

Donkey Kong Country

Das Comeback des Jahres, Donkey Kong Country spielt sich so wie es aussieht, nämlich absolut phänomenal



SUPER NINTENDO

Jump'n Run / 1 Spieler

Auf der Sommer CES-Show in Chicago war es DAS Highlight der Messe, jetzt ist das größte Nintendo-Modul aller Zeiten endlich fertiggestellt. Entwickelt

Fässern schwer gemacht hat. Dieser Kong ist mittlerweile gealtert und tritt als Cranky Kong mit langem weißem Bart und sehr "hilfreichen" Kommentaren im Spiel auf. Seinem Enkel und dessem jungen Freund Diddy Kong wurde der gesamte Bananenvorrat

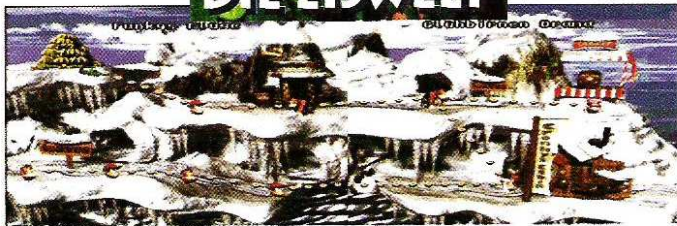


Zu der stilvollen Unterwassergrafik erklingen sanfte Rhythmen

Island nach den Kremplings, die Euch Eurer Bananen beraubt haben, wobei die Übersichtskarte ähnlich wie bei Super Mario World aufgebaut ist: Ihr bewegt Euch von Level zu Level auf einem gepunkteten Pfad, einmal absolvierte Runden können jederzeit wieder besucht werden, um nach Bonusräumen durchforstet zu werden. Alle vier bis fünf Stages erhaltet Ihr die Möglichkeit bei Candy

Kong, Donkeys Flamme, zu speichern und/oder bei Funky Kong bereits beendete Levels mit einem Jumbo anzufliegen. Eure Reise beginnt in den tropischen Regionen der Insel und führt Euch durch Gewäs-

DIE EISWELT



wurde das 32 MBit-Werk in Zusammenarbeit von Nintendo USA und Rareware, um der Konkurrenz und den Kunden zu demonstrieren, daß es auch auf einem 16-Bit Gerät noch möglich ist, Spiele zu kreieren, die dem neuesten Stand der Technik Rechnung tragen. Zum Titelhelden hat man den Videospieleopa Donkey Kong erkoren, also genau das Nintendo-Maskottchen, das am längsten in der Versenkung verschwunden war. Es handelt sich allerdings bei ihm nicht um den Gorilla, der damals Anfang der Achtziger

Mario das Leben mit rollenden



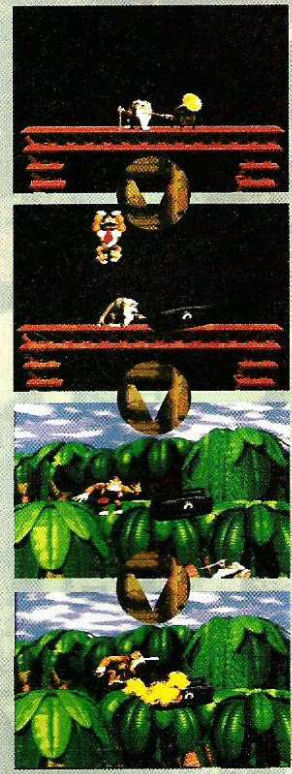
Die Lorenfahrt ist ziemlich anspruchsvoll

gestohlen. In einer finsternen Nacht hatten die Kremplings, reptilienartige Bananenfanatiker, den Wache haltenden Diddy überrumpelt und in ein Faß gesperrt, anschließend hatten sie alle Bananen, die sich in Donkeys Lagerraum befanden, weggeschafft. Als Donkey Kong am nächsten Morgen nach Diddy und seinen Bananen sehen will, findet er weder seinen jungen Freund, noch seine Leib- und Magenspeise. Kurzerhand entschließt er sich zu einer Rettungsaktion, bei der Ihr in seine Haut schlüpft. Diddy Kong ist rasch gefunden: In der nächstgelegenen Tonne findet Ihr den kleinen Affen, der Euch von nun an hilfreich zur Seite steht. Ihr durchsucht ganz Donkey Kong



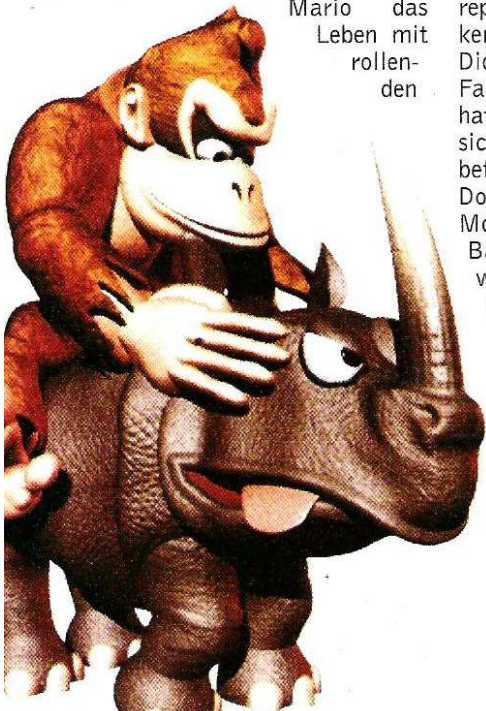
Megatip: Mit Fässern könnt Ihr poröse Wände durchbrechen

