (klatscht): Ich liebe Powerfrauen!

Lara (springt wütend auf den Tisch und ballert ein paar Löcher in die Decke): Ihr seid ein Haufen verwöhnter Spießer.

Sonic (schluchzend): Ich habe Angst vor Waffen.

Diddy: Mir ist langweilig.

Mario (sauer): Ruhe im Saal. Und du, Lara, setz' dich wieder hin. (Lara setzt sich)

Turok: Wow, was für eine Frau. Gibt's hier nichts zu trinken?

Crash: Ich hätte Apfelsaft...

Alle außer Sonic: Halt die Klappe, Crash!



Turok



Lara Croft



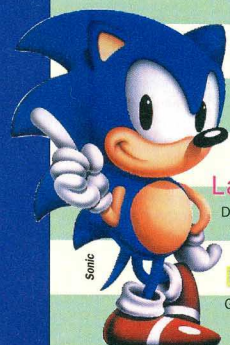
Crash Bandicoot



Nikki



James Bond



Sonic

THEO KRANZ VERSAND

Laden/Versand
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

WWW.LOGON.DE/KRANZ

& LÄDEN

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

0180 5211844

0931 / 35 45 222

NINTENDO 64

DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD,
AV-KABEL UND SCART-ADAPTER

299,-

TAMAGOTCHI

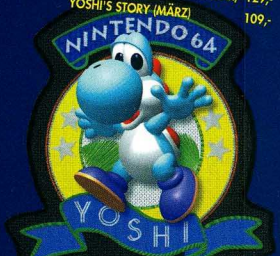
BANDAI - ORIGINAL 29,-
REXI DT. HUND 19,-
POCKET MAX DT. HUND 29,-

NINTENDO 64

ANTENNENKABEL	39,-
ANTENNENKABEL ORIG.	49,-
CONTROL PAD - ORIGINAL	54,-
(GRAU, GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)	
CONTROL PAD TRIDENT PRO	59,-
CONTR. PAD TRIDENT PRO COMBO 59,-	
(INKL. MEMORY CARD 0,25 MEG)	
CONTROL PAD VERLÄNGERUNG	19,-
LENKRAD LX4 (INKL. PEDALE,	129,-
RUMBLE-FKT., MEMORY SLOT)	
GAME BUSTER	99,-
MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG.	34,-
MEMORY CARD 1 MEG	39,-
MEMORY CARD 4 MEG	79,-
RUMBLE PAK	34,-
HYPER PAK	49,-
(RUMBLE PAK + MEMORY FKT.)	
LX-4 TREMOR PAK	29,-

ACCLAIM SPORTS SOCCER (MAI)	129,-
BLAST CORPS	114,-
BOMBERMAN 64	89,-
CHAMELEON TWIST	119,-
CLAYFIGHTER 63 1/3	139,-
CRUISIN' USA	89,-
DARK RIFT	129,-
DIDDY KONG RACING	89,-
EXTREME G	119,-
F1 POLE POSITION 64	99,-
FIFA 98 WM-QUALIFIKATION	129,-
FIGHTER'S DESTINY	129,-
FORSAKEN (MAI)	129,-
G.A.S.P. (MÄRZ)	149,-
GOEMON MYSTICAL NINJA (MAR)	149,-
HEXEN 64	144,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	129,-
LAMBORGHINI 64	129,-
LYLAT WARS (STARFOX 64)	134,-
MIT RUMBLE PAK	
MADDEN 64	134,-
MARIO KART 64	89,-
MISCHIEF MAKERS	89,-

MULTI RACING CHAMPIONSHIP	119,-
NAGANO WINTER OLYMPICS	144,-
NBA HANGTIME	129,-
NBA PRO 98 (MÄRZ)	139,-
NFL QUARTERBACK CLUB '98	129,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY	129,-
OLYMPIC HOCKEY '98 (APRIL)	129,-



Yoshi's Story (März) 109,-

FRÜHJAHR'S-ANGEBOTE



FIFA 98 129,-



Forsaken (Mai) 129,-



Nagano Winter Olym. 144,-



JETZT NEU! Das magazin

FRÜHLINGS-ANGEBOTE:

TUROK	99,-
F1 POLE POSITION	99,-
MULTI RACING CHAMP.	119,-
INT. SUPER. SOCCER 64	129,-

AUSTRIA EXPRESS BESTELL-HOTLINE

TEL: 0049
85 17 37 77

UMRECHNUNG 1 DM = 7,5 ÖS
VERSANDK. 6,90 DM ZZGL NN-GEBÜHR



AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN
VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-
SPEZIALVERSANDHÄNDLER
1996 AUF DER E3N-MESSE IN
NÜRNBERG.

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLE WARE VERLASST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI! NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG. DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI! BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN) MIT FRANKENTIM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN. BEI BESTELLUNGEN LIEGT DIESES NATÜRLICH BEI.

Fragen Sie nach unseren Neuheiten für Saturn, Playstation und Mega Drive.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX 0931/57 16 02

Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr UPS DM 6,- zzgl. NN-Gebühr. Bei Vorkasse (nur Euroschecks) DM 4,-; Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. * gilt nicht für Ausland

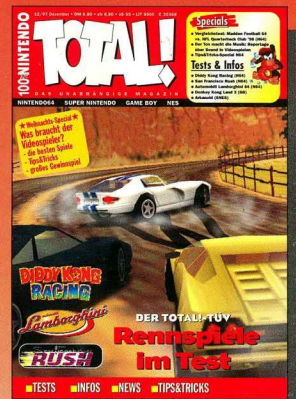
今世紀最高のプロレス・ゲー

他 き違った紫色。ゲームボーイポケット9色目のカラーが誕生しました。「クリアパール」どこか怪しげな雰囲気をもし出すパール。爽やかな気持ちにさせる透明感。ちょっとびく大人の香りが漂うボディカラーです。「ゲームボーイポケットは欲しいけれど、どの色もおもちゃっぽくて持ち歩くのはちょっと・・・」と考えておられる貴方にさっと満足していただけるカラーです。ちょっと背伸びをしてみたいお子様方にもお勧めです。



本 き違った紫色。ゲームボーイポケット9色目のカラーが誕生しました。「クリアパール」どこか怪しげな雰囲気をもし出すパール。爽やかな気持ちにさせる透明感。ちょっとびく大人の香りが漂うボディカラーです。

他 き違った紫色。ゲームボーイポケット9色目のカラーが誕生しました。「クリアパール」どこか怪しげな雰囲気をもし出すパール。爽やかな気持ちにさせる透明感。ちょっとびく大人の香りが漂うボディカラーです。「ゲームボーイポケットは欲しいけれど、どの色もおもちゃっぽくて持ち歩くのはちょっと・・・」と考えておられる貴方にさっと満足していただけるカラーです。ちょっと背伸びをしてみたいお子様方にもお勧めです。



不の不ムシ! spricht Eure Sprache...

WIR REDEN KEIN FACHCHINESISCH UND NEHMEN AUCH KEIN BLATT VOR DEN MUND! ALS UNABHÄNGIGES MAGAZIN BERICHTET DIE TOTAL! MONAT FÜR MONAT FUNDIERT UND TROTZDEM UNTERHALTSAM ÜBER DIE NEUESTEN TRENDS RUND UM DIE VIDEO-KONSOLEN AUS DEM HAUSE NINTENDO.