DAS INTRO



Ulf: Donkey Kong Country wird seinen Vorschußloberren rundum gerecht: Die unglaubliche Grafik verleiht dem Spiel eine bisher nie dagewesene Räumlichkeit und bewirkt nur noch ungläubiges Staunen. Was aber noch viel wichtiger ist: Hat man sich erst einmal vom "Grafikschock" erholt, entpuppt sich die Edelhüpferei als absolut tadellos spielbar. Ob Dschungel-Ambiente oder Lorenfahrt, an

Anwechslung und Ideen mangelte es den Entwicklern wirklich nicht, wobei auch Donkey Kong Country seine eindeutigen Mario-Wurzeln nicht leugnen kann. Was mir persönlich jedoch am meisten imponiert hat ist die Tatsache, daß man auch nach mehrfachem Durchspielen eines Abschnittes immer wieder neue Feinheiten wie Abkürzungen oder Bonusräume entdeckt. Fazit: Hier stimmt einfach alles, Umfang, Schwierigkeitsgrad, Spielbarkeit und die Technik; ein Meilenstein der Videospiegelgeschichte.





Der vierte Endgegner ist ein alter Bekannter

ser, Höhlen, auf Gebirge und durch Gebiete, die von den Fabriken der Kremplings gezeichnet sind. In den einzelnen Runden existieren jede Menge versteckte Extraräume und Bonusspielchen, bei denen man Leben oder Bananen gewinnen kann (für 100 Bananen erhält man ein Zusatzleben). Außerdem sind über einem Level in der Regel die Buchstaben K,O,N, und G verteilt, wer alle vier findet, erhält ebenfalls ein Extraleben.



Das beste Schneegestöber der Videospelgeschichte



So ein Fäßchen TNT wirkt Wunder!



Die Geier eignen sich hervorragend als Sprungbrett

RUCK-ZUCK STATION



Stehen die Fässer auf "go" bewegen sich die Monster



Stehen sie auf "stop" halten sie inne



Eines der unzähligen Bonusspielchen: Für KONG erhaltet ihr ein Extraleben

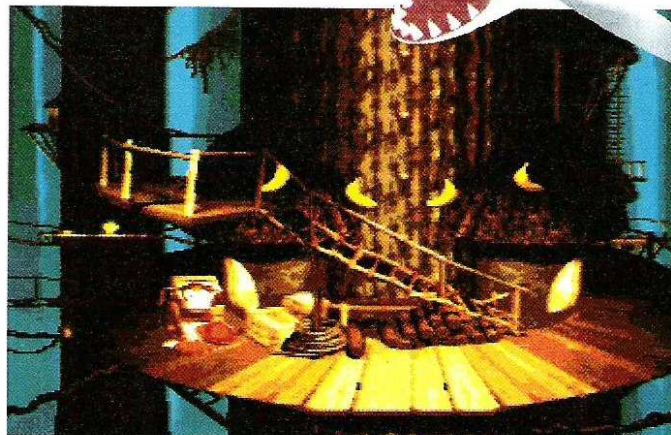
Bild rechts: Mit Funky Kongs Jumbo unterwegs über der Insel



Cranky Kong weiß alles besser



Das Rhinoceros ist eines von vier Reittieren



Star Wars-inspiriert: Die Baumhäuser erinnern stark an die Ewoks Behausung



Philipp: Donkey Kong rules! Was Mario seinen Mitstreitern bisher immer voraus hatte, war das überaus intelligente

Leveldesign, gepaart mit jeder Menge neuer Ideen, jedoch ohne eine umwerfende Aufmachung. Stellt Euch dieses unschlagbare Leveldesign, kombiniert mit einer unfaßbar tadellosen Grafik und einem famos komponierten Soundtrack vor, und Ihr habt eine Ahnung davon, was Donkey Kong Country für ein Spielerlebnis darstellt. Wenn man mir erzählt hätte, daß dieses Spiel das neueste Modul für den 64-Bit Jaguar sei, ich hätte gestaunt, was die Kiste alles kann. Unvorstellbar wird es erst, wenn man bedenkt, daß dieses Spiel ohne jeglichen Hardwarezusatz auf dem 16-Bit Super Nintendo läuft. Nintendo hat allerdings noch ein weiteres Wunder vollbracht: Wenn man bedenkt, daß Donkey Kong Country über gepackte 32 MBit (das sind 4 MByte) verfügt und dennoch zu einem Preis von 159 DM angeboten wird, dann stellt das das beste Preis-/Leistungs-Verhältnis dar, das mir je untergekommen ist.

HERSTELLER: NINTENDO/RAREWARE
 DATENTRÄGER: 32 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
 UMSETZUNGEN GEPLANT: SUPER GAME BOY
 SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
 LEVELS: 100
 BESONDERHEITEN: BATTERIE/DT. TEXTE
 CA. PREIS: 159,- DM
 MUSTER VON: NINTENDO

